



Echappez au Flux: La crise du Scroll Écologique

Guide du formateur

Résultats d'apprentissage

Sujet principal

Les objectifs principaux du jeu sont d'aider les joueurs à avoir une pensée critique sur les informations digitales qu'ils voient tous les jours et d'élever les consciences sur la responsabilité environnementale. Le jeu encourage le travail d'équipe, la communication et la résolution de problèmes au fur et à mesure que les joueurs travaillent ensemble pour réparer une appli d'éco-sensibilité cassée. En triant les informations, en décodant des messages et en mettant en place un flux propre, les joueurs apprennent à reconnaître du contenu de confiance, évitent la désinformation et comprennent comment les habitudes digitales affectent l'environnement.

Objectifs pédagogiques

- Les participants apprendront à reconnaître des sources fiables et identifier les dangers tels que le greenwashing, l'incitation aux clics et la désinformation dans le contenu digital.



- Les participants amélioreront leur pensée critique, la résolution de problèmes et l'alphabétisation digitale à travers la discussion et les défis basés sur des puzzles.
- Les participants exploreront des scénarios environnementaux et digitaux de la vraie vie pour encourager la prise de décision éthique et responsable.
- Les participants développeront leur travail d'équipe, leur communication et leur coopération tout en travaillant ensemble pour résoudre des tâches sous la pression d'un temps limité.
- Les participants comprendront la connexion entre le comportement en ligne, la responsabilité digitale, et les impacts environnementaux dans le monde réel.
- Les participants s'entraîneront à revoir leurs propres habitudes sur les réseaux et comment appliquer des approches informées et durables dans la vie digitale de tous les jours.



Cadre

Type: ER imprimée avec du matériel physique

Temps imparti: 1 heure (incluant briefing et débriefing)

Participants: Minimum: 3 participants Maximum: 6 participants

Sujets

Contenu en ligne, privatisation des données, cybersécurité, comportement éthique en ligne

Compétences requises

Maître du Jeu

- Capable d'adapter les explications à tous types de groupes
- Faciliter la pensée critique et l'apprentissage à plusieurs

Participant

- Aucune



Rôle du Maître du Jeu

Dans cet escape game, vous, le Maître du Jeu, avez un rôle de facilitateur et de soutien. Vous supervisez la progression des participants, leur donnez des indices si nécessaire pour vous assurer que tout le monde a une chance et maintenez l'engagement ainsi que la concentration sur les choses apprises.

Au début du jeu, donnez un court briefing et une explication sur le scénario de la perturbation du flux de l'appli écologique. Réolvez les quatre défis écologiques et digitaux en travaillant en équipe. Les joueurs doivent identifier les informations de confiance, sécuriser les certificats numériques, détecter la désinformation et réorganiser un flux de contenu buggé. Chaque étape complétée révèle une pièce du Dernier Code de Déblocage. Encouragez les participants à noter les indices et les codes sur un papier pour garder une trace des nombres et éviter la confusion durant l'étape finale.

Après 40 minutes, une fois que les joueurs ont complété le code final, prenez le temps d'organiser un briefing en bon et dû forme avec les participants. Discutez de ce qu'ils ont appris, comment ils ont identifié les dangers ainsi que toutes les choses éthiques et sécuritaires qu'ils ont apprises. Vérifiez aussi le raisonnement des participants derrière chaque nombres et décisions pour s'assurer qu'ils ont compris et n'y sont pas juste allé au hasard.



Vérification de l'inclusivité

Pour s'assurer que l'escape game soit inclusif et accessible pour les participants avec des difficultés d'apprentissage ou des troubles, prenez en compte les éléments suivants:

- ✓ **Accessibilité physique:** Assurez-vous que l'entrée soit accessible pour les personnes en fauteuil roulant et que tous les objets soient à portée (pas trop haut ou trop loin).
- ✓ **Soutien visuel et auditif:** Assurez-vous que le matériel utilisé soit un contraste fort, une police assez grande ou des formats compatibles avec les écrans. S'il y a des vidéos, ajoutez des sous-titres ou de l'interprétation.
- ✓ **Des instructions simples et claires:** utilisez un langage clair, précis et avec du visuel. Évitez les mots trop compliqués pour aider les personnes avec des troubles de l'apprentissage.
- ✓ **Participation flexible:** Offrez des rôles variés qui demandent des avantages différents, permettant aux participants de choisir des tâches qui s'alignent avec leurs compétences et les encouragent à être responsables sans en faire trop.
- ✓ **Considérations sensorielles:** Évitez les triggers sensoriels comme des bruits forts ou des lumières clignotantes. Assurez-vous de donner un espace calme pour les participants ayant besoin de prendre des pauses pour s'y remettre.



- ✓ **Soutiens et ajustements:** Soyez prêt à offrir plus d'aide, des indices spécifiques et de guider les participants en fonction de leurs besoins individuels.
- ✓ **Retours fréquents:** Donnez des retours fréquents aux participants pour constamment améliorer l'adaptabilité, l'accessibilité et l'inclusivité.



Indices et solutions

Etape B

Indices

- De toutes ces déclarations, pensez-vous que certaines sont suspicieuses?
- Cherchez des déclarations qui semblent crédibles et soutenues par des faits.
- Les posts greenwash utilisent souvent des mot à la mode sans rien pour les soutenir.
- Si c'est trop beau pour être vrai, c'est généralement un mauvais signe.

Solutions

- Les joueurs identifient les 4 vrais posts, qui auront une lettre au dos tandis que les fausses cartes auront le mot FAUX marqué de l'autre côté.
 - o "Les vêtements en chanvre utilisent 70% d'eau que le coton et grandissent sans pesticides."
 - o "Savez-vous que recycler un pc portable récupère généralement assez de minerais rares pour en faire un nouveau? Emmenez vos e-déchets aux points de collecte."
 - o "Echangez vos courts trajets en voiture avec le vélo? Un mois de cette pratique peut réduire votre empreinte carbone de 15%. Une victoire pour la planète et votre santé."
 - o "Mettre au compost vos déchets organiques réduit les émissions de méthane des décharges et améliore la qualité du sol."



- Identifier les bonnes cartes les placer dans le bon ordre basé sur les chiffres au dos révèle le code: **ECO1**.

Etape C

Indices

- Quelles questions de récupération semblent le moins facile d'y répondre? Si une personne voulait en hacker une autre, quelle serait l'information la plus dure à obtenir?
- Quels mots de passe seraient les plus difficiles à déterminer selon vous?
- Inclure des mots simples, des noms ou des dates dans un mot de passe n'est probablement pas très sûr... Plus le mot de passe est bizarre, aléatoire et long, plus il sera dur pour quelqu'un de le deviner!

Solutions

- Les joueurs identifient la question de récupération la plus sécurisée:
"Quel était le nom de votre maître d'école de maternelle?"
- Les joueurs identifient k=l'un des mots de passe les plus sécurisés:
"!r8V\$kP2#zm7" ou "dr!ft-b1cycle_s@lt#2025"
- Une fois que les bonnes cartes sont sélectionnées, le Maître du Jeu donne aux joueurs la carte d'accès, qui montre le code: **GREEN**.



Etape D

Indices

- Certaines de ces réponses semblent exagérées ou n'allant pas dans la bonne direction.
- Pensez de manière critique: Qu'est-ce que la culture générale? Qu'est-ce qui serait un mythe?
- Plus grand ne veut pas dire meilleur. Les statistiques d'eau et d'énergie peuvent être trompeuses.

Solutions

- Les joueurs doivent identifier la bonne réponse pour chaque cartes:
 1. 2) 100 ans
 2. F) 2 700 litres
 3. A) Eviter l'avion
 4. C) Environ 50%
 5. T) Train
 6. 3) Au dessus de 30%
- Ils devront alors combiner les nombres et les lettres associées avec chaque réponse et les organiser dans l'ordre via le chiffre de chaque cartes en haut à gauche, révélant ainsi le code: **2FACT3**.



Etape E

Indices

- Une de ces cartes montre le rang de chaque posts en fonction de leur priorité. Il est important de garder ça en mémoire. Quels posts semblent s'accorder avec les types de priorité? Pourquoi doivent-elles être mises en priorité?
- Regardez le ton de chaque posts. Qui est derrière le contenu? Quelle est leur intention?

Solutions: La bonne séquence créé un mot qui s'épelle **FEED4**.

Etape F

Indices

- Quels sont les codes que vous avez collectés?
- Pourquoi y a-t-il 4 lignes?

Solutions

- Les codes doivent être mis dans l'ordre où ils ont été récupérés.
 - o ECO1GREEN2FACT3FEED4
- Le MJ peut encourager le groupe à lire les codes dans l'ordre.
- Si les joueurs mettent les codes dans le bon ordre, le MJ retourne la carte et les joueurs doivent crier REBOOT NOW comme il est écrit sur l'autre côté de la carte avec le symbole des amplificateurs.
- Partie finie!



Brief et Débrief

Brief (avant le jeu)

Le briefing est très important avant d'entrer dans une escape room. C'est le moment où vous expliquez les règles et comment elles fonctionnent pour ceux qui ne connaissent pas le jeu.

Cela permet aussi de mettre le contexte et l'univers du jeu, introduisant le début de la mission et son explication aux joueurs. Dans le cas présent, les joueurs doivent aider une appli ECO à récupérer son contenu digital. Vous devez vous assurer que les joueurs comprennent la mission et les règles ainsi que de leur rappeler le temps qui leur est imparti.

Débrief (après le jeu)

Le débrief se concentre sur ce que les participants ont appris:

- Comment identifier un flux d'informations de qualité
- Pourquoi la sécurité digitale est importante (mot de passe sain, privatisation des données).
- Comment avoir des interactions saines et éthiques en ligne.
- What ethical and critical thinking skills were strengthened. Quelles compétences éthiques et de pensée critique ont été renforcées.



N'oubliez pas de mettre en évidence le temps imparti au cas où les participants ne paient pas attention et de leur rappeler le décompte qui apparaît sur Genially, surtout si le temps vient à manquer avant qu'ils n'atteignent le dernier code.

Débriefing vous permettra de recevoir un retour sur votre scénario et voir ce qui faut améliorer. Cela vous permettra aussi de voir ce que les joueurs ont appris et retenus de cette session de jeu et s'assurer qu'ils ont compris le raisonnement derrière les solutions et qu'ils n'ont pas pris les nombres au hasard. Vous devriez inviter les participants à partager leurs réflexions, identifier ce qui était compliqué et discuter la manière dont ses leçons s'appliquent à leurs vies digitales.

Un bon exercice est de prendre des notes de votre expérience ainsi que celle des joueurs pour revoir les informations plus tard.



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication reflète uniquement les opinions de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans ce document.

Code du projet : 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International. Pour consulter une copie de cette licence, rendez-vous sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>