

# OUTILS ET RESSOURCES DU PROGRAMME « CLE EN MAIN »

## *CYCLE 3*

### DE LUTTE CONTRE LE HARCELEMENT

Le programme clé en main prévoit que 10h annuelles soient proposées aux élèves afin de développer leur compétences psycho sociales, de développer leur capacité à travailler collectivement, à aborder toutes les facettes de la prévention du harcèlement sans discours moralisateur mais par des biais ludiques et pédagogiques, à développer l'empathie chez les élèves.

#### Calendrier

Les ressources pédagogiques doivent être testées avant fin mai. Leur utilisation permettra d'avoir un retour d'expérience attendu par les experts pédagogues afin d'affiner les ressources, afin d'identifier les meilleures stratégies de pilotage mises en œuvre.

#### Ressources présentées :

1. Le livret pédagogique et generali 1er degré qui s'inscrit dans la lignée de la campagne de novembre ; Catherine Jacquet, Les petits citoyens
2. Le projet pédagogique Empathic expression des émotions Cycle 3, Leslie Siboni Tralalere
3. Outils du Safe Internet Day

# SOMMAIRE

## **I. OUTILS « LES PETITS CITOYENS »**

- A. Clip de la campagne 2020-2021 « NAH » : proposition de débat** page 4  
Fiche-outil « mener un débat –les étapes à respecter » page 4
- B. Le harcèlement, c'est quoi ?** page 5  
Proposition de débat  
Activité « d'accord/pas d'accord »
- C. Le harcèlement, où ça se passe ?** page 6  
Proposition de débat  
Jeu du chat et des souris
- D. Le harcèlement, qui est concerné ?** pages 7- 8  
Proposition de débat  
Activité théâtrale « L'histoire de Tara »
- E. Avec le harcèlement, comment je me sens ?** page 9  
Proposition de débat  
Activité « les boucliers de présentation »
- F. Face au harcèlement, quand et comment agir ?** page 10  
Proposition de débat  
Activité « le gardien »
- G. Le jeu « Toi, moi, nous »** pages 11-12-13

## **II. PROJET EMPATHIC**

- Présentation** page 14
- A. La manœuvre du funambule** page 15
- B. La classe virtuelle** page 16
- C. Parcours numérique** page 17

## **III. OUTILS « SAFE INTERNET DAY »**

- A. Le cyberharcèlement** page 19
- B. Fakenews : apprendre à décrypter l'information** pages 20-21
- C. Hyperconnexion : accompagner la gestion du temps d'écran et l'autonomie numérique** pages 22-23

- ANNEXE 1 : fiche évaluation des outils** page 24

# I. Outils

## « Les petits citoyens »

Liens Genially « les petits citoyens » :

- Version courte avec les 5 fiches activités :  
<https://view.genial.ly/5fc0dc4ad342a20d8b8de714>
- Version longue avec les 5 fiches activités + « Toi, moi, nous » + « Estimo » + Livrets :  
<https://view.genial.ly/5ff85ba1c217200ce77cd845>

## A. Clip de la campagne 2020-2021 « NAH » : proposition de débat

Cf. Fiche-outil « mener un débat – les étapes à respecter » (ci-dessous)

**Quelques questions pour ouvrir le débat** suite au visionnage du clip :

Qu'avez-vous pensé / compris de ce clip ?

Qu'est-ce qui a été plus difficile à comprendre ? Donnez des exemples.

Qu'avez-vous aimé / apprécié dans ce clip ? Pourquoi ?

Que n'avez-vous pas aimé dans ce clip ? Pourquoi ?

Selon vous, quels sont les mots les plus importants dans ce clip ? Pourquoi ?

Avez-vous appris grâce à ce clip, des choses nouvelles sur vous ou sur les autres ?

### FICHE-OUTIL : mener un débat

#### Les étapes à respecter

1. Définir la durée du débat et l'objectif d'un débat : échanger sur un **sujet qui concerne tout le monde**
2. **Réunir de préférence les enfants en cercle**
3. Etablir les règles du débat, le cadre bienveillant dès le début de la séance :
  - tout le monde a le **droit d'exprimer son avis et de poser des questions** (utilisation du « je »)
  - respecter la parole de l'autre
  - accepter de ne pas être d'accord
  - écouter sans couper la parole
  - ne pas se moquer
  - ne viser personne
  - ne blesser personne
  - ne juger personne
4. **Définir le maître des échanges et son rôle :**
  - veiller à la bonne répartition de la parole
  - veiller au bon respect des règles du débat
  - Prendre en compte et respecter l'ordre des demandes de prise de parole
  - Distribuer la parole à l'aide de différentes méthodes : le bâton de la parole, les tickets de parole, la patate chaude, etc
  - Reformuler les échanges pour s'assurer que tout le monde a bien compris

**Dans un 1<sup>er</sup> temps, il est préférable que ce rôle soit joué par l'adulte.**

5. mettre en place un **temps de restitution** à la fin du débat

Différentes méthodes permettent de restituer un débat :

- **conclure le débat en un mot** (ou une idée, un ressenti, un geste,..) soit oralement soit à l'aide d'un post-it.
- Proposer aux enfants **quelques phrases pour résumer le débat** et demandez-leur de voter soit à main levée soit à l'aide de gommettes qu'ils viendront coller sur leur phrase préférée.
- **Jouer à « dit ou pas dit »** en proposant des phrases et en demandant aux enfants si ces phrases ont bien été dites ou pas durant le débat.
- **Installer une urne à débats** pour que chacun puisse proposer une idée de débat pour la prochaine séance...

## **B. Le harcèlement, c'est quoi ?**

### **1. Proposition de débat :**

*Cf. Fiche-outil « mener un débat – les étapes à respecter » (page 4)*

Comment se manifeste le harcèlement ?

A-t-on le droit de harceler ?

Est-ce que si je me moque une fois d'un camarade de classe, c'est du harcèlement ?

### **2. Activité « d'accord, pas d'accord »**

#### **Objectifs**

- Aborder la thématique du harcèlement et réfléchir aux mécanismes de cette violence.
- Apprendre à se positionner par rapport à ses opinions personnelles.
- Apprendre à argumenter ses choix et à écouter des avis divergents des siens.

#### **Matériel**

Deux panneaux « d'accord » et « pas d'accord », une liste d'affirmations.

#### **Présentation**

Positionnez sur deux murs opposés de la salle, les **panneaux « d'accord » et « pas d'accord »**. L'idéal est d'être dans un espace vide de tables et de chaises afin que les élèves puissent se déplacer librement.

Imprimez la **liste d'affirmations** ci-dessous :

- *Les enfants sont victimes de harcèlement, mais pas les adultes ;*
- *Se moquer de quelqu'un, ce n'est pas si grave si ça fait rire les copains et les copines ;*
- *Quand on voit quelqu'un harceler une autre personne, c'est difficile d'intervenir ;*
- *Si on prend la défense d'une victime, on risque de se retrouver à sa place ;*
- *Quand on est témoin et qu'on rigole, on participe au harcèlement ;*
- *Les personnes « populaires » ne peuvent pas être victimes de harcèlement ;*
- *Embêter quelqu'un juste une fois, ce n'est pas du harcèlement ;*
- *Le harcèlement ça ne se voit pas toujours ;*
- *Le harcèlement, c'est un moyen de se défendre quand on se sent en danger ;*
- *Une personne qui harcèle n'a jamais peur.*

#### **Jeu**

Expliquez le principe du débat mouvant : les enfants sont debout au milieu de la salle et les panneaux « d'accord » / « pas d'accord » se trouvent situés de chaque côté. Vous énoncez des affirmations, et pour chacune d'entre elles, les enfants vont se placer du côté « d'accord » ou « pas d'accord » en fonction de ce qu'ils pensent. Une fois les enfants positionnés, vous leur demandez d'expliquer leur choix en commençant de préférence par le côté où il y a le moins de monde. Si les enfants sont très nombreux, laissez un temps de concertation au groupe, pour trouver un ou deux arguments un peu forts.

Insistez sur le fait que se positionner doit être un choix individuel ; il ne s'agit pas de suivre sans réfléchir la majorité. Pendant le débat et au fil des arguments avancés, les enfants peuvent changer d'avis et se déplacer d'un panneau à l'autre. Si des enfants changent de côté, vous pouvez leur demander pourquoi.

#### **Restitution**

Pour clôturer la séance, invitez les enfants à s'interroger sur ce qu'ils ont ressenti lors de cette séance et rappelez-leur qu'il n'y a pas forcément une seule réponse, que chacun de nous réagit en fonction de ce qu'il est, en fonction de ses expériences :

Comment je me sens ? M'est-il arrivé de douter selon les affirmations proposées ? Tout le monde était-il toujours d'accord ? Comment se fait-il qu'on n'ait pas tous le même avis ? Comment on se sent quand on n'arrive pas à se placer dans la salle ? Pourquoi ce n'est pas toujours évident ? Etc.

#### **Les p'tits trucs**

- Adoptez une posture neutre et bienveillante pour favoriser le dialogue entre les enfants.
- Face à celles et ceux qui auraient tendance à beaucoup prendre la parole, vous pouvez mettre en place un système de tickets de paroles en limitant le nombre d'interventions par enfant.
- Pour les enfants ne souhaitant pas se positionner dans un premier temps, vous pouvez utiliser la variante de la « rivière du doute » : au milieu de la salle, symbolisez un espace pour les enfants indécis, qui peuvent rejoindre à tout moment l'un ou l'autre camp.

## C. Le harcèlement, où ça se passe ?

### **1. Proposition de débat :**

*Cf. Fiche-outil « mener un débat – les étapes à respecter » (page 4)*

Peut-on se faire harceler ailleurs qu'à l'école ?

A-t-on le droit de tout dire sur les réseaux sociaux ?

Le harcèlement, c'est quoi ?

### **2. Activité « jeu du chat et des souris »**

#### **Objectifs**

- Aborder la question du vivre ensemble et développer des capacités d'empathie.
- Valoriser le pouvoir d'agir des enfants en explorant différents moyens de réagir.
- Favoriser une meilleure acceptation des pairs socialement marginalisés.

#### **Matériel**

Pas de matériel, mais il est important de bien délimiter l'espace de jeu (terrain de sport, cour de récréation, etc.).

#### **Présentation**

Informez les enfants qu'ils vont jouer deux fois au même jeu (version A et B), mais qu'entre temps les règles vont un peu évoluer. Un temps d'échange est prévu à la fin de chacune des deux parties.

#### **Jeu**

◇ **Versión A :** Proposez à deux ou trois enfants selon le nombre total de participants de jouer les rôles des chats. Ces derniers ont pour consigne de capturer les souris jouées par le reste du groupe. Pour cela, il leur suffit de les toucher. Lorsqu'une souris est capturée, elle doit s'asseoir, seule, à l'endroit où elle a été touchée et ne plus bouger. Le jeu se termine quand les chats ont attrapé toutes les souris.

Invitez les enfants à s'asseoir en cercle et procédez au temps d'échanges :

- \* Qu'avez-vous pensé de ce jeu ? Le connaissiez-vous ?
- \* Qu'avez-vous aimé dans ce jeu ? Que n'avez-vous pas apprécié ?
- \* Ça fait quoi d'attendre en restant assis ? Auriez-vous souhaité que quelqu'un vienne vous libérer ?
- \* Certains auraient-ils souhaité pouvoir aider leurs camarades et leur permettre de revenir dans le jeu ?
- \* Était-ce facile pour les chats d'attraper toutes les souris ? Pourquoi ?
- \* Selon vous, combien de temps il a fallu aux chats pour attraper toutes les souris ?

Proposez aux enfants de rejouer mais avec des règles un peu différentes, c'est la version B !

◇ **Versión B :** Deux ou trois autres enfants jouent les rôles des chats. Ces derniers ont pour consigne de capturer les souris jouées par le reste du groupe. Pour cela, il leur suffit de les toucher. Lorsqu'une souris est capturée, elle doit s'asseoir, à l'endroit où elle a été touchée. À ce moment-là, elle peut tendre la main en direction des souris actives. Ces dernières pourront la libérer en lui touchant la main dès qu'elles passent à côté. Le jeu se termine quand les chats ont attrapé toutes les souris.

Invitez les enfants à s'asseoir en cercle et procédez au temps d'échanges :

- \* Qu'avez-vous pensé de cette nouvelle version du jeu ? La connaissiez-vous ?
- \* Qu'avez-vous aimé dans ce nouveau jeu ? Que n'avez-vous pas apprécié ?
- \* Ça fait quoi de se faire capturer par un chat quand on sait que derrière une autre petite souris peut nous libérer ?
- \* Comment on se sent quand on vient en aide à un camarade qui nous tend la main ?
- \* Était-ce toujours aussi facile pour les chats d'attraper toutes les souris ? Pourquoi ?
- \* Selon vous, combien de temps il a fallu aux chats pour attraper toutes les souris ?

#### **Les p'tits trucs**

- Si vous avez un temps de jeu limité, chronométrez la partie sans attendre que les chats réussissent à capturer toutes les souris.
- Face à celles et ceux qui auraient tendance à beaucoup prendre la parole, vous pouvez mettre en place un système de tickets de paroles en limitant le nombre d'interventions par enfant.
- Pour aller plus loin, invitez les enfants à repenser un de leur jeu favori de façon à ce que celui-ci soit le plus inclusif et amusant possible pour l'ensemble des enfants.

## D. Le harcèlement, qui est concerné ?

### 1. Proposition de débat :

Cf. Fiche-outil « mener un débat – les étapes à respecter » (page 4)

Qui sont les victimes du harcèlement ?

Pourquoi certains harcèlent-ils les autres ?

Doit-on agir lorsqu'on est témoin de harcèlement ?

### 2. Activité théâtrale « l'histoire de Tara »

#### Objectifs

- Apprendre à reconnaître une situation de harcèlement.
- Développer ses capacités d'empathie et d'écoute en se mettant à la place des autres.
- Apprendre à trouver des solutions par soi-même.

#### Matériel

Image à imprimer et/ou à afficher (cf fiche pédagogique)

#### Présentation

Lisez l'**histoire de Tara** aux enfants :

« Tara est la plus petite élève de sa classe. Depuis des semaines, à chaque fois que Max la croise dans la cour, il la traite de "minus", de "minimoy", de "razmoquette", de "moustique"... Parfois, lui et ses copains la poussent vers la cour des maternelles en lui disant que c'est sa place. Tara a d'abord fait comme si elle n'entendait rien, puis a demandé à Max d'arrêter et maintenant, elle ne peut pas s'empêcher de s'énerver très fort ce qui fait encore plus rire Max et ses copains. Tara ne supporte plus cette situation et a l'impression que cela ne s'arrêtera jamais. ».



#### Jeu

**A.** Tout d'abord, invitez les enfants à **échanger sur l'histoire** que vous venez de leur lire.

Avant de penser à une solution, il est important qu'ils puissent imaginer ce que les personnes ressentent et pourquoi ils agissent comme ils le font.

- \* Qu'observez-vous dans cette scène ?
- \* Que ressent Tara lorsqu'elle est bousculée et insultée au quotidien par Max ?
- \* Selon vous, pourquoi Max et ses copains s'en prennent-ils tous les jours à Tara ?
- \* Dans cette histoire, comment Tara peut réussir à s'en sortir ?

**B.** Ensuite, présentez-leur l'**activité théâtrale** : « Que feriez-vous à la place de ... ».

Les enfants font des groupes de 5 ou 6 personnes. À partir de la scène de harcèlement représentée sur l'image, ils auront 15 minutes pour préparer et répéter un dénouement à cette situation. Tous les personnages seront représentés dans les saynètes et évolueront en fonction de l'histoire proposée. En plus de Max, Tara et Gary, il est possible de faire intervenir de nouveaux personnages (les copains de Max, d'autres témoins, un adulte, etc.)

#### Restitution

Chaque groupe a 5 minutes pour jouer sa scène de théâtre devant le reste de la classe. À la fin des représentations, invitez les enfants à échanger sur leurs ressentis :

- \* Comment se sont sentis les enfants qui ont joué le rôle de Tara ? De Max ? De Gary ? Et les autres personnages ? Est-ce plus facile de comprendre quelqu'un lorsqu'on se met à sa place ?
- \* Qu'avez-vous pensé des solutions proposées ? Y a-t-il d'autres stratégies que vous auriez souhaité mettre en place ? Pourriez-vous proposer des « engagements » pour lutter contre le harcèlement dans votre cour de récréation ?

## Les p'tits trucs

Pour aider les enfants à se mettre à la place des personnages et à trouver des solutions pour dire « Stop au harcèlement », voici quelques propositions de jeu :

### • Personnage de Tara

- a. Je demande encore une fois à Max et ses copains d'arrêter.
- b. J'en parle à des copains, à mes parents, à la maîtresse ou à l'infirmière scolaire pour qu'ils m'aident.
- c. Je réponds à Max quelque chose qui va sûrement le surprendre pour essayer de lui faire comprendre que je n'ai plus peur de lui : " Ça fait plaisir de voir que tu me parles tout le temps, j'ai l'impression, qu'en fait tu m'aimes bien ".

### • Personnage de Gary

- a. Je ne dis rien parce que je pense que Max est trop bête pour comprendre que ce qu'il fait est méchant.
- b. Je ne bouge pas, j'ai trop peur d'avoir des problèmes si je prends sa défense.
- c. Je dis à Tara qu'elle n'est pas seule et je lui propose d'en parler avec des copains et des adultes pour trouver une solution ensemble.

### • Personnage de Max

- a. Tara m'a demandé d'arrêter, mais je continue de l'embêter parce que ça m'amuse. Je trouve même de nouvelles idées pour me moquer.
- b. Je ne peux plus me moquer de Tara parce qu'elle est toujours accompagnée d'un groupe de copains.
- c. J'arrête d'embêter Tara parce que quelqu'un m'a expliqué que le harcèlement c'était puni par la loi.

## E. Avec le harcèlement, comment je me sens ?

### **1. Proposition de débat :**

*Cf. Fiche-outil « mener un débat – les étapes à respecter » (page 4)*

Que ressent-on quand on est harcelé ?

Quelles sont les conséquences du harcèlement ?

Que ressent-on lorsqu'on est témoin de harcèlement ?

### **2. Activité « les boucliers de présentation »**

#### **Objectifs**

- Porter le regard sur ses qualités, ses talents, ses valeurs et ses goûts.
- Apprendre à mieux se connaître et découvrir nos points communs.
- Travailler la confiance en soi et en l'autre, développer l'estime de soi.

#### **Matériel**

Une feuille A3 par enfant, des crayons, feutres ou peintures, des magazines à découper, de la colle, des ciseaux et si possible des planches de carton.

#### **Présentation**

Avant de commencer l'activité, distribuer à chaque enfant une feuille A3 et invitez-les à répondre de façon individuelle à sept questions écrites préalablement au tableau :

- \* Quel est ton animal préféré ?
- \* Quelle est la chose que tu adores faire ?
- \* Quel sport pratiques-tu ou aimerais-tu pratiquer ?
- \* Quel est ton plat favori ?
- \* Quel est l'endroit où tu aimes aller ?
- \* Qu'est ce qui te rend heureux ou heureuse ?
- \* Si tu étais chevalier ou chevaleresse, quel serait ton nom ?

#### **Création**

Demander à chaque enfant de dessiner un bouclier en essayant de bien occuper tout l'espace de la feuille. Les boucliers peuvent être de toutes les formes ! Ensuite, les enfants dessinent sept compartiments sur leur bouclier. Ces derniers peuvent prendre la forme de rectangles, cercles, lignes en zigzag, etc. À présent, demandez aux enfants de remplir chaque compartiment à partir des réponses rédigées précédemment. Ils peuvent écrire leur réponse, la dessiner ou bien encore faire un collage. Il n'y a pas de limite dans la créativité !

Lorsque les enfants ont fini de remplir les sept espaces, invitez-les à découper le bouclier en suivant la forme dessinée. Si vous avez du carton à disposition, n'hésitez pas à proposer aux enfants de renforcer leur création en collant la feuille dessus. Pour terminer, les enfants inscrivent leur nom/prénom au dos du bouclier.

#### **Restitution**

Proposez un temps d'échange autour des différentes créations afin que les enfants puissent s'exprimer et partager leurs réponses.

- \* Comment me suis-je senti durant cette activité ?
- \* Est-ce facile de parler de soi ? Pourquoi ?
- \* Ai-je appris de nouvelles choses sur mes camarades ?
- \* Ai-je découvert que j'avais des points communs avec eux ?
- \* A-t-on tous les mêmes qualités, les mêmes goûts ? Qu'est-ce que cela signifie ?

#### **Les p'tits trucs**

- Instaurer un cadre bienveillant où chacun pourra trouver sa juste place au sein du groupe et où le regard sera porté sur le partage d'expériences et non pas sur le résultat esthétique des créations.
- Proposer de créer une exposition artistique facilitera le jeu et les échanges au sein du groupe tout en valorisant le travail de chaque enfant.
- L'enseignant peut faire le choix de participer à l'activité !

## **F. Face au harcèlement, quand et comment agir ?**

### **1. Proposition de débat :**

*Cf. Fiche-outil « mener un débat – les étapes à respecter » (page 4)*

A quel moment puis-je agir si je suis victime ou témoin de harcèlement ?

Comment faire pour que ça s'arrête ?

Qui peut m'aider lorsqu'il y a harcèlement ?

### **2. Activité « le gardien »**

#### **Objectifs**

- Favoriser la communication bienveillante et réduire les tensions au sein d'un groupe.
- Faciliter l'inclusion des enfants en privilégiant la socialisation dès le plus jeune âge.
- Mettre en place une « dynamique positive » et renforcer le pouvoir d'agir des enfants.

#### **Matériel**

Papiers, crayons, récipient (sac, chapeau, enveloppe, etc.) et enveloppes.

#### **Présentation**

Distribuez un papier à chaque enfant. Demandez-leur de noter dessus leur prénom puis de le plier en deux.

Récupérez tous les prénoms avant de les déposer dans un récipient. Distribuez une petite enveloppe à chaque enfant.

#### **Jeu**

Chacun leur tour, les enfants piochent, au hasard, un papier. Discrètement, ils prennent connaissance du prénom puis déposent le papier dans l'enveloppe qu'ils ferment en écrivant leur nom dessus. Ramassez et conservez, jusqu'à la fin du jeu, toutes les enveloppes.

Pendant une semaine, tous les enfants deviendront le gardien de la personne qu'ils ont pioché. Le gardien a pour mission de prendre soin et de soutenir son "protégé", sans jamais se faire découvrir. Invitez les enfants à donner quelques exemples concrets de petites attentions possibles : jouer avec lui, le servir à la cantine, lui écrire des mots gentils, lui porter son cartable, etc.

Afin de brouiller les pistes, le gardien peut s'amuser à apporter son aide à d'autres enfants que son "protégé".

Cela lui permettra peut-être de ne pas se faire démasquer !

#### **Restitution**

À la fin de la semaine, prévoyez un temps d'échanges avec le groupe. Invitez chaque enfant à s'exprimer : « Selon toi, qui était ton gardien ? Qu'est-ce qui te fait dire ça ? Comment t'es-tu senti durant cette semaine ? Est-ce que c'était différent de d'habitude ? ». S'il y a erreur sur la personne, invitez le « vrai » gardien à se manifester, puis demandez-lui : « Comment as-tu veillé sur ton « protégé » ? Quelles stratégies as-tu mis en place pour ne pas te faire remarquer ? Comment t'es-tu senti dans ce rôle de gardien ? » Etc.

Pour clôturer la séance, invitez les enfants à s'interroger sur l'impact que peuvent avoir ces actions bienveillantes au quotidien.

#### **Les p'tits trucs**

- La durée du jeu peut varier en fonction du groupe d'enfants et de leurs envies : sur une journée, une semaine, sur le temps de la récréation, etc.
- L'enseignant peut aussi faire le choix de participer à l'activité, d'inviter d'autres classes à jouer le jeu, d'associer les parents, l'équipe d'animation, etc.
- Cette activité prend tout son sens dès lors qu'elle devient un rituel et que ce qui était au départ un jeu devient une habitude du quotidien.

## G. Jeu « Toi, moi, nous »

### Objectif

Lutter contre toutes les formes de violence à l'école : le harcèlement, les agressions verbales, l'exclusion, les relations filles-garçons, le racket, les influences, les apparences, les agressions physiques

### Matériel

#### 1 DVD de 10 vidéos

- 01 Le harcèlement qu'est-ce que c'est ?
- 02 Stop au silence !
- 03 Non à l'exclusion
- 04 Un exemple : bégayer, ce n'est pas drôle !
- 05 Mauvaise influence
- 06 Internet et pas net !
- 07 Des apparences trompeuses
- 08 Le racket, c'est pas du jeu
- 09 Ca va trop loin !
- 10 Laisse les filles tranquilles !

#### 2 affiches :

- Un poster
- Un tableau récapitulatif pour la prévention des violences

#### 8 livrets de questionnement pour identifier les situations

#### 32 carte-questions pour débattre qui serviront à la composition d'un puzzle géant

#### 1 livret d'animation

### Période

Sur plusieurs jours et une fois par trimestre afin que la prévention ne soit pas affaire considérée comme « réglée »

### Déroulement

#### 1. Que comprenons-nous ?

Visionnez les 10 vidéos

#### 2. De quoi parlons-nous ?

Composez **8 groupes obligatoirement mixtes (filles et garçons) de 3 à 4 enfants**, puis apposez l'affiche 1 au mur.

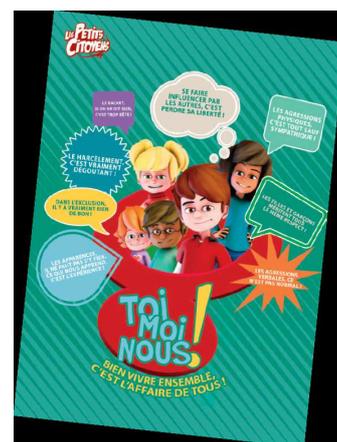
Présentez l'affiche et invitez les enfants à partager leurs premières réactions.

Durée : 15 minutes

#### 3. Que savons-nous des violences à l'école ?

Distribuez à chacun des groupes un livret de questions " Ce que nous en savons " et 1 crayon à papier, puis donnez la consigne suivante : " Nommez un responsable qui notera les réponses du groupe sur le livret. Il est essentiel d'écouter et de respecter le point de vue des autres pour définir une réponse commune aux questions".

Durée : 60 minutes



#### 4. Que savons-nous des violences à l'école ?

À la fin de cette étape, les enfants restent en petits groupes. Ces derniers sont invités à tour de rôle à présenter leurs réponses aux autres groupes. Des débats peuvent s'engager sur ce qu'ils savent des violences à l'école mais pas encore sur ce qu'ils en pensent (5<sup>e</sup> étape). **La conclusion insistera sur la nécessité d'analyser ce que nous savons des violences directement ou indirectement.**

Durée : 45 minutes

#### 5. Que pensons-nous des violences à l'école ?

Toujours en travaillant en **8 groupes obligatoirement mixtes (filles et garçons) de 3 à 4 enfants**, distribuez les cartes questions/affirmations : 4 cartes de la même thématique (elles sont numérotées de 1 à 4) à chaque groupe. Les 8 groupes auront donc chacun une thématique à traiter pour déterminer ce qu'ils pensent des situations de violences présentées, ils auront pour consigne :

- de choisir, après avoir débattu, **la carte n°1 ou n°2 et la carte n°3 ou n°4 (soit 2 cartes obligatoirement à choisir)** qu'ils viendront déposer au centre de la pièce pour composer le puzzle collectivement (16 pièces pour le finaliser).



- Une fois les 2 choix réalisés par chaque petit groupe et le puzzle finalisé, les enfants se mettent en cercle autour de ce dernier puis un débat s'engage sur les questions/propositions retenues (on retourne donc les cartes pour dévoiler les propositions retenues).
- Ci-dessous les points qui pourront être utilisés pour lancer les débats :



Durée : 60 minutes

## 6. Que faisons-nous face aux violences à l'école ?

Les enfants réunis en grand cercle autour du puzzle ont pour mission de concevoir des propositions visant à prévenir et solutionner les situations de violences réelles ou potentielles. Le tableau (affiche 2) est donc apposé au mur (à côté de la première affiche). Un Post-it® est distribué à tous les enfants et chacun est invité à inscrire une suggestion qui pourrait être affichée. Puis un débat est lancé afin de déterminer une proposition commune qui sera apposée dans l'une des cases du tableau d'engagements.

Pour chacun des 8 types de violences, il s'agira de trouver des engagements sollicitant 3 acteurs essentiels : **le groupe de pairs (c'est-à-dire les enfants), la communauté éducative et les parents.**

Durée : 90 minutes



# II. Projet Empathic

## Présentation

Lien site « programme empathic » :

<https://www.programme-empathic.fr/accueil>

### Objectifs :

- Sensibiliser et éduquer les élèves à l'empathie
- Faire acquérir à l'élève les compétences empathiques lui permet d'intégrer trois niveaux de réflexion :

**Niveau 1** : ce que l'élève perçoit et pense

**Niveau 2** : ce que l'élève pense de ce qu'une personne perçoit et pense (en s'imaginant être à sa place, physiquement ou mentalement, pour connaître son point de vue)

**Niveau 3** : ce que l'élève pense de ce que cette personne perçoit et pense de ce que lui-même perçoit et pense (en imaginant que cette personne s' imagine être à sa place, physiquement ou mentalement, pour connaître son point de vue).

Ce programme propose trois dispositifs pour développer l'empathie, c'est-à-dire la capacité à se mettre à la place d'autrui afin de percevoir et de comprendre le point de vue des autres, sans cesser d'être soi-même.

Les trois dispositifs proposés sont complémentaires pour travailler toutes les formes d'empathie en mobilisant différents processus cognitifs.

Chaque dispositif peut aussi être mis en œuvre indépendamment.

Recommandation : mettre en œuvre au moins un dispositif mettant en jeu le corps et l'espace (Manœuvre du funambule ou Classe virtuelle) avant d'aborder la dimension émotionnelle de l'empathie (Parcours numériques à partir d'extraits de film).

## A. La manœuvre du funambule

### -> Exercices de mise en situation corporelle

Durée : activité courte (+/- 5 min)

Les élèves, en classe, seront assis à côté de leur chaise et l'enseignant-e, debout face à eux, prendra une position avec ses bras en leur demandant de faire comme lui ou elle.

#### Déroulement de l'activité :

- L'enseignant-e adopte un visage neutre et dit : « Soyez attentif nous allons réaliser une activité. Etes-vous prêts ? »
- Une fois la classe prête à réaliser l'activité, l'enseignant-e prend la posture suivante (posture 1) : bras tendus de chaque côté avec les coudes pliés à 90° vers le haut en maintenant la position durant 3 secondes (figure ci-dessous)
- Ensuite, l'enseignant-e donne la consigne : « Faites exactement comme moi, le plus vite possible »
- L'enseignant-e effectue une inclinaison rapide d'au moins 60° à droite ou à gauche (posture 2), en maintenant cette nouvelle position 3 secondes.
- Si toute la classe n'a pas réussi, l'enseignant-e maintient la posture 2 et dit : « Non, vous n'avez pas tous fait comme moi. Certains ont réagi en miroir. »
- Les élèves peuvent s'auto-corriger dans les quelques secondes qui suivent.
- L'enseignant-e baisse les bras et peut donner l'explication suivante : - « Faire comme moi signifie se mettre à ma place. Par exemple, quand je m'incline sur MA droite, vous devez vous incliner également sur VOTRE droite et non pas sur votre gauche. Pour ceux qui n'ont pas réussi, vous avez essayé d'imiter fidèlement le changement de posture de votre professeur qui a baissé le bras gauche (ou droit) et vous avez incliné votre bras droit (ou gauche). Mais vous ne vous êtes pas mis à la place de votre professeur car si vous y réfléchissez et essayez de vous mettre à sa place, vous auriez dû incliner votre bras gauche (ou droit) comme lui (ou elle). Cela n'est pas évident mais ce changement de point de vue est aussi ce qui est nécessaire si vous voulez bien comprendre les sentiments de vos camarades. Si on reste à sa place, on ne peut pas vraiment comprendre les désirs, intentions et émotions des autres. Il faut se mettre à leur place pour cela et cette expérience vous entraîne à le faire. Allez, on recommence. »
- Refaire ensuite l'exercice (postures 1 puis 2).

Recommandation : répéter l'exercice (ponctuellement ou de façon filée) jusqu'à ce que la majorité des élèves soient en réussite.

## **B. La classe virtuelle**

### **-> Exercices pour apprendre à identifier les points de vue d'autrui à travers différentes perspectives pour apprendre la spatialité**

Des activités sont proposées aux élèves sous forme de jeu éducatif pour s'exercer à identifier, en temps limité, différentes perspectives dans une classe virtuelle numérique, entre des élèves et un·e enseignant·e fictifs.

Le jeu présente plusieurs niveaux de difficulté croissante.

Recommandation : répéter l'exercice (ponctuellement ou de façon filée) jusqu'à ce que la majorité des élèves soient en réussite.

## C. Parcours numérique

### -> séquences de 3 séances autour de l'empathie cognitive

Le parcours numérique comporte des séquences pédagogiques "clé en main".

Chaque séquence se compose de trois séances :

#### • **Séance 1 : Découverte de l'extrait (55 min)**

Travail sur l'intégralité de l'extrait de film choisi

Recueil des réactions/représentations initiales des élèves et co-construction d'un résumé factuel

#### • **Séance 2 : Compréhension et analyse (55 min)**

Travail sur un découpage de l'extrait de film

Questions sur les éléments observables de l'extrait de film et leurs interprétations

#### • **Séance 3 : Réinvestissement (55 min)**

Thématiques de l'extrait rapporté au vécu des élèves à l'école par des activités de production écrite et de débats

Extraits de films adaptés à des élèves de CM :

Film	Thématiques abordées	Difficultés
Bienvenue à Marly Gomont	Réussite à l'école Moquerie et insulte Discriminations et racisme	CM1
Primaire	Peur du jugement de l'autre Estime de soi Moquerie et insulte Conditions du bien-être à l'école	CM1
Ma vie de courgette	Moquerie et insulte Communication non violente Amitié et solidarité Bonheur	CM2

Recommandation : travailler avec les élèves au moins deux extraits de films.

# III.Outils « Safe Internet Day »

## A. Le cyberharcèlement

### L'atelier clés en main

1h30

Nous vous proposons un atelier de 1h30 pour traiter cette thématique. Il se compose de différentes ressources complémentaires associées à des fiches pédagogiques pour vous accompagner pas à pas dans la médiation.



Des vidéos



Des parcours



Des activités

+



Des fiches pédagogiques



### LIENS

Etape 1 Introduction sur l'acceptation de soi et des autres	Etape 2 Comprendre le cyberharcèlement et apprendre à agir	Etape 3 Activités de réinvestissement
<a href="https://www.vinzelou.net/fr/ressource/au-suivant">https://www.vinzelou.net/fr/ressource/au-suivant</a>	<a href="https://www.vinzelou.net/fr/ressource/cyberharcement">https://www.vinzelou.net/fr/ressource/cyberharcement</a>	<a href="https://www.internetsanscrainte.fr/ressources/harcement-ne-laisse-pas-faire">https://www.internetsanscrainte.fr/ressources/harcement-ne-laisse-pas-faire</a>



Les messages clés à retenir !  
Le cyberharcèlement

Qui se moque un jour pourra être moqué(e) demain : tout le monde peut être visé.  
Derrière l'écran, ce sont de vraies personnes, les mots blessent autant.  
Le (cyber)harcèlement est un acte grave, qui peut être puni par la justice.  
Victime, harceleur(euse) ou témoin, en parler c'est déjà agir contre le harcèlement.

## H. Fakenews : apprendre à décrypter l'information

### Les ateliers clés en main

1h30

Nous vous proposons deux ateliers distincts de 1h30 pour traiter cette thématique. Ils sont à la fois complémentaires et indépendants : vous pouvez les faire l'un après l'autre ou l'un ou l'autre.

Chaque atelier se compose de différentes ressources complémentaires associées à des fiches pédagogiques pour vous accompagner pas à pas dans la médiation.

#### Objectifs :

- Toujours vérifier avant de diffuser une information.
- Apprendre à analyser une image pour vérifier sa fiabilité.
- Communiquer en connaissant les dangers inhérents à Internet (spams, virus, canulars).

### Atelier 1 : fausses informations

**1 Introduction à la recherche d'information**



35m

Attention canular !

Où la trouver ?  
Ressources > Vinz et Lou > Vidéos > Attention canular !

Objectifs :

Cette vidéo permet de faire comprendre aux élèves l'importance de vérifier une information avant de la croire et/ou de la partager. Le programme Vinz et Lou a pour but de déclencher la discussion auprès des jeunes grâce à des vidéos ludiques sur de grands enjeux de société. Dans cette vidéo, Vinz reçoit un mail alarmant : une météorite va s'abattre sur la terre ! Pour y échapper, il doit relayer ce mail à 10 personnes. Paniqué, il se prépare à la fin du monde, sous le regard moqueur de Lou.

**2 Apprendre à décrypter les images**



40m

Parcours : Info Hunter Cycle 3

Où la trouver ?  
Ressources > Info Hunter > Parcours Cycle 3 - Analyse de l'image

Objectifs :

À partir d'un faux compte sur un réseau social, les enfants vont acquérir les réflexes pour décrypter les images : source, cadrage, retouche d'image, biais cognitif et légende. La démarche d'Info Hunter est de partir d'une fausse information pour piéger les élèves puis décrypter pas à pas le média pour leur apprendre les bons réflexes d'analyse de l'information.

**3 Activité de réinvestissement des connaissances**



15m

Activité : Info, Intox, comment s'y retrouver ?

Où la trouver ?  
Ressources > Vinz et Lou > Info, Intox, comment s'y retrouver ?

Objectifs :

Ce jeu où il faut relier les vignettes aux bonnes phrases permet de vérifier l'acquisition des différentes étapes de la vérification des informations.

### LIENS

Etape 1 Introduction à la recherche d'information	Etape 2 Apprendre à décrypter les images	Etape 3 Activités de réinvestissement des connaissances
<a href="https://www.internetsanscrainte.fr/ressources/attention-canular">https://www.internetsanscrainte.fr/ressources/attention-canular</a>	<a href="https://www.internetsanscrainte.fr/ressources/porter-un-regard-critique-sur-limage">https://www.internetsanscrainte.fr/ressources/porter-un-regard-critique-sur-limage</a>	<a href="https://www.internetsanscrainte.fr/ressources/je-cherche-jouvre-loeil-0">https://www.internetsanscrainte.fr/ressources/je-cherche-jouvre-loeil-0</a>

### Les messages clés à retenir ! Fausses informations ?

- Un site internet peut donner de fausses informations : tout n'est pas toujours vrai sur Internet !
- Il vaut mieux vérifier une information avant de la partager sur le coup de l'émotion.
- Une image peut être sortie de son contexte et interprétée de différentes façons.
- La composition et le cadrage d'une image peuvent changer son message.

## Atelier 2 : bien s'informer

### 1 Introduction sur l'information



#### Où la trouver ?

Ressources > Code-décode > Parcours : l'Info et l'intox en ligne

Cette ressource nécessite une inscription gratuite.

#### Objectifs :

Ce parcours permet de mieux comprendre comment l'information est exploitée sur Internet et comment les fausses informations sont fabriquées, à partir de vidéos de culture numérique et des phases de décryptage.

### 2 Approfondir : croiser les sources



#### Où la trouver ?

Ressources > Vinz et Lou > Violence > Je cherche, j'ouvre l'oeil

Cette ressource nécessite une inscription gratuite.

#### Objectifs :

Ce parcours permet, à travers une vidéo, des questions et un jeu d'application des connaissances, de comprendre pourquoi il est nécessaire de croiser les sources lors d'une recherche d'informations.

## LIENS

Etape 1 Introduction sur l'information	Etape 2 Approfondir : croiser les sources
<a href="https://www.code-decode.net/parcours/culture-numerique-info-intox-en-ligne">https://www.code-decode.net/parcours/culture-numerique-info-intox-en-ligne</a>	<a href="https://www.internetsanscrainte.fr/ressources/je-cherche-jouvre-loeil-0">https://www.internetsanscrainte.fr/ressources/je-cherche-jouvre-loeil-0</a>

**Les messages clés à retenir !**  
Bien s'informer

Avant de transmettre une information, s'interroger permet de se faire sa propre opinion.  
 Bien se renseigner, c'est varier ses sources : sites internet, mais aussi encyclopédies, journaux...

Croiser les sources permet d'éviter de tomber dans le piège des fake news !  
 Une information dont je ne connais pas la source n'est pas une information à partager.

# I. Hyperconnexion : accompagner la gestion du temps d'écran et l'autonomie numérique

**L'atelier clés en main** 

Nous vous proposons un atelier de 1h30 pour traiter cette thématique. Il se compose de différentes ressources complémentaires associées à des fiches pédagogiques pour vous accompagner pas à pas dans la médiation.

  
Des vidéos

  
Des parcours

  
Des activités

  
Des fiches pédagogiques

## Atelier 1 : mon temps en ligne

**1** Introduction sur le temps passé en ligne 



Vidéo : Accro à Internet

**Où la trouver ?**  
Ressources > Vinz et Lou  
> Vidéo > Accro à internet

**Objectifs :**  
Cette vidéo permet d'introduire le sujet et de lancer la discussion avec les élèves.

*Vinz et Lou partent en vacances mais Vinz passe tout son temps sur son ordinateur et ne voit pas du tout ce qui arrive autour de lui : une course poursuite sur la route, une jolie fille... Il ne remarque rien !*

**2** S'interroger sur ses usages et faire évoluer ses pratiques 



Parcours : Les écrans et moi

**Où la trouver ?**  
Ressources > Parcours  
> Les écrans, les autres et moi  
> Les écrans et moi  
Cycle 2 et 3

**Objectifs :**  
Ce parcours implique les élèves en leur posant directement des questions sur leurs pratiques des écrans. Sont-ils prêts à changer leurs habitudes ?

**3** Activité de réinvestissement des connaissances 



Activité : Internet c'est quoi

**Où la trouver ?**  
Ressources > Vinz et Lou  
> Activité > Internet, c'est quoi ?

**Objectifs :**  
Une activité de mots croisés sur les principaux mots de vocabulaire à retenir.

LIENS		
Etape 1	Etape 2	Etape 3
<b>Introduction sur le temps passé en ligne</b>	<b>Apprendre à décrypter les images</b>	<b>Activités de réinvestissement des connaissances</b>
<a href="https://www.internetsanscrainte.fr/ressources/accro-internet">https://www.internetsanscrainte.fr/ressources/accro-internet</a>	<a href="https://www.internetsanscrainte.fr/ressources/les-ecrans-et-moi-cycle-2-cycle-3">https://www.internetsanscrainte.fr/ressources/les-ecrans-et-moi-cycle-2-cycle-3</a>	<a href="https://www.internetsanscrainte.fr/ressources/internet-cest-quoi">https://www.internetsanscrainte.fr/ressources/internet-cest-quoi</a>

 **Les messages clés à retenir !**  
Mon temps en ligne

Savoir se déconnecter, c'est bon pour la santé !  
 Vie en ligne et vie réelle : tout est une question d'équilibre !  
 Apprendre à s'arrêter permet de profiter de la présence des autres.  
 Gérer le temps sur ses écrans permet de faire d'autres activités.

## Atelier 2 : mon identité numérique et mes données personnelles

**1** Qu'est-ce que l'identité numérique et comment la gérer ?



Parcours : Gestion de son identité en ligne

Où la trouver ?  
Ressources > Vinz et Lou > Parcours > Gestion de son identité en ligne

Objectifs :

Ce parcours numérique introduit le sujet de l'identité numérique, du pseudo et de l'usurpation d'identité à partir d'une vidéo Vinz et Lou, de questions de décryptage et d'une activité numérique pour évaluer ses connaissances.

**2** Approfondir ses connaissances sur les données personnelles



Vidéo : Mon ordinateur me connaît-il mieux que ma mère ?

Où la trouver ?  
Ressources > Code-décode > Vidéo > Mon ordinateur me connaît-il mieux que ma mère ?

Cette ressource nécessite une inscription gratuite.

Objectifs :

Cette vidéo explique le rôle des cookies sur Internet.

Une fois la vidéo visionnée, vous pouvez vérifier ce qu'ils ont retenu :

- Les cookies, c'est quoi ?
- Qu'est-ce que la vie privée sur Internet, un espace public ?

**3** Activité de réinvestissement des connaissances



Activité : Je garde ma vie privée

Où la trouver ?  
Ressources > Vinz et Lou > Activité > Je garde ma vie privée

Objectifs :

Jeu de mots croisés qui permet de repérer les mots clefs à retenir.

LIENS		
<b>Etape 1</b> Qu'est-ce que l'identité numérique et comment la gérer ?	<b>Etape 2</b> Apprendre à décrypter les images	<b>Etape 3</b> Activités de réinvestissement des connaissances
<a href="https://www.internetsanscrainte.fr/ressources/gestion-de-son-identite-en-ligne">https://www.internetsanscrainte.fr/ressources/gestion-de-son-identite-en-ligne</a>	<a href="https://www.internetsanscrainte.fr/ressources/mon-ordinateur-me-connaît-il-mieux-que-ma-mere">https://www.internetsanscrainte.fr/ressources/mon-ordinateur-me-connaît-il-mieux-que-ma-mere</a>	<a href="https://www.internetsanscrainte.fr/ressources/je-garde-ma-vie-privee-privee">https://www.internetsanscrainte.fr/ressources/je-garde-ma-vie-privee-privee</a>

**Les messages clés à retenir !**  
Mon identité numérique et mes données personnelles

La vie privée est... privée ! Surtout sans l'autorisation de la personne concernée.

Mes données personnelles m'appartiennent : on ne peut pas me les prendre sans autorisation.

Publier sur Internet laisse des traces : mes goûts et mes clics sont enregistrés !

Un pseudo est facilement traçable sur les réseaux.

## ANNEXE 1 : FICHE EVALUATION DES OUTILS

### FICHE EVALUATION DES ACTIVITES DU PROGRAMME « CLE EN MAIN » CYCLE 3

Activités testées :

- clip de la campagne 2020-21     activité « d'accord, pas d'accord »     activité théâtre « l'histoire de Tara »
- débat « les petits citoyens »     jeu du chat et des souris     les boucliers de présentation
- le gardien     Jeu « Toi, moi, nous »
- Projet Empathic : la manœuvre du funambule     Projet Empathic : la classe virtuelle
- Projet Empathic : parcours numérique
- Outils « Safe Internet Day » : le cyberharcèlement     Outils « Safe Internet Day » : Fakenews
- Outils « Safe Internet Day » : hyperconnexion

**Points positifs /  
impact sur les élèves**

**Difficultés  
rencontrées**

**Suggestions**