

Le Code du Chevalier

Document 1 - Fiche de mission + matériel



MISSION DU JOUR

Devenir un chevalier du numérique et apprendre à protéger ses trésors numériques grâce aux règles du mot de passe secret.

Ma fiche de mission

Champ du référentiel	Sécurité
Compétence visée	Appliquer des règles simples d'utilisation d'un outil numérique
Objectif opérationnel	Comprendre qu'un mot de passe est secret, ne pas le partager et ne pas l'écrire sur un support visible.
Durée	50 minutes
Niveau	3e primaire
Type d'activité	Jeu de rôle / simulation / débat
Préparation	15 minutes avant la séance

Matériel nécessaire

Version numérique (recommandée)

- 1 tablette ou PC pour 1 enfant (ou 1 pour 2 si nécessaire)
- Un coffre au trésor virtuel (image projetée ou animation PowerPoint/Genially)
- Des étiquettes « mot de passe » virtuelles à faire glisser
- Un quiz interactif avec 5 questions Vrai/Faux sur les mots de passe
- Accès à un espace de dessin (ou Paint) pour créer un « blason du chevalier »

Pour l'enseignant / l'animateur

- Chronomètre
- Badges ou gommettes « Chevalier du Numérique »
- Grille d'évaluation
- Affiche « Les 3 règles d'or du chevalier » à préparer avant