



# KidActions

## R6: Explorer les rôles à travers un jeu de rôle hors ligne

Educational Toolkit

Funded by the Rights, Equality  
and Citizenship Programme (2014-2020)  
of the European Union



## APERÇU

### Domaines couverts :

Comprendre	Prévenir	Répondre
------------	----------	----------

### Domaines du SEL :

Conscience de soi	Autogestion	Sensibilisation sociale	Compétences relationnelles	Prise de décision responsable
-------------------	-------------	-------------------------	----------------------------	-------------------------------

### Audience :

11-13	14-18
-------	-------

Durée : **65 minutes (+ temps supplémentaire pour définir les attentes)**

Résultats de l'apprentissage :

**Les apprenants seront capables de :**

- **Reconnaître et comprendre les rôles qui peuvent exister dans une situation de cyberintimidation.**
- **Identifier des stratégies positives pour gérer et répondre à la cyberintimidation dans différents contextes.**

Vocabulaire clé : **cyberintimidation, rôles, instigateur, spectateur, cible, pom-pom girl, agitateur, admirateur, suiveur, blagueur, contexte, stratégies.**

Ressources : **Google Slides, Scénarios de cyberintimidation (diapositives 7-8), Cartes de rôle (diapositive 9), Guide de protection de l'enfance**

Questions clés :

- Quels sont les différents rôles qui peuvent exister dans une situation de cyberintimidation ?
  - Comment définir/expliquer ces rôles ?
- Comment les différents rôles peuvent-ils influencer le comportement des...
  - ...une cyberintimidation ?
  - ...une cible ?
  - ...un spectateur ?

- Quels contextes pourraient également affecter le comportement ? (Par exemple, si tu vois un ami intimider un autre ami, serait-il plus facile/difficile d'y faire face que s'il s'agissait d'étrangers pour toi ?)
- Quelles stratégies pourriez-vous utiliser pour influencer positivement la situation si vous étiez...
  - ...une cyberintimidation ?
  - ...une cible ?
  - ...un spectateur ?
  - ...un suiveur/admirateur/cheerleader ?
- Quelles stratégies/outils pourrais-tu utiliser pour demander de l'aide en cas d'intimidation ?

## PLAN D'ACTIVITÉ :

*Note : Cette activité peut être organisée comme une alternative à R5 - Explorer les rôles de la cyberintimidation, ou comme une leçon supplémentaire pour comparer les différences entre les jeux de rôle en ligne et hors ligne.*

### Activité de démarrage (15 minutes)

*Nous avons tous un rôle à jouer*

Expliquez aux apprenants que cette session porte sur les différents rôles qui existent dans une situation de cyberintimidation et comment ils peuvent affecter le comportement de cyberintimidation.

Demandez aux apprenants de réfléchir aux différents rôles qui existent dans une situation d'intimidation en ligne.

- Combien de rôles différents peuvent-ils imaginer ?
- Comment définiraient-ils ou expliqueraient-ils ces rôles ?

Montrez la diapositive avec différents rôles identifiés et discutez de la manière dont chaque rôle pourrait se comporter.

### Activité (35 minutes)

*Scénarios d'intimidation*

*Note : Avant de commencer cette activité, il est fortement recommandé de prendre le temps de discuter et de convenir avec les apprenants des attentes en matière de comportement. Il est également conseillé d'établir des règles de base et de convenir d'une méthode permettant aux apprenants de mettre fin au jeu de rôle s'ils se sentent inquiets ou contrariés (par exemple, l'utilisation d'un mot de code).*

*Vous devez également faire comprendre aux apprenants que :*

- vous allez surveiller le chat,
- que cette activité est un exercice de jeu de rôle,
- le comportement de certains apprenants lorsqu'ils sont dans leur personnage peut mettre les autres en colère ou les mettre mal à l'aise, mais ce comportement **n'est autorisé que** dans le jeu de rôle,
- à la fin de la session, les apprenants auront l'occasion de partager leurs pensées et leurs sentiments, et de recevoir un soutien supplémentaire si nécessaire.

Vous trouverez de plus amples informations sur la manière de garantir que la session se déroule en toute sécurité dans le **Guide de la protection de l'enfance**.

Expliquez que les apprenants vont explorer le comportement de différents rôles en adoptant un rôle dans un scénario de harcèlement en ligne.

Sélectionnez un scénario de cyberintimidation parmi les diapositives 7-8 (soit choisi par l'enseignant/adulte qui dirige la session, soit par un vote des apprenants pour choisir leur scénario préféré).

Avec un groupe/classe plus important, il est conseillé de le diviser en petits groupes d'environ 6 à 8 apprenants, et de donner à chaque groupe le même scénario.

Si vous organisez cette activité pour servir de comparaison avec T3 - Explorer les rôles de la cyberintimidation, vous pouvez alors affecter les apprenants au même groupe, au même rôle et au même scénario pour leur permettre de comparer directement leur expérience de jeu de rôle en ligne à l'expérience de jeu de rôle hors ligne.

Attribuez au hasard à chaque élève du groupe un rôle dans le scénario en leur remettant une carte de rôle (diapositive 9). Ils doivent se comporter et parler de la manière dont ils pensent que ce rôle agirait dans la situation de cyberintimidation. (Assurez-vous que les rôles de cyberintimidateur, de cible et de spectateur sont remplis dans chaque groupe - les autres membres du groupe peuvent jouer n'importe quel rôle supplémentaire).

Permettez aux apprenants de jouer le scénario choisi - vous pouvez taper/copier le texte du scénario et le poster dans le chat au début pour le rappeler aux apprenants. Selon le scénario et vos apprenants, vous pouvez fixer une limite de temps pour le scénario (par exemple 5-10 minutes) ou convenir avec les apprenants d'une "fin" naturelle, par exemple si le tyran ou la cible sort du scénario d'une manière ou d'une autre (par exemple en quittant la pièce). Cependant, vous pouvez aussi permettre au scénario de continuer si l'intimidateur ou la cible s'en vont, afin d'explorer comment le comportement peut changer.

## Plénière (15 minutes)

Prenez du temps avec les apprenants pour discuter de leur expérience.

Questions clés pour guider votre discussion :

- Qu'avez-vous ressenti tout au long du scénario ?

- Vos émotions ont-elles changé à un moment donné ? Comment/pourquoi ?
- Avez-vous identifié des obstacles pour faire ou dire quelque chose ?
- Si vous rejouez le scénario, qu'auriez-vous fait différemment dans votre rôle ?
- Y a-t-il des actions ou des mots particuliers qui ont aggravé la situation ? Pourquoi ?
- Quelles actions/mots auraient pu aider la situation ?

Si vous avez organisé cette activité en guise de comparaison avec T3 - Explorer les rôles de la cyberintimidation, vous pouvez alors poser les questions supplémentaires suivantes :

- Est-ce que le fait d'aborder la situation en face à face a été plus facile/plus difficile ? Pourquoi ?
- Était-il plus facile de déterminer les émotions des autres dans le scénario ? Cela a-t-il amélioré ou aggravé les choses ?
- Comment appliquer des stratégies en ligne telles que le blocage, la mise en sourdine et le signalement, et les appliquer à une situation de face à face ?

Remerciez les apprenants pour leur participation et rappelez-leur à qui ils peuvent s'adresser pour recevoir une aide ou un soutien supplémentaire si l'expérience du jeu de rôle les a inquiétés ou affectés négativement.