Escape game

https://dgxy.link/cybersecurity

Livret pédagogique

L'escape game Cybersécurité est principalement destiné aux élèves de primaire et de collège, à partir du cycle 3. Il a pour vocation de sensibiliser ceux-ci aux enjeux de la cybersécurité, dans le cadre du CRCN.

Au travers des différentes ressources et activités proposées, il s'agira pour les élèves de construire des compétences et d'acquérir les premiers éléments d'acculturation numérique relatifs à cette thématique.

Ce livret pédagogique reprend le déroulement de l'escape en précisant les objectifs visés, la nature des supports utilisés et les notions ciblées dans les activités interactives. Il y est également précisé les codes de déverrouillage permettant de passer d'une mission à l'autre.

Le temps nécessaire pour réaliser l'escape game dans sa totalité est d'environ 1 heure. Mais cela peut varier en fonction des classes.

En classe, l'enseignant pourra rappeler l'importance de suivre attentivement les consignes, éventuellement de prendre des notes et de bien lire les « feedbacks » en cours d'activité. En effet, ces derniers contiennent des commentaires qui contribuent à la compréhension des notions. En fin d'activité, les codes de déverrouillage indispensables à la progression dans le jeu sont affichés. Les élèves devront y être attentifs.

L'escape game est ainsi composé de 7 missions : 6 missions thématiques et 1 mission finale qui reprend l'essentiel des notions abordées. Une fiche « Carte d'expert(e) en cybersécurité » est téléchargeable en fin de parcours ainsi que la fiche synthétique de la CNIL « Cyber réflexes – Se protéger sur internet ».

Domaines du CRCN :

Spécifiquement, le thème de la cybersécurité relève du domaine 4 du CRCN.

Le tableau de synthèse qui fournit des Repères pour l'évaluation des compétences numériques est disponible sur Eduscol :

https://eduscol.education.fr/document/20395/download

Ce document permet d'identifier que les 3 premiers niveaux de maitrise sont travaillés tout au long de cet escape game.

Sommaire

Activité 1

- Objectif visé : savoir construire un mot de passe solide

- Support utilisé : application Gbdlm2p créée par Cyril Iaconelli, distribuée sous licence CC-BY (site web https://www.lmdbt.fr/)
- Activité interactive : quiz H5P
    - 1 : Un mot de passe de 8 caractères est considéré comme solide ?
        - Réponse attendue :
            - Faux
    - 2 : "sympalecarnaval" n'est pas un bon mot de passe car : (plusieurs choix sont possibles)
        - Réponses attendues :
            - Il est composé de mots du dictionnaire.
            - Il n'y a pas de majuscules.
            - Il n'y a pas de caractères spéciaux ni de chiffres.
    - 3 : Stocker tous ses mots de passe dans un carnet est une excellente idée.
        - Réponse attendue :
            - Faux
    - Seuil de réussite : 75%
    - Code obtenu dans le feedback : **data**

Mission 2

- Objectif visé : connaitre les dispositifs de protection des matériels informatiques.
- Support utilisé : vidéo 1 jour, 1 question « C'est quoi une cyberattaque ? »
- Activité interactive : quiz H5P
    - Quels outils ou applications permettent de protéger un ordinateur ?
        - Réponses attendues :
            - Un antivirus

        - Un mot de passe administrateur
        - Un pare-feu
    - Le système d'exploitation de mon appareil me propose de faire une mise à jour de sécurité.

      Quelles sont les bonnes habitudes à adopter ?

        - Réponses attendues
            - Je l'installe aussitôt
            - Je programme l'automatisation des mises à jour
    - Seuil de réussite : 75%
    - Code obtenu dans le feedback : **cyber**

Mission 3

- Objectif visé : comprendre les enjeux de la protection de la vie privée et des données personnelles
- Support utilisé : vidéo 1 jour, 1 question « Quels sont les dangers d'internet ? »
- Activité interactive : quiz H5P
    - Hier soir, Marc s'est rendu compte qu'un coéquiper de son équipe de tennis avait mis en ligne des photos de lui sans lui demander la permission…
        - Réponse attendue :
            - B. Marc lui demande de les effacer
    - Quand Virginie va sur Internet, elle hésite toujours pour « accepter les cookies » …
        - Réponse attendue
            - A. Elle devrait les refuser
    - Quand Adrien fait du paddle à la mer, il envoie souvent des photos à son ami Manu.

Sans lui poser la question, Manu peut savoir précisément sur quelle plage Adrien se trouvait.

        - Réponse attendue
            - Vrai
    - Isabelle regarde un tuto de bricolage. Quel sera le sujet du tuto suivant ?
        - Réponse attendue
            - A. La dernière perceuse à percussion qui vient de sortir.
    - Que fais-tu si tu reçois un message d'un inconnu ?
        - Réponse attendue
            - C. Comme dans la rue, tu ne réponds jamais à un message d'une personne inconnue.
    - Michel joue souvent en réseau sur son jeu préféré. Le prochain tournoi est avec des inconnus...
        - Réponse attendue
            - B. Mauvaise idée.
    - Seuil de réussite : 75%
    - Code obtenu dans le feedback : **identité**

Mission 4

- Objectif visé : savoir ce qu'est un piratage informatique
- Support utilisé : vidéo 1 jour, 1 question « C'est quoi le piratage informatique ? »
- Activité interactive : question unique
    - Comment s'appelle la personne qui réalise une cyberattaque ?
        - Réponse attendue :
            - Pirate

- Code à former avec les lettres mobiles composant le mot « pirate » : **282395**

Mission 5

- Objectif visé : savoir ce que sont les messages indésirables et frauduleux
- Supports utilisés : vidéo Vinz et Lou sur Internet : « Spam attack » et vidéo « La famille tout écran « Comment éviter les arnaques du web ? »
- Activité interactive : appariements Learning apps (associer chaque mot à sa définition)
    - Spam : courrier indésirable envoyé en masse à des fins publicitaires ou commerciales.
    - Arnaque : technique malveillante utilisée par un pirate pour très souvent récupérer de l'argent.
    - Hameçonnage / Phishing : technique malveillante utilisée par un pirate pour récupérer, par la tromperie, des données personnelles.
    - Malveillant(e) : qui a l'intention de nuire à quelqu'un
    - Usurpation : action illicite qui vise à se faire passer pour quelqu'un d'autre
    - Code obtenu dans le feedback : **vigilance**

Mission 6

- Objectif visé : identifier les bonnes pratiques en matière de numérique
- Activité interactive préalable : jeu de catégorisation Learning apps
    - Réponses attendues :
        - Plutôt sans risque !
            - Regarder des dessins animés sur Okoo (France TV)
            - Télécharger un patch de jeu vidéo sur le site officiel de l'éditeur.

        - Acheter ou louer un film en VOD.
        - Lire des articles sur Vikidia.
        - Une page Youtube avec un(e) chanteur(euse) connu(e)
        - Installer un bloqueur de publicités.
    - Problématique !
        - Télécharger un patch de jeu vidéo sur un forum et désactiver son antivirus pour pouvoir l'installer.
        - Télécharger un film sur un site de torrent.
        - Ouvrir une pièce jointe avec ce genre d'extensions de fichiers : .pif, .com, .bat, .exe, .vbs, .lnk, .scr ou .cab.
        - Télécharger une vidéo de Youtube.
        - Télécharger une photographie sur le site d'un photographe professionnel.
- Support utilisé : Fiche Ministère de l'Intérieur « Les bonnes pratiques pour se protéger des stealers »
    - Question : mot anglais pour dire « dérobeur » ?
        - Réponse attendue : stealer
    - Code obtenu avec le cryptex : **numérique**

Mission finale

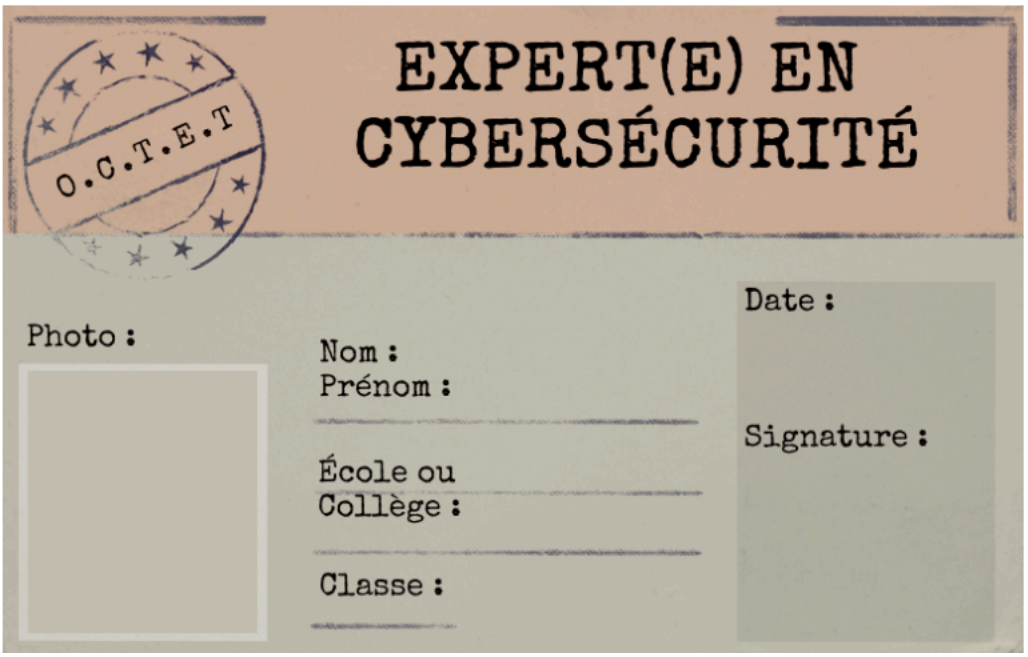
- Objectif visé : faire la synthèse sur l'essentiel des notions qui ont été abordées dans le jeu
- Activité interactive Learning apps : mots croisés (la saisie est forcée en majuscules, l'orthographe et la ponctuation sont exigées, notamment les accents, la cédille, le trait d'union)
    - 1 – Nom anglais pour désigner un pirate informatique : HACKER

- Indice : vidéo 1 jour 1actu « C'est quoi une cyber-attaque ? »

- 2 – Application qui filtre les connexions entrantes et sortantes d'une machine : PARE-FEU
  - Indice : vidéo 1 jour 1actu « C'est quoi une cyber-attaque ? »
- 3 - Somme d'argent exigée par un pirate pour arrêter une cyberattaque : RANÇON
  - Indice : vidéo 1 jour 1actu « C'est quoi une cyber-attaque ? »
- 4 - Programme informatique malveillant : VIRUS
  - Indice : vidéo « Les programmes malveillants »
- 5 - Ensemble des ordinateurs d'une école, d'une entreprise : RÉSEAU
  - Indice : C'est pas sorcier « Qu'est-ce qu'un réseau »
- 6 - Logiciel qui détecte un programme malveillant : ANTIVIRUS
  - Indice : vidéo « Les programmes malveillants »

- Code obtenu dans le feedback : **cryptologie**

« Goodie »



https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/akqmL5zcEcj3ZwS

Fiche synthèse de la CNIL « Cyber réflexes, se protéger sur internet »

https://www.cnil.fr/sites/cnil/files/2023-10/poster_cyber-reflexes2023.pdf

Parcours Éléa

Cet escape game a fait l'objet d'une déclinaison en parcours sur la plateforme de e-éducation Éléa, disponible pour tous les enseignants de l'académie de Normandie, permettant ainsi le suivi personnalisé du travail de l'élève par l'enseignant.

Pour plus d'informations, vous pouvez vous rendre sur le site de la DRANE de Normandie « Enseigner avec le numérique » :

https://drane.ac-normandie.fr/