

CYBER-CHOIX

PARTAGER OU NE PAS PARTAGER ?

Comment te sens-tu lorsque tu ne peux pas partager une photo que tu aimes vraiment ? Est-ce que tu hésites parfois avant de partager une photo avec ton groupe d'amis ?



AMADOUER LE TYRANNOLAURE

Comment te sens-tu lorsque tu vois un de tes amis être méchant envers quelqu'un ?



LE CONTE DE SAMEEN LE SAGE

Il peut arriver qu'une personne soit méchante envers une autre dans un jeu en ligne. As-tu déjà vécu ou été témoin d'une telle situation ?



RÉPARER UNE AMITIÉ

Comment te sens-tu lorsque tu essaies de restaurer ta réputation en ligne ? Laura doit décider quoi faire quand tous ses amis sont fâchés contre elle pour ce qu'elle leur a fait et pour ce qu'elle a dit à propos d'eux.



Guide de l'enseignant

Table des matières

Introduction

| | |
|---------|---|
| Concept | 4 |
| Buts | 5 |

Présenter le tutoriel dans votre classe

| | |
|----------------------|---|
| Exigences techniques | 7 |
|----------------------|---|

Avant le tutoriel

| | |
|--|---|
| Intégrer Cyber-Choix dans votre classe | 7 |
|--|---|

Préparer le tutoriel pour le présenter en classe

| | |
|---------------|---|
| Temps accordé | 8 |
| Séquence | 8 |

Histoire 1 : Partager ou ne pas partager

| | |
|--------------------|----|
| Avant l'histoire | 9 |
| Pendant l'histoire | 9 |
| Après l'histoire | 13 |

Histoire 2 : Apprivoiser le Tyrannolaure

| | |
|--------------------|----|
| Avant l'histoire | 14 |
| Pendant l'histoire | 15 |
| Après l'histoire | 19 |

Histoire 3 : L'histoire de Sameen le sage

| | |
|--------------------|----|
| Avant l'histoire | 20 |
| Pendant l'histoire | 20 |
| Après l'histoire | 24 |

Histoire 4 : Réparer une amitié

| | |
|--------------------|----|
| Avant l'histoire | 25 |
| Pendant l'histoire | 25 |
| Après l'histoire | 30 |

Évaluation

| | |
|---|----|
| Activité d'évaluation : Vous terminez l'histoire! | 37 |
| Activité d'évaluation et de réflexion | 37 |
| Liens pédagogiques | 37 |

Activités d'enrichissement

| | |
|----------------------------|----|
| 1. Jeu de rôles | 32 |
| 2. Fabrication de masques | 33 |
| 3. Armoiries | 34 |
| 4. Un ange sur mon épaule | 34 |
| 5. Une abondance de photos | 34 |

Ressources

| | |
|----------------------------|----|
| Ressources de HabiloMédias | 35 |
|----------------------------|----|

Documents d'accompagnement

40

| |
|---|
| Exercice de jeu de rôles |
| Une abondance de photos |
| Le savais-tu? |
| Trousse de conseils sur l'éthique et l'empathie |
| Quoi faire si quelqu'un est méchant avec toi en ligne |
| Écris la fin de l'histoire! |
| Document de travail |

À propos d'HabiloMédias

61

Introduction

Internet fait partie intégrante de la vie de presque tout le monde aujourd'hui, y compris les enfants. Selon l'étude *Jeunes Canadiens dans un monde branché* de HabiloMédias, 99 % des enfants canadiens ont accès à Internet en dehors de l'école. Dans l'ensemble, 70 % des jeunes âgés de 12 à 16 ans utilisent les réseaux sociaux, les applications de messagerie et les sites de partage de vidéos chaque semaine¹, les jeunes enfants participant plus activement au monde en ligne (la moitié des élèves âgés de 7 à 11 ans utilisent les médias sociaux, même si les utilisateurs de moins de 13 ans ne sont pas autorisés à s'inscrire sur la majorité des sites)².

Cependant, il y a une bonne nouvelle : la plupart des enfants ne s'attirent pas les problèmes en ligne et sont souvent gentils et attentionnés à l'égard des gens qu'ils connaissent. En effet, une étude canadienne a montré que les jeunes se considèrent comme bienveillants aussi bien en ligne que hors ligne³, et que la plupart de leurs interactions sociales en ligne sont positives⁴. Toutefois, les recherches de HabiloMédias révèlent que même si les jeunes ont tendance à soutenir leurs amis en ligne, 42 % d'entre eux avaient été victimes de cyberintimidation et 60 % ont dit avoir été témoins de cyberintimidation⁵.

Alors que les jeunes reconnaissent généralement qu'ils ont certaines responsabilités en ligne, particulièrement à l'égard de leurs amis, ils ont besoin de plus d'encadrement que celui auquel ils ont droit quant à leur comportement *éthique* en ligne. *Cyber-Choix* a été créé précisément dans ce but.

Concept

Cyber-Choix est un tutoriel interactif conçu pour enseigner aux élèves de la 3^e à la 5^e année les compétences essentielles de **citoyenneté numérique** dont ils ont besoin pour faire des choix sécuritaires, réfléchis et responsables en ligne. Il permet aux élèves de guider des personnages dans quatre histoires qui leur présentent des **dilemmes moraux** sur une variété de questions éthiques en ligne. Dans des moments clés de chaque histoire, les élèves font face à des **points de décision** où ils doivent choisir entre deux façons possibles de résoudre une situation. Le tutoriel portant sur le pouvoir qu'ont les jeunes de faire des **choix**, une liste de **raisons** pour lesquelles ils pourraient choisir une action ou une autre leur est présentée avant qu'ils décident de ce qu'ils doivent faire. Ils doivent ensuite déterminer quelles raisons appuient quelles actions. Une fois qu'ils ont trié les raisons avec succès, ils peuvent choisir les options et poursuivre l'histoire. Les élèves sont ainsi appelés à réfléchir à leurs décisions et aux raisons et conséquences possibles de chacune.

- 1 Brisson-Boivin, K. (2019). *Les jeunes Canadiens en ligne : repoussant la haine*. HabiloMédias. Consulté sur le site : <https://habilomedias.ca/sites/default/files/publication-report/full/jeunes-canadiens-repoussant-haine.pdf>
- 2 Media in Canada (14 juillet 2023). « How Canada's youth are using social media. » <https://mtm-otm.ca/files/NewsAlert/07-14-23.pdf>
- 3 J. T. (2020). Kinder than we might think: How adolescents are kind. *Canadian journal of school psychology*, 35(2), 87-99.
- 4 Erreygers, S., Vandebosch, H., Vranjes, I., Baillien, E., & De Witte, H. (2017). Nice or naughty? The role of emotions and digital media use in explaining adolescents' online prosocial and antisocial behavior. *Media psychology*, 20(3), 374-400.
- 5 HabiloMédias. (2023). *Jeunes Canadiens dans un monde branché, phase IV : La mechancete et la cruauté en ligne*. HabiloMédias. Ottawa



Chacune des quatre histoires porte sur une question différente et peut être complétée séparément. Toutes les histoires comportent des fins multiples que les élèves atteignent selon les choix qu'ils ont faits. Les élèves sont encouragés à jouer chaque histoire plus d'une fois afin de voir comment elle peut tourner différemment s'ils font des choix différents.

Buts

Cyber-Choix est conçu pour enseigner et favoriser les connaissances et les qualités suivantes.

Sens de l'efficacité : *Cyber-Choix* aide les élèves à devenir des citoyens virtuels actifs en leur montrant que ce qu'ils font en ligne a de l'importance et a un effet sur leur vie et celle des autres, et en permettant aux élèves de rejouer chaque histoire plusieurs fois pour obtenir le meilleur résultat. L'auto-efficacité (croire que vous savez quoi faire dans différentes situations et que ce que vous faites fait une différence) s'est avérée être un facteur clé pour protéger les jeunes contre les risques en ligne, réduisant ainsi le mal fait lorsque les choses tournent mal en ligne⁶, et incitant les jeunes à intervenir lorsqu'ils sont témoins de cas d'intimidation en ligne⁷.

Pensée éthique : Bien que nous disions parfois que le monde virtuel est différent du monde hors ligne, les choses que nous y faisons ont des conséquences réelles. *Cyber-Choix* favorise la pensée éthique des élèves en leur montrant comment les mondes en ligne et hors ligne des personnages sont liés et comment les actions des personnages dans un monde ont des conséquences dans l'autre.

Empathie : Afin de faire une distinction entre ce qui est bien et mal, nous devons pouvoir nous mettre à la place d'une autre personne. Alors que l'empathie comporte de nombreux éléments, la compréhension du point de vue des autres (imaginer ce qu'une autre personne pense ou ressent) en est une partie importante⁸. *Cyber-Choix* favorise la

6 Chang, H. H., Wong, K. H., & Lee, H. C. (2022). Peer privacy protection motivation and action on social networking sites: Privacy self-efficacy and information security as moderators. *Electronic Commerce Research and Applications*, 54, 101176.

7 Clark, M., & Bussey, K. (2020). The role of self-efficacy in defending cyberbullying victims. *Computers in Human Behavior*, 109, 106340.

8 Hudnall, J. A., & Kopecky, K. E. (2020). The empathy project: a Skills-Development game: innovations in empathy development. *Journal of Pain and Symptom Management*, 60(1), 164-169.

compréhension du point de vue des autres de trois façons : d'abord, elle encourage les élèves à imaginer comment chaque personnage se sent par rapport à la situation dans laquelle ils sont; ensuite, elle encourage les élèves à reconsidérer leurs hypothèses en leur montrant un conflit virtuel de trois différentes perspectives (victime, témoin et auteur); enfin, à la fin de chaque histoire, on demande aux élèves comment ils croient que les personnages se sentent par rapport à ce qui s'est passé et une rétroaction leur est donnée sur leur choix.



Le tutoriel prépare également les élèves à reconnaître et à éviter les *pièges de l'empathie*. Certains des éléments, voire tous, qui génèrent habituellement de l'empathie (le ton de voix, le langage corporel et l'expression faciale) peuvent être absents lorsque nous interagissons avec d'autres personnes en ligne, ce qui peut nous amener à dire ou à faire des choses que nous ne ferions pas hors ligne.

Régulation des émotions : La majeure partie de l'agression se produit lorsque les enfants veulent se venger de quelqu'un qui, selon eux, leur a fait quelque chose de mal, à eux ou à leurs amis. Pour éviter et désamorcer le conflit en ligne, les élèves doivent être en mesure de cerner et de gérer leurs émotions. *Cyber-Choix* apprend aux enfants à réfléchir à ce qu'ils ressentent afin qu'ils évitent de répondre aux autres lorsqu'ils sont fâchés ou qu'ils ressentent des émotions « fortes » et de s'éloigner du conflit en ligne jusqu'à ce qu'ils se soient calmés.

Résilience : Puisqu'il est impossible d'éviter totalement les expériences négatives en ligne, *Cyber-Choix* aide les élèves à développer des stratégies d'adaptation qui permettent de réduire l'impact de la cyberintimidation et d'autres risques virtuels⁹. Le tutoriel encourage également l'adoption d'habitudes qui contribuent à la résilience en encourageant les élèves à corriger leurs erreurs, à trouver différentes solutions à un problème et à chercher de l'aide auprès de pairs, d'enseignants et de membres de la famille.

9 Brisson-Boivin, K, McAleese, S & Steeves, V (2020). *Jeunes Canadiens dans un monde branché, Phase IV : Discuter avec les jeunes et les parents de la résilience numérique*. HabiloMédias. Consulté sur le site : https://habilomedias.ca/sites/default/files/publication-report/full/rapport_jmbiv_discuter_avec_jeunes_parents_resilience_numerique.pdf

Présenter le tutoriel dans votre classe

Exigences techniques

Cyber-Choix nécessite, au minimum, le matériel et les logiciels suivants :

Exigences techniques :

- Un ordinateur de bureau (ou un portable) ou un iPad de la deuxième génération ou plus récent
- Résolution de l'écran : minimum 1024px par 768px

Exigences du logiciel :

- **Système d'exploitation** : Microsoft Windows 7+ ou Mac OSX 10.11+ ou Chrome OS
- **Navigateur dont le JavaScript est actif** : Google Chrome v22 plus récente, FireFox v17 plus récente, Safari v9 ou plus récente, Internet Explorer 11 ou plus récente, Microsoft Edge.

Autres exigences :

- Haut-parleurs ou casques d'écoute (un par élève)

Avant le tutoriel

Intégrer Cyber-Choix dans votre classe

Cyber-Choix est conçu pour faciliter la façon dont vous intégrez le tutoriel dans votre classe. Certaines approches fondées sur l'année scolaire de votre groupe et les besoins de vos élèves sont présentées ci-après. Vous voudrez peut-être également utiliser une combinaison de différentes approches, comme compléter une histoire en tant qu'activité dirigée par l'enseignant et permettre ensuite aux élèves de compléter les autres histoires de façon indépendante.

1. Tutoriel dirigé par l'enseignant

Si vous avez accès à un projecteur de données ou à un tableau blanc interactif, vous pouvez projeter le tutoriel sur l'écran et le compléter en groupe. Dans le cadre de cette approche, vous ou un élève que vous désignerez contrôlerez le tutoriel alors que la classe collabore à compléter les différentes histoires et activités. Cette approche est recommandée pour les plus jeunes élèves.

2. Travail en paires ou en groupes

Selon le nombre d'ordinateurs disponibles, les élèves peuvent compléter le tutoriel en paires ou en groupes, chaque membre agissant comme « chef du groupe » pour différentes histoires. Vous pouvez choisir d'utiliser les feuilles de travail afin que les élèves puissent démontrer leur apprentissage alors qu'ils complètent les histoires ou comme outils d'évaluation une fois qu'ils ont complété le tutoriel. Entre les histoires, vous pouvez également décider de demander aux élèves de discuter de leurs expériences en tant que groupe.

3. Mode asynchrone

Si certains ou tous vos élèves font leurs cours à distance vous pouvez faire compléter les histoires en mode asynchrone (par exemple, en devoir avec leurs parents) ou partager votre écran et en faire une leçon de modélisation.

Vous pouvez demander aux élèves de remplir le document de travail *Cyber-Choix* pour montrer leur apprentissage et leurs réflexions.

4. Hybride

Vous pouvez également utiliser le document de travail *Cyber-Choix* pour demander aux élèves de faire une partie ou la totalité des scénarios à la maison, puis abordez les questions et réalisez au besoin des activités complémentaires de votre choix en classe.

4. Dans le cadre d'une unité de littératie numérique complète

En plus de demander aux élèves de compléter le tutoriel à l'aide de l'une des approches ci-dessus, *Cyber-Choix* pourrait également être le centre d'une unité de littératie numérique complète. Ce guide comprend des activités d'introduction et de réchauffement pour chaque histoire, ainsi que des guides de discussion et des activités de réflexion et de sensibilisation. Des activités de sensibilisation peuvent également être utilisées après que les élèves aient complété le tutoriel et les documents de cours, les activités et les fiches-conseils pour les élèves et les parents.

Préparer le tutoriel pour le présenter en classe

Le tutoriel offrant des composantes audio, les élèves devraient utiliser des casques d'écoute en classe ou en laboratoire.

Temps accordé

Les élèves auront besoin d'environ 30 minutes pour jouer une histoire jusqu'à la fin. On recommande de donner aux élèves suffisamment de temps pour jouer chaque histoire à son propre rythme puisque le tutoriel est conçu pour récompenser l'expérience et explorer les multiples fins possibles pour chaque histoire qui peuvent être atteintes en prenant différentes décisions.

Certains élèves compléteront leur histoire plus vite que d'autres. Les élèves qui finissent une histoire plus tôt devraient être encouragés à la jouer de nouveau pour explorer davantage le contenu du jeu. (Les choix des élèves affectant l'action du tutoriel, ils ne visiteront le contenu entier que lors de multiples séances. Cependant, que les élèves choisissent ou non de le faire, des messages éducatifs clés sont communiqués lorsqu'une séance est réussie).

Séquence

Les histoires de *Cyber-Choix* peuvent être complétées dans n'importe quel ordre et vous pouvez décider de ne compléter que certaines d'entre elles. Si vous prévoyez demander aux élèves de compléter toutes les histoires, vous devriez suivre l'ordre suivant.

Histoire 1 : Partager ou ne pas partager

L'histoire « Partager ou ne pas partager » est une histoire principalement autonome et constitue une bonne introduction au contenu et à la mécanique du tutoriel puisqu'elle est quelque peu plus courte que les autres.

L'une des décisions éthiques les plus importantes que les jeunes doivent prendre concerne la façon dont ils traitent les renseignements personnels des autres. Presque tous les services et les plateformes que les jeunes utilisent en ligne sont *réseautés*. Chaque fois qu'un ami ou un contact affiche du contenu, ils doivent décider s'ils le partagent ou non et de quelle façon. Aussi, les jeunes peuvent partager accidentellement les renseignements personnels des autres lorsqu'ils affichent des messages de leur propre cru.

En ayant un accès si grand aux renseignements personnels de leurs pairs, les jeunes doivent constamment prendre des décisions éthiques sur ce qu'ils peuvent partager ou non. Malheureusement, les jeunes ignorent souvent les dimensions éthiques de leur choix, s'attendant à ce que les autres leur disent qu'ils *ne veulent pas* qu'un certain contenu soit partagé.

Avant l'histoire

Préparez les élèves à cette histoire en leur demandant d'énumérer les choses qu'ils partagent en ligne. Partagent-ils des photos? Partagent-ils des liens vers des sites Web ou des vidéos préférés? Donnent-ils des renseignements lors de sondages ou de concours en ligne? Demandez-leur comment ils décident de partager ou non du contenu en ligne : qu'est-ce qui les incite à partager du contenu (c'est drôle, ils sont beaux, etc.) et qu'est-ce qui les pousserait à y penser à deux fois?

Maintenant, demandez aux élèves comment ils se sentent lorsque quelque chose les concernant, comme une photo d'eux, est partagé par quelqu'un d'autre. Comment se sentent-ils lorsqu'un ami partage du contenu? Et lorsque leurs parents le partagent? Importe-t-il de savoir qui a vu la photo (par exemple si vos parents voient quelque chose que vous ne vouliez montrer qu'à vos amis)?

Pendant l'histoire

Dans cette histoire, Sasha doit décider quoi faire à propos d'une photo qu'elle veut vraiment partager en ligne, mais que son ami Max, qui est aussi dans la photo, ne veut pas qu'elle affiche. Devrait-elle respecter son souhait? Importe-t-il que seulement sa mère l'ait vue et pas leurs amis? Si elle fait un mauvais choix et blesse Max, que peut-elle faire pour corriger la situation?

Cette histoire comporte cinq points de décision et trois fins possibles. Voici les points de décision et les raisons qui les accompagnent.



1. Sasha devrait-elle demander la permission de Max avant d'afficher la photo, ou devrait-elle l'afficher sans lui demander?

SASHA DEVRAIT-ELLE PUBLIER LA PHOTO DE MAX SUR DÉCOUPHOTO OU LUI DEMANDER D'ABORD LA PERMISSION?

Lis les pensées de Sasha. Déplace chaque pensée dans la colonne de décision appropriée selon ton opinion :

Dans cette colonne « Demander à Max d'abord », si tu penses que Sasha devrait demander la permission de Max.

Dans cette colonne « Publier sans demander » si tu penses qu'elle devrait publier la photo sans lui demander la permission.

Il y a peut-être des raisons que je ne connais pas qui font que Max ne veut pas que d'autres voient la photo.

Il est préférable de demander la permission avant de publier une photo d'une autre personne.

Je veux vraiment que les gens voient mon but.

C'est mon appareil, je devrais pouvoir déterminer de publier mes photos.

DEMANDER À MAX D'ABORD **PUBLIER SANS DEMANDER**

← PRÉCÉDENT ACCUEIL

2. Si Max lui demande de ne pas afficher la photo, Sasha devrait-elle l'afficher ou non?

SASHA DEVRAIT-ELLE PUBLIER CETTE PHOTO SUR DÉCOUPHOTO OU NON?

Lis les pensées de Sasha. Déplace chaque pensée dans la colonne de décision appropriée selon ton opinion :

Dans cette colonne « Publier la photo », si tu penses que Sasha devrait publier cette photo.

Dans cette colonne « Ne pas publier la photo », si tu penses que Sasha ne devrait pas publier cette photo.

Je veux vraiment montrer mon but.

La photo ne fait pas mal paraître Max.

Je ne veux pas que Max soit fâché contre moi.

Max m'a demandé de ne pas la publier.

PUBLIER LA PHOTO **NE PAS PUBLIER LA PHOTO**

← PRÉCÉDENT ACCUEIL



3. Lorsque Sasha décide de ne pas afficher la photo, devrait-elle l'envoyer à sa mère ou non?

SASHA DEVRAIT-ELLE ENVOYER LA PHOTO À SA MÈRE OU NON?

Lis les pensées de Sasha. Déplace chaque pensée dans la colonne de décision appropriée selon ton opinion :

Dans cette colonne « Ne pas envoyer la photo à ma mère », si tu penses que Sasha ne devrait pas envoyer la photo à sa mère.

Dans cette colonne « Envoyer la photo à ma mère », si tu penses que Sasha devrait envoyer la photo à sa mère.

Ce n'est pas correct de publier une photo d'une autre personne si cette personne m'a dit de ne pas le faire.

Max ne voulait pas que je montre cette photo.

Je veux vraiment que ma mère voie le but que j'ai marqué aujourd'hui.

Si j'envoie la photo directement à ma mère, personne d'autre ne la verra et Max ne le saura pas.

NE PAS ENVOYER LA PHOTO À MA MÈRE

ENVOYER LA PHOTO À MA MÈRE

← PRÉCÉDENT

ACCUEIL

4. Si l'affichage de la photo cause des problèmes à Max, Sasha devrait-elle la supprimer ou s'excuser auprès de Max?

SASHA DEVRAIT-ELLE DEMANDER À SA MÈRE DE SUPPRIMER CETTE PHOTO OU DIRE À MAX QU'ELLE EST DÉSOLÉE?

Lis les pensées de Sasha. Déplace chaque pensée dans la colonne de décision appropriée selon ton opinion :

Dans cette colonne « Supprimer la photo », si tu penses que Sasha devrait supprimer cette photo.

Dans cette colonne « M'excuser auprès de Max », si tu penses que Sasha devrait dire à Max qu'elle est désolée.

Si la photo est supprimée, peut-être que personne d'autre ne la verra.

Max m'a dit de ne pas publier la photo.

Je me sens vraiment mal d'avoir blessé Max.

C'est de ma faute si Max a des problèmes.

SUPPRIMER LA PHOTO

M'EXCUSER AUPRÈS DE MAX

← PRÉCÉDENT

ACCUEIL



5. Lorsque Sasha décide d'afficher la photo, devrait-elle la partager avec tous ou seulement ses amis?

SASHA DEVRAIT-ELLE PUBLIER CETTE PHOTO POUR QU'ELLE SOIT VISIBLE POUR TOUT LE MONDE OU SEULEMENT DANS SON GROUPE D'AMIS?

Lis les pensées de Sasha. Déplace chaque pensée dans la colonne de décision appropriée selon ton opinion :

Dans cette colonne « Publier dans l'espace accessible par tous », si tu penses que Sasha devrait publier la photo pour qu'elle soit visible pour tout le monde.

Dans cette colonne « Publier dans l'espace réservé à son groupe d'amis », si tu penses que Sasha devrait publier la photo pour qu'elle soit visible seulement dans son groupe d'amis.

Ce n'est pas grave si des gens que je ne connais pas voient la photo.

Si plusieurs personnes voient la photo, Max découvrira probablement que je l'ai partagée.

Je veux que tout le monde voie le but que j'ai marqué.

L'important c'est que mes amis voient mon but.

PUBLIER DANS L'ESPACE ACCESSIBLE À TOUS

PUBLIER DANS L'ESPACE RÉSERVÉ À SON GROUPE D'AMIS

← PRÉCÉDENT

ACCUEIL

Les fins possibles sont les suivantes.

1. Sasha a décidé de ne pas partager la photo avec personne. Comment crois-tu qu'elle et Max se sont sentis?

Sasha était déçue de ne pas pouvoir partager la photo avec sa mère, mais elle était contente e ne pas avoir blessé Max. Max était content que Sasha respecte sa décision de ne pas montrer la photo. (Score : 3)

2. L'ami de Sasha, Max, ne voulait pas que personne voie la photo. Sasha a décidé de la supprimer, mais après que d'autres personnes l'aient vue. Comment crois-tu que tout le monde s'est senti après ce qui est arrivé?

Sasha s'est sentie mal à l'aise de ne pas avoir respecté le choix de Max. Max est fâché parce que Sasha a partagé la photo et photo et que la situation lui a attiré des ennuis. (Score : 1)

3. Sasha a décidé de s'excuser auprès de Max pour avoir partagé la photo. Comment crois-tu qu'ils se sont sentis?

Sasha s'est sentie mal à l'aise d'avoir causé des ennuis à Max en publiant la photo. (Score : 2)

Après l'histoire

Demandez aux élèves de comparer leurs choix et les fins qu'ils ont obtenues. (Il faut se rappeler que certains élèves peuvent avoir fait jouer l'histoire plusieurs fois et obtenu différentes fins). Demandez-leur quelles décisions ils ont dû prendre et comment ils se sont sentis. Quels choix étaient plus difficiles que d'autres? Les décisions prises par Sasha étaient-elles semblables à celles qu'ils ont eu à prendre sur le partage de contenu? Dans quelle mesure étaient-elles semblables ou différentes? Quelles décisions se sont avérées de bons choix ou de mauvais choix? Comment ont-ils corrigé la situation après avoir fait les mauvais choix?

Demandez aux élèves s'il importe de savoir si Sasha ou quelqu'un d'autre a pris la photo. Si la mère de Max finit par voir la photo, le fait que Sasha ait tenté de limiter le nombre de personnes qui la voit (seulement ses amis ou sa mère) est-il important? Les choix de Sasha affecteront-ils son amitié avec Max? Ses autres amis pourraient-ils la traiter différemment s'ils découvrent ce qui s'est passé?

Demandez aux élèves de faire le lien entre le scénario et leur propre expérience :

- Avez-vous déjà vécu une situation similaire?
 - Si oui, comment l'avez-vous gérée?
 - À la lumière de ce que vous avez appris, comment auriez-vous pu gérer la situation différemment?

Si vous le désirez, demandez aux élèves de travailler en groupes et faites une liste de choses qu'ils peuvent faire pour faire les bons choix quant au partage de contenu en ligne. Une liste maîtresse devrait inclure les éléments suivants :

- pense à qui d'autre se trouve sur la photo avec toi;
- demande la permission avant de partager une photo de quelqu'un;
- pense à qui pourrait voir la photo en plus des personnes à qui tu l'envoies ou avec qui tu la partages;
- utilise les paramètres de sécurité pour contrôler qui peut voir le contenu que tu partages;
- si quelqu'un te demande de ne pas afficher une photo, ne la partage pas;
- si quelqu'un te demande de retirer une photo, retire-la.

Dépendant de votre classe, il se peut que plusieurs élèves n'aient pas de téléphones intelligents. Le cas échéant, demandez-leur :

- *D'autres membres de la famille se servent-ils de téléphones intelligents? Que partagez-vous avec eux? Pensez-vous un jour recevoir ce téléphone?*
- *Vos parents partagent-ils des images de vous? Y a-t-il eu des occasions où vous auriez préféré autrement?*
- *Donnez un exemple de choses que vous partagez en ligne? (Par exemple, des cartes de jeux pour les plateformes tels Roblox ou Minecraft). Quelles sont les choses qu'il faut choisir attentivement sur ces sites ou en clavardant avec les gens en ligne?*



Histoire 2 : *Apprivoiser le Tyrannolaure*

Cette histoire porte sur ce que c'est que d'être témoin de cyberintimidation. La bonne nouvelle : de nombreux jeunes qui sont témoins d'intimidation essaient d'aider. 61 % d'entre eux affirment qu'ils défendraient un camarade de classe et 89 % défendraient un ami proche. Malheureusement, ce chiffre chute à 37 % chez les jeunes qui interviendraient pour défendre une victime de cyberintimidation qu'ils ne connaissent pas¹⁰. Les stratégies démontrées dans cette histoire se fondent sur les conclusions d'une recherche d'HabiloMédias *Les expériences de la cyberintimidation des jeunes Canadiens* qui comptait plus de 800 participants partageant leurs expériences de cyberintimidation.¹¹

Avant l'histoire

Préparez les élèves en leur demandant s'ils ont déjà vu quelqu'un être méchant à l'égard de quelqu'un d'autre en ligne. (Assurez-vous qu'ils incluent les mondes virtuels et les jeux en ligne, où la plupart des conflits en ligne à cet âge se produisent). Comment se sont-ils sentis lorsqu'ils en ont été témoins? Ont-ils fait quelque chose, ou quelqu'un d'autre a-t-il fait quelque chose? (Dites-leur que les deux tiers des élèves canadiens ont fait quelque chose pour aider une personne intimidée en ligne). Quelles sont les différentes choses qu'ils peuvent faire pour aider cette personne?

Pendant l'histoire

Dans cette histoire, Violette doit décider quoi faire lorsque son amie Laura est méchante avec Sameen, un autre joueur dans son jeu préféré Le royaume des UniSaures. Devrait-elle dire à Laura d'arrêter d'être méchante? Devrait-elle tenter de reconforter Sameen? Devrait-elle servir de médiateur entre les deux? Si elle fait le mauvais choix et empire les choses, que peut-elle faire pour retourner la situation?

10 Brisson-Boivin, K (2019). *Les jeunes Canadiens en ligne : repoussant la haine*. HabiloMédias. Consulté sur le site : <https://habilomedias.ca/sites/default/files/publication-report/full/jeunes-canadiens-repoussant-haine.pdf>

11 Li, Joyce, Craig, Wendry et Matthew Johnson. *Les expériences de la cyberintimidation des jeunes Canadiens*. HabiloMédias, 2015. Consulté sur le site : <https://habilomedias.ca/sites/default/files/publication-report/full/experiences-cyberintimidation-jeunes-canadiens.pdf>



Cette histoire comporte six points de décision et sept fins possibles. Voici les points de décision et les raisons qui les accompagnent.

1. Laura est-elle vraiment méchante avec Sameen, ou cela fait-il simplement partie du jeu?

**EST-CE QUE LAURA EST ALLÉE TROP LOIN
OU SI C'EST ACCEPTABLE DANS UN JEU ?**

Lis les pensées de Violette. Déplace chaque pensée dans la colonne de décision appropriée selon ton opinion :

Dans cette colonne « Elle est allée trop loin », si tu penses qu'elle est allée trop loin.

Dans cette colonne « Acceptable dans un jeu », si tu penses que c'est acceptable dans un jeu.

Ce que dit Laura est blessant.

Ce n'est qu'un jeu alors Sameen ne devrait pas prendre les paroles de Laura au sérieux.

Ce n'est qu'un jeu et Laura ne devrait pas réagir comme ça.

Quand on joue à un jeu il faut choisir le bon niveau.

ELLE EST ALLÉE TROP LOIN

ACCEPTABLE DANS UN JEU

← PRÉCÉDENT

ACCUEIL

2. Lorsque Violette veut aider Sameen, devrait-elle le faire maintenant (alors que Laura est toujours dans les environs) ou devrait-elle l'aider en privé?

**VIOLETTE SE DEMANDE SI ELLE DOIT AIDER SAMEEN EN LIGNE
IMMÉDIATEMENT OU ATTENDRE QUE LAURA SE SOIT DÉCONNECTÉE.**

Lis les pensées de Violette. Déplace chaque pensée dans la colonne de décision appropriée selon ton opinion :

Dans cette colonne « Aider maintenant », si tu penses que Violette devrait aider Sameen même si Laura est en ligne dans le jeu.

Dans cette colonne « Aider en privé », si tu penses que Violette devrait attendre avant d'aider Sameen pour que Laura ne la voit pas.

C'est important que Laura sache que je ne suis pas d'accord avec sa conduite.

Si j'aide Sameen alors que Laura est en ligne, il peut croire que je me moque de lui.

Si personne n'aide Sameen, il pourrait avoir de la peine et quitter le jeu.

Si j'aide Sameen maintenant, Laura pourrait se fâcher contre moi.

AIDER MAINTENANT

AIDER EN PRIVÉ

← PRÉCÉDENT

ACCUEIL



3. Si Violette décide d'aider Sameen en privé, devrait-elle tenter de le rejoindre maintenant ou parler à Laura d'abord pour lui dire ce qu'elle a fait de mal?

VIOLETTE DEVRAIT-ELLE PARLER À LAURA MAINTENANT OU S'ASSURER AVANT TOUT QUE SAMEEN NE SE SENTE PAS BLESSÉ ?

Lis les pensées de Violette. Déplace chaque pensée dans la colonne de décision appropriée selon ton opinion :

Dans cette colonne « Aider Sameen », si tu penses que Violette devrait tenter de rassurer Sameen.

Sameen pourrait arrêter de jouer si personne ne le rassure.

Je crois que Sameen a vraiment été blessé de se faire rejeter du jeu.

AIDER
SAMEEN

Laura est mon amie et je dois lui apprendre à ne pas se fâcher comme ça.

Dans cette colonne « Parler à Laura », si tu penses que Violette devrait dire ce qu'elle pense à son amie.

Si je ne parle pas à Laura elle ne changera pas son comportement.

PARLER
À LAURA

← PRÉCÉDENT
ACCUEIL

4. Si Violette décide d'aider Sameen maintenant, devrait-elle tenter de résoudre la situation en distrayant Laura ou en agissant comme médiateur entre elle et Sameen?

VIOLETTE SE DEMANDE SI ELLE DEVRAIT TENTER D'ARRANGER LES CHOSSES ENTRE LAURA ET SAMEEN OU SI ELLE DEVRAIT PLUTÔT DISTRAIRE SON AMIE DE LA SITUATION POUR LA CALMER.

Lis les pensées de Violette. Déplace chaque pensée dans la colonne de décision appropriée selon ton opinion :

Dans cette colonne « Arranger les choses », si tu penses que Violette devrait tenter de réconcilier Laura avec Sameen.

Je crois que Laura devrait éviter de se fâcher comme ça pour un jeu.

Je veux que Sameen puisse continuer de jouer avec nous.

ARRANGER
LES CHOSSES

Dans cette colonne « Calmer Laura », si tu penses que Violette devrait essayer de calmer son amie.

Laura risque de ne pas m'écouter parce qu'elle est fâchée.

Si Laura est toujours fâchée, ce sera moins agréable de jouer avec elle.

CALMER
LAURA

← PRÉCÉDENT
ACCUEIL



5. Si Violette détermine que ce que fait Laura fait simplement partie du jeu, devrait-elle continuer de jouer ou se débrancher et revenir plus tard lorsque Laura sera calme?

VIOLETTE SE DEMANDE SI ELLE DOIT CONTINUER DE JOUER AVEC LAURA OU SE DÉCONNECTER ET ATTENDRE QUE SON AMIE SE CALME.

Lis les pensées de Violette. Déplace chaque pensée dans la colonne de décision appropriée selon ton opinion :

Dans cette colonne « Continuer à jouer », si tu penses que Violette devrait continuer à jouer à son jeu même si son amie est fâchée contre Sameen.

Dans cette colonne « Rejouer plus tard », si tu penses que Violette devrait arrêter de jouer pour l'instant et revenir plus tard.

Ce n'est pas mon problème après tout et je veux continuer à jouer à mon jeu préféré.

Si je reste, Laura risque de penser que ce n'est pas grave si elle se fâche.

Si je reste, je peux peut-être intervenir pour que Laura ne se fâche pas contre quelqu'un d'autre.

Si Laura est toujours fâchée, ce sera moins agréable de jouer avec elle.

CONTINUER À JOUER **REJOUER PLUS TARD**

← PRÉCÉDENT ACCUEIL

6. Si Laura décide de continuer de jouer, devrait-elle simplement ne rien faire ou aider à se débarrasser de Sameen pour qu'elles continuent de jouer au jeu?

VIOLETTE SE DEMANDE SI ELLE DOIT CONVAINCRE SAMEEN DE QUITTER LE JEU OU LAISSER ALLER LA SITUATION SANS S'EN MÊLER.

Lis les pensées de Violette. Déplace chaque pensée dans la colonne de décision appropriée selon ton opinion :

Dans cette colonne « Convaincre Sameen », si tu penses que Violette devrait faire en sorte que Sameen quitte le jeu.

Dans cette colonne « Ne rien faire », si tu penses que Violette ne devrait rien faire.

Si je ne fais rien, Laura risque de se fâcher après moi aussi.

Je ne veux pas que Sameen croit que je suis d'accord avec le comportement de Laura.

Laura ne changera pas d'attitude tant que Sameen ne quittera pas le jeu.

Sameen pourrait arrêter de jouer si je lui dis de quitter le jeu en attendant que Laura se calme.

CONVAINCRE SAMEEN **NE RIEN FAIRE**

← PRÉCÉDENT ACCUEIL



Les fins possibles sont les suivantes.

1. Violette a fait réfléchir Laura à propos de la méchanceté en ligne, mais elle n'a pas pu aider Sameen à se sentir mieux. Comment crois-tu qu'elles se sont senties à propos de la situation?

Laura se sent coupable d'avoir été méchante envers Sameen. Violette est contente d'avoir aidé Laura à se calmer, mais elle a peur que Sameen se sente toujours blessé par le comportement de Laura.

(Score : 2)

2. Violette est venue en aide à quelqu'un qui était intimidé en ligne. Comment crois-tu que chacun d'entre eux s'est senti à propos de la situation?

Sameen était content parce que Violette l'avait défendu et aidé à se sentir mieux. Violette était heureuse parce qu'elle avait aidé Sameen à se sentir mieux, mais elle avait peur que Laura n'ait pas compris et se fâche de nouveau la prochaine fois que quelqu'un ferait une erreur. (Score : 3)

3. Violette a tenté de faire réfléchir Laura à propos de la méchanceté en ligne, mais elle n'a pas pu aider Sameen à se sentir mieux. Comment crois-tu que chacun d'entre eux s'est senti à propos de la situation?

Laura était toujours en colère. Violette avait peur que Laura reste fâchée et que Sameen se sente blessé.

(Score : 2)

4. Violette a décidé de s'éloigner lorsque quelqu'un était intimidé en ligne. Comment crois-tu que chacun d'entre eux s'est senti à propos de la situation?

Laura était toujours en colère contre Sameen. Violette avait peur que Laura soit toujours fâchée et que Sameen se sente toujours mal. (Score : 1)

5. Violette a décidé d'intervenir lorsque quelqu'un était intimidé en ligne. Comment crois-tu que chacun d'entre eux s'est senti à propos de la situation?

Laura était toujours en colère contre Sameen. Sameen était triste parce que Laura et Violette étaient en colère contre lui. Violette avait peur que Laura reste fâchée et que Sameen se sente blessé. Elle se sentait gênée d'avoir aidé Laura à le blesser. (Score : 1)

6. Violette a décidé de ne rien faire lorsque quelqu'un était intimidé en ligne. Comment crois-tu que chacun d'entre eux s'est senti à propos de la situation?

Laura was still mad at Sameen. Sameen was sad because Laura and Violet were mad at him. Violet was afraid that Laura would stay angry and Sameen would feel hurt. (Score: 1)



Après l'histoire

Demandez aux élèves de comparer leurs choix et les fins qu'ils ont obtenues. (Il faut se rappeler que certains élèves peuvent avoir fait jouer l'histoire plusieurs fois et obtenu différentes fins). Demandez-leur quelles décisions ils ont dû prendre et comment ils se sont sentis. Quels choix étaient plus difficiles que d'autres? Quelles décisions se sont avérées les meilleures pour Violette, Sameen et Laura?

Demandez aux élèves si la méchanceté en ligne « fait partie du jeu ». Comment tirer une ligne entre faire compétition contre quelqu'un dans un jeu et être méchant avec cette personne? Cela fait-il une différence si Sameen a fait quelque chose pour énerver Laura? Cela fait-il une différence que Sameen soit un nouveau joueur, ou que Violette pense qu'il est peut-être plus jeune qu'elle et Laura? Quel effet cela aurait-il sur le jeu si tout le monde agissait comme Laura? Y a-t-il des jeux auxquels des personnes décident de ne pas jouer parce que les joueurs sont trop méchants?

Demandez aux élèves de faire le lien entre le scénario et leur propre expérience :

- Avez-vous déjà vécu une situation similaire?
 - Si oui, comment l'avez-vous gérée?
 - À la lumière de ce que vous avez appris, comment auriez-vous pu gérer la situation différemment?

Si vous le désirez, demandez aux élèves de travailler en groupes et faites une liste de choses qu'ils peuvent faire pour aider quelqu'un qui est victime de méchanceté en ligne. Rappelez-leur que les choix n'ont pas tous du sens dans toutes les situations. Une liste maîtresse devrait inclure les éléments suivants :

- passer du temps avec la personne en ligne;
- passer du temps avec la personne hors ligne;
- dire à la personne méchante d'arrêter;
- distraire la personne méchante;
- l'aider à s'éloigner de la personne méchante;
- l'aider à le dire à un adulte (parent, enseignant, gestionnaires du site);
- le dire à un adulte à sa place

Histoire 3 : L'histoire de Sameen le sage

Cette histoire se passe en même temps que l'histoire *Apprivoiser le Tyrannolaure*. On explore les mêmes événements du point de vue de Sam (le joueur derrière Sameen), et on laisse les élèves constater ce que cela signifie d'être victime de cyberintimidation. (Il n'est pas nécessaire que les élèves aient joué l'histoire *Apprivoiser le Tyrannolaure* pour jouer cette histoire).

Avant l'histoire

Préparez les élèves en leur demandant si quelqu'un a déjà fait quelque chose de méchant envers eux en ligne. (Assurez-vous qu'ils incluent les mondes virtuels et les jeux en ligne, où la plupart des conflits en ligne à cet âge se produisent). Comment se sont-ils sentis lorsque cela est arrivé? Qu'ont-ils fait? Cela a-t-il fonctionné? (Dites-leur que trois quarts des élèves canadiens n'ont jamais été méchants envers quelqu'un en ligne). Quelles sont les différentes choses qu'ils pourraient faire pour aider quelqu'un qui est la cible de méchancetés en ligne?

Pendant l'histoire

Dans cette histoire, Sam doit décider quoi faire lorsque Laura est méchante avec lui pendant sa première partie du jeu Le royaume des UniSaures. Devrait-il s'éloigner et arrêter de jouer? Devrait-il lui dire comment il se sent ou tenter d'en rire? Devrait-il essayer de se venger? Devrait-il dire à son grand frère Aadan ce qui s'est passé ou le dire à un enseignant, lorsqu'il se rend compte que Laura fréquente la même école que lui?

Cette histoire comporte six points de décision et six fins possibles. Voici les points de décision et les raisons qui les accompagnent.

1. Lorsque Laura est méchante avec Sam, devrait-il demander de l'aide à Aadan ou composer avec la situation lui-même?

SAMEEN DEVRAIT-IL DEMANDER DE L'AIDE À AADAN
OU RÉGLER SON PROBLÈME SEUL ?

Lis les pensées de Sameen. Déplace chaque pensée dans la colonne de décision appropriée selon ton opinion :

Dans cette colonne « Demander l'aide d'Aadan », si tu penses que Sameen devrait demander l'aide d'Aadan.

Dans cette colonne « Régler le problème seul », si tu penses que Sameen devrait essayer de régler le problème lui-même.

Je me sentirais sûrement mieux si j'en parlais à quelqu'un.

Aadan a de l'expérience dans le jeu en ligne et il saura quoi faire.

Aadan pourrait décider que je suis trop jeune pour jouer à ce jeu.

Si je veux jouer à des jeux en ligne, je dois être capable de me débrouiller.

DEMANDER
L'AIDE D'AADAN

RÉGLER LE
PROBLÈME SEUL

← PRÉCÉDENT

ACCUEIL



2. S'il décide de composer lui-même avec la situation, Sam devrait-il aller dans une autre partie du jeu Le royaume des UniSaures pour s'éloigner du Tyrannolaure ou devrait-il rester et lui dire qu'il est contrarié?

SAMEEN DEVRAIT-IL DIRE COMMENT IL SE SENT AU JOUEUR QUI L'A BLESSÉ OU QUITTER LE JEU ?

Lis les pensées de Sameen. Déplace chaque pensée dans la colonne de décision appropriée selon ton opinion :

Dans cette colonne « Dire qu'il est blessé et continuer à jouer », si tu penses que Sameen devrait dire comment il se sent et continuer à jouer.

Dans cette colonne « Quitter le jeu », si tu penses que Sameen devrait quitter le jeu ou aller jouer ailleurs dans le jeu pour ne plus être en contact avec Tyrannolaure.

DIRE QU'IL EST BLESSÉ ET CONTINUER À JOUER

Si je dis comment je me sens, peut-être qu'elle cessera d'être méchante.

Je ne veux pas laisser une personne méchante m'empêcher de jouer.

Si je reste, elle risque d'être encore méchante avec moi.

QUITTER LE JEU

Je ne veux pas avouer que je me sens blessé car elle pensera que je suis trop jeune pour jouer à ce jeu.

← PRÉCÉDENT ACCUEIL

3. S'il décide de partir le jeu, Sam devrait-il jouer avec Aadan et lui dire ce qui est arrivé ou lui dire simplement qu'il ne veut pas jouer?

SAMEEN DEVRAIT-IL JOUER AVEC AADAN ET LUI DIRE CE QUI EST ARRIVÉ, OU LUI DIRE QU'IL NE VEUT PAS JOUER ?

Lis les pensées de Sameen. Déplace chaque pensée dans la colonne de décision appropriée selon ton opinion :

Dans cette colonne « Dire à Aadan ce qui est arrivé », si tu penses que Sameen devrait lui dire ce qui est arrivé.

Dans cette colonne « Dire à Aadan qu'il ne veut pas jouer », si tu penses que Sameen devrait lui dire qu'il ne veut pas jouer.

JOUER AVEC AADAN

Aadan m'aidera à mieux jouer.

Je pourrais me sentir mieux si j'en parle à Aadan.

LUI DIRE QU'IL NE VEUT PAS JOUER

Aadan pourrait décider que je suis trop jeune pour jouer à ce jeu.

Je ne veux pas dire à Aadan que j'ai fait une bête erreur.

← PRÉCÉDENT ACCUEIL



4. Si Sam décide de dire à Laura ce qu'il ressent, devrait-il essayer de se venger ou de lui parler de ce qu'elle a fait?

SELON TOI, EST-CE QUE SAMEEN DEVRAIT TENTER DE SE VENGER OU PARLER À LAURA DE CE QU'ELLE A FAIT ET COMMENT IL S'EST SENTI ?

Lis chaque phrase. Déplace la phrase dans la colonne appropriée selon ton opinion :

Dans la colonne de gauche (Se venger) si tu penses que Sameen devrait tenter de se venger dans le jeu.

Dans la colonne de droite (Parler à Laura) si tu penses que Sameen devrait parler à Laura de ce qu'elle a fait et comment il s'est senti.

Elle devrait être punie pour avoir été si méchante avec moi.

Laura arrêtera peut-être d'être méchante si elle comprend ce qu'on ressent quand quelqu'un nous intimide.

Laura arrêtera peut-être d'être méchante si je lui dis comment elle m'a fait me sentir.

Si personne ne dit à Laura que ce qu'elle fait est mal, elle n'arrêtera pas d'être méchante.

SE VENGER

PARLER À LAURA

← PRÉCÉDENT

ACCUEIL

5. Si Sam décide de parler à Laura de ce qu'elle a fait, devrait-il tourner la situation à la blague pour faire oublier à Laura ce qu'elle a fait ou lui dire comment elle l'a fait se sentir?

SELON TOI, EST-CE QUE SAMEEN DEVRAIT TENTER D'EN RIRE POUR DÉDRAMATISER LA SITUATION ET FAIRE OUBLIER L'INCIDENT OU PARLER À LAURA POUR QU'ELLE SACHE CE QU'IL A RESSENTI ?

Lis chaque phrase. Déplace la phrase dans la colonne appropriée selon ton opinion :

Dans la colonne de gauche (En rire) si tu penses que Sameen devrait tenter d'en rire pour faire oublier l'incident et dédramatiser la situation.

Dans la colonne de droite (Lui dire ce qu'il a ressenti) si tu penses que Sameen devrait parler à Laura de ce qu'il a ressenti quand elle a été méchante envers lui.

Si j'en ris, elle pourrait ne plus être fâchée contre moi.

Elle ne voulait peut-être pas me faire peur.

Lui dire ce qu'il a ressenti.

Si elle sait ce que ça fait, elle pourrait ne plus être méchante.

Il faut qu'elle sache ce que ça fait quand elle est méchante envers quelqu'un.

EN RIRE

LUI DIRE CE QU'IL A RESSENTI

← PRÉCÉDENT

ACCUEIL



6. Si Sam décide de dire à Aadan ce qui est arrivé, devrait-il parler à un enseignant de ce que Laura a fait, ou devrait-il seulement en parler à Aadan?

SELON TOI, EST-CE QUE SAMEEN DEVRAIT PARLER DE LA SITUATION QU'IL VIT AVEC UN ENSEIGNANT OU DEMANDER DE L'AIDE À AADAN ?

Lis chaque phrase. Déplace la phrase dans la colonne appropriée selon ton opinion :

Dans la colonne de gauche (Parler à un enseignant) si tu penses que Sameen devrait parler à un enseignant.

Dans la colonne de droite (Parler à Aadan) si tu penses que Sameen devrait parler à Aadan pour lui demander de l'aider.

Mon enseignant, M. Byrne, m'a toujours donné de l'aide lorsque j'ai eu des ennuis à l'école.

Je ne veux pas qu'Aadan pense que je suis un bébé.

Si quelque chose arrive encore dans le jeu, Aadan pourra m'aider.

Aadan en connaît plus que M. Byrne à propos du jeu Le royaume des Unisaures.

PARLER À UN ENSEIGNANT

PARLER À AADAN

← PRÉCÉDENT

ACCUEIL

Les fins possibles sont les suivantes.

- Sameen a décidé de ne rien faire. Aadan savait que quelque chose n'allait pas, mais Sameen ne voulait pas en parler. Comment crois-tu qu'ils se sont sentis?
Sameen était triste parce qu'il n'a pas pu continuer de jouer au royaume des Unisaures. Aadan était inquiet à propos de Sameen parce qu'il savait que quelque chose lui était arrivé en ligne. (Score : 1)
- Sameen a décidé de se venger de Laura pour avoir été méchante avec lui. Comment crois-tu qu'ils se sont sentis?
Sameen se sentait triste parce que le fait de se venger de Laura n'a rien arrangé et qu'elle est encore plus en colère contre lui. Laura était furieuse contre Sameen parce qu'il a détruit son château. (Score : 1)
- Sameen a décidé de tourner la situation en blague. Comment crois-tu qu'il s'est senti?
Sam est content que Laura ne soit plus fâchée. (Score : 2)
- Sameen a dit à Laura comment il s'est senti. Laura a constaté qu'elle l'avait blessé beaucoup plus qu'elle ne le croyait. Comment crois-tu qu'ils se sont sentis?
Sameen est content car il a découvert que Laura ne voulait pas vraiment le blesser. Laura se sent coupable parce qu'elle a compris qu'elle avait blessé quelqu'un sans le vouloir vraiment. (Score : 3)
- Sameen a dit à Aadan que Laura avait été méchante avec lui. Comment crois-tu qu'ils se sont sentis?
Sameen est content parce qu'Aadan l'a écouté et l'a aidé à se sentir mieux. Aadan est content d'avoir pu aider son petit frère. (Score : 3)
- Sam et Aadan ont décidé d'en parler à un enseignant. Comment crois-tu qu'ils se sont sentis?
Sam était content d'en avoir parlé à quelqu'un en qui il a confiance. (Score : 3)



Après l'histoire

Demandez aux élèves de comparer leurs choix et les fins qu'ils ont obtenus. (Il faut se rappeler que certains élèves peuvent avoir fait jouer l'histoire plusieurs fois et obtenu différentes fins). Demandez-leur quelles décisions ils ont dû prendre et comment ils se sont sentis. Quels choix étaient plus difficiles que d'autres? Quelles décisions se sont avérées les meilleures pour Sam, Laura et Aadan?

Demandez aux élèves si cela fait une différence que Laura ne savait pas qu'elle allait faire autant de mal à Sam lorsqu'elle lui a dit qu'elles ne voulaient pas jouer avec lui. Cette situation aurait-elle été différente si cela était arrivé hors ligne (par exemple si Laura et Violette jouaient à un jeu dans la cour d'école et que Sam voulait y jouer)? Était-ce correct de la part de Sam de détruire le château de Laura pour se venger, ou est-ce tout aussi pire que ce qu'elle lui a fait?

Demandez aux élèves de faire le lien entre le scénario et leur propre expérience :

- Avez-vous déjà vécu une situation similaire?
 - Si oui, comment l'avez-vous gérée?
 - À la lumière de ce que vous avez appris, comment auriez-vous pu gérer la situation différemment?

Si les élèves ont déjà joué à *Apprivoiser le Tyrannolaure*, demandez-leur ce qu'ils ont appris de l'histoire qu'ils ne savaient pas avant et si cela a changé la façon dont ils percevaient toute partie de l'histoire.

Si vous le désirez, demandez aux élèves de travailler en groupes et faites une liste de choses qu'ils peuvent faire lorsqu'ils sont victimes d'intimidation. Rappelez-leur que les choix n'ont pas tous du sens dans toutes les situations. Une liste maîtresse devrait inclure les éléments suivants :

- ne pas riposter;
- le dire à un ami ou un frère ou une sœur;
- le dire à un adulte;
- s'éloigner de la situation;
- dire à l'autre personne comment tu te sens;
- se rappeler que c'est eux qui font quelque chose de mal

Vous pouvez également distribuer le document *Quoi faire si quelqu'un est méchant avec toi en ligne*, lequel contient les mêmes renseignements.



Histoire 4 : Réparer une amitié

Cette histoire se passe après *Apprivoiser le Tyrannolaure* et *L'histoire de Sameen le sage*, et montre que Laura tente de rétablir sa réputation en ligne et d'apprendre à contrôler sa colère. L'histoire permet aux élèves de faire preuve d'empathie en se mettant à la place d'une personne qui en a intimidé une autre. Les élèves n'ont pas à avoir joué les histoires précédentes pour jouer *Réparer une amitié*.

En plus d'adresser l'intimidation en favorisant l'empathie et en enseignant la pensée éthique, nous pouvons apprendre aux enfants une variété de techniques pour gérer leurs émotions « fortes » (non seulement celles qui sont négatives, mais également les émotions positives comme le bonheur et l'excitation) qui pourraient accroître la probabilité de prendre de mauvaises décisions.

L'histoire *Réparer une amitié* présente également aux élèves l'idée de leur « marque numérique » et leur montre comment *toutes* les choses qu'ils ont dites ou faites en ligne peuvent affecter les personnes qui les voient. Les élèves apprennent comment évaluer leur marque virtuelle et la protéger et la rétablir au besoin.

Avant l'histoire

Demandez aux élèves si quelqu'un a déjà fait quelque chose en ligne qui les a fâchés. Comment se sont-ils sentis? Était-ce différent qu'une pareille situation hors ligne? Qu'ont-ils fait? Ont-ils déjà fait des choix qu'ils regrettent parce qu'ils étaient fâchés ou ressentaient une autre émotion forte?

Pendant l'histoire

L'histoire comporte sept points de décision et sept fins possibles. Voici les points de décision et les raisons qui les accompagnent.

1. Laura devrait-elle tenter quelque chose pour que les gens arrêtent d'être fâchés contre elle, ou encore déterminer ce qu'elle doit faire lorsqu'elle se fâche?

LAURA DEVRAIT-ELLE S'EXCUSER ET DEMANDER AUX AUTRES DE NE PLUS ÊTRE FÂCHÉS CONTRE ELLE, OU DEVRAIT-ELLE TENTER DE COMPRENDRE CE QU'ELLE DOIT FAIRE LORSQUE LES AUTRES LA FONT FÂCHER?

Lis les pensées de Laura. Déplace chaque pensée dans la colonne de décision appropriée selon ton opinion :

Dans cette colonne « Rétablir ma réputation en ligne », si tu penses que Laura devrait s'excuser.

Je devrais apprendre à ne pas me fâcher aussi facilement.

Mes amis arrêteront probablement d'être fâchés contre moi si j'apprends à ne pas me fâcher contre eux.

Dans cette colonne « Changer mon comportement », si tu penses que c'est acceptable dans un jeu.

Je devrais essayer de corriger les mauvaises actions que j'ai commises.

Je veux que les gens arrêtent d'être fâchés contre moi maintenant.



CHANGER MON COMPORTEMENT

RÉTABLIR MA RÉPUTATION

← PRÉCÉDENT

ACCUEIL



2. Si elle décide de rétablir sa réputation en ligne, Laura devrait-elle commencer par supprimer toutes les choses méchantes qu'elle a dites sur les autres, ou devrait-elle simplement commencer à dire des choses plus gentilles?

LAURA DEVRAIT-ELLE COMMENCER PAR SUPPRIMER TOUT CE QU'ELLE A DIT DE NÉGATIF SUR LES AUTRES, OU DEVRAIT-ELLE COMMENCER PAR DIRE DES CHOSES POSITIVES?

Lis les pensées de Laura. Déplace chaque pensée dans la colonne de décision appropriée selon ton opinion :

Dans cette colonne « Supprimer le négatif », si tu penses que Laura devrait supprimer tout ce qu'elle a dit de négatif sur les autres.

Dans cette colonne « Être plus gentille », si tu penses que Laura devrait dire des choses positives.

Même si je commence à être plus gentille, les choses négatives que j'ai dites sont toujours en ligne.

Les gens qui ne me connaissent pas pourraient lire les choses méchantes que j'ai dites si je ne les supprime pas.

Il ne servira à rien de supprimer les choses négatives si je continue de me fâcher.

Mes amis vont arrêter de se fâcher contre moi si j'arrête de me fâcher contre eux.

SUPPRIMER LE NÉGATIF

ÊTRE PLUS GENTILLE

← PRÉCÉDENT

ACCUEIL

3. Si elle décide de tenter de supprimer toutes les choses méchantes qu'elle a dites, Laura devrait-elle tenter de supprimer chaque chose méchante ou devrait-elle fermer ses comptes et recommencer à zéro?

LAURA DEVRAIT-ELLE TENTER DE SUPPRIMER TOUTES LES CHOSES NÉGATIVES QU'ELLE A DITES, OU DEVRAIT-ELLE TOUT SIMPLEMENT SUPPRIMER SES COMPTES EN LIGNE ET RECOMMENCER À ZÉRO?

Lis les pensées de Laura. Déplace chaque pensée dans la colonne de décision appropriée selon ton opinion :

Dans cette colonne « Continuer de supprimer le négatif », si tu penses que Laura devra tenter de supprimer toutes les choses négatives qu'elle a dites.

Dans cette colonne « Fermer tous mes comptes », si tu penses que Laura devra fermer tous ses comptes et se créer un nouveau profil.

Je ne veux pas supprimer mes photos dans DécouPhoto et les personnages que j'ai créés dans le Le royaume des Unisaures.

Même si je ferme tous mes comptes, mes amis sauront qui je suis quand ils verront mes nouveaux comptes.

Si je ferme tous mes comptes, toutes les choses négatives que j'ai dites disparaîtront d'un seul coup.

Si je ferme tous mes comptes, je peux en établir de nouveaux et partir du bon pied en ligne.

CONTINUER DE SUPPRIMER LE NÉGATIF

FERMER TOUS MES COMPTES

← PRÉCÉDENT

ACCUEIL



4. Lorsqu'Aadan fait quelque chose qui la fâche, Laura devrait-elle lui dire qu'elle est fâchée contre lui ou devrait-elle trouver quelqu'un qui l'aide à lui apprendre à se calmer?

LAURA DEVRAIT-ELLE DIRE À AADAN QU'ELLE EST FÂCHÉE CONTRE LUI, OU DEVRAIT-ELLE TROUVER QUELQU'UN POUR L'AIDER À SE CALMER?

Lis les pensées de Laura. Déplace chaque pensée dans la colonne de décision appropriée selon ton opinion :

Dans cette colonne « Dire à Aadan que je suis fâchée », si tu penses que Laura devrait dire à Aadan qu'elle est fâchée contre lui.

Dans cette colonne « Demander de l'aide pour me calmer », si tu penses qu'elle devrait trouver quelqu'un pour l'aider à se calmer.

Je ne devrais pas être méchante envers les autres en ligne, même s'ils font des choses qui me fâchent car ce n'est qu'un jeu.

DIRE À AADAN QUE JE SUIS FÂCHÉE

DEMANDER DE L'AIDE POUR ME CALMER

← PRÉCÉDENT

ACCUEIL

5. Lorsque Max se fâche contre Laura, devrait-elle lui dire comment elle se sent, ou se demander si elle est fâchée avant de lui dire quoi que ce soit?

LAURA DEVRAIT-ELLE DIRE À MAX COMMENT ELLE SE SENT, OU DEVRAIT-ELLE SE CALMER PENDANT UNE MINUTE AVANT DE DIRE QUOI QUE CE SOIT?

Lis les pensées de Laura. Déplace chaque pensée dans la colonne de décision appropriée selon ton opinion :

Dans cette colonne « Dire à Max comment je me sens », si tu penses que Laura devrait dire à Max comment elle se sent.

Dans cette colonne « Attendre de voir si je suis fâchée », si tu penses qu'elle devrait se calmer pendant une minute.

Si je dis à Max comment je me sens, il supprimera peut-être la photo.

Je me sentirai peut-être mieux si je me calme avant de répondre.

Je me sentirai peut-être mieux si je dis à Max comment je me sens.

Si je fais quoi que ce soit pendant que je suis fâchée, je vais peut-être empirer les choses.

DIRE À MAX COMMENT JE ME SENS

ATTENDRE DE VOIR SI JE SUIS FÂCHÉE

← PRÉCÉDENT

ACCUEIL



6. Si Laura estime qu'elle est fâchée, devrait-elle se calmer en fermant sa session et en allant prendre l'air, ou devrait-elle demander à quelqu'un de lire ce qu'elle s'apprête à dire avant de diffuser son message?

LAURA DEVRAIT-ELLE SE CALMER EN SE DÉCONNECTANT ET EN ALLANT PRENDRE L'AIR, OU DEVRAIT-ELLE DEMANDER À QUELQU'UN DE LIRE CE QU'ELLE VA DIRE AVANT DE PUBLIER?

Lis les pensées de Laura. Déplace chaque pensée dans la colonne de décision appropriée selon ton opinion :

Dans cette colonne « Me déconnecter », si tu penses que Laura devrait se calmer en se déconnectant.

Dans cette colonne « Demander à Violette », si tu penses qu'elle devrait demander à quelqu'un de lire ce qu'elle va dire.

Si je suis déconnectée, je ne peux rien faire qui puisse faire fâcher les autres.

Violette sait comment garder son calme en ligne.

Je pourrais me sentir mieux si je me déconnectais et allais prendre l'air.

J'ai peur de dire quelque chose que je ne voulais pas dire si je parle à Max alors que je suis fâchée.

ME DÉCONNECTER

DEMANDER À VIOLETTE

← PRÉCÉDENT

ACCUEIL

7. Lorsque la réplique de Laura empire les choses entre elle et Max, devrait-elle lui parler en personne ou seulement fermer sa session?

LAURA DEVRAIT-ELLE PARLER À MAX EN PERSONNE OU SIMPLEMENT SE DÉCONNECTER?

Lis les pensées de Laura. Déplace chaque pensée dans la colonne de décision appropriée selon ton opinion :

Dans cette colonne « Parler à Max en personne », si tu penses que Laura devrait parler à Max en personne.

Dans cette colonne « Me déconnecter de DécouPhotos », si tu penses qu'elle devrait simplement se déconnecter.

Il est plus facile de dire ce qu'on ressent à quelqu'un lorsqu'on lui parle en personne.

Je devrais prendre le temps de me calmer hors ligne.

Il est plus difficile de se fâcher contre quelqu'un lorsqu'on lui parle en personne.

Je ne veux pas que Max soit encore plus fâché contre moi.

PARLER À MAX EN PERSONNE

ME DÉCONNECTER DE DÉCOUPHOTO

← PRÉCÉDENT

ACCUEIL



Les fins possibles sont les suivantes.

1. Laura a supprimé toutes les choses méchantes qu'elle a dites. Comment crois-tu qu'elle s'est sentie?

Laura était contente d'avoir amélioré sa réputation en ligne, mais elle avait peur de dire encore des choses méchantes la prochaine fois que quelqu'un la fait fâcher. (Score : 2)

2. Laura a décidé de recommencer à zéro et de fermer tous ses comptes en ligne. Comment crois-tu qu'elle s'est sentie?

Laura se sentait triste d'avoir à supprimer son personnage. Elle avait peur de dire encore des choses méchantes la prochaine fois que quelqu'un la fait fâcher. (Score : 1)

3. Laura a tenté d'être plus gentille en ligne, mais a perdu son calme lorsque les choses ne se sont pas déroulées comme elle le voulait. Comment crois-tu qu'elle s'est sentie?

Laura était fâchée lorsqu'Aadan a eu ce qu'elle voulait, et elle était triste de ne pas avoir su se contrôler. (Score : 1)

4. Laura a décidé d'attendre un peu avant de dire à Max comment elle se sentait. Comment crois-tu qu'ils se sont sentis?

Laura était contente parce qu'elle a pu se calmer et ne pas empirer les choses avec Max. Max était content parce que Laura s'est excusée. (Score : 3)

5. Laura a décidé de parler à Violette avant de dire quoi que ce soit à Max. Comment crois-tu qu'elles se sont senties?

Laura était contente de ne pas avoir empiré les choses avec Max. Violette était contente d'avoir pu aider Laura à se calmer. (Score : 3)

6. Lorsque Laura s'est chicanée avec Max en ligne, elle a décidé de partir avant d'empirer les choses. Comment crois-tu qu'ils se sont sentis?

Laura était contente de ne pas avoir empiré les choses, mais avait peur que Max soit toujours fâché contre elle. Max était toujours fâché contre elle lorsqu'elle s'est déconnectée. (Score : 2)

7. Lorsque Laura et Max se sont chicanés, elle a décidé de lui parler en personne plutôt qu'en ligne. Comment crois-tu qu'ils se sont sentis?

Laura était contente qu'elle et Max aient pu arranger les choses plutôt que de les empirer. Max était content que Laura s'excuse d'avoir été méchante avec lui. (Score : 3)



Après l'histoire

Demandez aux élèves de comparer leurs choix et les fins qu'ils ont obtenus. (Il faut se rappeler que certains élèves peuvent avoir fait jouer l'histoire plusieurs fois et obtenu différentes fins). Demandez-leur quelles décisions ils ont dû prendre et comment ils se sont sentis. Quels choix étaient plus difficiles que d'autres? Quelles décisions se sont avérées les meilleures pour Laura, Violette, Max et Aadan?

Lorsque Laura s'est chicanée avec Max, c'était à propos de quelque chose qu'elle avait fait, et lorsqu'elle s'est chicanée avec Aadan, c'était à propos de quelque chose qu'il lui avait fait. Demandez aux élèves si cela fait une différence. Que vont penser les amis de Laura si elle continue d'agir comme elle fait? Voudront-ils jouer au royaume des UniSaures si d'autres personnes agissent comme Laura? (Dites-leur que trois quarts des élèves canadiens n'ont jamais été méchants en ligne avec quelqu'un).

Demandez aux élèves de faire le lien entre le scénario et leur propre expérience :

- Avez-vous déjà vécu une situation similaire?
 - Si oui, comment l'avez-vous gérée?
 - À la lumière de ce que vous avez appris, comment auriez-vous pu gérer la situation différemment?

Si les élèves ont déjà joué à *Apprivoiser le Tyrannolaure* ou à *L'histoire de Sameen le sage*, demandez-leur ce qu'ils ont appris de l'histoire qu'ils ne savaient pas avant et si cela a changé la façon dont ils percevaient toute partie de l'histoire.

Si vous le désirez, demandez aux élèves de travailler en groupes et faites une liste de choses qu'ils peuvent faire lorsqu'ils se fâchent en ligne. Une liste maîtresse devrait inclure les éléments suivants :

- prends une seconde pour écouter ton corps. Ton cœur s'emballe-t-il? Te sens-tu tendu? Tu ressens probablement une émotion « forte » et tu dois te calmer avant de prendre des décisions;
- rappelle-toi qu'en ligne, tu ne peux pas toujours déterminer comment une personne se sent ou si elle fait une blague ou non. Commence toujours par assumer le meilleur;
- parle avec quelqu'un de ce que tu ressens avant de faire quoi que ce soit;
- lève-toi et fais quelque chose de physique avant de faire quoi que ce soit;
- rappelle-toi qu'il est correct de se *sentir* fâché, mais qu'il n'est habituellement pas une bonne idée de donner suite à quelque chose lorsque tu es fâché .

Évaluation

Activité d'évaluation : Vous terminez l'histoire!

Les trois bandes dessinées *Vous terminez l'histoire* (page 54) présentent des dilemmes moraux sans réponse facile. Imprimez ou projetez l'une des bandes dessinées et demandez aux élèves de trouver une fin positive. Vous pouvez demander aux élèves d'utiliser la grille fournie ou le terminer comme un sketch, une histoire écrite ou une vidéo. Vous pouvez aussi demander aux élèves de compléter la tâche en utilisant des créateurs de BD en ligne. Voici certaines suggestions:

Pixton <https://edu.pixton.com/educators/>

PanelJam <https://www.paneljam.com/>

StoryboardThat <https://www.storyboardthat.com/>

Vous trouverez d'autres ressources sur la création de bandes dessinées à l'adresse suivante : <https://alternativeto.net/tag/comic-maker/>.

Activité d'évaluation et de réflexion

Demandez aux élèves de remplir le document de travail *Cyber-Choix* après avoir terminé chaque histoire. Chaque page contient des questions de réflexion qui encouragent les élèves à réfléchir aux choix de chaque personnage, à considérer les résultats de ces choix, et à établir des liens entre l'histoire et leur propre vie.

Liens pédagogiques

Cyber-Choix touche une grande variété de besoins des programmes-câdres dont la technologie de l'information, les langues, l'art, les études sociales et la santé

Attentes spécifiques:

Cyber-Choix permettra aux élèves de:

- Identifier les approches éthiques envers différents mediums technologiques
- Démontrer des stratégies passives, agressives et affirmantes face à la cyberintimidation
- Faire le lien entre ses expériences et celles retrouvés dans les textes et les médias
- Développer des opinions au sujet des personnages et leurs circonstances par le biais d'une variété de textes médiatique
- Écouter les autres afin de comprendre leur perspective, tout en les comparant aux leurs.
- Exprimer des idées et des opinions et répondre aux autres
- Identifier le point de vu d'un texte et démontrer un compréhension des opinions qui n'y sont pas exprimés.
- Démontrer une conscience des besoins et des sentiments des autres

- Discuter comment les stéréotypes, la discrimination et le besoin de conformer peut se manifester et comment ils affectent l'individu.
- Se conscientiser au sujet des conséquences des choix technologiques
- Identifier les risques associés aux situations technologique et comment les identifier
- Reconnaître la cyberintimidation et y réagir de façon appropriée
- Identifier comment le contexte, la perspective et la voix influence le sens du texte
- Identifier et appliquer les stratégies qui encouragent le bien-être mental

Les résultats d'apprentissage spécifiques abordés par ce didacticiel pour chaque province et territoire peuvent être consultés sur le [site Web de HabiloMédias](#).

Activités d'enrichissement

Vous pouvez utiliser ces activités pour enrichir l'apprentissage des élèves sur les connaissances et les questions visées dans *Cyber-Choix*.

1. Jeu de rôles

Les scénarios suivants présentent aux élèves des dilemmes moraux qui sont plus stimulants que ceux de la tâche *Vous terminez l'histoire*. Il s'agit donc d'une bonne façon d'enrichir l'apprentissage des élèves. Chacun des trois scénarios établit un dilemme moral que les élèves étudient. Les élèves doivent finir l'histoire et envisager les situations sous la forme d'une bande dessinée ou d'une histoire (écrite, racontée ou dictée), d'un sketch ou d'un média similaire. (Les versions distribuées de ces scénarios se trouvent dans la section sur les documents de cours). Rappelez aux élèves **qu'il n'y a pas de bonne réponse** à ces dilemmes : il est surtout important qu'ils aient **réfléchi attentivement aux questions** et qu'ils aient **communiqué clairement leur pensée**.

Scénario A:

Laura a joué au royaume des UniSaures de nombreuses fois et Sam joue pour la première fois. Laura voit le personnage de Sam apparaître dans le jeu et l'attaque, mais parce que Sam apprend tout juste à jouer, il ne peut pas se défendre et son personnage meurt. Son personnage réapparaît au même endroit quelques secondes plus tard et Laura tue son personnage encore une fois. Lorsque son personnage apparaît de nouveau, il dit à Laura (par l'intermédiaire du clavardage du jeu) d'arrêter de lui tirer dessus parce qu'il apprend à jouer.

Questions:

- Crois-tu que ce que Laura a fait dans le scénario était approprié? Qu'est-ce qui en fait une action appropriée ou non? Le fait que Sam apprenne à jouer est-il important?
- Comment crois-tu que tu te sentirais si quelqu'un te faisait ce que Laura a fait à Sam? Crois-tu que tu voudrais continuer de jouer au jeu avec Laura?
- Crois-tu que ce que Laura fait va à l'encontre des règles de jeu? Pourquoi?
- Crois-tu que d'autres joueurs devraient empêcher Laura de faire ce qu'elle fait? Pourquoi?

- Es-tu d'accord avec le principe voulant qu'il faille traiter les autres de la façon dont tu aimerais qu'il te traite? Dans quelle mesure ce principe s'applique-t-il dans cette situation?

Il faut maintenant décider ce qui arrive à Sam après qu'il ait dit à Laura d'arrêter de lui tirer dessus. Pensez aux questions suivantes :

- Laura devrait-elle s'excuser?
- Sam devrait-il tolérer ce que Laura fait pour pouvoir jouer au jeu?
- Quelle est la meilleure façon pour Laura et Sam de régler le problème?

Scénario B:

Sasha aime télécharger des vidéos d'elle jouant au soccer et Max laisse souvent des commentaires méchants sur les vidéos. Sasha trouve un ordinateur au laboratoire de l'école sur lequel Max a laissé son compte DécouPhoto ouvert. Elle peut donc afficher ou supprimer tout ce qu'elle veut de son compte.

- Que devrait faire Sasha? Pourquoi?
- Comment crois-tu que Max se sentirait si Sasha envoyait des messages méchants tout en prétendant être lui, modifiait son mot de passe ou lui barrait l'accès à son compte?
- Le fait que Max faisait quelque chose qui était permis et que Sasha pense à faire quelque chose qui ne l'est pas fait-il une différence?
- Es-tu d'accord avec l'idée qu'*on ne guérit pas le mal par le mal*? Dans quelle mesure cette idée s'applique-t-elle à cette situation?

Il faut maintenant décider de ce qui arrive après que Max découvre que Sacha lui a barré l'accès à son compte.

- Le fait que Max ait dit et fait des choses méchantes à l'égard de Sasha par le passé a-t-il un impact sur le caractère approprié ou inapproprié des actions de Sasha?
- Dans quelle mesure ce que Sasha a fait (prétendre être Max et envoyer des messages méchants, etc.) affecte-t-il les gens autour de ces deux personnes?
- Quelle est la meilleure façon de résoudre le problème?

2. Fabrication de masques

Dites aux élèves que vous fabriquerez aujourd'hui des masques pour représenter leur identité virtuelle. En les fabriquant, dites-leur de penser aux avatars virtuels qu'ils utilisent dans les jeux en ligne ou les mondes virtuels, ou d'en inventer un qu'ils aimeraient utiliser.

Demandez aux élèves de fabriquer leur masque. Une fois que leur masque est créé, ils doivent trouver un nom à leur avatar. Demandez-leur de préciser les goûts et les traits de caractère de leur avatar.

Demandez maintenant aux élèves de se mélanger les uns aux autres pendant qu'ils portent leur masque et de se présenter en tant qu'avatar. Une fois qu'ils l'ont fait, demandez-leur de retourner s'asseoir et de répondre aux questions suivantes.

- La personnalité de ton avatar est-elle semblable à la tienne ou différente?

- Comment t'es-tu senti lorsque tu circulais dans la classe sous la forme de ton avatar? Te comportais-tu différemment que tu ne l'aurais fait si tu avais simplement été toi-même?
- Pour ceux d'entre vous qui avez utilisé des avatars sur Internet, l'avatar que tu as créé te ressemble-t-il ou est-il différent?
- Quelles sont les choses que ton avatar fait qui te ressemble?
- Quelles sont les choses que ton avatar fait qui sont différentes de toi?

Expliquez-leur que les avatars sont amusants, mais qu'ils peuvent également compliquer les relations en ligne en raison des « couches d'identité » qu'ils ajoutent.

3. Armoiries

Donnez à chaque élève une feuille de papier et des crayons. (Vous pouvez leur fournir un gabarit comme celui-ci : <http://karenswhimsy.com/public-domain-images/coat-of-arms-template/images/coat-of-arms-template-3.pdf>). Demandez-leur de penser à quatre éléments de leur personnalité dont ils sont fiers (traits de caractère (comme la gentillesse et le courage), compétences ou réalisations) et de dessiner un symbole pour représenter chaque chose sur leurs armoiries. Maintenant, demandez-leur de déterminer si leurs profils sur les réseaux sociaux et les autres activités en ligne reflètent les mêmes choses positives que leurs armoiries.

4. Un ange sur mon épaule

Divisez les élèves en groupes de trois. Demandez-leur de jouer un sketch dans lequel un élève raconte une histoire (réelle ou imaginée) à propos d'un moment où il a dû prendre une décision pour protéger sa vie privée, se protéger ou faire la bonne chose en ligne. Les deux autres élèves jouent l'« ange » ou le « démon » sur ses épaules et tentent de le convaincre de faire la bonne ou la mauvaise chose. (Cela peut les aider à comprendre qu'il est parfois tentant de faire la mauvaise chose!)

5. Une abondance de photos

Pour cette activité, vous aurez besoin de quelques téléphones cellulaires qui peuvent prendre des photos.

- Imprimez des copies des documents [Une abondance de photos](#) et [Le savais-tu?](#)
 - Demandez aux élèves d'apporter en classe des téléphones cellulaires qui peuvent prendre des photos.
1. En petits groupes, demandez aux élèves de prendre des photos les uns des autres (prendre une pause ou faire une photo informelle). Une fois que c'est fait, demandez aux élèves de choisir une photo qu'ils aimeraient partager avec leurs amis. (Cela peut être une photo d'eux ou de groupe).
 2. Demandez aux élèves de répondre individuellement aux questions du document *Une abondance de photos* et discutez ensuite des réponses de tous ensemble.
 3. Demandez aux élèves de réfléchir aux étapes du processus, de la prise de la photo à l'envoi à d'autres personnes ou à l'affichage en ligne. Point de discussion clé : *Est-ce que quelqu'un a pensé demander la permission de l'ami dans la photo avant de la distribuer ou de l'afficher en ligne?*
 4. Examinez le document *Le savais-tu?* avec tous les élèves, les encourageant à réfléchir aux points clés et à en discuter.

Ressources

Ressources de HabiloMédias

Tutoriel *Élever les enfants avec des principes éthiques pour un monde en réseau*

Le tutoriel *Élever les enfants avec des principes éthiques pour un monde en réseau*, lequel peut être utilisé autant par les parents que les enseignants, examine certains des dilemmes moraux auxquels les enfants sont confrontés dans le cadre de leurs activités en ligne, et partage des stratégies pour les aider à acquérir l'intelligence sociale et émotionnelle dont ils ont besoin pour la prise de décisions éthiques et créer de la résilience si les choses tournent mal. Le tutoriel se concentre sur le respect pour les renseignements personnels en ne faisant pas de partage à outrance, les sentiments des gens en ne participant pas à l'intimidation et en n'étant pas des spectateurs passifs, et la propriété intellectuelle en comprenant le droit d'auteur et le plagiat.

<http://habilomedias.ca/tutoriel/elever-enfants-avec-principes-ethiques-monde-reseau>

Sections du site Web

Cyberintimidation

Internet est un média social formé de communautés, de cliques et de groupes. Bien que cela soit normalement positif, certains s'adonnent parfois à l'intimidation ou au harcèlement. Cette section explore les mythes et les réalités de la cyberintimidation et offre des conseils aux adultes afin d'aider les jeunes qui en sont victimes ou les instigateurs.

<http://habilomedias.ca/litteratie-numerique-et-education-aux-medias/enjeux-numeriques/cyberintimidation>

L'éthique en ligne

Cette section présente d'importants concepts qui ont un impact sur notre comportement éthique, comme le développement éthique, l'empathie, ainsi que les lois, les règles et la moralité personnelle. Nous explorons ensuite comment ces concepts éthiques affectent les façons dont les jeunes se comportent en ligne ainsi que les occasions qu'ils représentent pour le développement de compétences en littératie numérique.

<http://habilomedias.ca/litteratie-numerique-et-education-aux-medias/enjeux-numeriques/lethique-en-ligne>

Vie privée

Contrairement à ce que croient de nombreux adultes, le respect de la vie privée est important pour les jeunes. Éduquer les jeunes à propos des questions de respect de la vie privée, de l'éthique et de la citoyenneté numérique peut leur donner la capacité de contrôler leurs données personnelles et d'éviter que ce qu'ils font en ligne les embarrasse ou leur fasse du mal ou aux autres.

<http://habilomedias.ca/litteratie-numerique-et-education-aux-medias/enjeux-numeriques/vie-privée>

Ressources interactives

HabiloMédias a produit différentes ressources interactives gratuites en ligne qui portent sur divers aspects de la littératie Internet.

Pirates de la vie privée : une unité interactive sur la protection des renseignements personnels

(pour les 7 à 9 ans)

Ce tutoriel initie les enfants âgés de 7 à 9 ans au concept de la vie privée en ligne et leur enseigne à faire la distinction entre les renseignements qu'ils peuvent divulguer et ceux qu'il est préférable de garder pour soi. Le tutoriel les aide également à comprendre que leur décision peut varier, selon les contextes.

<http://habilomedias.ca/jeux/pirates-de-la-vie-privée>

Pour les parents

L'art d'être parent à l'ère numérique

Les enfants surfent sur la vague Internet de plus en plus jeune, ce qui oblige en contrepartie les parents à s'impliquer dans la vie numérique de leurs enfants beaucoup plus tôt qu'auparavant. Bien que nous puissions parfois nous sentir dépassés technologiquement comparativement à nos enfants, nous avons un rôle important à jouer afin qu'ils puissent naviguer de manière sécuritaire dans les espaces qu'ils visitent et les activités auxquelles ils participent en ligne. L'atelier fait un survol des différentes activités que les enfants aiment faire en ligne et offre des conseils et des stratégies sur tous les sujets, notamment les paramètres de sécurité de Facebook, le magasinage en ligne, la cyberintimidation et la protection de votre ordinateur contre les virus.

<https://habilomedias.ca/litteratie-numerique-et-education-aux-medias/e-tutoriels/lart-detre-parent-lere-numerique>

Atelier Le réseau des parents : les médias sociaux et vos enfants

Comprendre le monde branché des enfants et des adolescents peut être difficile pour les parents puisque les adultes ne communiquent pas en ligne de la même façon et n'utilisent pas nécessairement les mêmes médias sociaux. La réalité voulant qu'il y ait toujours quelque chose de nouveau qui nous attend est encore plus difficile à comprendre.

<https://habilomedias.ca/litt%C3%A9ratie-num%C3%A9rique-et-%C3%A9ducation-aux-m%C3%A9dias/e-tutoriels/atelier-le-r%C3%A9seau-des-parents-les-m%C3%A9dias-sociaux-et-vos-enfants>

Guide de civilité en ligne à l'intention des parents

Être parent n'a jamais été chose facile, mais c'est encore plus difficile quand vos enfants utilisent Internet. Même si vous n'êtes pas au fait des plus récentes technologies et des dernières plateformes, vous avez un rôle important à jouer dans la vie numérique de vos enfants. Ce guide vous permet de vous préparer aux conversations que vous devez avoir avec vos enfants au moment où ils commencent à utiliser des appareils connectés à Internet, quand ils grandissent et commencent à se tourner vers de nouvelles activités en ligne, ou encore quand les choses tournent mal.

<https://habilomedias.ca/pour-parents/guide-de-civilit%C3%A9-en-ligne-%C3%A0-l%E2%80%99intention-des-parents>

Technohabile : Explorer le rôle parental en ligne

Le programme *Technohabile* offre une série d'ateliers d'une durée totale de huit heures, lesquels ont été créés afin d'enseigner des compétences numériques de la vie de tous les jours. *Explorer le rôle parental en ligne* examine la gestion du temps passé par les enfants devant les écrans, les moyens de vous aider à garder vos enfants en sécurité en ligne et l'établissement de règles à la maison en ce qui concerne Internet.

<https://habilomedias.ca/litt%C3%A9ratie-num%C3%A9rique-et-%C3%A9ducation-aux-m%C3%A9dias/e-tutoriels/technohabile>

Plans de leçon

HabiloMédias offre la plus grande collection de plans de leçon en ligne gratuits au Canada sur la littératie numérique et l'éducation aux médias (disponibles en anglais et en français). Les ressources suivantes ne sont que quelques exemples de leçons pertinentes.

Capsule témoin sur Internet

(Maternelle à 3^e année)

Dans cette leçon, les élèves apprennent le concept des « capsules témoins » et appliquent ensuite l'idée en sélectionnant le contenu de capsules témoins pour représenter l'époque à laquelle ils vivent et leurs propres vies et goûts. Puis, ils appliquent cette idée au contenu en ligne, établissant un lien avec une « capsule témoin » de contenu en ligne. Les jeunes élèves terminent la leçon en créant en groupe une capsule témoin sur Internet, alors que les élèves plus âgés terminent la leçon en considérant quel contenu virtuel ils aimeraient retirer ou ne pas intégrer à leur « capsule témoin ».

<https://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/capsule-t%C3%A9moin-sur-internet>

Les règles du jeu

(Maternelle à 3^e année)

Dans cette leçon, les élèves réfléchissent à l'importance des règles écrites et non écrites qui permettent d'apprendre et de jouer ensemble, en ligne et hors ligne.

<https://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/les-r%C3%A8gles-du-jeu>

Introduction à la cyberintimidation : Avatars et identité

(5^e et 6^e années)

Dans cette leçon, les élèves ont l'occasion d'explorer l'idée des identités en ligne et de discuter de l'importance de l'empathie et du bon sens lorsqu'ils interagissent en ligne.

<http://habilomedias.ca/lecon/introduction-cyberintimidation-avatars-indentite-activite>

Comprendre Internet

(4^e à 6^e année)

Cette série de leçons présente aux élèves les concepts et les fonctions d'Internet.

- **Comprendre Internet – Leçon 1 : Utiliser Internet**

Dans cette leçon, les élèves exploreront leurs propres expériences des activités en ligne, établiront un vocabulaire commun de la terminologie relative à Internet, et cerneront des buts et des méthodes liés aux interactions en ligne de la perspective de l'utilisateur.

<https://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/comprendre-internet-%E2%80%93-le%C3%A7on-1-%C2%A0-utiliser-internet>

- **Comprendre Internet – Leçon 2 : Liens et adresses**

Dans cette leçon, les élèves parviendront à mieux comprendre comment les messages sont envoyés et reçus par Internet. Ils analyseront trois vidéos pour cerner des renseignements clés et des termes qui les aideront à continuer d'établir leur dictionnaire Internet de la leçon 1.

<https://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/comprendre-internet-%E2%80%93-le%C3%A7on-2-%C2%A0-liens-et-adresses>

- **Comprendre Internet – Leçon 3 : Mieux comprendre**

Dans cette leçon, les élèves cerneront et classeront leurs propres interactions avec Internet et participeront à une activité de réflexion collaborative critique au cours de laquelle ils examineront Internet d'une variété de points de vue.

<https://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/comprendre-internet-%E2%80%93-le%C3%A7on%C2%A03%C2%A0-mieux-comprendre>

- **Comprendre Internet – Leçon 4 : Communication et médias sociaux**

Dans cette leçon, les élèves compareront une variété de plateformes de réseautage social et comprendront comment elles fonctionnent pour partager des messages. Ils réfléchiront aux règles virtuelles de base et exploreront les concepts de la sécurité et de la vie privée dans le cadre de l'accès et du partage de renseignements en ligne.

<https://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/comprendre-internet-%E2%80%93-le%C3%A7on%C2%A04%C2%A0-communication-et-m%C3%A9dias-sociaux>

Comportement éthique en ligne : Éthique et empathie

(4^e à 6^e année)

Dans cette leçon, les élèves découvrent que les émotions intenses, comme la colère et l'excitation, peuvent rendre le contrôle de leur comportement plus difficile. Ils abordent également le concept de l'empathie et examinent comment la communication numérique peut faire en sorte qu'il leur soit plus difficile d'éprouver de l'empathie pour les autres. Puis, les élèves lisent des scénarios qui présentent les deux côtés d'un conflit en ligne et ils envisagent des manières de le résoudre par des discussions permettant d'acquérir des outils de gestion émotionnelle et de résolution de conflits en ligne. Enfin, les élèves créent un produit médiatique qui illustre un de ces outils et permet de s'en souvenir.

<http://habilomedias.ca/ressources-pédagogiques/comportement-éthique-en-ligne%C2%A0-éthique-et-empathie>

Remettre le dentifrice dans son tube : Une leçon sur l'information en ligne

(6^e à 8^e année)

Dans cette leçon, les élèves regardent une courte vidéo qui compare le fait d'essayer de supprimer de l'information personnelle en ligne à celui de remettre du dentifrice dans son tube. Après une brève discussion sur les analogies visuelles comme celle présentée dans la vidéo, les élèves discutent de la signification de la vidéo (que l'information en ligne est *permanente*.) Ils lisent ensuite une série de courts scénarios qui les aident à déterminer quatre grands principes relatifs à l'information en ligne : l'information peut être *copiée*, l'information peut être vue par *d'autres personnes que le public ciblé*, l'information peut être vue par un *public plus large* que prévu et l'information devient *facile à chercher*. Enfin, les élèves créent une animation simple qui illustre un de ces principes.

<https://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/remettre-le-dentifrice-dans-son-tube%C2%A0-une-le%C3%A7on-sur-l'information-en-ligne>

Ta vie privée : c'est à toi!

(2^e à 9^e année)

Cette série de leçons présente aux élèves les concepts et les fonctions d'Internet.

- **Ta vie privée : c'est à toi! : Qu'est-ce que la protection de la vie privée?**

(2^e à 3^e année)

Dans cette leçon, les élèves établissent des liens entre les concepts qu'ils connaissent déjà sur la vie privée et l'application de ces concepts à Internet et aux appareils en réseau, puis apprennent le vocabulaire essentiel de la vie privée. Ils envisagent ensuite certains scénarios dans lesquels les enfants sont confrontés à des risques pour leur vie privée et s'en inspirent pour dresser une liste des choses à faire et à ne pas faire en utilisant des appareils en réseau.

<https://habilomedias.ca/ressources-pédagogiques/ta-vie-privée-cest-toi-quest-ce-que-la-protection-de-la-vie-privée>

- **Ta vie privée : c'est à toi! : Protéger sa vie privée**

(4^e à 5^e année)

Dans cette leçon, les élèves se familiarisent avec le sens de l'expression « protection de la vie privée » dans le contexte des activités en ligne, et apprennent le vocabulaire essentiel sur ce sujet. Ils étudient différents risques pour la vie privée et apprennent des techniques et stratégies concrètes pour gérer et protéger leur vie privée. Les élèves démontrent ensuite leur compréhension de ces stratégies en les illustrant. Enfin, les élèves reviennent sur la matière abordée au début de la leçon et déterminent en quoi leurs propres actes pourraient porter atteinte à la vie privée d'autrui.

<https://habilomedias.ca/ressources-pedagogiques/ta-vie-privee-cest-toi-protoger-sa-vie-privee>

- **Ta vie privée : c'est à toi! La valeur de la vie privée**

(6^e à 7^e année)

Dans cette leçon, les élèves apprennent que c'est avec leurs renseignements personnels que la plupart des entreprises qui proposent des applications et plateformes « gratuites » gagnent de l'argent. Ils se familiarisent avec des stratégies pratiques et des outils pour gérer leur vie privée et apprennent comment s'en servir pour limiter l'accès de différents auditoires à leurs renseignements personnels.

<https://habilomedias.ca/ressources-pedagogiques/ta-vie-privee-cest-toi-la-valeur-de-la-vie-privee>

- **Ta vie privée : c'est à toi! : Ma vie privée et la tienne**

(7^e à 8^e année)

Dans cette leçon, les élèves se penchent d'abord sur la permanence des contenus en ligne. Ils passent en revue des stratégies de protection de la vie privée et des risques pour la vie privée, et analysent la probabilité et la gravité des différents risques. Ils envisagent ensuite en quoi leurs actes et leurs décisions peuvent se répercuter sur la vie privée d'autrui puis dressent une liste de choses à faire et à ne pas faire pour protéger leur vie privée et celle des autres.

<https://habilomedias.ca/ressources-pedagogiques/ta-vie-privee-cest-toi-ma-vie-privee-et-la-tienne>

Fiches pour les jeunes:

Réfléchissez avant de partager

Cette fiche offre aux jeunes des astuces pour faire des bons choix quand il est question de partager leur contenu ou celui de leurs amis en ligne. En plus d'en français et en anglais, elle est disponible en in ojibwe, cree, inuktitut et en arabe.

<https://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/r%C3%A9fl%C3%A9chissez-avant-de-partager>

Ne pas faire de tort : comment être un témoin actif

Lorsque les élèves voient ou entendent quelque chose de mauvais en ligne, ils ont le pouvoir de changer la situation pour le mieux—ou le pire. Cette fiche aide les élèves à comprendre qu'il y a toujours quelque chose à faire face à la cyberintimidation.

<https://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/ne-pas-faire-de-tort%C2%A0-comment-%C3%AAtre-un-t%C3%A9moin-actif-fiche-conseil>

Documents d'accompagnement

Exercice de jeu de rôles

Lis ces deux bandes dessinées et détermine laquelle tu veux terminer. Avant de décider de ce qui arrive ensuite, lis les questions qui accompagnent l'histoire. Assure-toi d'avoir bien réfléchi à ces questions avant de décider de ce qui arrive ensuite.

Scénarios

Scénario A:

Laura a joué au royaume des UniSaures de nombreuses fois et Sam joue pour la première fois. Laura voit le personnage de Sam apparaître dans le jeu et l'attaque, mais parce que Sam apprend tout juste à jouer, il ne peut pas se défendre et son personnage meurt. Son personnage réapparaît au même endroit quelques secondes plus tard et Laura tue son personnage encore une fois. Lorsque son personnage apparaît de nouveau, il dit à Laura (par l'intermédiaire du clavardage du jeu) d'arrêter de lui tirer dessus parce qu'il apprend à jouer.

Questions:

- Crois-tu que ce que Laura a fait dans le scénario était approprié? Qu'est-ce qui en fait une action appropriée ou non? Le fait que Sam apprenne à jouer est-il important?
- Comment crois-tu que tu te sentirais si quelqu'un te faisait ce que Laura a fait à Sam? Crois-tu que tu voudrais continuer de jouer au jeu avec Laura?
- Crois-tu que ce que Laura fait va à l'encontre des règles de jeu? Pourquoi?
- Crois-tu que d'autres joueurs devraient empêcher Laura de faire ce qu'elle fait? Pourquoi?
- Es-tu d'accord avec le principe voulant qu'il faille traiter les autres de la façon dont tu aimerais qu'il te traite? Dans quelle mesure ce principe s'applique-t-il dans cette situation?

Il faut maintenant décider ce qui arrive à Sam après qu'il ait dit à Laura d'arrêter de lui tirer dessus. Pense aux questions suivantes :

- Laura devrait-elle s'excuser?
- Sam devrait-il tolérer ce que Laura fait pour pouvoir jouer au jeu?
- Quelle est la meilleure façon pour Laura et Sam de régler le problème?

Scénario B:

Sasha aime télécharger des vidéos d'elle jouant au soccer et Max laisse souvent des commentaires méchants sur les vidéos. Sasha trouve un ordinateur au laboratoire de l'école sur lequel Max a laissé son compte DécouPhoto ouvert. Elle peut donc afficher ou supprimer tout ce qu'elle veut de son compte.

- Que devrait faire Sasha? Pourquoi?
- Comment crois-tu que Max se sentirait si Sasha envoyait des messages méchants tout en prétendant être lui, modifiait son mot de passe ou lui barrait l'accès à son compte?
- Le fait que Max faisait quelque chose qui était permis et que Sasha pense à faire quelque chose qui ne l'est pas fait-il une différence?

- Es-tu d'accord avec l'idée qu'*on ne guérit pas le mal par le mal*? Dans quelle mesure cette idée s'applique-t-elle à cette situation?

Il faut maintenant décider de ce qui arrive après que Max découvre que Sacha lui a barré l'accès à son compte:

- Le fait que Max ait dit et fait des choses méchantes à l'égard de Sasha par le passé a-t-il un impact sur le caractère approprié ou inapproprié des actions de Sasha?
- Dans quelle mesure ce que Sasha a fait (prétendre être Max et envoyer des messages méchants, etc.) affecte-t-il les gens autour de ces deux personnes?
- Quelle est la meilleure façon de résoudre le problème?

Une abondance de photos

1. Tu as choisi une photo à partager avec tes amis. Pourquoi as-tu choisi celle-ci? Qu'est-ce qui t'attire dans cette photo?
2. Supposons que tu décides de partager la photo avec tes amis à l'aide de ton téléphone cellulaire.
 - À qui l'enverrais-tu?
 - À quel moment l'enverrais-tu après l'avoir prise?
 - Y ajouterais-tu un commentaire?
 - Quel commentaire ajouterais-tu?
 - Si la photo est de quelqu'un d'autre ou d'un groupe, inclurais-tu leurs noms avec la photo?
3. Supposons que tu veuilles l'afficher sur ta page personnelle sur ton compte de réseau social.
 - Retoucherais-tu la photo avant de l'afficher? Dans l'affirmative, que retoucherais-tu?
 - Identifierais-tu des personnes sur la photo? (Lorsque tu identifies des personnes dans des photos, tu affiche un lien vers leurs profils à partir de l'image).
 - Qui serait en mesure de voir la photo une fois que tu l'as affichée? (Qui a accès à ta page?)

Le savais-tu?

Voici quelques points si vous pensez à afficher des photos en ligne.

Penser à l'avenir

De nombreuses entreprises et universités utilisant maintenant les recherches en ligne pour en apprendre davantage sur les employés potentiels et les élèves, vous pourriez voir de futures occasions tomber à l'eau si vous ne faites pas attention à ce que vous affichez aujourd'hui. Dans cinq ans, une photo embarrassante ou un message sur un blogue pourrait revenir vous hanter. C'est pourquoi vous devriez également *toujours* demander la permission avant d'afficher la photo d'une autre personne.

Le contenu en ligne est comme un tatouage : c'est pour toujours!

Supprimer des renseignements ne signifie pas nécessairement qu'ils n'existent plus : les sites Web et les applications garderont souvent des copies de sauvegarde de tout ce qui est affiché en ligne. En fait, « vos messages » ne vous appartiennent habituellement pas. Une fois qu'un message est affiché, les droits leur appartiennent souvent, ce qui signifie qu'ils peuvent les réutiliser comme bon leur semble même si vous les avez supprimé!

Contrôle? Quel contrôle?

Une fois qu'un contenu est affiché en ligne, vous n'avez plus le contrôle sur lui. Des millions de gens peuvent le télécharger et le diffuser, continuant de faire circuler en ligne, potentiellement pour toujours, cette mauvaise photo de vous sur laquelle vous êtes mal coiffé. Même les pages protégées par un mot de passe ne sont pas sécuritaires.

Identifier des images

Instagram et d'autres services de partage de photos laissent les membres « identifier » des photos, c'est-à-dire que vous pouvez identifier les personnes sur les photos que vous affichez et établir un lien avec leur profil à partir de l'image. Les photos identifiées de vous à partir de pages d'autres personnes feront partie de votre profil à moins que vous ne les bloquiez à partir de vos paramètres de sécurité.

Si vous voulez qu'une photo soit retirée de la page de quelqu'un d'autre, vous devez demander à la personne qui l'a affichée de le faire.

Trousse de conseils sur l'éthique et l'empathie

Voici quelques conseils pour aider les jeunes à éviter les pièges autour de l'empathie en ligne :

- Remember that the people we talk to and play with online are real people. Even if you don't know them offline, try to imagine a person sitting next to you before you say or type anything.
- N'oublie pas que les gens à qui tu parles et avec qui tu joues sont de vraies personnes. Même si tu ne les connais pas hors ligne, imagine que la personne est assise à côté de toi avant de lui dire ou de lui écrire quoi que ce soit.
- Ne réponds pas tout de suite. Quand quelque chose te fâche, prends le temps de laisser passer la colère initiale ou de laisser la peur s'estomper.
- Lorsque tu le peux, mets les choses au clair en personne plutôt qu'en ligne. N'oublie pas que l'autre personne ne peut pas savoir comment tu te sens en ligne; ainsi, la tension peut grimper dramatiquement.
- Parle de tes émotions à tes amis et à ta famille. Les enfants persistent à dire que le simple fait d'avoir quelqu'un qui les écoute leur permet de gérer efficacement les conflits en ligne. ^[1] Si tu ne peux pas parler à quelqu'un de ton entourage, tu peux faire appel à un service d'assistance téléphonique, comme Jeunesse, J'écoute (www.jeunessejecoute.ca).
- Ne demande pas à ton groupe d'amis d'appuyer ton message. La recherche indique que le même message répété maintes et maintes fois – même si cela est fait par des amis qui adhèrent à ton point de vue dans un débat – peut intensifier encore plus un sentiment de colère. ^[2] Cela peut également accroître la tension et provoquer un conflit bien plus grand.
- Sois à l'écoute de tes propres émotions! Il est difficile de prendre les bonnes décisions lorsque nous sommes envahis par la colère, la peur ou l'embarras. Si ton cœur s'emballe ou si tu te sens tendu, tu devrais passer hors ligne pendant quelque temps.

1 Youth Voice Project. < <http://stopbullyingnow.com/the-youth-voice-project/>>

2 Englander, Elizabeth Kandel. *Bullying and cyberbullying: what every educator needs to know*. Cambridge, Mass.: Harvard Education Press, 2013.

Que faire si quelqu'un est méchant envers toi en ligne

Ne riposte pas.

Souvent, l'intimidateur cherche à te faire fâcher. En ripostant, il obtient exactement ce qu'il souhaitait. Parfois, il espère que tu te défendras pour que ce soit **toi** qui se fasse punir!

Souvent, les gens ne se rendent pas compte qu'ils ont blessé tes sentiments en ligne. Si tu n'es pas certain que quelqu'un a été volontairement méchant envers toi, commence par lui parler en personne – de façon à ce que vous puissiez vous voir et vous entendre – et voyez si vous pouvez arranger les choses.

Quand quelque chose te fâche, prends le temps de laisser passer la colère initiale ou de laisser la peur s'estomper. Il est difficile de prendre les bonnes décisions lorsque nous sommes envahis par la colère, la peur ou l'embarras. Si ton cœur s'emballa ou si tu te sens tendu, tu devrais passer hors ligne pendant quelque temps. Il peut parfois être utile de sortir dehors et de faire une activité physique pour t'aider à faire le vide.

Enregistre les éléments de preuve.

Si quelqu'un est méchant envers toi en ligne, enregistre les preuves. Si tu as reçu quelque chose directement, fais une sauvegarde. Si c'est quelque chose qui peut être effacé (un micromessage, une mise à jour de statut, etc.) fais une capture d'écran (<https://www.commentcamarche.com/faq/398-comment-faire-une-capture-d-ecran>).

Si cela se produit plusieurs fois, prends des notes de tout ce qui se passe. Écris autant de détails que tu peux : où et quand c'est arrivé, tout ce que tu sais à propos de la personne qui l'a fait, tout ce que tu as fait (ou que tu n'as pas fait) et comment tu te sentais par rapport à tout cela.

Parles-en à quelqu'un.

Si quelqu'un est méchant envers toi en ligne, il est bien d'en parler à tes amis ou à une personne de ta famille. Les enfants qui ont été victimes d'intimidation disent que la chose la plus rassurante que les autres ont pu faire pour eux, c'était de leur consacrer du temps et les écouter. Si tu n'as personne à qui parler hors ligne, tu peux contacter Jeunesse, J'écoute (<https://jeunessejecoute.ca>) et te confier à un de leurs conseillers spécialement formés.

Rappelle-toi que ce n'est pas de ta faute.

Il n'y a rien dans ta façon d'agir qui puisse justifier que quelqu'un soit méchant envers toi. Il n'y a rien dans ta personne qui puisse justifier que quelqu'un soit méchant envers toi. **Si quelqu'un est méchant envers toi, c'est son problème, pas le tien.**

Tu devrais **signaler** ce qui se passe :

- si tu as peur;
- si cela fait en sorte que tu ne veux pas aller à l'école ou faire des choses que tu aimes (comme jouer à ton jeu favori, parce que quelqu'un y est méchant envers toi);
- si tu n'arrives pas à penser à autre chose;
- si la personne a dit qu'elle te ferait du mal ou qu'elle publierait quelque chose qui te ferait du tort ou qui t'humilierait.

Tu peux signaler la situation auprès des personnes qui administrent le site où cela s'est produit (utilise les outils de signalement sur Facebook [<https://fr-ca.facebook.com/help/420576171311103/>], YouTube [https://support.google.com/youtube/topic/2803138?hl=fr&ref_topic=2676378] ou Twitter [<https://support.twitter.com/articles/82753-comment-signaler-des-infractions#>]). Voici une liste complète et à jour de moyens de signaler la cyberintimidation sur des sites et des applications populaires [<https://cyberbullying.org/report/>] (en anglais seulement).

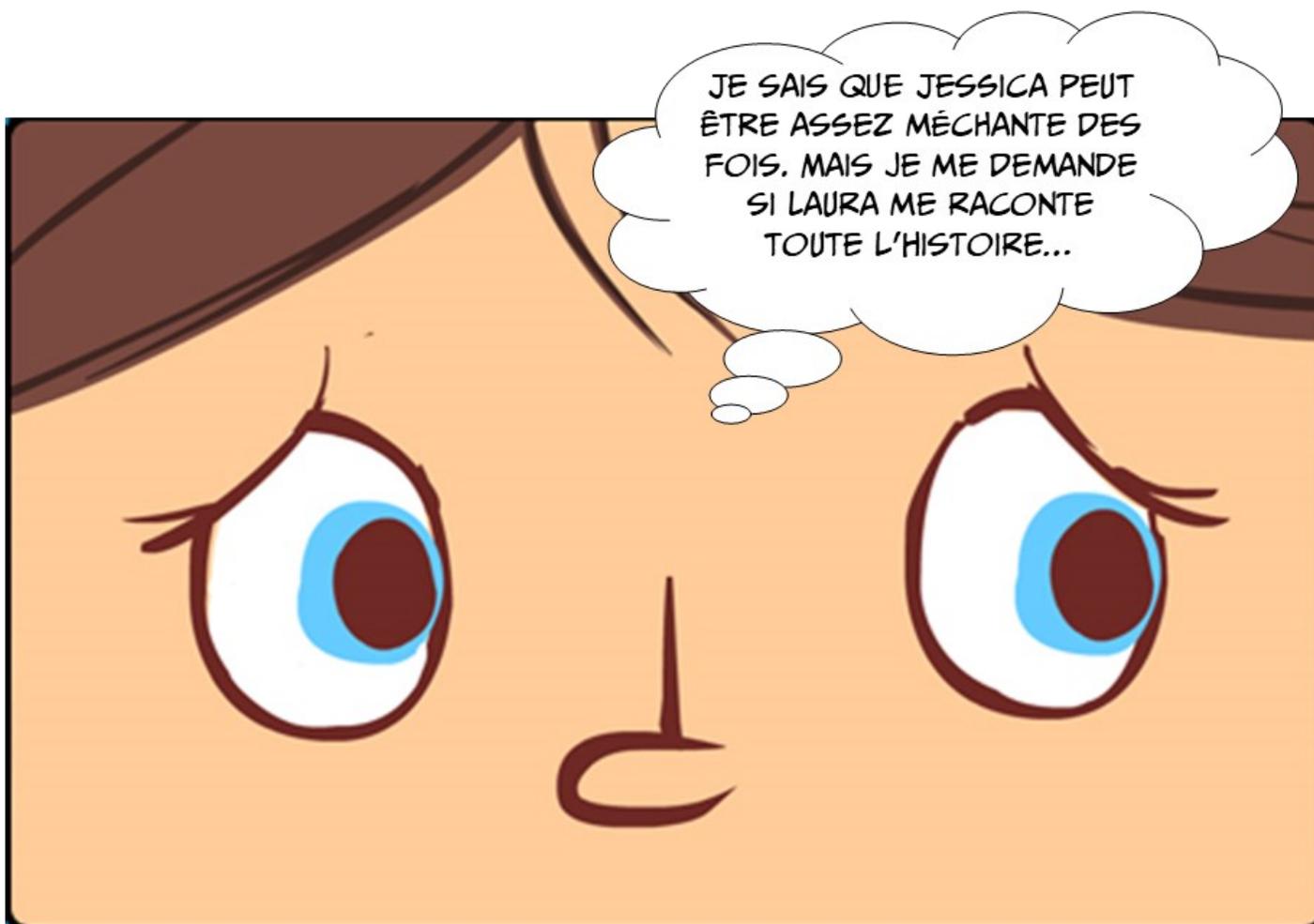
Tu peux aussi parler à tes parents, à un enseignant ou à un autre adulte de confiance.

Si, pour une raison ou une autre, tu ne peux parler à aucun adulte et la personne menace de te faire du mal physiquement ou elle te fait du chantage (elle menace de faire quelque chose, comme publier des photos embarrassantes si tu ne fais pas ce qu'elle te dit), tu peux t'adresser directement au service de police de ta localité.

ÉCRIS LA FIN DE L'HISTOIRE!



OK EUH, IL Y AVAIT UNE PHOTO DE MAX, J'VEUX DIRE UNE PHOTO DE MOI MAIS MAX ÉTAIT DEDANS AUSSI MAIS JE VOULAIS L'AFFICHER, ET JE PENSAIS QUE TOUT ÉTAIT CORRECT MAIS MAINTENANT SA MÈRE EST FÂCHÉE CONTRE LUI ET LUI EST FÂCHÉ CONTRE MOI ET ELLE EST VRAIMENT MÉCHANTE!



ÉCRIS LA FIN DE L'HISTOIRE!





**Sérieusement.
Rends-le moi
tout de suite!**



**J'peux pas! Je viens juste
de commencer à jouer et
je n'sais pas comment
mettre les choses par
terre.**



**DIT-IL LA VÉRITÉ OU ES-
SAIE-T-IL DE VOLER
MON TRÉSOR? QU'EST-
CE-QUE JE DEVRAIS
FAIRE?**

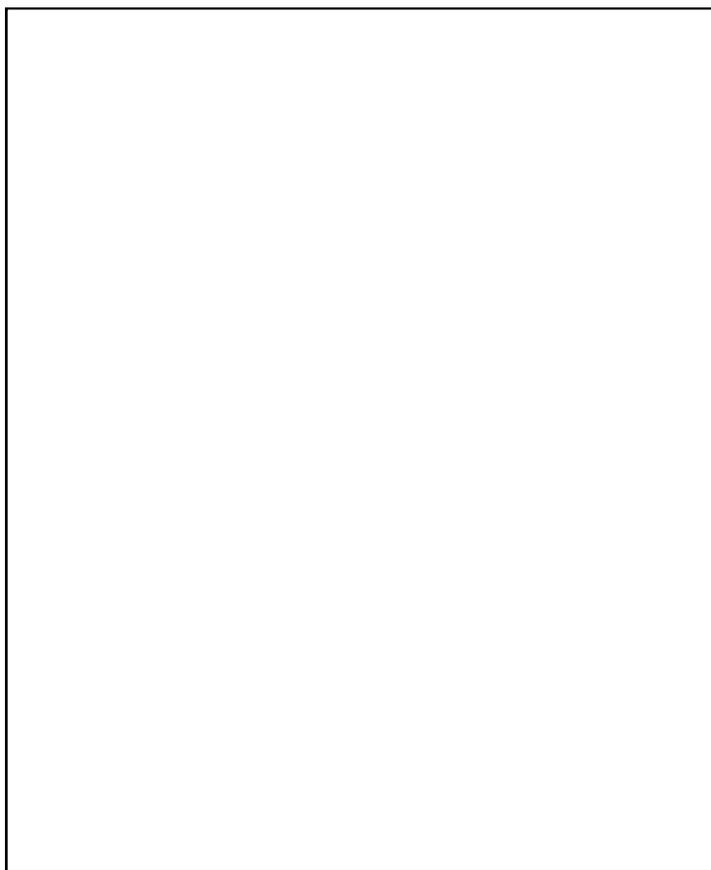
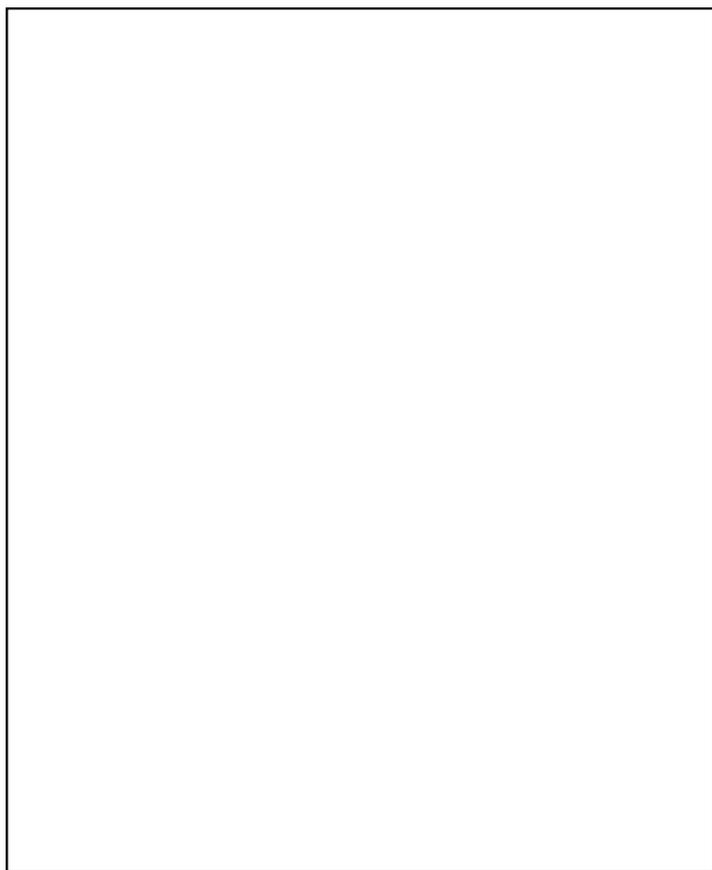
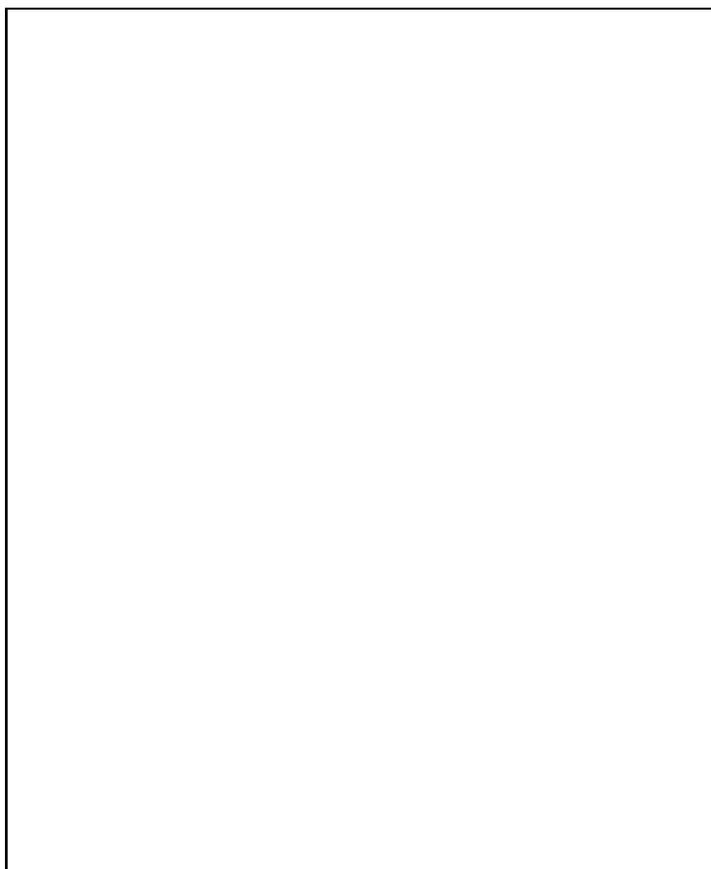
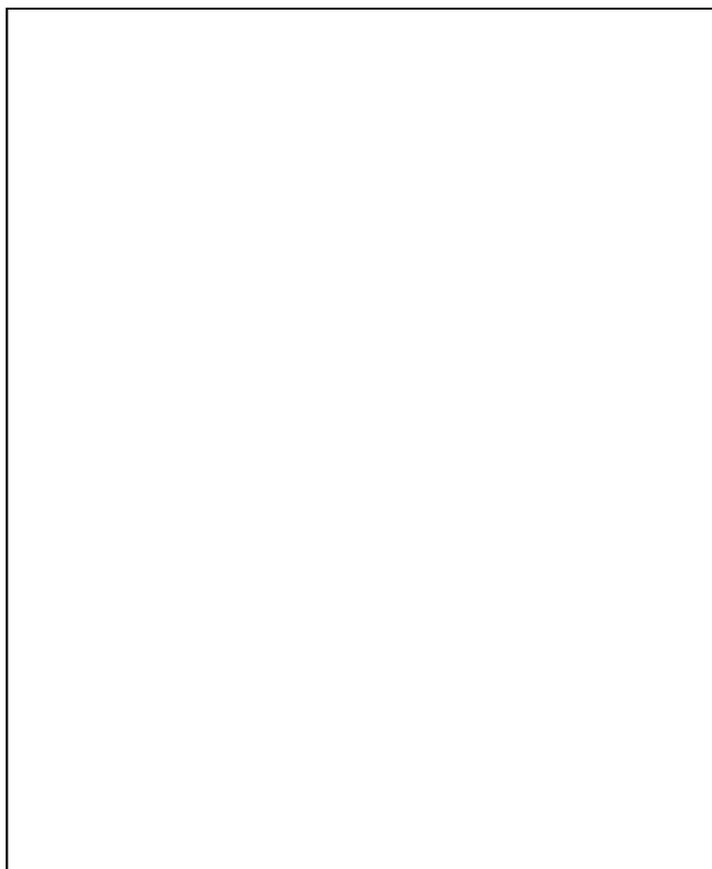


ÉCRIS LA FIN DE L'HISTOIRE!

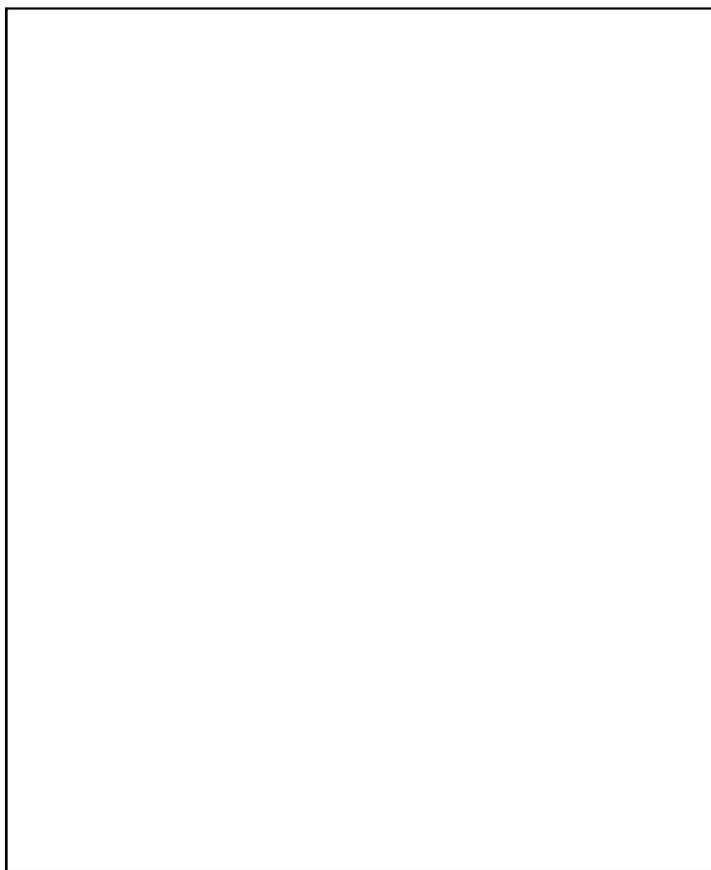
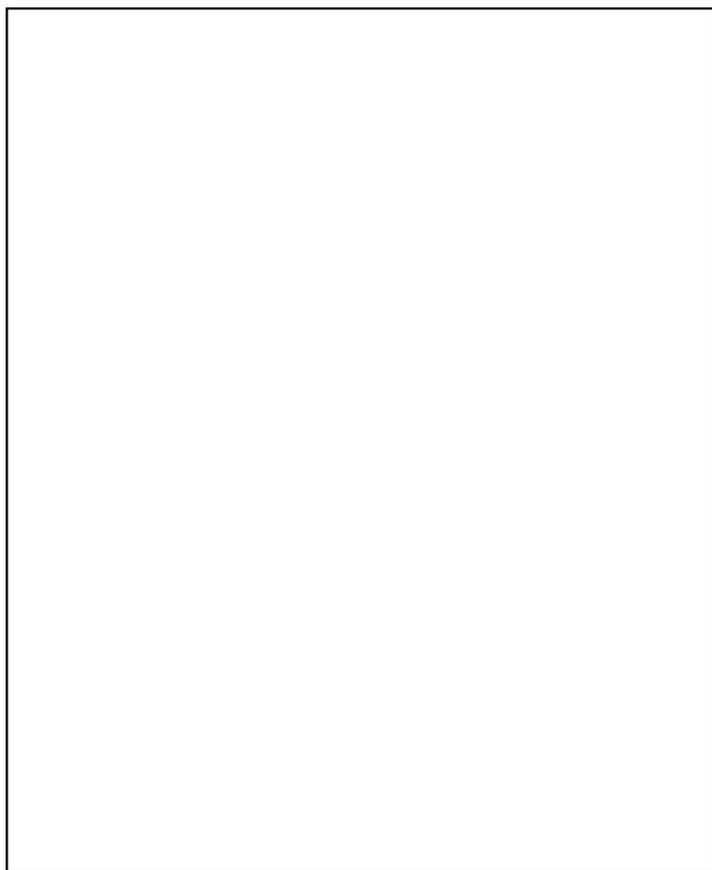
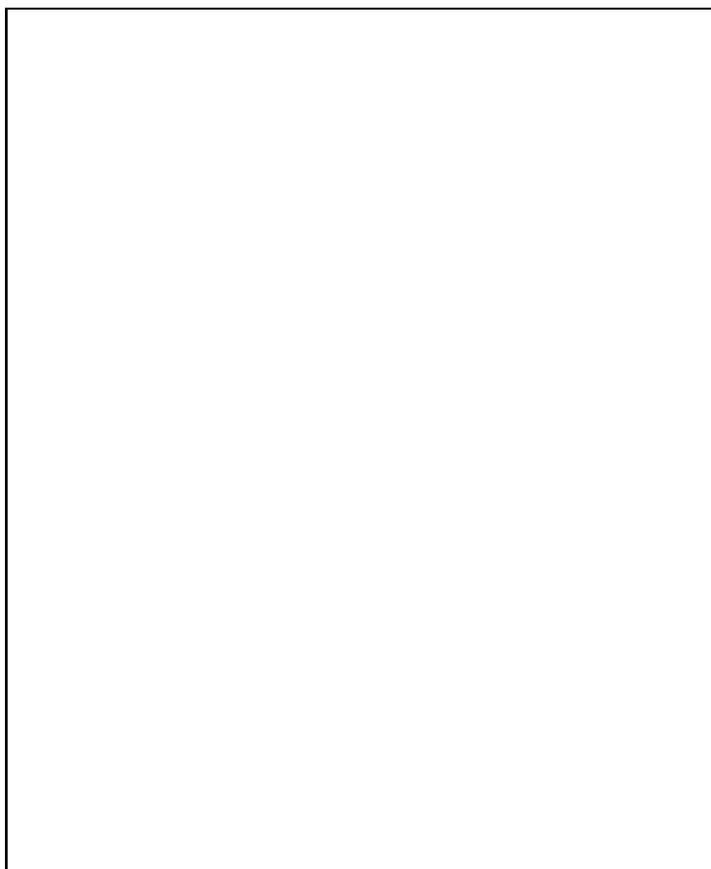
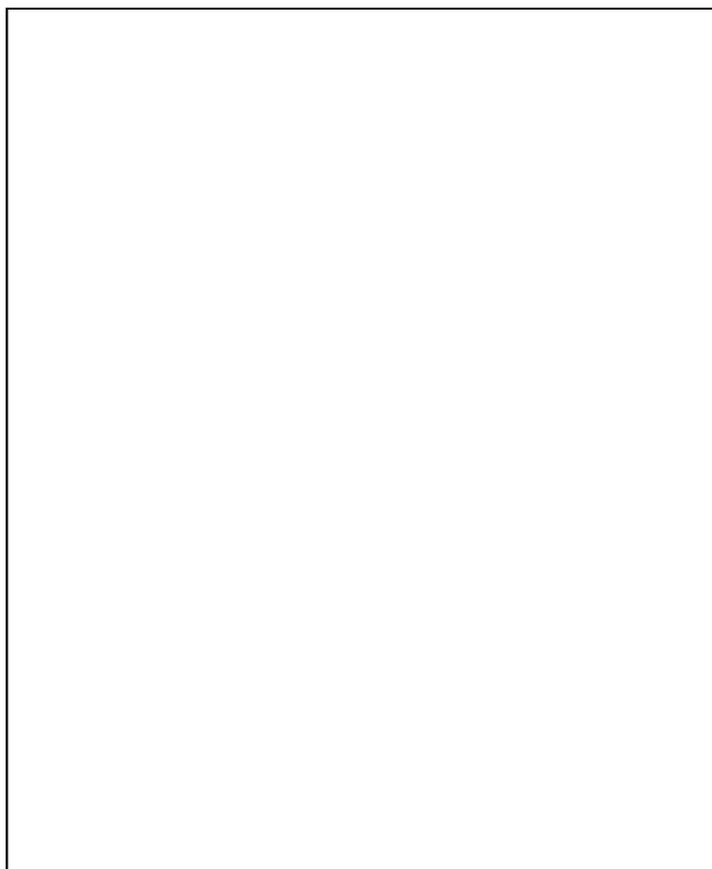




ÉCRIS LA FIN DE L'HISTOIRE!



ÉCRIS LA FIN DE L'HISTOIRE!



Cyber-Choix

Aide chaque personnage à décider de ce qu'il doit faire devant un dilemme dans les médias sociaux. Comme dans la vraie vie, les choix que tu feras changeront le résultat. Contrairement à la vraie vie, tu peux rejouer pour voir quel sera le résultat si tu fais des choix différents.

PARTAGER OU NE PAS PARTAGER ?

Comment te sens-tu lorsque tu ne peux pas partager une photo que tu aimes vraiment ? Est-ce que tu hésites parfois avant de partager une photo avec ton groupe d'amis ?



AMADOUER LE TYRANNOLAURE

Comment te sens-tu lorsque tu vois un de tes amis être méchant envers quelqu'un ?



LE CONTE DE SAMEEN LE SAGE

Il peut arriver qu'une personne soit méchante envers une autre dans un jeu en ligne. As-tu déjà vécu ou été témoin d'une telle situation ?



RÉPARER UNE AMITIÉ

Comment te sens-tu lorsque tu essaies de restaurer ta réputation en ligne ? Laura doit décider quoi faire quand tous ses amis sont fâchés contre elle pour ce qu'elle leur a fait et pour ce qu'elle a dit à propos d'eux.





Nom _____

Enseignant _____

1. Quels choix as-tu fait la première fois?

2. Qu'as-tu pensé de ces choix?

3. Quels choix étaient plus difficiles à faire que d'autres?

4. As-tu déjà dû faire des choix comme ceux de Sasha?

5. En quoi tes choix ressemblaient-ils à ceux de Sasha? En quoi étaient-ils différents?

6. Quels choix se sont avérés bons?

7. Quels choix se sont avérés mauvais?

8. Comment Sasha a-t-elle pu améliorer les choses après avoir fait de mauvais choix?



Nom _____

Enseignant _____

1. Quels choix as-tu fait la première fois?

2. Qu'as-tu pensé de ces choix?

3. Quels choix étaient plus difficiles à faire que d'autres?

4. Quels ont été les meilleurs choix pour Violette? Et pour Sameen? Et pour Laura?

5. Comment pouvons-nous tracer une ligne entre jouer contre une personne dans un jeu et être méchant avec elle?

6. Le fait que Sameen ait d'abord fait quelque chose pour embêter Laura fait-il une différence?

7. Le fait que Sameen soit un nouveau joueur fait-il une différence? Le fait que Violette pense que Sameen est peut-être plus jeune que Laura et elle fait-il une différence?

8. Quel serait l'effet sur le jeu si tout le monde agissait comme Laura?



Nom _____

Enseignant _____

1. Quels choix as-tu fait la première fois?

2. Qu'as-tu pensé de ces choix?

3. Quels choix étaient plus difficiles à faire que d'autres?

4. Quels ont été les meilleurs choix pour Sam? Et pour Laura? Et pour Aadan?

5. Le fait que Laura ne savait pas à quel point elle allait blesser Sam en lui disant qu'elles ne voulaient pas jouer avec lui fait-il une différence?

6. Crois-tu que les choses se seraient passées autrement si elles avaient joué hors ligne, comme lors de la récréation à l'école?

7. Sam a-t-il bien fait de détruire le château de Laura pour se venger d'elle, ou cette action est-elle aussi grave que ce qu'elle lui a fait?



Nom _____

Enseignant _____

1. Quels choix as-tu fait la première fois?

2. Qu'as-tu pensé de ces choix?

3. Quels choix étaient plus difficiles à faire que d'autres?

4. Quels choix se sont avérés les meilleurs pour Laura? Et pour Violette? Et pour Max? Et pour Aadan?

5. Quand Laura s'est disputée avec Max, c'est parce qu'elle lui avait fait quelque chose. Quand elle s'est disputée avec Aadan, c'est parce qu'il lui avait fait quelque chose. Est-ce que cela fait une différence? Pourquoi?

6. Que pourraient penser les amis de Laura si elle continue d'agir ainsi?

7. Voudront-ils jouer à Le royaume des UniSaures si d'autres personnes agissent comme Laura?

À propos d'HabiloMédias



LE CENTRE CANADIEN
D'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET
DE LITTÉRATIE NUMÉRIQUE

HabiloMédias est un organisme canadien sans but lucratif dédié à la maîtrise des médias et des littératies numériques. HabiloMédias vise à développer chez les enfants et les adolescents canadiens l'esprit critique qui leur permette d'utiliser les médias à titre de citoyens numériques actifs et éclairés.

HabiloMédias :

- offre des centaines de ressources en éducation aux médias : des leçons « prêtes à enseigner », des jeux éducatifs en ligne pour les enfants et de la documentation sur l'éducation aux médias et aux nouvelles technologies. Tout ceci se trouve sur le site d'HabiloMédias au <http://habilomedias.ca>.
- organise des formations et fournit des ressources en matière de développement professionnel (DP). Les ministères provinciaux ou territoriaux, les systèmes régionaux de bibliothèques, les institutions postsecondaires et les écoles peuvent se procurer une licence d'utilisation permettant l'accès à ces ressources.
- mène des recherches. *Jeunes Canadiens dans un monde branché* (JCMB) est l'étude de recherche la plus longue et la plus complète réalisée au Canada sur les attitudes et les comportements des jeunes à l'égard d'Internet, sondant plus de 20 000 parents, enseignants et élèves depuis 2000. HabiloMédias a complété et publié la phase IV de JCMB. Les rapports de toutes les itérations de cette recherche peuvent être consultés au <https://habilomedias.ca/recherche-et-evaluation/jeunes-canadiens-dans-un-monde-branché>.
- héberge, en partenariat avec la Fédération canadienne des enseignantes et des enseignants, la Semaine éducation médias. La Semaine éducation médias est une campagne nationale annuelle de promotion de la littératie numérique et l'éducation aux médias, avec des activités et des événements qui se déroulent dans les salles de classe, les bibliothèques, les musées et les groupes communautaires partout au Canada. Pour de plus amples informations concernant la Semaine éducation médias, rendez-vous sur le site <https://habilomedias.ca/semaine-%C3%A9ducation-m%C3%A9dias>.

Coordonnées des bureaux :

HabiloMédias
205, rue Catherine, Bureau 100
Ottawa, Ontario, Canada
K2P 1C3

Téléphone : 613-224-7721
Télécopieur : 613-761-9024
Courriel : infos@habilomedias.ca
Site Web : <http://habilomedias.ca>