
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.

Objectif de l'atelier

L'atelier VP1 a permis aux enfants de comprendre ce qu'est une **donnée** et pourquoi on a besoin de la garder **privée**. L'atelier P1 a permis de leur faire comprendre comment choisir un bon mot de passe. Cet atelier a pour but de reprendre l'atelier P1 sous la forme d'un escape game.

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

- un regroupement de deux tables pour faire le bureau
- une chaise d'un côté
- quelques livres et des crayon sur la table
- une carte postale dans un livre, un post-it avec un mot de passe dessus sous les crayons ...

Pour présenter l'escape game aus enfants, vous pouvez vous aider de la feuille annexe "Présentation de l'escape game". Ensuite, on discutera avec les enfants sur le déroulement de l'escape game et leur ressenti.

Matériel nécessaire

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

- feuilles blanches (pour imprimer les documents)
- quelques livres
-

Principe de l'atelier

Déroulement

Avant la séance

- Imprimer la fiche

- Imprimer la feuille annexe "présentation de l'escape game"
- Préparer des îlots pour chaque petit groupe et mettre en place les espaces d'escape game

Durant la séance

- Poser les questions d'entrée aux enfants et noter les réponses
- Présenter le contexte (cf. section Objectif de l'atelier)
- Commencer la recherche des mots de passe et lancer le chronomètre
- Lorsque le jeu est fini, lancer la discussion avec les élèves (cf. la partie "Questions à poser lors de la discussion")
- Poser les questions de fin aux enfants et noter les réponses

Après la séance

- Ranger le matériel et la salle
- Envoyer les réponses sur le site www.laas.fr/xxxx

Questions d'entrée à poser en début d'atelier

- Savez-vous que à quoi sert un mot de passe ?
- Comment fait-on pour choisir/inventer un mot de passe ?
- Comment fait-on pour se souvenir d'un mot de passe ? Qu'est-ce qui est le mieux/le moins bien ?

Questions à poser lors de la discussion

- ...
- ...
- ...

Questions de fin à poser en fin d'atelier

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

Message à faire passer à la fin

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