

Alerte aux données volées !

Guide de l'enseignant



Escape Game cycle 3 – Alerte aux programmations volées !

Pour la réalisation de ce document, nous nous sommes inspirés du guide du maître de jeu conçu par Science Animation et Délires d'encre dans le cadre de la mise en œuvre de l'escape game « Panique dans la bibliothèque ». Le kit intégral de ce jeu est disponible à l'adresse

<https://www.instantscience.fr/offre/escape-game-panique-dans-la-bibliotheque-kit-danimation/>



Ce guide est sous licence creative commons.

Vous êtes autorisés à partager, copier, distribuer et communiquer le matériel en veillant à mentionner les auteurs. Toutes modifications ou reproductions à des fins commerciales sont interdites.



Sommaire

- + Présentation du projet**
 - A. Contexte
 - B. Besoin d'aide ?
- + Concept de l'escape game**
 - A. Scénario
 - B. But du jeu
- + Préparation du matériel**
 - A. Espace de jeu
 - B. Liste du matériel
 - C. Mise en place
- + Animation et déroulement**
 - A. Rôle de l'enseignant
 - B. Une session d'escape game
 - C. Briefing
 - D. Déroulé détaillé du jeu
 - E. Débriefing



Présentation du projet

A. Contexte

Un ESCAPE GAME clé en main pour la semaine du numérique

Cet escape game pédagogique figure parmi les activités à l'honneur pour la semaine du numérique 2023 en Polynésie française. Il peut être mis en place dans les classes ou dans une autre salle adaptée de l'école.

Mêlant éducation aux médias, programmation et investigation, cette enquête invite tous les joueurs à vivre une expérience originale, immersive et ludique. Les participants devront s'appuyer sur la collaboration en équipe et faire preuve d'esprit critique pour déceler des risques et des dangers auxquels ils peuvent être confrontés sur Internet. Le dénouement tournera plus particulièrement autour de la programmation d'un robot à partir d'un logiciel.

Ce projet a été conçu par les enseignants référents aux usages du numérique (ERUN) du pôle de l'action pédagogique et numérique (PAPN) de la Direction Générale de l'Éducation et des Enseignements (DGEE) de Polynésie française.

OBJECTIFS DE L'ESCAPE GAME

- Sensibiliser les élèves aux dangers des réseaux sociaux : cyberharcèlement, fake news, utilisation des données personnelles.
- Prendre conscience du fait que ce que l'on partage sur les réseaux sociaux a des implications dans la vie réelle.
- Mobiliser ses connaissances en programmation (Thymio et VPL).



CONSEILS

Les objectifs d'un escape game sont avant tout ludiques. Cependant, cet outil peut aussi servir de levier pédagogique. Dans ce cas, le jeu peut permettre d'éveiller la curiosité et de susciter l'intérêt autour d'un sujet, ici celui des risques et dangers présents sur Internet. Dès lors, un temps de débriefing avec les joueurs est essentiel pour discuter du contenu de l'escape game sur lequel ils n'auront pas nécessairement eu le temps de s'attarder durant la partie.

PUBLIC CIBLÉ

Cet escape game est destiné aux élèves de cycle 3. Chaque session de jeu se fait avec 12 à 15 élèves répartis en équipes de 3 à 4 joueurs maximum. Il est donc recommandé d'organiser 2 sessions de jeu pour faire passer une classe entière.

B. Besoin d'aide ?

Pour toute interrogation, n'hésitez pas à contacter le PAPN :

40 54 97 98 / 40 54 97 99 – papn@education.pf



Concept de l'escape game

A. Scénario

Alerte ! Un pirate s'est introduit dans le système informatique du collège pour s'emparer du test de programmation du professeur de technologie. Aidez le principal à mener l'enquête pour découvrir l'identité de ce « hacker » et à retrouver le code d'accès à sa plateforme cryptée pour récupérer les données volées.

En guise d'introduction, les élèves visionnent une courte vidéo dans laquelle ils doivent lire attentivement le message que le principal du collège leur adresse. Une infographie avec les consignes générales est projetée ensuite et reste visible sur toute la durée du jeu.

B. But du jeu

Cette immersion dans une enquête collaborative peut se dérouler dans un temps imparti défini par l'enseignant. Les joueurs doivent allier esprit d'équipe, logique et réactivité pour mener à bien leur mission et démêler le jeu avant la fin du compte à rebours.

Les joueurs investiguent les comptes que possède le pirate sur des réseaux sociaux. Par ailleurs, quelques situations relatives à des thématiques phares de l'éducation aux médias et à l'information sont incorporées sur certains comptes. Pour réussir leur mission, ils doivent récolter des traces et des données personnelles de cette personne. Ces dernières les mèneront vers 6 cadenas virtuels intermédiaires lesquels, une fois déverrouillés, leur donneront chacun accès à une programmation.

Une fois toutes les lignes de programmations réunies, les joueurs devront les remettre dans un certain ordre en s'aidant d'une histoire. Lorsque la programmation complète sera rétablie, ils pourront déverrouiller le cadenas virtuel final pour récupérer le test volé (vidéo finale) et accéder à des ressources en lien avec l'éducation aux médias et la programmation.



OBSERVATIONS

- Si vous mettez en place un compte à rebours, nous conseillons de le fixer à 60 minutes maximum.
- Les situations relatives à l'éducation aux médias et à l'information constituent des leviers pédagogiques forts qui gagneraient à être approfondis avec les élèves en classe.
- Pour la partie programmation, les joueurs doivent au préalable connaître le fonctionnement de base du robot Thymio et savoir le programmer avec le logiciel VPL.

Préparation du matériel

A. Espace de jeu

L'espace de jeu est limité à la salle dans laquelle vous avez choisi de mettre en œuvre l'escape game.

Les éléments indispensables de la zone de jeu :

- 5 tables (les tables de travail des élèves conviennent) pour que les joueurs puissent investiguer les divers supports ;
- Un espace mural accessible ;
- La façade intérieure d'une porte.



CONSEILS

- La salle doit être **suffisamment éclairée** pour permettre aux joueurs de bien voir et lire les indices.
- Veillez à ce que **la zone de jeu ne soit pas trop grande** pour que les participants ne perdent pas trop de temps lors de la fouille et de la mise en relation des indices.

INSTALLATION ET REMISE À ZÉRO

Un temps de préparation (environ 20 minutes) et de remise à zéro (environ 10 minutes) est nécessaire en début et en fin de jeu pour installer puis ranger l'ensemble du matériel.

L'organigramme constitue la feuille de route de l'enseignant dans l'organisation de l'espace et la répartition des indices.



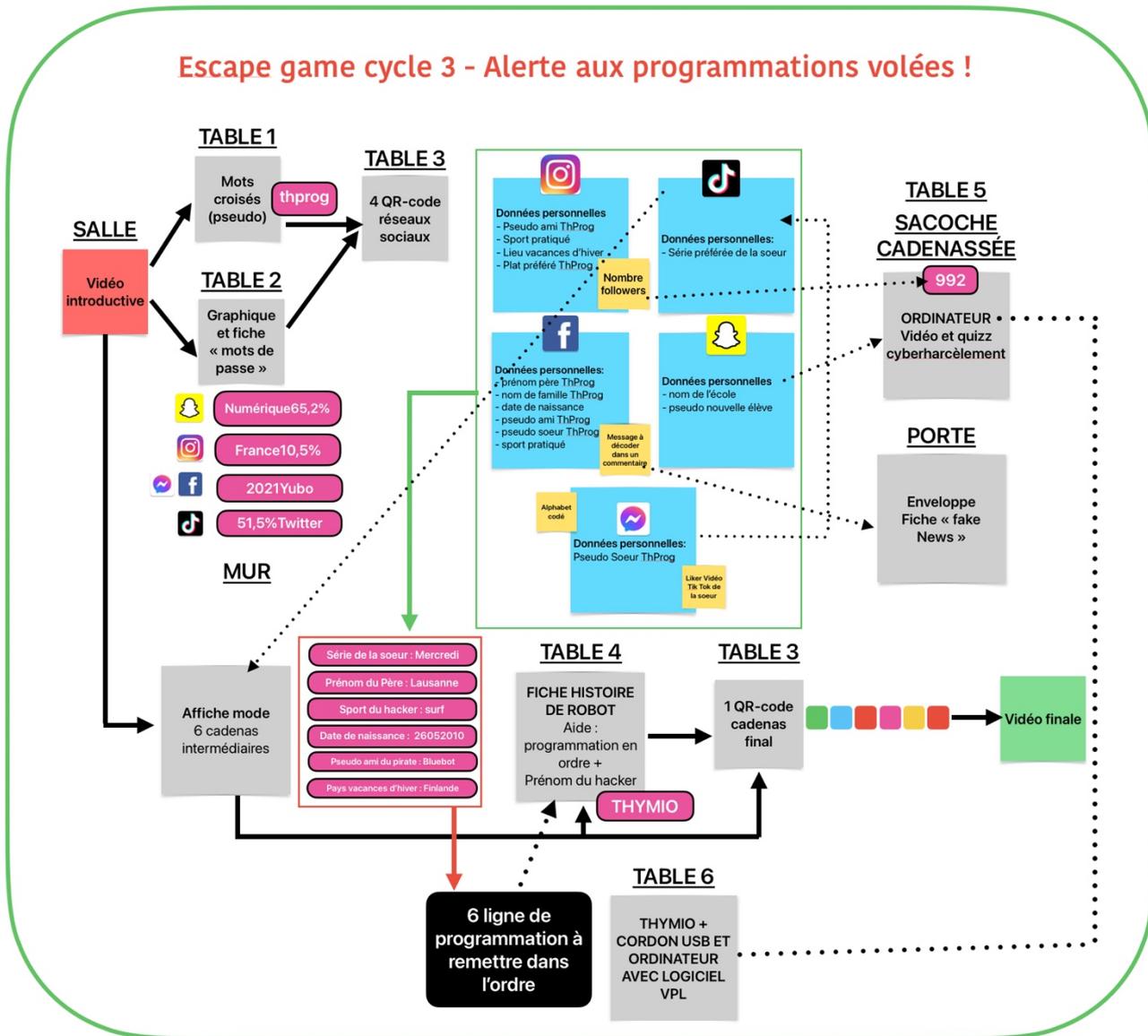
CONSEILS

- Pour éviter toute mauvaise surprise, il est recommandé de toujours recompter le matériel à la fin de chaque session et de vérifier l'état de celui-ci. Il est possible que les joueurs aient écrit sur les supports ou qu'ils aient gardé des indices dans leurs poches.



Escape Game cycle 3 – Alerte aux programmations volées !

ORGANIGRAMME



B. Liste du matériel

Le code couleur utilisé permet de repérer les deux catégories de matériel à mobiliser :

COULEUR BLEUE : les ressources à télécharger et à imprimer

- Fiche « mots croisés » (A4)
- Graphique (A3)
- Fiche « mots de passe » (A4)
- Fiche « 4 QR code réseaux sociaux » (A4)
- 1 QR code cadenas final (A4)
- Affiche mode (A3)
- 2 enveloppes
- Étiquette « confidentiel » (A5)
- Fiche « histoire de robot » (A4)
- Document explicatif « fake news » (A4)
- Quizz « cyberharcèlement » (A4 – autant d'exemplaires que de joueurs)
- Diapo avec vidéo 1 jour 1 question – c'est quoi le cyberharcèlement ? et consigne
- Vidéo d'introduction
- Vidéo finale (pour un usage hors ligne)
- Infographie « consignes générales » (A3 ou projection)

COULEUR ROSE : les ressources à mettre à disposition/installer sur place

*** Il s'agit majoritairement de mobilier et d'équipement numérique*

- Rubalise ou scotch de chantier
- Tables et chaises pour permettre aux joueurs de s'asseoir et d'écrire
- 6 tables pour installer le matériel
- Façade intérieure de la porte de la salle
- Espace mural accessible
- Vidéoprojecteur + ordinateur + hauts parleurs
- Connexion Internet stable
- Cadenas code à 3 chiffres
- Sacoche d'ordinateur verrouillable avec un cadenas
- Ordinateur ou tablette à ranger dans la pochette
- Scotch transparent, patafixe ou punaises
- 4 à 5 tablettes (1 par joueur ou par équipe)
- 1 robot Thymio
- 1 ordinateur avec le logiciel VPL pour programmer Thymio
- Stylos ou crayons à papier et feuilles
- **Minuteur (si le jeu est chronométré)**

L'ensemble du matériel est nécessaire pour que les énigmes de l'escape game fonctionnent. Il est essentiel de les préparer et de les vérifier en amont pour ensuite installer correctement l'espace de jeu. Nous vous mettons à disposition un tableau récapitulatif indiquant les démarches à suivre pour préparer le matériel de chaque énigme.



C. Mise en place

Pour plus de simplicité, il est conseillé de préparer et d'installer le matériel dans l'ordre de présentation du tableau récapitulatif qui suit.

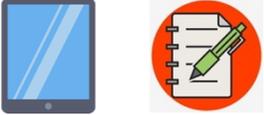


CONSEILS

- **Suivez attentivement la rubrique « Recommandations »** du tableau récapitulatif pour éviter toute mauvaise surprise lors du jeu.
- Les supports consommables (quizz, mots croisés...) doivent être **imprimés en autant d'exemplaires que de sessions prévues.**
- Tous les supports ont été conçus pour être **imprimés en couleur ou en noir et blanc.**
- Respectez **les dimensions indiquées** pour les supports imprimables (ex : affiche mode en A3)
- Vous pouvez plastifier les supports pour une conservation plus longue.
- Pendant l'installation de l'espace de jeu, **veillez à vous souvenir de l'emplacement de chaque indice !** Cela vous permettra de suivre l'avancée des participants durant la partie et de leur donner les bonnes aides.
- En cas de dispersion et de focalisation sur des éléments qui ne concernent pas l'activité, l'enseignant peut alerter sur ce qu'il ne faut pas toucher. Toutefois, **des interruptions répétées peuvent compromettre l'immersion des participants.**
- Les participants **ne doivent pas avoir à déplacer le mobilier ou des objets lourds.**

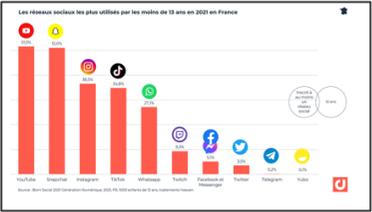
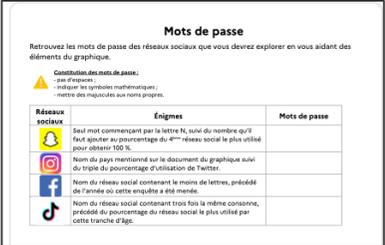


Escape Game cycle 3 – Alerte aux programmations volées !

Visuel	Préparation	Recommandations
	<p><u>À baliser :</u> rubalise ou scotch de chantier pour délimiter la zone de jeu.</p>	<p>Veillez à ce que la zone de jeu ne soit pas trop grande.</p>
  	<p><u>À installer et préparer :</u> tables et chaises pour permettre aux joueurs de s'asseoir pendant leurs investigations et d'écrire convenablement. 4 à 5 tablettes et stylos, crayons, feuilles ordinateur relié au vidéoprojecteur et à des hauts parleurs.</p>	<p>Veillez à ce que cette installation ne se confonde pas avec les tables dédiées aux énigmes. 1 tablette par joueur ou équipe. Vérifiez leur niveau de charge. Testez l'équipement en amont.</p>
 	<p><u>À télécharger ou diffuser en ligne :</u> vidéo d'introduction</p>	<p>Lien vers la vidéo en ligne : https://dgxy.link/EGC3INTRO</p>
	<p><u>À imprimer ou projeter :</u> Infographie « consignes pour naviguer sur les réseaux sociaux » A3</p>	<p>L'infographie doit rester visible tout au long de l'escape game.</p>
	<p><u>À vérifier :</u> Connexion Wifi (débit et stabilité)</p>	

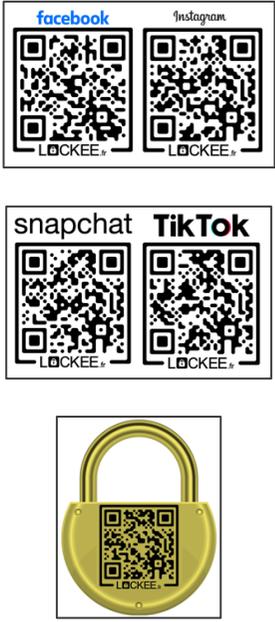


Escape Game cycle 3 – Alerte aux programmations volées !

Visuel	Préparation	Recommandations
	<p><u>À imprimer et installer :</u></p> <p>Table 1 :</p> <p>fiche « mots croisés » A4</p>	<p>Il est possible de plastifier ces fiches si vous prévoyez de les réutiliser plusieurs fois.</p> <p>À ce moment-là, utilisez des feutres pour tableau blanc pour permettre aux joueurs d'écrire sur ces documents.</p>
 	<p>Table 2 :</p> <p>Graphique A3</p> <p>Table 2 :</p> <p>fiche « mots de passe » A4</p>	<p>Pour un usage unique, prévoyez autant de tirages que de sessions prévues.</p>

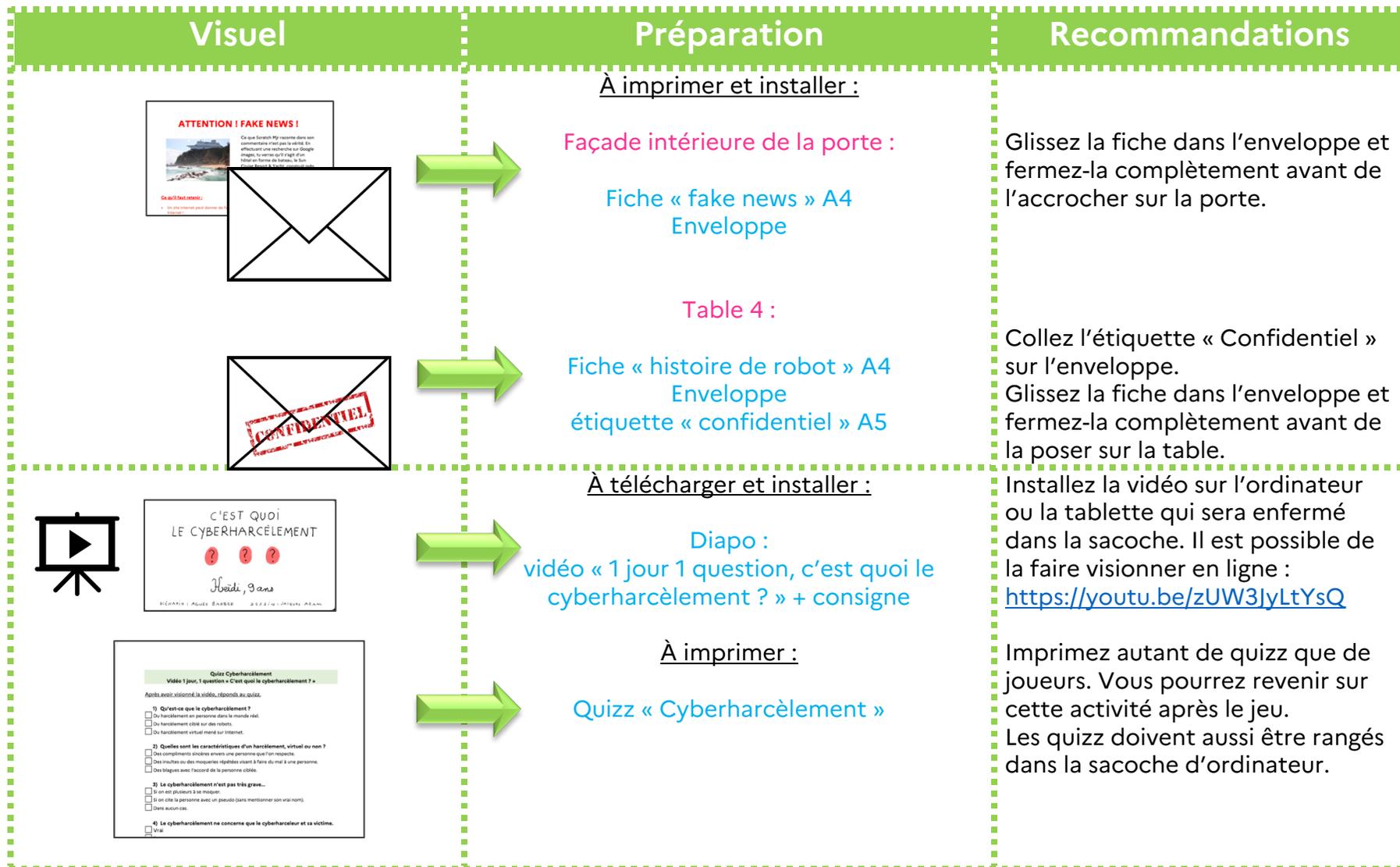


Escape Game cycle 3 – Alerte aux programmations volées !

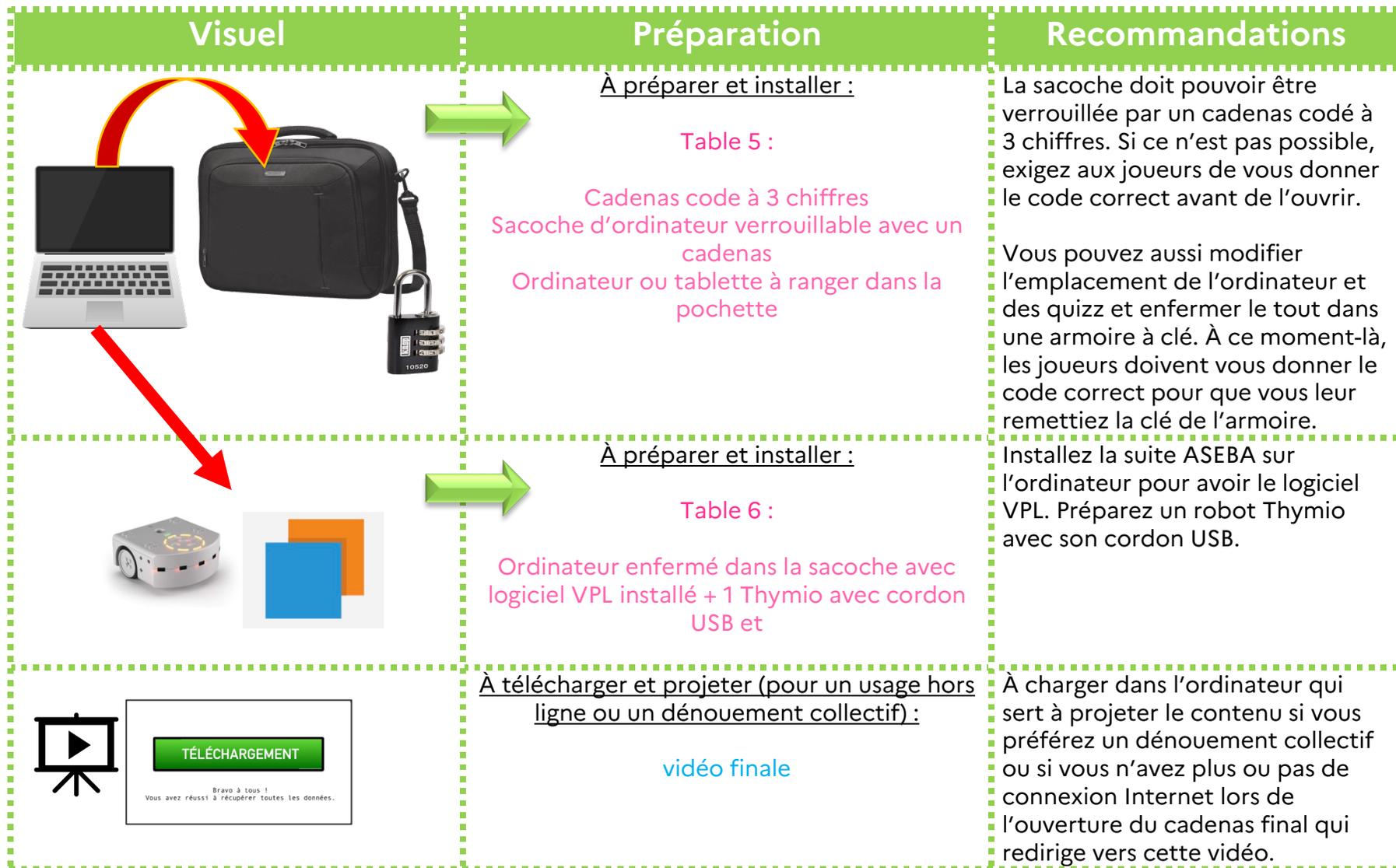
Visuel	Préparation	Recommandations
	<p><u>À imprimer, découper et installer :</u></p> <p>Table 3 : Fiche « 4 QR-code réseaux sociaux » A4 FACEBOOK – INSTAGRAM SNAPCHAT – TIK TOK</p> <p>Table 3 : QR-code Cadenas final (A4)</p>	<p>Découpez la fiche « 4 QR-code » de façon à bien séparer chacun d'eux.</p> <p>Nous recommandons de plastifier chaque QR-code pour bien les conserver et éviter l'usure à force que les joueurs les manipulent.</p>
	<p><u>À imprimer et accrocher :</u></p> <p>Espace mural accessible Affiche mode (A3)</p>	<p>La qualité d'impression doit être assez bonne pour que les QR-code soient fonctionnels. Nous recommandons de tester l'ensemble des 6 QR-code avant le lancement du jeu.</p>



Escape Game cycle 3 – Alerte aux programmations volées !



Escape Game cycle 3 – Alerte aux programmations volées !



Animation et déroulement

A. Rôle de l'enseignant

SES MISSIONS

- Préparer l'intégralité des supports de jeu, installer la salle puis la remettre en place ;
- Accueillir les joueurs et les plonger dans l'ambiance de leur mission avant le jeu ;
- Suivre la partie afin de leur venir en aide, en leur donnant des indices ;
- Une fois la mission terminée, débriefer avec les joueurs en revenant sur les temps forts de la mission.



CONSEILS

- Avant d'animer l'escape game avec les élèves, nous recommandons de l'éprouver avec des collègues ou des proches pour découvrir le concept, appréhender la mécanique de jeu et se familiariser avec le déroulement.
- Tout le monde ne vit pas l'escape game de la même manière ! Si certains groupes cherchent le challenge, d'autres veulent profiter de l'ambiance du jeu. L'enseignant doit s'adapter pour que tous les joueurs soient à l'aise du début à la fin.
- L'enseignant doit être dynamique, rigoureux et attentif aussi bien sur les aspects matériels que sur l'animation du jeu et l'accompagnement des participants.
- L'immersion étant la priorité, il ne faut pas hésiter à théâtraliser son discours pour plonger au mieux les joueurs dans l'ambiance.

SON RÔLE

L'enseignant détient **le rôle de maître du jeu** dans la mise en œuvre de l'escape game. **Sa présence demeure indispensable** pour la réussite des joueurs. Il est considéré comme un acolyte qui peut leur venir en aide et leur donner des coups de pouce en cas de blocage.

Le maître du jeu **ne doit pas répondre aux questions des participants, ni intervenir dans leurs discussions**, sauf si la situation est appropriée. Il garde une posture discrète et en retrait pendant toute la partie afin de guetter leurs écarts, mais aussi de les aiguiller en cas de difficulté.

Si le jeu est chronométré, le maître du jeu peut **annoncer régulièrement le temps restant** (toutes les 15 minutes par exemple), notamment lorsque la fin est proche, pour accélérer le rythme et accentuer l'adrénaline des joueurs. Les derniers instants, avant que le chronomètre sonne, sont très importants pour la dynamique de jeu. Idéalement, il faut donc que la partie se termine dans les 5 dernières minutes.



QU'EST-CE QU'UN BLOCAGE ?

Les blocages peuvent être d'ordre technique ou inhérents aux énigmes et à la dissimulation des objets dans la zone de jeu. Cela peut se traduire par une perte de temps importante sur une fausse piste, par l'incompréhension totale d'une énigme ou encore par un objet dissimulé que les joueurs n'arrivent pas à trouver.

Dans ce genre de situation, **n'attendez pas plus de 5 minutes** avant de les aiguiller dans la bonne voie à l'aide d'un indice. Il est cependant conseillé de laisser un temps de fouille suffisant aux joueurs avant de leur donner des indices plus précis.



CONSEILS

Tous les joueurs sont différents et peuvent bloquer sur des choses que vous n'auriez pas imaginé. Soyez à l'écoute de leurs réactions et essayez de vous adapter à leur façon de jouer pour **donner les indices dont ils ont besoin**.

COMMENT DONNER UN INDICE AUX JOUEURS ?

Les coups de pouce sont des indices à donner oralement aux joueurs s'ils sont bloqués sur une énigme depuis un bon moment ou s'ils semblent perdre beaucoup trop de temps sur une fausse piste. Ces indices prennent la forme de **phrases courtes** qui doivent être comprises et entendues par tous les joueurs.



CONSEILS

- Pour accentuer l'immersion des joueurs, donner des indices en jouant sur le scénario : « Le père du pirate lui a laissé un message privé. », « La sœur du pirate lui a demandé de faire quelque chose pour elle. »
- Ne pas hésiter à **répéter plusieurs fois de suite le même indice** pour que tout le groupe le comprenne et le retienne.
- Éviter les indices qui peuvent porter à confusion entre deux énigmes.
- Si vous êtes deux maîtres du jeu, veiller à ne pas donner d'informations contradictoires aux joueurs.

B. Une session d'escape game

Compter environ **1h30** au total pour l'ensemble de l'escape game :

- **15 minutes** de briefing (Introduction et consignes) ;
- **60 minutes** de jeu ;
- **15 minutes** de débriefing (discussion et conclusion).



Escape Game cycle 3 – Alerte aux programmations volées !

Ces trois temps forts de l'escape game sont détaillés dans le déroulé détaillé (cf point C de cette rubrique).

Chaque étape est expliquée précisément et indique ce que les joueurs devront faire, le matériel qu'ils utiliseront ainsi que les informations que le maître de jeu devra leur fournir durant la partie.

C. Briefing

LES INDISPENSABLES POUR ASSURER LA RÉUSSITE ET LA SÉCURITÉ DES JOUEURS

1. Commencez par expliquer votre rôle. Vous serez un acolyte des joueurs qui les suivra attentivement durant la partie pour leur donner des coups de pouce en cas de gros blocage.
2. Demandez aux participants s'ils ont déjà fait un escape game. En général, ceux qui en ont déjà fait sont plus à l'aise et ont moins besoin d'indices. Sinon, expliquez-leur rapidement le principe d'un escape game :

« *Un escape game est un jeu d'enquête collaboratif qui se déroule dans un temps imparti. Plongés au coeur d'une histoire, les joueurs doivent faire preuve de réactivité, de logique et surtout travailler en équipe pour mener à bien leur mission et sortir de la zone de jeu avant la fin du compte à rebours (s'il est prévu) !* »

3. Énoncez les règles suivantes dans un coin calme, situé hors de la zone de jeu permettant de rassembler tous les joueurs :

«

- Respectez la zone de jeu définie.
- Nul besoin d'utiliser la force physique, seule votre force mentale est nécessaire.
- Aucun indice n'est caché dans des endroits inaccessibles.
- Communiquez avec les autres joueurs et écoutez-vous les uns les autres. N'hésitez pas à vous répartir les tâches.
- N'oubliez pas de garder votre sang froid et de vous amuser avant tout !

 »

PRÉSENTATION DU SCÉNARIO (VISIONNAGE DE LA VIDÉO)

Dirigez-vous dans l'espace de jeu avec les joueurs et mettez-les en condition d'écoute. Faites visionner **une seule fois** la vidéo d'introduction sur un ordinateur ou une tablette. Vous pouvez également la projeter.

« *Nous venons de recevoir un message de la part du principal du collège. Vous allez le découvrir, mais attention, il faudra le lire attentivement et retenir les informations importantes.* »



Escape Game cycle 3 – Alerte aux programmations volées !

DISTRIBUTION DE LA FEUILLE DE ROUTE (élément facultatif)

La feuille de route n'est pas obligatoire, mais elle peut aider considérablement les joueurs en les aidant à relever les indices et à organiser leur enquête. Elle leur permet aussi de se remémorer les missions annoncées dans la vidéo introductive. Ce document est organisé de façon à ce que les joueurs puissent noter toutes les informations nécessaires à l'avancée du jeu (récolte des données personnelles, récolte des programmations proposées à l'ouverture des cadenas intermédiaires...)

CONSIGNES POUR NAVIGUER SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

Une fois la vidéo visionnée, projetez ou affichez l'infographie des consignes pour naviguer sur les réseaux sociaux. Elles synthétisent des informations clés.



- Les 11 données personnelles à récolter
- Les clés de lecture sur les réseaux sociaux :



Cliquer pour naviguer (retour en arrière, défilement, page suivante)



Indique une donnée personnelle que vous devez relever.



Cliquer pour obtenir un indice.



Cliquer pour se rendre à un endroit précis.

Rappelez aux joueurs qu'il est essentiel de bien noter chaque donnée relevée (y compris les images découvertes lors de l'ouverture des cadenas virtuels) en leur indiquant que certaines d'entre elles seront primordiales pour ouvrir certains cadenas.

PREMIÈRES ÉNIGMES

Une fois les consignes expliquées et le matériel attribué, dirigez les joueurs vers les premières énigmes posées sur la table :

- Le jeu de mots croisés
- Le graphique et les mots de passe





Voici deux activités disposées sur la table. Suivez les consignes pour trouver les premiers indices laissés par le pirate. Ces indices sont essentiels pour pouvoir accéder aux informations que vous devez récolter.

LANCEMENT DU JEU

Si vous avez prévu de chronométrer le jeu, lancez le décompte de 60 minutes sur votre minuteur.



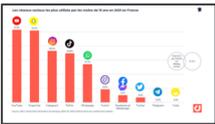
Vous avez 60 minutes et pas une de plus.
C'est parti ! Bonne chance !



D. Déroulé détaillé du jeu

Le déroulé détaillé du jeu et des énigmes vous permettra d'aiguiller les joueurs en cas de blocage pour savoir quand leur fournir des indices.

PREMIÈRES ÉNIGMES

Activité	Solution
<p>Mots croisés</p> <p>Après l'avoir complété la grille, les joueurs reconstituent le pseudo du pirate à partir des cases en couleur numérotées.</p> 	<p>Le pseudo obtenu est THPROG → le pseudo doit être écrit en majuscule</p>
<p>Graphique et fiche « mots de passe »</p> <p>Après avoir observé les éléments du graphique, les joueurs résolvent les quatre petites énigmes qui leur permettront d'obtenir le mot de passe des quatre réseaux sociaux à investiguer.</p>  	<p>SNAPCHAT : Numérique65,2% INSTAGRAM : France10,5% FACEBOOK : 2021Yubo TIK TOK : 51,5%Twitter</p>



Escape Game cycle 3 – Alerte aux programmations volées !

Les joueurs utiliseront **le même pseudo** pour accéder à chaque réseau social. **Seul le mot de passe sera différent.**

Attention à la casse des mots de passe : la ponctuation, les symboles mathématiques et les majuscules doivent être bien saisis.



POUR ALLER PLUS LOIN

Un réseau social est un site internet qui permet aux internautes de se créer une page personnelle afin de partager et d'échanger des informations, des photos ou des vidéos avec leur communauté d'amis et leur réseau de connaissances.

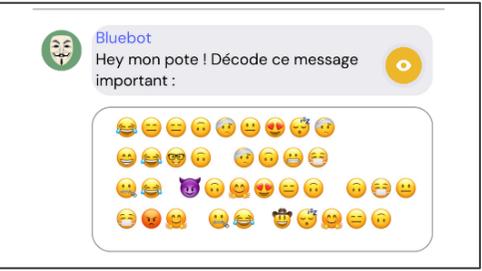
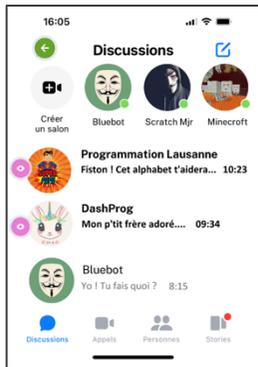
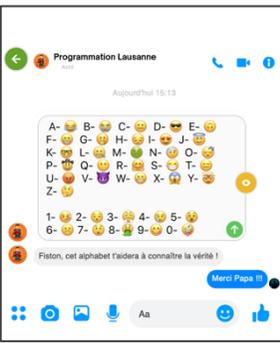
FOUILLE

Par la suite, les joueurs ont accès à toute la zone de jeu qu'ils peuvent fouiller. Ainsi, les indices suivants peuvent être trouvés :

- Une histoire rangée dans une enveloppe fermée et estampillée « confidentiel » ;
- l'affiche mode sur laquelle se trouvent les QR-code qui renvoient vers les 6 cadenas virtuels intermédiaires ;
- la fiche « fake news » rangée dans une enveloppe fermée et accrochée à la façade intérieure de la porte ;
- une sacoche verrouillée par un cadenas à code (3 chiffre) posée sur une table et dans laquelle se trouvent un ordinateur (ou une tablette) et le quizz « cyberharcèlement » ;
- un robot Thymio avec son cordon USB ;
- Des QR-code posés sur une table (4 pour accéder aux réseaux sociaux et 1 renvoyant au cadenas final).

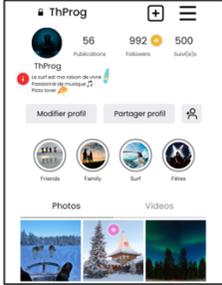


Escape Game cycle 3 – Alerte aux programmations volées !

Énigme	Indice	Solution
<p>QR-code compte Facebook</p>  <p>Message à décoder</p> 	<p>Les données personnelles sont ciblées par </p> <p>Message émoticones à décoder : Consulter le message privé du père de ThProg</p>  	<p><u>Données personnelles à récolter :</u> Sport : surf Date de naissance : 26 05 2010 Pseudo ami ThProg : Bluebot Sœur ThProg : DashProg Nom de famille Thprog : Programmation Prénom père ThProg : Lausanne</p> <p>Message émoticones à décoder : Attention fake news La vérité est sur la porte</p>
<p>Enveloppe sur la façade de la porte</p> 	<p>Publication de Scratch Mjr sur Facebook</p> 	<p><i>Les joueurs doivent se diriger vers la façade de la porte pour trouver une enveloppe dans laquelle se trouve des informations sur la photo publiée par Scratch Mjr.</i></p>

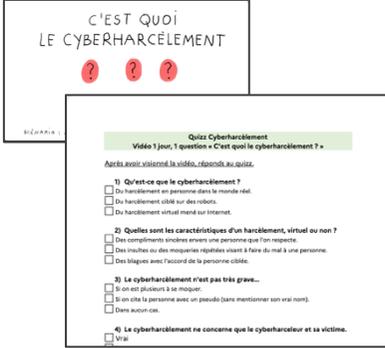


Escape Game cycle 3 – Alerte aux programmations volées !

Énigme	Indice	Solution
<p>QR-code compte Instagram</p> 	<p>Les données personnelles sont ciblées par </p> <p>Consulter les dernières photos publiées sur profil de ThProg pour trouver le nom du pays dans lequel il a passé ses vacances d'hiver</p>  	<p><u>Données personnelles à récolter :</u></p> <p>Sport : surf</p> <p>Ce que Th prog aime manger : pizza</p> <p>Pays des vacances d'hiver : Finlande</p> <p>Pseudo ami ThProg : Bluebot</p>
<p>QR-code compte Tik Tok</p> 	<p>Les données personnelles sont ciblées par </p> <p>Regarde les messages privés sur Facebook pour savoir quoi faire sur Tik Tok.</p> 	<p><u>Données personnelles à récolter :</u></p> <p>Série préférée de la soeur : Mercredi</p> <p><u>Indication pour débloquer les cadenas intermédiaires :</u></p> 

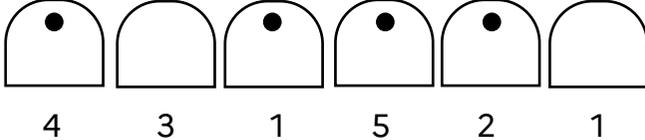
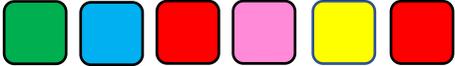


Escape Game cycle 3 – Alerte aux programmations volées !

Énigme	Indice	Solution
<p>QR-code compte Snapchat</p> <p>snapchat</p> 	<p>Les données personnelles sont ciblées par </p> <p>Consulter les messages reçus par Thprog pour mieux comprendre le post d'Aliana.</p> 	<p>Données personnelles à récolter : Pseudo nouvelle élève : Aliana Nom de l'école : Connaissance</p>
<p>Ordinateur rangé dans la sacoche verrouillée par un cadenas à combinaison</p> 	<p>Pour trouver le moyen d'accéder à l'ordinateur enfermé dans la sacoche, il faut lire la conversation entre ThProg et Bluebot sur la messagerie privée de Snapchat.</p> <p>Quizz : Visionner la vidéo disponible sur l'ordinateur pour pouvoir répondre au Quizz. Lire la consigne du Quizz.</p>	<p><u>Code du cadenas (3 chiffres) : 992</u></p> <p>Rappel : Le quizz n'est pas exploité pendant l'escape game. Les joueurs prennent chacun une fiche et répondent au Quizz.</p>



Escape Game cycle 3 – Alerte aux programmations volées !

Énigme	Indice	Solution
<p data-bbox="383 293 580 320">Cadenas final</p> 	<p data-bbox="781 328 1411 576">Pour trouver la combinaison du cadenas couleur, il faut remettre dans l'ordre les programmations obtenues en ouvrant les cadenas de l'affiche mode. L'histoire de robot qui se cache dans la salle aidera à retrouver l'ordre de ces programmations.</p> 	<p data-bbox="1464 293 1668 320">Combinaison :</p> 
<p data-bbox="383 810 580 837">Affiche mode</p> 	<p data-bbox="781 847 1411 983">Chaque QR-code correspond à un cadenas qui doit être déverrouillé à l'aide d'une donnée personnelle récoltée sur les réseaux sociaux.</p> <p data-bbox="781 1027 1435 1165">Pour savoir à quelle donnée personnelle correspond chaque QR-code, s'aider des mots de l'affiche. Chaque QR-code est en lien avec le mot le plus proche de lui.</p> <p data-bbox="781 1208 1406 1310">Pour retrouver l'ordre de la programmation entière, les joueurs doivent lire l'histoire qui se trouve dans l'enveloppe confidentielle.</p>	<p data-bbox="1464 810 1951 837"><u>Solutions cadenas intermédiaires :</u></p> <p data-bbox="1464 847 1890 1058">Ami : Bluebot – Prog 1 Père : Lausanne – Prog 4 Pays hiver : Finlande – Prog 3 Sport : surf – Prog 5 Naissance : 26052010 – Prog 6 Série : Mercredi – Prog 2</p> <p data-bbox="1464 1101 1928 1203">Les joueurs obtiennent une ligne de programmation à l'ouverture de chaque cadenas.</p>



E. Débriefing

Cette phase incontournable de l'escape game sera le moment pour les participants de prendre du recul par rapport à l'expérience qu'ils viennent de vivre et d'en comprendre les enjeux pédagogiques. Pour mener à bien le débriefing, voici quelques étapes clés (source : <https://scape.enepe.fr/indispensable-debriefing.html>) :

- **Le recueil des émotions** : les élèves s'expriment librement sur l'expérience qu'ils viennent de vivre. L'enseignant les écoute attentivement et récolte à ce moment-là des éléments sur lesquels il pourra rebondir lors de l'étape suivante.
- **La phase des enseignements** : revenir sur les différentes parties du jeu, de manière chronologique. L'objectif est de valoriser la participation de tous les joueurs et d'établir un lien entre le jeu et les contenus disciplinaires ciblés. Quelques questions pour orienter la discussion :
 - « Comment avez-vous débuté le jeu ? Comment vous êtes-vous organisés pour résoudre les différentes énigmes ? Quelles difficultés ont émergé ? À quels moments ? Les informations ont-elles été partagées clairement ? Si non, comment améliorer la communication entre les joueurs ? »
 - « Comment avez-vous appliqué les contenus vus en classe ? Quelles notions avez-vous découvertes lors de l'escape game ? »

POINTS CLÉS DE L'ESCAPE GAME

- **Organisation et gestion de données** : faire un point sur la compréhension du graphique proposé (thématique, échantillon, informations du titre et de la légende). Revenir sur la méthodologie de lecture et de prélèvement de données issues d'un graphique.
- **Calcul** : faire un rappel sur les procédures de calcul avec les nombres décimaux (recherche du complément au nombre entier supérieur, algorithme de l'addition de nombres décimaux ou de la multiplication d'un nombre décimal par un nombre entier)
- **EMI – sensibiliser aux bons usages du numérique** : la navigation sur les réseaux sociaux ainsi que la récolte de données personnelles au travers de cet escape game sont de véritables points d'appui pour sensibiliser nos jeunes élèves aux risques et dangers auxquels ils peuvent être confrontés lorsqu'ils naviguent sur Internet. Les thématiques qui suivent sont incorporées dans le jeu. Vous pouvez les aborder en profondeur avec les élèves pour qu'ils développent des usages raisonnés et responsables de cet outil. Par exemple, le quizz réalisé pendant l'escape game peut faire l'objet d'un travail plus approfondi sur le cyberharcèlement.

Thématiques :

- Maîtriser sa vie numérique sur Internet, en particulier les réseaux sociaux
- Chercher et vérifier les informations en ligne
- Prévenir le cyberharcèlement
- Protéger sa vie privée

Pour chaque thématique, le site **Internet sans crainte** met à disposition des kits clés en main. Ces kits et d'autres ressources sont également disponibles dans **la mallette en ligne** proposée dans la vidéo finale de l'escape game.



Escape Game cycle 3 – Alerte aux programmations volées !

Internet sans crainte : <https://www.internetsanscrainte.fr>

Mallette en ligne : <https://tuic.education.pf/ressources-education-aux-medias-et-a-linformation/>

- **Programmation – Thymio avec VPL** : faire un rappel sur le langage conditionnel Si...Alors. Faire rappeler le fonctionnement du logiciel VPL et la logique événement/actions.

Ressources en ligne (PADLET) : <https://dgee.padlet.org/papndgee/thymio-9i9j3m5qwslyvyu3>

À vous
de jouer !

