

# DRANE

Académie de Grenoble  
Délégation Régionale Académique au Numérique Éducatif

Fondation : advens fo people and planet à but no lucratif - expérimentation avec académie Paris sur 500 collégiens

2eme version du jeu  
Au départ une fresque....

## Le jeu pédagogique - La Fresque des cybercitoyen.nes

Déploiement dans l'académie de Grenoble  
3 boites de jeux par collège avec un atelier d'une heure pour la pris en main



Associés Référente CVL/CVC et référente harcèlement

# Sommaire

- 1) Présentation du jeu
- 2) Phase 1: acquérir des connaissances sur la cyber citoyenneté
- 3) Phase 2: mobiliser des connaissances sur la cyber citoyenneté
- 4) Jouons une partie !
- 5) Reflexivité sur l'utilisation du jeu dans les établissements / classes
- 6) Ressources



# Le jeu

## Le public ciblé :

11 – 14 ans – 6<sup>e</sup> à 3<sup>e</sup>

## Les objectifs du jeu :

- Sensibiliser les adolescents à la sécurité numérique
- Encourager par la collaboration, à prendre connaissance, à réfléchir et à trouver des solutions immédiates de protection et d'adoption de comportements numériques sains

## Les bénéfices à destination des élèves :

Développement de la conscience des jeunes générations sur :

- Les risques et les bonnes pratiques numériques
- Leur propre impact en tant que cybercitoyens



# Mode d'emploi

**Constitution équipes** : 3 équipes maximum de 2 à 4 joueurs (4 à 12 joueurs)

**But** : équipe gagnante avec le maximum de points (après les deux étapes du jeu)

**Durée** : 1 heure avec 30 min de Quiz et 15 min de Cyberdéfense ( ou sur une séance de 50 minutes 25 min Quiz et 10 min Cyberdéfense )

Possibilité de diviser le jeu en deux sessions de classe :

- 1) Acquisition des connaissances (30 minutes)
- 2) Mobilisation des connaissances (30 minutes)



# Etape 1 : acquérir des connaissances

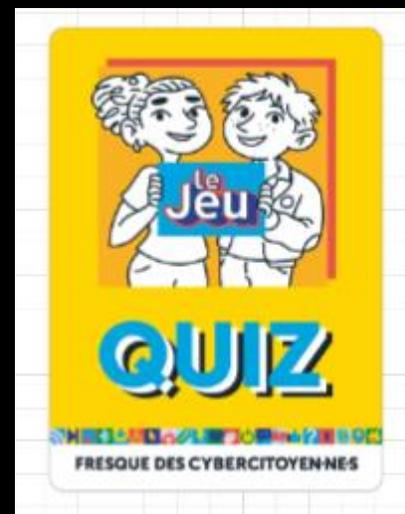
3 Equipes : jaune, bleu, rose = répartir des cartes « Quiz » devant eux face cachée

**Objectif :** remporter le plus de carte défense

Au bout de 30 minutes, l'étape 1 du jeu s'arrête.

Compter le nombre de points par équipe.

1 carte défense = 1 point



3 niveaux de  
difficultés

6 thèmes : cyberharcèlement,  
désinformation ,cyberdéfense,  
cyberattaque, mots de passe , vie privée



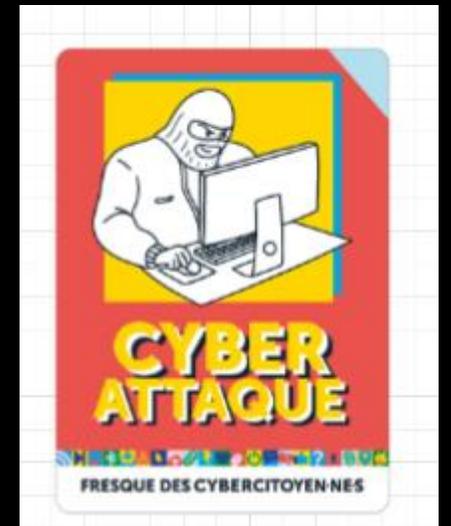
## Etape 2 : Mobiliser des connaissances

Disposer toutes les cartes défense (15 par équipe) devant l'équipe.

Disposer une séquence d'attaque choisie parmi les 15 des ressources

Réaliser une correction collective ( aide ressources )

Compter le nombre de points par équipe, accumuler avec ceux de la première étape.



## Etape 2 : Mobiliser des connaissances

Un cyberharceleur se renseigne sur toi sur internet. Avec les infos qu'il trouve, il décide de faire chanter : par exemple, il te demande de faire ses devoirs. En échange, il te dit qu'il n'enverra pas certaines photos de toi à toute la classe.

exemple de scénario d'attaque 3-6-14 tiré des ressources cartes défense dans la correction des ressources



# Se projeter sur l'utilisation du jeu

## Quand l'utiliser ?

- journée contre le harcèlement le 7 novembre - former les ambassadeurs
- Temps de Remplacements de Courte Durée
- Au CDI
- En heures de vie de classe
- prépa PIX

## Qui l'utilise ?

- vie scolaire
- Référent pHARe
- PP
- RRUPN
- prof documentaliste ...



# Debrief de la 2eme partie



1) Le parcours choisi vous semble t-il d'actualité ?

2) Le format de ce jeu a-t-il développé la collaboration entre vous ?

3) Quelles autres compétences a-t-il développées ?

4) Pensez-vous réutiliser la fresque cybercitoyenne?

- Quand ?

- Modalités ?

<https://digistorm.app/p/6417483>



# Après l'atelier, pour apporter des améliorations

Chaque animateur est invité à scanner le QR Code qui se trouve sur le dos de la boîte de jeu pour déclarer la session en remplissant les informations suivantes :

- Le nombre de participants et d'animateurs ;
- Age moyen (9-10 ans ; 11-12 ans; 13-14 ans ; 15-16 ans) ;
- Le numéro de département ;
- Evaluation de la session selon l'animateur ;
- Des axes d'amélioration identifiés.



# Les ressources disponibles sur le site :

<https://fresquedescybercitoyens.fr/ressources/>

Tuto Express Guide Animateur

Guide animateur complet

Guide animateur – Liste des cartes Quiz (fichier excel à télécharger).

Lexique de la cybersécurité

Une vidéo de démonstration

<https://youtu.be/OiqS2f1psD4?feature=shared>

Parcours formation 30 min M@gistère

[Parcours : Animer le jeu pédagogique La Fresque des cybercitoyens](#)



**Séminaire des Référents Numériques**  
**Bonne fresque !**