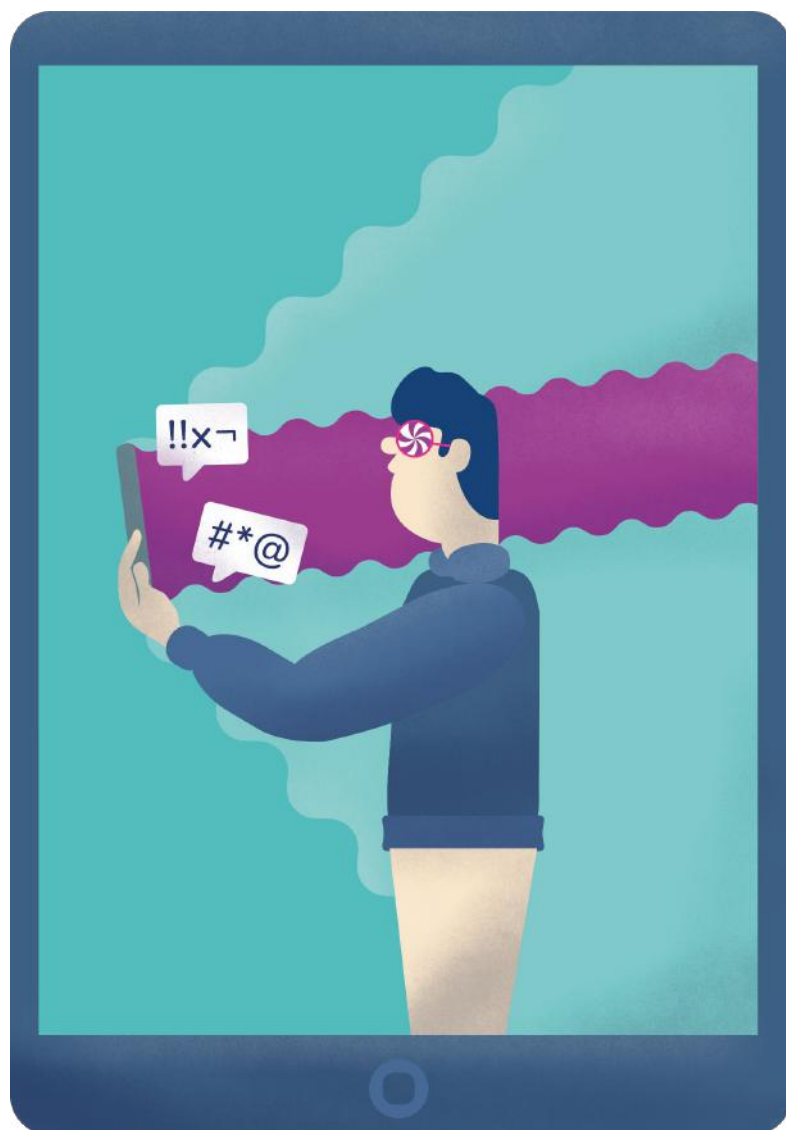




Kit de lutte contre le Cyber Harcèlement

Kit complet (guide et dossier ZIP) accessible
sur la Plateforme ressources.csconnectes.eu

Sommaire

7 - 9 ans	p.2
9 - 11 ans	p.3 à p.4
11 - 14 ans	p.5 à p.6
14 - 18 ans	p.7 à p.8
Adultes	p.9 à p.16
Documents d'information	p.17 à p.25



7 - 11 ans

7 - 9 ans

Matériel :

Cartes du photolangage

Participants : 4 à 12

Durée : 1h

Préparer son animation :

Imprimer les cartes du photolangage en couleur et les découper. Si vous en avez la possibilité, plastifiez-les.

Objectif de l'animation :

Échanger et se questionner au sujet de situations de harcèlement scolaire ou de cyberharcèlement

Déroulé de l'animation :

Un enfant pioche une carte et la montre au groupe. Il doit répondre à ces questions

- Quelle est la situation représentée sur la carte ?
- Qui sont les personnages ?
- Que leur arrive-t-il ?
- Quelle est l'émotion de chaque personnage ?
- Est-on face à du cyber-harcèlement? Pourquoi ?

Animer le débat à chaque question



Accédez aux ressources sur :
→ ressources.csconnectes.eu



9 - 11 ans

Matériel :

Cartes du jeu "Zone de tolérance"

Participants : 4 à 8

Durée: 1h

Préparer son animation :

Imprimez un exemplaire des cartes situations "zone de tolérance".

Les cartes "j'accepte / je n'accepte pas / j'accepte moyennement" doivent être disponibles en autant d'exemplaires que d'enfants présents. Si vous en avez la possibilité, plastifiez-les.

Objectif de l'animation :

Ce jeu permet d'initier un échange sur différents thèmes autour du cyberharcèlement : les réseaux sociaux, la loi, l'image de soi, le consentement, l'intimité, etc.

Déroulé de l'animation :

Une situation est tirée au sort et elle est lue à haute voix par l'animateur. Les enfants donnent leur avis sur les différentes situations proposées. Pour cela, ils disposent des cartons « j'accepte », « j'accepte moyennement » ou « je n'accepte pas » face aux situations. L'animateur peut reprendre les différentes réponses données et demander aux participants d'argumenter leurs choix.



Accédez aux ressources sur :

→ ressources.csconnectes.eu



9 - 11 ans

Matériel :

- Un à plusieurs ordinateurs ou tablettes
- Une connexion internet

Participants : 6 maximum

Durée : Entre 45 min et 1h00

Préparer son animation :

- Préparez le lien [#arcel'g@me](https://arcel'g@me) - **CDJ TARN** sur les ordinateurs / tablettes
- Expliquez le concept du jeu aux enfants

Objectif de l'animation :

Il s'agit d'un "serious game" sur la thématique du harcèlement et cyberharcèlement. Il repose sur des illustrations type Bande-Dessinée, animées avec de petites séquences vidéo.

Déroulé de l'animation :

Le joueur choisit un personnage, à partir d'une présentation sommaire, sans savoir quel rôle il va avoir (victime, témoin ou auteur). Il découvre une situation illustrée avec une petite animation et choisit sa réaction parmi plusieurs propositions.

#arcel'g@me



Accédez aux ressources sur :
→ ressources.csconnectes.eu





11 - 14 ans

11 - 14 ans

Matériel :

- Tableau, Paper Board ou Tableau blanc interactif
- Projecteur pour la présentation
- Des post-it ou papiers
- Jeu 1, 2, 3 Cyber à imprimer à l'avance
- Affiches numéros utiles pour l'affichage public du lieu
- Des ordinateurs ou tablettes pour le jeu final en fonction du temps restant (optionnel)

Participants :

- 40 maximum (adapter le nombre d'utilisateurs en conséquence)

Durée :

- De 30 minimum pour la présentation à 2h15 avec les autres animations.

Préparer son animation :

- Lire la fiche technique et les diapos
- Imprimer le jeu 1,2,3 Cyber
- Préparer le matériel

Objectif de l'animation :

L'animation a pour but d'aborder le sujet du cyber harcèlement avec les enfants en échangeant sur des thèmes qui les concernent (Réseaux sociaux, Jeux vidéos, Netflix, etc..). Il est important d'éviter la posture moralisatrice ou culpabilisante, préférez l'écoute pour potentiellement les orienter vers une structure spécialisée.

Déroulé de l'animation :

L'animation est détaillée dans le document "Fiche technique 11-14ans.pdf" que vous trouverez sur ressources.csconnectes.eu des Centres Sociaux Connectés.



Accédez aux ressources sur :
→ ressources.csconnectes.eu





14 - 18 ans

14 - 18 ans

Matériel :

1 ordinateur

1 rétroprojecteur (ou TBI)

Participants :

12

Durée :

1h30

Préparer son animation :

Prendre connaissance des ressources.

Préparer le matériel nécessaire

2 ateliers : cyber harcèlement et responsabilité en ligne

Objectif de l'animation :

Ce scénario interactif plonge les jeunes dans une véritable situation de harcèlement.

Ils vont devoir enquêter pour trouver ce qui s'est passé et comprendre ainsi les mécaniques du cyberharcèlement tout en

s'intéressant à chaque acteur, et particulièrement au rôle du témoin. Il s'agit de comprendre également que chaque personne peut agir à son niveau.

Déroulé de l'animation :

Questionner les élèves

Visionner la vidéo

Enquête

Analyser les indices

Choisir une version

Quizz et réinvestissement des connaissances

Récapitulatif avec les messages clés



Accédez aux ressources sur :

→ ressources.csconnectes.eu





Adultes

Adultes

Matériel : Ordinateur, matériel de vidéoprojection, feuilles, feutres.

Participants : 6 personnes

Durée : entre 1h30 et 2h

Préparer son animation :
Prendre connaissance des ressources.
Préparer le matériel nécessaire

Objectif de l'animation :
Utiliser des ressources pour enclencher une discussion autour du cyberharcèlement et permettre aux parents de développer leurs propres solutions, que leur enfant soit en position de harceleur, de victime ou de témoin.

Déroulé de l'animation :
1/ Présentation d'une ou plusieurs ressources pour engager le débat
2/ Proposer une mise en situation pour déterminer les signes à prendre en compte chez leurs enfants, quels conseils ils peuvent donner à leurs enfants ou à d'autres parents (à envisager en petits groupes pour réduire le temps. Avec présentation et débat des propositions.)
3/ Rappel de quelques éléments législatifs et conseils génériques.



Accédez aux ressources sur :
→ ressources.csconnectes.eu



Adultes

Etape 1 : La ressource pour démarrer l'atelier

Vous trouverez ici plusieurs ressources disponibles pour lancer l'atelier :

1. Extrait du livre *Te Laisse Pas Faire*



Quelques premiers principes pour vous aider à trouver la bonne posture

Le parent que vous êtes, futur concepteur de parades pour les enfants vulnérables qu'il aime, aura déjà pu noter, à ce stade, quelques premiers grands principes qui vont être illustrés dans le reste de cet ouvrage :

1. La bonne posture du parent ne consiste pas à se mettre entre nos enfants et le monde, mais à côté d'eux. En effet, lorsqu'on prend en charge une de leurs relations à leur place parce qu'elle est problématique, on prend le risque de la cristalliser...
2. ... et quoi qu'il en soit, faire intervenir un adulte dans une relation problématique entre enfants est contraire au code de la cour de récréation.
3. Le plus efficace lorsqu'on tente de résoudre un problème relationnel, c'est de travailler avec celui qui souffre, pas avec celui qui agresse. Or, dans les interventions institutionnelles (de l'Éducation nationale) actuelles, on fait systématiquement l'inverse.
4. Quand une émotion très négative nous submerge et que l'on essaie de tout faire pour ne pas y penser, cette émotion devient très fréquemment de plus en plus submergeante. Elle continue de nous submerger tant qu'on n'a pas regardé précisément ce qu'elle voulait nous dire.
5. En poussant nos enfants à dénoncer ceux qui les « embêtent », on leur fait prendre le risque à la fois de représailles et de pousser les agresseurs à être de plus en plus rusés pour ne pas se faire sanctionner les prochaines fois.
6. Conséquemment, lorsqu'un adulte aussi bienveillant, respectueux, intelligent soit-il intervient entre deux enfants, il prend le risque d'aggraver le problème alors qu'il vise évidemment l'inverse.



Adultes

2. Une vidéo : Extrait d'une conférence TEDx d'Emmanuelle Piquet

<https://youtu.be/iMGLy-juSxw?t=200>

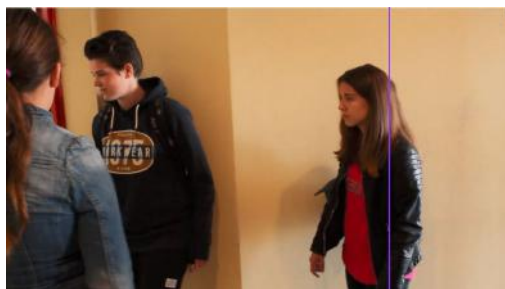
Dans cette vidéo, Emmanuelle Piquet reprend certains exemples de son livre et cite quelques conseils proposés aux enfants.



3. Une vidéo : “T’es pas le Roi, Fais pas ta Loi”

<https://www.dailymotion.com/video/x2gb3df>

Vidéo permettant d'introduire la thématique du cyberharcèlement avant un débat avec les parents



4. Un Serious Game :

#arcel'g@me

Cliquez sur le lien suivant :

<https://cdj.tarn.fr/harcelgame/> et prendre le personnage de VICTOR



Adultes

Etape 2 : Le groupe de paroles

Lorsque l'enfant est cyber harcelé ou cyber harceleur, comment faire remonter l'information ?

Comment, vous, parents, vous voulez agir contre le cyberharcèlement ?

Ce temps d'échanges est à envisager en petits groupes pour réduire le temps et favoriser les échanges en petits groupes. Avec présentation et débat des propositions.

Différentes mises en situations :
Enfants harceleurs

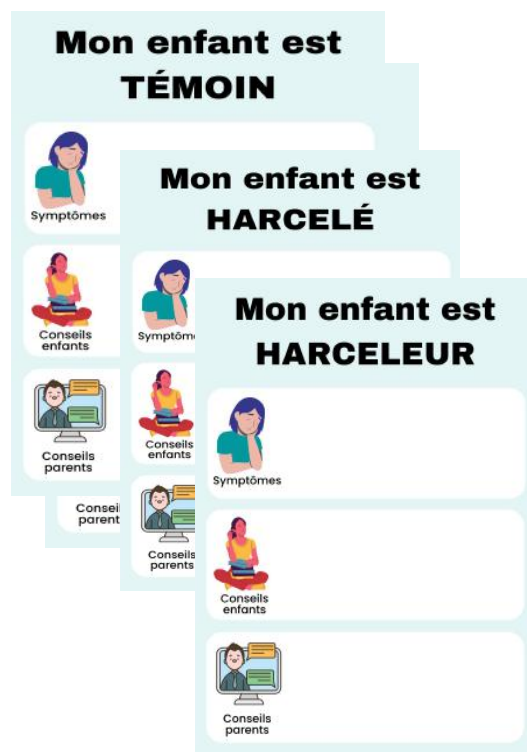
- Selon vous, quels sont les "symptômes" ?
- Selon vous, quels conseils donner aux enfants ?
- Selon vous, quels conseils donner aux parents ?

Enfants harcelés

- Selon vous, quels sont les "symptômes" ?
- Selon vous, quels conseils donner aux enfants ?
- Selon vous, quels conseils donner aux parents ?

Enfants témoins

- Selon vous, quels sont les "symptômes" ?
- Selon vous, quels conseils donner aux enfants ?
- Selon vous, quels conseils donner aux parents ?



Des fiches sont à votre disposition dans la ressource.

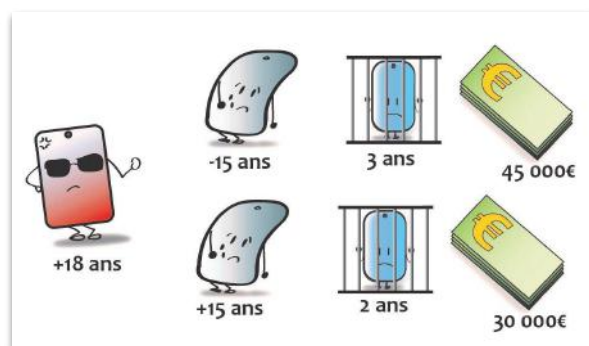
Quelques pistes peuvent être proposées aux parents au besoin.

Adultes

Étape 3 : Quelques éléments législatifs en complément...

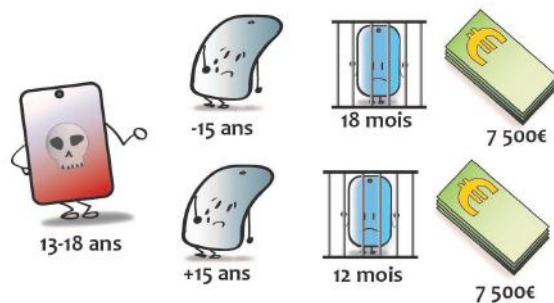
Le cyberharcèlement est un délit. Il est puni par la loi. Les peines encourues sont les suivantes :

- Si l'auteur est majeur, il risque 2 ans de prison et 30 000 € d'amende. La peine maximale peut aller jusqu'à 3 ans de prison et 45 000 € d'amende si la victime a moins de 15 ans.



- Si l'auteur est un mineur de plus de 13 ans et la victime a plus de 15 ans, il risque 12 mois de prison et 7 500 € d'amende.

- Si l'auteur est un mineur de plus de 13 ans et que la victime a moins de 15 ans, il risque 18 mois de prison et 7 500 € d'amende.



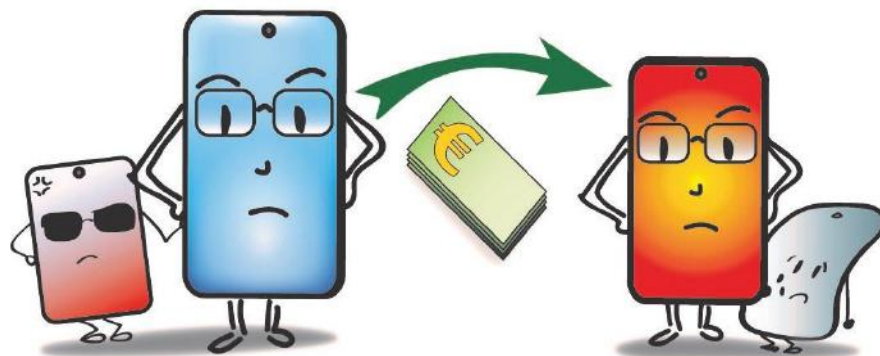
- Pour la mise en ligne d'images intimes d'une autre personne sans son consentement, la peine est de 2 ans de prison et 60 000€ d'amende.

Adultes

Étape 3 : Quelques éléments législatifs en complément...

- Des règles spécifiques s'appliquent pour les sanctions et les peines des mineurs de moins de 13 ans. Les mesures et sanctions applicables aux mineurs de moins de 13 ans relèvent de dispositifs spécifiques. Ils ne peuvent en aucun cas aller en prison ou payer une amende.

(source : [site service-public.fr](http://site.service-public.fr))



- Dans tous les cas, ce sont les parents des auteurs mineurs, quel que soit leur âge, qui seront responsables civilement. Ils devront indemniser les parents de la victime.

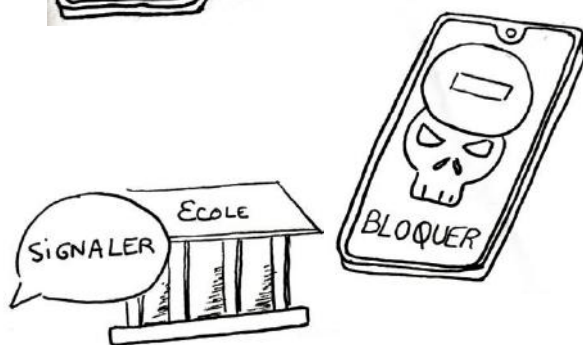
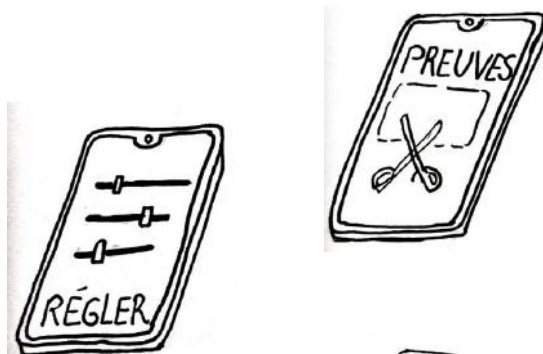
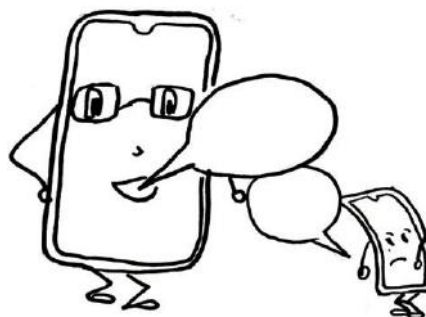
Source : Internet Sans Crainte

Adultes

Etape 4 : Quelques petits conseils sur le comportement à adopter pour débloquer la parole

Si vous constatez dans le comportement de l'enfant des changements drastiques (humeur, appétit, sommeil...) ou qu'il ne prend plus part aux activités qu'il appréciait auparavant, il peut être la cible de harcèlement en ligne. Voici quelques mesures à prendre pour faire face aux problèmes :

1. Gardez votre calme et échangez avec vos enfants en lui apportant votre soutien
2. Enregistrez des preuves du cyberharcèlement
3. Ignorez et bloquez le harceleur
4. Définissez des paramètres de confidentialité et des contrôles parentaux afin de renforcer la sécurité
5. Aidez votre enfant à trouver des amis susceptibles de lui apporter leur soutien et de se mobiliser
6. Apprenez à votre enfant des méthodes de gestion du stress
7. Signalez les actes de cyberharcèlement à l'école de votre enfant et aux autres parents.





Documents d'information

CYBERHARCELEMENT

PARLONS-EN

HARCELEMENT *



Dans les établissements scolaires avec la présence d'ambassadeurs, représentants de psychologues, d'infirmières et de l'équipe éducative.

Dans ma commune :



Dans ma région :

AIAVM Lille 03 20 49 50 79
(informe dans les domaines du droit)

3020 harcèlement
3018 cyberharcèlement
3018.fr par Tchat en direct



S'il y a une urgence

Appeler le 17

- répétition de propos et de comportements rabaissants

Ne pas jeter sur la voie publique.

Cyber-harcèlement

Humiliation, moqueries, injures, diffamation, intimidation, usurpation d'identité, menaces

1 adolescent sur 10

declare avoir déjà été victime de violences en ligne.

Le cyber-harcèlement est un délit !

Le cyber-harcèlement se définit comme un acte agressif, intentionnel, perpétré de façon répétée à l'encontre d'un individu par le biais d'outils numériques (internet, réseaux sociaux, mails, sms, etc.). C'est un délit avec des circonstances aggravantes si la victime a moins de 15 ans (3 ans de prison et 45 000€ d'amende).

Une circonstance aggravante

Le harcèlement en ligne multiplie les effets dévastateurs du harcèlement qui peut survenir à l'école. La loi le considère comme une circonstance aggravante du harcèlement moral. Avec une diffusion massive et instantanée, les persécutions n'ont plus de limite de temps et d'espace. Le numérique banalise l'agression et encourage l'effet de meute. L'humiliation s'ajoute à la violence.

En tant que parent, que faire si votre enfant est victime ou témoin ?

- **Rassurez votre enfant** (la honte ou la peur de se faire gronder empêche souvent votre enfant de parler),
 - **Gardez des preuves** (faites des captures d'écran),
 - **Faites un signalement en ligne** pour stopper la diffusion du contenu inapproprié, (les réseaux sociaux proposent de signaler de manière anonyme un contenu ou un utilisateur abusif),
 - **Portez plainte**, si cela s'avère nécessaire,
- A tout moment, **appelez le 3018, le numéro national pour les jeunes victimes de violences numériques et leurs parents.**

28 % des enfants (9-11 ans) ont déjà un compte sur les réseaux sociaux, alors que l'âge autorisé pour créer un profil sur la plupart des plateformes est de 13 ans et que l'autorisation des parents est obligatoire jusqu'à 15 ans.

Comment protéger son enfant du cyber-harcèlement ?

- **Contrôlez son accès aux messageries et réseaux sociaux** et **installez un contrôle parental** pour les plus jeunes afin de créer un espace sécurisé pour l'accompagner dans son apprentissage numérique.
- **Apprenez à votre enfant le savoir-vivre numérique :**
 - je connais mon droit à l'image et à ma vie privée et je respecte celui d'autrui,
 - j'applique les règles de la liberté d'expression et ses limites, notamment les discriminations,
 - je réfléchis avant de publier, liker ou partager un contenu,
 - je sécurise mon profil et je suis attentif aux « amis » virtuels que j'accepte,
- **Expliquez-lui le phénomène du cyber-harcèlement** pour éviter de le banaliser et libérer la parole,
- **Donnez à votre enfant les bons réflexes pour agir :** victime ou témoin, il doit se confier auprès d'un adulte et signaler.

Besoin d'aide ou de conseils personnalisés ? Contactez le 3018, le numéro national pour accompagner les jeunes, victimes de violences numériques, et leurs parents dans leur rôle d'éducation.



En raison des confinements et couvre-feux, les adolescents ont été plus présents sur les réseaux cette année... les exposant parfois à des situations de cyberharcèlement. Ce type de signalement a en effet augmenté de 26% cette année par rapport à septembre 2019. L'objectif de cet atelier est de sensibiliser les élèves aux risques et conséquences du cyberharcèlement et leur donner les clés pour agir.



2 ateliers :

1. Le cyberharcèlement
2. Responsabilité en ligne



Modalité :

Mode collectif



Matériel nécessaire :

- Un ordinateur connecté
- Un vidéoprojecteur ou TNI

Compétences travaillées en lien avec les programmes scolaires :

EMC : Respecter autrui

Compétences PIX :

- 2.1. Interagir
- 2.2. Partager et publier
- 2.4. S'insérer dans le monde numérique
- 4.1. Sécuriser l'environnement numérique
- 4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée
- 4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

Objectifs :

- Repérer les signes de cyberharcèlement
- Responsabiliser les élèves quant à leurs actions et à celles des autres
- Prendre conscience de la dimension collective de ce phénomène
- Développer l'empathie des élèves





Cet atelier aborde le (cyber)harcèlement et ses conséquences. L'objectif est de confronter les élèves à des mises en situation réelles pour déclencher une réaction empathique et expliquer que chacun peut agir à son niveau.

i Le saviez-vous ?

- 54% des ados affirment avoir fait l'objet de moqueries en ligne.
- 42% d'entre eux ont été harcelés moralement sur Instagram.

[Source](#)

Cette ressource propose un serious game, dont le but est de sensibiliser les élèves au (cyber)harcèlement. Les élèves vont « jouer » aux enquêteurs pour comprendre ce qui est arrivé à l'élève absente, Leïla, en interrogeant les élèves, agresseurs ou témoins.

Serious game : Stop la violence !



Serious game :
Stop la violence !

Où la trouver ?

Ressources > Stop la violence !
> Parcours : La rumeur
> Enquête 1 : Leïla

Objectifs :

Ce scénario interactif plonge les élèves dans une véritable situation de harcèlement. Ils vont devoir enquêter pour trouver ce qui s'est passé et comprendre ainsi les mécaniques du cyberharcèlement tout en s'intéressant à chaque acteur, particulièrement à la posture du témoin. Il s'agit de comprendre également que chaque personne peut agir à son niveau.

1 Questionnez les élèves - 5 minutes

Voici quelques exemple de questions à poser :

- Qu'est-ce qu'une rumeur, d'après vous ?
- Qu'est-ce que le harcèlement ?
- Avez-vous déjà entendu parler de violences psychologiques ?

2 Visionnez la vidéo avec les élèves - 5 minutes

Questions à poser :

- Qu'apprend-t-on dans cette vidéo ?
- Que pensez-vous de la situation ? Avez-vous des hypothèses ?

3 Enquêtez - 25 minutes

Entre la salle de classe et la cour de récréation, partez à la recherche d'indices et de témoignages. Vous pouvez demander aux élèves de noter les indices. Une fois que vous possédez tous les indices, vous pourrez alors tirer vos conclusions. Durant ce parcours, vos élèves seront confrontés à tous les rôles : agresseurs, témoins et victime. Le rôle de témoin est important : souvent, les élèves pensent qu'ils ne peuvent rien faire, ce qui est faux, ou alors ils y participent sur les réseaux sociaux (partage de photo, commentaire sous un post...).

**4 Analyse des indices - 5 minutes**

Grâce au carnet d'enquête, vous pouvez retrouver tous les indices et leur synthèse. Il sert de support pour analyser et finalement comprendre ce qui est arrivé pour que Leïla disparaisse ainsi.

5 Versions des faits et témoignage - 5 minutes

Demandez aux élèves de choisir la version qui leur semble la plus juste. Une fois qu'ils ont trouvé la bonne, ils accèdent au témoignage de la victime, Leïla.

6 Quiz de réinvestissement des connaissances - 5 minutes

Le petit questionnaire proposé à la fin de l'enquête permet aux élèves de se questionner sur leurs propres actions s'ils/elles se retrouvent un jour confrontés à ce type de situation. Ils peuvent alors réinvestir les connaissances juste acquises.

7 Messages clés - 5 minutes

Les messages clés de la fin permettent de synthétiser les apprentissages et de retenir les informations principales de ce parcours.

**Les messages clés à retenir !**

Parler avec une victime de (cyber)harcèlement, c'est rompre l'isolement qu'elle subit.
Quand on subit du harcèlement, en parler c'est montrer à l'agresseur que ce qu'il fait n'est pas acceptable.
Se confier à un(e) ami(e), un(e) parent(e), un(e) professeur(e) ou autre adulte de confiance,
c'est briser le silence du cyberharcèlement.
Victime ou témoin d'une situation de (cyber)harcèlement ?
Faites-vous aider en appelant le 3020 ou e-Enfance au 3018.



Nos ressources Internet sans crainte



• Parcours - Stop la violence ! La discrimination

Parcours « serious game » où la mission est d'enquêter sur ce qui est arrivé à l'élève dans le collège, sur le thème de la discrimination.

• Parcours - Stop la violence ! Le racket

Parcours « serious game » où la mission est de rassembler des éléments pour savoir ce qui est arrivé à l'élève dans le collège, sur le thème du racket.

• Vidéo - Code-décode : Internet, espace public

Cette vidéo explique de manière ludique et concrète dans quelle mesure Internet est un espace public et que les publications peuvent souvent être vues par tout le monde, comme si c'était affiché partout dans la ville.

• Parcours Les écrans, les autres et moi - Ma vie connectée et moi

Ce parcours invite les jeunes à comprendre le principe d'identité numérique tout en réfléchissant aux bonnes pratiques pour sécuriser ses réseaux sociaux. Il se déroule en 4 étapes : une phase d'observation pour introduire le sujet, une phase de quiz pour interroger les usages, une phase d'analyse pour prendre du recul et une phase pour formuler les bonnes pratiques à mettre en place.

• Parcours Les écrans, les autres et moi - Mes amis en ligne

Ce parcours invite les jeunes à distinguer amitiés numériques et amitiés de la vie réelle et à comprendre les règles de publication en ligne. Il se déroule en 4 étapes : une phase d'observation pour introduire le sujet, une phase de quiz pour interroger les usages, une phase d'analyse pour prendre du recul et une phase pour formuler les bonnes pratiques à mettre en place.

• Parcours Les écrans, les autres et moi - Les inconnus sur Internet

Un parcours qui invite les jeunes à se questionner sur leurs habitudes numériques, notamment sur comment repérer les contenus haineux et s'en protéger. Il se déroule en 4 étapes : une phase d'observation pour introduire le sujet, une phase de quiz pour interroger les usages, une phase d'analyse pour prendre du recul et une phase pour formuler les bonnes pratiques à mettre en place.



D'autres ressources repérées pour vous

- **Numéro 3018 contre le cyberharcèlement**

Un numéro national gratuit opéré par l'association e-Enfance, pour signaler les cas de violences numériques : 3018

- **Programme Non au Harcèlement du Ministère de l'Éducation Nationale**

Programme de sensibilisation du ministère de l'Éducation Nationale qui propose des ressources pour sensibiliser sur le sujet.

- **Conseils pour protéger sa vie privée**

Des conseils sur la manière de gérer les données personnelles, les publications, la vie privée... sur les réseaux sociaux.

- **CNIL - Comment réagir face à une usurpation d'identité ?**

Fiche explicative qui récapitule la définition de l'usurpation d'identité en ligne, les techniques les plus courantes, quelles précautions prendre pour ne pas en être victime et que faire si jamais on l'est.



NON AU HARCÈLEMENT

Signaler une situation de harcèlement

Numéro d'appel national

➔

3020



Signaler une situation de cyberharcèlement

Numéro d'appel national

➔

3018





Accédez aux ressources sur :
 ➔ ressources.csconnectes.eu





Réalisé par l'équipe
des Centres Sociaux
Connectés

