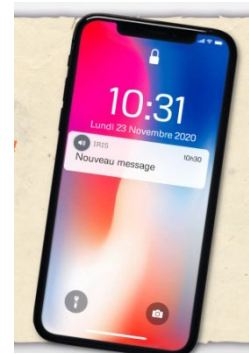


DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT

Escape Game numérique *Ma photo c'est perso !*

- **DISCIPLINE : Documentation**
 - **PUBLIC SCOLAIRE :** il a déjà été joué par la classe de 3^e Prépa Métiers, 3 classes de CAP dans lequel sont scolarisés des élèves du dispositif ULIS et une classe de Terminale Hôtellerie Restauration.
 - Il va être proposé à toutes les classes d'élèves entrants et à toute autre classe intéressée lors de la journée de prévention sur le cyberharcèlement.
- CADRE PEDAGOGIQUE :** séance
- **DUREE :** selon le niveau des élèves, il faudra prévoir soit un cours de 55 mn soit 1h30 pour avoir le temps de faire le débriefing.



AUTEUR :
Flore Pernaton-Defay,
professeure-documentaliste
LP A. Dumaine Mâcon

Le **titre** de cet escape game est adapté de la campagne nationale contre le harcèlement 2018-2019 disponible à cette adresse : <https://www.nonaharcelement.education.gouv.fr/ressources/une-photo-cest-perso-la-partager-cest-harceler/>

Les **images** sont issues du site *Pixabay*

Application utilisées : *Genially, Learning Apps, Lockee* et *CANVA*.

Un document récapitulatif avec des copies d'écran de chaque étape, les liens vers chacune des étapes/énigmes et les réponses est à télécharger à l'adresse : <https://owncloud.ac-dijon.fr/index.php/s/eEsSmD8EaZ8433G>

1. PRÉSENTATION SYNTHETIQUE DU JEU

Pour être compatible avec la situation sanitaire, cet escape game numérique a été adapté de la première version, semi-numérique, créée en février 2020, qui comportait trois parcours différents et une énigme finale collaborative.

Scénario : Iris a publié sur son compte *Instagram* une photo de son amie Aïcha à une soirée pyjama sans l'autorisation de celle-ci. Les parents d'Aïcha menacent de porter plainte. Pour éviter la plainte, Iris doit publier sur son compte *Instagram* une affiche qui explique pourquoi on ne peut pas publier de photo sans l'autorisation de quelqu'un et ce qu'on risque comme sanction.

Problème : Mais Iris a perdu ses codes d'ordinateur et ne peut plus accéder à son affiche. Une succession d'énigmes va permettre aux élèves de retrouver l'identifiant et le mot de passe de l'ordinateur verrouillé, et de pouvoir accéder à l'affiche d'Iris.

- ❖ Le professeur-documentaliste explique d'abord les consignes aux élèves à partir du diaporama et projette la vidéo de scénarisation.
- ❖ Puis les élèves accèdent aux énigmes par le lien donné par l'enseignant.
- ❖ Lien vers l'escape game pour l'enseignant : <https://view.genial.ly/5fbd474f02156b0d0ec1f677>
- ❖ Lien vers les énigmes pour les élèves : <https://view.genial.ly/5fbd555f1670610d0dfcdc64>

Matériel nécessaire :

❖ Par élève :

- Une feuille de route
- Un casque audio ou des écouteurs
- Un stylo
- Eventuellement : les fiches *Coups de pouce*, qui seront distribuées à la demande
- Eventuellement : la photocopie de l'affiche d'Iris, qui récapitule tout ce qu'il faut savoir sur le droit à l'image.

Coups de pouce, à préparer en amont :

A imprimer, photocopier et si possible à plastifier, + à découper pour les cartes :

- Infographie *Piktochart* Droit d'auteur et droit à l'image
- Photocopies A3 de 2 articles de *Légifrance* ; à plastifier si possible (car pour certains élèves il est difficile de trouver à l'écran l'information recherchée)
- Carte Coup de pouce : pendu
- Carte coup de pouce Mots mêlés

❖ Pour le professeur-documentaliste :

- ✓ Un ordinateur avec connexion internet
- ✓ 1 vidéoprojecteur et sa télécommande
- ✓ Des enceintes
- ✓ Diaporama (lancement et débriefing)
- ✓ Le matériel coup de pouce à avoir à portée de main

2. AVANT LE JEU : POUR ENTRER EN MATIÈRE

- ❖ Le professeur-documentaliste présente les objectifs du jeu aux élèves à l'aide du diaporama et insiste sur la nécessité de **prendre le temps de bien lire les consignes.**

3. APRÈS LE JEU : POUR ALLER PLUS LOIN

Prévoir un temps de débriefing.

S'il reste du temps, visionner à l'aide du vidéoprojecteur, le court métrage *La photo d'Amélie* réalisée par le Service de communication de la Préfecture de Police de Paris disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=IOcmSdrQZbA>

Evaluer avec les CPE les comportements des élèves sur les réseaux sociaux pour voir si le message de prévention est passé de façon durable auprès des élèves.

▪ **COMPETENCES MOBILISEES ET PARCOURS**

Objectifs

- Connaître la définition de droit à l'image
- Prendre conscience de la notion de vie privée
- Prendre conscience qu'en partageant une photo on engage sa responsabilité
- Connaître les sanctions encourues en cas de non respect du droit à l'image, de non respect de la vie privée et de revanche pornographique
- Etre sensibilisé au cyber-harcèlement

Compétences visées (Socle commun et EMI / Matrice EMI académie de Toulouse)

La formation de la personne et du citoyen : Apprendre à partager les informations de façon responsable. Droit des personnes.

Parcours

Parcours citoyen

Compétences Cadre de Référence des compétences numériques (niveau 3)

- ✓ PIX : Domaine 4 : Protection et sécurité : protéger les données personnelles et la vie privée

Notions abordées

- Droit à l'image
- Sanctions
- Respect de la vie privée
- Revanche pornographique
- Cyber-harcèlement

Scenario Escape Game

Scenario:

Iris a laissé un message à Victor car elle a publié sur son compte *Instagram* une photo de son amie Aïcha à une soirée pyjama sans l'autorisation de celle-ci.

Du coup, la photo n'arrête pas de tourner sur les réseaux sociaux et tout le monde se moque d'Aïcha au lycée. Les parents d'Aïcha la menacent de porter plainte. Pour éviter la plainte, Iris doit supprimer la photo et demander à tous ses contacts de le faire.

Elle doit également regarder une vidéo et publier sur son compte *Instagram* une affiche qui explique pourquoi on ne peut pas publier de photo sans l'autorisation de quelqu'un et ce qu'on risque comme sanction.

Problème : Iris a perdu l'identifiant et le mot de passe de son ordinateur et ne peut plus accéder à son affiche.

Les élèves vont devoir résoudre 11 énigmes successives qui leur permettront de s'informer sur le droit à l'image, le respect de la vie privée, les sanctions que l'on risque et le cyber-harcèlement avant de retrouver l'identifiant et le mot de passe, et de pouvoir accéder à l'affiche d'Iris.


Enchaînement des énigmes :
cf **organigramme** de l'escape game.

Voir description de chaque énigme dans le tableau à partir de la page suivante.

Vidéo introductive : à projeter au vidéoprojecteur

<https://view.genial.ly/5fbd4d0b2d60f90d0753416c>



IMPORTANT : Lorsque la vidéo de présentation est finie de lire et que vous avez cliqué sur le  pour passer au Genially suivant (consignes), penser à fermer l'onglet de la vidéo (car la bande son se relance automatiquement bien que cette fonction n'ait pas été activée dans Genially).

Enigme 1

REALISATION :

- Outils utilisés : *Genially* et cadenas *Lockee Schéma de déverrouillage*.

PRINCIPE DE L'ENIGME : déverrouiller un téléphone puis un cadenas *Lockee*.

DEROULEMENT DE L'ENIGME : cliquer sur le téléphone pour faire apparaître le cadenas *Lockee*



Tâche : cliquer sur le téléphone pour faire apparaître le cadenas *Lockee*, puis déverrouiller le cadenas *Lockee* en tapant un N.

Aides éventuelles (coups de pouce) : certains élèves ont fait apparaître le cadenas *Lockee* sans lire la consigne, il a donc fallu les faire revenir sur la diapo précédente.

Feedback : Les élèves ont eu du mal à voir le cadenas en haut du téléphone et ont eu tendance à vouloir déverrouiller comme sur un *iPhone*, j'ai donc rajouté une zone invisible dans la partie inférieure pour leur faciliter la tâche.

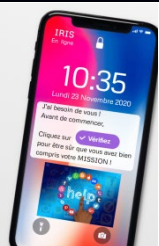
Enigme 2

REALISATION :

- Outils utilisés : application *Learning Apps Millionnaire*

PRINCIPE DE L'ENIGME : Répondre aux questions qui permettent de savoir s'ils ont bien compris la mission à effectuer.

DEROULEMENT DE L'ENIGME : Un quizz qui permet de gagner des points à chaque bonne réponse.



Tâche : Répondre au quizz.

Aides éventuelles (coups de pouce) : non prévu

Feedback : cette énigme n'a pas posé de problème, à part pour les élèves qui répondent faux à une question et doivent recommencer au début du quizz.

Enigme 3

REALISATION :

- Outils utilisés : cadenas *Lockee Mot de passe*

PRINCIPE DE L'ENIGME : Déverrouiller le cadenas en tapant le mot clé « *citoyen* » donné à la fin du *Millionnaire*.

DEROULEMENT DE L'ENIGME : un mot à taper : *citoyen*

Mot de passe :





Tâche : voir ci-dessus

Aides éventuelles (coups de pouce) : non prévu

Feedback : pas de problème sauf éventuellement un élève qui taperait le mot de passe en majuscules.

Enigme 4

REALISATION :

<ul style="list-style-type: none"> ○ Outils utilisés : <i>Genially</i> et <i>Learning Apps Texte à trous</i> ○ + infographie <i>Piktochart</i> [auteure = Roxane] disponible sur https://create.piktochart.com/output/14348251-droit-a-limage 	
<p>PRINCIPE DE L'ENIGME : rechercher sur l'infographie les mots permettant de compléter le texte. Compléter les mots manquants sur l'application <i>Learning Apps</i> en naviguant d'un onglet à l'autre. Noter le mot « citoyen » sur la feuille de route.</p>	
<p>DEROULEMENT DE L'ENIGME : rechercher sur l'infographie les mots permettant de compléter le texte. Noter les mots sur les cartes à compléter. Naviguer entre deux onglets. Réponses : ...droit... image... opposer... utilisation... respect.</p>	
 	<p>Tâche : voir ci-dessus</p> <p>Aides éventuelles (coups de pouce) : la photocopie A4 plastifiée de l'infographie, distribuée aux élèves qui en ont besoin.</p> <p>Feedback : certains élèves ont du mal à naviguer entre deux onglets. D'autres ne sont pas à l'aise pour prélever de l'information sur écran : leur distribuer l'infographie plastifiée.</p>

Enigme 5	
<p>REALISATION :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Outils utilisés : application <i>Genially</i> et <i>Learning Apps Cartes à compléter.</i> 	
<p>PRINCIPE DE L'ENIGME : Rechercher sur le site <i>Légifrance</i> les sanctions que l'on risque en cas de non respect du droit à l'image. Naviguer entre 2 onglets. Compléter les 3 cartes. Noter le mot « respect » sur la feuille de route.</p>	
<p>DEROULEMENT DE L'ENIGME : Rechercher sur le site <i>Légifrance</i> les sanctions que l'on risque en cas de non respect du droit à l'image. Naviguer entre 2 onglets. Compléter les 3 cartes. Réponses : 45 000 ; un an ; le Code pénal</p>	
  	<p>Tâche : voir ci-dessus</p> <p>Aides éventuelles (coups de pouce) : la photocopie A3 plastifiée de la page de <i>Légifrance</i> du Code pénal contenant l'article 226-1</p> <p>Feedback : comme pour l'énigme précédente, certains élèves ont du mal à naviguer entre deux onglets. D'autres ne sont pas à l'aise pour prélever de l'information sur écran : leur distribuer la feuille A3 plastifiée. Ont posé problème : « 45000 » écrit sans espace entre 45 et 000 ; « un » écrit « 1 », bien mettre l'article à l'expression « le » code pénal .</p>

Enigme 6	
<p>REALISATION :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Outils utilisés : <i>cadenas Locke Numérique.</i> 	

PRINCIPE DE L'ENIGME : Déverrouiller le cadenas en tapant le montant de l'amende que l'on risque en cas de non respect du droit à l'image : 45 000.

DEROULEMENT DE L'ENIGME : Déverrouiller le cadenas en tapant le montant de l'amende que l'on risque en cas de non respect du droit à l'image.



Tâche : voir ci-dessous

Aides éventuelles (coups de pouce) : non prévu

Feedback : pas de problème identifié

Enigme 7

REALISATION :

- Outils utilisés : *Learning Apps Pendu*.

PRINCIPE DE L'ENIGME : Trouver le mot qui complète la phrase : « En partageant sans son autorisation la photo d'Aïcha, Iris a engagé sa... (responsabilité). »

DEROULEMENT DE L'ENIGME : faire apparaître le mot en cliquant lettre par lettre ; les lettres fausses font perdre un pétale à la fleur.



Tâche : voir ci-dessous

Aides éventuelles (coups de pouce) : carte « Coup de pouce pendu » qui donne la première lettre et une lettre du milieu du mot.

Feedback : certains élèves ont eu du mal à résoudre l'énigme jusqu'à avoir la carte coup de pouce, et parfois il faut donner la 1^{ère} syllabe malgré la carte Coup de pouce.

Enigme 8

REALISATION :

- Outils utilisés : application *Learning Apps Mots mêlés*.

PRINCIPE DE L'ENIGME : Retrouver dans la grille de mots mêlés neuf mots qui doivent figurer sur l'affiche d'Iris.

DEROULEMENT DE L'ENIGME : Retrouver dans la grille de mots mêlés neuf mots qui doivent figurer sur l'affiche d'Iris. Sélectionner chaque mot trouvé pour le faire apparaître.




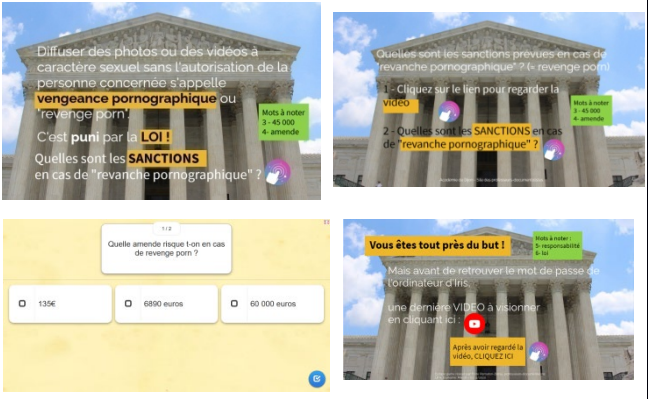
Tâche : voir ci-dessus.

Aides éventuelles (coups de pouce) : Carte Coup de pouce mots mêlés qui indique les mots à chercher horizontalement et les mots à chercher verticalement.

Feedback : malgré la carte coup de pouce, il a fallu aider quelques élèves qui se trouvaient en difficulté car quelques mots étaient en partie « insérés » dans d'autres. Les mots ont volontairement été paramétrés uniquement verticaux et horizontaux.

Enigme 9 : ordinateur

REALISATION :	
○ Outils utilisés : <i>Learning Apps QCM.</i>	
PRINCIPE DE L'ENIGME : Rechercher sur le site <i>Légifrance</i> des informations sur le respect de la vie privée. Naviguer entre 2 onglets pour prélever l'information. Répondre au quizz.	
DEROULEMENT DE L'ENIGME : Rechercher sur le site <i>Légifrance</i> des informations sur le respect de la vie privée. Naviguer entre 2 onglets pour prélever l'information. Répondre au quizz : au respect de sa vie privée ; Légifrance ; article 9 ; Le Code civil.	
	Tâche : voir ci-dessus.
	Aides éventuelles (coups de pouce) : la photocopie A3 plastifiée de la page de <i>Légifrance</i> du Code civil contenant l'article 9.
	Feedback : comme pour les énigmes 4 et 5, certains élèves ont du mal à naviguer entre deux onglets. D'autres ne sont pas à l'aise pour prélever de l'information sur écran : leur distribuer la feuille A3 plastifiée. Certains n'ont pas vu qu'il fallait cliquer sur la flèche bleue en bas à droite pour accéder aux questions.

Enigmes 10 et 11	
REALISATION :	
○ Outils utilisés : <i>Genially, OwncloudDijon</i> et <i>Learning Apps QCM.</i>	
PRINCIPE DE L'ENIGME : Noter les mots « 45 000 » et « amende » sur la feuille de route. Regarder une vidéo (Source : C NEWS Revenge porn : quelles sanctions judiciaires prévues ? Disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=UqDSCk7Em5w) puis répondre au QCM.	
DEROULEMENT DE L'ENIGME : Regarder une vidéo (cf référence ci-dessus) puis répondre au QCM. Répondre au quizz : 60000 euros ; 2 ans de prison ferme. Noter les mots « 45000 » et « amende » sur la feuille de route. Puis noter les mots « responsabilité » et « loi » sur la feuille de route.	
	Tâche : voir ci-dessus.
	Aides éventuelles (coups de pouce) : non prévu.
	Feedback : pas de problème particulier.

Vidéo finale et construction des codes pour déverrouiller l'ordinateur	
REALISATION :	
○ Outils utilisés : <i>Genially, Owncloud Dijon</i> et <i>CANVA.</i>	
PRINCIPE DE L'ENIGME : Noter les mots « responsabilité » et « loi » sur la feuille de route. Avant la construction des codes, regarder le clip vidéo de la campagne nationale de cyber-harcèlement	

2018-2019 disponible à l'adresse <https://www.nonauharcèlement.education.gouv.fr/ressources/une-photo-cest-perso-la-partager-cest-harceler>

Puis visionner une vidéo *Genially* qui réexplique ce qu'est le cyber-harcèlement.

Construire l'identifiant avec les indications données sur le *Genially* : prénom.nom en minuscules.

Construire le mot de passe avec les indices collectés sur la feuille de route en suivant les indications du *Genially* et de la feuille de route.

Le déverrouillage de l'ordinateur permet d'accéder à l'affiche d'Iris, qui récapitule ce qu'il faut savoir sur le droit à l'image.

Le déverrouillage de l'ordinateur a été créé à partir du *Couise de Scape* et du tutoriel de Pauline Salerno disponibles à cette adresse : <https://escapegame.enepe.fr/le-couise.html>


DEROULEMENT DE L'ENIGME : construire les codes à l'aide des indices collectés en suivant les indications.

Entrer l'identifiant et le mot de passe.

Identifiant : iris.durand

Mot de passe : gg9fnc226

L'affiche d'Iris s'affiche.

 <p>Si Iris avait partagé plusieurs photos d'Aïcha, cela aurait pu devenir du cyber-harcèlement, c'est-à-dire</p> <p>IL PARTAGE SES PHOTOS MÊMES.</p> <p>Identifiant <input type="text"/></p> <p>Mot de passe <input type="password"/></p> <p>MA PHOTO C'EST PERSO ! Partager avec respect et sans se mettre en danger</p> <p>C'est quoi le droit à l'image ? C'est le droit de toute personne à disposer de son image. Ce droit permet de s'opposer à l'utilisation, commerciale ou non, de son image, dans le respect de sa vie privée. Pour un mineur, l'autorisation d'utiliser son image est donnée par les parents ou responsables légaux.</p> <p>La loi vous protège ! Article 9 du Code civil : droit au respect de la vie privée Article 226-1 du Code pénal : délit d'atteinte volontaire à l'intimité de la vie privée Article 226-2-1 du Code pénal : délit d'atteinte volontaire à l'intimité de la vie privée par la diffusion de paroles ou images à caractère intime</p>	<p>Tâche : voir ci-dessus.</p> <p>Aides éventuelles (coups de pouce) : non prévu.</p> <p>Feedback : Important : penser à dire aux élèves de fermer l'onglet de la vidéo une fois qu'ils sont passés à la diapositive qui explique comment fabriquer les codes (sinon le son se relance automatiquement à la fin, je n'ai pas réussi à désactiver cette fonction). Un élève est passé directement à la construction des codes sans regarder la vidéo de prévention sur le cyber-harcèlement.</p>
---	--

Bilan :

Cet escape game a été testé en demi-groupe avec cinq classes du lycée dont deux classes de CAP dans lesquelles sont scolarisés des élèves du dispositif ULIS. Les coups de pouce ont été créés avec l'aide de la référente ULIS qui a identifié ce qui pouvait poser problème à ses élèves.

Il a été très bien accueilli par les élèves qui ont « adoré » ou trouvé ça « trop bien ». L'engagement dans la tâche a été très bon pour tous les élèves y compris ceux en difficulté, ce qui dans notre lycée professionnel est un signe de motivation. Avec les enseignants qui avaient la classe, nous avons été très présents pour aider les élèves qui avaient besoin d'un petit coup de pouce.

Certains élèves qui ont fini en premier ont aidé leurs camarades à résoudre les énigmes (en respectant les gestes barrière).

Points de vigilance :

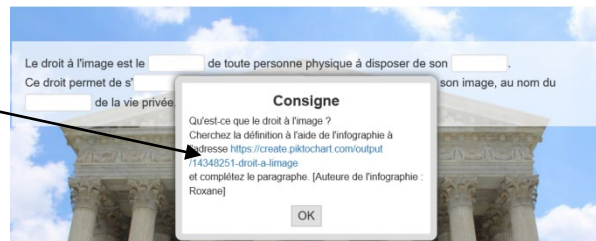
- Pour l'ENSEIGNANT : Penser à fermer l'onglet de la vidéo d'introduction une fois le *Genially* des consignes affiché car la bande son se relance automatiquement bien que cette fonction n'ai pas été activée (je ne parviens pas à la désactiver).

- Pour les ÉLÈVES :

- *Lecture des consignes* : consignes lues trop rapidement ou non comprises, j'avais pourtant porté une attention particulière aux consignes pour qu'elles soient adaptées aux élèves du dispositif ULIS.

- Clic trop rapide pour accéder aux énigmes *Learning Apps* sans avoir lu la consigne et donc sans savoir ce qu'il faut faire.

- Clic sur OK et non sur le lien pour les énigmes qui ouvrent un autre document (Piktochart, Légifrance,). Du coup le site sur lequel prélever l'information pour résoudre l'énigme ne s'ouvre pas.



- Pour les énigmes *Learning Apps*, il faut respecter la chaîne de caractères telle que je l'ai saisie : cf réponses dans le document à télécharger à l'adresse <https://owncloud.ac-dijon.fr/index.php/s/eEsSmD8EaZ8433G#pdfviewer>

- *Élèves moins habiles avec un ordinateur* : fait de devoir naviguer entre plusieurs onglets (en général, un *Genially*, une application *Learning Apps* et parfois une infographie ou un article de *Légifrance*) ; savoir où cliquer pour valider une réponse sur *Learning Apps* : **les coups de pouces imprimés sont prévus pour les aider.**

- *La construction des codes lors de l'énigme finale a aussi posé problème, ce que je n'avais pas anticipé :*

- mots à collecter non notés sur la feuille de route
- mauvaise compréhension des consignes.

Ex. de problèmes rencontrés : identifiant noté en majuscules ; pour le mot de passe, oubli d'ajouter 226 à la suite des lettres, nombre 45000 traduit en lettres...

- *Il m'est arrivé, lors des séances avec une classe, qu'un lien bloque sur l'ordinateur d'un élève, sans comprendre la raison. J'ai solutionné le problème en changeant l'élève d'ordinateur et en lui donnant le lien raccourci disponible sur le document à télécharger ici :* <https://owncloud.ac-dijon.fr/index.php/s/eEsSmD8EaZ8433G#pdfviewer>

Cet escape game est le 4^e que j'ai créé (sur mon ordinateur personnel). Cette pédagogie est très appréciée par mes élèves, ce qui m'encourage à en créer d'autres, même si la ludification est très chronophage durant sa phase de création.

Je remercie chaleureusement pour son enthousiasme, sa disponibilité, son soutien sans faille et ses conseils avisés mon plus jeune fils, qui a testé cet escape game (version semi-numérique puis numérique) à de multiples reprises sans jamais « râler » (sur mon ordinateur personnel) !