



KIT PÉDAGOGIQUE



Avec le soutien financier de :

PRISE EN MAIN .03

PRÉSENTATION DU PROJET .04

Contexte .04
Objectifs .04
Public cible .04

PRÉSENTATION DU JEU VIDÉO .05

Concept .05
Questionnaire .06
Scénarios .06
Gameplay .06

DÉROULÉ DE L'ANIMATION .07

Objectifs pédagogiques .07
Description de l'activité .07
Partie 1 - Introduction de l'animation [5-10 minutes] .08
Partie 2 - Temps de jeu [20-25 minutes] .09
Partie 3 - Débriefing [20-25 minutes] .09

DÉBRIEFING .10

Définir ce que sont le harcèlement et le cyberharcèlement .11
Identifier les conséquences sur la victime, les témoins, le ou les harceleurs .12
 Sanctions dans les établissements scolaires .12
Identifier les bons comportements à adopter .12
 Les bonnes pratiques sur internet pour prévenir le cyberharcèlement .14
Connaître les acteurs et personnes ressources en cas de cyberharcèlement .15
 E-Enfance et l'application 3018 .15
 Le dispositif PHARe .16
 Élèves du 1^{er} degré : Protocole de prise en charge .16
 Élèves du 2nd degré : Protocole de prise en charge .17

CONSEILS POUR L'ANIMATION D'UNE SÉANCE .18

LEXIQUE .19

REMERCIEMENTS .20

CONTACTS .20

PRISE EN MAIN

CE QU'IL VOUS FAUT POUR LIRE CE GUIDE...

1

UN PEU DE TEMPS, 30 MIN / 1H

2

UNE BOISSON CHAUDE OU FROIDE SUIVANT LA SAISON

3

DES COLLÈGUES POUR LE DÉCOUVRIR À PLUSIEURS, C'EST TOUJOURS PLUS SYMPA

4

UN ORDINATEUR AVEC LE JEU OUVERT À L'ADRESSE [CYBERENQUETE.FR](https://cyberenquete.fr)

5

UNE DEMI-JOURNÉE SI VOUS SOUHAITEZ EXPLORER TOUT LE CONTENU DE CE KIT
ET VOUS PRÉPARER POUR L'ANIMER



PRÉSENTATION DU PROJET

CONTEXTE

Le harcèlement scolaire existe depuis longtemps, mais ces dernières années, une nouvelle forme de maltraitance a vu le jour : le cyberharcèlement. Ce phénomène serait apparu en Europe aux alentours de 2008.

En France, en 2021, 63% des enfants et adolescents de 8 à 18 ans sont inscrits sur les réseaux sociaux. Malgré la présence d'une limite d'âge sur les plateformes, de nombreux jeunes de moins de 13 ans ont une activité sur les réseaux sociaux. De plus, l'évolution du numérique et l'omniprésence des supports technologiques chez les jeunes publics ont modifié en profondeur les rapports sociaux entre les adolescents.

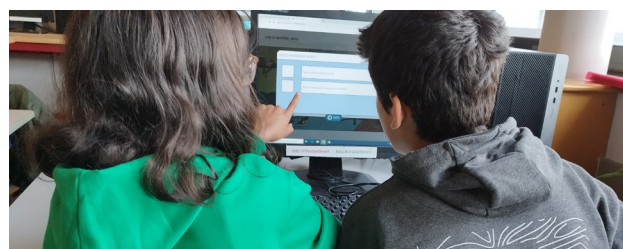
Face à cette nouvelle réalité qui fait de nombreuses victimes (harcélé, témoin passif et témoin actif), il apparaît urgent d'éduquer les jeunes populations à l'usage des réseaux sociaux et aux dangers inhérents à ces nouvelles formes de communication. Il est également essentiel de faire de la prévention à la délinquance.

C'est pourquoi, **France Médiation, Citéo** et **Instant Science** ont décidé de s'associer pour construire un projet afin de sensibiliser les jeunes aux enjeux d'internet et permettre l'ouverture d'un véritable espace de parole sur le cyberharcèlement.

Afin d'approcher ce sujet en dépassionnant le débat, les coproducteurs de ce projet ont imaginé et conçu un outil ludique et instructif. Un premier temps, sous la forme d'un jeu numérique narratif, permet aux élèves de se confronter à certaines réalités et de percevoir l'impact de leurs comportements dans ces situations.

Puis, un second temps d'animation est prévu permettant d'une part, de débriefer l'expérience de jeu qui vient de s'écouler, et d'autre part de permettre l'ouverture d'un espace de parole afin que les élèves puissent évoquer des vécus, des inquiétudes et des expériences avec les médiateurs sociaux présents au sein des collèges.

Le projet proposé est également innovant par sa volonté de traiter la thématique du cyberharcèlement dans son approche systémique. En effet, les enjeux liés à ce sujet sont multiples et il s'est avéré important de traiter à la fois des dimensions psychologiques mais aussi techniques, sociologiques, juridiques... Ainsi, des experts des sciences de l'information et de la communication, des sciences du numérique, de la psychologie de l'enfant, de la prévention de la délinquance, ont été mobilisés dans la conception du projet afin d'obtenir des regards croisés et complémentaires.



OBJECTIFS

- **Sensibiliser les élèves** aux enjeux et aux impacts du cyberharcèlement;
- **Libérer** la parole;
- **Donner des outils** aux élèves pour se prémunir de ce type de situation.

Il ne faut pas oublier que les objectifs d'un jeu vidéo sont aussi ludiques. Cependant, cet outil peut également servir de levier pédagogique. Dans ce cas, le jeu peut permettre d'éveiller la curiosité et de susciter l'intérêt autour d'un sujet, ici celui du cyberharcèlement. Dès lors, un temps de debriefing avec les joueurs est primordial pour discuter du contenu qu'ils auront découvert tout au long de la partie.

PUBLIC CIBLE

Les enfants du CM2 à la 5^{ème}.

PRÉSENTATION DU JEU VIDÉO

CONCEPT

ÉTAPE N°1

Lorsque le joueur arrive sur la plateforme, il remplit un questionnaire et choisit parmi l'un des deux scénarios possibles. Les données du questionnaire serviront à alimenter les bilans.

Est-ce que vous êtes élève ?
☐ Oui ☐ Non

Département
100 Hors France

Niveau
CM2

Nom de l'établissement

Nombre de joueurs et joueuses sur la partie
1

Sur une échelle de 1 à 5, quel est votre niveau de connaissance sur le cyberharcèlement ?
1

Présence d'une personne pour encadrer l'activité
☐ Oui ☐ Non

Avez-vous déjà joué au jeu ?
☐ Oui ☐ Non

CHOIX DE L'ÉPIQUE

ÉTAPE N°2

Le joueur est immergé dans son rôle. Il découvre, petit à petit, qu'il va devoir mener une investigation, à l'instar d'une enquête policière, pour comprendre ce qu'il s'est passé. Au fur et à mesure de son enquête, il va se retrouver dans des situations qui vont le contraindre à faire des choix plus ou moins difficiles.



ÉTAPE N°3

Le joueur prendra conscience du rôle qui lui a été attribué au fil du jeu. Il se retrouvera confronté à des choix cornéliens qui, peut-être, ne lui conviendront pas. L'objectif est de lui faire prendre conscience que, par exemple, dans la position d'un harceleur, il n'est plus possible de revenir en arrière une fois les faits accomplis. En fonction des actions réalisées par le joueur, la partie aura une fin différente.



ÉTAPE N°4

À la fin du jeu, des conseils et des contacts sont proposés aux joueurs s'ils se trouvaient confrontés à un cas de cyberharcèlement. Et il peut faire le choix d'un nouveau scénario, ou recommencer le même mais en jouant différemment.

Vous venez d'arriver au bout de votre partie. Tous les choix que vous avez fait ont eu un impact sur l'histoire, sa fin, et les réactions des différents personnages. N'hésitez pas à recommencer une partie pour découvrir tout ce que vous cache CyberEnquête !

Ce jeu vous a permis de découvrir les bons réflexes à adopter dans des situations de cyberharcèlement :

- Ne pas rester seul
- Ne pas diffuser d'informations personnelles sur les réseaux sociaux (photos, vidéos, messages)
- Signaler ce qui n'a pas sa place sur les réseaux sociaux
- Conserver les preuves

Si vous en êtes victimes ou témoins, vous pouvez contacter :

- Le 3018 contre le cyberharcèlement (Gratuit, anonyme, confidentiel - 7j/7 de 9h à 23h), ou bien télécharger l'application 3018
- Vous diriger vers les personnes en lien avec le programme p4ARe dans les établissements scolaires (élèves ambassadeurs, équipe éducative)
- En parler avec des personnes de confiance (parents, famille, ami.es)

Vous pouvez retrouver plus d'informations sur le site nonaharcèlement.education.gouv.fr

SUITE

QUESTIONNAIRE

Un rapide questionnaire est à remplir au début de la séance. Les données seront exploitées pour le bilan (Nombre de personnes ayant joué, dans quels départements, établissements scolaires ayant participé...). C'est un questionnaire anonyme, aucune coordonnée n'est demandée. Il peut être évité en cochant « Non » à la première question « Êtes vous un élève ? ».

SCÉNARIOS

ABSENCE MYSTÈRE

Un élève de la classe avec qui vous aviez l'habitude de passer du temps est absent depuis plusieurs semaines. Vous vous posez des questions car rien ne laissait présager d'un départ si brutal et sans aucune explication. Vous décidez donc d'en apprendre plus sur ce départ inopiné. L'élève ne semblait pas avoir de problème et il était même très joyeux.

LE SECRET DU COÉQUIPIER

Cela fait 3 ans que vous faites du handball et votre meilleur coéquipier (avec qui vous avez le plus d'affinités) semble tracassé. Il vous répond que tout va bien, mais depuis quelques semaines, il ne semble plus très impliqué dans les entraînements. Il enchaîne les erreurs depuis quelques temps. Un jour, il vous a également confié qu'il avait perdu 8 points de moyenne entre deux trimestres. Sa mère qui vient vous chercher tous les soirs après l'entraînement, vous confirme qu'il ne va pas bien, mais ne sait pas pourquoi. Vous décidez donc d'en apprendre plus.



GAMEPLAY

Tout le jeu se joue à l'aide de la souris.

Le texte défile en cliquant sur le bouton « Suite », et les choix sont réalisés en cochant les cases qui correspondent aux actions que le joueur souhaite réaliser.

Les indices récoltés et les échanges avec les différents personnages passent par un système de notifications que le joueur peut consulter sur l'interface située en haut à droite.

DÉROULÉ DE L'ANIMATION

Type d'offre : jeu numérique narratif

Niveaux : CM2 à 5^{ème}

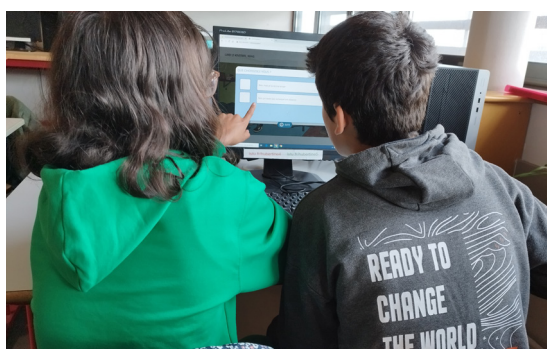
Effectif : classe entière ou demi-classe

Durée : 1 heure

Matériel nécessaire :

- 1 vidéoprojecteur
- 1 ordinateur connecté au vidéoprojecteur pour la personne en charge de la médiation
- 1 ordinateur ou une tablette pour 2 à 3 élèves
- Connexion internet pour accéder au jeu
- Adresse web www.cyberenquete.fr
- Tables et chaises

Nombre d'animateurs : 1 médiateur + 1 accompagnant : enseignant, assistante sociale, infirmière, CPE, médiateur scolaire...



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Reconnaître une situation de cyberharcèlement;
- Sensibiliser aux conséquences du cyberharcèlement;
- Démontrer le caractère permanent de l'identité numérique et des contenus postés;
- Reconnaître, autour de soi, les acteurs de la lutte contre le cyberharcèlement;
- Adopter les bons réflexes pour limiter/éviter les situations de cyberharcèlement et y faire face;
- Comprendre les mécanismes du harcèlement et leur accélération via les réseaux sociaux;
- Prévenir les situations de cyberharcèlement en identifiant les comportements inadaptés;
- Devenir veilleur, être capable de détecter et savoir qui alerter, quand et comment;
- Développer les premières explications et argumentations pour développer un esprit critique face aux réseaux sociaux.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ :

Le dispositif mobilisé au cours de l'animation est un jeu vidéo mettant en scène différentes situations où il sera question de cyberharcèlement. Les élèves sont confrontés à plusieurs choix qui influencent le cours du jeu. La fin du jeu est ensuite évoquée dans un débriefing pédagogique afin de sensibiliser les élèves aux conséquences du cyberharcèlement, ainsi qu'aux options qui s'offrent à eux pour agir face à ce dernier.

PARTIE 1 - INTRODUCTION DE L'ANIMATION [5-10 MINUTES]

“

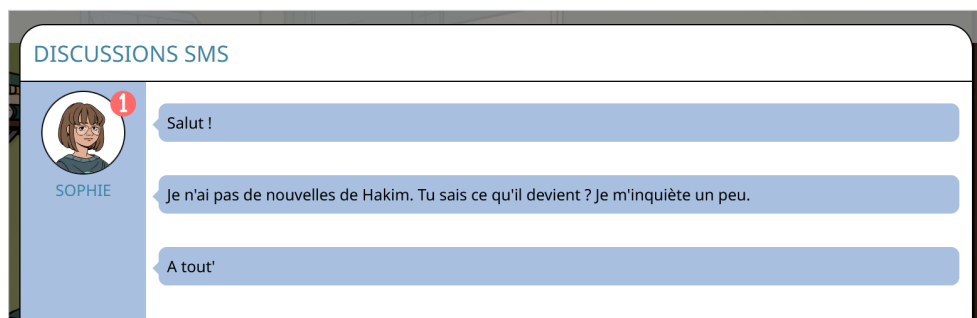
Bienvenue. Aujourd'hui, vous allez jouer à un jeu vidéo sur le thème du cyberharcèlement. Vous allez interpréter un personnage qui doit mener une enquête, vous aurez des choix à faire et d'éventuelles preuves à recueillir. Prenez le temps de réfléchir à vos actions, ainsi qu'à leurs conséquences possibles. À la fin de l'animation, nous prendrons un moment pour discuter ensemble de ce que vous avez fait durant la partie.

Je vais vous montrer le fonctionnement du jeu, puis vous serez en autonomie pour votre partie. Pour faire avancer le texte, il faut cliquer sur le bouton suite. Pour lire les mails, il faut cliquer sur l'enveloppe, pour les sms sur le téléphone et pour la conversation du groupe de la classe, sur l'image avec les bulles.

”



Vous pouvez imposer le choix du scénario en fonction des thématiques que vous souhaitez aborder. Si le choix est laissé aux élèves, il est possible de jouer les différents scénarios en parallèle. Mais cela peut rendre le débriefing plus complexe à animer.



ABSENCE MYSTÈRE

Un élève de la classe avec qui vous aviez l'habitude de passer du temps est absent depuis une semaine. Le professeur principal de la classe vient de vous expliquer que ses parents viennent de finir la démarche de désinscription de l'établissement. Vous vous posez des questions car rien ne laissait présager d'un départ si brutal. On vous a expliqué que la raison du départ ne concernait pas le travail des parents. Vous décidez donc d'en savoir plus sur ce départ inopiné. La personne ne semblait pas avoir de problème et était même très joyeuse.

#PARTAGER
#VIDÉOS
#BIZUTAGE
#DÉNONCIATION
#SENSIBILISATION
#RÉSEAUX SOCIAUX
#MILIEU SCOLAIRE

LE SECRET DU COÉQUIPIER

Cela fait 3 ans que vous faites du handball et votre meilleur coéquipier (avec qui vous avez le plus d'affinités) semble tracassé. Il vous répond que tout va bien, mais depuis quelques semaines, il ne semble plus très impliqué dans les entraînements. Il enchaîne les erreurs depuis quelque temps. Un jour il vous a également confié qu'il avait perdu 8 points de moyenne entre deux trimestres. Sa mère qui vient vous chercher tous les soirs après l'entraînement, vous confirme qu'il ne va pas bien, mais elle ne sait pas pourquoi. Inquiet, vous décidez d'en apprendre plus.

#INTERPRÉTATION
#RUMEURS
#AMOUR
#AMITIÉ
#SPORT
#RÉPUTATION
#ESCALADE

PARTIE 2 - TEMPS DE JEU [20-25 MINUTES]

Ensuite, vient le temps de jeu. Les élèves, seuls ou par petit groupe, vont pouvoir s'immerger dans une situation où le cyberharcèlement va intervenir. Le but étant, à la fin du jeu, de leur présenter les conséquences du cyberharcèlement ainsi que les outils actuels dont ils disposent pour faire face à ce genre de situation. Accompagner les élèves sur ce temps de jeu est important. Il faut être présent et disponible pour répondre à leurs questions sur le jeu ou les situations, mais ne surtout pas influencer les décisions qu'ils vont devoir prendre.



PARTIE 3 - DÉBRIEFING [20-25 MINUTES]

Une fois le temps de jeu écoulé, le groupe peut passer au débriefing. C'est un temps d'expression pour chacun. Le but de ce temps est d'amener les participants à :

- Définir ce que sont le harcèlement et le cyberharcèlement;
- Identifier les conséquences sur la victime, les témoins, le/les harceleur-s;
- Identifier les bons comportements à adopter pour prévenir et éviter le cyberharcèlement ou y faire face quand il se produit;
- Connaître les acteurs et les personnes ressources en cas de cyberharcèlement.

L'animateur de la séance peut poser les questions suivantes pour initier le débat avec la classe :

- Quels ont été les impacts de leur choix de jeu ? Qu'est-ce qui serait à modifier pour répondre à cette situation de harcèlement ?
- Ont-ils conscience des sanctions encourues pour avoir participé directement ou indirectement au cyberharcèlement ?
- Quelles conséquences cela peut avoir sur le déroulement de la scolarité ?
- Qu'est-ce que l'établissement est en droit de faire pour réagir à ces situations ?

Aussi, il est du rôle du médiateur et de la personne qui co-anime l'atelier de donner aux élèves les outils dont ils disposent autour d'eux pour pouvoir agir face à un comportement de cyberharcèlement. Ces informations sont à retrouver dans la partie « Débriefing ».

DÉBRIEFING

Le débriefing pédagogique est un espace de parole pour prendre le temps de revenir sur certains points abordés lors du jeu. C'est l'occasion pour les participants de poser des questions ou de partager des remarques sur le jeu et son contenu.

“

Y a-t-il un moment du scénario sur lequel vous souhaiteriez revenir ?
Quel est le moment dont vous vous rappelez le mieux ?
Celui qui vous a le plus amusé ? Touché ? Énervé ? Choqué ?

Quatre grands objectifs sont à aborder durant ce temps de débriefing. Ils permettent d'amener les participants à :



1. DÉFINIR CE QUE SONT LE HARCÈLEMENT ET LE CYBERHARCÈLEMENT



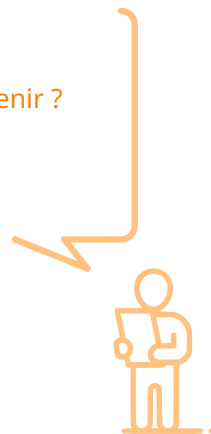
2. IDENTIFIER LES CONSÉQUENCES SUR LA VICTIME, LES TÉMOINS, LE OU LES HARCELEUR-S



3. IDENTIFIER LES BONS COMPORTEMENTS À ADOPTER POUR PRÉVENIR ET ÉVITER LE CYBERHARCÈLEMENT OU Y FAIRE FACE QUAND IL SE PRODUIT



4. CONNAÎTRE LES ACTEURS ET LES PERSONNES RESSOURCES EN CAS DE CYBERHARCÈLEMENT



DÉFINIR CE QUE SONT LE HARCÈLEMENT ET LE CYBERHARCÈLEMENT

“

À quel moment avez-vous compris ce qu'il se passait dans le scénario pour la victime ?
Quels signes vous ont confirmé que vous étiez face à du harcèlement ?
Je vais vous proposer quelques situations. À vous de me dire si cela s'apparente à du cyberharcèlement ou non.

Malik joue à Fortnite trois soirs par semaine. Il fait partie d'un groupe Discord avec plusieurs personnes de son établissement scolaire afin d'organiser des sessions en équipe. Un soir, son père agacé est rentré dans la chambre en lui ordonnant d'arrêter de jouer. Depuis trois semaines, il est surnommé, chaque jour, « fils à papa » sur le groupe Discord.

Oui, Malik est cyberharcelé.

Pour son anniversaire, les amis d'Aliou ont rempli son sac avec des confettis et toute la classe lui a envoyé un smiley confetti sur Instagram.

Non, Aliou n'est pas cyberharcelé.

Louise reçoit huit SMS par semaine de la part d'un magasin qui fait des promotions.

Non, Louise n'est pas cyberharcelée.

Depuis qu'Agathe a posté une photo d'elle avec sa nouvelle couleur de cheveux, la plupart des gens du collège lui donnent un surnom. Elle l'entend dans la cour de récréation, en classe, et le voit aussi sur le groupe Instagram de la classe.

Oui, Agathe est harcelée.



SELON LA LOI

« Le harcèlement est le fait de tenir des propos ou d'avoir des comportements répétés ayant pour but ou effet une dégradation des conditions de vie de la victime. Cela se traduit par une dégradation de la santé physique ou mentale de la personne harcelée (anxiété, maux de ventre....). C'est la fréquence des propos et leur teneur insultante, obscène ou menaçante qui constitue le harcèlement. »

Source « [Que faire en cas de harcèlement ?](#) », Service-Public.fr

LE CYBERHARCÈLEMENT

« Le harcèlement en ligne est un harcèlement s'effectuant via internet (sur un réseau social, un forum, un jeu vidéo multijoueurs, un blog...). On parle aussi de cyberharcèlement. Le harcèlement en ligne est puni que les échanges soient publics (sur un forum par exemple) ou privés (entre amis sur un réseau social).

Il peut prendre plusieurs formes telles que :

- Les intimidations, insultes, moqueries ou menaces en ligne ;
- La propagation de rumeurs ;
- Le piratage de comptes et l'usurpation d'identité digitale ;
- La création d'un sujet de discussion, d'un groupe ou d'une page sur un réseau social à l'encontre d'un camarade de classe ;
- La publication d'une photo ou d'une vidéo de la victime en mauvaise posture ;
- Le sexting non consenti (contraction de *sex* et *texting* pour désigner l'échange de contenus à caractère sexuel par SMS ou messagerie) et la vengeance pornographique. »

Source « [Qu'est-ce que le harcèlement ?](#) », education.gouv.fr

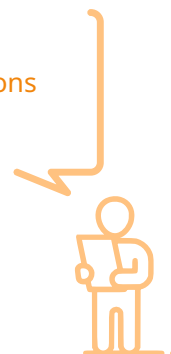
IDENTIFIER LES CONSÉQUENCES SUR LA VICTIME, LES TÉMOINS, LE OU LES HARCELEUR-S

“

Les conséquences sur la victime vous semblent-elles réalistes ? Les sanctions envers les harceleurs vous semblent-elles exagérées ?

Le harcèlement peut avoir de lourdes conséquences, autant pour les victimes que pour les harceleurs, ainsi que l'entourage de chacun.

Comme évoqué plus haut, les conséquences pour les victimes peuvent être psychologiques : stress, anxiété, phobie sociale, phobie scolaire, isolement... Mais également physiques : maux de ventre, eczéma, Troubles du Comportement Alimentaire (TCA), automutilation, etc.



SANCTIONS DANS LES ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES

Les élèves auteurs de cyberharcèlement encourent des sanctions disciplinaires allant de l'avertissement à l'exclusion définitive.

L'élève peut être suspendu pour une durée de cinq jours. Si les comportements de harcèlement n'ont pas évolué, il peut alors être transféré dans un autre établissement sans que l'accord des représentants légaux ne soit nécessaire. L'accès à l'ancien établissement scolaire peut être suspendu pendant toute la durée de cette procédure.

Une journalisation est mise en place pour suivre le développement de la situation et retracer les faits.

IDENTIFIER LES BONS COMPORTEMENTS À ADOPTER POUR PRÉVENIR ET ÉVITER DU CYBERHARCÈLEMENT OU Y FAIRE FACE QUAND IL SE PRODUIT

Nous laissons, toutes et tous, des traces de nos activités sur internet. C'est ce que l'on appelle l'identité numérique. Cela englobe l'ensemble des données et des informations qui représentent une personne sur Internet. Cela inclut ses informations personnelles mais aussi ses données de navigation sur Internet.

Il y a les informations laissées volontairement :

- Nom, prénom, âge
- Pseudo
- Lieu de vie, de travail, d'étude
- Adresse mail
- Centres d'intérêts
- Comptes bancaires
- Identifiant de connexion

associées à notre activité :

- Adresse IP (lieu de connexion internet de votre PC)
- Géolocalisation volontaire ou non
- Heure et date de publication
- Historique de recherche
- Commentaires, likes
- Temps de connexion sur une page
- Différents comptes et réseaux sociaux
- Produits achetés

Mais un grand nombre d'informations sont aussi

Il y a également ce que l'on appelle les métadonnées. Elles fournissent des informations sur d'autres données. Elles sont souvent collées et indissociables du fichier original. Par exemple, sur tous les fichiers, les métadonnées indiquent le type de fichier, le nom, la taille, ainsi que la date de création et éventuellement le nom de son créateur.

Pour les fichiers médias, avec une photo par exemple, grâce aux métadonnées on peut connaître l'appareil photo utilisé, la marque, la résolution, les paramètres de la prise de vue (exposition, vitesse de l'obturateur, utilisation de filtre) ainsi que le lieu de la prise de la photo.

Ces données sont enregistrées automatiquement et l'utilisateur n'en a pas toujours conscience. Ressource : « [Qu'est ce qu'une « métadonnée » ?](#) » du Commissariat à la protection de la vie privée du Canada.

Pour résumer, l'identité numérique est ce qui nous définit sur Internet. L'anonymat y est donc illusoire. Nos actions alimentent en permanence le nuage de données qui caractérise et suit chaque personne qui utilise Internet. Il est donc important de prendre conscience que ces informations peuvent être récupérées par d'autres personnes, et utilisées à des fins malintentionnées. Lorsque c'est le cas et que l'on est témoin ou victime de cyberharcèlement, voilà la démarche à suivre :



Source « [Qu'est-ce que le harcèlement ?](#) », education.gouv.fr

LES BONNES PRATIQUES SUR INTERNET POUR PRÉVENIR LE CYBERHARCÈLEMENT

SIGNALER LES PUBLICATIONS HAINEUSES OU HUMILIANTES

En signalant du contenu sur Internet, cela permet aux sites sur lesquels ils sont publiés de pouvoir facilement et rapidement supprimer des contenus indésirables. Que ce soit du partage d'informations personnelles, ou bien des scènes choquantes ou violentes, il est important de signaler ces contenus. S'ils nous concernent, cela peut nous protéger. S'ils concernent quelqu'un d'autre, c'est une grande aide pour cette personne.

NE PAS REPARTAGER LE CONTENU DE HARCÈLEMENT

Il ne faut pas repartager un contenu de harcèlement même si le but est de le dénoncer.. Plus une vidéo ou un post est partagé, plus il va être rendu visible par un grand nombre de personnes.

AVOIR SES COMPTES EN PRIVÉ

Le profil « privé » sur les différents réseaux sociaux permet de garder ses publications masquées. Cela évite que des personnes qui ne nous connaissent pas ou ne figurent pas dans la liste des contacts accèdent à notre contenu (photos, vidéos, publications de textes, commentaires...).

NE JAMAIS DONNER DES INFORMATIONS SUR SON IDENTITÉ

On ne sait jamais avec qui on communique quand on est contacté via Internet ou les réseaux sociaux. Le meilleur moyen d'éviter la fuite d'informations personnelles et de ne pas les donner du tout. On ne donne donc jamais d'informations sur son adresse, son établissement scolaire, sa vie privée, etc. à des inconnus.

RESPECTER LES AUTRES UTILISATEURS

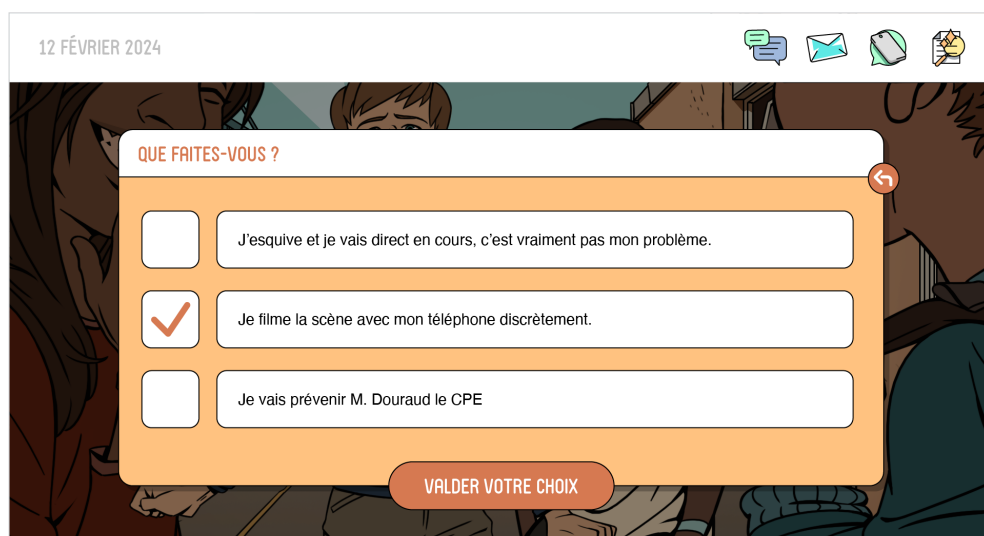
Pour que les échanges sur Internet restent agréables, il est nécessaire de respecter les autres utilisateurs. Pas d'insultes, pas de menaces, et surtout pas d'appel à la discrimination et au harcèlement.

NE PAS PARTAGER SES MOTS DE PASSE

Le mot de passe doit rester exclusivement privée. Si quelqu'un d'autre peut accéder à vos comptes, cela entraîne plusieurs risques comme le vol d'informations personnelles ou même l'usurpation d'identité.

VÉRIFIER LES INFORMATIONS QUI CIRCULENT

Lorsque l'on est confronté à une information sur Internet, la vérifier est la première chose à faire avant de la partager ou d'en parler à d'autres personnes. Il faut d'abord se renseigner sur la personne ayant publié l'information, puis sur l'origine de l'information, et sur sa source.



12 FÉVRIER 2024

QUE FAITES-VOUS ?

☐ J'esquive et je vais direct en cours, c'est vraiment pas mon problème.

☒ Je filme la scène avec mon téléphone discrètement.

☐ Je vais prévenir M. Douraud le CPE

VALDER VOTRE CHOIX

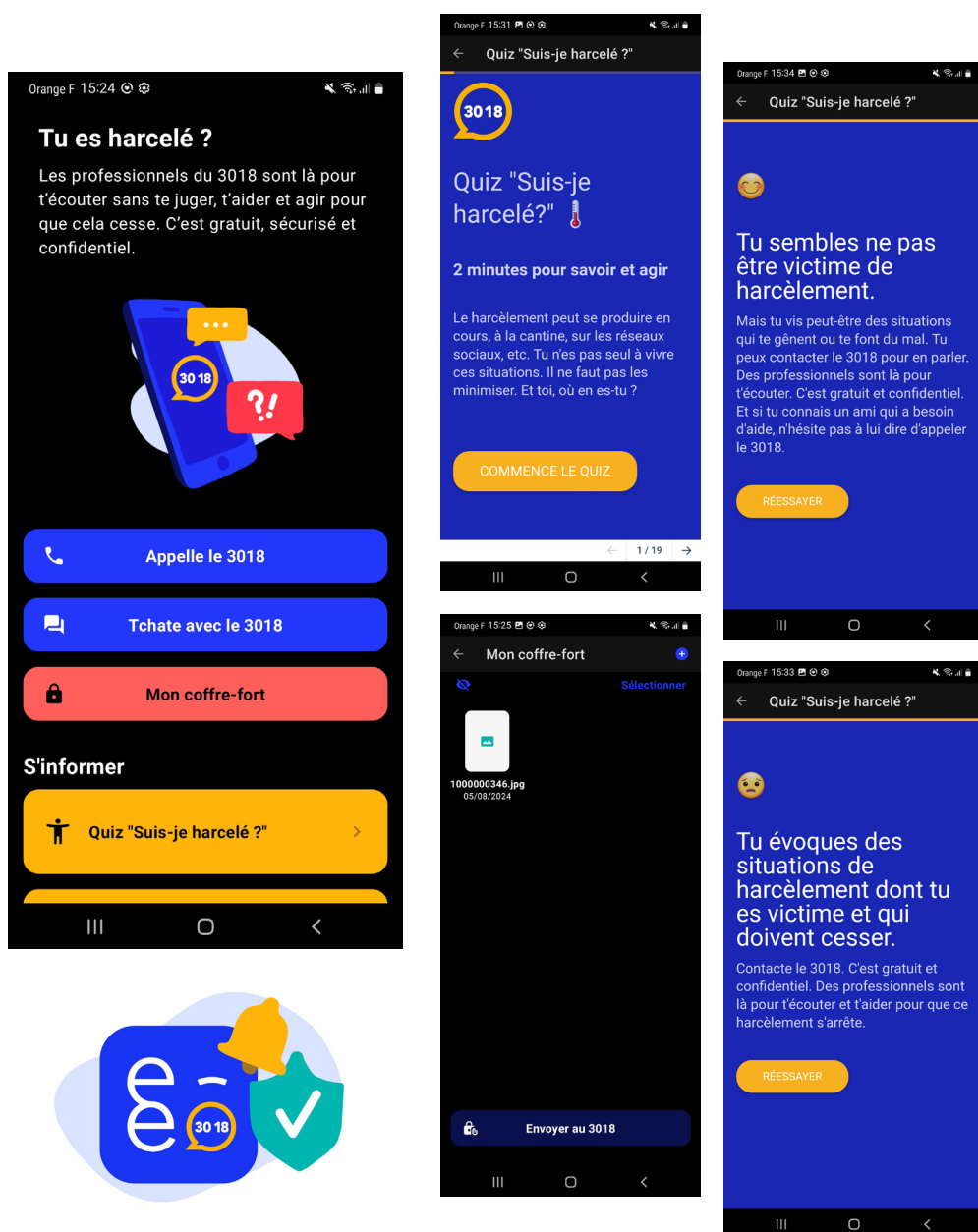
CONNAÎTRE LES ACTEURS ET PERSONNES RESSOURCES EN CAS DE CYBERHARCÈLEMENT

Lorsque l'on est victime de cyberharcèlement, on peut avoir le sentiment d'être seul contre tous, d'être isolé. Il existe de nombreux acteurs à différentes échelles pour résoudre une telle situation.

E-ENFANCE ET L'APPLICATION 3018

L'association e-Enfance, partenaire officielle du ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse dans la lutte contre le cyberharcèlement, est d'une grande aide pour les victimes ou témoins de cyberharcèlement. Le numéro 3018 est joignable au 3018, 7j/7, de 9h00 à 23h00. Le site internet e-enfance.org contient aussi de nombreuses ressources.

Une application mobile 3018 est disponible. Elle permet de conserver des preuves de cyberharcèlement dans un coffre fort (captures d'écran, photos, vidéos...) et de rentrer en contact avec le 3018 via appel ou tchat. L'application propose aussi un quiz pour déterminer rapidement si l'on est victime de cyberharcèlement et rend rapidement accessible des fiches conseils sur plusieurs thématiques.



LE DISPOSITIF PHARE (PROGRAMME DE LUTTE CONTRE LE HARCÈLEMENT À L'ÉCOLE)

Un protocole national de traitement des situations, actualisé à la rentrée 2023 pour tenir compte des nouvelles mesures, est mis à la disposition des équipes sur la plateforme pHARe. Il accompagne les personnels dans le traitement des situations d'intimidation ou de harcèlement, du signalement de la situation jusqu'à sa résolution, avec un suivi fin et traçable. Le protocole articule notamment la méthode de la préoccupation partagée, à laquelle les équipes ressources pHARe sont formées, avec le signalement des faits aux services départementaux et au procureur de la République lorsque cela est nécessaire.

ÉLÈVES DU 1^{ER} DEGRÉ : PROTOCOLE DE PRISE EN CHARGE

NON AU HARCÈLEMENT

pHARe Programme de lutte contre le harcèlement à l'école

1^{er} DEGRÉ : PROTOCOLE DE PRISE EN CHARGE

RÉVÉLATION DE LA SITUATION

➔ Par qui ?

- ✓ Par l'élève victime ou témoin, la famille ou un adulte de l'établissement

➔ Comment ?

- ✓ **Au sein de l'école** : auprès du directeur ou d'un enseignant
- ✓ **Via un canal de signalement extérieur à l'école** (3018, ligne académique, courrier, etc.) : relais auprès de l'inspecteur de l'éducation nationale (IEN) par le référent harcèlement départemental

➔ Que faire ?

- ✓ **Accueil de l'élève victime** : écouter (ressentis et faits), assurer de la prise en charge de la situation par les adultes de l'école
- ✓ **Mise en place de mesures de protection** : renforcer la vigilance de toute la communauté, nommer un adulte référent, mobiliser les élèves proches de la victime
- ✓ **Échanges avec les parents de l'élève victime** : informer, soutenir, assurer de la protection de leur enfant
- ✓ **Information des parents des élèves impliqués** dans la situation, notamment de leurs moyens d'action auprès du 3018 en cas de cyberharcèlement.

PRISE EN CHARGE DE LA SITUATION

➔ En cas de harcèlement ou de cyberharcèlement

Mise en place de la **procédure harcèlement** par l'IEN et le directeur d'école

- ✓ **Signalement de la situation** :
 - dans Faits établissement (niveau 2)
 - au procureur de la République en cas de harcèlement grave et persistant (article 40 du Code de procédure pénale)
- ✓ **Mesures de traitement immédiat de la situation** :
 - Rencontres avec l'élève victime, le ou les témoins, le ou les auteurs, les familles des élèves concernés
 - Mesures de protection de l'élève ou des élèves victimes
 - Mesures conservatoires

- ✓ En cas d'échec des mesures éducatives mises en œuvre et de risque caractérisé pour la sécurité et la santé des autres élèves, **changement d'école de l'élève auteur**
- ✓ **Accompagnement et suivi à long terme** des élèves concernés par les équipes pédagogiques et/ou les conseillers pédagogiques de circonscription, vigilance de l'ensemble des équipes
- ✓ **Mise en place d'actions spécifiques** auprès des classes concernées, voire de l'école



Une **journalisation des faits** par le directeur d'école permettra une traçabilité et un suivi de toutes les actions entreprises jusqu'à la résolution de la situation.


MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

2^d DEGRÉ : PROTOCOLE DE PRISE EN CHARGE

RÉVÉLATION DE LA SITUATION

➔ Par qui ?

- ✓ Par l'élève victime ou témoin, la famille, un élève ambassadeur Phare ou un adulte de l'établissement

➔ Comment ?

- ✓ **Au sein de l'établissement** : auprès du chef d'établissement, du coordonnateur harcèlement ou de l'équipe ressource Phare
- ✓ **Via un canal de signalement extérieur à l'établissement** (3018, ligne académique, courrier, etc.) : relais auprès du chef d'établissement par le référent harcèlement départemental

➔ Que faire ?

- ✓ **Accueil de l'élève victime** : écouter (ressentis et faits), assurer de la prise en charge de la situation par les adultes de l'établissement
- ✓ **Mise en place de mesures de protection** : mobiliser les élèves ambassadeurs, renforcer la vigilance de toute la communauté, nommer un adulte référent, mobiliser les élèves proches de la victime
- ✓ **Échanges avec les parents de l'élève victime** : informer, soutenir, assurer de la protection de leur enfant
- ✓ **Information des parents des élèves impliqués** dans la situation, notamment de leurs moyens d'action auprès du 3018 en cas de cyberharcèlement.

PRISE EN CHARGE DE LA SITUATION

➔ En cas de harcèlement ou de cyberharcèlement

Mise en place de la **procédure harcèlement** par l'équipe de direction

- ✓ **Signalement de la situation** :
 - dans Faits établissement (niveau 2)
 - au procureur de la République en cas de harcèlement grave et persistant (article 40 du Code de procédure pénale)
- ✓ **Mesures de traitement immédiat de la situation** :
 - Rencontres avec l'élève victime, le ou les témoins, le ou les auteurs, les familles des élèves concernés
 - Mesures de protection de l'élève ou des élèves victimes
 - Mesures conservatoires

- ✓ **Changement d'établissement de l'élève auteur** en cas de risque caractérisé pour la sécurité ou la santé des autres élèves
- ✓ **Sanctions disciplinaires**
- ✓ **Accompagnement et suivi à long terme** des élèves concernés par l'ensemble des équipes
- ✓ **Mise en place d'actions spécifiques** auprès des classes concernées, voire de l'établissement entier
- ✓ **Suivi dans le temps de la situation** : un élève victime de harcèlement peut être fragilisé plusieurs mois ou années après les faits.



Une **journalisation des faits** par le chef d'établissement ou le coordonnateur harcèlement permettra une traçabilité et un suivi de toutes les actions entreprises jusqu'à la résolution de la situation.

Source « [pHARe : un programme de lutte contre le harcèlement à l'école](#) », [education.gouv.fr](#)

CONSEILS POUR L'ANIMATION D'UNE SÉANCE

En amont de la session d'animation, il est préconisé de se renseigner sur les pratiques numériques du groupe auprès duquel vous allez intervenir. Cela peut vous aider à construire un débriefing adapté au mieux, et rendre plus impactante l'intervention.

Lors de l'intervention, il est nécessaire d'instaurer un cadre sécurisant pour l'ensemble des participants. Selon e-Enfance, en 2023 le cyberharcèlement est énormément répandu : 24% des familles ont été confrontées au moins une fois à une situation de cyberharcèlement. Il y a donc de forte chance que ce sujet concerne des personnes présentes lors de l'intervention. Il est primordial de ne pas cibler directement des victimes ou auteurs de cyberharcèlement. Les questions du type « Qui a déjà été victime de harcèlement ? » ou « Qui a déjà harcelé quelqu'un ? » sont donc à proscrire.

Le débriefing pédagogique a pour objectif d'ouvrir un espace de parole. Votre rôle est donc de distribuer cette parole, et de modérer les interventions de chacun. Vous pouvez apporter des précisions si des questions sont posées. Mais surtout interroger les participants pour les faire réfléchir sur la partie qu'ils viennent de jouer et faire émerger des solutions.



POUR ALLER PLUS LOIN

Intégrez votre activité dans un cycle incluant d'autres ateliers. Il est toujours plus intéressant de réaliser une variété d'interventions autour du même thème. Cela ouvre plusieurs angles d'approche pour un même sujet et consolide les acquis. Renseignez-vous sur ce qui existe déjà en médiation autour du cyberharcèlement, faites appel à des intervenants extérieurs spécialistes du sujet, expérimentez !



LEXIQUE

HARCÈLEMENT - DÉFINITION DU MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE

En milieu scolaire, le harcèlement est le fait, pour un élève ou un groupe d'élèves, de faire subir de manière répétée à un camarade des propos ou des comportements négatifs voire violents.

CYBERHARCÈLEMENT - DÉFINITION SUR LE SITE DE E-ENFANCE

On parle de cyberharcèlement lorsqu'une ou plusieurs personnes utilisent les moyens de communication numériques pour porter atteinte à l'intégrité morale d'une personne, qui ne peut pas facilement se défendre seule, de manière délibérée et répétée dans le temps.

Le Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse le définit comme un acte agressif, intentionnel perpétré par un élève ou un groupe d'élèves au moyen de formes de communication électroniques, de façon répétée à l'encontre d'une victime qui ne peut facilement se défendre seule.

Le cyberharcèlement peut avoir lieu sur les réseaux sociaux, messageries instantanées, forums, tchats, jeux en ligne, courriers électroniques, sites de partage de photographies, blogs, etc.

IDENTITÉ NUMÉRIQUE

C'est l'ensemble des traces que laisse un utilisateur sur internet.

POSTS/PUBLICATIONS

C'est le contenu qui est diffusé sur les réseaux sociaux par les utilisateurs. Il peut prendre plusieurs formes : photo, vidéo, texte, extrait audio...

SIGNALER

Permet de prévenir un site internet ou une application qu'un post ne respecte pas les règles d'usage. Le signalement peut porter sur différents points : usurpation d'identité, diffamation, contenu violent, contenu choquant, etc.

PARTAGER

Le fait de reprendre le contenu publié par un autre utilisateur pour le publier soi-même.

SANCTION DISCIPLINAIRE

Les sanctions disciplinaires sont prononcées selon les cas, par le chef d'établissement, ou par le conseil de discipline et inscrites au dossier administratif de l'élève. Elles concernent des atteintes aux personnes ou aux biens ainsi que des manquements graves ou répétés aux obligations des élèves.

PUNITION SCOLAIRE

Les punitions scolaires sont prononcées par les professeurs, les personnels de direction, d'éducation ou de surveillance. Elles le sont également par le chef d'établissement sur proposition d'un personnel administratif, technique, social, de santé, ouvrier ou de service. Elles concernent essentiellement des manquements mineurs aux obligations des élèves et les perturbations ponctuelles de la vie de la classe ou de l'établissement.

REMERCIEMENTS

Le jeu CyberEnquête n'aurait pas pu voir le jour sans l'aide précieuse des personnes impliquées tout au long de sa création. Ainsi, nous souhaitons remercier chaleureusement Jean-Baptiste Chort, Sylvie Cousinié, Yoan Mieyaa, Julie Poirier, les relecteurs et relectrices de l'équipe Instant Science, Citéo et France Médiation, le collège Evariste Galois à Sarcelles pour son accueil lors de la séance de créativité à l'origine du projet ainsi que les établissements ayant accepté de nous recevoir pour tester les animations : le collège Paul Cézanne à Montrabé, le collège Hubertine Auclert à Toulouse, le lycée Stéphane Hessel à Toulouse. Et bien sûr l'équipe de PlayCurious pour son implication dans le développement du jeu.

CONTACTS

Lucas Leglaye - Coordinateur projets et médiation - lucas.leglaye@instantscience.fr

Damien Guiard - Médiateur scientifique - damien.guiard@instantscience.fr

Clothilde Dando - Chargée de diffusion - diffusion@instantscience.fr

France Médiation

Citéo