

En cas de doute, parles-en

Définir et encourager un comportement courageux



Aperçu de la thématique

- Activité 1 : À qui demander de l'aide
- Activité 2 : Signaler le problème en ligne.
- Activité 3 : Que signifie être courageux ?
- Activité 4 : Témoin de choses qui vous heurtent ? Que faire ?
- Activité 5.1 : Contenu inapproprié en ligne. Que faire ?
- Activité 5.2 : Contenu inapproprié en ligne. Que faire ?
- Activité 6 : Gérer la méchanceté en ligne.

Thèmes

Lorsque les élèves sont mal à l'aise en raison d'un contenu en ligne, il est important qu'ils sachent qu'ils ne sont pas seuls, surtout s'ils ont l'impression que quelqu'un d'autre ou eux-mêmes sont susceptibles d'être blessés. Ils ne doivent jamais hésiter à demander l'aide d'une personne de confiance. Il est également utile qu'ils sachent qu'il existe plusieurs façons d'être courageux et de réagir, que ce soit en utilisant les outils de signalement en ligne ou en parlant du problème ailleurs que sur le Web.

Objectifs des élèves

- ✓ **Comprendre** quels types de situations nécessitent de demander de l'aide ou d'en parler avec un adulte.
- ✓ **Examiner** les options disponibles pour y répondre.

En cas de doute, parles-en

Vocabulaire



Compte piraté : compte en ligne dont une autre personne a pris le contrôle et sur lequel vous ne pouvez plus intervenir comme vous le souhaitez.

Espace de Parole Régulé (EPR) : les EPR sont des moments où un adulte permet à chacun de s'exprimer. ce moment peut être court (une dizaine de minutes) et vise à désamorcer les crises. Pour plus de détails, voir Le guide de l'enseignant au début du kit.

Pouvoir d'action : principe allant au-delà de la simple parole de l'enfant, lui offrant la capacité d'agir ou de faire changer les choses, y compris en assurant sa propre protection ou sa propre défense ainsi que celles des autres ; ce principe est souvent considéré comme étant essentiel à la citoyenneté numérique

Qui contacter en cas de problème ?

- ✓ 116000 (numéro de Child Focus)
- ✓ 103 (numéro d'Ecoute-Enfants)

En cas de doute, parles-en (activité 1)

À qui demander de l'aide

Un conseil revient régulièrement lorsque les élèves sont confrontés à une situation où ils se sentent mal à l'aise : s'adresser à quelqu'un de confiance susceptible de les aider. Il est essentiel que les enfants prennent ce réflexe. Vous trouverez ci-après différentes situations où parler du problème peut vraiment être utile. Les élèves vont pouvoir réfléchir concrètement, afin de préciser vers qui ils se tourneraient et pourquoi.

Remarques importantes destinées à l'enseignant

Depuis des générations, les enfants sont éduqués et conditionnés de façon à ne pas "rapporter", au point que cela soit devenu une norme sociale. Aujourd'hui, les experts en prévention du harcèlement scolaire s'efforcent d'expliquer aux enfants la différence entre "rapporter" et demander de l'aide. Il est important de faire comprendre aux élèves que demander de l'aide lorsqu'une situation en ligne les met mal à l'aise ne revient pas à "rapporter", mais qu'il s'agit d'obtenir de l'aide, ce qui est parfois essentiel. Encouragez les élèves à parler ouvertement en classe et rappelez-leur que vous restez à leur disposition pour leur offrir votre soutien s'ils décident d'intervenir ou pour leur expliquer comment signaler un problème de manière adéquate.

Objectifs des élèves



- ✓ **Faire la distinction** entre des demandes d'aide et des comportements de "rapportage".
- ✓ **Prendre conscience** que demander de l'aide pour soi-même ou pour d'autres est un signe de force.
- ✓ **Identifier** différentes personnes-ressources dans son entourage.
- ✓ **Savoir définir** vers qui il est plus adéquat de se tourner en fonction de la situation.

Discussion



Demandez à vos élèves s'ils ont déjà fait appel à un adulte quand ils se trouvaient face à un problème. Vers qui se tournent-ils ? En quoi d'autres personnes peuvent nous aider ? Ont-ils parfois hésité à le faire ? Ont-ils préféré se taire ? Pourquoi ?

Exercice

Faites ensemble une liste au tableau de toutes les personnes vers qui ils pourraient se tourner en cas de problème. Quels sont les qualités recherchées chez une personne de confiance ?

Réponse attendue : Relation de confiance, capacité d'écoute, capable de trouver des solutions, bonne communication, connaissances techniques des outils numériques, ...

Nous ne sommes pas tous à l'aise avec les mêmes personnes, cela dépend de notre relation avec elles. Certains choisiront plutôt le grand cousin, d'autres leur maman, etc.

Expliquez aux élèves l'importance de savoir demander de l'aide. C'est un signe de courage d'oser faire appel à des adultes quand c'est nécessaire. Les adultes ont d'autres ressources, peuvent les soutenir et faire des démarches qu'il est difficile de faire seul. Demander de l'aide n'est pas la même chose que "rapporter" ou être une "balance".

Exercice

Demandez aux élèves de donner des exemples de situations qui rentreraient dans chacune de ces deux catégories ("rapporter" ou "demander de l'aide"). Qu'est-ce qui distingue ces deux catégories ?

Réponse attendue : Dans la demande d'aide, un enfant souffre ou est en danger et l'adulte peut agir pour le sortir d'une situation délicate. Dans le "rapportage", la situation n'est pas dangereuse et les enfants sont capables de régler leur conflit sans l'adulte. L'enfant "rapporteur" cherche juste à ce qu'un autre élève se fasse punir.

S'ils ne sont pas à l'aise de discuter avec quelqu'un de leur entourage, il existe également la ligne d'appel **103 (Ecoute-Enfants)** et le **116 000 (Child Focus)**. Ils peuvent parler de leur situation en toute discrétion et auront des conseils de professionnels gratuitement. Ajoutez cette option dans la liste des personnes de confiance au tableau.

Activité



Ressources nécessaires :

- Fiche avec les cartes-situations à photocopier en fonction de la taille du groupe.

1. Préparez les cartes avec les situations.

Vous pouvez les photocopier pour les avoir en plusieurs exemplaires.

2. Mettez les élèves par duo et distribuez-leur trois cartes-situations.

Pour chaque carte, ils devront se poser les questions suivantes. Vous pouvez noter ces questions au tableau pour que les élèves les gardent sous les yeux.

- Est-ce que je me sens capable de régler cette situation seul ?
- Comment je me sentirais si j'en parlais à quelqu'un ?
- Dans cette situation, qui serait la personne de confiance qui m'aiderait le mieux et pourquoi ?

3. Laissez-leur un temps de discussion en duo.

4. Ensuite, lisez en groupe-classe quelques situations et interrogez les groupes pour connaître leurs réponses.

Y a-t-il des différences entre les groupes ? Est-ce facile de choisir une personne de confiance ? Comment ont-ils fait leur choix ?

Conseil

Demandez à vos élèves de dresser une liste des personnes qu'ils peuvent contacter, selon la situation, pour demander de l'aide. Ils pourront ensuite l'emporter chez eux ou la coller dans leur agenda et la consulter lorsqu'ils auront besoin d'aide.

Conclusion

Ce n'est peut-être pas toujours évident, mais être capable de demander de l'aide lorsque vous ne savez pas quoi faire est une vraie preuve de courage. Que ce soit pour faire cesser un mauvais comportement ou pour mettre un terme aux souffrances que vous ou quelqu'un d'autre subissez, cette démarche est aussi valeureuse qu'intelligente. Qu'est-ce que les élèves retiennent de cette activité ?

Proposez également aux élèves de noter dans leur journal de classe les deux numéros d'aide : **103** (Ecoute-Enfants) et **116 000** (Child Focus).

[En cas de doute, parles-en](#)

Fiche d'exercices – Activité 1

À qui demander de l'aide

Découpez les cartes ci-dessous. En fonction du nombre d'élèves dans votre classe, vous devrez les photocopier plusieurs fois. Il faut qu'il y ait 2 ou 3 cartes par duo.

Tu as l'impression que ton compte Snapchat a été piraté.

Tu as besoin d'aide pour te souvenir d'un mot de passe important.

Tu penses être tombé dans un piège. Tu as fait une commande en ligne mais le site est louche...

Tu es tombé sur une vidéo qui t'a mis très mal à l'aise.

Tu as reçu un message suspect d'un inconnu. Il dit te connaître.

Ton meilleur pote de la classe a publié un commentaire raciste sur la photo de quelqu'un.

Tu as partagé des infos confidentielles en ligne que tu n'aurais peut-être pas dû transmettre, cette situation te tracasse.

Tu as envoyé une photo sexy à ton amoureux/se et il/elle l'a montré à toute la classe.

Tu as vu dans la cour
une personne de
la classe menacer un autre
élève de le tabasser.

Une amie te dit en message
privé qu'elle va se suicider si
elle reçoit encore des insultes
concernant son apparence.

Un élève avec qui tu te
disputes souvent a pris
une photo moche de toi sans
ton accord et menace de
l'envoyer à toute la classe.

Tu découvres que des
photos retouchées d'une
fille de la classe circulent
sur un groupe WhatsApp
avec d'autres élèves.

En cas de doute, parles-en (activité 2)

Signaler le problème en ligne

À l'aide d'appareils mis à disposition par l'école pour voir concrètement comment signaler un contenu ou un comportement inapproprié dans des applications, les élèves examinent différents types de contenus et décident si ces derniers doivent être signalés ou non en justifiant à chaque fois leur choix.

Objectifs des élèves



- ✓ **Connaître** les outils en ligne pour signaler un abus.
- ✓ **Déterminer** quand les utiliser.
- ✓ **Savoir** pourquoi et quand signaler un abus.

Discussion



Qu'il s'agisse de méchancetés ou de contenus inappropriés en ligne, plusieurs options sont possibles pour intervenir. Lors de l'activité précédente, nous avons évoqué la plus importante qui consiste à parler du problème à un adulte de confiance. Une autre option est de le signaler dans l'application ou le service concerné pour que le contenu puisse être éventuellement supprimé.

Il est important que chacun ait le réflexe d'utiliser les outils de signalement en ligne.

Par ailleurs, avant d'utiliser des outils de blocage et de signalement, les élèves doivent prendre l'habitude de faire une capture d'écran de la conversation ou de l'activité blessante ou suspecte afin de garder une trace du problème. De cette façon, les adultes de confiance peuvent voir ce qui s'est passé et aider à le résoudre.

Activité



Ressources nécessaires :

- Fiche d'exercices "Signaler le problème également en ligne"
- (Facultatif) ordinateur/tablette/ smartphone pour que l'enfant puisse faire l'exercice seul

1. Connaître la procédure à suivre pour signaler un problème

Rassemblez le maximum d'appareils mis à la disposition de votre classe. S'il y en a plusieurs, divisez la classe en groupes. Recherchez ensemble les outils permettant de signaler un contenu ou un comportement inapproprié dans au moins trois comptes liés à l'école. (S'il n'y a qu'un seul appareil ou ordinateur dans la classe, demandez aux groupes d'élèves de procéder à tour de rôle.)

2. Lire chaque situation

Étudiez tous ensemble les sept situations décrites sur la fiche d'exercice.

3. Quels contenus signaler...

Demandez aux élèves qui auraient signalé le contenu de lever la main, puis à ceux qui ne l'auraient pas fait de lever la main à leur tour.

4. ... Et pour quelles raisons ?

Demandez à un élève d'expliquer à la classe pourquoi il aurait signalé un contenu, puis à un autre pourquoi il ne l'aurait pas fait. Il y a rarement une seule bonne réponse ou approche. Assurez-vous que les élèves en soient bien conscients avant d'engager la discussion.

Conclusion

La plupart des applications et des services proposent des outils pour signaler et/ou bloquer les contenus inappropriés. Ces outils ont l'avantage d'aider les personnes touchées, leur communauté, ainsi que les plates-formes elles-mêmes. Enfin, avant de bloquer ou de signaler ce type de contenu, il est toujours prudent de faire une capture d'écran afin de garder une trace du problème.

Signaler le problème en ligne

Lisez chaque situation, puis levez la main si vous l'auriez signalée dans l'application ou le service utilisé. Préparez-vous à expliquer pourquoi vous l'auriez fait ou non, ainsi que la raison pour laquelle vous auriez opté pour cette option. Discutez-en ensuite tous ensemble.

Remarques importantes

Tous doivent être conscients qu'il existe rarement une seule solution, d'où l'utilité de cette discussion. Personne ne doit s'en vouloir d'avoir fait tel ou tel choix. Même les adultes ne savent pas toujours quand ou comment signaler un problème.

Situation 1

Un élève publie une photo de groupe via un compte public, et vous détestez la tête que vous avez dessus. Signaleriez-vous cette photo ou non ? Comment pouvez-vous intervenir ?

Situation 2

Une personne a créé un compte en utilisant le nom et la photo d'un élève que vous connaissez. Elle a transformé cette photo en mème et dessiné une moustache ainsi que d'autres motifs bizarres pour en faire au final une photo ridicule. Signaleriez-vous ce compte ou non ?

Situation 3

Quelqu'un a publié de nombreux commentaires méchants sur un élève de votre école de manière anonyme, mais vous pensez savoir de qui il s'agit. Signaleriez-vous ces commentaires ou non ?

Situation 4

Un élève a créé un compte avec le nom de votre école en pseudonyme, et publié des photos d'élèves accompagnées de remarques dont tout le monde a entendu parler. Certains commentaires sont méchants, d'autres sont des compliments. Signaleriez-vous les commentaires méchants, le compte ou les deux ?

Situation 5

Un soir, vous remarquez qu'un élève a indiqué dans un commentaire qu'il allait se battre le lendemain à la cantine avec un autre. Signaleriez-vous ce commentaire en ligne ou non ? Devriez-vous en informer un enseignant ou le chef d'établissement le lendemain matin ou pas ? Ou faire les deux ?

Situation 6

Vous regardez un dessin animé jusqu'à ce qu'un contenu pas du tout adapté aux enfants s'affiche soudainement et vous mette mal à l'aise. Signaleriez-vous le problème ou non ?

Situation 7

Vous jouez à un jeu en ligne avec des amis, et une personne qu'aucun joueur ne connaît se met à discuter avec vous. Elle n'est pas méchante ni quoi que ce soit, mais vous ne la connaissez pas. Devriez-vous l'ignorer ou la signaler ?

En cas de doute, parles-en (activité 3)

Que signifie être courageux ?

Les élèves nomment une personne qui a fait quelque chose qu'ils estiment courageux. En réfléchissant plus en profondeur à leur choix, ils sont invités à examiner d'où viennent leurs idées sur le courage et à en parler entre eux.

Nous savons tous que les médias peuvent influencer la pensée des individus. Pour aider les élèves à en prendre conscience, il peut donc être utile d'en "parler", c'est-à-dire de réfléchir ensemble et à voix haute à la manière dont cela se passe. Voici quelques éléments importants à garder à l'esprit :

- Nos idées sont façonnées par tout ce que nous voyons, entendons et lisons.
- Nous interprétons ce que nous voyons à travers nos propres expériences, de sorte que nous pouvons percevoir des messages très différents des mêmes médias.
- Nous apprenons autant (parfois plus) des images que des mots.
- L'éducation aux médias contribue à lutter contre les stéréotypes en nous aidant à prendre conscience des modèles (et à les remettre en question), en particulier les répétitions. Par exemple, si tous les héros que nous voyons sont des hommes, nous pourrions en déduire que les hommes sont plus susceptibles d'être des héros – même si personne ne nous a jamais vraiment dit que les femmes ne pouvaient pas être des héroïnes (l'absence d'information est également un point à surveiller).

Objectifs des élèves



- ✓ **Réfléchir** à ce que signifie être courageux, y compris sur internet.
- ✓ **Identifier** d'où viennent nos idées sur ce que signifie être courageux ou lâche.
- ✓ **Prendre l'habitude** de se demander : "Sur quoi font-ils l'impasse ?"

Discussion



Quand vous pensez à la notion de courage, pensez-vous aux super-héros du cinéma ? Aux pompiers ? Ce sont d'excellents exemples, mais il est important de se rappeler que nous sommes aussi capables d'être courageux.

Activité



Ressources nécessaires :

- Une feuille de papier et de quoi écrire pour chaque élève
- De quoi rédiger une liste visible de tout le monde

Avant de commencer, affichez une étiquette dans chacun des trois coins ou zones de la classe.

1. Aujourd'hui, nous allons parler du courage.

Sur une feuille de papier, prenez quelques secondes pour écrire le nom (ou le travail si vous ignorez le nom) de quelqu'un – de réel ou fictif, contemporain ou issu de l'histoire – qui a fait quelque chose que vous trouvez courageux. Attendez avant de montrer aux autres ce que vous avez écrit...

2. Cet exercice a-t-il été facile à réaliser ?

Levez-vous si vous l'avez trouvé facile. Si vous l'avez trouvé difficile, pour quelle raison ? Parle-t-on beaucoup ou peu d'actes courageux ? Où voyez-vous ou entendez-vous habituellement parler de personnes qui font des choses courageuses ?

• 3 grandes étiquettes avec des lettres en gras que les élèves peuvent voir à 2-3 m de distance, une pour chaque catégorie : "Un personnage de fiction présent dans les médias" (pas une vraie personne) ; "Quelqu'un que je connais personnellement" ; "Quelqu'un dont j'ai entendu parler" (personnage historique ou dont on parle dans l'actualité)

3. La grande révélation.

À présent, vous pouvez révéler quelle personne ou quel personnage vous avez choisi en vous dirigeant vers l'étiquette qui correspond au type d'individu de votre choix.

Parlons-en. Combien d'entre vous ont-ils nommé un personnage des médias, voire une personne réelle, dont vous n'avez entendu parler que par les médias (par exemple un livre ou un film). Quelle leçon en tirez-vous par rapport à l'origine de vos idées sur le courage et sa signification ?

Les médias ont besoin de gagner de l'argent, c'est pourquoi ils ont besoin d'attirer l'attention de nombreuses personnes.

Ils nous présentent les formes de courage les plus spectaculaires et pleines d'actions. Nous voyons donc une foule de super-héros, de secouristes et de soldats. Si ce sont d'excellents exemples, les actes de bravoure ne se limitent pas à ça, non ? Il est toujours judicieux de se demander : "Sur quoi font-ils l'impasse ?"

Quels sont les autres exemples de courage ? Où d'autre avez-vous appris ce que signifie être courageux ?

4. En dévoiler davantage.

Dans votre groupe actuel, justifiez vos choix : pour quelle raison la personne que vous avez choisie est-elle courageuse ? Y avait-il des différences entre les types d'actions courageuses réalisées par les vraies personnes et celles des personnages des médias – si oui, lesquelles ?

Après quelques minutes de discussion en groupe, réunissez la classe et prenez des notes au tableau...

Pensons aux points suivants :

- Quelqu'un a-t-il nommé une personne qui a sauvé d'autres personnes d'un danger physique ? (Pour chaque question, levez la main si votre réponse est "oui").
- Quelqu'un a-t-il nommé une personne qui a pris la défense d'une personne brutalisée ? La plupart des gens s'accordent à dire que sauver quelqu'un d'un danger physique est courageux, en particulier si vous risquez à votre tour d'être blessé.
- Qu'en est-il d'éviter de peiner une personne – ou de se montrer gentil et solidaire si cette personne est déjà chagrinée ? Est-ce également courageux ?

Levez la main si vous connaissez l'exemple d'une personne qui s'est montrée courageuse de cette manière – ou si vous pensez à un autre type de comportement courageux.

5. Hommes/femmes

Facultatif : divisez à nouveau la pièce en trois, mais cette fois-ci selon les zones suivantes :

- a) La personne sur ma feuille est une femme.
- b) La personne sur ma feuille est un homme.
- c) La personne sur ma feuille ne s'identifie ni comme un homme ni comme une femme.

Quand vous pensez au mot "courageux", imaginez-vous un homme ou un garçon ? Une femme ou une fille ? À quoi ressemble le courage chez les femmes/filles ? Est-ce différent de la bravoure des hommes/garçons ? Pourquoi pensez-vous cela ?

6. Suis-je courageux ?

Examinez attentivement la liste que vous avez dressée des éléments qui font qu'une personne est courageuse. Discutez-en :

- Pouvez-vous vous imaginer en train de faire l'une des choses de la liste ?
- Pouvez-vous imaginer une situation où être gentil est courageux ?
- Qu'en est-il sur internet (ou au téléphone) – pensez-vous à des manières d'être courageux sur internet ?

Conclusion

Le courage consiste à prendre des risques pour aider les gens – de toutes sortes de façons. Si les médias peuvent influencer notre conception du courage, ils ne présentent pas toujours l'ensemble des possibilités. Il peut donc être utile de se demander : "De quoi ou de qui ne parlent-ils pas ?". Lorsque nous sommes sur internet, nous devons également penser à prendre la décision la plus courageuse pour éviter que certaines personnes ne souffrent. Nous pouvons tous faire le choix de nous montrer courageux.

En cas de doute, parles-en (activité 4)

Témoin de choses qui vous heurtent ? Que faire ?

Les élèves apprennent que s'ils voient des photos ou des vidéos qui les dérangent, ils doivent s'écouter, refuser d'en voir plus et parler de ce qu'ils ont vu avec un adulte en qui ils ont confiance.

Remarque aux enseignants

Étant donné que les élèves des classes primaires inférieures sont moins souvent sur internet que leurs camarades plus âgés, cette activité permet d'aider les plus jeunes à adopter le bon comportement lorsqu'ils sont confrontés d'une manière générale à des images ou des messages qui les dérangent. Si un enfant se retrouve confronté à du contenu ou à une communication en ligne qui le dérange et vous le signale par la suite en privé, suivez les étapes suivantes :

1. Remerciez-le de vous l'avoir dit et rassurez-le : il a bien fait de venir vous voir.
2. Écoutez-le attentivement et croyez ce qu'il dit. Si vous le sentez, vous pouvez gentiment demander plus de détails, mais sans insister. Dans une telle situation, vous devez surtout écouter, sans nécessairement poser de questions.
3. Si l'enfant indique que le contenu a été partagé par un adulte ou qu'un contact inapproprié a eu lieu, signalez ce que vous avez entendu au chef de votre établissement, en tenant compte de la sensibilité de ces informations et de l'importance capitale de la prise en charge de l'enfant.
4. Veillez à ce que le chef d'établissement donne suite à cette affaire.

Objectifs des élèves



- ✓ **Reconnaître** tout contenu dérangent.
- ✓ **Savoir** quoi faire lorsqu'ils y sont confrontés.
- ✓ **Créer un plan** pour parler de ce qui les a dérangés avec un adulte de confiance.
- ✓ **Identifier** une personne de confiance vers qui se tourner en cas de problème.

Discussion



Regarder des photos ou des vidéos sur un téléphone, une tablette ou un ordinateur peut être très amusant. Mettez la main sur la tête si vous avez déjà regardé des photos ou des vidéos sur un téléphone, une tablette ou un ordinateur. [Notez le nombre de mains sur la tête.]

- Avec qui regardez-vous ce genre de choses ? (« Ma famille » « Des amis » « Des camarades de classe » « Seul ».)
- Qu'est-ce que vous préférez regarder ? (Différentes réponses.)
- Comment vous sentez-vous quand vous regardez ce genre de choses ? (« Enthousiaste » « Content » « Détendu »)

Mais il n'est pas toujours amusant de regarder des photos et des vidéos. Levez la main si vous avez déjà dû regarder quelque chose d'ennuyeux. Ou de déroutant. Ou d'effrayant. [Notez les mains levées.]

Pensez à un moment où vous étiez vraiment contrariés. Je ne parle pas forcément d'un moment avec une tablette ou un écran de télévision : il peut s'agir de n'importe quel moment où vous étiez contrariés. Pas besoin d'expliquer ce qui s'est passé. Je vais vous donner quelques exemples sur la manière dont le corps peut réagir quand on est contrarié. Levez la main quand vous entendez la manière dont votre corps a réagi lorsque vous étiez contrariés. [*Faites une pause après chaque sensation du corps...*] Visage en feu. Cœur qui bat la chamade. Paumes des mains moites. Estomac noué. Respiration rapide. Vous ressentez ces sensations dans votre corps, n'est-ce pas ?

Levez maintenant la main si vous avez déjà vu une photo ou une vidéo qui vous a contrariés. [*Notez les mains levées.*] Cette activité vous permettra de savoir ce qu'il faut faire si vous voyez des photos ou des vidéos qui vous contrarient.

Si quelqu'un vous montre une photo ou une vidéo qui vous contrarie, vous pouvez refuser de regarder. Il faut apprendre à « savoir dire non », et c'est important.

- Quels sont les mots que vous pourriez utiliser pour refuser de regarder une photo ou une vidéo qui vous met mal à l'aise ? (« Arrête, s'il te plaît. » « Je n'aime pas ça. » « Je ne veux pas regarder ça. ») [*Écrivez les idées des élèves sur le tableau.*]

- Tournez-vous vers votre voisin et exercez-vous à dire l'une de ces phrases. Prenez une voix ferme et respectueuse.

Donnez aux élèves la possibilité de s'exercer avec deux ou trois phrases différentes.

- Qu'est-ce qui fait qu'il n'est pas toujours évident de dire non ? (« Si l'autre personne n'écoute pas. » « Si elle continue à vous montrer le même genre de choses. » « Si vous avez peur ou êtes gênés de dire non. » « Si l'autre personne est plus âgée. »)

C'est une façon très importante de vous montrer courageux (voir Leçon 1). Parfois, vous pourriez voir sans le faire exprès quelque chose qui vous met mal à l'aise lorsque vous utilisez un téléphone, une tablette ou un ordinateur seuls. Mettez votre main sur la tête si vous avez déjà vécu ce genre de situation. [*Notez les mains sur la tête.*]

- Que devriez-vous faire si vous tombez sur ce genre de chose ? (« Fermer la page. » « Éteindre l'appareil. »)

- Et si c'est quelqu'un d'autre qui vous montre ce contenu ? (« Je ne veux pas regarder ça. »

- « Je me sens mal en voyant ça. »)

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas dire non, vous pouvez signaler ce qui s'est passé à un adulte en qui vous avez confiance. Les adultes vous aideront et assureront votre sécurité. Quels sont les adultes auxquels vous faites confiance ? (Différentes réponses.) Quand vous parlez à un adulte, n'oubliez pas d'être sûrs de vous. Dites-leur ce qui s'est passé et utilisez une voix ferme et respectueuse.

Nous allons à présent nous entraîner à parler à un adulte.

Activité



Ressources nécessaires :

- De la musique calme
- Les scénarios (ci-dessous)

Signaler un problème en musique

1. Expliquer les règles à la classe :

- « Je vais vous lire un scénario. »
- « Je vais jouer de la musique pendant 30 secondes. »
- « Pendant que la musique joue, promenez-vous dans la classe et pensez à ce que vous diriez à un adulte pour lui expliquer le scénario. »
- « Quand la musique s'arrête, mettez-vous en binôme et exercez-vous à signaler le problème. »

2. Choisir un scénario et lancer la musique.

3. Arrêtez la musique et demandez aux élèves de réfléchir à l'émotion que le scénario provoque chez eux. Laissez-les s'exprimer brièvement puis demandez leur de se diriger vers l'émotion qu'ils ressentent.

4. Écouter les élèves lorsqu'ils s'exercent. Choisissez un binôme pour montrer ce qui a été dit au reste de la classe.

5. Inviter d'autres élèves au hasard à expliquer à la classe ce qu'ils feraient dans une telle situation.

6. Répéter les étapes 2 à 5 pour les autres scénarios, si vous avez assez de temps.

Scénarios

Scénario 1 : Une personne vous montre des vidéos d'un spectacle d'humour qu'elle trouve marrantes, mais qui vous mettent mal à l'aise.

Scénario 2 : Un proche vous montre des vidéos d'accidents de voiture. Il pense que c'est drôle quand vous dites « stop ».

Scénario 3 : L'un des membres de votre famille joue toujours à des jeux avec beaucoup d'armes. Vous aimiez bien au début, mais cela commence à vous déranger.

Scénario 4 : Vous jouez à un jeu avec deux autres personnes, et vous voyez que l'une d'entre elles est vraiment méchante avec l'autre joueur.

Scénario 5 : Votre cousin passe du temps chez vous et vous regardez des vidéos ensemble. Il commence à regarder une vidéo avec des gens tous nus.

Conclusion

Vous pourriez être confrontés dans la vie, que ce soit en ligne ou ailleurs, à des choses qui vous mettent mal à l'aise. Si vous n'aimez pas ce que vous voyez, essayez d'exprimer votre refus de regarder. Signalez également systématiquement ce que vous avez vu à un adulte, afin qu'il puisse garantir la sécurité de tous.

En cas de doute, parles-en (activité 5.1)

Contenu inapproprié en ligne. Que faire ?

Les élèves s'exercent à ce qu'il faut faire la prochaine fois qu'ils voient ou entendent quelque chose qui les dérange comme une vidéo, un jeu en ligne ou une série TV.

Objectifs des élèves



- ✓ **Savoir** que c'est normal d'avoir peur ou de se sentir triste quand vous voyez quelque chose de bouleversant à l'écran (ou ailleurs).
- ✓ **Savoir** qu'ils peuvent refuser de regarder quelque chose à la TV, un jeu ou une vidéo.
- ✓ **Apprendre** à refuser de regarder du contenu qui les dérange.
- ✓ **Identifier** les personnes à qui parler s'ils voient quelque chose qui les dérange.

Discussion



Quelles sont les séries TV ou les vidéos en ligne que vous préférez ? [Demandez à quelques volontaires de donner leurs préférences.] Pourquoi aimez-vous ces séries ? (« C'est drôle. » « Il y a pas mal d'action, d'aventure, etc. ») Quelles émotions ressentez-vous quand vous les regardez ? (« Joie. » « Enthousiasme. »)

Nous aimons généralement regarder des séries TV ou des vidéos parce qu'elles sont divertissantes, n'est-ce pas ? Mais que signifie exactement « divertissantes » ? [Demandez à quelques volontaires de partager leurs idées.]

Quand une série est divertissante, vous vous sentez bien et vous aimez la regarder. Peut-être qu'elle vous fait rire ou vous permet de vous détendre, ou qu'elle vous intéresse parce que vous apprenez quelque chose de nouveau, ou qu'elle est géniale et que vous êtes très impatients de connaître la suite.

Mais parfois, une série n'est pas divertissante, parce que des gens ou des animaux souffrent, quelqu'un se montre très méchant ou effrayant ou quelque chose vous rend nerveux ou tristes. Est-ce que quelqu'un peut me parler d'une vidéo qu'il n'a pas trouvée divertissante et pourquoi ? [Demandez à des volontaires de partager leur expérience.]

Nous allons aujourd'hui nous exercer à ce que vous pouvez faire la prochaine fois que vous voyez ou entendez quelque chose qui vous dérange à la télévision ou sur internet.

- Si vous regardez une série TV ou une vidéo seul et que vous voyez ou entendez quelque chose qui vous dérange, vous pouvez l'arrêter. [Écrivez « L'arrêter » sur le tableau.]

- Si vous êtes mal à l'aise après l'avoir arrêtée, trouvez un adulte de confiance pour parler de ce que vous avez vu et ce que vous avez ressenti. [Écrivez « Parler à un adulte de confiance » sur le tableau.]
- À quel adulte de confiance pourriez-vous parler ? [Écrivez les idées des élèves sous « Adulte de confiance » sur le tableau.] (Réponses possibles : maman, papa, tuteur, professeur, etc.)
- Si vous regardez une série TV ou une vidéo en ligne avec des amis ou des membres de la famille et que vous voyez ou entendez quelque chose qui vous dérange, vous pouvez le dire et expliquer ce que vous ressentez. [Écrivez « Le dire » sur le tableau.]
- Par exemple, vous pourriez dire : « Cette série me fait peur. Regardons quelque chose d'autre. » Que pourriez-vous dire d'autre ? [Écrivez les idées des élèves sur le tableau sous « Le dire ».] (Réponses possibles : « Je ne veux pas regarder ça, parce que ça me dérange » ; « Regardons quelque chose que nous aimons tous les deux. »)

Si vous le dites et que quelqu'un continue à vous montrer quelque chose que vous n'aimez pas, vous pouvez toujours quitter la pièce et en parler à un adulte en qui vous avez confiance.

Activité



Exerçons-nous à réagir lorsque nous voyons ou entendons quelque chose qui nous dérange à la télévision ou dans un jeu ou une vidéo et à en parler à un adulte en qui vous avez confiance. [Aidez les élèves à se mettre en binôme.]

Je vais vous lire un scénario et vous allez vous exercer chacun à votre tour avec votre partenaire à ce que vous feriez dans une telle situation. Faisons le premier ensemble.

Choisissez un scénario dans la liste ci-dessous et demandez aux élèves de travailler en binôme pour décider ce qu'ils répondraient. Après quelques instants, invitez des volontaires à présenter leurs conclusions. Poursuivez avec les autres scénarios, si vous avez assez de temps.

Scénarios

Scénario 1 : Vous regardez une vidéo en ligne avec un membre de votre famille. La personne dans la vidéo dit des grossièretés et parle méchamment, ce qui vous met mal à l'aise. Vous décidez de le dire. Que dites-vous ? [Expliquez à votre binôme ce que vous diriez.]

Scénario 2 : Vous regardez une nouvelle série seul. Vous êtes à la moitié du premier épisode quand quelque chose de super effrayant se produit. Aaah ! Vous ne pouvez pas vous sortir l'image de la tête et vous êtes maintenant convaincu que cela pourrait vous arriver. Vous décidez d'arrêter la série et d'en parler à un adulte en qui vous avez confiance. [Expliquez à votre binôme chez qui vous iriez et ce que vous lui diriez.]

Scénario 3 : Vous regardez des vidéos en ligne avec vos amis. Un ami montre une vidéo avec des personnes nues. Vous vous sentez mal à l'aise. Vous ne savez pas comment se sentent vos amis, mais vous ne voulez plus regarder le reste de la vidéo. Vous décidez de le dire. *[Expliquez à votre binôme ce que vous diriez.]*

Scénario 4 : Vous jouez à un jeu en ligne avec plusieurs joueurs quand vous voyez un joueur saboter intentionnellement tout ce que les autres joueurs font. Quelqu'un lui demande d'arrêter, mais il rigole. *[Expliquez à votre binôme ce que vous diriez.]*

Scénario 5 : Vos cousins jouent à des jeux vidéo avec beaucoup d'armes. Il y a beaucoup de blessés et de morts. Vous leur demandez de jouer à quelque chose d'autre, mais ils ne vous écoutent pas. *[Expliquez à votre binôme ce que vous feriez.]*

Scénario 6 : Vous êtes chez une amie et vous entendez quelque chose aux informations à la télévision qui vous attriste énormément. En rentrant chez vous, vous décidez d'en parler à un adulte en qui vous avez confiance. *[Expliquez à votre binôme chez qui vous iriez et ce que vous lui diriez.]*

Conclusion

Si un jeu, une vidéo ou une série vous dérange, vous avez le droit de ne plus regarder. Maintenant, vous savez quoi faire :

- Si vous êtes seul, arrêtez de regarder.
- Si vous êtes mal à l'aise, parlez-en à un adulte auquel vous faites confiance.
- Si quelqu'un vous montre quelque chose qui vous dérange, dites-le et exprimez ce que vous ressentez.
- Si vous le dites et qu'il n'arrête pas, quittez la pièce et/ou dites-le à quelqu'un en qui vous avez confiance.

En cas de doute, parles-en (activité 5.2)

Contenu inapproprié en ligne. Que faire ?

Les élèves apprennent à identifier du contenu inapproprié en ligne et des stratégies pour savoir dire non. Les élèves apprennent également à signaler tout contenu qui suggère que quelqu'un est sur le point de se blesser ou de blesser quelqu'un d'autre ou est déjà passé à l'acte.

Remarque aux enseignants

Si pendant ou après cette activité, un élève vous parle d'un cas d'intimidation, de harcèlement, de maltraitance, de menaces de violence voire de pensées suicidaires, c'est généralement un signe de confiance et il est très important que vous honoriez cette confiance. Les études montrent que les élèves signalent souvent des informations sensibles à un adulte une fois seulement. Si ce premier signalement ne donne rien, les élèves ne réitéreront pas l'expérience.

Si un enfant vous signale quelque chose de grave, suivez les étapes suivantes :

1. Remerciez l'élève pour son courage et dites-lui que vous en reparlerez en privé dès que possible.
2. Une fois que vous vous retrouvez en privé, remerciez-le à nouveau et rassurez-le en confirmant que vous allez assurer sa sécurité ou – s'il vous parle de quelqu'un d'autre – veiller à ce qu'il obtienne l'aide dont il a besoin.
3. Écoutez-le attentivement et croyez ce qu'il dit. Si vous le sentez, vous pouvez gentiment demander plus de détails, mais sans insister. Vous devez surtout écouter, sans nécessairement poser de questions. Si c'est grave, signalez ce que vous avez entendu au chef de votre établissement et veillez à ce qu'il donne suite à l'affaire.

Objectifs des élèves



- ✓ **Reconnaître** tout contenu dérangeant.
- ✓ **Savoir** qu'ils peuvent refuser de regarder ou de participer.
- ✓ **Apprendre** quelques stratégies pour savoir dire non.
- ✓ **S'exercer** à appliquer ces stratégies, et notamment à parler à un adulte.

Discussion



Cette activité vous permettra de gérer des situations où certaines personnes font, disent des choses ou vous montrent du contenu en ligne qui vous met mal à l'aise ou qui vous effraie.

Levez la main si vous avez déjà vu du contenu, des commentaires ou un comportement en ligne qui vous ont contrariés – il peut s'agir de texte, de photos ou de vidéos. [Notez le nombre de mains levées.]

Écrivez cette phrase sur le tableau et demandez à vos élèves de la recopier et de la compléter: « Quelque chose qui m'a contrarié en ligne : » Sur une feuille de papier, écrivez quelques exemples de phrases complétées.

Pendant que les élèves recopient la phrase, promenez-vous dans la classe et regardez leurs réponses. Demandez à quelques élèves s'ils veulent bien partager leurs réponses avec le reste de la classe.

Vous avez tout autant le droit de vous sentir en sécurité et à l'aise en ligne qu'à l'école. Vous décidez ce que vous voulez regarder et avec qui vous parlez sur internet. Vous pouvez refuser de regarder tout ce qui vous dérange. Le but de cette activité est d'apprendre à dire non, ce que tout le monde devrait pouvoir faire.

Alors, comment faire pour refuser de regarder ce qui vous dérange ? Voyez s'ils trouvent des exemples parmi ceux ci-dessous : « Éteindre votre appareil. » « Supprimer ce qu'on vous envoie. » « Bloquer ou supprimer des expéditeurs. » « Lui dire que vous n'aimez pas ce qu'il vous montre. »

Faites en sorte qu'ils entendent toutes ces options. Encouragez les élèves à donner des détails sur la façon de refuser de regarder certains contenus sur différentes plates-formes. Cela vous permettra également d'en savoir plus, pour les discussions à venir, sur les expériences de vos élèves en ligne. Pour susciter la confiance et favoriser la communication, essayez de ne pas émettre de jugement.

Parfois, une personne continuera à faire quelque chose qui vous contrarie ou vous resterez contrariés même après coup. Parfois, vous pourriez ne pas savoir comment gérer une situation. Ce n'est pas grave. Beaucoup **d'adultes** ne savent pas non plus gérer certaines situations. Que pourriez-vous faire dans une telle situation ?

Voyez s'ils parviennent seuls à la réponse suivante : « Demander de l'aide à un adulte en qui j'ai confiance. »

N'oubliez pas : si vous refusez de regarder, vous pouvez quand même signaler ce contenu ou ce comportement. Rien ne vous empêche de faire les deux.

Si vous avez besoin d'aide et signalez ce qui s'est passé à un adulte, mais qu'il ne peut pas vous aider, que pouvez-vous faire ? (« Trouver un autre adulte à qui parler. ») Je sais que ce n'est pas toujours évident d'en parler à quelqu'un. Les spécialistes disent que les élèves ne parlent d'un problème qu'une fois seulement. Il est donc important de continuer à en parler jusqu'à ce que vous trouviez quelqu'un qui peut vraiment vous aider.

Quels sont les adultes ici à l'école en qui vous avez confiance et qui peuvent vous aider ? (Différentes réponses.) Il y a beaucoup d'adultes ici à qui vous pourriez parler en cas de besoin.

Nous allons à présent nous exercer à dire non et à signaler du contenu indésirable, dérangeant ou effrayant.

Activité



Ressources nécessaires :

- Les scénarios (ci-dessous)
- Une feuille de papier avec le mot « Refuser » dessus
- Une autre feuille de papier avec le mot « Signaler » dessus

- 1. Placer les deux signes** de chaque côté opposé de la pièce.
- 2. Choisir un scénario** de la liste et le lire à la classe ou créer un scénario pertinent de votre cru.
- 3. Demander aux élèves** de réfléchir s'ils préféreraient refuser eux-mêmes le scénario ou signaler ce qui s'est passé à un adulte et demander de l'aide.
- 4. Demander aux élèves de se placer** du côté de la classe correspondant à ce qu'ils feraient.
- 5. Demander à chaque groupe de discuter** de ce qu'ils diraient ou feraient en cas de refus ou de signalement et pourquoi.
- 6. Inviter un élève** de chaque groupe à présenter son signalement et son refus.
- 7. Recommencer** avec un autre scénario, si vous avez assez de temps.

Scénarios

Scénario 1 : Un ami à vous n'arrête pas de dire des grossièretés sur un chat.

Scénario 2 : Vous n'arrêtez pas de voir des affirmations sexistes dans des commentaires.

Scénario 3 : Quelqu'un se moque d'une photo dans laquelle vous apparaissez.

Scénario 4 : Quelqu'un dit quelque chose de vraiment raciste à votre égard.

Scénario 5 : Quelqu'un vous demande de lui envoyer une photo de vous nu.

Scénario 6 : Vous voyez un post où quelqu'un dit qu'il va amener une arme à feu à l'école.

Conclusion

Vous pourriez voir des choses en ligne qui sont tout simplement effrayantes, comme quelqu'un qui affirme vouloir se blesser ou blesser quelqu'un d'autre. Dans ce cas-là, parlez-en immédiatement à un adulte, afin qu'il puisse garantir la sécurité de tous.

En cas de doute, parles-en (activité 6)

Gérer la méchanceté en ligne

Les élèves apprennent qu'un comportement, qu'il soit bon ou mauvais, n'est qu'un comportement, que ce soit en ligne ou hors connexion. Ils découvrent des moyens de gérer les mauvais comportements afin qu'ils évitent de jeter de l'huile sur le feu et d'envenimer les choses.

Objectifs des élèves



- ✓ **Prendre conscience** que les mauvais comportements en ligne peuvent entraîner une situation conflictuelle à l'école.
- ✓ **Identifier** des moyens d'éviter d'envenimer les choses en ligne.

Discussion



Pour quelles raisons les gens se montrent-ils méchants les uns envers les autres sur internet ? (« Rumeurs. » « Manque de respect. » « Malentendus. » « Envie d'être méchant. »)

Les gens peuvent entrer en conflit sur internet pour diverses raisons. Nous pouvons éviter le pire en faisant preuve de gentillesse envers les autres – ou tout simplement en n'y contribuant pas. Parfois, ce ne sont que les retombées d'un événement qui s'est produit à l'école. D'autres fois, ce sont simplement des gens qui veulent dire ou faire du mal sans raison particulière. Levez la main si vous avez déjà vu ou entendu quelqu'un faire du mal de l'une des manières suivantes : [*Notez le nombre de mains levées.*]

- Publier des commentaires irrespectueux sur des photos ou des vidéos
- Répandre des rumeurs ou des mensonges sur quelqu'un
- Se faire passer pour quelqu'un d'autre pour lui causer des problèmes
- Proférer des insultes
- Écrire des propos racistes ou homophobes

Levez la main si quelqu'un **vous** a déjà fait du mal en ligne. [*Notez le nombre de mains levées.*]

- Comment vous sentiriez-vous si quelqu'un vous disait ou vous faisait du mal en ligne ? (« Fâché. » « Furieux. » « Triste. » « Contrarié. »)
- Pensez-vous que vous seriez tentés de lui répondre ? (« Oui. » « Non. »)

Il est naturel d'être fâché si vous pensez que quelqu'un vous a fait du mal. Vous pourriez avoir très envie de lui répondre de manière cinglante. Pensez aux conséquences si vous essayez de répondre de manière cinglante à quelqu'un. [*Laissez le temps aux élèves de réfléchir.*] Expliquez vos idées à votre voisin. [*Après une minute, invitez quelques élèves au hasard à s'exprimer.*]

(« On finirait pas se battre. » « Cela ferait toute une histoire. » « Plusieurs personnes seraient impliquées. » « Cela créerait des problèmes. »)

Réagir à un mauvais comportement en adoptant également un mauvais comportement suscite souvent des situations conflictuelles en ligne, qui risquent de prendre de l'ampleur. Comment pourriez-vous réagir autrement à un mauvais comportement sans créer de conflit ? (« Ne pas s'en préoccuper. » « Dire à la personne d'arrêter. » « Bloquer ou supprimer cette personne. »)

Quand on est fâché ou contrarié, on peut facilement dire ou faire quelque chose de méchant à cette autre personne. Il est important de se calmer avant d'agir. Une stratégie pour se calmer est de respirer lentement et profondément quelques instants.

Demandez à la classe de s'exercer à respirer lentement et profondément quelques instants tous ensemble.

Quelles sont les autres stratégies que vous utilisez pour vous calmer quand vous êtes fâchés ou contrariés ? (« Je compte à l'envers. » « Je me dis de ne pas m'inquiéter. » « Je pense à quelque chose d'heureux. »)

Comment vous sentiriez-vous si vous voyiez quelqu'un faire du mal à quelqu'un d'autre en ligne ? (« Énervé. » « J'aurais peur de ce qui pourrait m'arriver. » « Contrarié. » « Amusé. »)

- Quand certaines personnes sont témoins d'un mauvais comportement, mais ne disent rien, rigolent ou y contribuent, que se passe-t-il ? (« Ils encouragent ce mauvais comportement. » « Ils favorisent le rejet des autres. » « Ils sont eux-mêmes méchants. »)
- Quand certaines personnes réagissent en désapprouvant les mauvais comportements, que se passe-t-il ? (« Les gens vont se rendre compte que ce n'est pas normal. » « Les gens seront plus gentils et plus respectueux. »)

Levez la main si vous avez déjà aidé une victime d'un mauvais comportement.

[Notez le nombre de mains levées. Invitez quelques élèves à raconter leur histoire lorsqu'ils ont aidé quelqu'un.] Quel sentiment avez-vous ressenti lorsque vous aidiez cette personne ? (« Je me sentais bien. »)

Que devriez-vous faire si vous n'êtes pas à l'aise ou si vous ne vous sentez pas en sécurité pour réagir face à un mauvais comportement dont vous seriez témoin ? (« Demander de l'aide à un adulte. »)

Nous allons à présent nous exercer à réagir à un mauvais comportement dont nous sommes témoins en ligne.

Activité



Ressources nécessaires :

- « Gérer la méchanceté en ligne »

1. **Demander aux élèves de se mettre par groupes de 3 ou 4** et donner à chaque groupe une fiche d'exercices.
2. **Demander à chaque groupe de compléter la Partie A** de la fiche d'exercices.
3. **Demander aux groupes d'échanger leurs fiches d'exercices.**
4. **Demander à chaque groupe de compléter la Partie B** de la fiche d'exercices qu'il vient de recevoir.
5. **Inviter chaque groupe** à expliquer au reste de la classe ses conclusions.

Conclusion

Quand vous êtes témoin d'un mauvais comportement en ligne, il est important de réagir de manière appropriée. Si vous essayez de réagir en adoptant vous-mêmes un mauvais comportement, vous risquez de susciter un conflit ou de faire empirer les choses, que ce soit en ligne ou à l'école. Si vous prenez le temps de vous calmer, puis que vous réagissez autrement, vous pouvez éviter les conflits.

Si quelqu'un **continue** de vous faire du mal et que vous ne savez pas quoi faire pour qu'il arrête, demandez de l'aide à un adulte.

Gérer la méchanceté en ligne

Partie A

Écrivez une situation que vous pourriez rencontrer quand quelqu'un fait du mal à quelqu'un d'autre en ligne.

.....

.....

.....

Partie B

Comment réagiriez-vous si cela vous arrivait ?

.....

.....

.....

Pourquoi réagiriez-vous ainsi ?

.....

.....

.....

Comment réagiriez-vous si cela arrivait à quelqu'un d'autre ?

.....

.....

.....

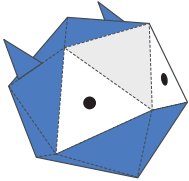
Pourquoi réagiriez-vous ainsi ?

.....

.....

.....

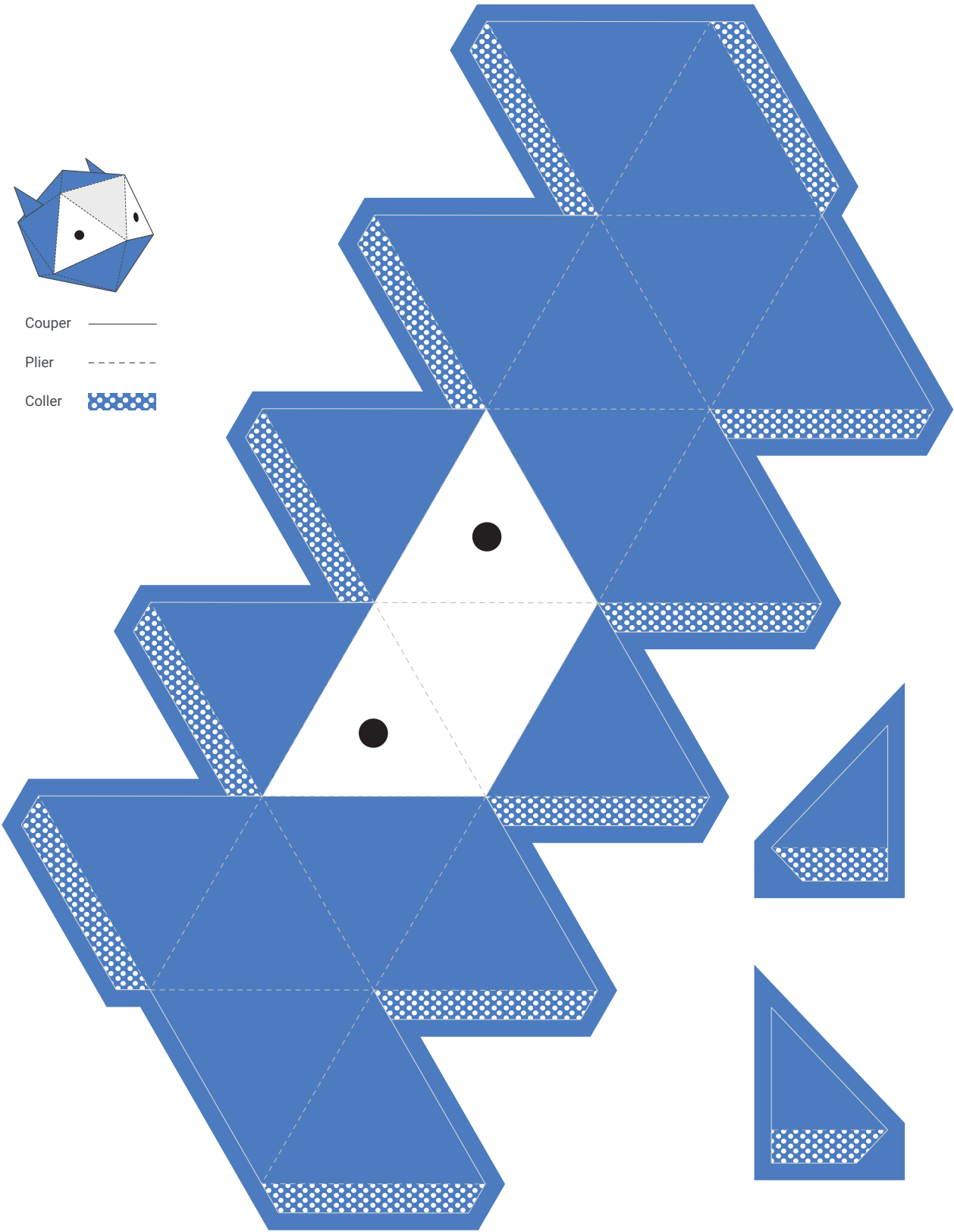
Les Cyber Héros



Couper ———

Plier - - - - -

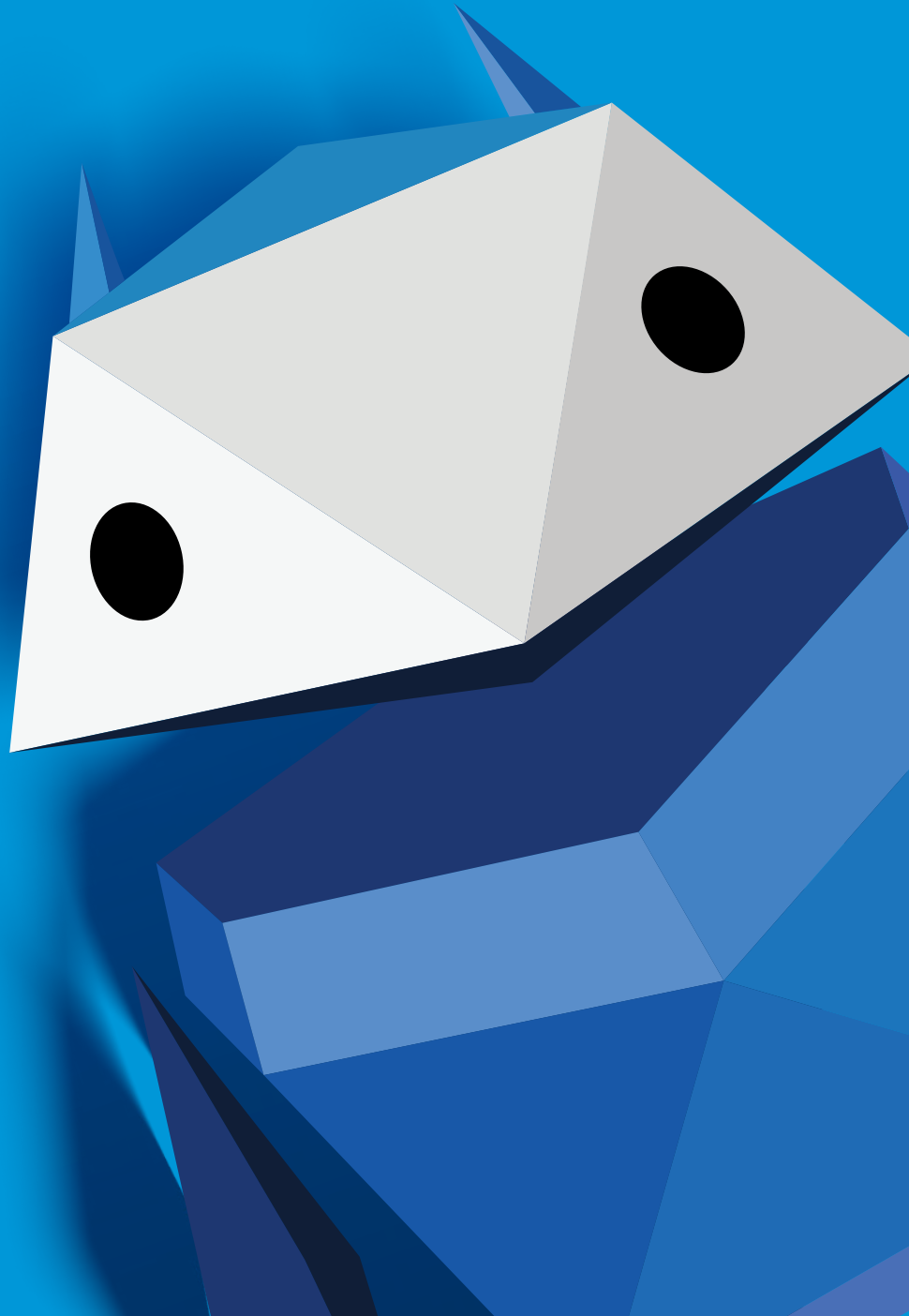
Coller 



Courageux

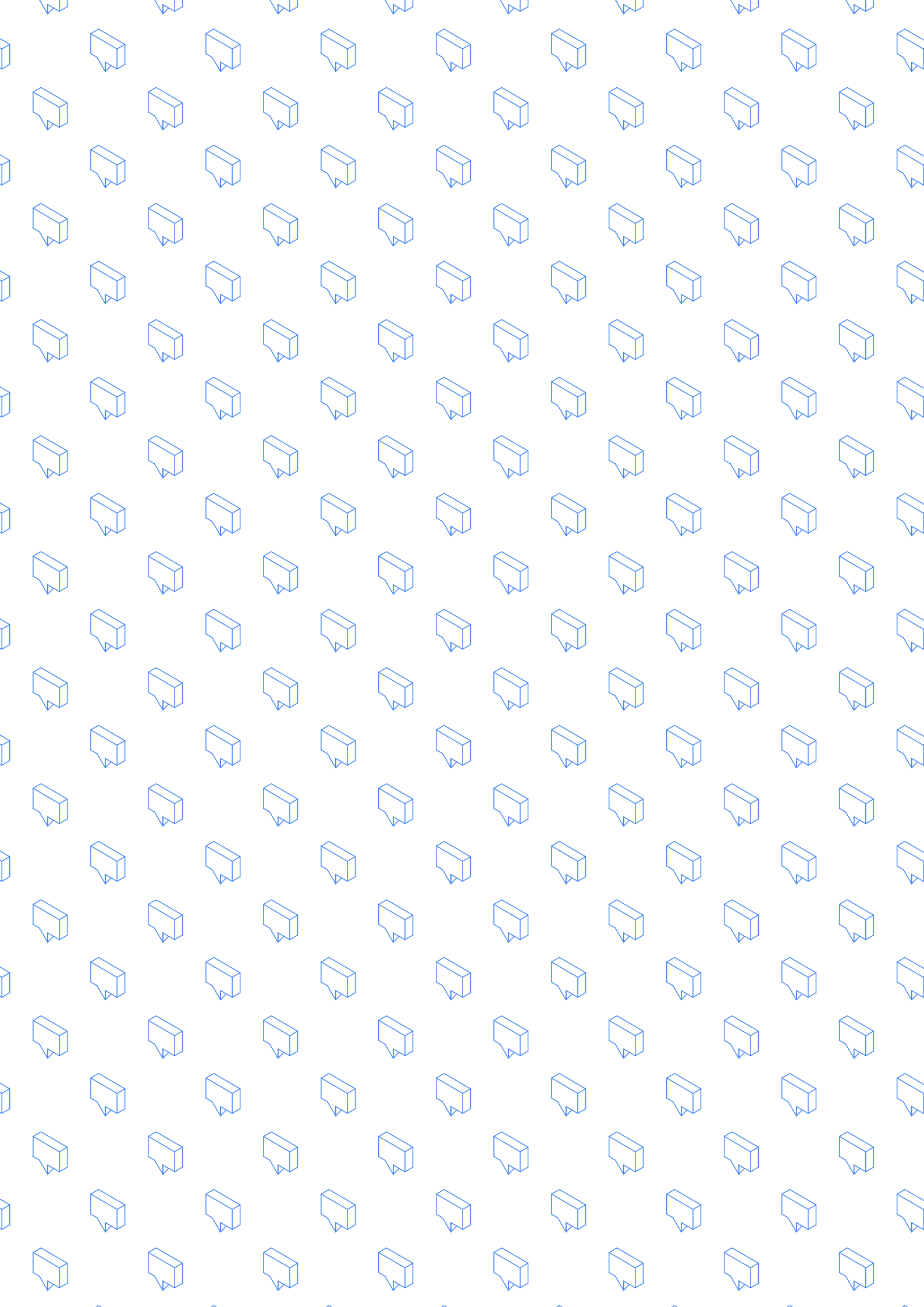
**Si tu as
un doute,
parles-en**

- ✔ Exprimez-vous quand vous êtes confrontés à des comportements inappropriés.
- ✔ Réagissez si une situation vous met mal à l'aise.
- ✔ Signalez les comportements inacceptables en ligne dont vous êtes témoin.



Sois cyber courageux





Fiche d'activité BONUS (activité 1)

Débat mouvant – jeux en ligne

Qu'il s'agisse d'un jeu en ligne sur ordinateur, d'un jeu gratuit sur smartphone/tablette ou d'un jeu sur une console, presque tous les enfants jouent à des jeux vidéo. Ce passe-temps soulève de nombreuses questions : combien de temps consacrer à un jeu ? Quels jeux sont pour quel âge ? Dans ce débat mouvant, vos élèves auront l'occasion de défendre leurs propres opinions et de s'ouvrir aux opinions des autres.

Objectifs des élèves



- ✓ **Expliquer** son point de vue sur les jeux en ligne
- ✓ **Argumenter** son point de vue afin de le défendre
- ✓ **Développer une vision** des jeux (en ligne) qui tient compte de son propre bien-être et de celui des autres joueurs
- ✓ **Écouter** l'opinion d'autrui

Discussion



Il existe de nombreux stéréotypes et préjugés autour des jeux vidéo. Commençons par démystifier certains d'entre eux.

Je n'ai jamais « joué » moi-même, puis-je quand même parler de jeu ?

Bien entendu. Vous n'avez pas besoin d'être un « joueur » pour apprendre à vos élèves à jouer à des jeux de manière positive, et pour le faire d'une façon qui tienne compte de leur propre bien-être et de celui de leurs camarades. Par exemple, vous pouvez aborder tout de ce qui tourne autour du jeu : la répartition horaire de la journée, le fait de trouver un équilibre, interagir les uns avec les autres de manière sereine, etc. Et peut-être êtes-vous aussi un « joueur » sans vous en rendre compte... Les jeux sur votre téléphone ou sur les réseaux sociaux comptent également !

Conseil : Avant de faire l'activité, demandez à vos élèves à quels jeux ils jouent souvent. Recherchez brièvement certaines choses à ce sujet, afin de pouvoir comprendre leur réalité pendant l'activité. N'hésitez pas, également, à leur poser des questions.

Jouer pour diverses raisons

Que vous le vouliez ou non, le jeu en ligne est une activité importante pour de nombreux enfants et jeunes. D'après l'étude récente Génération 2024 (2024), près de 80 % des enfants disent jouer à des jeux en ligne de temps en temps, avec des motivations diverses. Selon le scientifique Nick Yee, il existe 6 catégories de joueurs, chacune ayant ses propres types de motivations et de préférences : il y a les joueurs qui jouent pour l'action, pour l'aspect social, pour s'immerger dans un monde, pour s'exprimer de manière créative, pour gagner/atteindre des objectifs ou pour bien maîtriser quelque-chose.

Conseil : Demandez à vos élèves pourquoi ils aiment jouer à des jeux. Vous pouvez également afficher les différents types de catégories sur le tableau.

Qu'est-ce qui rend les jeux (en ligne) si attrayants et difficiles à arrêter?

En plus de la motivation des joueurs, de nombreux jeux (en ligne) sont également conçus de sorte que nous voulions continuer à y jouer. De nombreux (nouveaux) jeux essaient de jouer sur la psychologie des joueurs autant que possible. Cela peut se faire, par exemple, en ajustant automatiquement le niveau de difficulté d'un jeu, en mettant les joueurs en contact les uns avec les autres ou en jouant sur la personnalisation ou l'expression de soi (psychologie de l'autodétermination). En utilisant des surprises ou un système de récompenses, ils tentent d'amener les joueurs à jouer tous les jours (ou même plusieurs fois par jour).

Pour certains enfants, il devient très difficile d'arrêter de jouer. Dans les cas extrêmes (attention, seulement entre 1 et 3% des enfants) on parle aussi d'addiction au jeu. Dans ce cas, il y a perte de contrôle : on continue à jouer malgré les effets négatifs, on donne la priorité au jeu par rapport à d'autres choses. Une dépendance au jeu ne se développe généralement pas uniquement à cause du jeu, mais va souvent de pair avec d'autres éléments précédemment développés tels que la dépression, l'anxiété sociale et le souhait d'échapper à une certaine situation.

Les jeux vidéo augmentent-ils la violence chez les enfants ?

Tout d'abord, il serait incorrect de mettre tous les jeux vidéo dans le même sac. Une grande partie des jeux auxquels les enfants jouent ne sont pas violents. De plus, il est également bon de souligner que tous les jeux ne sont pas destinés à tous les âges.

Cependant, soulignons que plusieurs études ont montré que les jeux vidéo violents ne sont pas statistiquement liés (de manière causale) au comportement agressif chez les jeunes. L'agressivité visible chez les joueurs est principalement liée à la compétition dans le jeu ou lorsqu'un joueur perd, et pas nécessairement au contenu du jeu. Il est vrai néanmoins que les enfants, pour traiter les images qu'ils questionnent, les imitent souvent, les dessinent, les jouent, en parlent, etc. On pourra également noter qu'un joueur d'un jeu vidéo a souvent un rôle actif pour vaincre « le méchant », alors qu'à la télévision ou dans une série, par exemple, les gens ne regardent que passivement.

Conseil : via le site **PEGI**, vous pouvez facilement savoir quels jeux sont destinés à quel âge. Il est important d'encourager les enfants à ne jouer qu'à des jeux adaptés à leur âge.

Pour plus d'informations :

- Types de joueurs : <https://quanticfoundry.com/gamer-types/>
- PEGI : <https://pegi.info/fr>

Activité



Ressources nécessaires :

- Fiche d'exercices :
Débat mouvant – jeux en ligne
- Stylo et papier (facultatif)

1. Écrivez les affirmations au tableau ou donnez aux élèves une copie de la fiche d'exercices "Débat mouvant – jeux en ligne"

Passez en revue chaque affirmation pour vous assurer que tout le monde les comprend. Donnez aux élèves un peu de temps pour se faire une opinion sur chaque affirmation et trouver des arguments pour défendre leurs opinions.

Adaptation possible pour les 10 à 14 ans : vous pouvez demander aux élèves d'écrire leurs opinions sur une feuille.

2. D'accord, neutre ou pas d'accord ?

Les élèves sont ensuite invités à se positionner physiquement dans le débat. En d'autres termes, ils vont se déplacer dans l'espace en fonction de leurs réponses (d'accord/neutre/pas d'accord). Ils s'alignent d'abord tous les uns à côté des autres. S'ils sont d'accord, ils font un pas en avant, s'ils n'ont pas d'opinion, ils restent en place, et s'ils ne sont pas d'accord, ils font un pas en arrière. Si vous manquez d'espace, vous pouvez également déterminer des espaces dédiés à chaque opinion dans la classe.

Pour les élèves qui ont des doutes, qui sont neutres ou qui ne savent pas quoi penser de l'énoncé, il existe des « cartes d'aide » avec un argument pour ou contre l'énoncé. Les élèves du milieu sont autorisés à prendre une « carte d'aide » pour les aider à se faire une opinion.

Autre option : vous pouvez également diviser vos élèves en « pour » ou « contre » à l'avance. Ils doivent alors essayer de trouver des arguments qui soutiennent leur position même si celle-ci est en désaccord avec ce qu'ils pensent vraiment. Les « cartes d'aide » peuvent les aider à trouver des arguments si nécessaire.

3. Justification

Une fois que tous les élèves ont pris position, le débat peut commencer. Qui est d'accord, et pourquoi ? Qui n'est pas d'accord avec cette affirmation ? Pourquoi les élèves du milieu sont-ils neutres ? Sont-ils d'accord ou non avec les cartes d'aide tirées ?

Conseil : Avant le débat, expliquez les règles d'un bon débat (on laisse le temps à une personne de s'exprimer, on écoute jusqu'au bout et on répète si besoin, on ne juge pas une opinion, on ne coupe pas la parole, ...). Bien sûr, vous pouvez également participer vous-même au débat. C'est encore mieux si vous donnez aussi votre propre avis (mais assurez-vous de le faire en dernier, car vous avez déjà lu cette feuille et avez peut-être été influencé par elle !).

Bonus : demandez aux élèves de réfléchir par eux-mêmes à des affirmations sur les jeux en ligne. De quoi pensent-ils qu'il est important de parler ?

4 – Et maintenant ?

Après le débat sur les différentes affirmations, il est intéressant de résumer l'activité avec les élèves. Qu'ont-ils appris ?

Leur opinion a-t-elle évolué sur certains points ? Sur quoi n'ont-ils pas changé d'avis ? À quoi penseront-ils la prochaine fois qu'ils joueront à un jeu vidéo ?

Adaptation possible pour les 10 à 14 ans : vous pouvez demander aux élèves de répondre à ces questions de prise de recul, d'abord individuellement par écrit. Une mise en commun se fera par la suite.

Conclusion

Le monde des jeux en ligne est très diversifié. Les joueurs jouent à des types de jeux différents et pour des raisons variées. Il est important d'avoir un dialogue avec les enfants et les jeunes sur les raisons pour lesquelles ils jouent à certains jeux, quels jeux conviennent à quel âge et dans quelles modalités (où, quand, à quelle fréquence, etc) il convient de jouer.

Il faut également garder en tête que l'addiction aux jeux vidéo est très rare. Le plus souvent c'est un manque de cadre qui mène à des

Fiche d'exercices BONUS (activité 1)

Débat mouvant – jeux en ligne

Selon le nombre de participants, le débat dure environ 10 à 15 minutes par affirmation. Découpez les « cartes d'aide » pour chaque affirmation afin d'aider les élèves qui sont neutres ou ont du mal à se faire une opinion. La section « discussion » de l'activité et les parties « pour l'enseignant » de cette fiche vous aideront à alimenter le débat et à confirmer ou infirmer certains faits.

Affirmation 1 : Vous savez quand vous êtes prêt à jouer à un jeu vidéo, même si le jeu n'est pas destiné à votre âge.

Pour l'enseignant : Il est fortement recommandé de ne pas jouer à des jeux destinés à un groupe d'âge plus âgé. Même si de nombreux autres camarades de classe y jouent ou s'il est autorisé par les parents ou avec des frères et sœurs plus âgés. Cela peut avoir des effets négatifs voire traumatisants.

Pour

C'est un défi amusant de jouer à des jeux plus difficiles.

Tous mes amis sont autorisés à jouer à ce jeu et je ne veux pas être exclu.

Si mes parents le permettent, il n'y a pas de problème.

J'y joue avec mes frères et sœurs plus âgés, donc ça va.

Contre

La limite d'âge est là pour une raison.

Dans certains jeux, il y a des images (violence/nudité) qui ne sont pas destinées à tous les âges.

Certains jeux vous permettent de discuter avec d'autres joueurs ce qui peut être dangereux.

Dans certains jeux, vous pouvez acheter des choses avec de l'argent réel, et cela peut amener des dérives.

Affirmation 2 : Les créateurs de jeux vidéo (en ligne) devraient être obligés de mettre une minuterie sur leurs jeux pour que les joueurs ne puissent pas jouer trop longtemps.

Pour l'enseignant : Le plus important est de parler aux enfants/jeunes de la durée pendant laquelle ils sont autorisés à jouer et de fixer des règles claires et comprises par le jeune. Lorsque quelqu'un ne peut pas arrêter de jouer par lui-même, considère le jeu comme une priorité par rapport à d'autres choses et ne veut plus faire d'autres choses, le comportement lié au jeu devient problématique.

Cartes d'aide

Pour

Contre

C'est souvent difficile d'arrêter, un minuteur peut être une bonne aide.	Tout le monde doit choisir combien de temps il veut jouer.
Cela pourrait bien fonctionner pour les jeunes enfants.	Les joueurs doivent être capables d'apprendre à fixer leurs propres limites
Cela aiderait parce que certains jeux sont faits de telle manière qu'il est très difficile de les arrêter.	C'est bien de jouer à certains jeux pendant très longtemps.
Le minuteur vous permet de savoir depuis combien de temps vous jouez.	Les créateurs ne sont pas responsables du temps de jeu des joueurs.

Affirmation 3 : Les jeux vidéo violents rendent les joueurs agressifs.

Pour l'enseignant : Les recherches montrent que les jeux vidéo violents ne rendent pas les joueurs agressifs. Cependant, il est important d'encadrer de tels jeux. Si vous remarquez un comportement plus agressif après avoir joué à un tel jeu, parlez-en ensemble.

Informations supplémentaires : <https://www.sciencepresse.qc.ca/blogue/assistants-detecteur-rumeurs/2019/04/11/jeux-video-rendent-violent>

Cartes d'aide

Pour

Contre

Les joueurs imitent souvent les comportements vus dans des jeux vidéo.	La recherche montre qu'il n'y a pas de lien entre les jeux vidéo violents et le comportement agressif des joueurs.
Les joueurs peuvent commencer à trouver la violence normale, même hors ligne.	De tels jeux peuvent parfois aider les joueurs à évacuer leur agressivité.
Souvent les joueurs sont plus fatigués ce qui les rend plus agités et agressifs.	La plupart des joueurs connaissent la différence entre le jeu et le « monde réel »

Affirmation 4 : Les jeux vidéo sont un excellent moyen de se faire de nouveaux amis et/ou de rester en contact avec vos amis.

Pour l'enseignant : Les jeux vidéo peuvent certainement être un moyen amusant de se faire de nouveaux amis (en ligne) ou de rester en contact avec des amis. Il faut cependant rester prudent car on ne sait jamais réellement qui est derrière l'écran. Il est par ailleurs recommandé de trouver un équilibre entre les amis en ligne et hors ligne.

Cartes d'aide

Pour

Contre

<p>Jouer ensemble permet le développement des habiletés sociales (communiquer adéquatement, gérer ses émotions, ...).</p>	<p>Jouer ensemble en ligne n'est pas la même chose que se voir hors ligne.</p>
<p>Jouer ensemble (à un jeu vidéo) développe des intérêts communs et des expériences communes.</p>	<p>Les conversations dans les jeux vidéo en ligne peuvent parfois être très négatives.</p>
<p>Jouer ensemble renforce le lien entre les joueurs (également en dehors du jeu).</p>	<p>Les personnes que l'on rencontre en ligne ne sont pas toujours qui elle disent être.</p>

Affirmation 5 : Jouer à de jeux vidéo peut vous rendre plus intelligent.

Pour l'enseignant : Les jeux vidéo peuvent être intéressants pour développer certaines compétences, mais cela dépend beaucoup des jeux. Un équilibre entre différents types de jeux (éducatifs) et d'autres activités est recommandé. Méfiez-vous des jeux qui promettent que vous obtiendrez un QI plus élevé en jouant. Dans la plupart des cas, il ne s'agit que d'un argumentaire de vente pour que vous téléchargiez ou achetiez le jeu.

Cartes d'aide

Pour

Certains jeux vidéo peuvent être très instructifs.

Certains jeux vidéo vous aident à mieux résoudre des problèmes, à entraîner votre mémoire, à augmenter votre créativité, à travailler ensemble, à travailler la coordination œil-main, ...

Contre

Cela dépend beaucoup du jeu auquel vous jouez et de la façon dont vous y jouez.

Les avantages ne l'emportent pas toujours sur les inconvénients (comme ne pas faire assez d'exercice, manquer de sommeil, avoir moins d'attention en classe, ...).

Affirmation 6 : le jeu est une perte de temps. On ferait mieux de faire d'autres choses avec notre temps (comme lire, dessiner et jouer dehors).

Affirmation 7 : les jeux vidéo sont faits pour les garçons.

Affirmation 8 : les jeux vidéo rendent accro.

Fiche d'activité BONUS (activité 2)

Dessine ta carte des écrans

Cette activité permet de lister les objets connectés dans l'entourage proche de l'élève et de réfléchir à sa relation aux écrans. Il s'agit d'un premier pas vers la citoyenneté numérique.

Objectifs des élèves



- ✓ **Dresser un état des lieux** des objets connectés dans son entourage.
- ✓ **Explorer** les usages possibles des objets connectés.
- ✓ **Adopter un regard critique** sur sa relation aux écrans.

Activité



Ressources nécessaires :

- Des grandes feuilles (A3) ou plusieurs feuilles A4 à rassembler.
- Des feuilles de brouillon
- Des marqueurs et/ou des crayons de couleur
- Des ciseaux et de la colle (facultatif)

1. Commencez par dresser un inventaire

Combien d'écrans y a-t-il à la maison ? Et dans votre entourage ? Pourquoi vous servez-vous de cet écran ? Qu'est-ce qu'on peut faire (d'autre) dessus ?

Voici un tableau pour s'inspirer :

Ecrans	Pour qui et pour quoi faire ?
1 Ordinateur ...	Pour travailler (Maman) Pour jouer (enfant 1) Pour chercher de l'information (enfant 2) ...
1 Tablette	Lire le journal (Papa) ...
3 Smartphones	Communiquer (Whatsapp, Instagram ...) Ecouter de la musique
1 Télévision	Se divertir S'informer

Discutez ensuite des différentes utilisations : certains prennent l'ordinateur uniquement pour travailler, d'autres se servent du téléphone juste pour appeler et communiquer et d'autres pour jouer.

Y a-t-il des limites de temps pour l'un ou l'autre écran ?

Y a-t-il des moments où les écrans sont interdits ?

2. Construisez votre carte

Sur une grande feuille, dessinez au centre votre famille ou votre maison ou collez une photo. Représentez ensuite chaque écran dans un coin de la feuille.

Autour de chaque écran, dessinez ou écrivez les usages possibles que vous avez listé. Vous pouvez insérer des photos, des smileys, des logos des réseaux sociaux, moteurs de recherche, etc.

Reliez ensuite chaque membre de la famille avec une couleur aux différents écrans qu'il utilise et ses usages.

Il est possible d'ajouter les règles de limites de temps pour chaque écran et/ou des phrases plus personnelles sur du ressenti, sur ce que chacun aime ou n'aime pas (ex : « j'aime jouer sur mon GSM, ça me détend. », « je n'aime pas l'ordinateur car je n'y comprends rien », etc.)
Voilà, votre carte des écrans est prête !

Exemple :



Conclusion

Il existe énormément d'objets dans notre entourage proche qui permettent d'avoir accès à Internet. À travers ceux-ci, nous pouvons nous informer, écouter de la musique, regarder des vidéos, apprendre et communiquer. Nous devons toutefois faire attention au temps passé sur ces écrans et questionner leurs effets sur nos relations avec les autres pour qu'aller sur Internet reste un plaisir.