

# Pirater Internet

L'escape room "Hack the Internet" a été développée par le laboratoire Technologie et médias dans l'éducation (SUPSI), en Suisse. Elle a été conçue pour permettre aux participants de :

- apprendre quelques éléments clés de l'architecture physique d'internet, en particulier les protocoles, les centres de données, les câbles internet, les adresses IP.
- développer l'idée qu'Internet est une infrastructure physique.

## Particularités

L'escape room s'adresse à une classe de collège qui travaille déjà sur une introduction à l'informatique et au net. Les participants à cette escape room doivent empêcher l'une des plus grandes attaques terroristes du siècle : un groupe de pirates informatiques du nom de hack4humans a annoncé qu'il allait couper l'Internet. Pour les arrêter, les joueurs devront trouver les indices laissés par les hack4humans et trouver où ils se cachent.

Au cours de la première phase du jeu, le maître du jeu répartit les joueurs en quatre groupes et lance la narration à l'aide de la lettre du pirate. Ensuite, les participants doivent résoudre les mots croisés trouvés sur leur table. Le mot clé qu'ils trouvent doit être inséré en ligne pour que la phase 3 commence. Cette phase consiste à résoudre une énigme en ligne. La clé trouvée est ensuite insérée dans le champ de saisie approprié sur la page Web. Si la clé est correcte, des indices permettant de trouver les pirates apparaîtront. Au cours de la dernière phase, les groupes partagent l'indice qu'ils ont trouvé et travaillent ensemble sur la carte pour trouver l'endroit où se cachent les pirates. Le nom de l'endroit doit être saisi dans un formulaire en ligne pour "envoyer la police".

Ce qui distingue cette escape room particulière, c'est que dans la dernière phase, tous les groupes doivent travailler ensemble et toutes les "pièces du puzzle" doivent être rassemblées. De cette façon, les élèves partagent ainsi l'aspect de l'infrastructure physique d'Internet propre à chaque groupe afin de comprendre "ce qu'est Internet".



# Pirater Internet

## Pourquoi est-ce pertinent pour enseigner les langues

L'escape room, liée à la numérisation et à l'infrastructure Internet, constitue une excellente occasion pour les élèves de se familiariser avec le vocabulaire relatif aux sujets susmentionnés. De cette façon, il pourrait promouvoir efficacement un cadre d'enseignement pluridisciplinaire dans les contextes scolaires.

De plus, outre le temps de jeu (30-40 minutes), le jeu comprend également une session de débriefing (environ 45 minutes). Par conséquent, la phase de débriefing peut améliorer davantage les compétences en langues étrangères des étudiants, en raison de leur exposition principalement à du matériel d'écoute (courtes vidéos) et de leur engagement prolongé dans la pratique de l'oral.

## Ressource

School break 2021 Available at: <http://www.school-break.eu/escape-rooms> (accessed 7 March 2021)

