

Connected Teenagers – Be Internet Safe
Séance 6 : Escape Game – “The Digital Trap”



Niveau : 3e / Cycle 4

Axe culturel : Langages (média, modes de communication, réseaux sociaux, publicité)

Entrée culturelle : Vie quotidienne des adolescents, culture numérique, citoyenneté numérique

CECRL : visé A2+ → B1


Cadre de Référence de Compétences Numériques : domaines 1, 2 & 3

Socle commun : domaines 1,2,3,5 + inclus **Compétences Psycho-Sociales**

Parcours : citoyen

Durée : 45 min à 1h10

Modalité : travail en équipes de 2 à 3 élèves

Format : jeu 100 % numérique support :  genially



Lien Genially <https://view.genially.com/6816eeae7306f160f711b7e6/interactive-content-connected-teenagers-be-internet-safe>

Compétences psycho-sociales évaluées : coopération, écoute, gestion du stress, communication non violente

Chrono conseillé par mission : 10 à 15 min

Pénalités : 2 min perdues en cas de mauvaise réponse ou de temps imparti écoulé

Lieu : salle informatique, tablettes, ou classe avec ENT

Supports : Genially, PDF interactifs, audios, liens, QR codes

Objectifs principaux :

- Réinvestir tous les apports précédents sous forme ludique et collaborative.
- Sensibiliser aux **dangers d'internet** : cyberharcèlement, désinformation, usurpation d'identité, addictions numériques.
- Encourager des **pratiques responsables** et **citoyennes** en ligne.
- Développer les **compétences langagières** en anglais (C.O, C.E, E.E).
- Mobiliser les **compétences numériques** (CRCN) et valider des items via PIX.
- Renforcer la **collaboration**, la **prise d'initiative**, et le **sens critique**.

• **Objectifs CECRL :**

Activité langagière	Niveau visé
Compréhension orale	A2+
Compréhension écrite	A2+/B1
Expression écrite	A2+/B1
Interaction orale	A2+
Interaction en ligne (Volume complémentaire 2022)	

• **Objectifs CRCN :**

Domaines

- 2.2 : Interagir – Communiquer de façon responsable
- 3.1 : Sécuriser l'environnement numérique
- 3.2 : Protéger les données personnelles et la vie privée
- 1.4 : Mener une recherche et une veille d'information

• **Objectifs linguistiques :**

Lexique : identité numérique, réseaux sociaux, cyberharcèlement, sécurité

Grammaire : Modaux : *should / shouldn't* -Impératif : *Block! Report!* -Présent simple / passif

Phonologie : accentuation, intonation, emphase

Mini-tâche finale :

1. “My Digital Charter”

- **Consigne** : rédiger 6 règles ou conseils pour une vie numérique saine et sécurisée.
- **Version ULIS** : My 3 rules - 3 règles + pictogrammes /ou phrases à compléter

ou

2. Mini-Débats au choix : “Are social networks dangerous?” ou “Should we reduce screen time?”

Déroulé de l'Escape Game :

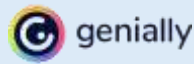
Étape	Durée	Modalité	Supports / Activités
Introduction (scénarisation)	10 min	Collectif	Vidéos (C.O) + Genially écran 1
Mission 1 : Profil à risque	10 min	Équipe (2-3 élèves)	Visuel profil fictif + zone interactive +E.O.I/ E.E
Mission 2 : Fake news	10-15 min	Recherche guidée	Articles + liens internet + E.O.I
Mission 3 : Cyberharcèlement	20 min	Lecture + choix	Conversation Messenger+ Vidéo +E.O.I/E.E
Mission 4 : Addiction écran	10 min	Emploi du temps sain	Choix multiple + E.O.I/E.E
Code final	5 min	Validation collective	Cadenas Genially
Debrief	5-10 min	Classe entière	Discussion + feedback
Mini-tâche finale	À part	Groupe / devoir maison	Au choix

- **CO** : comprendre des vidéos courtes d'information (A2+/B1)
- **CE** : lire et analyser des messages, articles courts (A2/B1)
- **POC** : interagir pour coopérer dans le jeu (A2+)
- **EE** : rédiger une charte finale en groupe (A2+/B1)

Matériel nécessaire :

- Accès à internet ou ENT
- Ordinateurs/tablettes (1 pour 2/3 élèves)
- Casques audio pour vidéos
- QR codes (si Genially sur tablette)
- Impression facultative des missions (version papier possible)

Escape Game : "The Digital Trap"



Niveau : 3e – Cycle 4

Axe culturel : Langages (média, modes de communication, réseaux sociaux, publicité)

Entrée culturelle : Vie quotidienne des adolescents, culture numérique, citoyenneté numérique

CECRL : visé A2+ → B1

Lien vers l'Escape Game : <https://view.genially.com/6816eeae7306f160f711b7e6/interactive-content-connected-teenagers-be-internet-safe>

Déroulé des missions

A. VERSION STANDARD

Intro : DATA PRIVACY True or False ?

- **Objectif :** Vérifier la compréhension globale du sujet aborder.
- **Tâche :** C.O regarder une [vidéo](#)(A) et décider quelles infos sont justes ou non.
- **Lexique :** Digital footprint , share, post / comment online identity, track permanently / forever Internet history .
- **Grammaire :** *You should/shouldn't...Must- Présent simple (pour les faits généraux) Modaux.*
- **Support :** vidéos : A + [safe on the internet](#)

Mission 1 : Who am I online? Alex's profile

- **Objectif :** repérer les informations personnelles à risque sur un faux profil.
- **Tâche :** CE lire un faux compte, repérer 3 éléments problématiques + EE justifier les choix du groupe .
- **Lexique :** username, password, photo, location, overshare, private, account, fake, identity theft
- **Grammaire :** *You should/shouldn't..., It's dangerous to, There is / There are.Can / Can't Have to / Don't have to.*
- **Support :** fiche PDF faux profil + cadenas Genially + lien vers [Team scoring sheet and progress tracker](#)
- **Code :** 1 icône dissimulée derrière les bons éléments et permettant d'accéder à la page suivante

Mission 2 : Spot the Fake News

- **Objectif :** vérifier la fiabilité de 4 articles
- **Tâche :** C.E repérer l'article mensonger (recherche Google autorisée)/ repérer le deepfake. E.O.I : justifier son point de vue.
- **Lexique :** reliable, misleading, hoax, source, article, fact, link / URL, evidence + opinion.
- **Grammaire :** *It was shared / It was created... présent simple /Modaux : might / could / must /Passive voice (simple).*
- **Supports :** extrait d'articles fictifs + liens de vérification / vidéo [what is fake news ?](#)
<https://www.bbc.com/news/health-39955295>
<https://www.youtube.com/watch?v=892A-YMJlqg>
<https://www.bbc.com/news/uk-wales-59219230>
<https://www.theguardian.com/science/2025/feb/08/elon-musk-chip-paralysed-man-noland-arbaugh-chip-brain-neuralink>
- **Code :** séquence " Faux - Vrai – Faux-Vrai"

Mission 3 : Cyberbullying Alert / Kind or Mean ?

- **Objectif :** identifier des messages toxiques dans une conversation.
- **Tâche :** C.E signaler 3 messages problématiques. EE : Ecrire un post anti harcèlement.
- **Lexique :** block, report, hurtful, comment, support, bully, supportive.
- **Grammaire :** *impératif : Report it! Block them! Modaux : must/mustn't – should/shouldn't.*
- **Support :** image type conversation + lien vers [Team scoring sheet and progress tracker](#).
- **Code :** emoji-code à reconstituer

Mission 4 : Screen Time Trap

- **Objectif** : construire un planning équilibré.
- **Tâche** : sélectionner les éléments d'un emploi du temps sain + EE écrire à propos des habitudes des uns et des autres.
- **Lexique** : binge-watch, unplug, routine, concentrate, screentime, sleep / bedtime, to play / to watch / to scroll , a break, concentration.
- **Grammaire** : *présent simple + fréquence/ modaux : should-shouldn't.*
- **Support** : images fixes.

Mission finale : Digital Code Breaker

- Accéder à la boîte à code, calculer et trouver le code
- Mémoriser et entrer la combinaison)
- Débloquer la sortie du jeu et la tâche finale
- **VERSION STANDARD**
- **VERSION ULIS/BEP**

Objectifs adaptés :

- Comprendre les dangers numériques fondamentaux
- Réagir de manière responsable (signalement, confidentialité)
- Utiliser un lexique simple et visuel

Missions sélectionnées (3 sur 5) :

Mission 1 : “Safe or Not?”

Objectif : Identifier des éléments personnels dangereux dans un profil.

- **Support** : Fiche “My Digital Profile” (illustrée)
- **Consigne simplifiée** : *Circle the risky items* (picture-based)
- **Lexique** : age, address, photo, phone number, name
- **Bonus** : vidéo illustrée (1 minute) → <https://youtu.be/yrln8nyVBLU>
- **Code à trouver** : 3 pictogrammes à collecter (via QR ou carte)

Mission 2 : “Kind or Mean?”

Objectif : Reconnaître des messages bienveillants ou toxiques

- **Support** : Bande de conversation WhatsApp ou Messenger illustrée (4 vignettes)
- **Consigne** : *Tick the kind messages – Cross the mean ones*
- **Lexique** : nice, bully, block, report, help
- **Aide** : tableau des emojis + mots associés

Mission 3 : “My Screen Time”

Objectif : Classer les activités bonnes / mauvaises pour la santé numérique

- **Support** : Cartes-images (ex : “playing outside”, “watching TikTok”, “chatting”, “doing homework”)
- **Consigne** : *Sort the cards: Healthy / Unhealthy*
- **Lexique visuel** fourni avec pictos
- **Tâche bonus** : compléter “My Healthy Routine” (fiche à trous + dessin)

Connected Teenagers – Be Internet Safe
Séance 6 : Escape Game – “The Digital Trap”



Niveau : 3e - Cycle 4

Axe culturel : Langues (média, modes de communication, réseaux sociaux, publicité)

Entrée culturelle : Vie quotidienne des adolescents, culture numérique, citoyenneté numérique

CECRL : visé A2+ → B1

MINI-TÂCHES FINALES + BARÈMES
“My Digital Charter”

VERSION STANDARD

- **Objectif :** rédiger une charte de 6 règles pour une vie numérique saine et sécurisée.
- **Format :** Poster numérique (Canva/Genially) ou fiche à coller

Élèves	Par groupes de 3 ou 4
Durée	1 séance ou devoir maison
Format attendu	Poster numérique (Canva, Genially) ou fiche manuscrite
Évaluation	Production écrite collaborative (grille vue plus haut) + oral de présentation possible

Contenu linguistique attendu

- **Lexique :**
 - ✚ cybersécurité : password, account, private, share, data
 - ✚ comportement : respect, block, report, support, cyberbully
 - ✚ usage : screen time, addiction, unplug, routine, balance
- **Structures :**
 - ✚ **Modaux de conseil :** *You should / shouldn't...*
 - ✚ **Impératifs :** *Think before you click! Report bullying!*
 - ✚ **Présent simple :** *We protect our privacy. We never post hate comments.*

Consigne :

Your mission is not over yet!

You've escaped the digital trap... but now, you must help others!

In teams, create a *Digital Responsibility Charter* for teenagers.

Write **6 rules or tips** to stay safe, respectful and smart online. Use short, clear sentences. Add one icon or image per rule.

Use expressions like:

- *You must / You should / Never / Always / Don't...*
- *Respect others / Think before sharing / Protect your data...*

Use English and include :

- * 1 rule about social media
- * 1 rule about privacy
- * 1 rule about cyberbullying
- * 1 rule about screen time
- * 1 rule about fake news

* 1 general rule of your choice

You can use Canva, Google Docs, a poster or a video message.

Be creative ... and be responsible!

GRILLES EVALUATION (B1 – CECRL)

PE

Critères	Attendu (B1)	Barème sur 20
Respect de la consigne	6 règles produites, thématiques respectées	/4
Richesse lexicale	Vocabulaire du numérique / citoyenneté	/4
Correction grammaticale	Structures maîtrisées (modaux, présent simple...)	/4
Cohérence / organisation du document	Logique, mise en page, lisibilité	/4
Créativité et impact du message	Document engageant, clair, pertinent	/4

PO/INTERACTIONS

Compétences évaluées	Niveau A2+ visé	Barème
Prise de parole / engagement	L'élève participe, propose, questionne	/4
Prononciation / intonation	Intelligibilité, accentuation	/4
Utilisation du lexique	Utilisation appropriée des mots-clés	/4
Réactions à l'autre	Coopération, relances, écoute active	/4

CPS

Compétence observée	Oui	En cours	Non	Commentaire
Coopère avec son/ses camarade(s)				
Gère ses émotions dans l'équipe				
Communique avec respect				
Écoute les idées des autres				
Prend des initiatives dans le jeu				

Validable dans le cadre du **parcours citoyen** et du **socle commun**

VERSION ULIS / BEP

Modalités simplifiées

Élèves	Par groupes de 3 ou 4
Durée	1 séance ou devoir maison
Format attendu	Poster numérique (Canva, Genially) ou fiche manuscrite
Évaluation	Production écrite collaborative (grille)

- **Objectif** : rédiger une charte de 3 règles pour une vie numérique saine et sécurisée.
- **Format** : Poster numérique (Canva/Genially) ou fiche à coller
- **Lexique visuel** fourni
- **Phrases à trous** à compléter ou à choisir
- **Aide audio** possible (consignes enregistrées)

ou

- Possibilité de produire :
 - un **poster illustré** (dessin + mot-clé)
 - un **audio enregistré** (dicté ou lu)
 - un **document tapé** avec prédicteurs de mots / pictogrammes
- Format possible : A4 colorié, carte mentale illustrée, enregistrement oral (dictée assistée)

Consigne simplifiée

Choose and complete 3 safe online rules. Draw or paste a picture for each rule.

Exemples à compléter :

I never share my _____.
I always _____ when I feel unsafe.
I don't spend more than _____ hours on my phone.

Évaluation adaptée (sur 3 critères) :

Compétence	Validé	En cours	À revoir
Compréhension de la consigne			
Production d'au moins 2 règles			
Utilisation d'un vocabulaire adapté			

Oral : Interactions ou présentation

Critère	Barème
Prise de parole	/4
Prononciation / clarté	/4
Réaction à l'autre	/4
Lexique	/4

MINI-DÉBATS

“Are social networks dangerous?”

“Should we reduce screen time?”

Objectifs :

- **Linguistiques (CECRL) – A2 → B1**
 - Donner une **opinion personnelle claire**
 - **Soutenir ou réfuter** une idée avec 2 à 3 arguments
 - Réagir à l'autre : **accord / désaccord**, relance, questions
 - Utiliser le lexique et les structures travaillés dans l'escape game
- **Socio-linguistiques / CPS**
 - Coopérer au sein d'une équipe
 - Écouter les autres sans interrompre
 - S'affirmer dans le respect du cadre du débat
- **Culture numérique (CRCN)**
 - Construire un regard critique sur les réseaux, l'identité numérique, le temps d'écran
 - Formuler un **avis argumenté sur une pratique numérique**

Format : groupes de l'escape game

Temps de parole

~2 min / élève (10 min / débat)

Contenu linguistique attendu :

Lexique

- Réseaux sociaux : social media, share, post, private, cyberbullying, fake news, addiction
- Temps d'écran : screen time, healthy, too much, sleep, concentrate, relax, balance
- Argumentation : I think, I agree, I disagree, In my opinion, That's true but..., For example
- Interaction / réaction : Can you explain? / What do you mean? / That's a good point / I see your point

Structures :

- Fonction communicative : Structure modèle
- Donner son avis : I think (that)... / In my opinion...
- Donner un exemple : For example... / Such as...
- Accorder : I agree with you because...
- Être en désaccord : I don't agree with that idea...
- Réagir poliment : That's interesting, but... / Maybe, but...
- Conclure : To sum up... / In conclusion...
-

“Are social networks dangerous?”

VERSION STANDARD

Consigne :

You are going to prepare and take part in a short debate. Topic: “Are social networks dangerous for teenagers?”

Choose your opinion and prepare 2–3 arguments. You will speak with your partners and defend your ideas.

Compétences langagières (CECRL A2/B1) – sur 15 points

Critères évalués	Points	Note
Donne son opinion de manière claire et justifiée	/3	
Présente au moins 2 arguments construits	/3	
Réagit avec pertinence aux propos des autres	/3	
Utilise un lexique adapté au thème (mots clés, registres)	/3	
Prononciation et fluidité suffisantes à l’oral	/3	
Total (langue)	/15	

Compétences psycho-sociales (travail en équipe / débat) – 5 points

Compétences observées	Oui (1)	Non (0)
Écoute active et respect du tour de parole		
Participation équilibrée dans le groupe		
Comportement coopératif (soutien / relais)		
Gestion appropriée du désaccord		
Implication dans la préparation en amont		
Total (CPS)	/5	

Niveau CECRL estimé – à partir du total (sur 20)

Total obtenu	Niveau CECRL estimé	Interprétation
0–6	A1+	Communication très simple, limitée
7–10	A2	Expression compréhensible, structurée simplement
11–15	A2+	Argumentation cohérente, vocabulaire maîtrisé
16–20	B1 débutant	Argumentation fluide, aisance et réaction pertinente

VERSION SIMPLIFIEE (ULIS / EBEP)

Consigne : Do you think social networks are good or bad?

Choose a side:

*I like social media

*I think it's dangerous

Say why. Use 2 ideas with help (pictures or words).

Critères	Attendus niveau A2+	ULIS / A1 attendus
Prise de parole	L'élève s'exprime de manière simple et compréhensible	Dit au moins 2 idées claires
Opinion exprimée	Donne son avis avec 2 ou 3 arguments	Donne son avis + 1 ou 2 raisons
Interaction	Réagit à ce que dit l'autre, même simplement	Accepte ou répond à une phrase
Lexique / Prononciation	Vocabulaire adapté (internet, screen, danger...)	Mots clés compris (safe, too much, bad...)

Critères évalués	Niveau attendu (A2)	Points	Note obtenue
Opinion claire (I think / I believe...)	Opinion exprimée clairement	/2	
Arguments (2 au minimum, cohérents)	Argumentation simple mais construite	/2	
Interaction (réaction, relance)	Réagit à au moins 1 idée adverse	/2	
Lexique approprié (vocabulaire du thème)	Lexique simple et pertinent	/2	

Note sur 10	Niveau CECRL correspondant	Interprétation
0-3	A1	Réponse très limitée, mots isolés
4-5	A1+	Expression simple, quelques idées exprimées
6-7	A2 bas	Opinion + au moins 1 ou 2 arguments compréhensibles
8-10	A2/A2+	Expression fluide, débat structuré, bonne gestion du lexique

Compétences psycho-sociales (travail en équipe / débat) – 5 points

Compétences observées	Oui (1)	Non (0)
Écoute active et respect du tour de parole		
Participation équilibrée dans le groupe		
Comportement coopératif (soutien / relais)		
Gestion appropriée du désaccord		
Implication dans la préparation en amont		

“Should we reduce screen time?”

VERSION STANDARD

Consigne :

Discuss the question: “Should teenagers reduce their screen time?” Give your opinion and at least two reasons. React to your partners’ ideas.

Try to agree or disagree politely.

Compétences langagières (CECRL A2/B1) sur 15 points

Critères évalués	Points	Note
Donne son opinion de manière claire et justifiée	/3	
Présente au moins 2 arguments construits	/3	
Réagit avec pertinence aux propos des autres	/3	
Utilise un lexique adapté au thème (mots clés, registres)	/3	
Prononciation et fluidité suffisantes à l’oral	/3	
Total (langue)	/15	

Compétences psycho-sociales (travail en équipe / débat) 5 points

Compétences observées	Oui (1)	Non (0)
Écoute active et respect du tour de parole		
Participation équilibrée dans le groupe		
Comportement coopératif (soutien / relais)		
Gestion appropriée du désaccord		
Implication dans la préparation en amont		
Total (CPS)	/5	

Niveau CECRL estimé à partir du total (sur 20)

Total obtenu	Niveau CECRL estimé	Interprétation
0–6	A1+	Communication très simple, limitée
7–10	A2	Expression compréhensible, structurée simplement
11–15	A2+	Argumentation cohérente, vocabulaire maîtrisé
16–20	B1 débutant	Argumentation fluide, aisance et réaction pertinente

VERSION SIMPLIFIEE ULIS/ EBEP

Consigne : Do we spend too much time on screens?

Say: Yes or No

Give 2 ideas (help: pictures, words, examples)

Critère	Attendus niveau A2+	ULIS / A1 attendus
Prise de parole	L'élève s'exprime de manière simple et compréhensible	Dit au moins 2 idées claires
Opinion exprimée	Donne son avis avec 2 ou 3 arguments	Donne son avis + 1 ou 2 raisons
Interaction	Réagit à ce que dit l'autre, même simplement	Accepte ou répond à une phrase
Lexique / Prononciation	Vocabulaire adapté (internet, screen, danger...)	Mots clés compris (safe, too much, bad...)

Critères évalués	Niveau attendu (A2)	Points
Opinion claire (I think / I believe...)	Opinion exprimée clairement	/2
Arguments (2 au minimum, cohérents)	Argumentation simple mais construite	/2
Interaction (réaction, relance)	Réagit à au moins 1 idée adverse	/2
Lexique approprié (vocabulaire du thème)	Lexique simple et pertinent	/2
Prononciation / fluidité	Compréhensible, effort d'intelligibilité	/2

Note sur 10	Niveau CECRL correspondant	Interprétation
0-3	A1	Réponse très limitée, mots isolés
4-5	A1+	Expression simple, quelques idées exprimées
6-7	A2 bas	Opinion + au moins 1 ou 2 arguments compréhensibles
8-10	A2/A2+	Expression fluide, débat structuré, bonne gestion du lexique
Note sur 10	Niveau CECRL correspondant	Interprétation

Compétences psycho-sociales (travail en équipe / débat) – 5 points

Compétences observées	Oui (1)	Non (0)
Écoute active et respect du tour de parole		
Participation équilibrée dans le groupe		
Comportement coopératif (soutien / relais)		
Gestion appropriée du désaccord		
Implication dans la préparation en amont		
Total (CPS)	/5	

MISSION	STATUS	REMARKS/ANSWERS	TIME USED ?	BONUS EARNED
1. Tune in				
True or false	<input type="checkbox"/> Done <input type="checkbox"/> Pending	Points ? /6pts/1mn30	★ / ✕
2. Mission 1				
3 elements	<input type="checkbox"/> Done <input type="checkbox"/> Pending	How many tries ?/4mn	Bonus: Teamwork stars ★★ ★
Because.....	<input type="checkbox"/> Done <input type="checkbox"/> Pending	Justify your answer (lien google sheets à créer par l'enseignant pour dépôt de réponse)	5mn	Bonus: Teamwork stars ★★ ★
3. Spot the fake news				
Fake or real: t/f/f/t?	<input type="checkbox"/> Done <input type="checkbox"/> Pending	Code sequence :?	40sc	★ / ✕
Deepfake :	<input type="checkbox"/> Found <input type="checkbox"/> Not found	Justify your answer (lien google sheets à créer par l'enseignant pour dépôt de réponse)/5mn	Bonus: Teamwork stars ★★ ★
4. Cyberbullying alert / kind or mean ?				
Kind or mean?	<input type="checkbox"/> Done <input type="checkbox"/> Pending	Points ? /6pts/1mn30	★ / ✕
Be a buddy	<input type="checkbox"/> Done <input type="checkbox"/> Pending	Post : (lien google sheets à créer par l'enseignant pour dépôt de réponse)	10mn	Bonus: Teamwork stars ★★ ★
Emoji code	<input type="checkbox"/> Done <input type="checkbox"/> Pending	What were the 3 parts of emoji code? (lien google sheets à créer par l'enseignant pour dépôt de réponse)	5sc	★ / ✕
Code		How many tries ?	8sc	★ / ✕
5. Screen time trap				
Choose the healthy habits	<input type="checkbox"/> Done <input type="checkbox"/> Pending	How many tries ?/1mn30	★ / ✕
(Un)healthy habits	<input type="checkbox"/> Done <input type="checkbox"/> Pending	Report : (lien google sheets à créer par l'enseignant pour dépôt de réponse)/10mn	Bonus: Teamwork stars ★★ ★
Anagram	<input type="checkbox"/> Done <input type="checkbox"/> Pending	How many tries ?/1mn	★ / ✕
6. Code breaker				
🔒 Final code unlocked?	<input type="checkbox"/> Yes <input type="checkbox"/> No	How many tries ?	10sc	★ / ✕
About the videos	We watched all of them	<input type="checkbox"/> Yes <input type="checkbox"/> No	15mn	★ / ✕