






En raison des confinements et couvre-feux, les adolescents ont été plus présents sur les réseaux cette année... les exposant parfois à des situations de cyberharcèlement. Ce type de signalement a en effet augmenté de 26% cette année par rapport à septembre 2019. L'objectif de cet atelier est de sensibiliser les élèves aux risques et conséquences du cyberharcèlement et leur donner les clés pour agir.

-  **2 ateliers :**
1. Le cyberharcèlement
  2. Responsabilité en ligne

 **Modalité :**  
Mode collectif

-  **Matériel nécessaire :**
- Un ordinateur connecté
  - Un vidéoprojecteur ou TNI

**Compétences travaillées en lien avec les programmes scolaires :**

**EMC :** Respecter autrui

**Compétences PIX :**

- 2.1. Interagir
- 2.2. Partager et publier
- 2.4. S'insérer dans le monde numérique
- 4.1. Sécuriser l'environnement numérique
- 4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée
- 4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

## Objectifs :

- Repérer les signes de cyberharcèlement
- Responsabiliser les élèves quant à leurs actions et à celles des autres
- Prendre conscience de la dimension collective de ce phénomène
- Développer l'empathie des élèves





Cet atelier aborde le (cyber)harcèlement et ses conséquences. L'objectif est de confronter les élèves à des mises en situation réelles pour déclencher une réaction empathique et expliquer que chacun peut agir à son niveau.

## i Le saviez-vous ?

- 54% des ados affirment avoir fait l'objet de moqueries en ligne.
- 42% d'entre eux ont été harcelés moralement sur Instagram.

[Source](#)

Cette ressource propose un serious game, dont le but est de sensibiliser les élèves au (cyber)harcèlement. Les élèves vont « jouer » aux enquêteurs pour comprendre ce qui est arrivé à l'élève absente, Leïla, en interrogeant les élèves, agresseurs ou témoins.

## Serious game : Stop la violence !



### Où la trouver ?

Ressources > Stop la violence !  
> Parcours : La rumeur  
> Enquête 1 : Leïla

### Objectifs :

Ce scénario interactif plonge les élèves dans une véritable situation de harcèlement. Ils vont devoir enquêter pour trouver ce qui s'est passé et comprendre ainsi les mécaniques du cyberharcèlement tout en s'intéressant à chaque acteur, particulièrement à la posture du témoin. Il s'agit de comprendre également que chaque personne peut agir à son niveau.

## 1 Questionnez les élèves - 5 minutes

Voici quelques exemple de questions à poser :

- Qu'est-ce qu'une rumeur, d'après vous ?
- Qu'est-ce que le harcèlement ?
- Avez-vous déjà entendu parler de violences psychologiques ?

## 2 Visionnez la vidéo avec les élèves - 5 minutes

Questions à poser :

- Qu'apprend-t-on dans cette vidéo ?
- Que pensez-vous de la situation ? Avez-vous des hypothèses ?

## 3 Enquêtez - 25 minutes

Entre la salle de classe et la cour de récréation, partez à la recherche d'indices et de témoignages. Vous pouvez demander aux élèves de noter les indices. Une fois que vous possédez tous les indices, vous pourrez alors tirer vos conclusions. Durant ce parcours, vos élèves seront confrontés à tous les rôles : agresseurs, témoins et victime. Le rôle de témoin est important : souvent, les élèves pensent qu'ils ne peuvent rien faire, ce qui est faux, ou alors ils y participent sur les réseaux sociaux (partage de photo, commentaire sous un post...).



## 4 Analyse des indices - 5 minutes

Grâce au carnet d'enquête, vous pouvez retrouver tous les indices et leur synthèse. Il sert de support pour analyser et finalement comprendre ce qui est arrivé pour que Leïla disparaisse ainsi.

## 5 Versions des faits et témoignage - 5 minutes

Demandez aux élèves de choisir la version qui leur semble la plus juste. Une fois qu'ils ont trouvé la bonne, ils accèdent au témoignage de la victime, Leïla.

## 6 Quiz de réinvestissement des connaissances - 5 minutes

Le petit questionnaire proposé à la fin de l'enquête permet aux élèves de se questionner sur leurs propres actions s'ils/elles se retrouvent un jour confrontés à ce type de situation. Ils peuvent alors réinvestir les connaissances juste acquises.

## 7 Messages clés - 5 minutes

Les messages clés de la fin permettent de synthétiser les apprentissages et de retenir les informations principales de ce parcours.



### Les messages clés à retenir !



Parler avec une victime de (cyber)harcèlement, c'est rompre l'isolement qu'elle subit.  
Quand on subit du harcèlement, en parler c'est montrer à l'agresseur que ce qu'il fait n'est pas acceptable.  
Se confier à un(e) ami(e), un(e) parent(e), un(e) professeur(e) ou autre adulte de confiance,  
c'est briser le silence du cyberharcèlement.

Victime ou témoin d'une situation de (cyber)harcèlement ?  
Faites-vous aider en appelant le 3020 ou e-Enfance au 3018.



## Nos ressources Internet sans crainte



- [Parcours - Stop la violence ! La discrimination](#)

Parcours « serious game » où la mission est d'enquêter sur ce qui est arrivé à l'élève dans le collège, sur le thème de la discrimination.

- [Parcours - Stop la violence ! Le racket](#)

Parcours « serious game » où la mission est de rassembler des éléments pour savoir ce qui est arrivé à l'élève dans le collège, sur le thème du racket.

- [Vidéo - Code-décode : Internet, espace public](#)

Cette vidéo explique de manière ludique et concrète dans quelle mesure Internet est un espace public et que les publications peuvent souvent être vues par tout le monde, comme si c'était affiché partout dans la ville.

- [Parcours Les écrans, les autres et moi - Ma vie connectée et moi](#)

Ce parcours invite les jeunes à comprendre le principe d'identité numérique tout en réfléchissant aux bonnes pratiques pour sécuriser ses réseaux sociaux. Il se déroule en 4 étapes : une phase d'observation pour introduire le sujet, une phase de quiz pour interroger les usages, une phase d'analyse pour prendre du recul et une phase pour formuler les bonnes pratiques à mettre en place.

- [Parcours Les écrans, les autres et moi - Mes amis en ligne](#)

Ce parcours invite les jeunes à distinguer amitiés numériques et amitiés de la vie réelle et à comprendre les règles de publication en ligne. Il se déroule en 4 étapes : une phase d'observation pour introduire le sujet, une phase de quiz pour interroger les usages, une phase d'analyse pour prendre du recul et une phase pour formuler les bonnes pratiques à mettre en place.

- [Parcours Les écrans, les autres et moi - Les inconnus sur Internet](#)

Un parcours qui invite les jeunes à se questionner sur leurs habitudes numériques, notamment sur comment repérer les contenus haineux et s'en protéger. Il se déroule en 4 étapes : une phase d'observation pour introduire le sujet, une phase de quiz pour interroger les usages, une phase d'analyse pour prendre du recul et une phase pour formuler les bonnes pratiques à mettre en place.



## D'autres ressources repérées pour vous

- **Numéro 3018 contre le cyberharcèlement**

Un numéro national gratuit opéré par l'association e-Enfance, pour signaler les cas de violences numériques : 3018

- **Programme Non au Harcèlement du Ministère de l'Éducation Nationale**

Programme de sensibilisation du ministère de l'Éducation Nationale qui propose des ressources pour sensibiliser sur le sujet.

- **Conseils pour protéger sa vie privée**

Des conseils sur la manière de gérer les données personnelles, les publications, la vie privée... sur les réseaux sociaux.

- **CNIL - Comment réagir face à une usurpation d'identité ?**

Fiche explicative qui récapitule la définition de l'usurpation d'identité en ligne, les techniques les plus courantes, quelles précautions prendre pour ne pas en être victime et que faire si jamais on l'est.