

CONCEPTION DE JEUX D'ÉVASION PÉDAGOGIQUES POUR LA FORMATION

SORTIREZ-VOUS À TEMPS DE CET ATELIER?

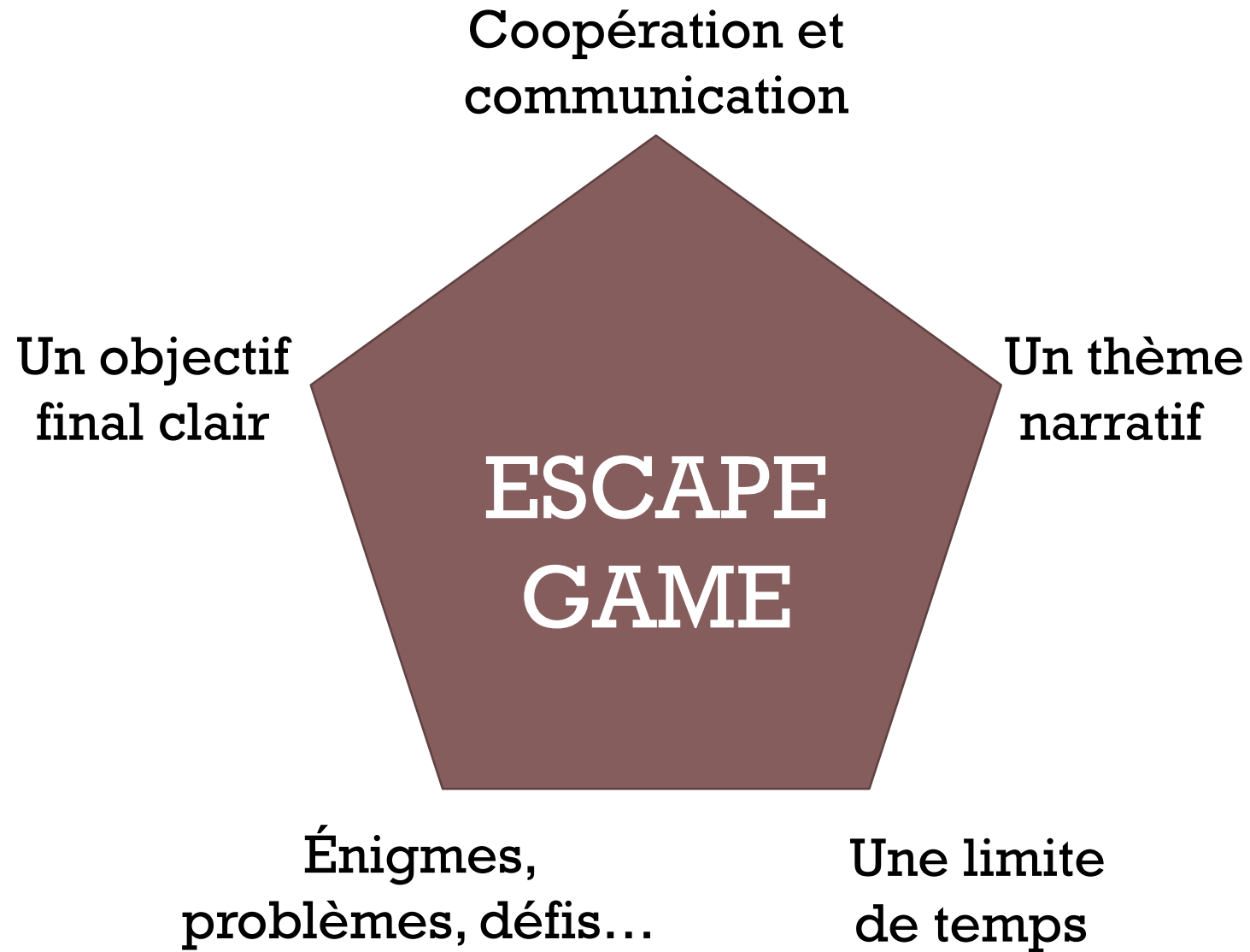
Sophie Callies, BRAINIAK

 sophMTL

Cédric Félicité, BRAINIAK



Colloque CIRTA, 22 octobre 2019





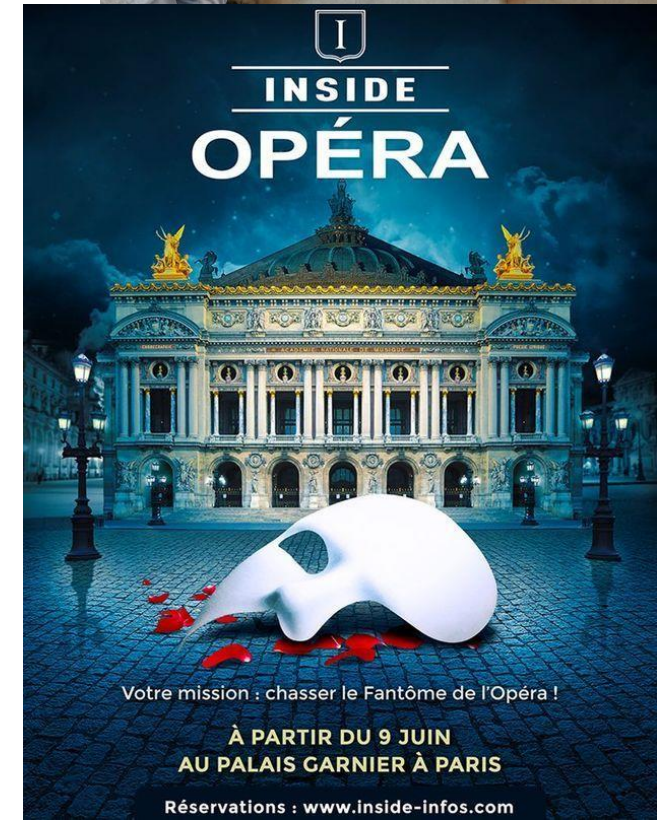
ESCAPE ROOM



VS.



ESCAPE GAME



COLLABORATION NÉGOCIATION

TEAM BUILDING COOPÉRATION

COMMUNICATION

**Compétences
sociales**

INTELLIGENCE
COLLECTIVE

RAISONNEMENT

PRISE DE DÉCISION

EMPATHIE

ÉCOUTE

COACHING

DÉLÉGATION

**Compétences
de leadership**

**Compétences
de résolution
de problèmes**

INITIATIVE

MOBILISATION

RESPECT

PENSÉE CRITIQUE

ATTENTION AUX DÉTAILS

**SOFT
SKILLS**

OBSERVATION

**Compétences de
gestion du temps**

**Compétences
créatives et
d'adaptation**

PENSÉE CRÉATIVE

CURIOSITÉ

PRISE DE RISQUE

GESTION DU STRESS

PLANIFICATION

PRISE DE DÉCISION

CONCENTRATION

FLEXIBILITÉ
COGNITIVE



JEU D'ÉVASION PÉDAGOGIQUE

- **Faire découvrir de nouveaux contenus** à l'apprenant au travers du matériel utilisé
- **Sensibiliser l'apprenant à une cause ou une situation particulière** grâce notamment au thème narratif
- Mettre directement en application des compétences pratiques : **faire exécuter à l'apprenant une procédure par la résolution d'une énigme**



MÉTHODE DE CONCEPTION

▪ PHASE 1 – Identifier le public cible

- Type d'utilisateur
- Durée
- Difficulté
- Mode
- Effectif

▪ PHASE 2 – Définir les objectifs pédagogiques et les contenus

▪ PHASE 3 – Concevoir le scénario et déterminer le thème narratif

- **Scénario:** Pourquoi les joueurs se retrouvent-ils enfermés dans la salle ? Que cherchent-ils ? Que leur arrivera-t-il s'ils ne parviennent pas sortir avant le délai imparti ?
- **Thème narratif**

▪ PHASE 4 – Concevoir les énigmes et l'organigramme du jeu

▪ PHASE 5 – Matériels nécessaires

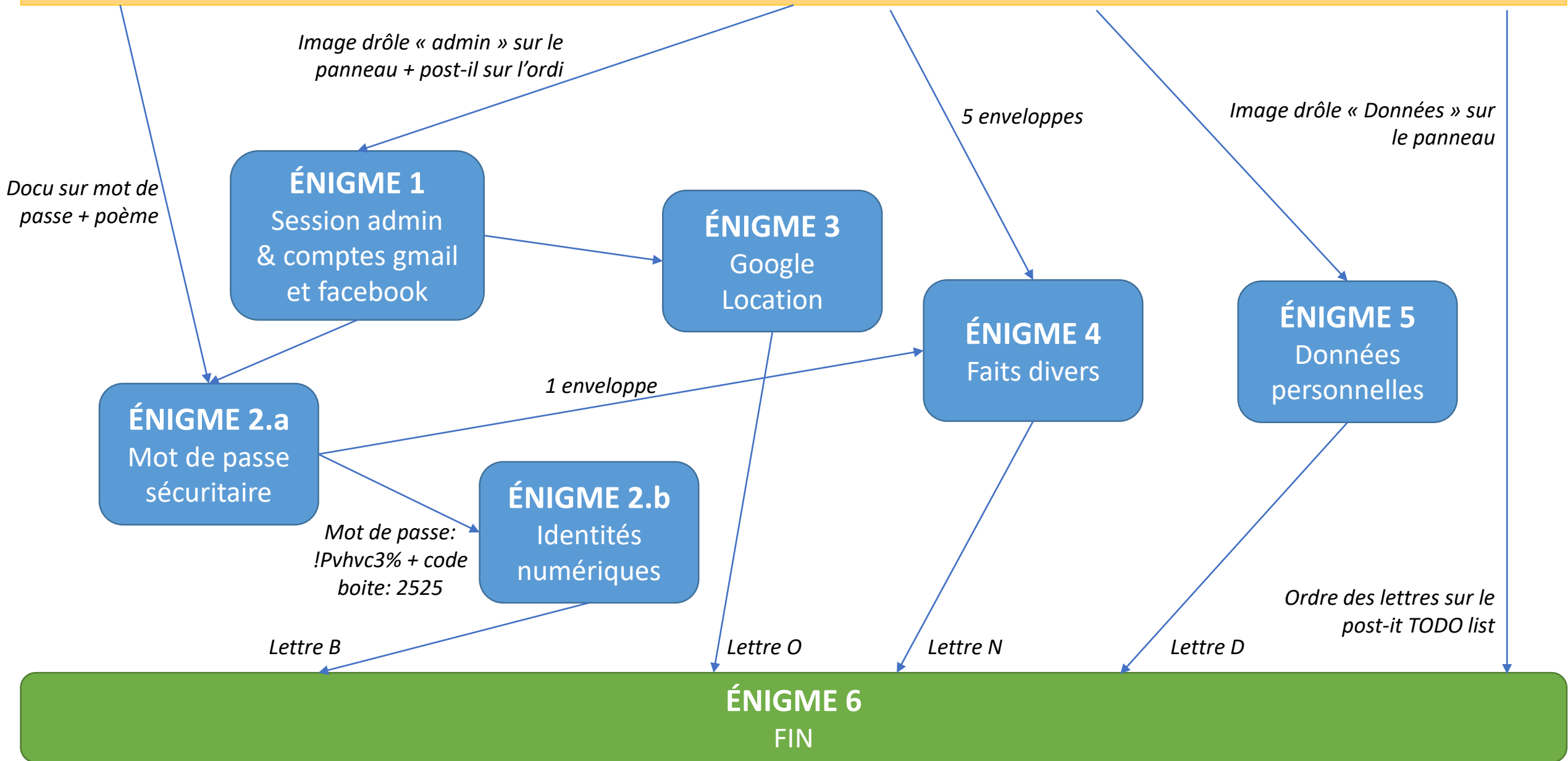
- Espace désigné
- Décor
- Objets
- Effets spéciaux
- Acteurs

▪ PHASE 6 – Diffusion

- Briefing avec les participants
- Déroulement du jeu d'évasion
- Debrief avec les participants: recueil des émotions, phase des enseignements (partage des OP et retour sur chacune des énigmes, solutions et liens avec OP), phase de conclusion
- Remise à zéro



PITCH D'INTRODUCTION



ÉTAPES DU DEBRIEFING

▪ PHASE 1 – Recueil des émotions

- Recueil des ressentis des joueurs
- Les participants s'expriment librement

▪ PHASE 2 - Phase des enseignements

- Partage des objectifs pédagogiques (OP) et retour sur chacune des énigmes
- Solutions et liens avec les contenus pédagogiques
- Contenus et ressources « Pour aller plus loin »

▪ PHASE 3 - Conclusion



EXEMPLE 1/3 DE DEBRIEFING

▪ ENIGME 1 - Session admin & comptes gmail et facebook

- **OP:** Sensibiliser les apprenants aux mauvaises pratiques en termes de sécurité et de leurs conséquences (n'importe qui peut s'introduire dans les comptes de la personne...)
- **Solution:** Observer les images drôles sur le panneau et les post-it sur l'ordinateur et supposer que Jean Neymar a utilisé des mots de passe et des pratiques non sécuritaires (mot de passe admin pour sa session et mot de passe JNeymar20!9 pour son gmail et facebook écrit sur un post-it)
- **Contenus pédagogiques:** Ne pas utiliser le même mot de passe pour tous ses services – ne pas utiliser des combinaisons évidentes comme son prénom et son année de naissance – ne pas écrire ses mots de passe sur des post-it.
- **Pour aller plus loin:** Utiliser la double authentification (si quelqu'un se connecte à votre compte depuis un terminal inconnu, le site vous prévient par SMS/e-mail) – Utiliser un gestionnaire de mots de passe, ce qui permet de constituer une base de données de mots de passe chiffrée par un unique mot de passe « maître » dont la sécurité a été vérifiée.
- **Ressources:** Gestionnaire de mot de passe [Keepass](#).



EXEMPLE 2/3 DE DEBRIEFING

▪ ENIGME 2.a – Mot de passe sécuritaire

- **OP:** Appliquer des stratégies de protection des données personnelles numériques et concevoir un mot de passe sécuritaire
- **Solution:** Lire la réglementation envoyée aux employés, lire la phrase soulignée dans le poème, consulter le pdf protégé envoyé par la direction et faire le lien: le mot de passe est !Pvhvc3%
- **Contenus pédagogiques:** Un mot de passe sécuritaire doit être idéalement composé de 3 éléments: des lettres, des chiffres et des caractères spéciaux. – Choisir un mot ou une phrase et substituer certaines lettres pour des chiffres et des caractères spéciaux qui leur ressemblent.
- **Pour aller plus loin:** Utiliser une « phrase de passe » au lieu d'un mot de passe. Les phrases de passe sont constituées de plusieurs mots du dictionnaire placés les uns après les autres, sans nécessairement inclure de caractère spécial, de chiffre ou de lettre majuscule. Par exemple, « arides comtes ses flou gardes » est une phrase de passe virtuellement impossible à deviner pour un pirate, malgré son allure simpliste.
- **Ressources:** [Méthode Diceware](#) pour créer une phrase de passe.



EXEMPLE 3/3 DE DEBRIEFING

▪ ENIGME 2.b – Identités numériques

- **OP:** Comprendre les 3 niveaux de données numériques
- **Solution:** Une fois la boîte ouverte, trouver la roue et comprendre que cela correspond aux différents niveaux de données numériques, et faire le lien avec ce que Jean Neymar a partagé sur les réseaux sociaux. Aligner les 3 actions correspondantes: « J'aime » et commentaires, Articles/posts cliqués, Recherche un emploi, pour trouver la lettre B.
- **Contenus pédagogiques:** Il existe 3 couches d'information qui composent nos identités en ligne :
 - La première couche d'information – ce que nous partageons – se compose des données que nous insérons dans les médias sociaux ou les applications (informations de profil, publications, requêtes, photos, événements, déplacements...)
 - La seconde couche – ce que nos comportements disent aux machines – est constituée d'observations comportementales et de métadonnées qui donnent un contexte à ces choix : position en temps réel, graphe de nos relations intimes et professionnelles, le temps que nous passons, les habitudes d'achat, les mouvements de nos souris ou de nos doigts...
 - La troisième couche – ce que les machines pensent de nous – est composée des interprétations de la première et de la seconde couche. Nos données sont analysées et comparées en permanence à d'autres profils pour inférer des corrélations statistiques significatives... Ce qu'on appelle souvent la personnalisation, mais qui vise plus à nous catégoriser qu'à nous distinguer.
- **Pour aller plus loin:** Le problème est que si l'utilisateur contrôle la première couche, ce n'est pas le cas des deux autres. Or ces inférences permettent de déterminer beaucoup de nos comportements : profil psychométrique, QI, situation familiale, maladies, obsessions, engagements... Le problème est que le « double » numérique que le traitement de ces données produit ne nous est pas accessible... et que si nous y avons accès, nous pourrions ne pas nous y reconnaître. Pour cela, il nous faut d'abord mieux contrôler la première couche de notre profil. Nous pouvons chiffrer nos communications, désactiver les métadonnées de nos images, veiller à ce que nos téléphones n'aient pas accès par défaut à nos emplacements, réfléchir à ce que nous partageons... Pour reprendre le contrôle de l'utilisation de nos données sur smartphones :
 - sur Android : ouvrez l'application « paramètres Google » et activer la rubrique « désactiver les annonces par centre d'intérêt » ainsi que « réinitialiser l'identifiant publicitaire »
 - sur IOS : dans l'application « réglages », ouvre la rubrique « confidentialité », puis l'option « publicité » afin d'activer le suivi publicitaire limité » et de réinitialiser votre identifiant de publicité.
- **Ressources:** La fameuse « [Roue des identités numériques](#) » en haute définition (en anglais seulement). [Article](#) sur le sujet dont le contenu est résumé sur cet écran.



CONCEPTION DE JEUX D'ÉVASION PÉDAGOGIQUES POUR LA FORMATION



Nous sommes sur LinkedIn, cherchez [BRAINIAK!](#)

 [BrainiakMTL](#)

