

---

## Atelier S2

## Social Engineering 2

---

Durée	20 minutes	Ambiance	<b>Actif</b>
Organisation des enfants	<b>Collectif</b> , Individuel, Groupes	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

---

Cet atelier couvre les différents thèmes abordés (vie privée, mots de passe, cryptographie et sténographie) sous forme de synthèse.

### Objectif de l'atelier

---

### Matériel nécessaire

---

Pour mettre en place cet atelier, il faut un ordinateur et un vidéo-projecteur.

### Principe de l'atelier

---

### Déroulement

---

Avant la séance

Durant la séance

Après la séance

### Questions d'entrée à poser en début d'atelier

---

### Questions à poser lors de la discussion

---

### Questions de fin à poser en fin d'atelier

---

### Message à faire passer à la fin

---

### Script

---

#### Scène 1

*Camille va à l'école, une séance dans la salle informatique est prévue, pendant laquelle elle consultera ses mails.*

Dans un premier temps, Camille doit saisir ses identifiants. Une fois saisis, le navigateur propose de sauvegarder automatiquement ces derniers pour lui en faciliter l'usage.

CHOIX :

- Oui – game over (expliquer pq)
- Non – non, on continue

A COMPLETER

## Scène 2

*Lorsque Camille consulte ses mails, un mail en particulier attire son attention dont l'objet est "VOUS AVEZ GAGNE UNE TABLETTE !!!"*

Camille ouvre le mail correspondant et lit : "Cliquez sur le lien pour recevoir sur votre tablette gratuitement !".

CHOIX :

- Cliquer sur le lien – pas bien
- Agir – mettre l'expéditeur en indésirable

A COMPLETER

## Scène 3

*Une fois que Camille a consulté ses mails, elle doit laisser allumer l'ordinateur pour son camarade.*

A quoi doit-elle penser ?

- Partir – pas bien
- Se déconnecter de son compte mail – explications

A COMPLETER

## Scène 4

*En quittant la salle, Camille voit une clé usb par terre et la ramasse.*

Que fait-elle ?

- Elle la branche sur son pc pour voir ce qui est dedans et retrouver son propriétaire – pas bien
- Elle la donne à l'enseignant – safe

A COMPLETER

## Scène 5

*Après l'école, Camille rentre chez elle et retrouve son chien Pedro. Elle décide ensuite de jouer à un nouveau jeu vidéo en ligne que lui ont conseillé ses amis. Pour cela, elle doit créer un compte et donc un mot de passe.*

Quel mot de passe choisit-elle ?

- PeDRo
- 123456
- Bleu82Paris63
- camille

A COMPLETER

## Scène 6

*Après avoir choisi son mot de passe, Camille décide de le noter quelque part pour s'en souvenir.*

Où écrit-elle le mot de passe ?

- sur un post-it qu'elle colle sous le clavier
- dans son téléphone
- dans son cahier de mathématiques
- dans son carnet secret qui est caché et verrouillé avec un petit cadenas

A COMPLETER

## Scène 7

*Camille peut enfin jouer au jeu vidéo et lance une partie. Peu de temps après, lolo\_du\_31 souhaite discuter avec elle. Elle ne connaît pas cette personne.*

Que fait-elle ?

- Elle ignore le message et continue à jouer
- Elle répond à lolo\_du\_31

A COMPLETER

## Scène 8

SCENE POUR CONCLURE ?