

**ESCAPE GAME
D'INITIATION AU
NUMÉRIQUE**

“Déjouez l'attaque
des pirates”

**LIVRET
PÉDAGOGIQUE**

Ce livret pédagogique s'adresse **aux professionnels de la médiation et de l'inclusion numérique** afin de les accompagner dans la montée en compétences sur le numérique de leurs publics grâce à l'animation *“Escape Game d'initiation au numérique - Déjouez l'attaque des pirates”*

INTRODUCTION

“*L'Escape Game d'initiation au numérique - Déjouez l'attaque des pirates*” a été conçu afin d'encourager le développement de compétences numériques grâce aux outils ludopédagogiques. Il s'inscrit aussi dans le cadre d'une démarche de sensibilisation à la cybersécurité auprès des usagers.

Ce jeu a été réalisé dans le cadre des journées Portes Ouvertes France Services en octobre 2022, à la Maison des Services Au Public de l'île d'Oléron, équipement porté par la Communauté de Communes de l'île d'Oléron et créé via le dispositif Conseiller Numérique France Services.

“ J'ai créé cet Escape Game avec la volonté de **rendre l'apprentissage numérique passionnant, interactif** grâce à des défis stimulants et décliné autour des compétences numériques devenues essentielles à la vie citoyenne, professionnelle et personnelle. C'est un jeu où **les usagers peuvent tester leurs connaissances numériques et développer de nouvelles compétences** grâce à l'apprentissage par l'erreur. ”

Aurélie NIBODEAU, Conseillère Numérique France Services



CONTEXTE D'UTILISATION

**Cette ressource est sous licence Creative Commons
CC BY-NC-ND 4.0**



Cela signifie que vous êtes autorisé.e à :

Partager

Copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats.

Selon les conditions suivantes :

Attribution

Vous devez créditer l'Œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'Œuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'Offrant vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son Œuvre.

Pas d'Utilisation Commerciale

Vous n'êtes pas autorisé à faire un usage commercial de cette Œuvre, tout ou partie du matériel la composant.

Pas de modifications

Dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'Œuvre originale, vous n'êtes pas autorisé à distribuer ou mettre à disposition l'Œuvre modifiée.

Pour tous renseignements complémentaires ou demandes d'autorisations, n'hésitez pas à contacter Aurélie Nibodeau : conseiller-numerique@cdc-oleron.fr

AVANT DE DÉBUTER LE JEU



Nous vous invitons à vous approprier "l'Escape Game d'initiation au numérique - Déjouez l'attaque des pirates" et l'ensemble des contenus avant de débiter votre séance de médiation numérique.



Le terme Escape Game peut effrayer quelques usagers s'imaginant enfermés dans une pièce à courir à la recherche d'indices dans un temps imparti.

Selon le public visé, le terme "Jeu d'énigmes d'initiation au numérique" sera plus adapté.



Prérequis :

- Une connexion à Internet
- Un ordinateur par équipe
- Tables et chaises
- Prévoir d'éloigner les équipes de façon à ne pas gêner les autres avec le son, nécessaire tout a long du jeu.
- Papier et crayons



Le scénario :

La Maison des Services Au Public de l'île d'Oléron victime d'une cyberattaque !

Un rançongiciel, programme malveillant d'extorsion, provoque le chiffrement des fichiers de tous les ordinateurs de la structure.

Les pirates exigent une rançon de 1 000 000 € ou vous proposent de désamorcer le rançongiciel à l'aide de la clé de déchiffrement.

Obtenez cette clé en réalisant six missions de culture numérique.

Saurez-vous déjouer cette cyberattaque ?

A vos marques, prêts, jouez !

AVANT DE DÉBUTER LE JEU



Comment ?

L'Escape Game peut prendre différentes formes :

- En mode challenge : plusieurs équipes s'affrontent et la première équipe qui obtient la clé de déchiffrement, gagne et peut sortir de la salle. Il s'agit d'une version qui est moins propice à l'apprentissage par l'erreur, à la curiosité et de fait, à l'ancrage de nouveaux savoirs.
- En mode libre : Plusieurs équipes réalisent l'Escape Game en même temps sans contrainte de temps puisque la finalité visée est l'acquisition de nouvelles connaissances numériques. Chaque équipe sera gagnante et valorisée.
- En mode solo lors d'un accompagnement individuel guidé.



L'essentiel n'est pas de gagner !

Cet Escape Game constitue avant tout un support pédagogique pour approfondir et ancrer des savoirs.

L'objectif est aussi d'ouvrir le dialogue avec les usagers et de prendre le temps de répondre aux questions soulevées au fil du jeu.

La partie sera gagnée si vous parvenez à encourager l'autonomie numérique et à redonner confiance à vos usagers.



Pour qui ?

- Ce jeu s'adresse aux débutants afin d'acquérir de nouvelles connaissances numériques et d'encourager le développement de compétences.
- Il peut être réalisé également avec des usagers ayant un niveau d'autonomie numérique intermédiaire ou avancé afin de mobiliser les savoirs et de consolider les acquis.
- C'est un Escape Game en ligne sur ordinateur. Aucun déplacement à la recherche d'indices n'est pas à prévoir ce qui permet aux personnes à mobilité réduite de participer.

AVANT DE DÉBUTER LE JEU

A partir de quel âge ?

La maîtrise de la lecture est évidemment un plus, c'est pourquoi, nous recommandons à partir de 7 ans.

L'Escape Game se veut intergénérationnel.

Bien souvent, les plus jeunes vont transmettre leurs connaissances aux plus anciens et les adultes vont sensibiliser les plus jeunes aux risques. Ces échanges en famille sont essentiels.

La dernière mission abordant les démarches administratives concernera moins les enfants et adolescents, cependant ils pourront aider les autres membres de la famille à naviguer sur les sites administratifs et profiteront d'une découverte.

Quelle est la durée du jeu ?

Tout dépend du niveau des usagers et de leur curiosité.

Les plus experts réaliseront le jeu en 45 minutes.

Les plus débutants souhaitant prendre le temps de s'enrichir de nouvelles connaissances numériques en lisant tous les indices finiront le jeu en 1 heure et 45 minutes.

Quels sont les points de vigilance ?

- Les participants ne doivent pas utiliser la flèche "retour en arrière" du navigateur sous peine de relancer le jeu au début. Il convient d'afficher le jeu en plein écran pour éviter toutes déconvenues.
- Les participants doivent mémoriser ou noter les chiffres qui composeront la clé de déchiffrement. Il s'agit d'une combinaison de 6 chiffres à assembler dans l'ordre d'obtention.
- En mission 6, il faudra veiller à ce que les usagers ne ferment pas l'onglet concernant à l'Escape Game lors de leur navigation sur les différents sites administratifs. Bien expliquer qu'il faut fermer uniquement certains onglets et non le navigateur, sous peine de recommencer le jeu au début. Des navigateurs proposent des alertes lors de la fermeture de plusieurs onglets.

DÉROULÉ DU JEU

Les participants se retrouvent plongés au cœur d'une cyberattaque de type ransomware, en cours à la Maison des Services Au Public de l'île d'Oléron.

Ils sont mis au défi par les pirates, ils doivent résoudre 6 missions avec des énigmes informatiques pour espérer obtenir la clé de déchiffrement qui stoppera cette cyberattaque.



Présentation des missions :

- **Questions pour un champion**, spécial culture numérique et environnement Windows.
- **Des chiffres et des lettres** pour la saisie de caractères au clavier.
- **Qui veut gagner des millions** pour naviguer sur le web en toute sécurité.
- **N'oubliez pas les paroles** pour écouter des conseils avisés en matière de cybersécurité.
- **30 millions d'amis**, pour explorer la messagerie électronique.
- **La carte aux trésors** sur l'île d'Oléron pour réaliser des démarches administratives avec les pionniers du numérique.

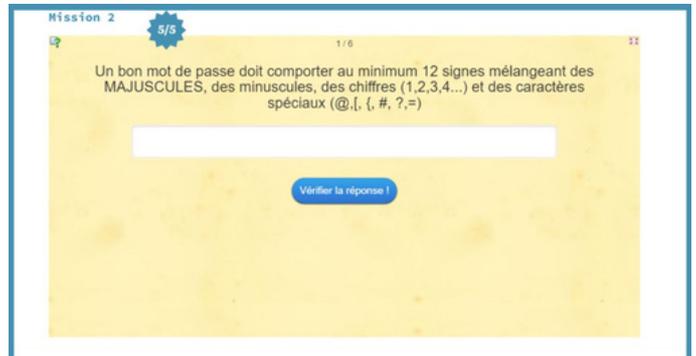
Pour faciliter la **progression pédagogique**, les missions se réalisent dans cet ordre uniquement.

DÉROULÉ DU JEU

Présentation des missions et solutions :



Mission 1 - Premier chiffre de la clé de déchiffrement : **9**



Mission 2 - Deuxième chiffre de la clé de déchiffrement : **3**



Mission 3 - Troisième chiffre de la clé de déchiffrement : **1**



Mission 4 - Quatrième chiffre de la clé de déchiffrement : **9**



Mission 5 - Cinquième chiffre de la clé de déchiffrement : **8**



Mission 6 - Sixième chiffre de la clé de déchiffrement : **8**

Clé de déchiffrement : 931988

MÉCANISMES DU JEU

Pour une expérience interactive, engageante, stimulant ainsi la motivation des participants.



Pour stimuler l'envie d'aller jusqu'au bout, les participants tiennent un rôle capital « **le rôle du super héros, du sauveur** ».

A chaque défi,
**les participants visualisent
leur progression** dans le jeu.



Au fil du jeu,
des missions sont débloquées,
les participants sont invités
à relever un nouveau challenge.

Les **félicitations** après chaque bonne réponse et le **diplôme final permettent de valoriser les joueurs** tout au long du jeu.



Les participants peuvent **s'enrichir de nouvelles connaissances numériques,** grâce aux indices.

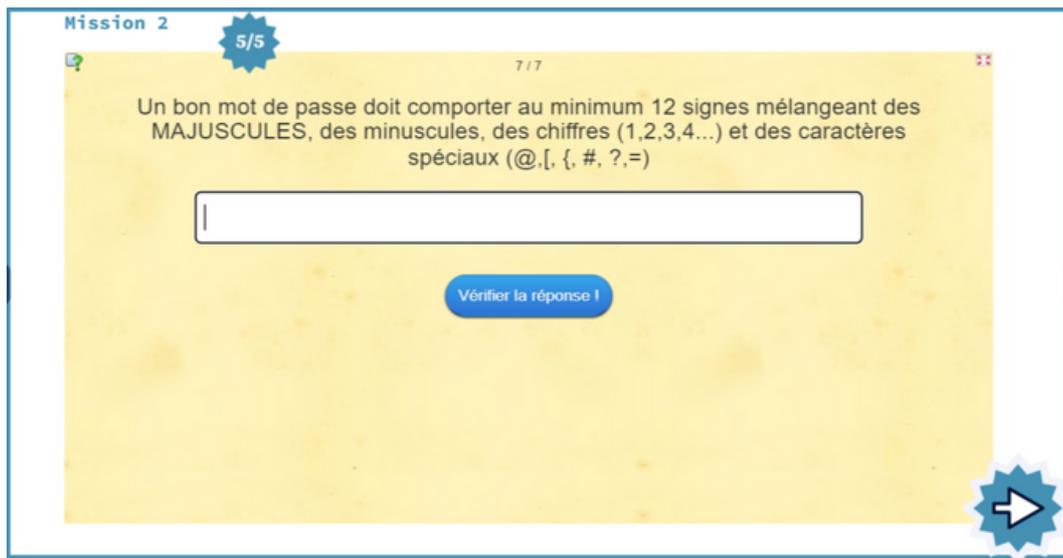
Les participants ont la possibilité **de retenter leur chance à l'infini,** de façon à ne pas rester bloquer dans le jeu. Il s'agit de l'apprentissage par l'erreur.



EN CAS DE DIFFICULTÉS

En cliquant sur des flèches, il est possible de passer certaines énigmes, trop complexes.

- Par exemple lors de l'énigme 5 de la mission 2 :



- Lors des énigmes 4, 5, 6 et 7 de la mission 5 :



EN CAS DE DIFFICULTÉS

- Lors de la mission 6 :

La réponse est obligatoirement en chiffre. Il s'agit du nombre **8**.

Précision : Les cinq premiers chiffres de la clé de déchiffrement sont donnés automatiquement à la réussite des missions.

Le dernier chiffre est à trouver au cœur de la dernière mission. Pour les personnes ne résidant pas sur l'île d'Oléron, il faudra redoubler de vigilance et il convient de les informer en amont.

La question sera : Combien y a t'il de communes sur l'île d'Oléron ?



A screenshot of a blue dialog box with a white border. At the top center is a white padlock icon. In the top right corner is a white 'X' icon. The main text is centered and reads: "Combien y a t-il de communes sur l'île d'Oléron ?". Below the text is a white input field with a light blue border and a right-pointing arrow. Inside the input field, the text "Indiquez ici le nombre en chiffre" is visible.

- Lors de l'épreuve finale:

Les 6 chiffres obtenus dans l'ordre forment la clé de déchiffrement.

Il n'y a pas d'espace ou de caractère entre les chiffres.

931988 puis > ou **Entrée**



A screenshot of a blue dialog box with a white border. At the top center is a white padlock icon. In the top right corner is a white 'X' icon. The main text is centered and reads: "EPREUVE FINALE Saisir la clé de déchiffrement.". Below the text is a white input field with a light blue border and a right-pointing arrow. Inside the input field, the text "Indiquez ici les 6 chiffres obtenus" is visible.

A VOUS DE JOUER !

Lien vers l'Escape Game :

 <https://vu.fr/KBGw>



“ J'espère que cette ressource favorisera la montée en compétences de vos usagers plus facilement et à travers un moment distrayant et captivant.

Je souhaite que cet Escape Game puisse réenchanter vos actions de formation. ”

Aurélie NIBODEAU

Un retour d'expérience ?

Des suggestions d'amélioration ?

Des questions sur la mise en œuvre de l'Escape Game ?

**ÎLE D'OLÉRON**
COMMUNAUTÉ
DE COMMUNES

www.cdc-oleron.com

AURÉLIE NIBODEAU
Conseillère numérique

conseiller-numerique@cdc-oleron.fr

Maison des services au public de l'île d'Oléron
55 bis, route des allées
17310 Saint-Pierre-d'Oléron
05 46 47 65 00 - Portable : 06 14 62 58 52



CONSEILLER
NUMÉRIQUE
France
services