

LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT
ESCAPE GAME
IDENTITE NUMERIQUE ET E-REPUTATION

EQUIPE 1 (L'équipe 2 réalise les énigmes dans un autre ordre)

1. **Départ au CDI** : si c'est possible on présente la vidéo d'introduction aux équipes. **Annoncer l'objectif : reconstituer un Vade-mecum numérique que les joueurs pourront garder.** A chaque énigme résolue le maître du jeu donne une fiche avec le numéro correspondant. Il la commente avec les élèves.
2. **Aller en salle info sur le Padlet de l'équipe:**
<https://padlet.com/ireneboulay/escapegame>
3. **Aller sur le Padlet et lancer le chrono en l'ouvrant dans une nouvelle fenêtre.**
4. **Enigme 1** : les élèves visionnent la vidéo « les clés des médias » puis répondent au questionnaire en ligne. Il peut être nécessaire, selon les élèves de visionner la vidéo (2min09) une 2^{ème} fois.

S'ils ont les bonnes réponses (sinon corriger avec eux), leur donner la fiche « Gérer ses paramètres de confidentialité » 4.

5. **Enigme 2** : En salle info du CDI, les élèves doivent trouver des astuces pour avoir un mot de passe sécurisé via le site en lien sur le Padlet.

Deux réponses sont attendues :

Il faut utiliser différents types de caractères (lettre majuscule et minuscule, chiffre, caractères spéciaux...)

Ou

On peut utiliser une phrase longue

S'ils sont bloqués on peut leur donner des indices.

Infos à leur donner en conclusion : aucun mot de passe n'est sûr si on l'utilise sur plusieurs sites !!!

Ils ont réussi l'énigme 2 vous pouvez leur donner la fiche 3 « Sécuriser son mot de passe ».

6. **Enigme 3** :

Au CDI via le vidéoprojecteur un compte Snapchat est visible. A l'aide d'un feutre Velléda les élèves doivent proposer des modifications afin de sécuriser le compte.

Faire défiler l'image suivante pour donner la réponse aux élèves.

Effectivement, Olivier n'est pas prudent en paramétrant ainsi son compte Snapchat :



<https://owncloud.ac-dijon.fr/index.php/s/FEPQ5RDjnokiRDs#pdfviewer>

Après cette épreuve leur donner la fiche titre « **Préserver ses données privées** » 1.

7. Enigme 4 :

En salle de remédiation (ou autre) les élèves doivent placer les images dans deux cercles. Le maître du jeu a le choix des modalités. Partir d'une concertation ou demander aux élèves chacun leur tour pour pouvoir lancer le débat. Voir le document « réponses jeu e-reputation ».

Une fois les images placées vous pouvez leur donner la fiche « Respecter sa vie privée et celle des autres » 2 + 6

8. Conclusion

Retour en salle info. Les élèves vont sur l'étiquette « Conclusion ».

Ils doivent entrer un code.

L'indice étant que sur une échelle de 1 à 9 ils doivent utiliser les chiffres qu'ils n'ont pas eu en résolvant les énigmes.

Ils doivent les mettre par ordre croissant.

La réponse est donc : 5 7 8 9

Ils visionnent la vidéo de fin et stoppent le Timer.

L'équipe qui a mis le moins de temps a gagné.

Retour dans l'espace CDI où la vidéo « Dave le voyant » est projetée. Discussion/Débat. Le poster de la Cnil « 10 conseils pour rester net sur le web » peut être projeté et les élèves peuvent aller entourer individuellement quel conseil est le plus important pour eux (ou post-it...au choix).

