

Programme Boussole

Guide d'animation des ateliers

Prévenir la cyberviolence sexuelle auprès des jeunes de 10 à 12 ans



Remerciements

Ce guide est adapté du programme d'approche de prévention par les pairs (APP) en matière de cyberviolence sexuelle, élaboré par Marie-Vincent. Un merci tout particulier à tou-te-s les jeunes impliqué-e-s dans l'APP, qui ont accepté de nous faire part de leurs idées et perspectives nuancées en lien avec la prévention de la cyberviolence sexuelle. Sans leur contribution et leur enthousiasme débordant, ce projet n'aurait pas été possible.

Le projet *Approche de prévention par les pairs (APP)* contre la cyberviolence sexuelle donne suite au premier projet de prévention de la cyberviolence sexuelle mené par la Fondation Marie-Vincent. Ce premier projet pilote, *Non à la cyberviolence sexuelle pour nos jeunes!*, a débuté en 2016 et s'est attardé de façon particulière au phénomène de la cyberviolence sexuelle auprès des jeunes de cinq écoles secondaires ciblées dans les régions de Laval, de la Montérégie et de Montréal. Durant le projet pilote, des groupes de discussion et des sondages ont été réalisés de concert avec les écoles participantes. Au total, plus de 900 jeunes et 40 membres du personnel scolaire (direction, professionnel-e-s, intervenant-e-s, enseignant-e-s) ont partagé leurs expériences et leurs perceptions par rapport à la cyberviolence sexuelle. Guidés par les résultats de cette collecte de données, des outils ont été mis en place afin de démarrer des comités de jeunes dans les écoles participantes. Les élèves qui participaient au comité de prévention ont été accompagné-e-s dans la création d'outils ou d'activités de prévention de la cyberviolence sexuelle adaptés aux besoins des jeunes de leur école. Les deux ans du projet pilote auront permis de confirmer la pertinence et l'efficacité de la formule de prévention par et pour les jeunes. Les activités réalisées en ce sens ont permis de constater que les jeunes répondent positivement à cette approche. Le présent projet a donc été créé afin de pousser encore plus loin le concept de prévention par les pairs en fournissant à des jeunes ciblé-e-s tous les outils nécessaires (théoriques et pratiques) afin qu'elles-ils puissent animer des ateliers de sensibilisation contre la cyberviolence sexuelle auprès d'élèves de première et deuxième secondaire.

Le programme Boussole a été élaboré par Marie-Vincent.

Nous remercions l'Agence de la santé publique du Canada (ASPC), qui rend possible la diffusion de nos formations et de nos outils Boussole. Les opinions exprimées ici ne reflètent pas nécessairement celles de l'Agence de la santé publique du Canada.

Nous remercions aussi chaleureusement les intervenant-e-s et les professionnel-le-s qui travaillent quotidiennement auprès des enfants, les parents rencontrés et les nombreux partenaires du milieu communautaire, du loisir et du monde des camps, sans qui le projet n'aurait pu se réaliser.

Texte

Conception et rédaction : Myriam Le Blanc Élie
Adaptation pour le programme Boussole : Jessica Martin et Mélissa Laliberté

Graphisme

Léonie Côté

Ce document est également disponible en anglais.

ISBN

Version imprimée : 978-2-923809-32-8
Version numérique : 978-2-923809-33-5

© 2023 Marie-Vincent
marie-vincent.org
Tous droits réservés

Imprimé au Canada

Contribution financière :



Agence de la santé publique du Canada Public Health
Agency of Canada

Atelier 1



Le parc

.....

**Atelier de prévention
concernant les
comportements
sécuritaires en ligne**





Objectifs de l'atelier

1. Comprendre que les espaces virtuels sont partagés entre les enfants, les ados et les adultes et qu'il n'est pas toujours facile de déceler les personnes qui sont mal intentionnées.
2. Identifier les situations potentiellement problématiques en lien avec ses habitudes technologiques.
3. Développer des stratégies de protection de soi en lien avec les situations problématiques en ligne.



Matériel



- **Ce guide d'animation**
- **La capsule vidéo**
(voir code QR en bas de page)
- **Système de projection vidéo**
- **Matériel pour les activités**
(cartons, cartes, etc.)
 - Exemplaires de l'activité « Les stratégies de Sophie » pour chacun·e des enfants
 - Exemplaires de l'activité « Imaginons la suite » pour chacun·e des enfants
 - Cartons jeu questionnaire



Durée 60 minutes



Déroulement

1

Présentation du projet et de l'atelier (5 min)

Les grandes lignes du projet



- Expliquer aux enfants l'origine des capsules vidéos et le déroulement de l'atelier.

Les capsules vidéos et les activités que nous allons réaliser ensemble ont été développées avec la collaboration de jeunes du secondaire qui avaient envie de faire une différence en s'impliquant dans le projet de Marie-Vincent nommé APP (approche de prévention par les pairs) en lien avec la cyberviolence sexuelle.

- Il est important pour les enfants que vous preniez le temps de déterminer ensemble des conditions de réussite pour cet atelier. Cela permettra de créer un environnement sécuritaire, au sein duquel chacun·e se sentira accueilli·e et accompagné·e.

Déroulement de l'atelier



Après s'être présenté·e·s et s'être entendu·e·s sur quelques petites règles de fonctionnement, nous allons visionner une capsule vidéo qui nous permettra de commencer une discussion ensemble et de réfléchir à certaines choses.

2

Conditions de réussite avec le groupe (5 min)

- Expliquer que, pour être mesure de réaliser les activités de l'atelier, il est souhaitable que tou-te-s les enfants déterminent ce que seraient pour elles-eux les règles à respecter.
- Demander aux enfants : *selon vous, quelles règles devrions-nous respecter durant l'atelier?*
- Noter les éléments nommés à un endroit qui sera visible tout au long de l'atelier.
- Compléter au besoin avec vos propositions.

Exemples de règles à respecter



- Écoute
- Respect
- Plaisir
- Lever la main
- Participation
- Laisser tout le monde parler

- Demander aux enfants si elles-ils sont d'accord avec les règles proposées et si elles-ils s'engagent à les respecter.
- Expliquer aux enfants qu'il est possible de vivre plusieurs émotions lors de l'atelier et que c'est tout à fait normal. Si elles-ils le désirent, elles-ils peuvent venir vous parler en privé ensuite ou parler à un-e autre adulte de confiance.

3

Visionnement de la capsule vidéo (5 min)

- Inviter les enfants à écouter la capsule vidéo, et préciser que la capsule sera visionnée deux fois de suite.
- Tamiser les lumières, si possible.
- Lors du deuxième visionnement, inviter les jeunes à porter une attention particulière aux stratégies utilisées par Sophie pour obtenir de l'information.



Résumé de la vidéo (5 min)

- Demander aux enfants de résumer l'histoire.
- Au besoin, poser quelques questions afin d'obtenir davantage de détails.
- Compléter le résumé au besoin à l'aide du synopsis.

Questions



- Est-ce que quelqu'un pourrait nous résumer ce qu'on vient de voir?
- Est-ce que quelqu'un souhaite ajouter quelque chose?
- Qu'est-ce qui s'est passé après (... reprendre où le résumé s'est arrêté)?

Synopsis



Xavier, un garçon d'environ 11 ans est au parc. Il est rejoint par un homme qui s'assoit en face de lui. Les deux mettent des casques d'écoute et commencent à échanger par clavardage. On suit leurs échanges par clavardage.

L'homme lui dit qu'il s'appelle Sophie et qu'il a le même âge que Xavier. Il lui pose des questions sur son âge, son école et lui offre un cadeau pour l'aider dans son jeu. L'homme/Sophie demande à Xavier de lui partager une photo de lui et ses amis.

L'homme/Sophie envoie une photo d'elle en maillot et demande à Xavier si lui aussi a une photo de lui en maillot. Xavier hésite et met fin à la conversation en disant qu'il doit aller souper.

5

Discussion sur le contenu et réflexions collectives (10 min)

- Demander aux enfants ce qu'elles·ils pensent de la vidéo. Stimuler la discussion à l'aide des questions suivantes.
- Tout au long de la discussion, faire des liens avec les « notions à connaître pour bien animer » (pages 19 à 21) et les éléments de réponses amenés par les enfants.

Questions de discussion



- Qu'avez-vous pensé de la vidéo?
- Qu'est-ce qui amène notre personnage principal à avoir une discussion avec Sophie ?
- Comment se serait déroulée l'histoire si le personnage principal était une fille?
 - o Quels genres d'échanges aurait-elle eu avec l'homme/Sophie?
 - o Quelles stratégies aurait utilisé l'homme/Sophie pour devenir ami avec le personnage principal?
- Comment pensez-vous que se sent le personnage principal...
 - o Quand il fait connaissance avec Sophie?
 - o Quand Sophie lui fait un cadeau dans le jeu?
 - o Quand Sophie demande une photo de lui en maillot?
- À la fin de la vidéo, Xavier dit qu'il doit aller souper. Croyez-vous que c'est vrai?
- La vidéo représente un exemple de ce que les jeunes de 10-12 ans font et vivent en ligne. Quels genres d'histoires auraient aussi pu être abordées?
 - o Si la vidéo avait plutôt porté sur les réseaux sociaux, qu'est-ce qu'on aurait pu y trouver?



Réflexion en équipes (20 min)

6.1

Activité en équipe : Les stratégies de Sophie (10 min)

- Demander aux jeunes de former des équipes de 3-4 personnes.
- Distribuer à chaque groupe un exemplaire de la feuille *Les stratégies de Sophie*.
- Expliquer que cette activité se passe quelques jours plus tard, au moment où Xavier et Sophie se parlent à nouveau.
- Lire devant le groupe la nouvelle discussion entre Xavier et Sophie.
- Demander aux enfants de découper dans le bas de la page les éléments de réponse et de les coller dans espaces vides appropriées. Chaque élément de réponse est une stratégie utilisée par Sophie pour obtenir de l'information.
- Circuler dans l'espace pour répondre aux questions et encourager les équipes.
- Faire un retour avec le groupe après quelques minutes en leur demandant de partager les éléments qu'elles-ils ont collés dans les espaces vides.
- Faire remarquer aux jeunes que la stratégie « menaces » n'a pas été utilisée par Sophie, mais que c'est une stratégie parfois utilisée par les personnes mal intentionnées.
- Compléter au besoin les informations avec les « notions à connaître » (pages 19-21).
- Féliciter les jeunes pour leur travail.

6.2

Activité en équipe : Imaginons la suite...

(10 min)

- Demander aux jeunes de rester dans les mêmes équipes.
- Inviter les jeunes à se mettre dans la peau de Xavier qui croit parler à une fille de son âge (il n'a pas vu la vidéo!). Distribuer la feuille *Imaginons la suite*.
- Inviter chaque équipe à désigner une personne pour prendre les notes et un·e porte-parole.
- Demander aux jeunes d'imaginer en équipe la suite des échanges entre Xavier et Sophie et de les inscrire sur la feuille.
- Après quelques minutes, inviter les jeunes à faire un retour sur l'activité avec les questions de relance.

Questions de relance



- Quelle fin avez-vous imaginée à l'histoire?
- Selon vous, pourquoi Xavier reparle à Sophie?
- Quels sont les signes qui montrent qu'une personne se fait passer pour quelqu'un d'autre en ligne?
- Quels sont les signes qu'une personne cherche à obtenir des informations personnelles?
- Quelles sont les informations qu'il ne faut pas partager?

7

Jeu-questionnaire (5 min)

Déroulement du jeu-questionnaire



- Expliquer le déroulement du jeu.
- Diviser les enfants en deux grandes équipes.
 - Les enfants se placent par équipe en demi-cercle ou en ligne (selon l'espace).
 - À tour de rôle, un·e membre de chaque équipe s'avance. Les deux enfants sont invité·e·s à répondre à la question posée.
 - Un droit de réplique est offert à l'équipe adverse en cas de mauvaise réponse.
- Poser les questions du jeu-questionnaire et comptabiliser le nombre de bonnes réponses. Expliquer au fur et à mesure avec les compléments de réponses fournis sur les cartes jeu-questionnaire.
 - Après quelques minutes, faire un retour en grand groupe et annoncer l'équipe gagnante.
 - Inviter les jeunes à regagner leurs places.

8

Discussion et conclusion (5 min)

- Demander aux enfants de partager un élément important de l'atelier qu'elles·ils ont retenu.
- Ajouter au besoin des points importants et insister sur ceux qui ont déjà été nommés.
- Pour conclure, expliquer aux enfants que lorsqu'on se trouve dans une situation semblable à celle de Xavier, il est important d'en parler à un·e personne de confiance. Aider les enfants à identifier différents adultes de confiance autour d'eux·elles. Réitérer que vous êtes une personne de confiance et qu'elles·ils peuvent venir vous parler en tout temps.



Les stratégies de Sophie...

SoSo_nice

Tiens, je t'envoie un cadeau bonus, ça te prend ça pour passer au niveau 20.

?

X4vi3R_11

Ayoye, merci!

SoSo_nice

Je suis à l'école St-Alex cette année. Toi, tu vas à quelle école?

?

X4vi3R_11

À l'école du Lac.

SoSo_nice

As-tu des photos de toi avec un ami?

X4vi3R_11

Oui, tiens.

Finale_Soccer.jpg ↓

SoSo_nice

Tiens ça c'est moi à la plage. J'aime full mon maillot.

Sophie_bikini_3.jpg. ↓

En as-tu toi en maillot?

...Quelques jours plus tard...

SoSo_nice

Xavier!! T'es de retour j'suis contente! Ça va?

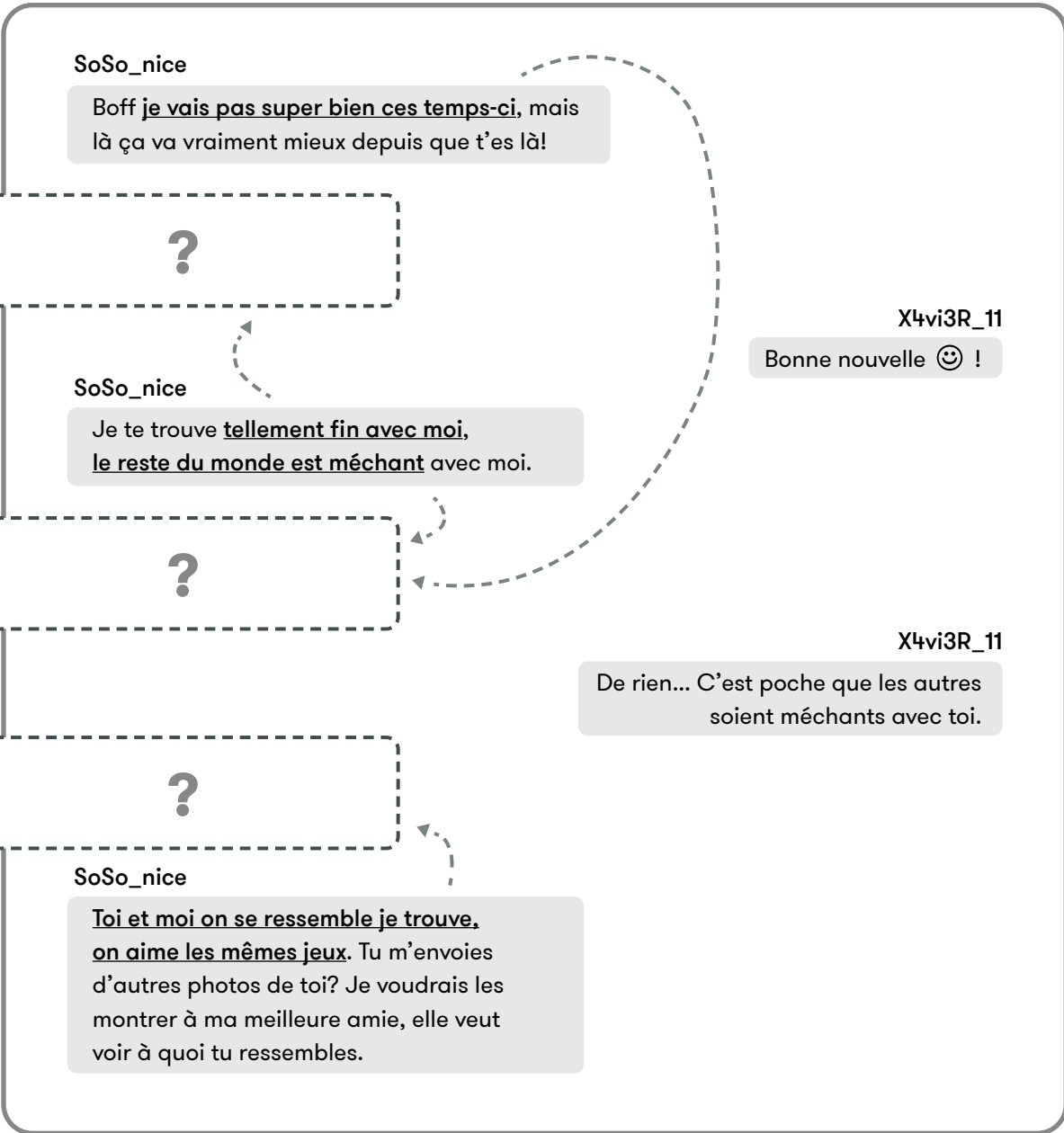
X4vi3R_11

Ouais ça va toi?





Les stratégies de Sophie... (suite)



Exemples de stratégies pour obtenir de l'information



Menaces

Faire pitié

Compliments

Points en commun

Cadeaux

Donner de l'information en premier pour que l'autre se sente redevable



Les stratégies de Sophie... corrigé

SoSo_nice

Tiens, je t'envoie un cadeau bonus, ça te prend ça pour passer au niveau 20.

Cadeau

X4vi3R_11

Ayoye, merci!

SoSo_nice

Je suis à l'école St-Alex cette année. Toi, tu vas à quelle école?

Donner de l'info en premier pour que l'autre se sente redevable

X4vi3R_11

À l'école du Lac.

SoSo_nice

As-tu des photos de toi avec un ami?

X4vi3R_11

Oui, tiens.

SoSo_nice

Tiens ça c'est moi à la plage. J'aime full mon maillot.

Finale_Soccer.jpg ↓

Sophie_bikini_3.jpg. ↓

En as-tu toi en maillot?





Les stratégies de Sophie... (suite) corrigé

...Quelques jours plus tard...

SoSo_nice

Xavier!! T'es de retour j'suis contente! Ça va?

X4vi3R_11

Ouais ça va toi?

SoSo_nice

Boff je vais pas super bien ces temps-ci, mais là ça va vraiment mieux depuis que t'es là!

Compliment

X4vi3R_11

Bonne nouvelle 😊 !

SoSo_nice

Je te trouve tellement fin avec moi, le reste du monde est méchant avec moi.

Faire pitié

X4vi3R_11

De rien... C'est poche que les autres soient méchants avec toi.

Point en commun

SoSo_nice

Toi et moi on se ressemble je trouve, on aime les mêmes jeux. Tu m'envoies d'autres photos de toi? Je voudrais les montrer à ma meilleure amie, elle veut voir à quoi tu ressembles.



Imaginons la suite...

SoSo_nice

Je te trouve tellement fin avec moi,
le reste du monde est méchant avec moi.

X4vi3R_11

De rien... C'est poche que les autres
soient méchants avec toi.

SoSo_nice

Toi et moi on se ressemble je trouve,
on aime les mêmes jeux. Tu m'envoies
d'autres photos de toi? Je voudrais les
montrer à ma meilleure amie, elle veut
voir à quoi tu ressembles.

X4vi3R_11

.....

.....

.....

.....

SoSo_nice

.....

.....

.....

.....

X4vi3R_11

.....

.....

.....

.....



Cartons Jeu-questionnaire



Un inconnu pourrait venir chez moi si j'affiche mon adresse en ligne. (VRAI)

Afficher des informations personnelles sur une photo ou en mot dans une publication est toujours risqué. Ça peut permettre à une personne mal intentionnée de savoir où tu es.

Les profils en ligne décrivent les personnes telles qu'elles le sont dans la vraie vie. (FAUX)

Les profils en ligne ne nous donnent pas des informations sur leurs personnalités. Ils peuvent aussi être complètement ou en partie faux.

Si je mets mon numéro de téléphone en ligne ce n'est pas risqué puisque c'est juste mon numéro... (FAUX)

Afficher des informations personnelles est toujours risqué pour toi ou celles et ceux qui partagent le numéro. Avec ton numéro, on peut retrouver facilement ton adresse, ou t'envoyer des messages et des photos inappropriées.

Qu'est-ce qu'une personne de confiance?

- a. Une personne qui garde tous les secrets
 - b. Une grande personne qui fait ce qu'il y a de mieux pour toi, pour assurer ta sécurité **(X)**
 - c. Une personne qui a confiance en elle
- B. Une personne de confiance doit idéalement être un·e adulte afin qu'elle·il puisse t'apporter de l'aide. Un·e adulte en qui tu as confiance, c'est un·e adulte avec qui tu te sens bien. C'est quelqu'un que tu aimes voir, qui te fait sourire et qui peut t'aider quand tu as un problème. C'est aussi quelqu'un qui respecte ta bulle.

Une personne mal intentionnée peut faire le tour de tout ce que je publie en ligne pour récolter des informations sur moi... (VRAI)

Même si tu partages peu d'informations personnelles, une personne mal intentionnée peut tenter de « collectionner » toutes les informations qu'elle trouve sur toi sur tous les réseaux sociaux. Elle peut utiliser ces renseignements pour nouer des liens avec toi et gagner ta confiance.



Cartons Jeu-questionnaire (suite)



Internet est un lieu public. (VRAI)

Il y a plus de 3 milliards d'internautes dans le monde, et ce nombre augmente continuellement. Publier quelque chose sur Internet, c'est comme le crier dans une foule!

Je peux facilement le savoir si je parle en ligne à une personne qui ment sur son âge. (FAUX)

Sur Internet, on peut se faire passer pour n'importe qui, à n'importe quel moment. Certaines personnes profitent de cet anonymat.

Il y a des manières de se protéger en ligne... (VRAI)

Les enfants peuvent protéger leurs renseignements personnels (être prudent·e concernant ce qu'elles·ils disent, et à qui elles·ils le disent), réagir en bloquant une personne qui les rendent mal à l'aise et en parler à un·e adulte de confiance afin d'obtenir leur aide.

Rencontrer des personnes en ligne n'est pas dangereux tant que je ne les rencontre pas en personne. (FAUX)

Il y a des gens qui se font passer pour d'autres, ou qui ont de mauvaises intentions sur internet et il est possible de faire du mal à quelqu'un même via Internet, par exemple en le menaçant, en utilisant des photos d'elle·de lui et en lui envoyant des images inappropriées.

Si je mets des photos de moi sur Internet, je peux toujours les retirer après et personne ne les verra plus jamais. (FAUX)

Une fois les photos publiées sur Internet, elles y demeurent et appartiennent à Internet.



Notions à connaître pour bien animer l'atelier

Les avantages de la présence en ligne pour les jeunes



- Créer ou renforcer ses liens sociaux
- Ouverture sur le monde
- Nouvelles amitiés
- Accès à l'information
- Apprentissages
- Divertissement
- Plaisir
- Trouver des gens comme soi
- Trouver de nouveaux modèles
- S'inspirer
- Exprimer sa créativité
- Démontrer ses forces
- Augmenter son estime de soi
- Aller chercher de la validation
- Décrocher de sa réalité
- Vivre des succès
- Recevoir de la rétroaction
- S'exprimer librement
- Etc.

Les inconvénients de la présence en ligne pour les jeunes



- Violence
- Cyberintimidation
- Dépendance
- Exposition à des contenus sexuellement explicites
- Pop-up
- Virus
- Harcèlement
- Contenu violent
- Racisme
- Sexisme
- Homophobie
- Sextorsion
- Hackers
- Leurre d'enfant
- Photos intimes
- Modèles inadéquats
- Influence négative sur l'estime de soi
- Source fragile de validation
- Défis (*challenges*) dangereux
- Etc.



Notions à connaître pour bien animer l'atelier (suite)

Compliments et flatterie

Faire des compliments à l'autre pour lui donner l'impression d'être aimé·e et pour se faire aimer à son tour.

Cadeaux

Offrir un cadeau dont la·le jeune a envie pour gagner sa confiance.

Message clé :

Il ne faut jamais accepter un cadeau en ligne, en particulier si ce cadeau doit demeurer un secret et que tu ne peux pas en parler à un·e adulte de confiance.

Quelques
techniques de
manipulation
utilisées en ligne



Donner les informations en premier pour que l'autre se sente redevable

Utiliser cette stratégie peut amener un·e jeune à dévoiler des informations sur elle·lui.

Points en commun

Utiliser les informations disponibles en ligne à propos d'un·e jeune afin de lui faire croire qu'on a avec elle·lui des points communs pour engager la conversation et la relation.

Menaces

Tenter de faire peur, de forcer l'autre à agir contre son gré en présentant des conséquences négatives et intimidantes si l'autre ne fait pas ce qu'on demande.

Faire pitié

Raconter des expériences ou évènements tristes ou malheureux qui sont arrivés ou se dénigrer dans le but de susciter l'empathie et l'attention d'un·e jeune.



Notions à connaître pour bien animer l'atelier (suite)

Comment
se sortir
d'une situation
inconfortable?



Être direct

« Non! » « Ça ne me tente pas. » « Je ne veux pas. »

Expliquer pourquoi c'est une mauvaise idée

« Écoute je te connais pas, et je ne partage pas d'infos avec les gens que je ne connais pas. »

Répéter au besoin

Être ferme et répéter son désaccord même si l'autre insiste :

« C'est mon choix, je ne veux pas, je n'en ai pas envie. »

Et finalement, si l'insistance persiste

« Écoute, si tu n'arrêtes pas, je vais devoir en parler à... »

Si on n'est pas à l'aise avec les moyens directs, on peut :

Utiliser des excuses

« Mes parents me l'interdisent, je dois aller souper, etc. »

Ne pas répondre

Ignorer les messages qui nous dérangent et arrêter de répondre.

Bloquer les personnes qui nous envoient des messages dérangeants.

Les informations
à protéger



- Son vrai nom
 - Son âge
 - Ses coordonnées
(adresse, numéro de téléphone, courriel, etc.)
 - Ses autres comptes
 - Ses déplacements
 - L'endroit où on se trouve (géolocalisation)
 - Ses mots de passe
-



La photo de profil

**Atelier de prévention
sur l'estime de soi
en ligne**



Objectifs de l'atelier

1. Amorcer une réflexion sur le lien entre l'estime et l'acceptation de soi et les habitudes technologiques (réseaux sociaux, jeux, etc.)
2. Identifier des situations potentiellement problématiques en lien avec ses habitudes technologiques.
3. Développer des stratégies de protection de soi en lien avec des situations problématiques en ligne.



Matériel

Ce guide d'animation

La capsule vidéo
(voir code QR en bas de page)

Système de projection vidéo

Matériel pour les activités
(cartons, cartes, etc.)

Exemplaires de l'activité « Photos de profil »
pour chaque équipe

Exemplaires de l'activité « Qui suis-je? »
pour chaque jeune

Cartons jeu questionnaire



Durée 60 minutes



Déroulement

1

Présentation du projet et de l'atelier (5 min)

Les grandes lignes du projet



- Expliquer aux enfants l'origine des capsules vidéos et le déroulement de l'atelier.

Les capsules vidéos et les activités que nous allons réaliser ensemble ont été développées avec la collaboration de jeunes du secondaire qui avaient envie faire une différence en s'impliquant dans le projet APP (approche de prévention par les pairs) en lien avec la cyberviolence sexuelle.

Déroulement de l'atelier



- Il est important pour les enfants que vous preniez le temps de déterminer ensemble des conditions de réussite pour cet atelier. Cela permettra de créer un environnement sécuritaire, au sein duquel chacun·e se sentira accueilli·e et accompagné·e.

Après s'être présenté·e-s et s'être entendu·e-s sur quelques petites règles de fonctionnement, nous allons visionner une capsule vidéo créée par des jeunes du secondaire. Cette vidéo nous permettra de commencer une discussion tou·te·s ensemble et de réfléchir à certaines choses.

2

Conditions de réussite avec le groupe (5 min)

- Expliquer que, pour être mesure de réaliser les activités de l'atelier, il est souhaitable que tou-te-s les enfants déterminent ce que seraient pour eux-elles les règles à respecter.
- Demander aux enfants : *selon vous, quelles règles devrions-nous respecter durant l'atelier?*
- Noter les éléments nommés à un endroit qui sera visible tout au long de l'atelier.
- Compléter au besoin avec vos propositions.

Exemples de règles à respecter



- Écoute
- Respect
- Plaisir
- Lever la main
- Participation
- Laisser tout le monde parler

- Demander aux jeunes si elles·ils sont en accord avec les règles proposées et si elles·ils s'engagent à les respecter.
- Expliquer aux jeunes qu'il est possible de vivre plusieurs émotions lors de l'atelier et que c'est tout à fait normal. Si elles·ils le désirent, elles·ils peuvent venir vous parler en privé ensuite ou parler à un·e autre adulte de confiance.

3

Visionnement de la capsule vidéo (5 min)

- Inviter les enfants à écouter la capsule vidéo (2 fois).
- Tamiser les lumières, si possible.
- Pour le deuxième visionnement, inviter les enfants à porter une attention particulière aux commentaires que Lilianne émet envers ses photos.



Résumé de la vidéo (5 min)

- Demander aux enfants de résumer l'histoire. Au besoin, poser quelques questions afin d'obtenir davantage de détails.
- Compléter le résumé au besoin à l'aide du synopsis.

Questions



- Est-ce que quelqu'un pourrait nous résumer ce qu'on vient de voir?
- Est-ce que quelqu'un souhaite ajouter quelque chose?
- Qu'est-ce qui s'est passé après (... reprendre où le résumé s'est arrêté)?

Synopsis



Lilianne cherche une photo à publier sur ses réseaux sociaux. Elle passe différentes photos en revue et aucune n'est à son goût. Soit elle trouve qu'elle sourit trop (un *selfie*), soit elle a peur qu'on dise qu'elle se vante (photo de victoire en compétition de gymnastique) ou qu'on la juge (photo avec des cœurs), soit elle ne se trouve pas belle et se dit qu'elle aura peu de *likes* (photo de famille). Elle change alors de tenue pour faire une nouvelle série de photos. On voit la jeune fille prendre plusieurs poses, mais elle ne semble toujours pas satisfaite de ses photos.

À la salle de bain, elle se maquille. Une fois son maquillage terminé, elle soupire et rit en se regardant. Elle finit par publier une photo d'elle avec sa médaille d'or de gymnastique avec la mention « Trop fière! ».

5

Discussion sur le contenu et réflexions collectives (10 min)

Questions de discussion



- Demander aux enfants ce qu'elles-ils pensent de la vidéo. Stimuler la discussion à l'aide des questions de discussion.
- Tout au long de la discussion, faire des liens avec les « notions à connaître pour bien animer » (page 35) et les éléments de réponses amenés par les enfants.

- Qu'avez-vous pensé de la vidéo?
- Qu'est-ce qui amène notre personnage principal, Lilianne, à se comporter comme ça?
 - o Pourquoi est-ce qu'on veut paraître à notre meilleur sur les réseaux sociaux?
- Comment se serait déroulée l'histoire si le personnage principal était un garçon?
 - o Quels types de photos aurait-il regardées?
 - o Quels genres de commentaires aurait-il eu peur de recevoir?
 - o Qu'aurait-il essayé de transformer pour sa photo finale?
- Comment pensez-vous que se sent Lilianne...
 - o Quand elle cherche une photo à publier au début?
 - o Quand elle décide de changer de vêtements pour prendre une photo?
 - o Quand elle est maquillée et prête pour une photo, mais décide de publier sa photo de compétition?
- La vidéo représente un exemple de ce que les jeunes de 10-12 ans font et vivent en ligne. Avez-vous d'autres exemples de situations?
 - o Si la vidéo avait plutôt porté sur les jeux vidéo, qu'est-ce qu'on aurait pu y trouver?

6

Réflexion en équipes (20 min)

Questions d'amorce



6.1 Activité en équipe : Photos de profil (10 min)

- Ouvrir la discussion avec les jeunes à l'aide des questions d'amorce.
 - Selon vous, qu'est-ce qui amène notre personnage principal à changer son apparence avant de publier une image d'elle en ligne?
 - o Peur des mauvais commentaires
 - o Estime de soi
 - o Pression de l'apparence
 - Pensez-vous que tou-te-s les enfants vivent ce genre d'émotions?
- Demander aux jeunes de former des équipes de 3 ou 4 personnes et distribuer à chaque équipe une copie des photos.
- Inviter les jeunes à découper les images en suivant les lignes pointillées, puis leur demander de prendre connaissance des photos et des statuts distribués à leur équipe.
- Demander aux jeunes de faire comme si c'étaient leurs photos. Dites-leur de faire une pile pour les photos qu'elles-ils publieraient, et une pile pour les photos qu'elles-ils ne publieraient pas.
- Lorsque toutes les équipes ont fait leurs piles, s'adresser au grand groupe :
 - o Choisir une photo à la fois.
 - o Accrocher cette photo à un endroit où tout le groupe peut la voir, ou projeter la photo.
 - o Demander à une personne par équipe de lever la main si l'équipe a choisi de publier la photo, et faire un crochet sous la photo pour chaque équipe ayant choisi de la publier.
 - o Répéter la séquence avec les autres photos.
 - o Interpeller les jeunes à propos de leur opinion sur les photos choisies ou non :
 - Qu'est-ce qui fait qu'on pense qu'une photo va recevoir des commentaires positifs, ou négatifs?
 - Quels genres de commentaires pourraient être émis sous cette publication?
 - Comment se sent-on quand on croit que les autres pourraient ne pas aimer ce que l'on publie?

6.2

Activité en équipe : Qui suis-je?

(10 min)

- Attribuer à chaque équipe une des photos de l'activité précédente et distribuer une feuille « Qui suis-je? » par équipe.
 - Inviter chaque équipe à imaginer plus en détails les caractéristiques de la personne qui figure sur la photo distribuée et de noter le tout sur la feuille « Qui suis-je? ». Les jeunes utilisent les indices sur la photo et leur imagination.
 - Inviter les équipes à tour de rôle à partager un élément de leur profil imaginé.
 - Poser quelques questions pour faire réfléchir les jeunes quant au profil qu'elles·ils ont dressé :
 - o Pensez-vous être arrivé·e à un portrait réaliste à partir des photos?
 - o Est-ce que les photos sont suffisantes pour juger et tout connaître d'une personne?
 - o Quels peuvent être les risques lorsqu'on publie des images qui contiennent des informations personnelles?
-

7

Jeu-questionnaire (5 min)

Déroulement du jeu-questionnaire



- Expliquer le déroulement du jeu.

- Diviser les enfants en deux grandes équipes.
- Les enfants se placent par équipe en demi-cercle ou en ligne (selon l'espace).
- À tour de rôle, un·e membre de chaque équipe s'avance. Les deux enfants sont invité·e·s à répondre à la question posée.
- Un droit de réplique est offert à l'équipe adverse en cas de mauvaise réponse.

- Poser les questions du jeu-questionnaire et comptabiliser le nombre de bonnes réponses. Expliquer au fur et à mesure avec les compléments de réponses fournis sur les cartes jeu-questionnaire.
- Après quelques minutes, faire un retour en grand groupe et annoncer l'équipe gagnante.
- Inviter les jeunes à regagner leurs places.

8

Discussion et conclusion (5 min)

- Demander aux enfants de partager un élément important de l'atelier qu'elles·ils ont retenu.
- Ajouter au besoin des points importants et insister sur ceux qui ont déjà été nommés.



Photos de profil



Soccer_22



En attendant la fin de l'hiver, on joue en ligne #Team. Trop hâte d'aller me pogner le nouveau FIFA au boxing day au carrefour Laval! Je vais être là-bas à 11 h textez-moi 438 555-2222



Iza Noé



Super saison les filles! @mari_dou, @lili_my12, @lafraise22, @hermioneTremblay. Pizza bien méritée ce soir #pizzeriaChamplain #baseball #pro #tropforte



Kensia Météus



J'suis à CUBA!!! Je capote, J'veux passer ma vie à la plage. Crédit photo @Dan_Météus, merci papa!



Max GT



Pouvez-vous croire que ça fait déjà un an @sam_plourde et @juju2014. Hâte de retrouver mes amis du camp des voltiges.



Ahmed Badi



Belle expérience de bénévolat à la résidence Soleil de Beloeil. Ma grand-mère a aimé mon concert. Pour d'autres concerts de bénévolat écrivez moi : ahmed_Badi77821@hotmail.com



Lilianne Boisjoli



3ème place!!!!!! Après 3 mois d'entraînement au parc Brigitte-Blais tous les dimanches matin!!!! Je m'y remet dès la semaine prochaine, Go go go pour la médaille d'or!!



Qui suis-je?



Nom : _____

Âge : _____ Année scolaire : _____

Sa couleur préférée



Son animal préféré



Son activité préférée



Qu'est-ce qu'elle ou il veut faire plus tard? _____

Quel est son plus grand rêve? _____

Quelle est sa plus belle qualité? _____

Quel est son plus grand exploit ou sa plus grande réalisation?



Informations personnelles partagées

- Nom complet
- Numéro de téléphone
- Adresse
- Courriel
- Amis
- Famille
- Activité en temps réel



Cartons Jeu-questionnaire



Ça ne fait rien si je ris de la publication de mon ami. (FAUX)

Même si en ligne on n'assiste pas à la réaction des autres, ça ne veut pas dire qu'elles-ils ne sont pas blessé·e·s par nos commentaires. Les conséquences de nos mots en ligne sont les mêmes que ceux dans la vraie vie.

Les garçons peuvent être préoccupés par leur apparence en ligne. (VRAI)

L'adolescence est une période où on se découvre et pendant laquelle on a besoin de se faire accepter par les autres. N'importe quel·le jeune, peu importe son genre, souhaite plaire, peut être préoccupé·e par son apparence et aimerait que les autres l'acceptent.

Internet est un lieu public. (VRAI)

Il y a plus de 3 milliards d'internautes dans le monde, et ce nombre augmente continuellement. Publier quelque chose sur Internet, c'est comme le crier dans une foule!

Qu'est-ce qu'une personne de confiance?

- a. Une personne qui garde tous les secrets
 - b. Une grande personne qui fait ce qu'il y a de mieux pour toi, pour assurer ta sécurité **(X)**
 - c. Une personne qui a confiance en elle
- B.** Une personne de confiance doit idéalement être un·e adulte afin qu'elle·il puisse t'apporter de l'aide. Un·e adulte en qui tu as confiance, c'est un·e adulte avec qui tu te sens bien. C'est quelqu'un que tu aimes voir, qui te fait sourire et qui peut t'aider quand tu as un problème. C'est aussi quelqu'un qui respecte ta bulle.

Si je mets mon numéro de téléphone en ligne, ce n'est pas risqué puisque c'est juste mon numéro... (FAUX)

Afficher des informations personnelles est toujours risqué. Les informations publiées sur Internet sont publiques, tout le monde y a accès, on ne sait jamais qui peut être mal intentionné. Avec ton numéro, on peut retrouver facilement ton adresse, ou t'envoyer des messages et des photos inappropriées.



Cartons Jeu-questionnaire (suite)



Pas besoin de demander la permission de quelqu'un avant de publier sa photo en ligne, c'est public. (FAUX)

Une personne doit donner son consentement avant qu'une photo d'elle soit publiée. Si une personne t'a envoyé une photo d'elle, c'est qu'elle assume que tu la conserveras pour toi et que tu ne la publieras pas.

Le nombre de likes sur une photo, c'est super important... (FAUX)

Le nombre de *likes* dépend du nombre d'amis qu'on a, de qui a vu notre photo et de plusieurs autres facteurs. Le nombre de *likes* sur une photo n'indique en rien la valeur de cette photo et encore moins la valeur de la personne qui l'a publiée. Une personne n'est pas une photo.

Si je mets des photos de moi sur Internet, je peux toujours les retirer après et personne ne les verra plus jamais... (FAUX)

Une fois les photos publiées sur Internet, elles y demeurent et appartiennent à Internet.

De nos jours les jeunes ne font plus de cyberintimidation, tout le monde a compris... (FAUX)

Les commentaires méchants, agressifs ou déplacés sont encore trop présents dans les réseaux sociaux. Parfois, l'intention n'est pas de blesser l'autre, mais le résultat demeure le même. Si tu veux commenter une photo ou un post, mets-toi à la place de la personne qui recevra ton commentaire, et demande-toi si tu aimerais qu'on te dise ce genre de choses.

Les profils en ligne décrivent les personnes telles qu'elles sont dans la vraie vie. (FAUX)

Les profils en ligne contiennent des publications à certains moments de la vie d'une personne, comme un échantillon. Ils ne nous donnent pas des informations sur leurs personnalités ou comment ces personnes réagiraient à différentes situations. Ils peuvent aussi être complètement ou en partie faux.



Notions à connaître pour bien animer l'atelier

Estime de soi



.....

L'importance et la valeur que l'on s'accorde en tant que personne. Cette perception positive ou négative est influencée, entre autres, par la connaissance de soi, de ses valeurs, de ses besoins et la capacité de les exprimer.

Par exemple, les propos favorables tenus par quelqu'un d'important à nos yeux (ami·e·s, parents, famille, enseignant·e·s, etc.) contribuent à renforcer l'estime de soi, alors que les propos ou les jugements négatifs peuvent nuire à l'estime de soi.

.....

Image corporelle



La façon dont on perçoit son corps. Avoir une image corporelle saine, c'est aimer son corps tel qu'il est, le valoriser, l'apprécier dans ses habiletés et ses particularités. Avoir une image corporelle négative, c'est percevoir son corps comme inadéquat et le déprécier. C'est être insatisfait·e ou douter de son apparence, de son poids, de ses capacités physiques, de son pouvoir d'attraction, etc.

Par exemple, une image corporelle positive, c'est aimer son nez, sentir ses jambes fortes, aimer son corps tel qu'il est et vouloir en prendre soin. Une image corporelle négative, par contre, c'est être préoccupé·e par son poids, faire des régimes risqués, ne pas se trouver attirant·e, faire des commentaires négatifs sur son corps, ne pas s'aimer, etc.

.....

Risques associés à divulguer des informations personnelles en ligne



La divulgation d'informations personnelles en ligne consiste à partager des renseignements privés qui pourraient permettre de nous identifier (nom complet, âge, date d'anniversaire, numéro de téléphone, adresse, école fréquentée, etc.). Ces informations doivent demeurer privées puisqu'elles peuvent permettre à des personnes mal intentionnées de nous cibler, de frauder notre identité et même de nous localiser. Cela peut aussi nous placer dans une situation à risque de harcèlement ou de cyberviolence sexuelle.

.....

