

Pack Numérique Lycéen

Focus sur deux actions proposées par la
Région

Journées des SNT 28 et 29 juin 2023



RÉGION
NORMANDIE
www.normandie.fr

1

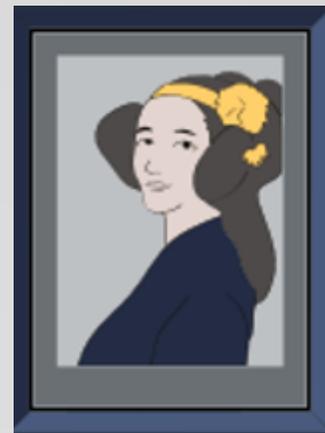
Jeu d'évasion

« Sur les traces d'Ada Lovelace »

1 Jeu d'évasion « Sur les traces d'Ada Lovelace »

L'histoire ...

Un virus informatique efface les données liées à Ada Lovelace et toutes les avancées dans le domaine de l'informatique disparaissent aussi ...



1 Jeu d'évasion « Sur les traces d'Ada Lovelace »



5 pôles
+
1 pôle final



1 Jeu d'évasion « Sur les traces d'Ada Lovelace »



Vidéo de lancement



Travail en équipe
Localisation



Travail en équipe
Objets connectés



Enigme finale

1 Jeu d'évasion « Sur les traces d'Ada Lovelace »

Liens avec le programme de SNT

On retrouve les sept thématiques du programme de SNT dans certaines énigmes et documents utilisés par les différents pôles.

programmation de façon transversale

Pôle Rouge : photographie numérique

Pôle Violet : objets connectés

Pôle Bleu : localisation, données

Pôle Vert : Internet, web

Pôle Noir : réseaux sociaux, données

Thèmes plus généraux

Cybersécurité

Sobriété numérique

Place des femmes dans les sciences

Le temps de débrief prévu pendant les 20 dernières minutes permet de mettre en évidence les liens avec les notions du programme et de revenir sur les thèmes généraux.

Un livret pédagogique propose des pistes de prolongements pour la classe.

1 Jeu d'évasion « Sur les traces d'Ada Lovelace »

- Thème de la culture générale numérique
 - Travail collaboratif entre élèves
- Utilisation de l'ordinateur et d'accessoires classiques des jeux d'évasion
 - Toutes les réponses sont dans les documents
 - Documents réexploitables en classe

En pratique

- Pour un groupe d'une vingtaine de lycéens
- Un ordinateur Pack Numérique Lycéen par équipe (5 équipes)
 - Durée 90 min
- Animé par les médiateurs Région et Canopé



2

Cyber Sérénité

2 Cyber Sérénité

Objectif : Sensibiliser les élèves à une bonne hygiène numérique

1. Un jeu : Cyber Duel

Pour découvrir de façon ludique les attaques et défenses du monde numérique

2. Un quiz

Pour revenir sur les notions clés et faire passer des messages clairs sur les bonnes habitudes numériques

3. Un atelier pratique

Pour découvrir certaines fonctionnalités de l'ordinateur

En pratique

- Pour un groupe d'une vingtaine de lycéens
 - Au moins un ordinateur Pack Numérique Lycéen pour deux
 - Animé par les médiateurs Région
 - Durée 90 min

2 Cyber Sérénité

JEU CYBER DUEL



Le défenseur



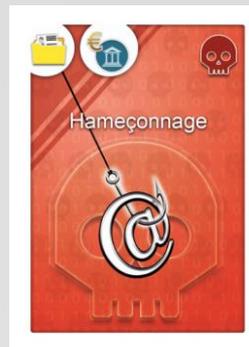
Objectif



L'attaquant

2 Cyber Sérénité

JEU CYBER DUEL : exemples de cartes



2 Cyber Sérénité

QUIZ



CYBER QUIZ

MOT DE PASSE

QUESTION 1

Quel mot de passe vous semble le plus sécurisé ?

A cp01rb464 C Moi#eb9Qv?Z4

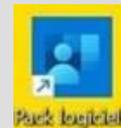
B totodu14medor D 123456abcdef

Notions abordées

Les mots de passe
Les rançongiciels
La navigation sur Internet
L'hameçonnage
Le nomadisme
L'ingénierie sociale

ATELIER PRATIQUE

Manipuler le cache caméra, [le « Pack Logiciels »](#), gestionnaire de mots de passe, sauvegarde des documents, navigation privée, cookies, ...



2 Cyber Sérénité

Liens avec le programme de SNT

Thème Web Sécurité et confidentialité

Contenus	Capacités attendues
Paramètres de sécurité d'un navigateur	Maîtriser les réglages les plus importants concernant la gestion des cookies, la sécurité et la confidentialité d'un navigateur. Sécuriser sa navigation en ligne et analyser les pages et fichiers.

Thème Réseaux sociaux

Contenus	Capacités attendues
Identité numérique, e-réputation, identification, authentification	Connaître les principaux concepts liés à l'usage des réseaux sociaux.
Cyberviolence	Connaître les dispositions de l'article 222-33-2-2 du code pénal. Connaître les différentes formes de cyberviolence (harcèlement, discrimination, sexting...) et les ressources disponibles pour lutter contre la cyberviolence.

3

Les médiateurs numériques de la Région

3

Les médiateurs numériques de la Région



Retrouvez l'ensemble des actions dans le programme régional d'accompagnement aux usages numériques.

Médiations proposées à la rentrée 2023 :

Accompagnement des lycéens à la prise en main des ordinateurs.

Accompagnement des lycéens à la prise en main des ressources.

Informations et inscriptions auprès du médiateur numérique de votre établissement.



RÉGION
NORMANDIE



www.normandie.fr