Philéas & Autobule
Les enfants philosophes

99

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Pourquoi punir ?



avec les compétences du référentiel d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté



Autrice de la séquence philo « Les punitions, t'en penses quoi ? » **Mélanie Olivier** (philosophe, chargée de projet à Laïcité Brabant wallon)

Autrice de la séquence médias « Le cyberharcèlement » **Golnousch Nematkhah** (journaliste diplômée en éducation aux médias)

Illustrations **Pauline Spira** / Éditeurs **Laïcité Brabant wallon** et **Entre-vues** / Rédactrice en chef et coordinatrice **Catherine Steffens** / Chargée d'édition et de suivi artistique **Carine Simão Pires** / Chargé de rédaction et de contenus numériques **Niels Thorez** / Secrétaire de rédaction **Youry Zambrano** / Animations et formations www.polephilo.be / Responsable de la promotion et de la communication **Cassandra Chazel** / Responsable des abonnements et des ventes **Nathalie Marchal** / Graphisme et mise en page **Louise Laurent (www.louiselaurent.be).**

Avril - mai 2026 – Éditeur responsable : **Brice Droumart**

Contact rédaction **redaction@phileasetautobule.com, tél : 0032 (0)10 22 31 91**

Avec le soutien du Centre d'Action Laïque et de ses régionales

Ce dossier constitue l'accompagnement pédagogique de la revue *Philéas & Autobule*. Tous les dossiers pédagogiques sont téléchargeables gratuitement sur le site **www.phileasetautobule.com**.

Vous souhaitez être informé·e des outils pédagogiques Philéas & Autobule dédiés aux enseignant·es ? Inscrivez-vous à notre liste de diffusion en nous envoyant un e-mail à l'adresse **info@phileasetautobule.com**

DANS CE DOSSIER



Une séquence philo
Les punitions, t'en penses quoi ? 4

- Prendre position en formulant des affirmations sur le thème de la punition
- Questionner nos affirmations et en déduire des conséquences
- Mener une discussion philo

Mots-clés : punir | habiletés de penser | conséquences

Annexe 9



Une séquence médias
Le cyberharcèlement 10

- Distinguer une blague d'une situation de (cyber)harcèlement
- Adopter des comportements responsables dans les interactions numériques
- Réagir de manière adaptée face à une situation de cyberharcèlement

Mots-clés : cyberharcèlement | réseaux sociaux | internet

Annexes 22

Séquence philo

Les punitions, t'en penses quoi ?

Autrice : Mélanie Olivier (philosophe, chargée de projets à Laïcité Brabant wallon)



À partir de la revue *Philéas & Autobule* n°99 « Pourquoi punir ? »

Objectifs

- Prendre position en formulant des affirmations sur le thème de la punition
- Questionner nos affirmations et en déduire des conséquences
- Travailler les habiletés de penser
- Mener une discussion philo

Durée

2 x 50 minutes

Un groupe expérimenté dans l'animation Post-it pourrait réaliser cette séquence en 50 minutes.

Âge

À partir de 10 ans

Matériel

- La revue *Philéas & Autobule* n° 99 « Pourquoi punir ? », si possible un exemplaire pour deux enfants
- 1 post-it par enfant* et de quoi écrire
- Cartes « Affirmations » (voir annexe, p. 9)

*Nous conseillons les post-its rectangulaires 127 x 76 mm mais tout autre papier de taille similaire peut convenir.

Compétences du référentiel d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté[1]

1. ÉLABORER UN QUESTIONNEMENT PHILOSOPHIQUE

Savoir-faire

À partir de l'étonnement et face à des réalités complexes du monde, formuler des questions à portée philosophique

- Formuler son étonnement à propos de situations, de problèmes… et en dégager une question (P3 à P4).
- S'exercer à formuler une question pouvant servir de base à une réflexion de type philosophique (P5, P6).

Savoirs

Questionnement philosophique – philosophie

- Identifier – exemplifier (P4, P5).
- Questionner – expliciter (P6, S1).

3. PRENDRE POSITION DE MANIÈRE ARGUMENTÉE

Savoir-faire

Se positionner sur des questions philosophiques liées à la citoyenneté

- Expliquer son avis, clarifier sa pensée (P3, P4).
- Défendre son avis à l'aide d'un argument, d'une raison ou d'un exemple (P5, P6).

Se décentrer pour comprendre le point de vue d'autrui

- Questionner l'autre pour obtenir des précisions (P3 à P6).
- Prendre en compte les apports et les objections de l'autre (P5 à S2).

Savoirs

Opinion - argument

- Identifier – exemplifier divers avis sur une question (P3, P4).
- Questionner – expliciter pour distinguer opinion et argument (P5, P6).

1. Issues du *Référentiel d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté* publié par la Fédération Wallonie-Bruxelles (2022) sur le site www.enseignement.be. La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

PRINCIPE DU JEU

Chaque enfant reçoit un post-it sur lequel il écrit une affirmation qu'il pense vraie au sujet du thème des punitions. Ensuite, chaque enfant donne son post-it à son voisin. Ce dernier va également écrire sur le post-it. Pour cela il a le choix : soit il formule une question à partir de l'affirmation reçue soit il en tire une conséquence. Les productions écrites sont lues à voix haute et deviennent le support pour initier une discussion à visée philosophique.

PRÉPARATION

1. IMPRIMER ET DÉCOUPER LES CARTES « AFFIRMATIONS »

Découvrir, imprimer et découper les cartes « Affirmations » (voir annexe 1, p. 9)

2. FAIRE SOI-MÊME L'EXERCICE

Nous conseillons à l'animateur de s'exercer lui-même à formuler des affirmations qu'il tient pour vraies. En plus de vivre l'expérience qu'il s'apprête à proposer aux enfants, cela lui permettra d'identifier ses propres croyances au sujet du thème et d'y être vigilant dans ses questions de relance. Nous lui conseillons également de s'exercer à formuler des questions à partir de ces affirmations (ou celles reprises dans l'annexe) et à en dégager les conséquences.

Il peut également préparer des questions de relance possibles[1].

DÉROULEMENT

1. ÉCRIRE SON POST-IT (10 MIN)

L'animateur explique aux enfants que l'activité va se dérouler en plusieurs étapes qu'il expliquera au fur et à mesure. La première d'entre elles consiste à ce que chacun écrive sur le post-it devant lui une affirmation qu'il juge vraie sur le thème des punitions. Pour cela, l'animateur peut inviter les enfants à feuilleter la revue, soit pour s'inspirer, soit directement pour tirer une affirmation qui s'y trouve. Celle-ci peut se trouver dans la bouche d'un personnage d'une bande dessinée, dans les pages récits, dans les pages « atelier philo », etc. Aux enfants de les débusquer !

« Nous allons expérimenter une discussion philo à partir de ce que vous pensez vraiment au sujet des punitions. Vous écrivez donc sur le post-it une affirmation que vous pourriez défendre s'il le fallait. Cela peut être une phrase qui commence par "Pour moi punir..." et vous complétez, ou "J'affirme qu'une punition c'est..." Ça ne doit pas être long. »

L'animateur peut donner un exemple qui lui servira également pour la suite : *« Je vous donne un exemple complet : "Pour moi, punir c'est injuste". »*

L'animateur avertit les enfants que leur post-it sera lu par d'autres : *« Essayez d'écrire lisiblement car votre phrase sera lue par quelqu'un d'autre. »*

1 Le Pôle Philo, un service de Laïcité Brabant wallon, a publié une fiche d'animation philo Post-it adaptable à tout thème philo, ainsi qu'un Guide de l'animateur en pratiques philosophiques. Les deux sont disponibles sur le site www.polephilo.be.

Conseil à l'animateur
Il pourrait arriver qu'un enfant éprouve des difficultés à formuler son affirmation. Dans le cas où celui-ci réclame de l'aide, vous pouvez l'inviter à piocher dans le tas de cartes avec des affirmations tirées du contenu de la revue (annexe, p. 9). Il peut soit tirer une carte et s'en inspirer pour écrire sa propre affirmation soit les passer en revue pour choisir une avec laquelle il est d'accord.

2. FAIRE TOURNER LES POST-ITS (5 MIN)

L'animateur demande aux enfants de faire tourner les post-its en donnant le leur à leur voisin de gauche. Chaque enfant prend connaissance de l'affirmation qu'il reçoit. S'il n'arrive pas à la lire ou s'il ne la comprend pas, il s'adresse à l'auteur pour obtenir une explication.

3. RÉAGIR AU POST-IT REÇU (10 MIN)

L'animateur demande aux enfants de réagir à l'affirmation reçue. Ils ont deux possibilités, à eux d'exploiter la piste qu'ils préfèrent ou celle qui est la plus pertinente selon le post-it reçu. Soit ils formulent une question en lien avec l'affirmation, soit ils dégagent une conséquence[2] : « *Vous avez le choix entre formuler une question en lien avec l'affirmation ou en dégager une conséquence. Reprenons notre exemple : "Punir, c'est injuste." On peut, par exemple, en tirer la question "Pourquoi punir est-il injuste ?" ou encore "En quoi est-ce que punir est injuste ?". L'autre possibilité est de dégager une conséquence. Pour cela, le truc c'est de mettre un "Si" devant la phrase et un "alors" à la fin et de compléter. On reprend notre exemple en appliquant le petit truc : "Si punir est injuste* alors *on devrait interdire les punitions au nom de la justice".* »



La question ou la conséquence sont également écrites sur le post-it.

Conseil à l'animateur
Pour les enfants qui n'auraient pas l'habitude de ce type d'exercice, nous conseillons à l'animateur de faire d'abord l'exercice collectivement avant de passer à la phase individuelle.
Les cartes « Affirmations » (annexe, p. 9) sont là pour cela également.
Pourquoi ne pas en piocher quelques-unes et s'exercer en groupe à formuler des questions et à dégager des conséquences ?

2 Ce choix est là pour aider et pour favoriser la mobilisation de deux habiletés de penser importantes mais vous pouvez bien entendu adapter le dispositif en ne gardant qu'une seule consigne ou en inventer une autre…

4. DÉCOUVRIR LES POST-ITS (10 MIN)

L'animateur rassemble les post-its et les lit à voix haute. L'animateur, en s'aidant du groupe, peut les regrouper. Par exemple, si certaines affirmations sont semblables, il peut les réunir. Ou mettre d'un côté les questions et de l'autre les conséquences et stimuler une réflexion sur ce qui a poussé les enfants à opter pour l'une ou l'autre option. Il peut également, si c'est opportun, discuter du lien entre l'affirmation et la réaction à celle-ci : est-ce bien une question en lien avec l'affirmation ? Est-ce bien une conséquence de l'affirmation ?

5. CHOISIR UN POST-IT (10 MIN)

L'animateur explique aux enfants que les post-its deviennent le support de la discussion philo. Un post-it ou un groupe de post-its doit donc être choisi pour la discussion. Plusieurs options s'offrent à l'animateur, qui choisira l'une ou l'autre en fonction du temps dont il dispose et/ou de ses objectifs. Il peut, par exemple, tirer au sort, choisir lui-même ou procéder à un vote.

6. DISCUTER (20 MIN)

L'animateur invite les enfants à discuter à partir du post-it choisi. Si le post-it contient une question, celle-ci est soumise à la réflexion du groupe. Si c'est une conséquence, l'animateur peut lancer la discussion par des questions du type : est-ce une conséquence nécessaire ou possible ? Est-ce positif ou négatif ? En quoi ? Y a-t-il d'autres conséquences que l'on puisse tirer à partir de l'affirmation de départ ?

L'animateur est libre de proposer à certains enfants des rôles tels que repris dans la méthode de la DVDP[3].

L'animateur peut proposer une synthèse à la fin de la discussion, ou demander à un enfant de la produire ou encore proposer au groupe de la constituer collectivement.

7. RELANCER LA DISCUSSION AVEC UN AUTRE POST-IT

Quand la discussion s'épuise, et en fonction du temps qu'il lui reste, l'animateur peut reprendre au point 5. Il est toutefois conseillé de choisir alors un post-it qui amènera de nouveaux enjeux. Ce critère peut être énoncé et laissé à l'appréciation des enfants ou travaillé collectivement.

3 Des outils méthodologiques pour l'animation d'une discussion philo sont disponibles dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques* édité par le Pôle Philo, disponible sur le site www.polephilo.be.

ANNEXE
CARTES « AFFIRMATIONS »



Affirmation
Plus une punition est sévère, plus elle a de chances de remplir son objectif.

Affirmation
Punir un coupable, c'est agir de manière bonne et juste.

Affirmation
Le jeu préféré des parents, c'est de punir leurs enfants.

Affirmation
Il faut punir pour éduquer.

Affirmation
Les punitions, ça fait juste peur.

Affirmation
Les punitions profitent toujours à quelqu'un.

Affirmation
Une punition, c'est toujours négatif.

Affirmation
Œil pour œil, dent pour dent : ça c'est juste.

Affirmation
Une bêtise doit toujours être punie.

Affirmation
Punir permet de mettre des limites.

Affirmation
On doit pouvoir comprendre pourquoi on est puni.

Affirmation
Les punitions permettent de s'améliorer.

Séquence médias

Le cyberharcèlement

Autrice : Golnousch Nematkhah (journaliste diplômée en éducation aux médias)



Médias

Quand l'écran fait mal

prévenir vaut-il mieux que punir ?
Qu'est-ce qui pousse à faire du mal aux autres ?

Point de départ

Dans la cour de récré, Yanis subit les moqueries de ses camarades : ils imitent sa manière de marcher, rient quand il passe, chuchotent derrière son dos… Au début, il essaie de les ignorer, mais ils continuent, encore et encore. Lina ne dit rien, parfois elle rigole avec les autres.

Le HARCÈLEMENT, c'est quand quelqu'un subit des moqueries, des insultes ou des humiliations répétées. Il y a trois rôles :
→ La victime.
→ La personne qui harcèle.
→ Les témoins, qui peuvent participer au harcèlement par leur inaction.

De l'école aux réseaux

Alors qu'il fait ses devoirs, Yanis est dérangé par les notifications ◆ incessantes de son téléphone. Il découvre qu'une photo de lui, prise dans la cour de récréation, a été publiée sur les réseaux sociaux par « ch@t_furtif67 », un utilisateur anonyme ◎. Des camarades, d'autres élèves et même des inconnus ont « liké », partagé et commenté la photo.

Le CYBERHARCÈLEMENT, c'est du harcèlement… mais en ligne, sur les réseaux sociaux, les jeux, les applications. Il peut prendre plein de formes : messages insultants, diffusion de photos ou vidéos humiliantes, création de groupes pour se moquer, commentaires haineux ou discriminants ◈, piratage de compte…
→ La spécificité du cyberharcèlement, c'est que la violence peut continuer 24 h/24. En un clic, un contenu peut être vu, « liké » et partagé. C'est ce qui peut rendre la situation hors de contrôle.

Intouchable derrière les écrans ?

Chaque jour, de nouvelles photos de Yanis prises à l'école apparaissent sur le compte de « ch@t_furtif67 ». Caché derrière son écran et son anonymat, l'individu qui utilise ce pseudo se sent protégé et pense pouvoir agir en toute impunité ⊡. De son côté, Yanis est démuni ⊙ et ne sait pas comment stopper la diffusion de ces images sur internet.

Derrière notre écran, surtout quand on utilise un pseudonyme, on peut avoir l'impression qu'on ne risque rien. Alors parfois, on ose des choses qu'on ne ferait jamais en face. Le problème, c'est qu'on ne voit pas comment l'autre réagit, et on réalise rarement l'impact réel que nos gestes ou nos mots peuvent avoir sur lui.

Des solutions existent

Lina a vu les publications en ligne et a remarqué que Yanis allait mal depuis quelques jours. Prenant conscience de la gravité de la situation, elle décide d'en parler discrètement à un professeur de l'école.

Les témoins ont un rôle essentiel.
Leurs gestes peuvent changer les choses :
→ Ne pas « liker », partager ou commenter des contenus problématiques.
→ Prévenir un adulte de confiance.
→ Soutenir la victime en lui demandant s'il va bien et en l'aidant à signaler ou bloquer le contenu offensant.
La plupart du temps, discuter avec la personne harcèle, avec l'aide d'une personne de confiance permet de lui faire comprendre l'impact de ses et lui montrer qu'elle n'agit pas en toute impun Si malgré cela, la situation persiste, victime ou témoin, il faut en parler à un adulte.

Pour demander de l'aide, il existe des services spécialisés :
103 - écoute-enfants (Belgique)
116 000 - Child Focus (Europe)

Une séquence pédagogique accompagne ces pages. Elle est téléchargeable gratuitement sur www.phileasetautobule.com.

Texte **Golnousch Nematkhah**
Illustration **Pauline Spira**

2.2.

C'est-à-dire

◆ Notifications : ici, alertes qui s'affichent sur nos écrans pour avertir de l'arrivée d'un email, message, etc.
◎ Anonyme : dont on ignore le nom, l'identité.
◈ Discriminants : qui traitent des personnes de façon différente en fonction de leur genre, leur apparence, etc.
⊡ En toute impunité : sans risquer d'être puni.
⊙ Démuni : sans ressources, sans solutions.

À partir des pages médias « Quand l'écran fait mal » *Philéas & Autobule* n° 99, pp. 22-23.

Objectifs

- Distinguer une blague d'une situation de (cyber)harcèlement en s'appuyant sur la notion de répétition et d'intention de nuire.
- Adopter des comportements responsables dans les interactions numériques en tenant compte du sentiment d'impunité lié à l'anonymat et à la distance créée par les écrans.
- Réagir de manière adaptée face à une situation de (cyber)harcèlement, en tant que victime ou témoin.
- Identifier les différents rôles dans une situation de (cyber)harcèlement en analysant la place et la responsabilité de chacun.

Durée
2 x 50 minutes

Âge
De 10 à 13 ans

Matériel

- La revue *Philéas & Autobule* n° 99 « Pourquoi punir ? »
- La capture d'écran de la publication de ch@t_furtif67 (annexe 1, p. 22), imprimée en un exemplaire pour deux enfants
- La feuille de route, version enfants (annexe 2, p. 23), imprimée en un exemplaire par enfant
- La feuille de route, version animateur (annexe 3, p. 25)
- Les mises en situation, version enfants (annexe 4, p. 26), imprimées en un exemplaire par enfant
- Les mises en situation, version animateur (annexe 5, p. 29)

Compétences du référentiel d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté[1]

4. DÉVELOPPER SON AUTONOMIE AFFECTIVE

Savoir-faire

Réfléchir sur les affects et leurs effets sur le comportement

- Identifier, exprimer et interroger la honte, la fierté, l'amour, la jalousie, l'indignation, la culpabilité... et leurs effets sur le comportement (P3 à P6).
- Identifier, exprimer et interroger les émotions que suscitent les autres, les médias, les évènements et leurs effets sur le comportement (S1, S2).

Préserver son intimité, son intégrité et celles des autres

- Exprimer ses limites, en vue de préserver son intimité et son intégrité physique et morale et respecter celles des autres (P3 à P6).
- Questionner et dégager des pratiques pour préserver sa sécurité, son identité numérique et son intimité sur Internet et les réseaux sociaux (P3 à S2).

Savoirs

Émotions - sentiments

- Identifier - exemplifier (P3, P4).
- Questionner – expliciter (P5 à S1).

Consentement-refus

- Identifier le consentement et le refus (P3 à P6).

8. S'INSCRIRE DANS LA VIE SOCIALE ET POLITIQUE

Savoir-faire

S'informer en vue de s'inscrire dans la vie sociale et politique

- S'informer pour questionner l'impact de ses gestes au quotidien (P3, P4).

Compétences du Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias[2]

Compétences informationnelles en lecture

- distinguer les axes d'interprétation possibles d'un même élément médiatique en fonction du contexte médiatique, du/des émetteur(s), de l'effet sur le(s) récepteur(s), du contexte socioculturel, etc.
- comprendre le contexte dans lequel le message est adressé ainsi que les usages et les enjeux qui y sont liés.

Compétences sociales en lecture

- comprendre le contexte dans lequel l'usager lit le message, les usages auxquels il se conforme ou les enjeux qu'il poursuit en le lisant.
- reconnaître les contenus illicites et tenir compte des outils légaux qui s'y appliquent.

1 Issues du *Référentiel d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté* publié par la Fédération Wallonie-Bruxelles (2022) sur le site www.enseignement.be. La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

2 Publiées dans *Les compétences en Éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur*, édité par le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias, 2016, www.csem.be. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

PRÉPARATION

Cette séquence vise à sensibiliser les enfants à la citoyenneté numérique et aux comportements responsables à adopter en ligne. Elle s'inscrit dans une démarche de prévention, mais peut également faire émerger des situations vécues par les enfants. C'est pourquoi aborder le cyberharcèlement avec un groupe d'enfants demande une attention particulière. Le sujet touche à l'intime, aux relations entre pairs et à des usages numériques que les enfants vivent souvent au quotidien, parfois sans en mesurer les conséquences. Pour l'animateur aussi, la thématique peut être délicate : elle peut faire émerger des émotions fortes, des récits personnels ou révéler des situations en cours.

La posture de l'animateur

Le rôle de l'animateur n'est ni de juger ni d'enquêter, mais d'installer un cadre sécurisant où la parole peut circuler librement (cf. espaces de parole régulés ). Afin d'instaurer la confiance, il faut accueillir ce que les enfants disent, reconnaître leurs émotions et éviter toute minimisation. Dans cette perspective, la méthode *No Blame*  peut constituer un outil pertinent, y compris dans une démarche de prévention. Elle permet de partager la responsabilité, de réfléchir en groupe aux conséquences des actes posés, de sortir du sentiment d'impunité et de renforcer le rôle positif des témoins.

En amont de la séquence, l'animateur gagnera à préparer le cadre : rappeler les règles de discussion (respect de la parole, non-jugement, confidentialité), anticiper les mots sensibles, prévoir des temps de pause si nécessaire et identifier les adultes ou services vers lesquels orienter un enfant en difficulté.

Il peut également être utile de se renseigner sur les lois en vigueur concernant le harcèlement et le cyberharcèlement afin de pouvoir répondre clairement aux questions des enfants. Cela permet aussi de rappeler que, même si certains agissements donnent l'impression de rester impunis, ces actes ont de réelles conséquences et que le sentiment d'impunité reste avant tout une illusion.

Il est recommandé de se familiariser avec les outils numériques, les plateformes, les jeux en ligne et les réseaux sociaux utilisés par les enfants ainsi que les usages qu'ils en font. Cela permet de proposer des situations plus proches de leur réalité (autres que celles proposées dans cette séquence), d'utiliser un vocabulaire qu'ils comprennent et de mieux saisir les dynamiques de groupe propres aux environnements numériques.

Enfin, nous conseillons une bonne maîtrise des mécanismes de régulation disponibles sur les réseaux sociaux, tels que la gestion de la visibilité d'un compte (public ou privé), les procédures de signalement ou encore les fonctionnalités de blocage, afin d'accompagner les enfants de manière éclairée si la situation l'exige.

DÉROULEMENT

1. QUAND L'ÉCRAN FAIT MAL (SÉANCE 1 - 50 MIN)

1.1. Le harcèlement : lecture de l'introduction des pages médias « Quand l'écran fait mal » (10 min)

L'animateur veille à faire un avertissement sur le contenu sensible qui sera abordé lors des séances et à rappeler certaines règles : *« Avant de commencer, je voudrais vous prévenir de quelque chose. Le texte que je vais vous lire parle de situations qui peuvent être difficiles : des moqueries, des paroles blessantes, des moments où quelqu'un se sent mal. Ce n'est pas pour vous faire peur, ni pour accuser quelqu'un. C'est pour comprendre, réfléchir ensemble et apprendre à mieux réagir en cas de problème. Si certaines choses vous rappellent des situations que vous connaissez, vous pouvez venir me voir à la fin de la séance. Ici, on a le droit de ressentir des émotions et on se respecte. »*

L'animateur lit aux enfants l'introduction de l'article.

Il n'hésite pas à exemplifier à l'aide de situations connues des enfants. Une fois le passage lu, il fait participer le groupe afin de mettre en lumière les notions de harcèlement, victime, témoins et personne qui harcèle :

- « Qu'est-ce qu'il se passe dans le texte ?
- D'après ce que vous venez d'entendre, comment se sent la personne à qui cela arrive ?
- Est-ce que ce qui est raconté arrive une seule fois ou est-ce que ça recommence plusieurs fois ?
- Peut-on appeler ça une blague ? Est-ce autre chose ?
- Comment appelle-t-on la personne à qui ça arrive, celle qui subit et qui est blessée ?
- Que fait la personne qui fait du mal, celle qui se moque ou insulte ?
- Et les autres ? Ceux qui voient, qui entendent, qui rient parfois, ou qui ne disent rien... Comment les appelle-t-on ? »

L'animateur garde une trace visuelle (de préférence à la vue des enfants) des mots clés : harcèlement, répétition de moqueries, humiliations, victime, personne qui harcèle/auteur, témoins.



Conseil à l'animateur
Réaliser un schéma au tableau afin que les relations entre les pairs soient claires pour les enfants ; libre à l'animateur de l'adapter en fonction des besoins du groupe.

1.2. De l'école aux réseaux (10 min)

L'animateur lit les paragraphes « **De l'école aux réseaux** » et « **Intouchable derrière les écrans ?** » de l'article *Quand l'écran fait mal*, en veillant à ne pas lire la définition.

En s'appuyant sur les paragraphes qui viennent d'être lus, l'animateur guide les enfants afin d'identifier les éléments propres au cyberharcèlement.

- « Que se passe-t-il ?
- Est-ce vraiment pareil que le harcèlement dans la cour de récréation ?
- Qui ? Qui fait du mal ? À qui cela arrive-t-il ? Qui d'autre voit ce qu'il se passe ?
- Quoi ? Que fait l'auteur exactement ? Sous quelle forme (images, messages, vidéos…) ?
- Où ? Cela se passe-t-il en face à face ou ailleurs ? Sur quels endroits d'internet cela peut-il se passer ?
- Quand ? Est-ce que cela arrive une seule fois ? Où est-ce que cela se répète ? Est-ce que cela peut durer longtemps ?
- Comment ? Comment l'auteur fait-il pour agir ? Est-ce qu'il utilise un vrai nom ou un pseudo ? Comment les autres peuvent-ils réagir : liker, commenter, ne rien dire, aider ?
- Pourquoi ? Pourquoi certaines personnes font-elles ça ? Que leur procurent les likes et les commentaires ? Pourquoi certains témoins ne réagissent-ils pas ? »

1.3. Activité : analyse d'un post (20 min)

a) Les plateformes numériques (10 min)

L'animateur prend quelques minutes pour interroger les enfants sur les plateformes numériques qu'ils connaissent et utilisent. L'animateur veille à demander ce qu'on peut y faire. L'objectif de cette étape est de faire émerger le vocabulaire et d'établir les connaissances de base nécessaires pour réfléchir à la suite.

En fonction de la facilité avec laquelle les enfants répondent et interagissent, l'animateur peut les relancer avec plus ou moins de questions :
- « Quand on utilise internet pour communiquer ou partager des choses, on passe souvent par des plateformes ou des réseaux sociaux. Savez-vous ce que veut dire "réseaux sociaux" ?
- Vous pouvez m'en citer quelques-uns ? Que peut-on y faire ?
- Comment s'appelle ce qu'on crée pour devenir un "utilisateur" de ces applications/site/jeu ?
- Sommes-nous obligés d'utiliser notre vrai prénom ou nom de famille ? Peut-on en choisir un autre ? Comment appelle-t-on cela ?
- Est-ce que tout le monde peut voir ce qu'on partage ?
- J'ai appris qu'on pouvait aussi discuter sur des jeux en ligne. Vous avez des exemples de jeux ? »

Conseil à l'animateur
S'il possède le matériel, l'animateur peut montrer à quoi ressemblent ces plateformes numériques.

Exemples de réponses éventuelles des enfants
- « Avec mes amis on parle et on joue sur Fortnite. »
- « Sur Snap, on peut poster des photos en public et aussi s'en envoyer en privé. »
- « Moi j'ai un compte privé pour mes amis et ma famille, mais j'ai aussi un compte public pour tout le monde. »
- « J'adore scroller sur TikTok. »
- « Sur Roblox il y a un chat en ligne. On discute dessus avec des inconnus tout en jouant. »
- « Instagram c'est un peu comme Snapchat, sauf que ta publication n'est pas éphémère, sauf si c'est une story. »

b) Mise en situation : capture d'écran et feuille de route (10 min)

L'animateur distribue la feuille de route (annexe 2, p. 23) et la capture d'écran d'une photo (annexe 1, p. 22) postée sur les réseaux sociaux (une photo que *ch@t_furtif67* a postée de Yanis). La photo est représentée comme étant une capture d'écran d'un réseau social bien connu. Les enfants complètent la feuille de route au fur et à mesure.

Dans un premier temps, il demande à deux ou trois enfants de décrire l'image qu'ils viennent de recevoir. Le but est de se concentrer sur toute l'image et pas uniquement sur la photo de Yanis.

« Sur les réseaux sociaux, on voit passer toutes sortes de choses. Je voulais avoir votre avis dans le cas où vous seriez amenés à voir ce genre de publication.

- Pouvez-vous me décrire l'image qu'il y a devant vous ?
- Qu'est-ce que cela représente ? Est-ce une vidéo, une photo ou autre chose ?
- Qu'est-ce qu'on voit autour de la photo ? Y a-t-il des symboles, des chiffres ou du texte ? À quoi servent-ils ?
- Qui a écrit ces phrases ? Comment peut-on le savoir ?
- Combien de likes ?
- Combien de commentaires ? »

<u>Faire émerger ces notions :</u> publications, likes, commentaires, utilisateurs, compte, un profil=une personne

Exemples de réponses éventuelles des enfants
- « C'est une publication sur un réseau social. »
- « C'est une photo que quelqu'un a publiée. »
- « Il y a beaucoup de commentaires négatifs. »
- « Les gens sont méchants dans les commentaires. »
- « Il y a plein de profils qui ont liké. »
- « On connait le prénom de certains profils, mais d'autres on ne sait pas trop qui c'est… »

Dans un second temps, l'animateur attire l'attention des enfants sur l'auteur de la publication et sur la personne qu'on voit sur la photo :

« Regardons maintenant de plus près l'auteur de cette publication.

- Quel est son vrai nom ? Où le voit-on ?
- Peut-on dire qu'il est identifiable ou plutôt anonyme ?
- Qui est représenté sur la photo ?
- Est-ce la même personne ? Comment le sait-on ?
- Est-ce la seule photo que ch@t_furtif67 a postée ? Comment peut-on le savoir ?
- Pensez-vous que Yanis était d'accord que ch@t_furtif67 publie cette photo de lui ? Qu'est-ce qui vous fait dire cela ? »

<u>Faire émerger ces notions :</u> pseudo, anonymat, auteur, à l'origine de

Exemples de réponses éventuelles des enfants
- « C'est le compte de ch@t_furtif67 qui a publié la photo. »
- « Dans les commentaires les gens parlent de Yanis. »
- « On dirait que la photo a été prise en cachette. »
- « On ne connait pas le vrai nom de ch@t_furtif67, il a un pseudo… »

L'animateur demande à des enfants de lire les commentaires à voix haute et de les analyser :

- « Est-ce que toutes les personnes qui regardent cette publication réagissent de la même façon ? Que font certains ? Que font d'autres ?
- Qui les a écrits ? Connaissons-nous réellement ces personnes ? Que voyons-nous à la place de leur prénom parfois ?
- Y a-t-il uniquement les personnes qui ont commenté ou liké qui ont vu la photo postée par ch@t_furtif67 ? »

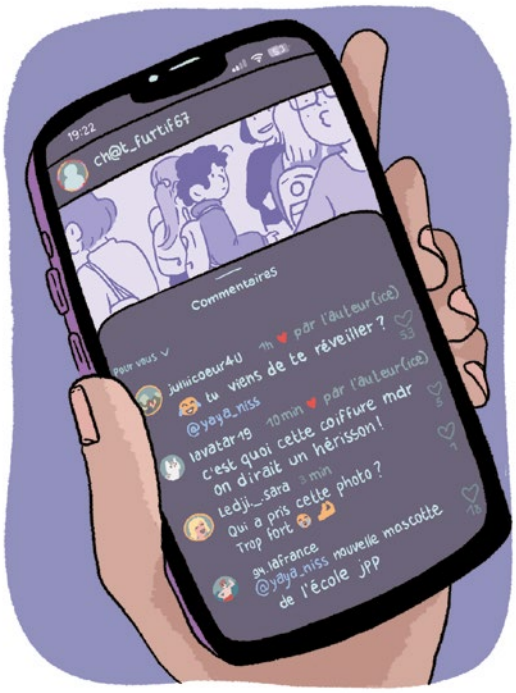
Faire émerger ces notions : inconnus, utilisateurs, pseudo, anonymat, témoins, internet, en ligne, privé/public

1.4. Qu'arrive-t-il à Yanis ? Définition du cyberharcèlement (15 min)

Afin d'introduire l'aspect répétitif du cyberharcèlement, l'animateur révèle aux enfants qu'il y a d'autres photos de Yanis sur le compte de « *ch@t_furtif67* » avec toujours beaucoup de commentaires et de likes : « *Imaginez maintenant que ch@t_furtif67 ait posté d'autres photos de Yanis sur son compte. Sous chacune de ces photos, il y a plein de commentaires et de likes.*

- Comment se sentirait Yanis ?
- Comment nomme-t-on ce qui lui arrive ?
- Est-ce que ch@t_furtif67 fait une blague à Yanis ? Pourquoi ?
- Comment se sent ch@t_furtif67 ? Pourquoi ?
- Comment se sentent les personnes qui ont liké, commenté ou partagé la publication ?
- Qu'est-ce qui blesse Yanis ? La photo ou les interactions des utilisateurs ? »

Aidés par l'animateur, les enfants identifient les trois acteurs impliqués et comprennent la dynamique triangulaire : **l'auteur** agit, **la victime** subit et **les témoins**, par leurs réactions ou leur silence, peuvent soit renforcer, soit freiner la situation.



Yanis représente la victime : c'est lui qui subit les moqueries et la diffusion de ses photos.

Ch@t_furtif67 est l'auteur : il est à l'origine de la publication et des attaques en ligne.

Les autres utilisateurs sont les témoins : certains restent simples spectateurs, d'autres encouragent la situation par leurs interactions blessantes, tandis que quelques-uns tentent d'apporter du soutien à la victime .

Conseil à l'animateur
Si les notions de victime, auteur et témoins n'émergent pas naturellement, l'animateur n'hésite pas renvoyer les enfants aux mots rédigés au tableau au point 1.1. de l'activité, et in fine, à les citer lui-même.



L'animateur invite les enfants à s'interroger plus spécifiquement sur la place de l'auteur des faits, *ch@t_furtif67*. Il les amène à réfléchir aux motivations qui peuvent conduire une personne à publier et à relayer de tels contenus, ainsi qu'aux bénéfices recherchés (attention, reconnaissance, réactions des autres utilisateurs). À travers les différents questionnements, l'animateur met en évidence le rôle de l'anonymat et de la distance créée par l'écran, qui peuvent renforcer un sentiment d'impunité et encourager la répétition des actes. Cette réflexion permettra aux enfants de comprendre que si l'harceleur est à l'origine de la situation, il n'agit pas hors cadre : ces actes ont des conséquences réelles, engageant sa responsabilité et celle de l'ensemble des participants aux interactions en ligne.

« Rappelons-nous : ch@t_furtif67 est la personne qui publie les photos de Yanis.

- Quel est son rôle dans cette situation ? Peut-on dire qu'il est à l'origine de ce qui arrive à Yanis ? Pourquoi ?
- Pourquoi ch@t_furtif67 publie-t-il ces photos ? Que cherche-t-il en les mettant en ligne ?
- Qu'est-ce qui l'encourage à continuer ? Pensez-vous que ch@t_furtif67 se rende compte qu'il fait du mal à Yanis ? Pourquoi peut-il avoir l'impression de ne pas risquer grand-chose ? En quoi l'anonymat ou le fait d'être derrière un écran peut-il influencer son comportement ?
- ch@t_furtif67 est-il le seul responsable de la situation ? »

Pour conclure, l'animateur invite les enfants à donner une définition du cyberharcèlement.

Exemples de réponses éventuelles des enfants
- « Le cyberharcèlement, c'est quand une personne fait du mal à une autre sur internet, plusieurs fois, avec des messages ou des images, pendant que d'autres personnes voient ou participent, et cela isole la victime qui se sent démunie. »
- « Le cyberharcèlement, c'est quand une personne fait du mal à une autre sur internet plusieurs fois, avec des messages ou des images, pendant que des témoins regardent, encouragent ou participent. »
- « Le cyberharcèlement est un comportement intentionnel et malveillant qui se passe en ligne. L'auteur envoie des messages à répétition ou publie des photos, ou des vidéos de la victime sur internet. Ses actions sont encouragées par les témoins qui interagissent avec le contenu blessant. »

2. LE RÔLE DES TÉMOINS : MISE EN SITUATION ET BONNES PRATIQUES (SÉANCE 2 – 50 MIN)

2.1. Le rôle des témoins (15 min)

L'animateur demande aux enfants de rappeler la définition du cyberharcèlement et les différents rôles.

L'animateur lit le dernier paragraphe de l'article « *Quand l'écran fait mal* », nommé « Des solutions existent ». Il attire l'attention des enfants sur le rôle de Lina (témoin). Ensemble, ils analysent son comportement et les choses qu'elle a mises en place pour venir en aide à Yanis.

« Nous avons vu à la dernière séance que le cyberharcèlement pouvait avoir un grand impact sur nous si on en est la victime.

- Pourquoi Yanis n'agit-il pas lui-même ?
- Quel est le rôle de Lina ?
- Comment se comporte-t-elle au début de l'histoire ? Comment son rôle évolue-t-il ?
- Que fait-elle pour aider Yanis ? »

Exemples de réponses éventuelles des enfants
- « Lina a vu les publications de ch@t_furtif67 et se demande si Yanis va bien ».
- « Elle n'ignore pas la situation de Yanis ».
- « Lina en parle à un professeur. »

L'animateur demande aux enfants s'il existe d'autres façons de réagir contre le cyberharcèlement. Il les redirige vers l'article si besoin.

2.2. Mise en situation et bonnes pratiques (20 min)

L'animateur explique aux enfants qu'ils vont réfléchir au rôle des témoins dans des situations de harcèlement et de cyberharcèlement. Il précise que rester sans réagir face à une situation revient à l'encourager : on devient alors un témoin "spectateur". Un témoin peut aussi aggraver la situation en likant, partageant ou commentant, même s'il n'est pas à l'origine des faits. À l'inverse, il peut choisir d'agir pour soutenir la personne qui subit les attaques et devenir un témoin "aidant".

Il précise que plusieurs scénarios vont être proposés. Chaque scénario décrit une situation qui pourrait arriver à des enfants de leur âge, à l'école ou sur internet. Pour chaque situation, différentes réactions possibles seront présentées. Certaines montrent une attitude de spectateur, d'autres un encouragement implicite, d'autres encore une attitude d'aidant.

L'animateur distribue aux enfants l'exercice de mise en situation (annexe 4, p. 26) qui présente des scénarios et des réactions de témoins. Il demande aux enfants d'écouter attentivement chaque scénario qu'il lira à voix haute, puis de prendre connaissance des réactions proposées. À côté de chaque réaction, ils devront indiquer s'il s'agit plutôt d'un comportement de **spectateur (S)**, c'est-à-dire quelqu'un qui regarde sans agir ou laisse faire, d'un comportement d'**aidant (A)**, c'est-à-dire quelqu'un qui agit pour aider, protéger ou faire arrêter la situation ou d'un comportement de témoin qui **encourage (E)** le cyberharcèlement par son comportement en ligne.

Il insiste sur le fait que certaines situations peuvent être difficiles. L'important est de réfléchir, de justifier ses choix et de comprendre les conséquences de chaque attitude. Dès lors, chaque réponse amenée par un enfant devra correspondre à cette formulation : « *Je pense que c'est S, A ou E, parce que...* ».

2.3. Identification des rôles et dynamique collective - Facultatif (20 min)

Afin d'approfondir la compréhension des mécanismes du harcèlement et du cyberharcèlement, l'activité peut être complétée par une étape spécifique consacrée à l'identification des rôles de chacun. Cette phase vise à faire prendre conscience aux enfants que ces situations impliquent rarement une seule personne, mais s'inscrivent dans une dynamique collective.

Sur base des scénarios de la première activité, l'animateur propose aux enfants un temps de travail individuel ou en petit groupe de deux. Toujours sur la même feuille, il leur est demandé de repérer et d'identifier les rôles présents dans chacune des situations à l'aide de couleurs.

Rouge : le ou les harceleurs (ceux à l'origine du cyberharcèlement)

Bleu : la ou les victimes (les personnes ciblées par les actes ou les propos)

Les enfants surlignent ou entourent, directement dans le texte, les prénoms, pseudos, actions ou messages correspondant à chacun de ces rôles. L'objectif est d'identifier les personnes, mais aussi de repérer les comportements qui font basculer un enfant d'un rôle à un autre.

2.4. Clôture (15 min)

Pour conclure l'activité, l'animateur propose un temps de mise en commun avec l'ensemble du groupe. Ce moment vise à revenir sur les scénarios travaillés, les rôles identifiés et les choix effectués par les enfants, afin de consolider les apprentissages et d'ouvrir une réflexion globale sur le cyberharcèlement.



a) Interroger la figure de l'harceleur et le sentiment d'impunité

- « Est-ce que c'est toujours pour faire du mal ?
- Pourquoi, à votre avis, une personne harcèle quelqu'un sur internet ou sur un réseau social ?
- Qu'est-ce qu'elle peut chercher ?
- Le fait d'être derrière un écran, sans voir la personne en face, est-ce que ça change quelque chose ?
- Est-ce que ça peut donner l'impression qu'on ne risque rien ? »

b) Interroger la difficulté d'agir lorsqu'on est témoin

- « On a beaucoup parlé du rôle des témoins. Pourquoi, selon vous, c'est parfois difficile d'aider une personne harcelée ?
- Qu'est-ce qui peut faire peur quand on veut intervenir ? Peur d'être le prochain ? Peur de se faire remarquer ? Peur de ne pas savoir quoi faire ?
- Est-ce que mettre un like, rire, partager ou commenter peut encourager le harcèlement, même si on n'en est pas à l'origine ? Pourquoi ? »

c) Encourager à agir

- « Qu'est-ce qu'un témoin peut faire pour devenir un témoin aidant ?
- À qui peut-on demander de l'aide dans ce genre de situation ? (école, maison, en ligne, etc.)
- Quels genres de "petits gestes" peuvent parfois faire la différence ? »

Conseil à l'animateur
Lors des échanges avec les enfants, il est fréquent que ce qui se passe sur internet soit spontanément opposé à ce qui se passe « dans la vraie vie ». Cette distinction est souvent exprimée à travers des formulations telles que « dans la vraie vie », « dans la réalité », « en vrai », «seulement sur internet », « dans la vie normale », etc. et tend à créer une distance entre les pratiques numériques et leurs conséquences réelles.
Il est donc important que l'animateur soit attentif à son propre vocabulaire et évite de renforcer cette dualité. L'usage d'expressions alternatives telles que « en ligne », « sur les réseaux sociaux », « dans les espaces numériques » ou « dans les échanges sur internet » permet de rappeler que ces espaces font pleinement partie de la vie sociale des enfants.
Le numérique n'est pas un « ailleurs », mais une extension des relations sociales existantes.

PROLONGEMENT

Créer une carte mentale des bonnes pratiques à avoir lorsqu'on est victime ou témoin de (cyber)harcèlement.

Bibliographie

- Les Cyber Héros - Dossier pédagogique pour aborder la sécurité en ligne et la citoyenneté numérique avec les 8-14 ans, éd. Bibliothèque Sans Frontière, 2024
- 15 minutes pour comprendre… le cyberharcèlement, éd. Unicef, 2019
- Victime.be, Cyberviolence, n.d., https ://victimes.cfwb.be/vous-etes-victime-de/cyberharcelement-cyberviolence/
- Primàbord, Qu'est-ce que le cyber-harcèlement scolaire ? Des ressources pour lutter contre le cyber-harcèlement, éd. Ministère de l'Éducation nationale, 2022

Liens utiles

- www.jeminforme.be/que-faire-en-cas-de-cyberharcelement
- *CHARLOT Delphine , Harcèlement entre élèves à l'école : que faire ?, n.d.*, www.police.be/5328/actualites/harcelement-entre-eleves-a-lecole-que-faire# :~ :text=Un%20dispositif%20parmi%20d'autres,groupe%20et%20bilan%20des%20actions (Approche No Blame)
- Enseignons.be, *Lancer un espace de parole régulé > Harcèlement / Mal-être*, 2023, www.enseignons.be/preparation/88324/
- Wallonie Bruxelles Enseignement, *Prévention et prise en charge du harcèlement scolaire - Parent*, n.d., www.wbe.be/vie-a-lecole/climat-scolaire-et-lutte-contre-le-harcelement-scolaire-et-academique/prevention-et-prise-en-charge-du-harcelement-scolaire-parent/# :~ :text=Proc%C3%A9dure%20en%20cas%20de%20suspicion,Le%20CPMS%20de%20l'%C3%A9cole
- Wallonie Bruxelles Enseignement, *Aide en cas de (cyber)harcèlement, discrimination, violence sexuelle*, n.d., https ://aides-etudes.cfwb.be/aides/soutien-et-accompagnement/aide-en-cas-de-cyberharcelement-discrimination-violence-sexuelle/
- Wallonie Bruxelles Enseignement, *Prévention et prise en charge du harcèlement scolaire - Membre du personnel*, n.d., www.wbe.be/index.php ?id=7523

ANNEXE 1
CAPTURE D'ÉCRAN DE LA PUBLICATION DE ch@t_furtif67



ANNEXE 2
FEUILLE DE ROUTE - ENFANTS

1. Observe et lis attentivement la capture d'écran et réponds aux questions.

Quel est le nom du compte qui a publié la photo ?

_____

Quel est le prénom de la personne qui se trouve sur la photo ?

_____

Est-ce la même personne ? ☐ OUI ☐ NON

2. Le rôle de chacun : complète avec les mots *auteur*, *témoins* ou *victime* et identifie-les à l'aide d'une dénomination (prénom, pseudo, groupe de personnes)

La personne qui subit et qui est blessée : _____

La personne qui publie et fait du mal : _____

Les personnes qui voient, interagissent ou essaient d'aider :

_____

3. Comment appelle-t-on ce que subit Yanis ?

_____

4. Complète le tableau en écrivant ce que Yanis, l'auteur et les témoins peuvent ressentir ou penser. Tu peux utiliser des mots ou de petites phrases.

Auteur	Témoins	Victime

5. Relie chaque rôle aux actions qui lui correspondent. Les rôles peuvent être reliés à plusieurs actions.

Auteur ●

Victime ●

Témoins ●

- Publie une photo ou un message sans demander l'accord
- Reçoit des messages ou des commentaires blessants
- Utilise un pseudo pour se cacher
- Se sent triste, en colère ou isolé
- Laisse un like sur un commentaire méchant
- Écrit un commentaire insultant
- Regarde la publication sans rien dire
- Partage la publication à d'autres personnes
- Signale la publication
- Écrit un message pour soutenir
- À peur de se connecter
- Cherche à attirer l'attention ou à avoir des likes

ANNEXE 3
FEUILLE DE ROUTE - ANIMATEUR

1. Observe et lis attentivement la capture d'écran et réponds aux questions.

Quel est le nom du compte qui a publié la photo ? ch@t_furtif67

Quel est le prénom de la personne qui se trouve sur la photo ? Yanis, yaya_nisss

Est-ce la même personne ? ☐ OUI ■ NON

2. Le rôle de chacun : complète avec les mots *auteur*, *témoins* ou *victime* et identifie-les à l'aide d'une dénomination (prénom, pseudo, groupe de personnes)

La personne qui subit et qui est blessée : la victime, Yanis

La personne qui publie et fait du mal : l'auteur, ch@t_furtif67

Les personnes qui voient, interagissent ou essaient d'aider :
les témoins, les utilisateurs du réseau social, Lina

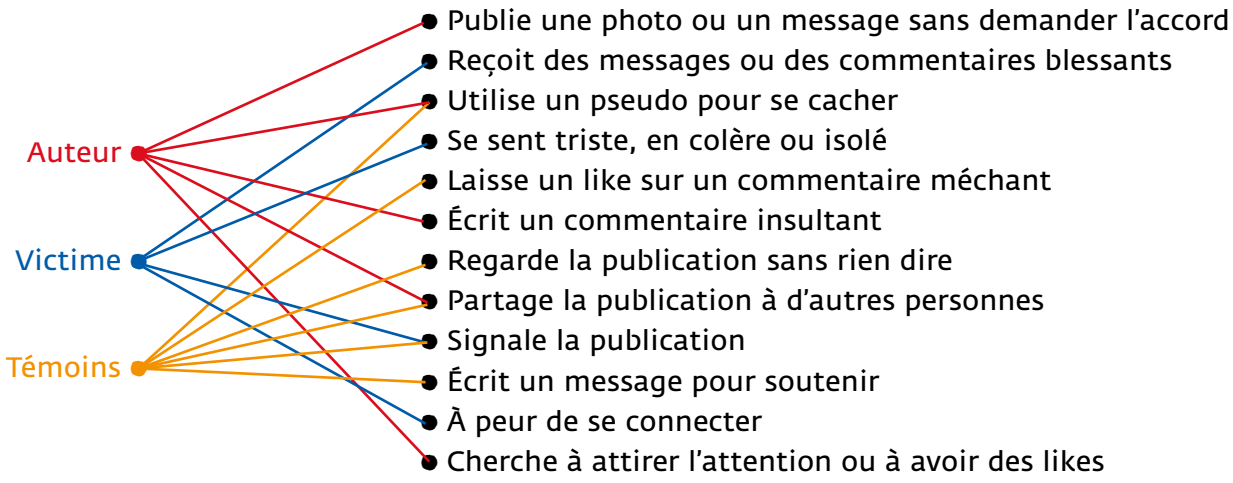
3. Comment appelle-t-on ce que subit Yanis ? le cyberharcèlement

4. Complète le tableau en écrivant ce que Yanis, l'auteur et les témoins peuvent ressentir ou penser. Tu peux utiliser des mots ou de petites phrases.

Auteur	Témoins	Victime
fier, amusé, indifférent, curieux, se sent intelligent, cherche l'attention, seul, puissant, etc.	indifférents, amusés, mal à l'aise, gênés, inquiets, confus, hésitants, empathiques, peur de parler, peur de se faire remarquer, etc.	honte, démuni, colère, incompréhension, injustice, abandon, frustré, anxieux, désemparé, seul, etc.

5. Relie chaque rôle aux actions qui lui correspondent.
Les rôles peuvent être reliés à plusieurs actions.

Plusieurs réponses sont possibles. Les actions peuvent correspondre à plusieurs rôles selon la façon dont les enfants interprètent la situation. L'important est de justifier son choix.



ANNEXE 4
MISES EN SITUATION ET BONNES PRATIQUES – ENFANTS

Lis chaque scénario et regarde les réactions proposées.
Pour chaque réaction, indique si le témoin agit comme :

S = spectateur (regarde ou laisse faire)

E = encourage le harcèlement (like, partage, commente, etc.)

A = aidant (agit pour protéger ou aider la victime)

Scénario 1

C'est le jour des évaluations de natation en cours de sport. Les élèves passent un par un pendant que le professeur observe leur nage. Quand c'est le tour de Louise, Fouad et Samuel sortent discrètement leur téléphone pour la filmer. Ils publient une story sur Snapchat avec la vidéo et des phrases moqueuses comme : « Une baleine à l'eau » ou « Bientôt y'aura plus d'eau dans la piscine ». Le témoin voit la scène et le soir, voit les story.

- ◯ Il passe la story.
- ◯ Il ajoute un like à la vidéo.
- ◯ Il prévient Louise qu'elle a été filmée à son insu.
- ◯ Il envoie un message à Fouad et Samuel pour leur demander de retirer leur story.
- ◯ Il envoie la story à son groupe d'amis.
- ◯ Le lendemain, il décide d'en parler à un adulte de l'établissement.

Scénario 2

Ahmed et Martin jouent ensemble dans le groupe de théâtre de l'école. Le lendemain de la représentation, ils découvrent sur le groupe WhatsApp de la classe une image où on les voit s'embrasser sur la bouche. Cette scène n'a jamais existé dans la pièce. En remontant les messages, ils voient que Sarah explique avoir utilisé une intelligence artificielle pour créer cette fausse image. Les jours suivants, presque toute la classe s'amuse à modifier la photo avec l'IA et à la renvoyer sur le groupe. Le témoin fait partie de ce groupe.

- ◯ Il décide de tester l'intelligence artificielle et d'envoyer sa création sur le groupe.
- ◯ Il envoie un message sur le groupe pour dire que ce n'est pas drôle et décide de supprimer les photos.
- ◯ Il trouve la photo trop marrante et il décide de l'envoyer à son ami qui est dans une autre école.
- ◯ Il ne réagit pas. Sarah se moque de tout le monde.
- ◯ Il décide de montrer la photo à ses parents pour qu'ils aillent en parler à l'école.
- ◯ Il soutient Ahmed et Martin en message privé.

ANNEXE 4 (SUITE)

Scénario 3
Alors qu'elle scrolle dans son lit avant de dormir, Aya reçoit une notification. Elle a été ajoutée à un groupe de discussion appelé "Aya Aïe". En entrant dans le groupe, elle découvre des dizaines de photos d'elle, parfois prises sans qu'elle le sache, accompagnées de messages insultants. Elle comprend que ce groupe existe depuis plus d'un mois et que des élèves plus âgés y participent. Quelques jours plus tard, on rajoute le témoin au groupe.

- ☐ Il conseille à Aya de faire des captures d'écran pour demander de l'aide à un adulte.
- ☐ Il ignore la situation car ce n'est pas lui qui a été pris en photo.
- ☐ Il signale le groupe et le quitte immédiatement.
- ☐ Il envoie d'autres photos qu'il a d'Aya.
- ☐ Il réagit avec des émojis qui rigolent.
- ☐ Il éteint son téléphone car on envoie trop de notifications sur ce groupe.

Scénario 4
Meriem est passionnée de jeux vidéo. Récemment elle a commencé à faire des lives (diffusion en direct) sur TikTok pour partager sa passion. Avec l'accord de ses parents, le weekend, elle fait une heure de jeux en direct pendant laquelle elle interagit avec ses followers. Pendant ses diffusions, plusieurs comptes anonymes écrivent des commentaires méchants : "une fille qui joue aux jeux vidéo mdrrr", "Retourne faire des danses TikTok", "Venez on signale son compte comme ça il est supprimé", "jamais elle va gagner XD", etc. Le témoin suit les lives.

- ☐ Il envoie un message positif pour l'encourager dans le chat.
- ☐ Il conseille à Meriem de bloquer les comptes anonymes.
- ☐ Il va s'abonner à @bg2bxll, un des comptes anonymes, parce qu'il est trop drôle.
- ☐ Il propose à Meriem de devenir modérateur pendant ses lives pour signaler les commentaires haineux.
- ☐ Même s'il adore ses lives, il décide de ne rien faire. Elle doit s'attendre à des commentaires négatifs quand elle décide de se montrer sur internet.
- ☐ Il crée un faux compte pour pouvoir la critiquer sur ses lives sans qu'elle sache que c'est lui.

ANNEXE 4 (SUITE)

Scénario 5
Le jour de la remise des bulletins, Kenza demande à voir celui de Sarah. Étant donné qu'elles sont copines, cela ne la dérange pas. Kenza prend discrètement le bulletin en photo. Alors qu'elle voulait l'envoyer à sa maman, elle fait une fausse manipulation et l'envoie à Maxime. Le lendemain, Sarah découvre que son bulletin a été posté sur Instagram avec des centaines de commentaires humiliants. Le témoin voit la publication.

- ☐ Il lit les commentaires sans intervenir.
- ☐ Il est curieux de voir si elle a eu plus que lui en mathématiques alors il like la publication pour vérifier plus tard.
- ☐ Il encourage Sarah à en parler avec Kenza et comprendre ce qu'il s'est passé.
- ☐ Il partage la publication à d'autres élèves. Il faut absolument qu'ils la voient avant qu'elle ne soit supprimée.
- ☐ Il va montrer la photo à son professeur pour qu'il trouve une solution.
- ☐ Il demande à son groupe d'amis d'aller mettre des gentils commentaires sous la publication.

ANNEXE 5
MISES EN SITUATION ET BONNES PRATIQUES - ANIMATEUR

Lis chaque scénario et regarde les réactions proposées.
Pour chaque réaction, indique si le témoin agit comme :

S = spectateur (regarde ou laisse faire)

E = encourage le harcèlement (like, partage, commente, etc)

A = aidant (agit pour protéger ou aider la victime)

Scénario 1

C'est le jour des évaluations de natation en cours de sport. Les élèves passent un par un pendant que le professeur observe leur nage. Quand c'est le tour de Louise, Fouad et Samuel sortent discrètement leur téléphone pour la filmer. Ils publient une story sur Snapchat avec la vidéo et des phrases moqueuses comme : « Une baleine à l'eau » ou « Bientôt y'aura plus d'eau dans la piscine ». Le témoin voit la scène et le soir, voit les story.

(S.) Il passe la story.

(E.) Il ajoute un like à la vidéo.

(A.) Il prévient Louise qu'elle a été filmée à son insu.

(A.) Il envoie un message à Fouad et Samuel pour leur demander de retirer leur story.

(E.) Il envoie la story à son groupe d'amis.

(A.) Le lendemain, il décide d'en parler à un adulte de l'établissement.

Scénario 2

Ahmed et Martin jouent ensemble dans le groupe de théâtre de l'école. Le lendemain de la représentation, ils découvrent sur le groupe WhatsApp de la classe une image où on les voit s'embrasser sur la bouche. Cette scène n'a jamais existé dans la pièce. En remontant les messages, ils voient que Sarah explique avoir utilisé une intelligence artificielle pour créer cette fausse image. Les jours suivants, presque toute la classe s'amuse à modifier la photo avec l'IA et à la renvoyer sur le groupe. Le témoin fait partie de ce groupe.

(E.) Il décide de tester l'intelligence artificielle et d'envoyer sa création sur le groupe.

(A.) Il envoie un message sur le groupe pour dire que ce n'est pas drôle et décide de supprimer les photos.

(E.) Il trouve la photo trop marrante et il décide de l'envoyer à son ami qui est dans une autre école.

(S.) Il ne réagit pas. Sarah se moque de tout le monde.

(A.) Il décide de montrer la photo à ses parents pour qu'ils aillent en parler à l'école.

(A.) Il soutient Ahmed et Martin en message privé.

ANNEXE 5 (SUITE)

Scénario 3
Alors qu'elle scrolle dans son lit avant de dormir, Aya reçoit une notification. Elle a été ajoutée à un groupe de discussion appelé "Aya Aïe". En entrant dans le groupe, elle découvre des dizaines de photos d'elle, parfois prises sans qu'elle le sache, accompagnées de messages insultants. Elle comprend que ce groupe existe depuis plus d'un mois et que des élèves plus âgés y participent. Quelques jours plus tard, on rajoute le témoin au groupe.

(A.) Il conseille à Aya de faire des captures d'écran pour demander de l'aide à un adulte.

(S.) Il ignore la situation car ce n'est pas lui qui a été pris en photo.

(A.) Il signale le groupe et le quitte immédiatement.

(E.) Il envoie d'autres photos qu'il a d'Aya.

(E.) Il réagit avec des émojis qui rigolent.

(S.) Il éteint son téléphone car on envoie trop de notifications sur ce groupe.

Scénario 4
Meriem est passionnée de jeux vidéo. Récemment elle a commencé à faire des lives (diffusion en direct) sur TikTok pour partager sa passion. Avec l'accord de ses parents, le weekend, elle fait une heure de jeux en direct pendant laquelle elle interagit avec ses followers. Pendant ses diffusions, plusieurs comptes anonymes écrivent des commentaires méchants : "une fille qui joue aux jeux vidéo mdrrr", "Retourne faire des danses TikTok", "Venez on signale son compte comme ça il est supprimé", "jamais elle va gagner XD", etc. Le témoin suit les lives.

(A.) Il envoie un message positif pour l'encourager dans le chat.

(A.) Il conseille à Meriem de bloquer les comptes anonymes.

(E.) Il va s'abonner à @bg2bxll, un des comptes anonymes, parce qu'il est trop drôle.

(A.) Il propose à Meriem de devenir modérateur pendant ses lives pour signaler les commentaires haineux.

(S.) Même s'il adore ses lives, il décide de ne rien faire. Elle doit s'attendre à des commentaires négatifs quand elle décide de se montrer sur internet.

(E.) Il crée un faux compte pour pouvoir la critiquer sur ses lives sans qu'elle sache que c'est lui.

ANNEXE 5 (SUITE)

Scénario 5
Le jour de la remise des bulletins, Kenza demande à voir celui de Sarah. Étant donné qu'elles sont copines, cela ne la dérange pas. Kenza prend discrètement le bulletin en photo. Alors qu'elle voulait l'envoyer à sa maman, elle fait une fausse manipulation et l'envoie à Maxime. Le lendemain, Sarah découvre que son bulletin a été posté sur Instagram avec des centaines de commentaires humiliants. Le témoin voit la publication.

(S.) Il lit les commentaires sans intervenir.

(E.) Il est curieux de voir si elle a eu plus que lui en mathématiques alors il like la publication pour vérifier plus tard.

(A.) Il encourage Sarah à en parler avec Kenza et comprendre ce qu'il s'est passé.

(E.) Il partage la publication à d'autres élèves. Il faut absolument qu'ils la voient avant qu'elle ne soit supprimée.

(A.) Il va montrer la photo à son professeur pour qu'il trouve une solution.

(A.) Il demande à son groupe d'amis d'aller mettre des gentils commentaires sous la publication.