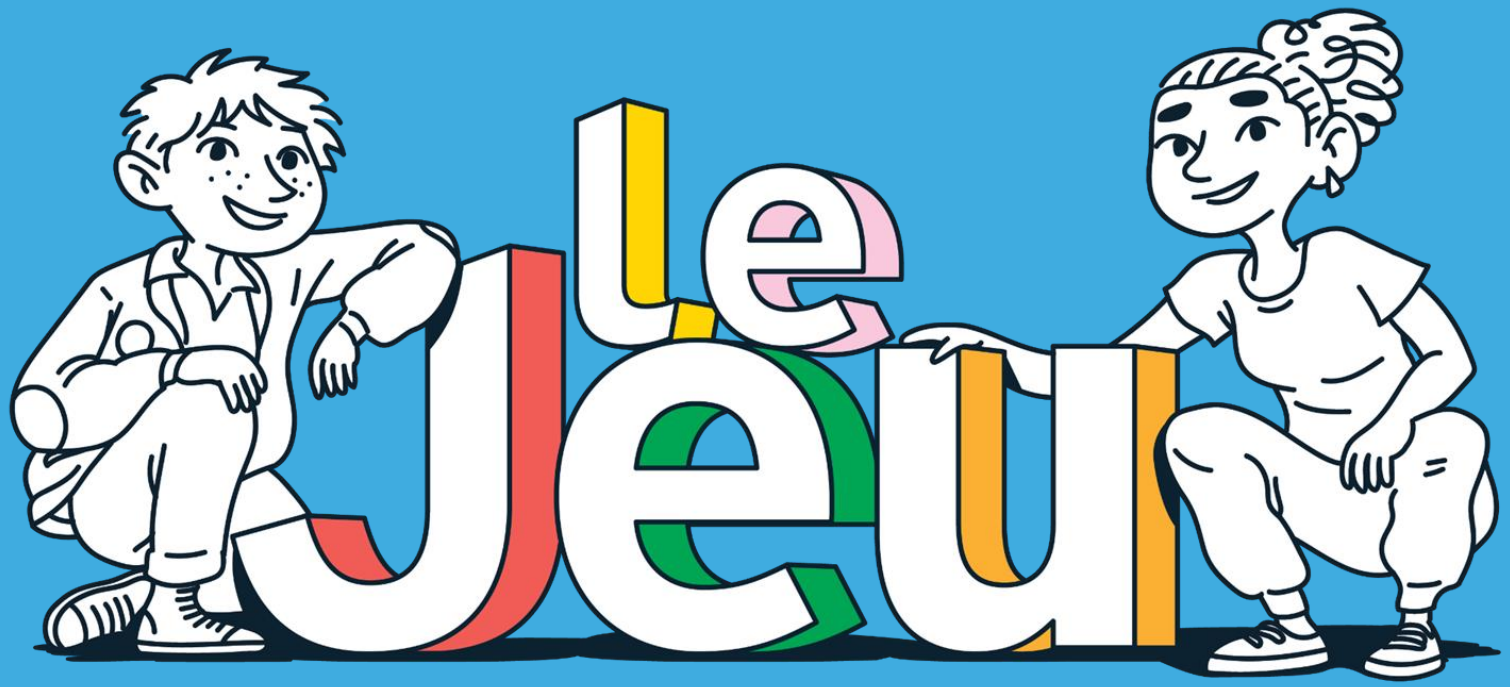


FRESQUE DES CYBERCITOYENS

2025 | Par Advens

for People and Planet

1.

QUI SOMMES NOUS ?

Présentation Advens for People and Planet

Advens for People and Planet est un fonds de dotation, c'est-à-dire une organisation à but non-lucratif, créé en 2021 par Alexandre Fayeulle, le fondateur de la société de cybersécurité Advens. Ce fonds développe ou accélère des initiatives à impact à grande échelle, pour œuvrer à un monde mieux sécurisé qui soit plus inclusif, plus éducatif, et plus durable.

Projets accélérés par Advens for People and Planet :

FRESQUE DES CYBER CITOYEN·NE·S

Un jeu de cartes pédagogique pour sensibiliser les collégiennes et les collégiens à la responsabilité numérique.

cyberpark by La Plateforme

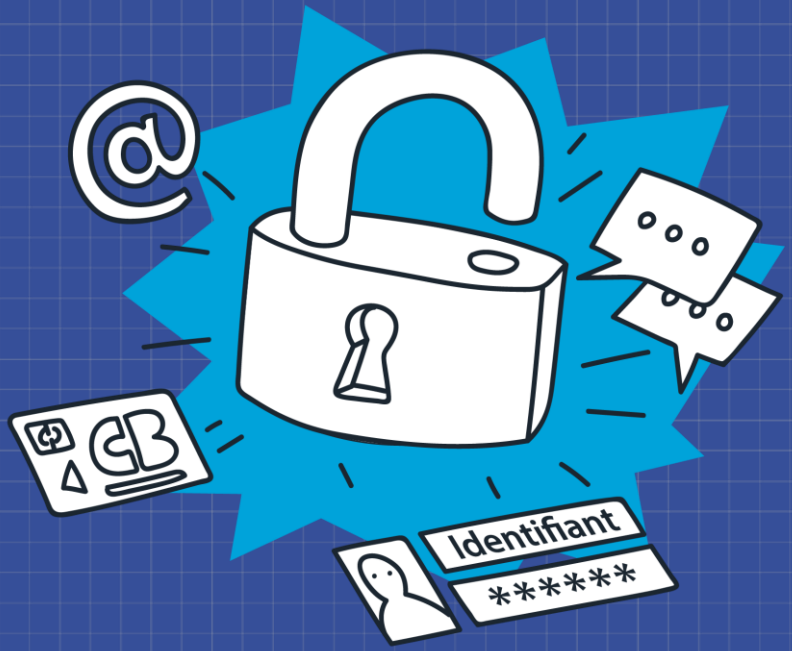
Programme extra-scolaire pour lycéens et jeunes adultes sur 2 jours. 12h d'ateliers d'acculturation à la cybersécurité et aux opportunités métiers.

La Plateforme

Co-création d'un programme bachelor et master adapté aux besoins du marché et inclusif.

CYBER FOR GOOD

Programme qui rend la cybersécurité accessible aux structures de l'économie sociale et solidaire.



2.
JOUER POUR SE DEFENDRE

Un jeu pour sensibiliser et transformer

Le jeu "Fresque des cybercitoyens" est une initiative éducative visant à sensibiliser les collégiens aux bonnes pratiques de sécurité numérique et à promouvoir des comportements responsables en ligne.

Conçu par le fonds de dotation Advens for People and Planet en partenariat avec l'académie de Paris et avec l'expertise en cybersécurité d'Advens, ce jeu offre une expérience ludique, collaborative et instructive pour les élèves de collège.

Déroulement du jeu

Partie 1/ Acquisition de connaissances

Chaque équipe répond tour à tour à une carte "Quiz" posée par une équipe adverse. Si elle répond correctement, elle gagne une carte "Défense". Cette partie dure environ 30 min.

Partie 2/ Mise en pratique des connaissances

L'animateur dispose un scénario d'attaque, constitué de différentes cartes « Cyberattaque », devant chacune des équipes. Les élèves doivent sélectionner les meilleures cartes « Défense » pour bloquer ces cyberattaques. Cette partie dure environ dure 15 min.

Un atelier qui transforme la classe

Collège George Méliès (Paris 19), classe de 6e, janvier 2024.

Les objectifs pédagogiques du jeu "Fresque des cybercitoyens" sont : la connaissance, la réflexion et la collaboration.

Ils sont traités à la fois à travers le contenu du jeu, c'est-à-dire les thématiques abordées, mais aussi à travers le fonctionnement du jeu.

Notre démarche d'innovation sociale : étude d'impact

Afin de mener l'étude d'impact permettant la consolidation (2e phase), nous avons fait appel à l'Agence Phare qui a mené une enquête de terrain rigoureuse en 2024 : questionnaires, entretiens qualitatifs, focus group, et observations non-participantes.

Les enjeux de cette étude d'impact étaient :

- Prouver et préciser les *impacts attendus* (*prendre conscience de la diversité des risques liées au numérique, être capable de se protéger, développer la cyber citoyenneté, et susciter des vocations pour un numérique responsable*).
- Analyser les différences d'ampleur d'impacts selon les caractéristiques des élèves.
- Identifier et expliciter les processus de transformation.
- Identifier les impacts indirects sur l'entourage et l'équipe éducative.

Les résultats de notre 1ère étude d'impact

- ✓ Renforcement des connaissances sur la cybersécurité
- ✓ Découverte de nouvelles pratiques pour réagir face au cyberharcèlement
- ✓ Libération de la parole sur les situations de cyberharcèlement
- ✓ Débats qui permettent de questionner leurs pratiques numériques
- ✓ Forte appréciation du travail collaboratif et collectif
- ✓ Encouragement à la prise de parole libre et au débat

Elèves

« Si on se fait par exemple harceler un jour [...] grâce à ce jeu on aura l'expérience et on saura comment réagir »

- ✓ Gain de légitimé pour aborder certaines thématiques du programme liées au numérique
- ✓ Ouverture à des méthodes pédagogiques ludiques
- ✓ Transformation des représentations sur les élèves habituellement en difficulté

Enseignant.e.s

« Ce que j'ai observé, c'est que j'ai des élèves qui d'habitude n'interviennent pas et sont en retrait, ce jour-là ils participaient, ils donnaient leur avis. »

Rapport intermédiaire étude d'impact avec la participation des élèves du Collège George Méliès (Paris 19), classe de 6e, janvier 2023 - agence PHARE.

4. NOS PARTENAIRES

Nos partenaires concepteurs

ACADÉMIE DE PARIS

Liberté
Égalité
Fraternité

L'académie de Paris est partenaire du fonds de dotation Advens for People and Planet depuis le début du projet. La direction académique du numérique éducatif nous a permis de tester nos premiers prototypes au sein de 5 collèges et nous a apporté son expertise pédagogique tout au long de la phase de conception.

Ce partenariat permettra à l'académie de diffuser le jeu dans l'ensemble des collèges de Paris sur l'année scolaire 2023-2024 et de former gratuitement l'ensemble des référents PIX.

aDvens

La société Advens, société française de cybersécurité, nous a apporté son expertise technique sur toute la phase de création du jeu en pro bono. Les 9 experts concepteurs ont réalisé l'ensemble des contenus relatifs à la sécurité numérique et ont participé à la conception des mécaniques de jeu.

En 2023, 60 collaborateurs d'Advens ont été formés pour devenir animateurs du jeu dans les villes de Nantes, Rennes, Bordeaux, Toulouse, Lyon, Paris et Lille.

Nos partenaires diffuseurs

ACADÉMIE DE PARIS
Liberté
Égalité
Fraternité

aDvens

UnisCité

Télémaque

Latitudes

Formés à l'animation du jeu, les animateurs de ces organisations publique, privée ou associative réalisent des sessions de sensibilisation de jeunes adolescents à la sécurité numérique en utilisant le jeu de la Fresque des cybercitoyens.

Rencontrons-nous !

Lucile.gasber@advens.fr
Head of Education & Inclusion