



LEÇON

Années scolaire : 4^e à la 6^e année

Au sujet de l'auteur : Matthew Johnson, Directeur de l'éducation, HabiloMédias

Durée : de 1 à 2 heures

Cette leçon fait partie de la série de leçons [Sur le droit chemin : Enseigner aux enfants un comportement éthique et sécuritaire en ligne](http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/cadre-de-litt%C3%A9rature-num%C3%A9rique).

Comportement éthique en ligne : Éthique et empathie



Cette leçon fait partie de *Utiliser, comprendre et créer : Un cadre de littératie numérique pour les écoles canadiennes* : <http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/cadre-de-litt%C3%A9rature-num%C3%A9rique>.

Aperçu

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 rappeler.

Objectifs visés

Les élèves :

- apprendront à identifier les émotions intenses et leurs effets sur la prise de décision;
- s'exerceront à étendre l'empathie au contexte en ligne;
- établiront les différences entre la communication en ligne et hors ligne;
- exploreront les dilemmes moraux relatifs à la communication en ligne;
- apprendront à gérer leurs émotions lors de leurs interactions en ligne;
- s'exerceront à prévenir et à gérer les conflits lors de leurs interactions en ligne;
- créeront un produit médiatique.

Préparation et matériel

- Consulter le document d'information *Éthique et empathie*.
- Photocopier le document *Éthique et empathie en ligne*.



Déroulement suggéré

Pour commencer, demandez aux élèves d'écrire sur un bout de papier trois choses que des gens ont fait récemment qui les ont rendus heureux et trois choses qui les ont rendus en colère. (Cet exercice peut se faire en ligne ou hors ligne). Invitez-les à repenser à ces moments et à se rappeler la façon dont ils se sont sentis : pendant combien de temps ont-ils ressenti de la colère ou de la joie? Qu'est-ce que cette émotion les a incités à faire? Qu'est-ce que cette émotion leur a donné envie de faire? (L'objectif de ces questions consiste à donner aux élèves une occasion de réfléchir; elles ne sont pas conçues dans le but d'un partage avec la classe).

Expliquez aux élèves que la joie et la colère sont des exemples d'émotions intenses qui peuvent être difficiles à contrôler et qui peuvent nous inciter à faire des choses que nous ne ferions pas en temps normal. Demandez aux élèves de nommer d'autres émotions intenses (par exemple, la peur, l'excitation, la frustration et la jalousie). Ensuite, dirigez une brève discussion en classe sur les points suivants :

- Est-ce que nous savons toujours que nous ressentons une émotion intense? En quelles occasions pouvons-nous ressentir une émotion intense sans le savoir? (Par exemple, si nous avons peur, la peur ne cesse pas tout de suite, même si la cause de la peur a disparu – ou même s'il s'avère qu'il n'y avait pas de vraie raison d'avoir peur).
- Comment nous sentons-nous lorsque nous sommes heureux ou excités? Comment notre corps réagit-il lorsque nous ressentons une émotion intense? (Le rythme cardiaque s'accélère, les muscles se raidissent, le corps est parcouru de frissons, la respiration est bloquée inconsciemment).
- Comment le fait de ressentir une émotion intense peut-il avoir une incidence sur notre façon de penser et de prendre des décisions? (Il est difficile de penser clairement lorsque nous ressentons une émotion intense. Aux prises avec une émotion intense, nous avons souvent plus de difficulté à nous calmer : lorsque quelque chose déclenche une émotion intense, nous voulons habituellement agir *immédiatement*. De plus, nous nous sentons souvent personnellement visés lorsque nous ressentons une émotion intense; nous risquons donc de réagir vivement – ce qui amplifie encore plus notre émotion.)

À présent, demandez aux élèves s'ils connaissent la signification du mot « empathie ». Expliquez que ce mot a deux sens, soit *ressentir* ce que vivent les autres (par exemple, ressentir de la tristesse parce qu'un ami traverse une épreuve difficile) et *reconnaître* ce que ressentent les autres (par exemple, être en mesure de déterminer que votre amie est en colère même si elle ne dit rien). Quels indices permettent de déterminer ce que ressent une personne? Demandez aux élèves de repenser à une situation dans laquelle ils savaient qu'un ami était furieux et de réfléchir à ce qui leur a permis de s'en rendre compte : le regard de cet ami, le ton de sa voix, l'impression que quelque chose le préoccupait. Que peut-il se produire si nous ne nous comprenons pas que nous sommes aux prises avec une émotion intense ou que c'est le cas d'une personne qui nous accompagne? (Nous pouvons agir sans penser, avoir des réactions différentes qu'en temps normal, provoquer une réaction inhabituelle chez une autre personne).

Au tableau, tracez deux colonnes et écrivez les en-têtes HORS LIGNE et EN LIGNE. Demandez aux élèves de comparer une conversation en ligne (par un jeu vidéo, un réseau social, des textos ou de la messagerie instantanée) à une conversation face à face. Les colonnes doivent comprendre les éléments suivants :



HORS LIGNE

Peut voir l'autre personne

Peut entendre le ton de sa voix

L'autre peut vous voir

L'autre peut vous entendre

Ce que vous dites disparaît (sauf en mémoire)

Seules les personnes présentes vous entendent

Peut voir la réaction des autres à ce que vous dites

EN LIGNE

Ne peut pas voir l'autre personne

Ne peut pas l'entendre

L'autre ne peut pas vous voir

L'autre ne peut pas vous entendre

Tout ce que vous dites peut être relu par la suite

Les gens peuvent lire ce que vous dites

Ne peut pas voir la réaction des autres à ce que vous dites

Maintenant, rappelez aux élèves les moyens de déterminer si une personne vit une émotion intense. Lesquels de ces moyens sont disponibles en ligne et lesquels ne le sont pas? Quel effet cela peut-il avoir sur notre manière de réagir à ce qui nous fait ressentir des émotions intenses lorsque nous sommes en ligne?

Distribuez le document *Éthique et empathie en ligne*. Lisez les scénarios du côté A, puis demandez aux élèves de discuter des questions suivantes en classe pour chaque scénario :

- Comment vous sentiriez-vous dans une telle situation?
- Que feriez-vous pour remédier à la situation?
- Qui serait touché par vos actions?

Maintenant, invitez les élèves à former des groupes de deux et à lire les scénarios du côté B (de l'autre côté de la page). Chacun de ces scénarios reprend un scénario du côté A en adoptant un autre point de vue. Après avoir lu chaque scénario, les élèves se penchent sur les trois mêmes questions. Lorsque les élèves ont terminé leur travail sur les scénarios, rassemblez le groupe et demandez aux élèves s'ils changeraient leurs réponses du côté A à la lumière de ce qu'ils savent maintenant. Discutez des solutions des élèves pour chaque scénario et des stratégies qui seraient, selon eux, les plus efficaces. (À l'aide du document d'information *Éthique et empathie*, vérifiez si les principaux outils et les grandes stratégies ont été soulevés).

Maintenant, demandez aux élèves (en groupes de deux ou en grands groupes) de dresser une liste de conseils et techniques pour la gestion des émotions et la prévention ou la gestion des conflits en ligne. Une fois la liste terminée, invitez les élèves à choisir un de leurs conseils et à créer une affiche, une bande dessinée, un sketch, une vidéo ou un produit médiatique similaire qui explique et illustre ce conseil de manière claire et divertissante.

Évaluation : L'évaluation des élèves peut se baser sur le contenu et la présentation de leur produit médiatique et leur niveau de compréhension en ce qui concerne l'empathie, la régulation des émotions et la résolution de conflits.



Éthique et empathie (document d'information pour les enseignantes et les enseignants)

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

- 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.



Éthique et empathie en ligne

CÔTÉ A

Scénario 1

Même s'ils ne se sont jamais rencontrés hors ligne, Nathan et Jérémie sont d'excellents amis et passent beaucoup de temps à jouer ensemble au jeu en ligne *Royaume chevaleresque*. Ils prennent beaucoup de plaisir à combattre les monstres et ils aiment faire des blagues et se taquiner. Lorsqu'ils sont confrontés à un chien guerrier géant, Jérémie s'enfuit au lieu de le combattre et il demande à Nathan de le laisser tranquille. Comme Nathan tient à obtenir le trésor du chien guerrier, il le combat et se moque de Jérémie en disant que celui-ci avait peur d'un petit chiot. Jérémie ne dit rien, mais quelques minutes plus tard, son personnage attaque celui de Nathan, et après leur combat, les deux garçons se déconnectent du jeu. Nathan ne comprend pas pourquoi Jérémie est si furieux.

- Si vous étiez à la place de Nathan, comment vous sentiriez-vous?
- Que feriez-vous pour remédier à la situation?
- Qui serait touché par vos actions?

Scénario 2

Elsa aime jouer aux *Géants célestes*, des figurines d'action offertes avec un code permettant de contrôler le même personnage dans le monde virtuel des *Géants célestes*. Un après-midi, en jouant avec ses amis en ligne, elle voit que Oscar, un de ses camarades de classe, se fait taquiner parce qu'il joue avec un personnage féminin nommé Valorica. Elsa et Oscar ne sont pas des amis très proches, mais Elsa n'aime pas voir quelqu'un se faire intimider, alors elle dit aux autres joueurs de laisser Oscar tranquille car il n'y a rien de mal à jouer avec un personnage féminin – ce n'est qu'un jeu, après tout. Toutefois, à sa grande surprise, Oscar se fâche et dit à Elsa de se mêler de ses affaires.

- Si vous étiez à la place d'Elsa, comment vous sentiriez-vous?
- Que feriez-vous pour remédier à la situation?
- Qui serait touché par vos actions?

Scénario 3

Maria vérifie sa page sur un réseau social lorsqu'elle s'aperçoit qu'elle fait l'objet de nombreux commentaires étranges sur une photo dans laquelle elle est identifiée :

- « Beaux cheveux! »
- « Tintin existe! »
- « Cocorico! »

Elle se rend compte que son amie Juliette a publié une photo d'elles dans laquelle ses cheveux sont dressés vers l'avant. Maria ne se souvient même pas quand cette photo a été prise, et elle ne voulait certainement pas que celle-ci soit publiée! Elle est particulièrement en colère parce qu'elle ne sait pas du tout pourquoi Juliette voudrait être aussi méchante envers elle.



- Si vous étiez à la place de Maria, comment vous sentiriez-vous?
- Que feriez-vous pour remédier à la situation?
- Qui serait concerné par vos actions?

CÔTÉ B

Scénario 1

Dans la rue où habite Jérémie, il n'y a pas d'autres enfants de son âge; il passe donc beaucoup de temps à jouer à *Royaume chevalresque*. Il s'est fait quelques bons amis, comme Nathan, mais ils ne se parlent pas beaucoup de leur vie hors ligne. Lorsqu'il est hors ligne, Jérémie consacre beaucoup de temps à son chien Gus. Il y a quelques semaines, Gus a commencé à être malade et Jérémie est très inquiet pour lui. Il sait que c'est ridicule, mais il n'avait pas envie de se battre contre le chien guerrier dans le jeu *Royaume chevalresque* et lorsque Nathan l'a vaincu, il a presque éclaté en sanglots. Il sait qu'il n'aurait pas dû se fâcher contre Nathan, mais il avait peur que celui-ci se moque de lui s'il avait découvert pourquoi il était bouleversé.

- Si vous étiez à la place de Jérémie, comment vous sentiriez-vous?
- Que feriez-vous pour remédier à la situation?
- Qui serait touché par vos actions?
- Maintenant que vous avez le point de vue des deux garçons, avez-vous une impression différente par rapport à l'histoire?

Scénario 2

Tous les amis d'Oscar ont des *Géants célestes*, mais sa mère dit qu'elle ne peut pas se permettre de lui acheter un jouet aussi coûteux. Un jour, sa mère ramène une surprise à la maison : la fille d'une collègue de travail ne joue plus aux *Géants céleste* et se débarrasse de sa figurine Valorica. Les amis d'Oscar le taquent beaucoup quand il joue, mais c'est mieux que de ne pas jouer du tout. Il tourne la situation à la blague parce qu'il ne veut pas que ses amis sachent que sa mère ne pouvait pas lui acheter un jouet *Géants célestes* neuf. Un jour, Elsa, une jeune fille de sa classe avec qui il ne joue habituellement pas, se met à crier après ses amis pour qu'ils arrêtent de l'intimider. Il ne veut pas avoir à expliquer pourquoi il joue avec Valorica. C'est tellement embarrassant!

- Si vous étiez à la place d'Oscar, comment vous sentiriez-vous?
- Que feriez-vous pour remédier à la situation?
- Qui serait touché par vos actions?
- Maintenant que vous avez le point de vue d'Elsa et d'Oscar, avez-vous une impression différente par rapport à l'histoire?



Scénario 3

Juliette regarde les photos qu'elle a prises sur son téléphone et choisit celles qu'elle va publier. Elle en trouve une sur laquelle elle se trouve vraiment bien, mais son amie Maria, qui est également sur la photo, a les cheveux dressés, d'un air un peu fou. Elle sait que Maria sera mécontente si quelqu'un qu'elles connaissent voit la photo. Comme les deux filles ont beaucoup d'amis communs, Juliette sait que si elle publie la photo, les gens reconnaîtront Maria et l'identifieront, de sorte que tout le monde qui la connaît pourra la voir. Par contre, si Juliette ne la publie pas, aucun de ses amis ne pourra la voir.

- Si vous étiez à la place de Juliette, comment vous sentiriez-vous?
- Que feriez-vous pour remédier à la situation?
- Qui serait touché par vos actions?
- Maintenant que vous avez le point de vue des deux filles, avez-vous une impression différente par rapport à l'histoire?



Tâche d'évaluation : produit médiatique

	Attentes en matière d'apprentissage	Réalisation
<p>Utiliser</p> <p>Les compétences et les connaissances qui entrent dans la catégorie « utilisation » vont du savoir technique fondamental (utiliser des programmes informatiques comme des systèmes de traitement de texte, des navigateurs Web, des courriels, et d'autres outils de communication) aux capacités plus avancées pour accéder et utiliser les ressources du savoir, comme les moteurs de recherche et les bases données en ligne, et les technologies émergentes comme l'infonuagique.</p>	<p>Démontrer des stratégies pour la gestion d'une gamme d'émotions et de sentiments</p> <p>Démontrer une connaissance des stratégies appropriées pour partager et exprimer des sentiments et des émotions</p> <p>Utiliser les réseaux électroniques de façon éthique</p> <p>Démontrer la responsabilité et le respect dans ses communications en ligne et les collectivités</p>	<p>Insuffisante (R);</p> <p>Débutant (1);</p> <p>En développement (2);</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>
<p>Comprendre</p> <p>La notion de « comprendre » comprend reconnaître comment la technologie réseautée affecte notre comportement ainsi que nos perceptions, croyances et sentiments à propos du monde qui nous entoure.</p> <p>Comprendre nous prépare également pour une économie du savoir alors que nous développons des compétences en gestion de l'information pour trouver, évaluer et utiliser efficacement des renseignements pour communiquer,</p>	<p>Démontrer une compréhension de la façon dont une personne intimidée en ligne se sent, de la façon dont la cyberintimidation est semblable ou différente de l'intimidation en personne, et des stratégies pour composer avec la cyberintimidation lorsqu'elle se produit</p> <p>Démontrer une compréhension de ce que signifie être responsable et respectueux dans les collectivités en ligne et hors ligne comme façon d'apprendre comment être un bon citoyen numérique</p>	<p>Insuffisante (R);</p> <p>Débutant (1);</p> <p>En développement (2);</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>



	Attentes en matière d'apprentissage	Réalisation
<p>Créer</p> <p>Créer est la capacité de produire du contenu et de communiquer efficacement au moyen d'une variété d'outils médiatiques numériques. La création comprend être en mesure d'adopter ce que nous produisons pour différents contextes et publics, de créer et de communiquer au moyen de médias riches comme des images, des vidéos et du son, et de s'engager efficacement et de façon responsable à l'égard de contenu géré par l'utilisateur comme les blogues et les forums de discussion, les vidéos et le partage de photos, les jeux sociaux et d'autres formes de médias sociaux.</p> <p>La capacité de créer au moyen de médias numériques permet de s'assurer que les Canadiens sont des contributeurs actifs à la société numérique.</p>	<p>Déterminer un format approprié pour le but et le public visés pour un texte médiatique qu'ils prévoient créer</p> <p>Recenser les conventions et les techniques appropriées à la forme choisie pour un texte médiatique qu'ils prévoient créer</p> <p>Communiquer des idées et des renseignements dans une variété de textes oraux, imprimés et d'autres médias comme de courts rapports, des discussions et des affiches</p> <p>Créer des œuvres numériques originales comme moyen d'expression personnelle ou collective</p> <p>Utiliser ses propres expériences comme fondement pour explorer et exprimer des opinions et apprendre</p>	<p>Insuffisante (R);</p> <p>Débutant (1);</p> <p>En développement (2);</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>

