

KidActions

Conseils aux éducateurs

Utilisation du guide éducatif KID_ACTIONS

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



Ce guide fournit des informations, des conseils et des suggestions de parcours pour l'utilisation du guide éducatif KID_ACTIONS, ainsi que plusieurs activités suggérées spécifiquement pour les éducateurs afin de soutenir l'utilisation du matériel.

1. VUE D'ENSEMBLE

Le guide éducatif KID_ACTIONS se compose de **20 activités** qui peuvent être menées avec les jeunes. Ces activités ont été conçues pour être exécutées en tant que sessions autonomes ou peuvent être reliées entre elles pour former un programme de travail avec les jeunes afin d'explorer la cyberintimidation sous différents angles.

Chaque activité se compose d'un plan de session et d'une présentation powerpoint. Des ressources supplémentaires, telles que des feuilles de travail, sont incluses dans chaque présentation. Le plan de la session fournit des instructions pour organiser une session structurée, des questions clés pour la discussion et des objectifs d'apprentissage spécifiques.

Ce guide vise à atteindre les objectifs suivants :

- RECONNAÎTRE ET COMPRENDRE LES CARACTÉRISTIQUES, LES MOTIFS ET LES CONTEXTES DES SITUATIONS DE CYBERINTIMIDATION.
- IDENTIFIER LES SOURCES D'AIDE/DE SOUTIEN ET LES MÉTHODES DE CRÉATION DE RÉSEAUX DE SOUTIEN.
- EXPLORER LES ÉMOTIONS PRÉSENTES DANS LES SITUATIONS DE CYBERINTIMIDATION ET LES STRATÉGIES POUR GÉRER CES ÉMOTIONS.
- DÉVELOPPER DES STRATÉGIES POUR RÉPONDRE À LA CYBERINTIMIDATION DE MANIÈRE À AMÉLIORER LES RÉSULTATS POUR TOUTES LES PERSONNES CONCERNÉES.
- EXAMINEZ LES POSSIBILITÉS DE SENSIBILISATION DANS LES COMMUNAUTÉS AUXQUELLES APPARTIENNENT LES JEUNES, EN LIGNE ET HORS LIGNE.

1.1. Foci

La boîte à outils est organisée autour de trois axes :

1. **Comprendre la cyberintimidation** - activités axées sur la nature de la cyberintimidation et les expériences des jeunes en ligne en rapport face à la cyberintimidation. **Prévention de la cyberintimidation** - activités qui explorent les stratégies permettant aux individus et aux groupes de repérer et d'intervenir dans des situations en ligne où la cyberintimidation peut avoir lieu. Certaines activités se concentrent sur la manière dont la sensibilisation des communautés en ligne et hors ligne peut aider à prévenir le développement ou l'escalade des situations de cyberintimidation.
2. **Réagir face à la cyberintimidation** - activités permettant aux jeunes d'acquérir des stratégies pratiques pour réagir aux situations de cyberintimidation dans différents rôles, notamment en tant que cible ou spectateur. Cela inclut des méthodes pour gérer les réactions émotionnelles, chercher de l'aide et offrir du soutien aux autres.

Bien que les activités s'inscrivent dans l'un des trois domaines décrits ci-dessus, la plupart des activités peuvent couvrir plus d'un domaine. Dans chaque session, chaque activité est marquée afin

d'identifier le domaine que la session explore. Bien que les activités puissent être exécutées dans n'importe quel ordre, il est recommandé de commencer par une ou plusieurs activités de la section "**Comprendre**" afin d'établir une reconnaissance commune entre vous et vos apprenants de ce qu'est la cyberintimidation .

Il n'est pas nécessaire d'exécuter toutes les activités contenues dans le guide pédagogique - il est préférable et plus efficace de sélectionner des activités qui répondent aux besoins spécifiques de vos apprenants. Des suggestions de parcours à travers le guide sont également incluses pour donner des idées sur la façon dont les activités peuvent être utilisées pour soutenir des objectifs spécifiques.

1.2. Apprentissage social et émotionnel (SEL)

En plus des trois axes, les activités explorent également les aspects de l'apprentissage social et émotionnel (SEL). La boîte à outils pédagogique propose une approche SEL basée sur le modèle CASEL :

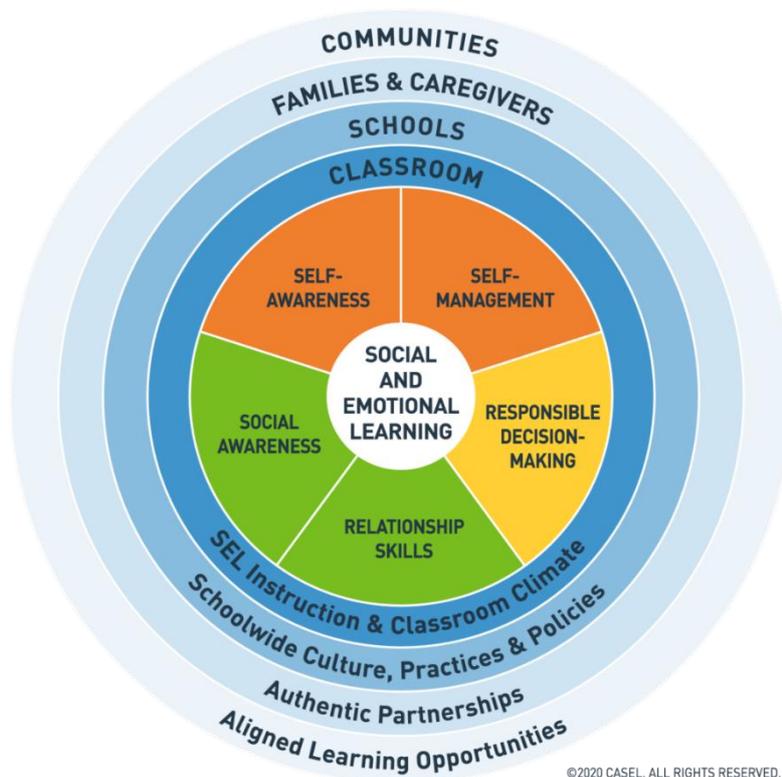


Figure 1 : [Le cadre CASEL SEL \(2020\)](#)

Ce modèle décrit cinq domaines de compétences clés :

1. **Conscience de soi** : La capacité de comprendre ses propres émotions, pensées et valeurs et la manière dont elles influencent le comportement dans différents contextes.
2. **Autogestion** : La capacité à gérer efficacement ses émotions, ses pensées et ses comportements dans différentes situations afin d'atteindre ses objectifs et ses aspirations.
3. **Conscience sociale** : Les capacités à comprendre les points de vue des autres et à faire preuve d'empathie à leur égard, y compris ceux provenant de milieux, de cultures et de contextes différents.

4. **Aptitudes relationnelles** : Les capacités à établir et à maintenir des relations saines et solidaires et à naviguer efficacement dans des environnements avec des individus et des groupes divers.
5. **Prise de décision responsable** : Les capacités à faire des choix bienveillants et constructifs en matière de comportement personnel et d'interactions sociales dans diverses situations.

Le développement du SEL chez les jeunes est crucial pour un certain nombre de raisons :

- RECONNAÎTRE ET GÉRER POSITIVEMENT LES SCÉNARIOS DE CYBERINTIMIDATION QU'ILS PEUVENT RENCONTRER,
- DÉVELOPPER UNE PLUS GRANDE EMPATHIE ET UNE INTELLIGENCE ÉMOTIONNELLE QUI PEUVENT LES AIDER À DÉVELOPPER ET À ENTREtenir DES RELATIONS SAINES, TANT EN LIGNE QUE HORS LIGNE,
- IDENTIFIER ET PRENDRE DES DÉCISIONS RESPONSABLES ET RAISONNÉES (EN LIGNE ET HORS LIGNE), EN TENANT COMPTE DES CONSÉQUENCES POTENTIELLES SUR LEUR SÉCURITÉ ET LEUR BIEN-ÊTRE ET CEUX DES AUTRES.

Chacune des activités du guide éducatif sont également identifiées avec les domaines SEL pertinents. Par conséquent, si vous abordez la cyberintimidation d'un point de vue SEL, vous pouvez identifier les activités qui couvrent spécifiquement les compétences SEL que vos apprenants auraient intérêt à explorer.

1.3. Groupes d'âge

Enfin, les activités du guide éducatif sont également classées en fonction de leur pertinence pour deux groupes d'âge différents : les **11-13 ans** et les **14-19 ans**. La majorité des activités conviennent aux deux groupes d'âge, mais il est recommandé d'examiner les activités avant de les proposer aux jeunes pour s'assurer qu'elles sont adaptées.

2. AVANT DE COMMENCER À UTILISER LE GUIDE PÉDAGOGIQUES

Les activités suivantes sont recommandées avant d'utiliser les activités du guide éducatif KID_ACTIONS :

- **LISEZ LE GUIDE DE PROTECTION DE L'ENFANCE** : L'EXPLORATION DES PROBLÈMES DE CYBERINTIMIDATION AVEC LES JEUNES PEUT CONDUIRE À DES DISCUSSIONS SENSIBLES AU COURS DESQUELLES ILS PEUVENT RÉVÉLER DES DÉTAILS QUI NÉCESSITENT UNE RÉPONSE AFIN DE LES PROTÉGER OU DE PROTÉGER D'AUTRES JEUNES. IL EST DONC ESSENTIEL QUE VOUS LISIEZ LE GUIDE DE PROTECTION DE L'ENFANCE ET QUE VOUS PRENIEZ EN COMPTE LES POLITIQUES ET PROCÉDURES DE VOTRE ÉCOLE EN MATIÈRE DE PROTECTION DE L'ENFANCE POUR TRAITER LES RÉVÉLATIONS.
- **LISEZ 'D2.4 : MÉTHODOLOGIE MULTIDIMENSIONNELLE ET EXIGENCES SOCIOTECHNIQUES'** : LA SECTION 2 DU GUIDE, RECHERCHE DOCUMENTAIRE (À PARTIR DE LA PAGE 11), FOURNIT DES INFORMATIONS GÉNÉRALES UTILES SUR LA NATURE DE LA CYBERINTIMIDATION .
- **TENEZ COMPTE DES CONNAISSANCES ET DES BESOINS EXISTANTS DE VOS APPRENANTS** : AVANT D'ORGANISER DES SESSIONS AVEC DES JEUNES, VOUS POUVEZ PRENDRE DES MESURES POUR ÉVALUER LEURS CONNAISSANCES SUR LA CYBERINTIMIDATION ET TOUT ENSEIGNEMENT ANTÉRIEUR QU'ILS ONT REÇU SUR CE SUJET. VOUS POUVEZ ORGANISER UNE DISCUSSION INFORMELLE OU METTRE EN PLACE UN COURT QUESTIONNAIRE AUQUEL VOS ÉLÈVES DEVRONT RÉPONDRE ET QUI VOUS PERMETTRA DE DÉFINIR VOTRE APPROCHE.
- **EXPLOREZ LES ACTIVITÉS ET LES OUTILS PÉDAGOGIQUES** : IL EST RECOMMANDÉ D'EXPLOREZ LES ACTIVITÉS AVANT DE LES UTILISER AFIN DE S'ASSURER QU'ELLES SONT ADAPTÉES À VOS APPRENANTS ET QUE VOUS ÊTES FAMILIER AVEC LE DÉROULEMENT DES SESSIONS. SI VOUS AVEZ L'INTENTION D'UTILISER L'UN DES OUTILS PÉDAGOGIQUES AVEC VOS APPRENANTS, IL EST FORTEMENT RECOMMANDÉ D'EXPLOREZ CES OUTILS VOUS-MÊME ET DE CONSULTER LES GUIDES QUI ACCOMPAGNENT CHAQUE OUTIL PÉDAGOGIQUE.

3. SUGGESTIONS DE PARCOURS POUR L'UTILISATION DU GUIDE ÉDUCATIF

Vous trouverez ci-dessous cinq suggestions de parcours à travers le kit d'outils en fonction des différents objectifs. Il s'agit de suggestions qui peuvent être développées si nécessaire, en fonction du temps disponible pour organiser les sessions et des besoins spécifiques de vos apprenants.

3.1. Parcours 1 : Comprendre la nature de la cyberintimidation

1. U1 - Définition de la cyberintimidation
2. U3 - KaMoT- Le langage de la cyberintimidation
3. U5 - Signes d'alerte précoce
4. P2 - Le meilleur de vous-même
5. R5/R6 - Explorer les rôles de la cyberintimidation

3.2. Parcours 2 : Développer des stratégies pour répondre à la cyberintimidation

1. U1 - Définition de la cyberintimidation
2. P2 - Le meilleur de vous-même
3. R3 - Prenez un méta-moment

4. R4 - S'engager
5. R8 - Une main tendue

3.3. Parcours 3 : Utiliser les outils pédagogiques KID_ACTIONS pour explorer la cyberintimidation

1. U1 - Définition de la cyberintimidation
2. R5 - Rocket.chat - Explorer les rôles dans la cyberintimidation
3. P3 - CREENDER - la cyberintimidation par les commentaires
4. R7 - High School Superhero - Du négatif au positif
5. U6 - KaMoT- Utiliser des outils pour repérer la cyberintimidation

3.4. Parcours 4 : Sensibilisation des communautés à la cyberintimidation

1. U1 - Définition de la cyberintimidation
2. U2- Comprendre les expériences en ligne
3. P1 - Qui sont vos modèles ?
4. R9 - Qui est dans mon équipe ?
5. P5 - Campagnes réussies

3.5. Parcours 5 : Développer des stratégies de gestion des émotions

1. U1 - Définition de la cyberintimidation
2. U5 - Signes d'alerte précoce
3. P2 - Le meilleur de vous-même
4. R3 - Prenez un méta-moment
5. R7 - High School Superhero - Du négatif au positif

4. DES ACTIVITÉS UTILES POUR VOUS

Les activités suivantes sont utiles pour votre propre pratique en tant qu'éducateur en ce qui concerne la manière dont vous abordez l'éducation des jeunes (et des autres) sur la cyberintimidation . Vous pouvez souhaiter réaliser ces activités avant d'utiliser le guide éducatif.la boîte à outils éducative.

4.1. Travailler avec les parents/gardiens

La plupart des incidents de cyberintimidation se produisent en dehors de l'école mais peuvent souvent impliquer des apprenants qui se connaissent de l'école. Les problèmes de cyberintimidation s'immiscent souvent dans la vie scolaire et affectent le bien-être et la sécurité des jeunes, il est donc important de prendre des mesures pour les aider à résoudre les problèmes de cyberintimidation dans la mesure du possible.

Les parents et les gardiens jouent un rôle clé dans ce processus. Considérez attentivement ces questions en ce qui concerne la communication avec les parents/gardiens des jeunes avec lesquels vous travaillez :

- COMMENT VOTRE ÉCOLE/ORGANISATION FOURNIT-ELLE RÉGULIÈREMENT DES CONSEILS/INFORMATIONS AUX PARENTS/GARDIENS ? (PAR EXEMPLE, BULLETIN D'INFORMATION, COURRIELS, SITE WEB, PAGES/COMPTES DE MÉDIAS SOCIAUX DE L'ÉCOLE/L'ORGANISATION, ETC.)
- EST-CE QUE TOUS LES PARENTS/GARDIENS SAVENT COMMENT SIGNALER (ET À QUI SIGNALER) S'ILS ONT DES INQUIÉTUDES CONCERNANT DES BRIMADES OU DES CYBERBRIMADES IMPLIQUANT LEUR ENFANT ?
- COMMENT ET QUAND LES PARENTS/GARDIENS SONT-ILS INFORMÉS SI VOTRE ÉCOLE/ORGANISATION GÈRE UN INCIDENT D'INTIMIDATION OU DE CYBERINTIMIDATION IMPLIQUANT LEUR ENFANT ?
- QUE FAIT-ON/POURRAIT-ON FAIRE POUR ENCOURAGER LES PARENTS/GARDIENS À DISCUTER RÉGULIÈREMENT DE LA CYBERINTIMIDATION AVEC LEUR ENFANT ?

4.2. Recueillir des preuves et obtenir de l'aide

Il est important de comprendre comment les preuves de cyberintimidation peuvent être saisies, et d'aider les jeunes à comprendre ces méthodes également afin de les aider à recueillir des preuves de cyberintimidation lorsqu'ils en voient en ligne ou lorsqu'ils sont impliqués dans une situation de cyberintimidation.

Il existe de nombreuses façons de recueillir des preuves de comportements d'intimidation en ligne. Voici quelques-unes des plus courantes :

- FAIRE UNE CAPTURE D'ÉCRAN SUR UN TÉLÉPHONE, UNE TABLETTE OU UNE CONSOLE DE JEUX.
- APPUYER SUR LA TOUCHE "PRINT SCREEN" (PRTSC) DU CLAVIER D'UN ORDINATEUR POUR FAIRE UNE CAPTURE D'ÉCRAN.
- UTILISER UNE APPLICATION/UN PROGRAMME DE CAPTURE VIDÉO POUR ENREGISTRER UNE VIDÉO DE TOUT CE QUI S'AFFICHE À L'ÉCRAN.
- UTILISATION D'OUTILS DE CAPTURE VIDÉO SUR UNE CONSOLE DE JEUX TELLE QUE LA XBOX, LA PLAYSTATION OU LA SWITCH.
- ENREGISTREMENT D'UN JOURNAL DE CHAT/MESSAGE À PARTIR D'UNE APPLICATION DE MESSAGERIE OU DE CHAT.
- PRENDRE UNE PHOTO D'UN ÉCRAN À L'AIDE D'UN APPAREIL PHOTO OU D'UN DISPOSITIF DISTINCT.
- SAUVEGARDER DES COPIES DE PHOTOS OU D'AUTRES CONTENUS OFFENSANTS QUI ONT ÉTÉ ENVOYÉS DANS LE CADRE DE LA CYBERINTIMIDATION .
 - **Remarque : la création et le partage d'images/vidéos de jeunes nus ou indécents peuvent parfois faire partie d'un comportement de cyberintimidation. Il faut être prudent lorsque l'on conseille aux jeunes de capturer des preuves de cette nature, car ces images peuvent enfreindre la loi. Familiarisez-vous avec les lois de votre pays concernant ce type de contenu et avec les personnes à qui vous pouvez demander conseil ou de l'aide si nécessaire (par exemple, les forces de l'ordre locales).**

Vous pouvez prendre le temps avec vos apprenants d'explorer comment utiliser les méthodes ci-dessus sur différents appareils - vous pouvez leur demander de faire des recherches en ligne et de

créer un petit guide ou une vidéo " comment faire " qui pourrait être partagé avec d'autres jeunes et les parents/gardiens.

Il peut également être utile de prendre le temps d'explorer avec les jeunes où se trouvent les outils de signalement sur leurs jeux, applications et services en ligne préférés. Savoir comment trouver et utiliser ces outils peut aider à donner aux jeunes les moyens de signaler un comportement de cyberintimidation à leur encontre ou à l'encontre d'autres personnes.