

Discipline : Lettres / Documentation

Classe ou niveau : 4ème/3ème/Lycée

Domaines : 2. Communication et collaboration

Compétences : 2.4 S'insérer dans le monde numérique

Niveau du cadre de référence des compétences numérique : Niveau 2



DESCRIPTION DE L'ACTIVITE

Utilisation d'un escape game intitulé « Connais-moi, échappe-toi ! »

<https://dane.ac-besancon.fr/connais-moi-echappe-toi-evasion/>

sur les traces numériques :



OUTILS UTILISÉS DOMAINE(S)

- Ipad (lecteur de QR code, vidéo)
 - Réseaux sociaux ([Facebook](#), [Instagram](#), [Youtube](#))
-

LES ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

Accueil directement par l'escape game :

- consignes
- vidéo d'introduction
- jeu

Debriefing / Remédiation :

En classe, revenir sur les traces laissées par la « victime ».

(exemple : date d'anniversaire dans le profil Facebook? non mais souhaité par des proches)

+

En jouant, les élèves ont laissé des traces : QR code, Facebook, instagram, album photo, verrouiller la note, historique de recherche

qu'ils devront effacer.

Pour aller plus loin : travail sur le cyberharcèlement.

CONSIGNES DONNÉES AUX ÉLÈVES

Vous venez d'être enlevé par une femme inconnue et celle-ci vous laisse 40 minutes pour essayer de vous échapper de la salle où vous êtes retenu. Celle-ci est verrouillée par un cadenas ! C'est seulement en apprenant à connaître votre ravisseuse que vous y parviendrez.