Un jeu d'évasion sur les données personnelles

publié le 30/06/2018

Descriptif :

Jeu sérieux pédagogique qui vise à sensibiliser les joueurs aux traces laissées sur les réseaux numériques et à la protection des données personnelles.

Ce jeu est le fruit d'un travail collaboratif entre la coordinatrice CLEMI de l'académie de Besançon, Marie Adam-Normand et du Délégué Académique au Numérique adjoint, Guillaume Bonzoms. Cet escape game a été conçu à partir de ressources proposées par le Centre de liaison de l'enseignement et des médias d'information (CLEMI) et par la délégation académique pour le numérique éducatif (DANE) de l'académie de Besançon.

Le scénario s'adresse à tout public dès la 4ème et propose aux joueurs prisonniers de s'échapper de la salle où ils sont enfermés en suivant les indices et traces physiques et numériques de leur kidnappeur. La collecte de ces informations diverses permet de déverrouiller des sacs, des carnets et autres notes personnelles.

L'escape game a été créé pour être transportable et proposé en prêt à tous les enseignants et établissements de l'académie. Il est ainsi composé d'éléments imprimables ou multimédias, et de différents types de cadenas. Certains éléments du jeu et son scénario peuvent en outre être directement téléchargés (format ZIP) par tout internaute à partir de la page de présentation du jeu.

Académie de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.
Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.