



LEÇON

Années scolaire : 7^e à la 8^e année

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

Durée : de 1 à 1 ½ heure

Cette leçon fait partie de la série de leçons [Sur le droit chemin : Enseigner aux enfants un comportement éthique et sécuritaire en ligne.](#)

Comportement éthique en ligne : Éthique et valeurs



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%A9ratie-num%C3%A9rique>.

Aperçu

Dans cette leçon, les élèves pensent à la façon d'acquérir des valeurs et aux effets de celles-ci sur notre comportement, surtout en ligne. Ils commencent par comparer leurs hypothèses quant à la fréquence des comportements positifs et négatifs en ligne par rapport à des statistiques exactes, puis ils examinent comment le fait de croire qu'un comportement est plus ou moins fréquent qu'il ne l'est vraiment peut déterminer si on juge celui-ci comme étant acceptable ou non. Ensuite, l'enseignante ou l'enseignant présente une fable aux élèves dans laquelle des valeurs sont communiquées de manière ouverte et implicite, et les élèves discutent des façons par lesquelles ils ont acquis leurs propres valeurs. Puis, ils se tournent spécifiquement vers le contexte en ligne et ils examinent les valeurs qu'ils ont apprises à propos des comportements en ligne et la façon dont ils les ont acquises. Enfin, les élèves lisent des scénarios qui comportent des problèmes éthiques en ligne et ils présentent, par un jeu de rôle, des moyens de résoudre ces problèmes.

Objectifs visés

Les élèves :

- définiront les valeurs, leur provenance et la façon de les acquérir;
- 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

Préparez le visionnement du film de l'ONF *La magie d'Anansi* (https://www.onf.ca/film/magie_d_anansi) ou lisez une fable similaire avec la classe. (La vidéo est également disponible via une application pour appareils mobiles offerte gratuitement par l'ONF; vous pouvez donc dire aux élèves de la visionner en dehors de la classe).



Photocopiez le document *Scénarios sur les valeurs en ligne*.

Si vous faites l'activité d'approfondissement, photocopiez le document *Sondage sur la méchanceté en ligne*. Les questions du sondage sont tirées de l'enquête de 2013 d'HabiloMédias *Jeunes Canadiens dans un monde branché*. Pour connaître la fréquence selon laquelle les enfants canadiens sont méchants en ligne, consultez le rapport intitulé [Jeunes Canadiens dans un monde branché, Phase III : La cyberintimidation : Agir sur la méchanceté, la cruauté et les menaces en ligne](#).

Vous pouvez également visionner la vidéo d'HabiloMédias intitulée [Éducation médias 101 : Les médias ont des implications sociales et politiques](#) ou revoir la section [Les concepts clé de la littératie médiatique](#) pour obtenir de l'information sur la façon dont les médias peuvent inculquer des valeurs.

Déroulement suggéré

Pour commencer, demandez à la classe de proposer un pourcentage quant aux élèves qui adoptent les comportements suivants :

- Faire consciemment du plagiat
- Faire du bénévolat
- Faire preuve de méchanceté envers les autres en ligne
- Aider les autres en ligne
- Transmettre des sextos
- Soutenir un groupe militant en ligne

Écrivez les comportements au tableau, accompagnés de quelques pourcentages proposés par les élèves. Donnez ensuite les statistiques exactes pour chaque comportement :

- Plagiat : en 10^e année, 1 élève sur 10 a déjà fait consciemment du plagiat (McQuade, Samuel C. III and Neel Sampat. *Survey of Internet and At-Risk Behaviors*, RIT Center for Multidisciplinary Studies, 18 juin 2008)
- Bénévolat : 58 % des Canadiens et des Canadiennes âgés de 15 à 24 ans font du bénévolat auprès des écoles, des organismes religieux, des associations sportives et communautaires (Vézina, M. et S. Crompton, *Le bénévolat au Canada*. [2012])
- Méchanceté envers les autres en ligne : 25 % des Canadiens et des Canadiennes de la 4^e à la 11^e année affirment avoir déjà fait preuve de méchanceté envers quelqu'un en ligne. (Steeves, V. *Jeunes Canadiens dans un monde branché, Phase III : La cyberintimidation : Agir sur la méchanceté, la cruauté et les menaces en ligne*. [2014])
- Aider les autres en ligne : 65 % des élèves canadiens de la 4^e à la 11^e année disent avoir fait quelque chose pour aider une personne victime de méchanceté en ligne. (Steeves, V. *Jeunes Canadiens dans un monde branché, phase III : La cyberintimidation : Agir sur la méchanceté, la cruauté et les menaces en ligne*. [2014])
- Transmission de sextos : 4 % des élèves canadiens de la 7^e à la 11^e année ayant accès à un cellulaire affirment avoir déjà transmis un sexto que quelqu'un leur avait envoyé à une autre personne (Steeves, V. *Jeunes Canadiens dans un monde branché, Phase III : La cyberintimidation : Agir sur la méchanceté, la cruauté et les menaces en ligne*. [2014])



- Soutien d'un groupe militant en ligne : 35 % des élèves canadiens de la 4^e à la 11^e année ont adhéré à un groupe militant ou en ont soutenu un en ligne (Greenpeace, Students Against Bullying, Free the Children, par exemple). (Steeves, V. *Jeunes Canadiens dans un monde branché, Phase III : La vie en ligne*. [2014])

Maintenant, demandez aux élèves quels comportement sont plus fréquents qu'ils ne le croyaient et lesquels sont moins fréquents qu'ils ne le croyaient. Croire certains comportements plus fréquents qu'ils ne le sont réellement change-t-il quelque chose? Pourquoi? Laissez les élèves discuter de cette question pendant quelques minutes, sans offrir de solution.

Écrivez le terme « valeurs » au tableau et demandez aux élèves de le définir. Plusieurs définitions peuvent être proposées, mais « ce qui est important pour nous » et « un guide pour discerner le bien du mal » devraient en faire partie.

Expliquez aux élèves que certaines de nos valeurs peuvent nous avoir été directement *enseignées* et que nous pourrions avoir inconsciemment *absorbé* d'autres valeurs en observant le monde autour de nous. Invitez les élèves à visionner la vidéo *La magie d'Anansi* (https://www.onf.ca/film/magie_d_anansi) ou à lire une fable similaire. (La vidéo est également disponible via l'application pour appareils mobiles offerte gratuitement par l'ONF). Posez les questions suivantes aux élèves :

Quelle est la leçon de la fable? Quelles sont les valeurs présentées ouvertement par la fable? (Être aimable est plus important qu'obtenir le respect des autres; les personnes méchantes ou cruelles ne méritent pas le respect des autres).

Quelles sont les valeurs communiquées par la fable quant à la façon de punir ou récompenser les personnages pour leurs agissements ou leur caractère? (Le tigre et le serpent montrent qu'il est mal de se montrer vaniteux ou arrogant; Anansi montre qu'il est bien d'être astucieux et qu'il ne faut pas juger selon les apparences).

Maintenant, demandez aux élèves d'où proviennent les valeurs. Sous l'en-tête « valeurs » que vous avez écrite plus tôt, dressez une liste de valeurs, dont les suivantes :

- Famille
- Amis
- Religion
- Médias (vous pourriez spécifier différentes formes de médias – livres, télévision, jeux, etc.)

(Remarque : les élèves sont souvent sceptiques à l'idée que les médias, en particulier les médias de divertissement, ont un sens bien réel. Vous pouvez leur présenter la vidéo d'HabiloMédias intitulée [Éducation médias 101 : Les médias ont des implications sociales et politiques](#) pour les aider à comprendre comment les médias inculquent des valeurs).

Faites remarquer que nous pouvons être soumis à des valeurs contradictoires de la part des différents groupes auxquels nous faisons partie – différents messages provenant de la famille, des pairs, des médias, etc. – et que cela peut parfois provoquer de la confusion et des conflits.

Maintenant, demandez aux élèves de réfléchir aux valeurs qu'ils ont apprises à propos du monde *en ligne*. Qu'ont-ils appris qui est bien ou mal en ligne? Selon eux, quels comportements en ligne seront récompensés et lesquels seront punis? Existe-t-il des comportements qui sont mal, mais pour lesquels personne ne se fait punir? (Par exemple, un jeu



en ligne peut imposer des règles contre les vulgarités émises à l'intention des autres joueurs, sans jamais appliquer ces règles).

Demandez aux élèves combien d'entre eux ont des règles à la maison concernant leurs activités en ligne, comme la diffusion ou le téléchargement de musique et de vidéos, le respect des autres et le fait de ne pas visiter certains sites en particulier. Combien d'entre eux ont parlé de ces problèmes avec leurs parents? Quels messages à propos de ces problèmes ont-ils reçus de la part de leurs pairs ou des médias? Certains de ces messages diffèrent-ils de ceux qu'ils ont reçus de la part de leurs parents?

Distribuez le document *Scénarios sur les valeurs en ligne*; avec la classe, lisez à voix haute le scénario 1, « Sam et Laura ». Discutez des moyens possibles pour résoudre la situation, en mettant surtout l'accent sur la façon dont les personnages pourraient déterminer la bonne chose à faire. Par exemple :

- Trouvez-vous que ce que Laura a fait était bien? Qu'est-ce qui détermine si c'était bien ou mal? Le fait que Sam jouait pour la première fois fait-il une différence?
- Comment vous sentiriez-vous si quelqu'un vous faisait ce que Laura a fait à Sam? Pensez-vous que vous voudriez continuer à jouer au jeu avec cette personne?
- Selon vous, est-ce que le comportement de Laura devrait être considéré contradictoire aux règles du jeu? Pourquoi?
- Pensez-vous que les autres joueurs devraient empêcher Laura de faire ce qu'elle fait? Pourquoi?
- Êtes-vous d'accord avec le principe selon lequel nous devrions « traiter les autres comme nous aimerions qu'ils nous traitent »? Comment pensez-vous que ce principe s'applique à la présente situation?

Maintenant, invitez les élèves à former des groupes de deux et attribuez à chaque groupe l'un des scénarios restants. (Certains scénarios seront attribués à plus d'un groupe.) Chaque scénario présente deux points de vue sur un conflit en ligne. Demandez à chaque groupe de lire son scénario et de le présenter à la classe par un jeu de rôles, tout en essayant de trouver une manière positive de remédier à la situation. Chaque groupe observe également le jeu d'un autre groupe et agit comme commentateurs : il leur est possible de geler l'action pour proposer des commentaires et des suggestions sur le jeu des acteurs afin de les guider vers une résolution positive, mais les acteurs ont le dernier mot quant au déroulement de l'histoire. Donnez aux commentateurs un exemple de question à examiner pour chaque scénario, mais encouragez-les à examiner également d'autres questions.

Exemples de questions :

Scénario 2 : Les méchancetés de Max à l'égard de Sasha donnent-elles raison à Sasha pour faire à son tour des méchancetés à l'égard de Max?

Scénario 3 : Le droit à la vie privée d'Alex prévaut-il sur le devoir de ses parents de s'occuper de lui?

Scénario 4 : Est-il plus important pour Khalil de pouvoir décider de l'avenir de sa chanson ou pour Julie de décider de l'avenir de sa vidéo?

Scénario 5 : Est-il plus important que Sophie aide son ami ou qu'elle s'assure de ne pas aider son ami à intimider quelqu'un d'autre?

Scénario 6 : Le droit de Juliette de faire ce qu'elle veut avec ce qui lui appartient (la photo) est-il plus important que le droit de Maria à la dignité?



Évaluation : Les élèves peuvent être évalués pour la qualité de leurs idées et leur compréhension des valeurs et de l'éthique tant en tant qu'acteurs que commentateurs dans le cadre de l'exercice final.

Approfondissement : Proposez aux élèves de mener un sondage sur le taux de cyberintimidation dans leur école à l'aide du document *Sondage sur la méchanceté en ligne*, puis de créer une affiche ou un sketch pour faire connaître les résultats. Assurez-vous qu'ils mettent l'accent sur les résultats positifs plutôt que les résultats négatifs – par exemple, si le sondage indique que 25 % des élèves ont fait preuve de méchanceté envers quelqu'un en ligne, cela signifie que **75 % ne l'ont pas fait**.



Scénarios sur les valeurs en ligne

Scénario 1 : Sam et Laura

Sam joue à un jeu en ligne pour la première fois. Laura voit le personnage de Sam apparaître dans le jeu et l'attaque, mais comme Sam ne connaît pas encore le fonctionnement du jeu, il ne sait pas se défendre et son personnage meurt. Son personnage réapparaît au même endroit quelques secondes plus tard et Laura le tue de nouveau. Lorsque son personnage réapparaît une autre fois, Sam dit à Laura (par l'outil de conversation du jeu) « Arrête de tirer sur moi, je suis nouveau à ce jeu ».

Scénario 2 : Sasha et Max

Sasha aime télécharger des vidéos dans lesquelles elle joue au soccer et Max passe souvent des commentaires désagréables sur les vidéos. Au laboratoire informatique de l'école, Sasha trouve un ordinateur sur lequel Max a laissé sa session de réseau social ouverte; elle peut donc publier ou supprimer tout ce qu'elle veut sur son compte. Elle se fait passer pour lui et publie des commentaires méchants sur toutes les photos des amis, puis elle change son mot de passe pour qu'il ne puisse pas supprimer les messages. Lorsque Max découvre que Sasha a bloqué son accès à son compte, il la rapporte et elle rétorque que c'est ce qu'il méritait après toutes les méchancetés qu'il a faites à son égard.

Scénario 3 : Alex et sa mère

Alex écrit un message à son ami Pascal à propos de leur projet de passer la fin de semaine à jouer à leur jeu préféré en ligne. Après avoir envoyé le message, Alex se rend compte qu'il l'a plutôt envoyé à sa mère par erreur. Il sait que ses parents se préoccupent parfois à propos du temps qu'il passe devant les jeux vidéos et il ne veut pas avoir à subir un autre discours à ce sujet. Il décide d'ouvrir une session dans le compte de messagerie de sa mère et de supprimer le message. Au retour de ses parents, il comprend que sa mère a lu le message avant qu'il n'ait pu le supprimer. Elle interprète son désir de le cacher comme le signe d'un problème. Il pense que sa mère aurait dû arrêter de lire le message lorsqu'elle a compris que celui-ci ne lui était pas destiné.

Scénario 4 : Khalil et Julie

Khalil demande à son amie Julie de produire une vidéo pour une chanson composée par son groupe de musique. Cependant, au moment où Julie termine la réalisation de la vidéo, le groupe de Khalil a changé d'idée : cette chanson n'est pas si bonne après tout et ils ne veulent plus la jouer. Khalil indique à Julie de ne pas publier la vidéo en ligne. Julie répond qu'elle devrait pouvoir publier la vidéo parce que c'est sa réalisation.

Scénario 5 : Sophie et David

Sophie voit qu'une fille nommée Annabelle a publié des méchancetés à propos de son ami Yuki sur la page de réseau social de Yuki. De nombreux amis de Yuki ont déjà publié des commentaires haineux sur la page d'Annabelle. Sophie laisse un commentaire dans lequel elle insulte Annabelle et lui demande de laisser Yuki tranquille. Plus tard, Sophie reçoit un message de la part de son ami David, qui lui demande pourquoi elle aide Yuki à intimider Annabelle. Sophie répond qu'elle n'a fait que défendre Yuki, mais David ajoute que c'est Yuki qui a commencé, en publiant d'abord une photo gênante d'Annabelle.



Scénario 6 : Maria et Juliette

Juliette regarde les photos qu'elle a prises sur son téléphone et choisit celles qu'elle va publier. Elle en trouve une qu'elle a pris à une fête dans laquelle elle se trouve vraiment bien. Le problème, c'est que son amie Maria est également sur la photo et ses cheveux sont dressés d'un air un peu fou. Dès qu'elle publie la photo, quelqu'un y identifie Maria. Le lendemain, Maria découvre qu'elle a été identifiée dans la photo et que des gens ont laissé des commentaires dans lesquels ils se moquent de ses cheveux. Elle ne se souvient même pas quand cette photo a été prise, et elle aurait voulu que Juliette lui demande la permission avant de la publier. Juliette répond que puisque c'est elle qui a pris la photo, elle avait le droit de décider de la publier ou non.



Sondage sur la méchanceté en ligne

1. Quelqu'un t'a-t-il déjà dit ou fait quelque chose de méchant ou de cruel en ligne qui t'a fait sentir mal ?

Oui Non

Si tu as répondu Oui, combien de fois était-ce un problème sérieux pour toi ?

Souvent

Parfois

Rarement

Jamais

2. As-tu déjà dit ou fait quelque chose de méchant ou de cruel en ligne ?

Oui Non

Si tu as répondu Oui, qu'as-tu fait ? (*Coche toutes les réponses te concernant*)

J'ai insulté quelqu'un

J'ai menacé de m'en prendre physiquement à quelqu'un

J'ai répandu des rumeurs

J'ai publié ou partagé une photo ou une vidéo embarrassante de quelqu'un

Je me suis moqué de la race, de la religion ou de l'origine ethnique de quelqu'un

Je me suis moqué de l'orientation sexuelle de quelqu'un

J'ai harcelé quelqu'un dans un jeu en ligne

Autre

Si tu as répondu Oui, pourquoi l'as-tu fait ? (*Coche toutes les réponses te concernant*)

Je ne faisais que plaisanter

La personne avait déjà dit quelque chose de méchant et de cruel à mon sujet

La personne avait déjà dit quelque chose de méchant et de cruel au sujet de mon ami

Je voulais me venger de la personne pour une autre raison

Mes amis le faisaient

Je m'ennuyais

J'étais fâché

Je n'aimais pas cette personne

Autre

Je ne sais pas



3. Quand quelqu'un dit quelque chose de méchant ou de cruel en ligne à quelqu'un d'autre, fais-tu quelque chose pour aider la personne qui en est la cible ?
- Oui Non
4. Quelqu'un t'a-t-il déjà menacé en ligne (en disant par exemple des choses comme « Je vais te planter » ou « Tu vas y goûter ») ?
- Au moins une fois par jour
- Au moins une fois par semaine
- Au moins une fois par mois
- Au moins une fois par année
- Moins d'une fois par année
- Jamais

Si tu as répondu Au moins une fois par jour, Au moins une fois par semaine ou Au moins une fois par mois, considérais-tu cela comme un problème sérieux pour toi ?

- Souvent
- Parfois
- Rarement
- Jamais

