

LA CYBERINTIMIDATION

TITRE	→	Avant de cliquer, je réfléchis : agir de manière responsable en ligne
ÉLÈVES CIBLÉS	→	3 ^e cycle du primaire et secondaire
OBJECTIFS	→	Amener les élèves à réfléchir à leur utilisation des écrans afin de favoriser des comportements responsables et sécuritaires
DURÉE APPROXIMATIVE	→	Entre 35 et 40 minutes
MATÉRIEL	→	• Fiche informative d'Éducaloi: La cyberintimidation • Au besoin : faire appel à des personnes-ressources pour aborder les sujets des activités. • Liste de ressources
FLEXIBILITÉ	→	Le déroulement des activités est proposé à titre indicatif et peut être adapté selon la réalité de chaque milieu. Par exemple, les activités peuvent être réalisées à des moments différents et être modifiées en fonction du groupe d'âge des élèves.

MISE EN CONTEXTE



Même si l'utilisation du cellulaire n'est pas permise dans les lieux de l'école, les interactions en ligne font partie du quotidien des jeunes à l'extérieur du milieu scolaire et peuvent entraîner des répercussions sur la vie à l'école. Les élèves communiquent notamment entre eux sur différentes plateformes numériques et les réseaux sociaux (ex.: Snapchat, Instagram, Twitch et jeux en ligne).

Certaines personnes sont conscientes que leurs paroles ou leurs gestes dépassent les limites dans le cyberspace, tandis que d'autres n'en sont pas toujours conscientes.

Chacun a le droit d'être respecté, à l'école comme en ligne. Même dans le cyberspace, il existe des droits et des limites à ne pas franchir. Chaque élève a le droit d'être respecté et de se sentir en sécurité, que ce soit sur une tablette, sur un ordinateur ou dans un jeu en ligne.

Bien que jouer, regarder des vidéos ou communiquer en ligne puisse être agréable, il est important de respecter les règles et d'utiliser le cyberspace de manière adéquate, pour soi et pour les autres.

Lorsqu'une situation dérange, fait vivre des émotions difficiles ou dépasse les limites, il est important d'en parler et d'aller chercher de l'aide auprès des bonnes ressources, par exemple un adulte de confiance à l'école, la personne-ressource désignée dans le plan de prévention de la violence et de l'intimidation de l'établissement ou encore des ressources d'aide comme Tel-jeunes ou le Protecteur de l'élève.

1 Activité: Définitions et lois en matière de cyberintimidation

Objectifs

Amener les élèves à comprendre ce qu'est la cyberintimidation, à reconnaître certains comportements qui peuvent y être associés et à prendre conscience que les règles et les lois s'appliquent autant en ligne que dans la vie réelle.

MESSAGES CLÉS

- › Les règles et les lois s'appliquent autant en ligne que dans la vie réelle.
- › Chacun a le droit d'être respecté, de se sentir en sécurité et de demander de l'aide.

Résumé de l'activité

En s'appuyant sur les fiches informatives d'Éducaloi et à l'aide d'exemples concrets, la personne chargée de l'animation présente aux élèves ce qu'est la cyberintimidation et les comportements qui peuvent y être associés.

Les élèves peuvent être invités à participer à la présentation en lisant des exemples de situations, en partageant leurs réflexions ou en donnant des exemples d'interactions qui peuvent se produire dans le cyberespace.

Déroulement de l'activité

La personne chargée de l'animation explique aux élèves ce qu'est la cyberintimidation et leur rappelle que les règles de respect s'appliquent aussi dans le cyberespace.

Il est possible de présenter quelques exemples de comportements pouvant constituer de la cyberintimidation :

- › envoyer des messages insultants ou menaçants;
- › publier ou partager des images pour ridiculiser quelqu'un;
- › diffuser des rumeurs ou de fausses informations sur une personne;
- › exclure volontairement quelqu'un d'un groupe de discussion;
- › partager une image ou une vidéo sans le consentement de la personne.

Lire différentes situations aux élèves. Après chaque situation, leur demander :

- › Est-ce une situation de cyberintimidation ?
- › Pourquoi ce comportement peut-il être problématique ?
- › Quelles peuvent être les conséquences pour les personnes concernées ?

Exemples de situations :

- › Un élève publie un commentaire négatif sous la photo d'un autre élève.
- › Une rumeur sur un élève est partagée dans un groupe de discussion.
- › Une photo gênante d'un élève circule dans un groupe sans son autorisation.
- › Un élève envoie plusieurs messages pour se moquer d'un autre élève.

Faire un retour avec les élèves sur les conséquences possibles de ces gestes :

- › impacts sur la personne ciblée (tristesse, isolement, peur);
- › conséquences sur le climat dans la classe ou dans l'école;
- › conséquences disciplinaires ou légales possibles.

Rappeler que notre comportement en ligne peut avoir des conséquences dans la vie réelle.

Inviter les élèves à réfléchir aux comportements respectueux à adopter dans le cyberespace.

Réitérer que si une situation de cyberintimidation survient, il est important d'en parler et d'aller chercher de l'aide auprès d'un adulte de confiance, d'un membre du personnel de l'école ou des ressources d'aide disponibles pour les jeunes.

2 Activité : Viral ou illégal



Objectifs

Amener les élèves à réfléchir aux limites à ne pas franchir dans l'espace numérique en analysant différentes situations inspirées de comportements observés sur les réseaux sociaux. Dans le cadre d'un jeu interactif en équipe, les élèves sont invités à se prononcer sur la question « As-tu le droit de faire ça ? » et à réfléchir aux droits et aux responsabilités associés à l'utilisation des plateformes numériques. L'activité permet également de mieux comprendre les impacts que certains gestes peuvent avoir sur la personne ciblée, notamment en matière de cyberintimidation, ainsi que le rôle que peuvent jouer les témoins et la pression du groupe. En s'appuyant sur des situations concrètes et sur les notions présentées dans les fiches informatives d'Éducaloi, l'activité vise à sensibiliser les élèves aux conséquences possibles de certains comportements en ligne ainsi qu'à encourager l'adoption de comportements respectueux et responsables dans l'espace numérique.

Déroulement de l'activité

La personne chargée de l'animation propose un jeu interactif inspiré du fonctionnement des réseaux sociaux et du format des jeux questionnaires interactifs populaires auprès des jeunes.

Les élèves sont divisés en petites équipes (trois à quatre personnes par équipe).

Chaque équipe reçoit trois cartons de réponse comportant un symbole :

 **Viral, mais OK**

 **Risqué**

 **Pas le droit**

La personne chargée de l'animation présente différentes situations inspirées de comportements que les jeunes peuvent observer dans les réseaux sociaux ou des groupes de discussion. Pour chaque situation, les équipes disposent d'un court temps de discussion afin de choisir la réponse qui correspond le mieux à la situation. Les équipes lèvent ensuite le carton correspondant.

Des points sont attribués aux équipes ayant choisi la réponse appropriée. La personne chargée de l'animation dévoile la réponse et explique brièvement les limites juridiques et sociales associées à la mise en situation, en s'appuyant sur les notions présentées dans les fiches informatives d'Éducaloi. Un tableau est utilisé pour compiler les points au fil de l'activité.

Chaque situation donne lieu à une discussion structurée portant sur :

- › les limites à ne pas franchir dans l'espace numérique ;
- › les droits et responsabilités en ligne ;
- › les impacts possibles sur la personne ciblée (humiliation, stress, isolement) ;
- › le rôle des témoins et de la pression du groupe ;
- › les conséquences possibles, y compris les conséquences disciplinaires ou légales.

Mises en situation proposées

- › Publier un mème humiliant d'un élève dans un groupe de discussion
- › Partager la capture d'écran d'une conversation privée pour faire rire d'autres élèves
- › Créer un compte anonyme pour se moquer d'un élève ou d'un groupe d'élèves
- › Faire des commentaires répétés sur l'apparence, le poids ou les difficultés scolaires d'un élève
- › Modifier la photo d'un élève à l'aide d'une application ou de l'intelligence artificielle pour le ridiculiser
- › Être témoin d'une situation de cyberintimidation dans un groupe en ligne qui concerne des élèves de l'école et ne rien dire
- › Signaler une publication blessante ou offrir du soutien à une personne ciblée

DÉFI BONUS : L'EFFET BOULE DE NEIGE (5 POINTS)

La personne qui anime énonce un fait et pose une question aux équipes avec un choix de réponses.

Le fait: « Une photo humiliante est publiée »

Question: Qui contribue au problème ?

- A) Celui qui la publie
- B) Celui qui la partage
- D) Celui qui la commente
- E) Celui qui encourage



Réponse: Toutes ces réponses. En effet, tous peuvent contribuer à aggraver l'intimidation.

3 Activité: Mes actions en ligne ont un impact Le domino des conséquences

MESSAGES CLÉS

- › Les messages, images et commentaires publiés en ligne peuvent avoir des conséquences réelles: ils peuvent soit blesser une personne, soit contribuer à créer un climat respectueux et positif.
- › Dans le cyberspace, certaines personnes savent que leurs gestes ou leurs paroles peuvent blesser, tandis que d'autres ne réalisent pas toujours l'impact de ce qu'elles publient ou partagent.
- › Prendre conscience des effets de ses actions en ligne permet de faire des choix plus responsables, tout en développant des relations saines et respectueuses avec les autres.

Objectifs

Amener les élèves à réfléchir aux conséquences que peuvent entraîner les comportements de cyberintimidation et à comprendre que les gestes posés en ligne peuvent avoir des impacts réels sur les personnes et sur le climat scolaire.

Déroulement de l'activité

La personne chargée de l'animation présente d'abord une situation fictive de cyberintimidation aux élèves. En se basant sur celle-ci, les élèves sont invités à réfléchir aux conséquences possibles de ce geste. En équipes ou en grand groupe, ils décrivent tour à tour les impacts que cette situation pourrait avoir sur différentes personnes (la victime, l'auteur, les témoins passifs, le climat scolaire). Chaque nouvelle conséquence proposée s'ajoute à la précédente afin de créer un « effet domino », illustrant ainsi les répercussions d'un geste posé en ligne.

SITUATIONS FICTIVES

- › Dans un groupe de discussion, certains élèves commencent à publier des commentaires moqueurs sur le poids et l'apparence physique d'un élève. D'autres élèves réagissent en publiant des émojis qui rient ou des commentaires sarcastiques.
- › Un élève crée un faux compte sur un réseau social pour publier des messages humiliants sur un autre élève de l'école. Plusieurs élèves voient les publications et certains les partagent.
- › Un élève crée, à l'aide d'un outil d'intelligence artificielle, une image truquée d'un camarade de classe dans une situation embarrassante. L'image circule ensuite dans plusieurs groupes de discussion d'élèves.
- › Après un examen, un élève écrit dans un groupe de discussion : « On sait déjà qui va couler... » en mentionnant le nom d'un élève qui éprouve des difficultés d'apprentissage. Certains élèves ajoutent des commentaires moqueurs.

La personne chargée de l'animation présente l'une des situations fictives et un tableau divisé en quatre colonnes représentant les acteurs concernés :

- › Victime
- › Auteur
- › Témoins passifs
- › Climat scolaire

La personne chargée de l'animation rappelle aux élèves que même si les gestes se produisent en ligne et à l'extérieur de l'école, leurs conséquences peuvent se faire sentir dans la vie scolaire et dans les relations entre élèves. Les élèves prennent un court moment pour réfléchir aux conséquences possibles de cette situation. Ils peuvent se poser les questions suivantes :

- › Comment la personne ciblée peut-elle se sentir ?
- › Quelles peuvent être les conséquences pour l'élève qui est l'auteur de cette publication ?
- › Comment les autres élèves peuvent-ils réagir ?
- › Est-ce que cela peut influencer l'ambiance ou les relations à l'école ?

Les élèves sont ensuite invités à proposer des conséquences possibles.

Chaque réponse est inscrite au tableau dans la colonne correspondante du tableau. Au fur et à mesure que les idées sont proposées, la personne chargée de l'animation convie les élèves à réfléchir aux effets d'entraînement, comme dans un domino.

Exemple :

› **Victime**

- Peut se sentir humiliée ou blessée
- Peut avoir peur de venir à l'école
- Peut perdre confiance en elle

› **Auteur**

- Peut recevoir des conséquences disciplinaires si cela prend de l'ampleur à l'école
- Peut perdre la confiance de ses amis
- Peut devoir rencontrer la direction avec ses parents

› **Témoins passifs**

- Action à faire
- Peuvent avoir peur de devenir la prochaine cible
- Peuvent contribuer au problème en ne réagissant pas et devenir des auteurs passifs

› **Climat scolaire**

- Les tensions peuvent augmenter entre les élèves
- L'ambiance de la classe peut devenir moins respectueuse
- Les conflits peuvent se multiplier

La personne chargée de l'animation peut poser des questions pour approfondir la réflexion et l'effet domino recherché :

- › Qu'est-ce qui peut arriver ensuite ?
- › Comment cette situation peut-elle empirer ?
- › Qui d'autre peut être touché ?

DISCUSSION SUR LES DROITS ET LES LIMITES

Une fois plusieurs conséquences identifiées, l'animateur réoriente l'activité vers une discussion de groupe portant sur le thème « As-tu le droit ? ».

Suggestions de questions :

- › Est-ce que la personne avait le droit de publier ce commentaire ?
- › Quelles sont nos responsabilités dans les réseaux sociaux et les groupes de discussion ?

RÉFLEXION SUR LES SOLUTIONS

Pour terminer, la personne chargée de l'animation invite les élèves à réfléchir et à proposer des solutions pour améliorer la situation.

Suggestions de questions :

- › Que peut faire la victime pour obtenir de l'aide ?
- › Que peut faire un témoin s'il constate ce type de situation ?
- › À quels adultes de confiance peut-on se confier ?

La personne chargée de l'animation rappelle aux élèves qu'il est important de demander de l'aide lorsqu'une situation en ligne dépasse les limites ou fait vivre des émotions difficiles (voir les ressources proposées en annexe).

4 Activité : Analyser une situation de cyberintimidation dans les médias

Objectifs

Amener les élèves à réfléchir aux comportements liés à la cyberintimidation en analysant une situation rapportée dans les médias. L'activité permet de reconnaître les gestes problématiques, de proposer des solutions pour la personne ciblée et de comprendre les conséquences possibles de ces comportements.

MESSAGES CLÉS

- › Les gestes posés dans le cyberspace peuvent avoir des conséquences réelles pour les personnes concernées.
- › Observer des situations vécues par d'autres permet de mieux comprendre les impacts de la cyberintimidation.
- › Il est possible d'agir pour soutenir une victime et contribuer à prévenir ces situations.

Déroulement de l'activité

La personne chargée de l'animation présente aux élèves un article de journal, un reportage ou une nouvelle récente traitant d'une situation de cyberintimidation ou de comportements problématiques observés dans le cyberspace.

L'article peut porter, par exemple, sur :

- › la diffusion d'un message ou d'une vidéo humiliant une personne ;
- › la propagation d'une rumeur sur les réseaux sociaux ;
- › le partage d'images ou de commentaires blessants.

L'objectif n'est pas de juger les personnes impliquées, mais de comprendre les comportements et leurs conséquences.

Lecture ou présentation de la situation

La personne responsable lit un court extrait de l'article ou résume la situation présentée dans les médias.

Analyse en équipe ou en grand groupe

Les élèves discutent des questions suivantes :

- › Les gestes observés
- › Quels gestes ou comportements sont problématiques dans cette situation ?
- › Pourquoi ces gestes peuvent-ils blesser une personne ou lui nuire ?

LES CONSÉQUENCES

- › Quelles peuvent être les conséquences pour la victime ?
- › Quelles peuvent être les conséquences pour l'auteur de ces gestes ?
- › Quels impacts cette situation peut-elle avoir sur le groupe ou la communauté ?

LES SOLUTIONS ET LES ACTIONS POSSIBLES

- › Que peut faire la personne ciblée pour obtenir de l'aide ?
- › Comment les témoins peuvent-ils réagir pour améliorer la situation ?
- › Quels gestes peuvent contribuer à prévenir ce type de situation ?

Retour en groupe

La personne chargée de l'animation fait une synthèse des idées des élèves et leur rappelle que les comportements en ligne doivent suivre les mêmes règles de respect que dans la vie réelle.

Elle peut également réitérer l'importance de demander de l'aide à un adulte de confiance, à un membre du personnel de l'école ou à des ressources d'aide lorsqu'une situation de cyberintimidation survient.

5 **Activité : Les conséquences de mes gestes, de mes écrits et de mes non-dits sur les réseaux sociaux**

Questionnaire Kahoot!

MESSAGES CLÉS

- › Publier, commenter ou partager sur les réseaux sociaux, c'est poser un geste qui peut avoir des conséquences bien réelles.
- › Même à l'écran, les mots peuvent blesser, humilier ou isoler quelqu'un.
- › Respecter les autres en ligne, c'est aussi respecter leurs droits, leur dignité et leur réputation.
- › Chacun a la responsabilité de contribuer à un climat numérique respectueux et sécuritaire.
- › Une victime de cyberintimidation peut éprouver de la gêne, de l'humiliation ou un sentiment d'exclusion.
- › Nos gestes peuvent influencer l'ambiance et le climat dans un groupe. Les témoins peuvent craindre d'être les prochaines victimes.
- › Le partage d'images intimes, les menaces ou le harcèlement peuvent entraîner des conséquences disciplinaires et, dans certains cas, des conséquences légales.
- › Les outils d'intelligence artificielle permettent de créer ou de modifier des images et des vidéos. Utiliser ces outils pour représenter quelqu'un sans son consentement ou pour s'en moquer peut causer du tort et entraîner des conséquences importantes.
- › Avant de partager, de publier ou de créer du contenu à l'aide de l'intelligence artificielle, il est important de réfléchir aux impacts possibles sur les autres et de respecter les droits de chacun.

Objectifs

Cette activité amène les élèves à réfléchir aux conséquences que peuvent entraîner certains comportements en ligne et à réaliser que les gestes, les écrits et même les non-dits sur les réseaux sociaux peuvent avoir des impacts réels sur les personnes ainsi que sur le climat scolaire.

Déroulement de l'activité

L'activité est menée à l'aide de la plateforme Kahoot. Les élèves doivent donc avoir accès à un outil technologique (tablette ou ordinateur) afin de participer au questionnaire en temps réel.

Au préalable, la personne chargée de l'animation prépare un questionnaire sur Kahoot!, composé de différentes questions et de choix de réponses portant notamment sur les droits, les responsabilités et les conséquences possibles de certains comportements en ligne (ex. : respect de la dignité, réputation, vie privée, liberté d'expression, etc.).

Au début de l'activité, les élèves rejoignent la plateforme Kahoot.it à l'aide du code PIN (NIP) que la personne chargée de l'animation leur communique. Le questionnaire est ensuite projeté dans la classe afin que tous puissent suivre le déroulement du questionnaire en temps réel.

Pour chaque question, à l'aide de leur appareil, les élèves doivent choisir la réponse qui leur semble la plus appropriée. Après chaque question, la personne chargée de l'animation peut prendre un moment pour revenir sur les réponses et amorcer une courte discussion avec le groupe afin d'approfondir certaines notions, notamment les droits et les responsabilités associés aux comportements en ligne. Les fiches informatives d'Éducaloi peuvent être utilisées pour appuyer et structurer les échanges.

Kahoot!, est une plateforme d'apprentissage (gratuite) ludique en ligne permettant de créer et de jouer à des questionnaires à choix multiples interactifs. Il rend l'apprentissage amusant grâce à ces exercices en temps réel réalisés sur l'ordinateur, la tablette ou le téléphone cellulaire. La personne chargée de l'animation projette les questions et les élèves répondent avec leur propre appareil électronique au moyen d'un code PIN sur Kahoot.it. Le système attribue des points basés sur la rapidité et la justesse, tout en affichant un classement pour motiver les participants.

Exemples de questions et réponses

- › Un élève publie : « Je trouve que son exposé était vraiment mauvais ». La personne ciblée se sent humiliée. Comment cette situation peut-elle être vue en droit ?

- A) C'est permis : chacun peut donner son opinion.
- B) Ça peut devenir problématique si cela porte atteinte à la dignité ou à la réputation.
- C) C'est toujours de l'intimidation.
- D) C'est permis seulement si c'est écrit dans un groupe privé.

Réponse la plus juste : B

- › Une capture d'écran d'une conversation privée circule dans l'école. La personne qui l'a partagée dit : « Ce n'est pas illégal, c'est la vraie conversation ». À quelle notion de droit cela peut-il faire référence ?

- A) Le droit à la vie privée
- B) La liberté d'expression
- C) Le droit à la popularité
- D) Aucun droit, car le message était déjà écrit

Réponse la plus pertinente : A

- › Dans un groupe de discussion, plusieurs élèves insultent un camarade. Tu ne participes pas, mais tu restes dans la conversation. Quel principe peut amener à réfléchir à la situation ?

- A) Les gestes en ligne peuvent avoir des conséquences même dans un groupe privé.
- B) Les groupes privés sont protégés par la loi.
- C) Le camarade n'est pas dans le groupe de discussion, cela n'a donc aucun impact.
- D) Les témoins ne peuvent être tenus responsables.

Réponse la plus pertinente : A

- › Tu partages une capture d'écran d'une conversation privée parce que tu trouves le message choquant. Est-ce toujours acceptable ?

- A) Oui, car c'est la vraie conversation.
- B) Non, c'est toujours illégal.
- C) Ça dépend : cela peut porter atteinte à la vie privée.
- D) Oui, si c'est dans un groupe d'amis.

Réponse : C

Notion : vie privée et diffusion de messages privés

- › Un élève partage une vidéo embarrassante d'un camarade et dit: « Elle était déjà partout! ». Quelle réflexion est la plus juste?

- A) Lorsqu'un contenu circule déjà largement, le fait de le partager peut sembler banal, mais il peut quand même contribuer à prolonger le tort causé.
- B) Lorsqu'un contenu est déjà public, la responsabilité repose surtout sur la première personne qui l'a diffusé.
- C) Le contexte, l'intention et l'ampleur de la diffusion peuvent influencer la façon dont la situation est évaluée.
- D) Une fois qu'un contenu circule beaucoup, il devient pratiquement impossible d'empêcher sa diffusion.

Réponse la plus pertinente: A ou C (selon l'angle pédagogique privilégié)

- › Un élève critique très durement une autre personne dans les commentaires d'une publication. Elle affirme exercer sa liberté d'expression. Quelle limite peut exister?

- A) La liberté d'expression permet de critiquer quelqu'un, mais pas de tenir des propos qui humilient ou dénigrent la personne.
- B) La liberté d'expression protège le droit d'exprimer une opinion, mais elle peut être limitée si les propos nuisent à la dignité ou à la réputation.
- C) Sur les réseaux sociaux, chacun peut exprimer son opinion tant qu'il ne menace pas la personne.
- D) Si la critique repose sur une expérience réelle, elle est généralement permise même si la personne se sent blessée.

Réponse la plus pertinente: A ou B

- › Un élève publie une rumeur et ajoute: « Je ne sais pas si c'est vrai... ». Est-ce que cela peut quand même poser un problème juridique?

- A) Non, puisqu'il dit qu'il n'en est pas certain.
- B) Oui, cela peut nuire à la réputation, même si ce n'est qu'une rumeur.
- C) Non, si plusieurs personnes en parlent.
- D) Non, si c'est dans un groupe privé.

Réponse: B

Notion: atteinte à la réputation /diffamation

6 **Activité : Prévenir la cyberintimidation** **Scénario interactif et discussion guidée** **Le choix décisif – que ferais-tu ?**

MESSAGES CLÉS :

- › Je peux faire des choix pour éviter la cyberintimidation.
- › Il existe des stratégies pour éviter d'avoir des paroles ou des comportements blessants.
- › Les témoins peuvent influencer positivement une situation de cyberintimidation.
- › Plusieurs actions peuvent être faites lorsqu'une situation devient inconfortable ou ne respecte plus les limites.

Objectifs

Amener les élèves à réfléchir aux choix qu'ils peuvent faire lorsqu'ils sont impliqués dans une situation de cyberintimidation ou qu'ils en sont témoins. L'activité permet aux élèves de comprendre que chaque geste posé en ligne peut avoir des conséquences réelles, de reconnaître les limites à ne pas franchir dans l'espace numérique et d'adopter des stratégies pour éviter d'avoir des comportements blessants. Elle invite également les élèves à réfléchir au rôle des témoins et à leur capacité d'influencer positivement une situation, tout en explorant les actions à faire lorsqu'une situation devient inconfortable ou ne respecte plus les limites.

Résumé de l'activité

La personne chargée de l'animation présente aux élèves un scénario fictif de cyberintimidation divisé en plusieurs étapes. À chaque étape, une situation est décrite et les élèves sont invités à réfléchir aux choix qui s'offrent à eux. Ils doivent alors décider comment ils réagiraient (par exemple, intervenir, ne rien faire, soutenir la personne ciblée ou demander de l'aide). Les réponses peuvent être partagées en grand groupe ou en équipes. Après chaque choix, tenir une discussion permet d'explorer les conséquences possibles des actions proposées et de réfléchir aux responsabilités de chacun. L'activité met ainsi en lumière le rôle que peuvent jouer les témoins et montre comment les décisions prises en ligne peuvent influencer le déroulement d'une situation de cyberintimidation.

Déroulement de l'activité

La personne chargée de l'animation présente un scénario en plusieurs étapes. À chaque étape, les élèves doivent choisir ce qu'ils feraient dans la situation proposée.

Les élèves peuvent :

- › voter à main levée ;
- › se déplacer dans la classe en fonction de leur choix.

Après chaque choix, la personne chargée de l'animation discute avec les élèves des conséquences possibles et des responsabilités associées à chaque décision.

Exemple de déroulement fictif

ÉTAPE 1 : PRÉSENTATION DU SCÉNARIO

La personne chargée de l'animation présente le scénario fictif :

« Dans un groupe de discussion, plusieurs élèves partagent une photo embarrassante d'un camarade de classe prise à son insu. La photo est accompagnée de commentaires moqueurs. »

La personne chargée de l'animation précise aux élèves qu'ils doivent réfléchir aux choix possibles dans cette situation et aux conséquences que ces choix peuvent entraîner.

ÉTAPE 1.2 : CHOIX DES RÉACTIONS

Les élèves doivent décider collectivement comment ils réagiraient dans cette situation.

Exemples de choix des réactions :

- A) Partager la photo à notre tour parce qu'elle nous fait rire
- B) Regarder la conversation sans intervenir
- C) Écrire dans le groupe que ce n'est pas correct de partager cette photo
- D) En parler à un adulte de confiance ou à un membre du personnel de l'école

ÉTAPE 1.3 : DISCUSSION GUIDÉE - ANALYSE DES CONSÉQUENCES

Après avoir recueilli le choix des élèves, la personne chargée de l'animation amorce une discussion :

- › Est-ce que la personne avait le droit de partager cette photo ?
- › Quelles peuvent être les conséquences pour la personne ciblée ?
- › Comment cette situation peut-elle affecter le climat de la classe ou de l'école ?
- › Quel rôle peuvent jouer les témoins dans cette situation ?

Cette discussion permet d'explorer les responsabilités de chacun et les impacts possibles des décisions prises.

ÉTAPE 2 : POURSUITE DU SCÉNARIO

La personne chargée de l'animation présente la suite du scénario :

« Malgré certaines réactions, la photo continue de circuler dans le groupe et les commentaires deviennent de plus en plus blessants. Certains élèves ajoutent des émojis moqueurs et des insultes. »

Les élèves doivent de nouveau réfléchir aux choix qui s'offrent à eux.

ÉTAPE 2.1 : CHOIX DES RÉACTIONS

Exemples de réactions possibles que peuvent choisir collectivement les élèves :

- › Ajouter un commentaire pour faire rire les autres
- › Quitter la discussion
- › Ignorer la situation
- › Envoyer un message de soutien à la personne ciblée
- › Signaler la situation avec le consentement de la personne ciblée
- › Signaler la situation et demander l'aide d'un adulte

ÉTAPE 2.2 : DISCUSSION GUIDÉE - ANALYSE DES CONSÉQUENCES

La personne chargée de l'animation invite les élèves à réfléchir aux conséquences possibles des choix proposés :

- › Ignorer la situation aide-t-il la personne ciblée ?
- › Quelles actions peuvent calmer ou arrêter la situation ?
- › Pourquoi les témoins peuvent-ils jouer un rôle important dans ce type de situation ?

La personne qui anime la discussion aborde le sujet des gestes réparateurs et la manière de communiquer de manière positive dans le cyberspace. La possibilité de mettre fin à une situation inconfortable est également abordée dans cette discussion guidée.

Exemples de questions

- › Quels gestes réparateurs peuvent être posés envers la victime (par exemple, lorsque des messages diffamants ou blessants ont été faits en ligne) ?
- › Avant de diffuser une publication ou de participer à une conversation, quels réflexes peut-on adopter pour éviter de blesser quelqu'un ?

RESSOURCES

+Fort

+FORT est une application mobile qui offre un soutien aux jeunes victimes d'intimidation pour les aider à mieux comprendre ce qu'ils vivent et à explorer des stratégies pour diminuer l'intimidation vécue.

Tel-jeunes

Texto : 514 600-1002
Téléphone : 1 800 263-2266

Des intervenants professionnels sont disponibles pour les jeunes de 20 ans et moins touchés par plusieurs enjeux, dont l'intimidation ou la cyberintimidation. De 8 h à minuit, du lundi au dimanche.

Centre d'écoute

Trouver un centre d'écoute par région administrative.

Jeunesse, J'écoute

Services de santé mentale en ligne pour les enfants, les adolescents et les jeunes adultes offerts 24 h/24, 7 jours/7, partout au Québec.

Cyberaide

Cyberaide renseigne le public sur les tactiques des sextorqueurs, les précautions à prendre et ce que les ados peuvent faire s'ils se font prendre au piège. Cyberaide peut vous aider si vous avez des inquiétudes relativement à diverses formes de violence en ligne contre les enfants, dont la diffusion d'images intimes et le leurre informatique.

Protecteur national de l'élève (PNE)

Le PNE veille au respect des droits des élèves au regard des services qui leur sont rendus et du suivi donné par un établissement à un signalement ou à une plainte concernant un acte de violence à caractère sexuel.

Centre d'aide aux victimes d'actes criminels (CAVAC)

Les CAVAC sont présents dans toutes les régions du Québec et donnent accès à des professionnels formés en intervention, que ce soit pour des enjeux reliés à la violence, à l'intimidation ou à la cyberintimidation.

**Guide de prévention
et de prise en charge
de la violence envers
le personnel scolaire**

Guide pratique d'accompagnement concernant la prévention et la prise en charge de la violence envers le personnel scolaire.

**Guide étape par étape
pour régler une situation
de partage de photo intime**

Explication simple des démarches à suivre si quelqu'un a partagé votre image intime sans votre consentement ou vous menace de le faire.

**Bottin des ressources
pour le personnel scolaire**

Diverses ressources classées par thèmes et publics cibles.
