
Atelier P3

Password 3

Durée	20 minutes	Ambiance	Actif
Organisation des enfants	Groupes , Individuel, Collectif	Difficulté pour les enfants	★★★★☆
Nombre d'enfants	Groupes de 20	Complexité de mise en œuvre	★★★★☆
Niveau visé	CM1 à CM2	Coût de mise en œuvre	0 euro

Liens avec les autres ateliers

Il est préférable d'avoir fait au moins l'atelier VP1 et P1 avant de faire cet atelier :

- VP1 permet aux enfants de comprendre ce qu'est une donnée et pourquoi on a besoin de la garder privée.
- P1 permet de leur faire comprendre la notion de mot de passe sécurisé et de comment en créer un.

Objectif de l'atelier

Cet atelier complète l'atelier P1 et le met en pratique sous la forme d'un escape game. Il a pour but de donner conscience aux enfants de la facilité de voler un mot de passe et donc de les aider à en créer des sécurisés.

Matériel nécessaire

Pour mettre en place cet atelier, vous aurez besoin de :

- feuilles blanches (pour imprimer les documents)
- quelques livres, crayons, trousse
- tables et chaises

Principe de l'atelier

L'atelier est composé d'un espace dans lequel se trouve des informations qui pourraient donner lieu à la création de mot de passe (par exemple, la photo de son animal de compagnie avec son nom). Les enfants doivent donc enquêter pour les retrouver.

Pour cela, il faut créer différents espace d'escape game afin que les enfants puissent jouer par groupes de 5 à 6 élèves. Les groupes devront trouver un maximum de mots de passe possibles, dans un temps imparti. Les espaces d'escape game représenteront le bureau d'une personne et seront constitués de la manière suivante :

- un regroupement de tables pour faire le bureau et une chaise
- quelques livres et des crayons sur la table
- une carte postale dans un livre, un post-it avec un mot de passe placé sous les crayons ou dans le trousse etc.

Pour présenter l'escape game aux enfants, se référer à l'annexe de l'atelier.

Déroulement

Avant la séance

- Imprimer la fiche de l'atelier et son annexe
- Préparer des îlots pour chaque petit groupe et mettre en place les espaces d'escape game

Durant la séance

- Présenter le contexte
- Poser les questions de la section *Questions à poser aux élèves* aux enfants et noter les réponses
- Débuter la recherche des mots de passe par les élèves et lancer le chronomètre
- Lorsque le jeu est fini, lancer la discussion avec les élèves (cf. *Questions à poser lors de la discussion*)
- Poser les questions de fin aux enfants et noter les réponses

Après la séance

- Envoyer les réponses des élèves sur le site www.laas.fr/xxxx

Message à faire passer

Les mots de passe servent à garder nos données privées. Il est important qu'ils soient bien choisis, peu voire pas réutilisés et de ne pas les divulguer.

Questions à poser aux élèves

Se référer à l'annexe de l'atelier pour les éléments de réponse.

En début d'atelier

- Selon vous, à quoi sert un mot de passe ?
- Dans quels cas faut-il utiliser un mot de passe ?
- Comment choisir/inventer un mot de passe ?
- Comment se souvenir d'un mot de passe ? Qu'est-ce qui est le mieux/le moins bien ?

En fin d'atelier

- Est-ce que vous avez trouvé cet atelier compliqué ? Pourquoi ?
- Qu'avez-vous appris ?