



ACADÉMIE
DE NICE

Liberté
Égalité
Fraternité

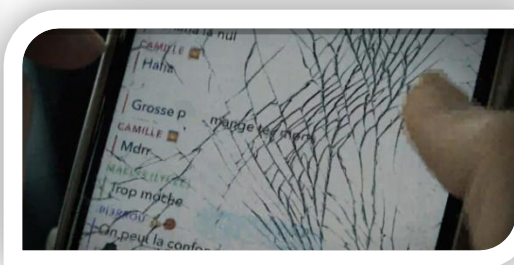


TraAM



Livret pédagogique du TraAM STI 2023-2025 FORMATEUR !

Escape Game Cybersécurité vs Cyberharcèlement





RESSOURCES

- Le livret pédagogique
- Jeu de cartes
- Présentation destinée aux professeurs
- Présentation destinée aux élèves
- Moodle Académique ouvert pour le projet TraAM 2023-2024

Hebergement des ressources



<https://espace-commun.ac-nice.fr/course/view.php?id=815>

En attente de la plateforme ELEA.



PRÉSENTATION

Intérêts et objectifs pédagogiques

L'Escape Cards « Cybersécurité vs Cyberharcèlement » a pour but de sensibiliser les élèves de lycée (LP, LG et LGT) mais aussi les 3^{ème} de collège aux situations de harcèlement et de cyberharcèlement afin de pouvoir les identifier et d'apprendre les gestes à effectuer, qu'ils soient témoins ou victimes.

Le TraAM STI 2023-2025 de l'Académie de Nice permet dans le cadre d'un chef d'œuvre type « projet d'établissement », de déployer un atelier de rentrée disponible pour les élèves à tout moment et selon l'organisation de l'établissement.

Il peut bien sûr être utilisé dans le cadre du projet de sensibilisation au programme PHARE prenant en compte les situations de Cyberharcèlement.

Aborder la question du harcèlement peut sembler complexe et délicat. L'Escape Game est un outil qui permet une approche par la ludification et favorise la mise à distance d'une situation de harcèlement tout en permettant aux joueurs de projeter la fiction dans leur réalité.

Avec son format « serious game », cet outil joue sur les 4 leviers nécessaires pour favoriser l'apprentissage de l'élève : l'attention, l'engagement actif, le feedback et la consolidation :

- L'Escape Game suscite la curiosité et mobilise l'attention de l'apprenant.
- La forme ludique facilite l'engagement dans l'activité.
- Le jeu apporte un feedback immédiat, car la résolution des énigmes permet d'avancer.
- Le jeu comporte une phase de débriefing qui permet d'instaurer des échanges.



Compétences numériques

Les compétences CRCN Pix concernant le harcèlement sont principalement abordées lors des parcours de rentrée et de la certification PIX en lycée.

Un parcours PIX « focus cyberharcèlement » existe en plus des autres parcours de rentrée.

Savoir être et vivre ensemble

- Respecter les autres, savoir écouter et comprendre les différences.
- Contribuer à créer un climat scolaire serein et respectueux.

Compréhension des enjeux sociaux

- Identifier les formes de harcèlement (verbal, physique, cyberharcèlement).
- Comprendre les conséquences du harcèlement sur les victimes et la communauté.

Responsabilité individuelle et collective

- Savoir intervenir ou alerter en cas de situation de harcèlement.
- Participer à des actions de sensibilisation et de prévention du harcèlement.



Dans le référentiel des **compétences numériques** (CRCN), certaines compétences visent à éduquer les élèves sur l'importance de **comportements responsables et respectueux dans l'environnement numérique**, ainsi qu'à les **outiller** pour faire face aux situations de cyberharcèlement.

Maitrise des outils numériques et comprendre les métiers de la Cybersécurité

- Comprendre les différents moyens de communication en ligne et les réseaux sociaux.
- Apprendre à utiliser internet de manière responsable et sécurisée.
- Aborder un des 3 blocs de compétences du référentiel du bac pro CIEL (le Bloc n°3 : Cybersécurité et valorisation de la donnée numérique)

Savoir être et vivre ensemble dans le monde numérique

- Respecter les règles de civilité en ligne et promouvoir un comportement respectueux sur internet.
- Savoir reconnaître et contrer le cyberharcèlement, en comprenant ses différentes formes et ses conséquences.

Responsabilité individuelle et collective face aux usages numériques

- Être capable de se protéger et protéger autrui des risques liés au cyberharcèlement.
- Savoir réagir, signaler et demander de l'aide en cas de cyberharcèlement, que ce soit en tant que victime, témoin ou intervenant.
- Réfléchir à la Cybersécurité concernant soit même et les autres.



QU'EST-CE QU'UN ESCAPE GAME avec cartes ou ESCAPE CARD ?

L'Escape Cards est un dérivé de l'**escape game**.

Pour rappel, l'escape game est un **jeu d'évasion immersif** en équipe dans lequel les participants doivent résoudre une série d'**énigmes** pour s'échapper ou remplir une **mission** dans un **temps défini**.

Dans le format « cards », la seule différence est que les joueurs ne sont pas enfermés dans une pièce, mais ont **un jeu de cartes** en main et **une application**.

- Les indices et les énigmes permettent de piocher des **cartes numérotées** au fur et à mesure pour résoudre de nouvelles énigmes.
- **L'application** a plusieurs fonctions. Elle permet de suivre **le temps** du jeu et d'avoir **accès à des énigmes en ligne** quand les cartes le demandent.
- Dans l'Escape Cards, il y a aussi des **malus** et des **indices** : quand les joueurs piochent de mauvaises cartes, certaines révèlent un malus qui fait perdre du temps de jeu. Il est possible parfois de faire appel à des indices et l'administrateur du jeu peut programmer des malus quand les joueurs décident d'utiliser des indices.

En résumé, les joueurs vont devoir faire un va-et-vient entre les cartes et l'application pour aller au bout de la mission.



Serious
Escape Cards®

<https://escapecards.fr>



LE JEU SERIEUX :

« Cybersécurité vs Cyberharcèlement »

Présentation du jeu

Avant tout, il est important d'insister sur la **mise à distance** : la situation initiale est créée de toutes pièces. **Les personnes qui apparaissent dans le jeu n'existent pas et ont été créées par I.A. (Intelligence Artificielle).** Les données personnelles ont été créées par des applications. Les vidéos sont éducatives et réalisées dans le cadre de concours NAH ou bien à l'initiative d'établissements scolaires pour la prévention du harcèlement.

Ce jeu met les élèves en **posture d'enquêteurs** en tant qu'ambassadeurs au lycée pour apprendre à **identifier les situations de harcèlement et de cyberharcèlement** et savoir comment **agir**, qu'ils en soient **témoins ou victimes**.

Mise en place

Temps nécessaire

Pour l'Escape Cards : 60 minutes

Durée de la séance conseillée : 1 h 30 à 2 h (installation, explication, débriefing)

Nombre de joueurs

4 à 5 élèves par groupe

Matériel

- Un jeu de cartes recto verso par groupe à imprimer en couleur si possible (à plastifier pour une meilleure résistance dans le temps et à tester selon les paramètres de votre imprimante)



Exemple de paramètres d'impression :

- Imprimer en recto verso bord court
- Ajuster la taille du document en fonction des paramètres de votre imprimante (échelle entre 90 et 95 % en général)
- Pour découper les cartes, il est important de suivre les lignes du verso des cartes, la face visible.
- Une tablette ou un ordinateur portable par groupe pour une meilleure expérience de jeu
- Connexion internet
- Répartiteur de son pour une écoute multiple (optionnel)
- Casques/écouteurs (optionnel)

Règles du jeu

Les cartes sont face cachée et sont à retourner seulement quand le jeu le demande ou quand un numéro sur une carte déjà retournée apparaît.

Les cartes retournées restent visibles jusqu'à ce que le jeu demande de les défausser (numéro de la carte en rouge).

Dans chaque jeu de cartes se trouve une carte « Règle du jeu » qui permet aux joueurs de s'y référer durant la partie. Il convient de l'expliquer aux élèves avant de commencer à jouer.

- Les **chiffres en gris** sont les cartes à piocher.
- Les **chiffres en rouge** sont les cartes à défausser. Attention, toutes les cartes ne sont pas à associer. Il peut y avoir de fausses pistes.
- Il faut parfois **associer 2 cartes** : une pièce de puzzle blanche avec une pièce de puzzle noire seulement. La **somme** permet de piocher une nouvelle carte.



- L'icône « engrenage », qui s'appelle « **machine** » dans le jeu, permet d'**interagir** avec un site ou une ressource en ligne pour résoudre une énigme et poursuivre l'aventure. Les joueurs doivent se rendre sur l'application et cliquer sur l'icône pour rentrer le numéro de la carte sur laquelle se trouve l'icône.
- Parfois, quand les joueurs se trompent, ils piochent une carte « **malus** ». Ils devront alors cliquer sur l'icône du sablier, ce qui enlève du temps sur leur temps global.
- Dans ce jeu, il y a **des d'indices** disponibles MAIS ce sera au maître du jeu d'aiguiller les élèves quand ils sont bloqués à une énigme tout en ne donnant pas la solution. Les joueurs doivent toujours avoir le sentiment que ce sont eux qui ont réussi.
- Toutes les cartes sont utiles sauf deux malus.

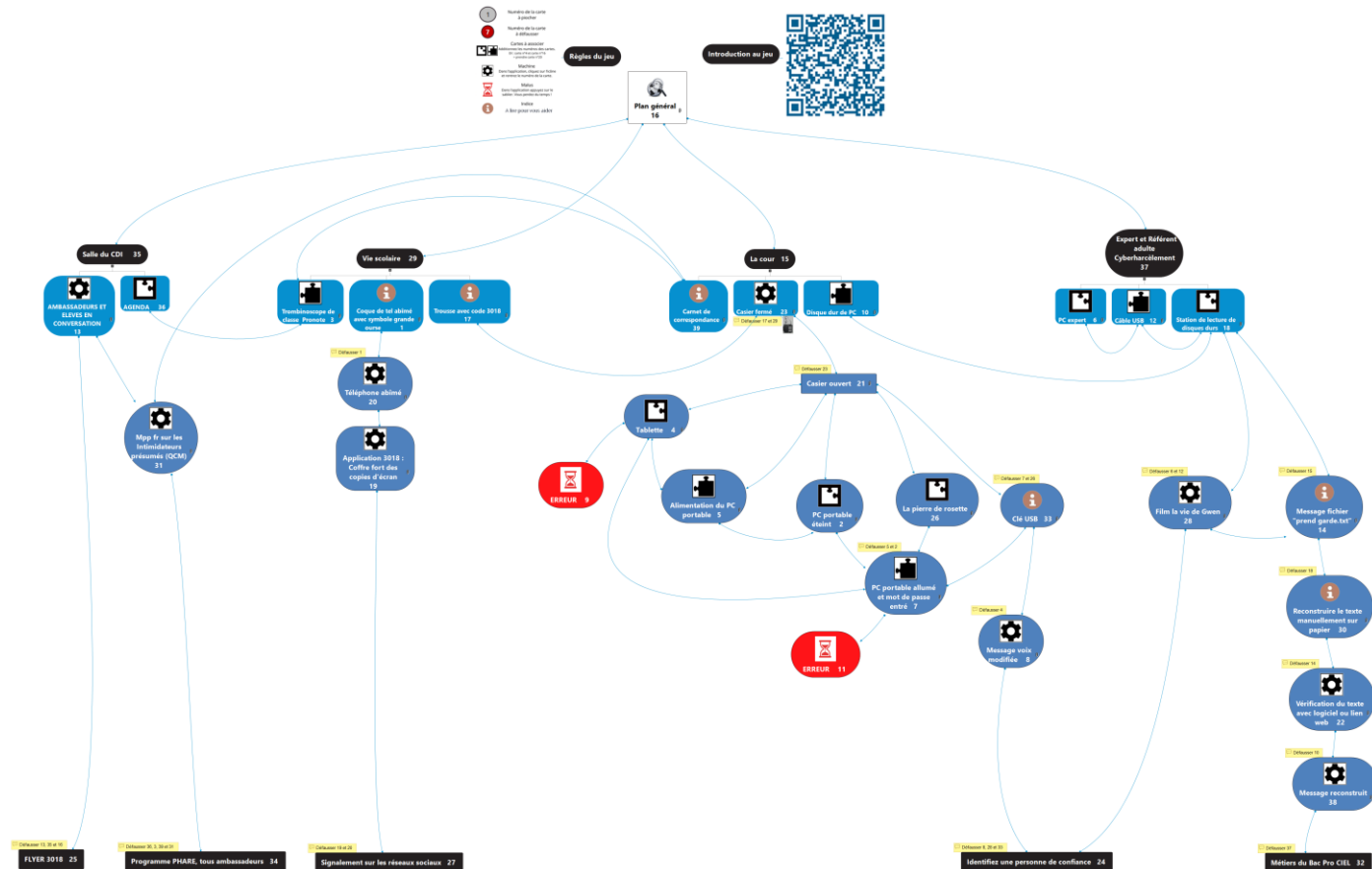
Conseils

Il peut y avoir beaucoup de cartes retournées en même temps. Les joueurs doivent donc bien **organiser leur table** pour ne pas passer à côté d'un indice.

- Un élève ou deux tiennent la pioche tous les membres du groupe se distribuent les cartes.
- Un élève se charge de défausser les cartes au fur et à mesure.
- Bien regrouper les cartes qui font partie d'un même lieu.
- Aller jusqu'au bout des vidéos et des documents pour ne pas rater d'indices et des informations.
- La communication est la clé de la réussite.

Carte mentale avec les solutions aux énigmes (n° des cartes et des informations)

Vous trouverez ci-après le **récapitulatif des énigmes**, leurs solutions, ainsi que des propositions d'indices à donner aux élèves s'ils sont bloqués à une étape.





DÉBRIEFING

Cette proposition de débriefing peut être effectuée entièrement ou partiellement. Vous êtes libre d'adapter les questions et les réponses proposées.

Il est conseillé de faire cette étape en 2 parties.

Lors de la première, il est nécessaire de faire un retour sur les différentes phases du jeu, durant la même séance.

La deuxième partie permet de prolonger la réflexion sur le harcèlement.

Première partie

Débriefing

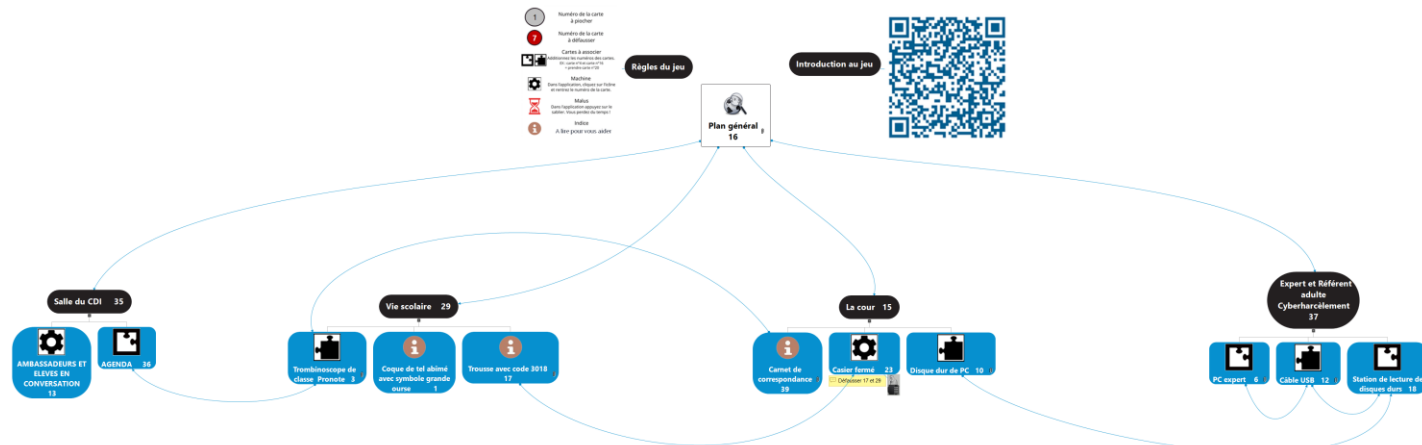
Le **débriefing immédiat** du jeu permet aux élèves d'ancrer dans leur mémoire ce qu'ils ont vu lors de l'échappée. Voici des exemples de questions générales à leur poser :

- Qu'avez-vous fait ?
- Comment l'avez-vous fait
- Pourquoi l'avez-vous fait ?
- Quelles connaissances pensez-vous avoir apprises en faisant ce jeu ?

Étapes du jeu

Nous mettons à disposition **une carte mentale des éléments importants** de l'échappée game. Vous pouvez la donner **sans les branches menant à la solution des 5 cartes principales** qui seront à compléter au crayon par les élèves en groupe pendant le jeu, puis corrigés en debriefing.

Carte mentale sans les solutions : Voir ci-après.





Deuxième partie

Le jeu permet aux élèves de **reconnaître différentes situations de harcèlement et de cyberharcèlement**. Il convient de faire ressortir les gestes qu'ils doivent effectuer s'ils sont victimes ou témoins de harcèlement et/ou de cyberharcèlement.

Voici quelques questions, ainsi que des exemples de réponses attendues : **Qu'est-ce qui vous a fait penser que Gwen était harcelée et cyberharcelée ?**

- Elle est rejetée et isolée en classe
- Lancer de la nourriture sur elle à la cantine
- Humiliation dans la cour (déverser une trousse sur elle, la filmer sans son accord)
- Atteintes physiques (on lui jette des objets dessus)
- Insultes et menaces via les réseaux sociaux
- Divulgence de données personnelles (films)
- Répétitions des gestes à son encontre
- Quelles sont les actions à effectuer si vous êtes victime ?
 - Se confier pour ne pas laisser la situation s'installer
 - Signaler un abus sur les réseaux sociaux
 - Téléphoner au 3018 pour en parler
 - Porter plainte dans les cas plus graves
- Quelles sont les actions à effectuer si vous êtes témoin ?
 - Soutenir la victime pour rompre l'isolement
 - Ne pas participer. Le harceleur cherche un public.
 - En parler à une personne de confiance
- Qu'avez-vous retenu des métiers liés à la Cybersécurité ?
 - Qu'il faut donner les preuves matérielles (clé usb, disques durs...)
 - Communiquer avec les personnes ressources et donner des informations aux spécialistes
 - Ils forment à la sécurité sur internet mais aussi aux compétences numériques et aux bons comportements sur les réseaux sociaux.



Approfondissement

Le jeu a mis les élèves dans une situation complexe et les a obligés à effectuer des actions interdites : fouiller les affaires d'un camarade, déverrouiller son téléphone... Il peut être intéressant de revenir sur ces gestes utiles dans la mécanique du jeu, effectué en tant qu'élève sensibilisé au Cyberharcèlement **mais à ne pas reproduire dans la réalité.**

- Vous avez voulu agir pour aider Gwen. Dans la réalité, pourquoi ne devez-vous pas faire ces gestes ?
 - Interdit par la loi
 - Respect de la vie privée
- Qui d'après vous est autorisé à effectuer ces gestes ?
 - Avec autorisation parentale : les CPE.
 - Dans le cadre d'une enquête policière suite à dépôt de plainte : les gendarmes eux même formés à la Cybersécurité et au cyberharcèlement.



Pour aller plus loin

Réflexion sur les conséquences du harcèlement sur la victime, mais aussi sur le harceleur :

<https://www.youtube.com/watch?v=frTHjAg5gQo>

<https://www.canotech.fr/a/32496/lutter-contre-le-harcèlement-comment-accompagner-les-enfants>

La CNIL propose des outils, des conseils et de ressources pour prévenir le cyberharcèlement et savoir réagir en conséquence quand un enfant en est victime :

<https://www.cnil.fr/fr/enfants-et-ados/cyberharcèlement>

Réseau Canopé et Pix se sont alliés pour créer 2 vidéos traitant du cyberharcèlement :

<https://tube.reseau-canope.fr/w/3UoXc8Fx5kzqBNdFpErdrz>

<https://tube.reseau-canope.fr/w/vwZhCTqqiGASRMrmuzXBmW>

Le site de la DRANE de NICE et sa page dédiée au cyber-harcèlement :

<https://www.pedagogie.ac-nice.fr/dane/usages-responsables-du-numerique/agir-contre-le-cyberharcèlement>

Formations sur M@gistère :

- Le cyberharcèlement :

https://magistere.education.fr/local/magistere_offers/index.php?v=formation#offer=1402

- Une sensibilisation à la Cybersécurité :

https://magistere.education.fr/local/magistere_offers/index.php?v=formation#offer=1266

- Réseaux sociaux : Comment les aborder avec ses élèves

https://magistere.education.fr/local/magistere_offers/index.php?v=formation#offer=1304



Crédits

Site de la DRANE de TOULOUSE et sa page dédiée au cyberharcèlement :

<https://pedagogie.ac-toulouse.fr/drane/webinaire-sur-lattestation-de-sensibilisation-aux-competences-numeriques-en-6eme>

Le site Escape Cards pour l'inspiration du jeu, d'après le *serious Card* « ou est Ted ? » :

<https://escapecards.fr>

Vidéo pédagogique sur le Concours NAH 2024 - prix prévention du cyberharcèlement - collège Vauquelin (Haute-Garonne) - Toulouse.

<https://www.youtube.com/watch?v=EgGXzoONgiI>

Vidéo pédagogique du Lycée Raynouard de Brignoles 83.

<https://tube-enseignement-professionnel.apps.education.fr/w/iUUgxS9XZ4qbbMXix2P7AF>

Url originale :

https://acamedia.ac-nice.fr/player/embed_player.php?vid=4SYND3YRUGA4



DRANE

Accompagner

Soutien et accompagnement des établissements et des personnels.

Former

Organisation de la formation des personnels “au” et “par” le numérique.

Impulser

Veille technologique et pédagogique et conseil pour généraliser l’intégration du numérique dans l’enseignement.

Expérimenter

Développement de ressources pédagogiques et mise en place de dispositifs innovants.

Co-éduquer

Sensibilisation de la communauté éducative à une approche responsable et citoyenne des outils et des usages du numérique.

Valoriser

Partage de pratiques pédagogiques numériques inspirantes menées au sein de la communauté éducative.

Délégation de la Région Académique Provence-Alpes-Côte d'Azur au Numérique Éducatif (pôle Nice).



<https://www.pedagogie.ac-nice.fr/dane/>



<https://twitter.com/DranePaca>