

PLAN DE LEÇON DE LA GRC – 11^E ET 12^E ANNÉES

LEÇON : LA CYBERINTIMIDATION ET LE HARCÈLEMENT PAR LA VOIE NUMÉRIQUE – CONFLIT, CONSÉQUENCES, CIVILITÉ

OBJECTIFS DE LA LEÇON

- Passer en revue les façons dont les situations et les conflits peuvent dégénérer en ligne.
- Examiner les conséquences et les répercussions juridiques possibles de la communication numérique irréfléchie.
- Discuter des pratiques de communication numérique saines et sécuritaires et de l'importance de la civilité en ligne.

MATÉRIEL

- Copies des documents suivants :
 - Quel est le contexte (Document 11-12.1)
 - Conflit + technologie = escalade du problème (Document 11-12.2a) – *scénario inclus*
 - Conflit + technologie = escalade du problème (Document 11-12.2b) – *scénario non inclus*
 - Conséquences de la cyberintimidation et du harcèlement par la voie numérique (Document 11-12.3)
 - Conséquences de chaque scénario (Document 11-12.4)
 - La cybersécurité : les trois principaux conseils (Document 11-12.5)
- Tableau à feuilles mobiles
- Marqueurs
- Papier brouillon (8,5 po x 11 po)
- Tableau interactif

AUTRES RENSEIGNEMENTS À L'INTENTION DE L'ANIMATEUR

Cette leçon devrait durer environ 75 minutes. Vous devriez revoir les réponses finales et les réponses suggérées pour chaque activité, ce qui vous permettra d'ajouter des renseignements adaptés à votre école ou collectivité. Vous voudrez sans doute déterminer quelles ressources de soutien sont disponibles dans la région pour les jeunes qui font face à la cyberintimidation.

À cet âge-ci, les élèves ont beaucoup entendu parler de la cyberintimidation, mais peut-être pas du harcèlement par la voie numérique. De plus en plus de cas de harcèlement par la voie numérique sont signalés, et plus particulièrement dans les relations amoureuses. Vous devez faire comprendre aux élèves que ce qu'ils ont appris au sujet de la cyberintimidation s'applique aussi au harcèlement par la voie numérique et les inviter à réfléchir aux conséquences que cela peut avoir dans leur vie amoureuse.

Cette leçon a pour but d'aider les jeunes à saisir l'importance de réfléchir avant d'afficher du contenu en ligne et à comprendre que ce qu'ils font en ligne peut avoir une très longue durée de vie. En tant qu'adultes, nous devons réduire la vulnérabilité des jeunes et les aider à décider quand ils peuvent appuyer sur la touche « Envoyer » et quand ils doivent appuyer sur la touche « Supprimer ». Nous devons leur enseigner à se protéger lorsqu'ils utilisent la technologie.

Les jeunes comprennent déjà l'importance de faire montre de respect et de civilité dans leur vie quotidienne; il s'agit maintenant de leur rappeler l'importance d'adopter un comportement respectueux et approprié dans l'univers numérique.

INTRODUCTION : APERÇU DE LA LEÇON (2 MINUTES)

- Pour commencer, dites que la majorité des élèves de la 11^e et de la 12^e année ont déjà eu affaire, directement ou indirectement, avec un intimidateur, et plus particulièrement un intimidateur qui utilise la voie numérique pour s'en prendre aux autres. Les élèves savent déjà ce qu'est la cyberintimidation, et l'objectif de cette leçon est d'explorer les comportements appropriés et inappropriés lors de la communication par la voie numérique et d'examiner les conséquences sociales et juridiques possibles de la participation à des activités inappropriées.
- Dans la classe, les élèves examineront les façons dont les situations et les conflits peuvent dégénérer en ligne, ils discuteront des conséquences et des répercussions juridiques possibles de la communication irréfléchie et discuteront des pratiques de communication numérique saines et sécuritaires et de l'importance de faire montre de civilité dans l'univers numérique.

ACTIVITÉ N^o 1 : QUEL EST LE CONTEXTE? (5 MINUTES)

- Remettez une copie du document **Quel est le contexte?** (Document 11-12.1) à tous les élèves. Il s'agit d'une activité individuelle. Dites aux élèves de lire le texte dans l'encadré et de répondre aux questions qui suivent. Lorsqu'ils ont terminé, demandez à des volontaires de dire ce qu'ils ont compris du texte, de son contexte et de la raison pour laquelle il a été rédigé et envoyé.
- Terminez l'activité en rappelant aux élèves qu'il est difficile d'interpréter le ton et le sens d'un message envoyé par la voie numérique. Chaque personne a sa propre perspective, sa propre expérience et sa propre perception de la vie, et tous ces éléments ont un effet sur sa façon de comprendre et d'interpréter les messages. C'est une chose à laquelle ils doivent toujours penser avant d'afficher un message en ligne ou d'envoyer un message à quelqu'un par la voie numérique.

ACTIVITÉ N^o 2 : L'EMPREINTE NUMÉRIQUE NE DISPARAÎT JAMAIS (30 MINUTES)

- Dites aux élèves que vous allez d'abord parler de la manière dont l'utilisation de la technologie peut parfois faire empirer une situation ou un conflit. Remettez à chaque élève une copie du document **Conflit + technologie = escalade du problème** (Document 11-12.2a). Lisez à la classe le scénario suivant (qui se trouve aussi sur le document distribué) :
 - *En 8^e année, Cassie et ses amies se rendaient au hasard sur des sites de bavardage en ligne pour rencontrer des étrangers et faire des choses qu'elles croyaient alors très drôles et sans conséquences. En 9^e année, Cassie a changé d'école et elle a dû se faire de nouveaux amis. Quelques semaines plus tard, Adrian, un de ses nouveaux amis, l'a prise à part pour lui parler d'une photo d'elle qui circulait sur Internet où on la voyait les seins nus. En effet, pour s'amuser quand elle était en 8^e année, elle s'était montrée les seins à un étranger dans un site de bavardage sans trop s'en faire étant donné qu'elle ne le connaissait pas. Adrian lui a dit qu'une des filles de leur groupe avait trouvé la photo et qu'elle l'avait textée et envoyée par courriel aux autres élèves de l'école. Cassie était mortifiée. Pour empirer les choses, tous ses nouveaux amis se sont mis à l'éviter et les élèves plus âgés ont commencé à se moquer d'elle et à la traiter de pute. Au moment d'entreprendre sa 10^e année, Cassie a changé d'école, mais les moqueries et les insultes se sont poursuivies. Une personne a créé un site Web à son sujet et utilisé la photo comme principale image sur la page. Cassie avait l'impression que tout le monde en ville avait vu la photo. Un jour, la directrice de l'école a fait venir Cassie dans son bureau, où ses parents et un policier l'attendaient. Ils lui ont expliqué que d'autres parents avaient envoyé la photo à ses parents et qu'ils voulaient intenter des poursuites contre elle pour production de pornographie juvénile.*
- Lorsque vous avez fini de lire le scénario, demandez aux élèves de réfléchir aux manières dont la situation a dégénéré en raison de l'utilisation de la technologie. Il s'agit d'un exercice individuel. Demandez à des volontaires de donner leur réponse à voix haute. Faites ressortir tous les éléments que les élèves pourraient avoir oubliés.
 - *Les réponses vont varier, mais voici quelques suggestions : parler à des étrangers; s'afficher nue sur Internet; enregistrer l'image; envoyer l'image; dire à Cassie que l'image circulait mais ne pas en parler à un adulte; créer le site Web; ne pas signaler l'existence de l'image ou du site Web; etc.*

- Les élèves travailleront en petits groupes pour la prochaine partie de l'activité. Vous pouvez former vous-même les groupes ou permettre aux élèves de choisir leurs partenaires. Remettez aux groupes une copie du document **Conflit + technologie = escalade du problème** (Document 11-12.2b), une grande feuille et un marqueur. Dites aux groupes de suivre les directives du document distribué et d'écrire un scénario semblable à celui que vous venez de lire. Puis, demandez aux élèves de dresser la liste de toutes les façons dont la situation ou le conflit a dégénéré en raison de l'utilisation de la technologie. Au besoin, donnez-leur du papier brouillon pour faciliter l'exercice de remue-méninges.
- Une fois qu'ils ont formulé un scénario, demandez-leur de l'écrire dans la partie supérieure de la grande feuille. Demandez-leur de souligner les mots ou les parties du scénario qui montrent où l'usage de la technologie a fait escalader le problème. À l'arrière du document distribué, demandez-leur d'écrire comment la situation aurait pu évoluer si la technologie n'était pas entrée en ligne de compte. Dites-leur que ce qu'ils ont préparé dans le cadre de cet exercice servira dans le cadre d'une autre activité.
- Lorsque les élèves ont fini d'écrire, demandez à chaque groupe de présenter son scénario et de faire ressortir les façons dont les problèmes ont dégénéré en raison de l'utilisation de la technologie. Accrochez les scénarios complétés devant la classe. Ils serviront lors d'une autre activité.
- Terminez cette activité en parlant aux élèves de la manière dont tous leurs choix et toutes leurs décisions ont une profonde incidence sur leur avenir. Tout ce qui est affiché en ligne ou envoyé par la voie numérique reste accessible pendant très longtemps et est très difficile à supprimer. Dès qu'un message est envoyé, on perd tout contrôle sur son contenu. Il est important que les jeunes comprennent que leurs actions en ligne peuvent avoir des conséquences graves et à long terme.
- Rappelez aux élèves que parfois, dans les situations d'intimidation, à cause de la pression exercée par les pairs ou du sentiment de puissance ressenti, on se laisse emporter et on oublie de réfléchir aux conséquences à long terme et à la façon dont tous les autres se sentent à cause de l'intimidation. C'est important de ne pas oublier qu'il y a des conséquences durables lorsque nous publions ou envoyons de l'information par la voie numérique. Dans la vraie vie, les gens finissent par oublier, mais en ligne, il reste toujours une trace de nos actions. Revenez au scénario parlant de Damien, de Jasmine et de David, et expliquez aux élèves à quel point il est facile qu'une telle situation se produise et dégénère en intimidation.
 - *Vous devriez envisager d'établir un lien avec de récents reportages dans les actualités au sujet de jeunes qui ont connu des conséquences négatives à la suite de la cyberintimidation (p. ex., accusations d'infractions, suicides, etc.).*

ACTIVITÉ N° 2 : QUE FAIRE EN PRÉSENCE DE MESSAGES INAPPROPRIÉS OU HARCELANTS (10 MINUTES)

- Demandez aux élèves de retourner à leur place puisque la prochaine activité est une activité de groupe (toute la classe). Dites leur qu'il est important de comprendre la manière dont une situation peut dégénérer lorsque la technologie numérique est en cause, mais qu'ils doivent également savoir comment réagir lorsqu'ils reçoivent un message inapproprié, risqué ou harcelant ou encore lorsqu'ils sont témoins de l'envoi d'un tel message à une autre personne.
- Expliquez à la classe que les messages inappropriés ne s'appliquent pas qu'aux situations de cyberintimidation; en effet, le harcèlement au moyen de la technologie numérique est un problème qui se pose de plus en plus souvent dans les fréquentations et les relations amoureuses.
- Dites aux élèves que vous voulez dresser une liste de toutes les manières possibles de gérer les messages négatifs échangés par la voie de la technologie. Donnez-leur 30 secondes pour trouver des exemples, puis demandez à des volontaires de donner leur réponse à voix haute. Inscrivez les exemples reçus sur une grande feuille, qui sera par la suite accrochée dans la classe à des fins de référence. Tandis que les élèves partagent leurs exemples, posez-leur des questions pour obtenir une liste plus complète encore. Par exemple, demandez-leur de quelle manière ils peuvent réagir, les mesures qu'ils peuvent prendre, les personnes à qui ils peuvent s'adresser pour obtenir des conseils ou de l'aide, etc.
 - *Les réponses vont varier, mais voici quelques suggestions : intervenir; signaler le comportement; signaler le vidéo ou l'image; demander de l'aide; parler à la personne qui envoie ou affiche des messages inappropriés; supprimer l'image envoyée; consulter des adultes (animateurs, enseignants, conseillers en orientation, directeur ou directrice de l'école, policiers, parents, frères ou sœurs plus âgés, aînés, membres de la famille); composer le numéro d'une ligne secours; signaler un message affiché; bloquer un utilisateur; enregistrer les messages; consigner la date et l'heure d'une séance*

de bavardage; faire une saisie d'écran; modifier les paramètres de protection des renseignements personnels; cliquer sur « ignorer la conversation »; signaler les comportements à un modérateur ou au fournisseur de services; enregistrer les numéros d'identification Passport ou les surnoms; sauvegarder l'adresse URL pour produire un rapport sur un profil, etc.

- Concluez l'activité en expliquant que la bonne façon de composer avec des messages inappropriés, risqués ou harcelants est d'utiliser une ou plusieurs des stratégies expliquées. Dites que, peu importe la situation, il y a toujours des services de soutien et des personnes sur qui l'on peut compter et qui peuvent aider à maîtriser la situation avant que les choses aillent trop loin. L'important, c'est d'agir correctement, de « faire la bonne chose ». Quelqu'un qui s'oppose à l'intimidation s'appelle un défenseur. Certains élèves, à cet âge-ci, peuvent ressentir de la honte ou de l'embarras à l'idée de demander de l'aide. Rappelez-leur qu'il arrive à tout le monde d'avoir besoin d'aide à certains moments de la vie et que personne ne s'attend qu'ils aient toutes les réponses. Ils doivent en parler à quelqu'un s'ils sont victimes d'intimidation ou de harcèlement en ligne ou dans l'environnement numérique, si une personne leur envoie des images ou des messages offensants, inappropriés, menaçants ou de nature sexuelle, ou même s'ils sont simplement témoins de quelque chose qui les met mal à l'aise.

ACTIVITÉ N^o 3 : CONSÉQUENCES DE L'ADOPTION D'UN COMPORTEMENT INAPPROPRIÉ DANS L'UNIVERS NUMÉRIQUE (25 MINUTES)

- Rappelez aux élèves que, même s'il existe beaucoup de raisons d'ordre moral ou éthique d'intervenir dans les cas de cyberintimidation ou de communications inappropriées en ligne, les risques juridiques potentiels associés à ce type de comportement devraient également les motiver à intervenir.
- Distribuez aux élèves une copie du document **Conséquences de la cyberintimidation et du harcèlement dans l'univers numérique** (Document 11-12.3). Examinez le document en groupe. Demandez aux élèves de porter une attention particulière aux conséquences juridiques, mais également aux effets que cela pourrait avoir sur leur éducation et leur carrière. Revoyez en classe les conséquences qui guettent les jeunes qui se comportent mal dans l'univers numérique. Dites-leur que parce que la technologie change plus rapidement que les lois ne sont créées, il peut sembler que la cyberintimidation et le harcèlement ne sont pas punissables. Bien qu'il n'y ait pas de définition juridique précise pour le terme « cyberintimidation », la plupart des sanctions juridiques imposées dans les cas ayant trait au matériel offensant s'appliquent aussi à la cyberintimidation.
- Numérotez clairement chaque scénario affiché devant la classe. Demandez aux élèves de reformer les mêmes petits groupes qu'avant et d'apporter avec eux leur copie du document **Conséquences de la cyberintimidation et du harcèlement dans l'univers numérique** (Document 11-12.3), qui leur servira pour la prochaine activité.
- Remettez à chaque groupe une copie du document **Conséquences de chaque scénario** (Document 11-12.4). Demandez aux groupes de désigner une personne pour écrire les réponses. Il existe toute une gamme de conséquences possibles pour chaque scénario; demandez aux groupes d'inscrire plusieurs exemples dans la case de droite.
- Lorsque les groupes ont fini d'écrire, lisez un scénario à voix haute et demandez à un groupe de partager ses réponses avec la classe. Une fois que le groupe a fait part de toutes ses réponses, demandez aux autres groupes s'ils veulent ajouter quelque chose. Répétez cette démarche jusqu'à ce que chaque scénario ait sa propre liste de conséquences.
- Ensuite, demandez à chaque groupe de quelle manière leur scénario aurait pu se dérouler si la technologie n'était pas entrée en ligne de compte. Dites qu'il nous arrive tous parfois d'oublier de penser au-delà du moment présent et de ne pas réfléchir aux conséquences possibles de nos actions, de nos paroles et de nos comportements. Rappelez-leur que ce qu'ils disent ou affichent en ligne, même s'ils croient en avoir le droit au titre de la liberté d'expression ou de la liberté de choix, peut être considéré par un juge comme de la diffamation ou de la pornographie juvénile. Le fait de comprendre ces conséquences possibles et l'importance de réfléchir avant d'appuyer sur « Envoyer » peut leur éviter bien des problèmes, voire une bataille juridique.

CONCLUSION : LA CIVILITÉ DANS L'UNIVERS NUMÉRIQUE (5 MINUTES)

- Pour conclure, rappelez aux élèves qu'il est important de connaître et de comprendre la ligne de démarcation entre ce qui est approprié et ce qu'il ne l'est pas; entre la blague ou la taquinerie et l'intimidation ou le harcèlement; entre un texto et un sexto, etc. Rappelez-leur qu'ils ne sont pas réellement anonymes en ligne, et que toute personne peut se faire pincer et réprimander

pour ses actions si la victime sait quels renseignements sauvegarder. De plus, tout ce qu'ils affichent, envoient ou sauvegardent en ligne restera en ligne pour toujours; ils ne pourront jamais revenir en arrière. Demandez-leur de réfléchir à ce qu'ils veulent que leurs amis, leurs partenaires, leurs enseignants et professeurs, leurs employeurs, les membres de leur famille, etc. sachent à leur sujet dans cinq, dix, quinze ans.

- Demandez aux élèves d'écrire le nom de la personne qu'ils craindraient le plus de blesser, d'embarrasser ou d'offenser si jamais ils étaient pris dans une affaire de cyberintimidation ou de harcèlement par la voie numérique. Demandez à la classe s'il y a des volontaires pour donner leur réponse à voix haute.
- Pour conclure la leçon et résumer les points importants, donnez à chaque élève une copie du document **La cybersécurité : Les trois principaux conseils** (Document 9-10.3), et faites-en une copie à afficher en classe. Ensuite, passez le document en revue avec la classe.
 - **Premier conseil : Traite tout le monde avec le même respect, en ligne comme ailleurs.** *Rappelez aux élèves qu'ils doivent suivre les mêmes règles dans leurs relations en ligne que dans tous les autres aspects de leur vie. S'ils n'utilisent pas de mots grossiers habituellement, qu'ils ne le fassent pas en ligne non plus. S'ils ne diraient pas des choses méchantes en parlant directement à une personne, qu'ils ne le fassent pas en ligne non plus.*
 - **Deuxième conseil : Pense avant d'écrire ou d'afficher du contenu sur le Web.** *Rappelez aux élèves l'importance de bien réfléchir avant d'écrire quoi que ce soit dans un courriel, un texto ou tout autre message versé en ligne, que ce soit un texte, une photo, un blogue, un lien ou autre. Tout ce qui est transmis sur support électronique ou numérique a une longue durée de vie. Parfois, l'information y reste à tout jamais. Avant de cliquer sur le bouton « Envoyer », il faut bien réfléchir aux conséquences, aux résultats et à la « durée de vie » du contenu. Il faut se demander quels renseignements ou quelles images on veut conserver à long terme sur Internet.*
 - **Troisième conseil : n'hésite jamais à signaler un problème et à « Supprimer ».** *Dites aux élèves qu'il est très important d'appuyer rapidement sur « Supprimer ». S'ils voient ou reçoivent du contenu déplacé, irrespectueux, nuisible ou blessant au sujet d'une autre personne, ils doivent le dire à un adulte et tout supprimer. Il ne faut jamais le transmettre à une autre personne, ni le conserver. Il ne faut pas le répéter à ses amis. Enfin, expliquez-leur que si le message est à leur sujet, ils doivent l'imprimer et en conserver une copie.*

SUGGESTIONS D'ACTIVITÉS D'ENRICHISSEMENT

- Les élèves pourraient...
 - Choisir un site Web, un site de bavardage, un forum ou un site de réseautage social et faire une recherche sur la façon de signaler les cas d'intimidation, les comportements inappropriés et le harcèlement. Les élèves peuvent présenter leurs trouvailles à la classe ou les soumettre aux fins d'évaluation.
 - Inventer et présenter des jeux de rôles illustrant un conflit qui peut avoir deux conclusions. La première : quand le conflit aboutit sur Internet. La deuxième : quand le conflit est réglé hors ligne, dans le monde réel.
 - Présenter des messages à des élèves plus jeunes afin de leur expliquer l'importance de mettre fin à la cyberintimidation et à l'intimidation sous toutes ses formes.