



Former à
la **cybersécurité**
par la création
de jeux

Destiné aux enseignants et aux élèves Âge minimum : 12 ans

CyberEnJeux

Laboratoire d'innovation
publique de l'ANSSI



Une initiative commune



**MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

110bis (lab d'innovation), bureau de
l'innovation pédagogique (DGESCO)
et bureau de l'accompagnement des
usages (DNE)



Agence Nationale de la Sécurité des
Systèmes d'Information (ANSSI) et
de son laboratoire d'innovation
publique

Point de départ

- Une volonté partagée de l'ANSSI et du ministère de l'Education nationale et de la jeunesse de
 - Développer la formation des élèves aux différents enjeux de la cybersécurité... au-delà de la « sensibilisation au risque numérique individuel » (c'est-à-dire « se protéger soi-même et ses proches »).
 - Susciter des vocations pour ces carrières et contribuer à leur féminisation
 - Un défi : la cybersécurité est peu présente dans les programmes... mais une intuition forte : plusieurs référentiels existants pourraient permettre d'évaluer de compétences en la matière.
- >> Dès lors, comment faire entrer la cybersécurité dans les classes ?**

L'idée

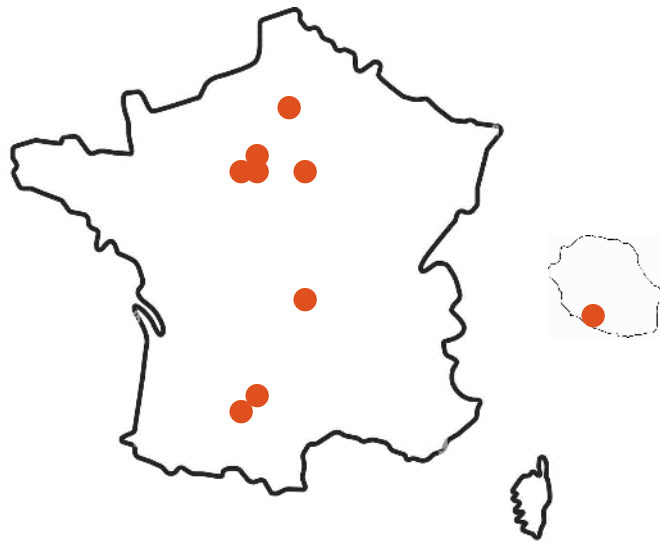


CyberEnJeux

Un outil pédagogique innovant pensé pour les enseignants (de la 4^{ème} au BTS/IUT) souhaitant « acculturer les élèves à la cybersécurité par la création de jeux ».

Une expérimentation menée fin 2021 (1/3)

- +300 élèves, une diversité de disciplines représentées, dans 10 établissements.
- Un succès
 - Intérêt confirmé des enseignants et des élèves pour le dispositif
 - Des retours utiles des enseignants pour faire évoluer CyberEnJeux
 - Une connaissance renforcée des référentiels de compétences pertinents à mobiliser.



Une expérimentation menée fin 2021 (2/3)



<https://tube-versailles.beta.education.fr/videos/watch/fafb00b7-adf3-46fe-8339-514308fca457>

Une expérimentation menée fin 2021 (3/3)



CyberEnJeux nouvelle version (disponible décembre 2022)

> Pour les enseignants

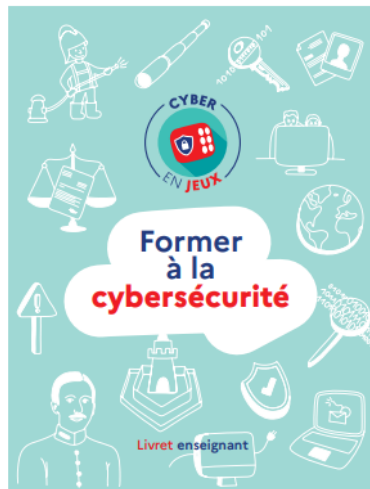
RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité



Un livret d'utilisation

Avec plusieurs utilisations possibles d'une session de 2h à l'organisation d'un hackathon d'une journée

RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité



Un livret pour se former et former les élèves

RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité



Un livret pour aider les élèves à créer des jeux

Une version améliorée de CyberEnJeux en cours de construction (1/2)

> Pour les élèves



Un livret pour créer des jeux
incluant des modèles de jeux

objectif
1

COMPRENDRE

Le
cyberspace

L'OBJECTIF
est de permettre à chacun
de comprendre que...

1 Le numérique est
présent partout.

A la maison Avec soi en mobilité A l'école En entreprise

2 Le cyberspace est
l'ensemble des équipements
et des données numériques
dans le monde.

3 Les données, les systèmes
et les services numériques
doivent être protégés.

Pour en savoir plus, consulter
la fiche pédagogique
« Le cyberspace ».

13 cartes « objectifs cyber » pour orienter le
contenu des jeux

+ du matériel de
prototypage

Merci pour votre attention !