

#NEVER ALONE

**ATELIER
CYBERSQUAD**

**Rejoins la
CyberSquad**

#TOGETHER ONLINE



Colophon :

Rédactrice : Nadège Bastiaenen

Relecteurs : Nel Broothaerts, Paola Rando, Stéphanie Leyn

Graphisme : Marie Ringard

Illustrations : © Molengeek

Editeur responsable : Heidi De Pauw

Child Focus, avenue Houba de Strooper 292, 1020 Bruxelles



Cher.e enseignant.e

Félicitations ! Vous avez entre vos mains une préparation d'animation qui va faire du bien à vos élèves. Vous allez parler avec eux de leurs expériences en ligne, de leur monde sur les réseaux sociaux, de ce qu'ils y découvrent, apprennent et apprécient mais aussi de ce qui les dérange ou les peine...

La plateforme Cybersquad.be sera le fil rouge de cette animation car elle ambitionne de les soutenir dans leurs usages positifs, créatifs et citoyens des réseaux sociaux.

CyberSquad : C'est quoi ?

C'est une plateforme web destinée aux jeunes et co-construite avec eux. Il s'agit d'un lieu d'échange et de solidarité où ils trouvent des réponses et de l'aide, en lien avec ce qu'ils vivent sur les réseaux sociaux.

CyberSquad, c'est en fait un forum 100% jeunes. Un espace de partage pour eux et entre eux. Sur ce forum, ils écrivent anonymement leurs questions, leurs doutes, leurs problèmes concernant la sexualité, l'amour, l'amitié, le harcèlement ou encore la vie privée et la réputation en ligne. Ils peuvent également aider les autres en réagissant sur ce forum. Et si un jeune en ressent le besoin, il peut via un chat disponible sur Cybersquad parler directement avec une conseillère spécialisée de Child Focus. Si c'est urgent, il trouvera facilement le numéro gratuit de notre ligne d'aide, le 116000. Enfin, les plus curieux y trouveront de nombreux articles et posts sur la sécurité en ligne.

Pourquoi faut-il faire connaître cette plateforme d'aide et d'information auprès des jeunes ?

Toutes les études le montre, lorsque nos ados sont confrontés à une difficulté quelle qu'elle soit, la plupart d'entre eux va d'abord se tourner vers leurs amis et connaissances pour trouver de l'aide. Ils sont plus enclins à se livrer entre eux sur des sujets délicats qu'envers un adulte. Une chape de honte et une bonne dose de culpabilité les envahissent les empêchant ainsi de chercher une main tendue. Ils sont gênés de raconter leurs problèmes. Or c'est là tout l'enjeu : aider à parler, ne pas rester seul avec un souci. Un jeune qui sombre dans le mutisme est la porte ouverte à l'isolement et à l'aggravation de la situation. CyberSquad vient offrir une forme de réponse à ce constat en proposant un espace bienveillant où les jeunes peuvent discuter entre eux, se rassurer et s'aiguiller vers des pistes de solution.

Nous sommes bien conscients que l'intervention d'un adulte reste fondamentale dans le soutien émotionnel du jeune, c'est la raison pour laquelle, le jeune peut facilement entrer en contact avec un de nos conseillers spécialisés.

Rendez-vous sur www.cybersquad.be pour découvrir la plateforme vous-même.

Introduction

L'atelier CyberSquad est conçu pour rassurer les jeunes, leur transmettre le message qu'ils ne sont pas seuls et qu'il y a toujours des personnes qui sont prêtes à les aider en cas de problème ou besoin : des personnes proches ou moins proches, d'autres jeunes ou encore des services d'aide. Dans des moments difficiles, les jeunes se sentent seuls et ils ont l'impression que personne ne comprend leurs problèmes. Cette animation a pour objectif de les apaiser en leur faisant connaître quelles sont ces figures soutenantes et les services d'assistances qui peuvent les aider en cas de besoin.

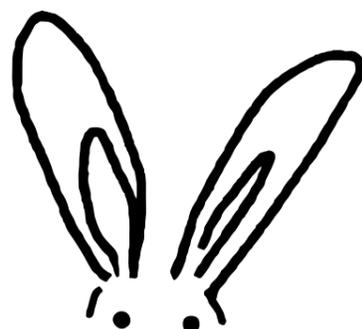
Au fil de cette animation, vos élèves apprennent à reconnaître les émotions qu'ils peuvent ressentir lorsqu'ils fréquentent les réseaux sociaux. Tout comme la vie hors ligne, et les interactions sociales dans un groupe, surfer sur internet génère de multiples sentiments : joie, frustration, enthousiasme, jalousie, tristesse, étonnement, colère, et parfois...la peur. C'est important d'aider les jeunes à décoder leurs émotions afin qu'ils puissent identifier une situation inadéquate voire inacceptable pour eux-mêmes ou pour les autres. Une fois la prise de conscience réalisée, le processus d'activation peut alors s'enclencher vers de l'aide, du soutien, de l'écoute, de la responsabilisation et de la solidarité pour résoudre le problème.

Cet atelier est une touche d'espoir pour comprendre leurs sentiments et ceux des autres, leur donner envie de partager leur soucis, petits ou grands, et de résoudre les problèmes des autres.

Le concept de solidarité et d'entraide sont le fer de lance de cybersquad.be et de cette animation.

#neveralone #togetheronline

La leçon s'articule en 7 étapes sur environ 100 minutes. Une connexion internet est requise et des ordinateurs ou tablettes afin que les élèves puissent visiter le site cybersquad.be.



Objectifs pédagogiques

- Les élèves prennent conscience de l'importance de ne jamais rester seuls en cas de détresse, de problème ou de difficulté.
- Les élèves comprennent que dans des situations difficiles il ne faut jamais avoir honte de ses problèmes, même s'ils paraissent insurmontables, et qu'ils peuvent demander de l'aide et en parler à quelqu'un.
- Les élèves savent à qui demander de l'aide dans les situations problématiques en ligne, par exemple à une personne de confiance, leur MAX.
- Les élèves sont capables d'expliquer des concepts tels que l'intimité, l'intégrité et la confiance.
- Les élèves réagissent de façon critique, empathique et bienveillante aux situations avec lesquelles ils ne sont pas d'accord, même s'il ne s'agit pas d'eux-mêmes.
- Les élèves connaissent les services d'assistance existants en Belgique.
- Les élèves apprennent à signaler (anonymement) un événement.
- Les élèves connaissent les conséquences du partage non consenti de photos (d'autres personnes).

Compétences médiatiques visées

- Les élèves utilisent les technologies de l'information et de la communication (TIC) de manière sûre, responsable et efficace.
- Les élèves utilisent les TIC pour communiquer de manière sûre, responsable et solidaire.
- Les élèves connaissent la notion de droit à l'image et la respectent pour soi et pour autrui.
- Utiliser des solutions adéquates dans le cas de problèmes liés aux médias numériques et sociaux.

Compétences communicatives

- L'élève identifie des personnes de confiance.
- L'élève reconnaît et réagit de manière adéquate à des situations problématiques.
- L'élève comprend la communication avec des personnes connues dans un environnement étendu.
- L'élève comprend la communication avec des personnes inconnues dans un environnement digital.
- L'élève se rend compte des conséquences de ses propres choix.

Le développement socio-émotionnel

- Expérience émotionnelle : l'élève traite ses émotions et expressions de sentiments de manière adéquate.
- Expérience sociale : l'élève reconnaît les personnes de confiance. L'élève prend conscience de l'importance d'aider les autres en cas de problème. L'élève apprend à témoigner de la solidarité envers les victimes de problèmes (en ligne).

Méthode pédagogique

- L'approche pédagogique repose sur deux dynamiques complémentaires afin de stimuler un maximum d'apprentissages **interpersonnels** et de découvertes **intrapersonnelles** :
- Travail et réflexion en binôme pour casser la pression de groupe et faciliter la parole, la sincérité et l'authenticité.
- Débat pour confronter les idées et co-construire une opinion collective sur les concepts de détresse, de solidarité et d'entraide.



Étape 1

Avant de commencer : créer de la confiance et de la sécurité dans le groupe

MECCAPOSS: une méthodologie efficace

Avant de pouvoir parler de certains sujets en groupe (sexualité, sentiments, émotions), il est important de créer une atmosphère sécurisante et bienveillante. Nous vous proposons la méthode MECCAPOSS de Sensoa, afin que les élèves et les accompagnateurs puissent s'entendre sur les sujets de discussion possibles et décident ensemble du cadre à appliquer à l'animation. Le but est que tout le monde se sente en sécurité, et que les sentiments, points de vue et opinions de chacun soient respectés. Ci-dessous les principes de base.

Vous pouvez imprimer ce tableau et l'afficher puis passer vous-même ces 9 principes en revue.

Une variante peut-être de demander à quelques élèves de les lire à haute voix, une à une, et surtout de les questionner sur la manière dont ces principes pourraient être adaptés à la réalité du groupe.

Demandez-leur de paraphraser ces règles, de les simplifier. Ainsi vous verrez s'ils les ont bien comprises.

M de Moi	 Nous parlons de nous-mêmes, de nos sentiments, de nos expériences et de nos opinions. Nous sommes ouverts et honnêtes dans ce que nous racontons.
E de Écouter	 Écouter est aussi important que parler. Il ne faut pas aimer tout le monde mais le respect pour l'individualité, les talents et les intérêts de chaque personne est important.
C de Culture	 Tenez compte de différents contextes culturels présents dans le groupe. "Culture" peut référer à l'origine, mais également à la religion ou la culture d'origine.
C de Choix	 Déterminez quels sujets sont à discuter et lesquels ne le sont pas. Tout n'est pas destiné à toutes les oreilles. Vous pouvez garder vos sentiments et vos pensées pour vous lorsque vous ne vous sentez pas à l'aise dans le groupe.
A de Actif	 Soyez actifs dans les événements collectifs. Vous pouvez choisir vous-mêmes les sujets. N'attendez donc pas que quelqu'un d'autre apporte un sujet.
P de Privé	 Les informations personnelles sont confidentielles et restent dans le groupe. Nous n'employons pas ces informations dans un autre contexte. Les superviseurs ne le font pas non plus.
O de Orientation	 Les personnes peuvent être hétérosexuelles, homosexuelles, lesbiennes ou bisexuelles. Quelle que soit votre orientation sexuelle, chacun est unique et mérite le respect.
S de Sexualité	 La sexualité ne signifie pas uniquement coucher avec quelqu'un. Le sexe est aussi présent dans votre tête et dans vos sentiments. Nous discutons donc de toutes les formes de sexualité et tout le monde peut participer. Il y a de grandes différences entre les cultures et les gens (hommes et femmes, jeunes et vieux) dans la façon dont le sexe, l'apparence et les talents sont considérés.
S de Sourire	 L'humour est important. C'est parfois un moyen d'aborder des sujets lourds. Cependant, ne nous moquons pas les uns des autres.

Étape 2

Un icebreaker “oui/non”

Cette activité d'introduction vous permettra de prendre la température de la classe au niveau des pratiques numériques de vos élèves. Vous verrez à travers ce moment informel si vos élèves ont déjà été confrontés à des soucis en ligne et s'ils ont pu mettre des actions en place pour en sortir. Vous constaterez aussi si certains d'entre eux ont déjà apporté leur aide envers d'autres internautes qu'ils connaissent ou pas. Cette activité introduit les concepts de détresse et de solidarité qui seront traités plus en profondeur dans l'étape suivante.

Pour un déroulement idéal de cette activité, il faut prévoir suffisamment d'espace pour que les élèves puissent former une ligne côte à côté et bouger dans l'espace. Il faudra donc dégager de l'espace dans la classe, le local ou se déplacer sous le préau voire pourquoi pas, la cour de récréation.

Déroulement

Les jeunes se mettent en rang les uns à côté des autres pour former une ligne. Ils ferment leurs yeux ou vous leur demandez de se bander les yeux. C'est un exercice d'introspection et de sincérité vis-à-vis de soi-même, il est donc important de ne pas voir ce que font les autres pendant tout l'exercice. Par contre à la fin, les yeux s'ouvrent et observent les résultats pour en débattre.

Vous leur citez des affirmations auxquelles ils peuvent répondre par oui ou par non de la manière suivante :

- À chaque fois que la réponse est oui, ils font un pas en avant, sans parler.
- À chaque fois que la réponse est non, ils font un pas en arrière, sans parler.

Assurez-vous que les affirmations sont très claires pour les jeunes et qu'ils les ont bien comprises. Il n'y a pas de mauvaises ou de bonnes réponses. C'est une mise en situation introductive invitant les élèves à se plonger dans un moment de réflexion personnelle.

Voici les affirmations à poser aux élèves. Vous les lisez à haute voix.

Première vague d'affirmations axées sur les ressentis, situations et actions vécues en ligne :

- J'ai déjà eu peur en ligne.
- J'ai déjà été en colère en ligne.
- J'ai déjà été vexée en ligne.
- Quelqu'un a déjà publié une photo de moi sans demander mon autorisation.
- J'ai déjà posté une photo d'un ami sans lui demander son autorisation.
- J'ai déjà reçu un nude que je ne voulais pas recevoir.
- J'ai déjà vu des images qui me dérangent en ligne.
- J'ai déjà participé à une situation de harcèlement en ligne.

Faites une pause et demandez aux élèves de regarder autour d'eux et de constater où se trouvent les autres élèves. Ils referment leurs yeux, restent à leur place et on continue.

Deuxième vague d'affirmations axées sur l'intervention :

- J'ai déjà défendu quelqu'un en ligne.
- J'ai déjà exprimé de manière claire mon désaccord en ligne.
- J'ai déjà dit en vrai à quelqu'un qu'il allait trop loin dans une situation sur les réseaux sociaux.
- J'ai déjà bloqué quelqu'un qui profanait des propos blessants envers une personne.
- J'ai déjà quitté un groupe de discussion car les conversations me dérangent.
- J'ai déjà signalé un post sur les réseaux sociaux.
- J'ai déjà été fier.e d'une action que j'ai faite sur les réseaux sociaux.

À ce stade vous demandez aux élèves d'ouvrir leurs yeux et à nouveau d'observer autour d'eux pour voir où se positionnent les autres. Chacun se trouve à une place différente.

Questionnez les élèves sur le comment ils ont vécu cet exercice ? Était-ce facile de prendre position ? Est-ce qu'ils s'attendaient à ce résultat pour les autres élèves de la classe ? Souhaitent-ils partager une réflexion avec le reste du groupe ?

Cet accordéon de position révèle que les expériences en ligne de tout un chacun sont uniques et remplies d'émotions diverses. Il n'y a pas une position qui est meilleure qu'une autre.

Par contre nous allons voir comment entrer en connexion les uns avec les autres avec respect, créativité et bienveillance.

Variante

Vous pouvez rajouter, modifier ou supprimer des affirmations selon ce qui vit dans votre groupe classe ou en fonction des accents thématiques que vous voulez donner à cette activité.

Étape 3

Mind map “Détresse” & “Solidarité”

Pour apprendre à un jeune à respecter son intégrité, il faut notamment l'aider à identifier une situation qui n'est pas OK, irrespectueuse ou violente, en ligne ou hors ligne, pour lui ou pour les autres. Ouvrir les yeux sur un problème et prendre conscience d'une souffrance : voilà le point de départ. C'est alors que des actions vont pouvoir être mises en place pour en sortir. Comprendre ses émotions ou celles des autres, et ensuite chercher de l'aide, ce n'est pas simple. Se reconnaître en tant que victime d'une situation ou d'une personne, et parler de ses problèmes à quelqu'un d'autre n'est pas un processus facile, surtout à l'adolescence. Souvent, par honte, par peur de jugement, ou pour d'autres raisons telle que la pression de groupe ou la menace, les jeunes ne se reconnaissent pas comme victimes ou sous-estiment leur détresse. Pour activer leur sonnette d'alarme et les placer au cœur de leur propre radar affectif et émotionnel, il est essentiel d'éveiller les jeunes à quelques concepts fondamentaux : l'intégrité d'une personne, la sienne et celle des autres, le respect de soi et des autres, la confiance en soi et envers les autres, ses propres limites et celles des autres, etc...

Pour y parvenir, cette activité va amener les élèves à définir ensemble les notions de “Détresse” et de “Solidarité”. Saisir ces concepts est indispensable pour déceler une situation inadéquate pour eux ou pour quelqu'un d'autres, et pour comprendre quand il est nécessaire de briser le silence, de se tourner vers une personne de confiance pour en parler et ne pas rester seul avec un problème.

À travers la technique du mind map, les élèves vont co-construire leur interprétation collective de ces termes et se les approprier.

Déroulement

1. Mind map “détresse”

Vous écrivez le mot **détresse** en grand au tableau.

Chaque élève prend quelques secondes pour penser à un mot que leur évoque le concept de DETRESSE. Pour les aider à réfléchir posez leur les questions suivantes :

- Qu'est-ce que cela évoque chez vous spontanément ?
- Pensez à un synonyme de détresse ?
- À quoi associez-vous la détresse ?

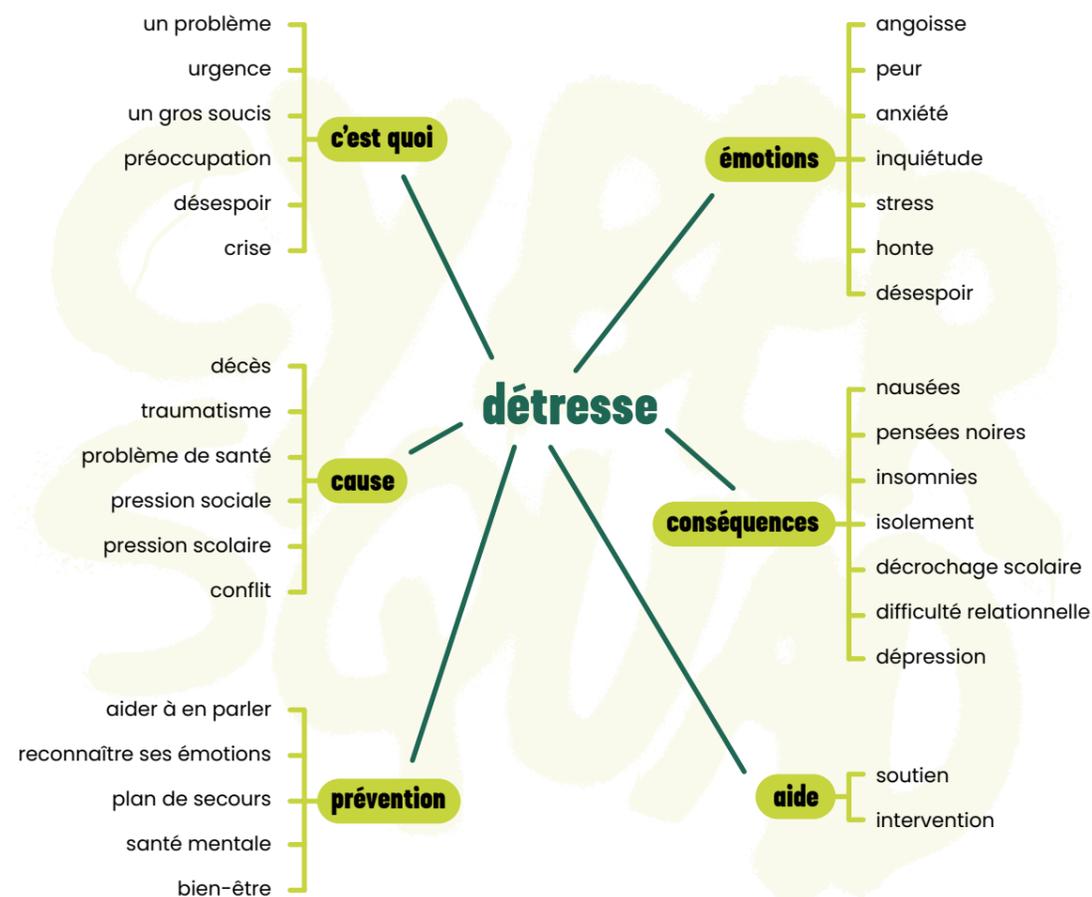
À tour de rôle les élèves vont dire un mot à haute voix.

Le premier cite son mot à haute voix. Il note son mot sur une feuille et vient le mettre par terre devant la classe ou le coller au tableau. Le deuxième partage son mot à haute voix, l'écrit sur une feuille et vient le mettre à côté de l'autre mot déjà devant la classe ou au tableau. Et ainsi de suite jusqu'au dernier élève et que tous aient pu citer et écrire leur mot.

Attention : les mots cités ne peuvent jamais être les mêmes. C'est à chaque fois un mot nouveau qui est dit. On peut s'inspirer du mot précédent pour rebondir dessus et en trouver un autre. Les élèves qui ont dans leur tête un mot qui a déjà été évoqué, peuvent aussi se laisser inspirer par les mots précédents pour en imaginer un autre. L'idée étant d'élargir autant que possible leur perception d'une situation de détresse.

Une fois, tous les mots par terre ou au tableau sur des feuilles, vous demandez aux élèves d'organiser ces mots par catégories, de les structurer par idées ou par points communs. Ils réalisent tous ensemble une mind map de la notion de détresse.

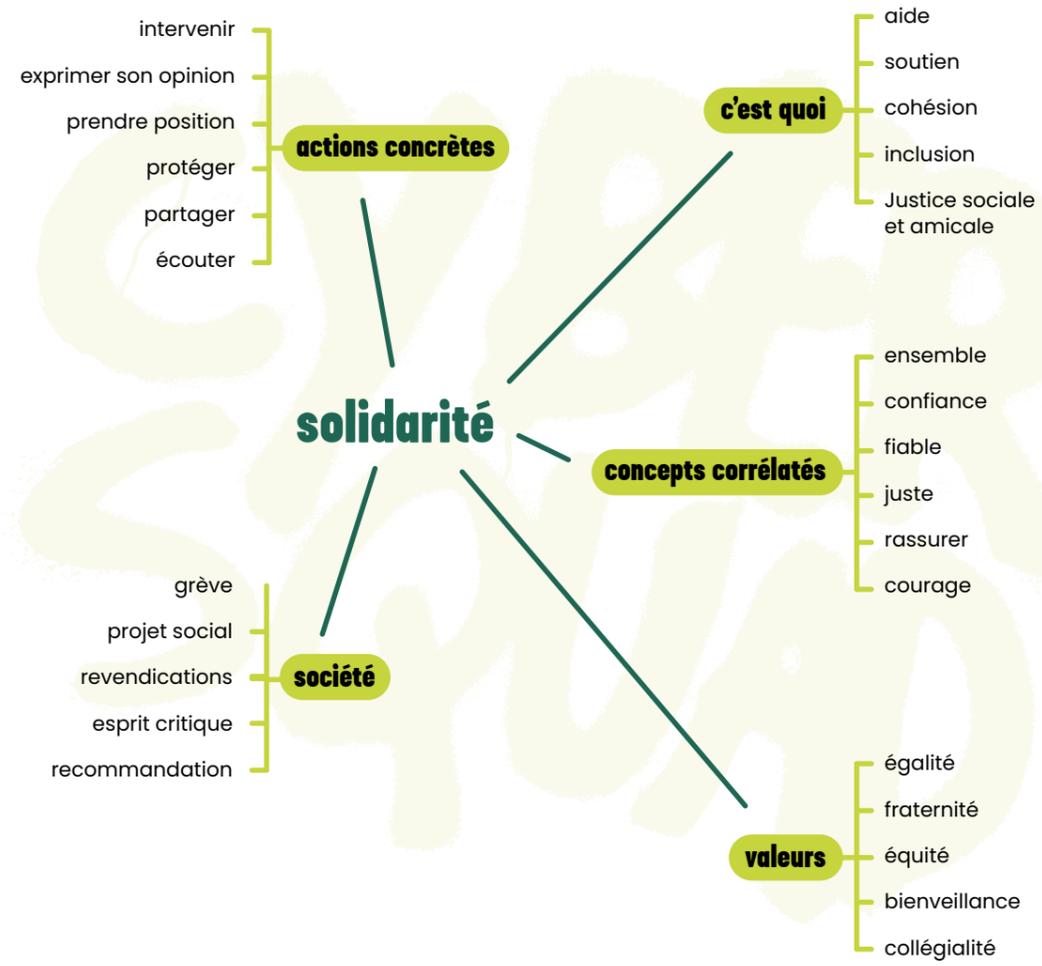
À titre d'exemple : ci-dessous une version d'une mind map possible autour du terme **détresse**. L'objectif est que les élèves co-construisent le leur. Une fois réalisé, vous leur demandez d'expliquer brièvement leur résultat.



2. Mind map "solidarité"

Vous répétez le même exercice pour le concept de solidarité.

A titre d'exemple, ci-dessous une version d'une mind map possible autour du terme **solidarité**.



Étape 4

Imaginer une histoire

Cette étape se base sur les 2 mind maps qui viennent d'être établis et agira comme un charnière entre ces 2 notions théoriques et leur pratiques numériques quotidiennes. A travers cette activité créative, les principes de détresse et de solidarité vont être intégrés dans l'environnement en ligne de vos élèves.

Pour cela, vous regroupez les élèves en équipe de 2. Chaque binôme va imaginer une histoire impliquant un ou plusieurs personnages confrontés à un problème sur les réseaux sociaux. Ils envisagent aussi des pistes de solutions.

Déroulé

LE PROBLÈME DE L'HISTOIRE Mot choisi dans le mindmap **détresse**

LES ÉMOTIONS RESSENTIES PAR LES PERSONNAGES

COMMENT AIDER ? Mot choisi dans le mindmap **solidarité**

LES ÉMOTIONS RESSENTIES PAR LES PERSONNAGES

Chaque binôme vient choisir 2 mots qui les interpelle parmi les mots des mindmaps "Détresse" et "Solidarité". Ils choisissent un mot dans le mindmap "Détresse" et un mot dans le mindmap "Solidarité". Ces mots constituent la base de leur histoire. Ils sont la source de leur inspiration.

Pour structurer leurs idées, ils utilisent le canevas suivant. Il se trouve en annexe. Il est à imprimer en fonction du nombre de binômes.

Ce canevas leur permettra de se concentrer d'abord sur les faits, la description de la situation, puis sur les émotions ressenties par les parties prenantes de la situation problématique. L'objectif étant de renforcer leur capacité d'empathie en se projetant dans les sentiments générés par cette situation sur les personnages.

Ils reçoivent 15 minutes pour remplir ce canevas.

Pour stimuler leur créativité, invitez les élèves à consulter www.cyberquad.be. Cette plateforme regorge de témoignages anonymes de jeunes qui ont cherché de l'aide, des conseils et du réconfort quant à des problèmes liés à leur intimité et leur intégrité.

Une fois cette étape réalisée en binôme, demandez-leur de partager leur expérience avec le reste du groupe. Sur la base de la taille de votre groupe ou du temps mis à votre disposition, vous pouvez décider de :

1. Demander à chaque binôme de présenter leur histoire.
2. Demander à 2-3 groupes de partager leur histoire sur base volontaire. Dans ce cas-ci, faites participer les autres équipes en leur demandant s'ils ont des histoires très différentes et s'ils ont envie d'expliquer en quoi elles sont différentes.

Ensuite continuer à stimuler la réflexion et l'échange :

- Est-ce que c'était facile à écrire ?
- Ont-ils été interpellés par ce qu'ils ont lu sur CyberSquad ? Oui/non ? Pourquoi ?
- Quel message principal retiennent-ils de cet exercice ?
- Comment briser l'isolement en cas de problème ?
- Qu'est-ce qui empêche des jeunes de se livrer ?
- Quelles sont les émotions qui devraient activer la sonnette d'alarme chez un jeune et le pousser à trouver de l'aide ?

Ces questions sont abordées et traitées collectivement sous forme de débat.

Étape 5

Plan de sauvetage

La plupart des ados en détresse psychologique n'osent pas demander de l'aide par peur d'être jugés, incompris, d'inquiéter ou de décevoir leur entourage. Or pour pouvoir les soutenir, il faut que l'entourage soit conscient de ce qui les préoccupe. Il est fondamental de stimuler les adolescents à parler de leur soucis avec un adulte de confiance, de leur donner la force de le faire et aussi de leur rappeler qu'ils ont la légitimité de le faire.

Dès lors, après avoir laissé la place à la réflexion et l'expression concernant une situation problématique à la base d'une souffrance, prenons le temps de se concentrer sur les voix à prendre pour en sortir. L'objectif de cette étape est aussi de leur faire prendre conscience que se sentir mieux est possible et de leur donner la confiance pour y arriver. Ensemble les élèves dessineront ici le chemin à emprunter vers une piste de résolution : ils vont co-construire un plan de secours pour les problèmes qu'ils pourraient rencontrer sur internet, pour eux-mêmes, pour les autres jeunes et finalement pour tous les internautes.

Déroulé

Pour établir ce plan de sauvetage, assurez-vous que les élèves en comprennent bien la définition théorique. Rappelez-leur brièvement ce que c'est : un plan de sauvetage est un plan d'aide qui définit l'organisation des secours, les méthodes d'intervention en cas d'urgence et les mesures prévues pour la protection d'une personne ou d'une population.

À eux maintenant de se plonger dans cette dynamique d'entraide et de responsabilisation qui les encouragera à poser des actes de soutien et d'assistance comme un réflexe de solidarité ; et ce aussi dans leur réalité numérique.

Concrètement, les élèves travaillent à nouveau en binôme, le même binôme que depuis le début de l'atelier. Ils vont tenter d'établir un plan de sauvetage pour les problèmes en ligne en identifiant 5 actes essentiels à poser pour se sortir d'affaire, pour soi comme pour les autres.

Demandez ensuite aux équipes de présenter leur plan de sauvetage à la classe.

Idée : vous pouvez noter les réponses données au tableau et regrouper les réponses les plus fréquemment citées. Analysez et tirez les conclusions avec la classe : quelles sont, selon le groupe, les 5 actions clés en cas de problèmes en ligne ?

Ci-dessous le plan de sauvetage proposé par Child Focus. L'action centrale repose sur la libération de la parole du jeune et le démantèlement de l'isolement pour reconnecter le jeune avec son entourage. La force de ce plan de sauvetage réside dans le fait de mettre le jeune en détresse en lien avec les ressources de son environnement proche. L'idée est de redonner espoir aux jeunes concernés en comprenant qu'ils ne sont pas seuls en cas de problème : il y a toujours quelqu'un qui pourra les écouter. Le silence n'a jamais résolu un problème, parler soulage, partager son histoire avec des personnes de confiance rassure...

Implémenter ce plan de sauvetage en cas de problème permettra aussi à la victime de reprendre une forme de contrôle sur la situation qui a dérapé. Voilà pourquoi il est fondamental que les élèves se l'approprient. Car la reprise du contrôle est le premier pas vers la résilience.

Plan de sauvetage en 5 étapes :

- Ne jamais rester seul.e et en parler à un adulte de confiance par exemple ton MAX.
- Signaler le problème.
- Bloquer les personnes qui posent le problème.
- Consulter cybersquad.be et poser ta question sur le forum
- Venir en aide à une victime.

Voici un visuel de ce plan de sauvetage que vous pourrez accrocher au mur de la classe après cette animation en guise d'aide-mémoire.

PLAN DE SAUVETAGE

- 1 Ne jamais rester seul.e et en parler à un adulte de confiance par exemple ton MAX**
- 2 Signaler le problème**
- 3 Bloquer les personnes qui posent le problème**
- 4 Consulter cybersquad.be et poser ta question sur le forum**
- 5 Venir en aide à une victime**

www.cybersquad.be

Child Focus
☎ 116 000



Étape 6

Retour à leur histoire

Une fois que le groupe, la classe s'est aligné sur ce plan de sauvetage collectif et théorique, ils vont le mettre en pratique en le comparant avec la propre histoire qu'ils ont imaginée à la quatrième étape. Ils vont corréliser leur proposition d'aide pour leur personnage avec le plan de sauvetage "théorique".

Déroulé

Toujours en binômes, ils relisent leur histoire et se concentrent particulièrement sur la dernière partie : leur proposition d'aide envers leur personnage. Ils reprennent le plan de sauvetage de Child Focus.

Ils analysent le contenu de leur texte pour voir si on y retrouve les 5 étapes de plan de sauvetage.

Ils soulignent, dans leur texte, les composantes du plan de sauvetage qui sont bien présentes dans leur récit.

Les étapes manquantes devront être incorporées dans leur histoire. Pour cela, ils réécrivent la chute de leur histoire en tenant compte des composantes absentes.

En bref, ils doivent réécrire leur histoire afin qu'elle reprenne les 5 étapes du plan de sauvetage.

Si les 5 composantes du plan de sauvetage sont bien présentes dans leurs récits, alors ils ne doivent pas réécrire la chute de leur histoire.

Une fois cet exercice d'écriture terminé, faites un retour en groupe et demandez à quelques binômes de partager leur histoire avec le reste du groupe.

Posez-leur quelques questions d'ancrage :

- Était-ce simple de réécrire sa propre histoire ?
- Auriez-vous préféré vous pencher sur une autre histoire que la vôtre ? L'histoire d'un autre binôme ? Oui/non ? Pourquoi ?
- Que retenez-vous de ce dernier exercice ?
- Quelles sont les émotions que ressentent leurs personnages une fois aidés ?
- Ont-ils eux-mêmes déjà ressentis ces émotions positives ? Si oui, à quelle occasion ?

Ces 2 dernières questions sont essentielles, car c'est là tout l'enjeu de cette animation, viser l'épanouissement des jeunes en ligne en les rassurant quant au fait qu'ils ne sont pas seuls en cas de problèmes et qu'ils peuvent compter les uns sur les autres, tout comme sur un adulte de confiance de leur entourage, leur MAX.

Plus d'info sur le concept de "MAX" : www.chacunsonmax.be

Étape 7

À la découverte de CyberSquad.be

Cette dernière étape de l'animation déplace les élèves du domaine de l'abstrait vers le réel. Ils vont nourrir le forum de cybersquad.be, un forum 100% jeunes. Un espace de partage pour eux et entre eux. Sur ce forum, ils écrivent anonymement leurs questions, leurs doutes, leurs problèmes concernant la sexualité, l'amour, l'amitié, le harcèlement ou encore la vie privée et la réputation en ligne. Ils peuvent également aider les autres en réagissant sur ce forum.

La balle est dans le camp des élèves. Cette fois-ci individuellement, ils vont poster du contenu sur le forum de cybersquad.be de 2 manières.

Ils doivent :

- soit publier une question, anonymement sur le forum de cybersquad.be : un problème, un souci, un doute. Ça peut prendre la forme d'histoire. Ils peuvent se laisser inspirer par leur propre récit fictif qu'ils ont imaginé précédemment. Ainsi, d'autres jeunes vont pouvoir y répondre et bénéficier de conseils en lien avec la question posée.
- soit, ils vont répondre à des messages existants sur le forum de cybersquad.be et y apporter un éclairage constructif et des conseils basés notamment sur le plan de sauvetage traité lors de l'étape 5.

Il s'agit là de cas réels de jeunes ayant eu le courage de partager leurs doutes, leurs préoccupations sur le forum de CyberSquad en vue de recevoir des conseils et du soutien d'autres jeunes. Il est donc important d'y répondre avec respect et bienveillance.

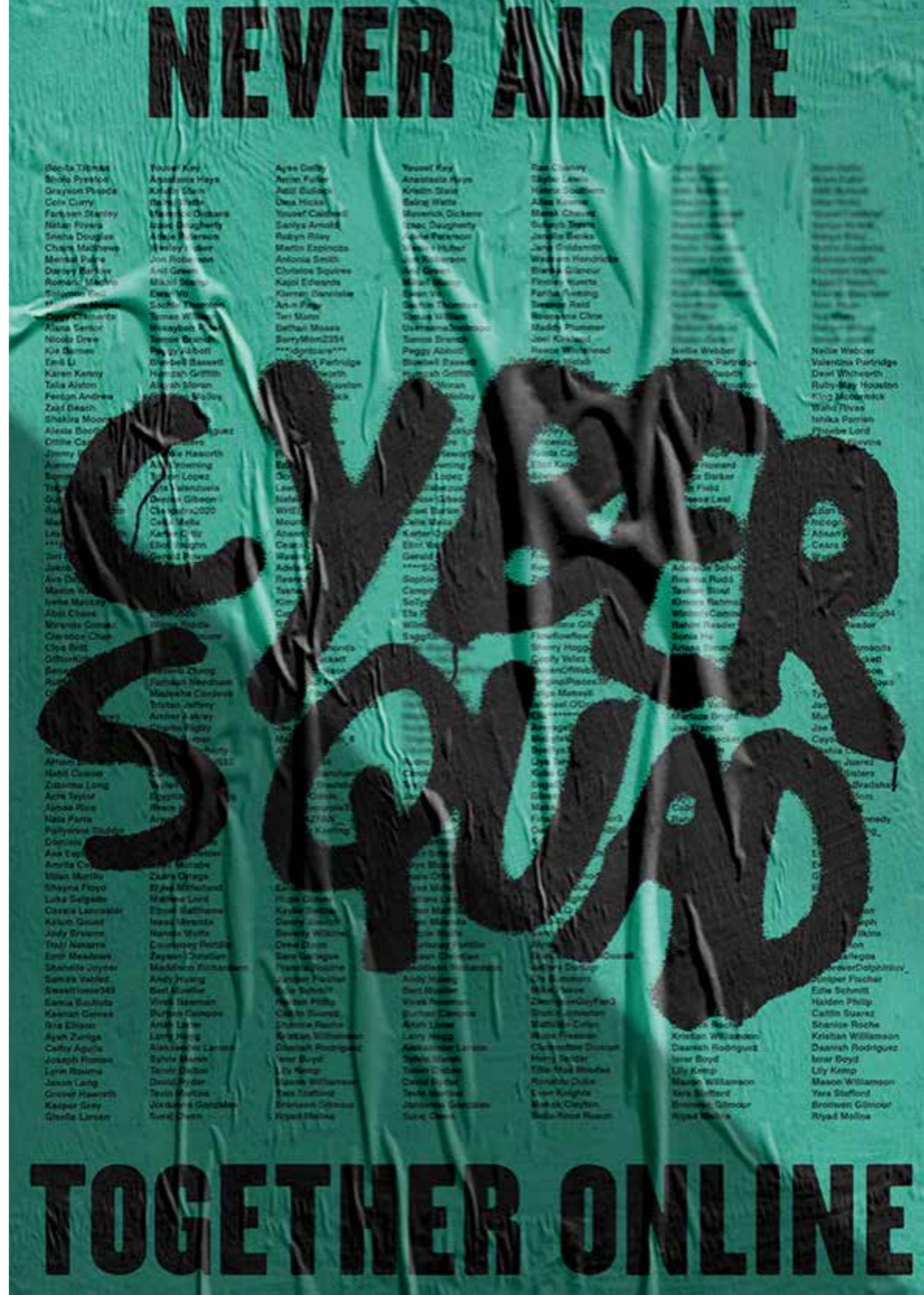
En répondant et soutenant d'autre jeunes sur le forum de cybersquad.be, cette animation dépasse le groupe classe pour être solidaire envers d'autres jeunes en détresse.

Ainsi, au cas où vos élèves en auraient besoin, ils savent maintenant où et vers qui se tourner.

#neveralone #jamaisseuls

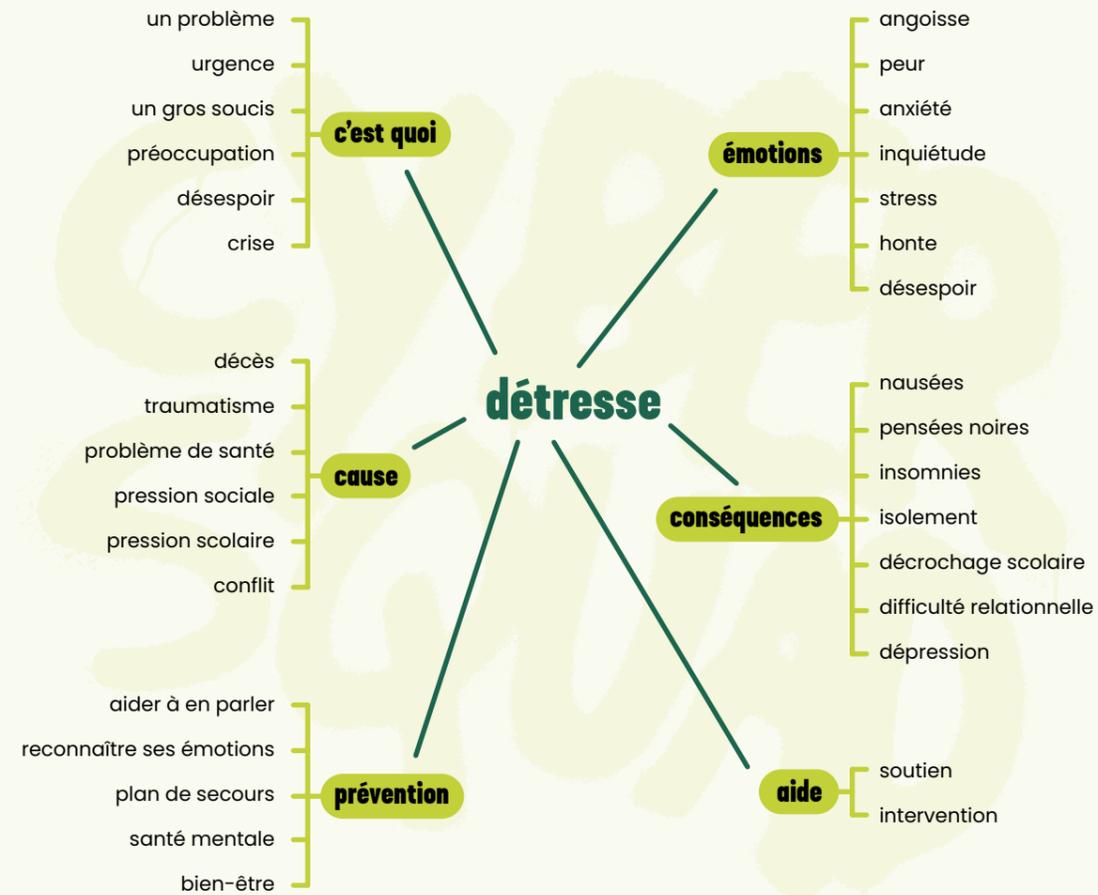
#togetheronline #toujoursensembleenligne

www.cybersquad.be

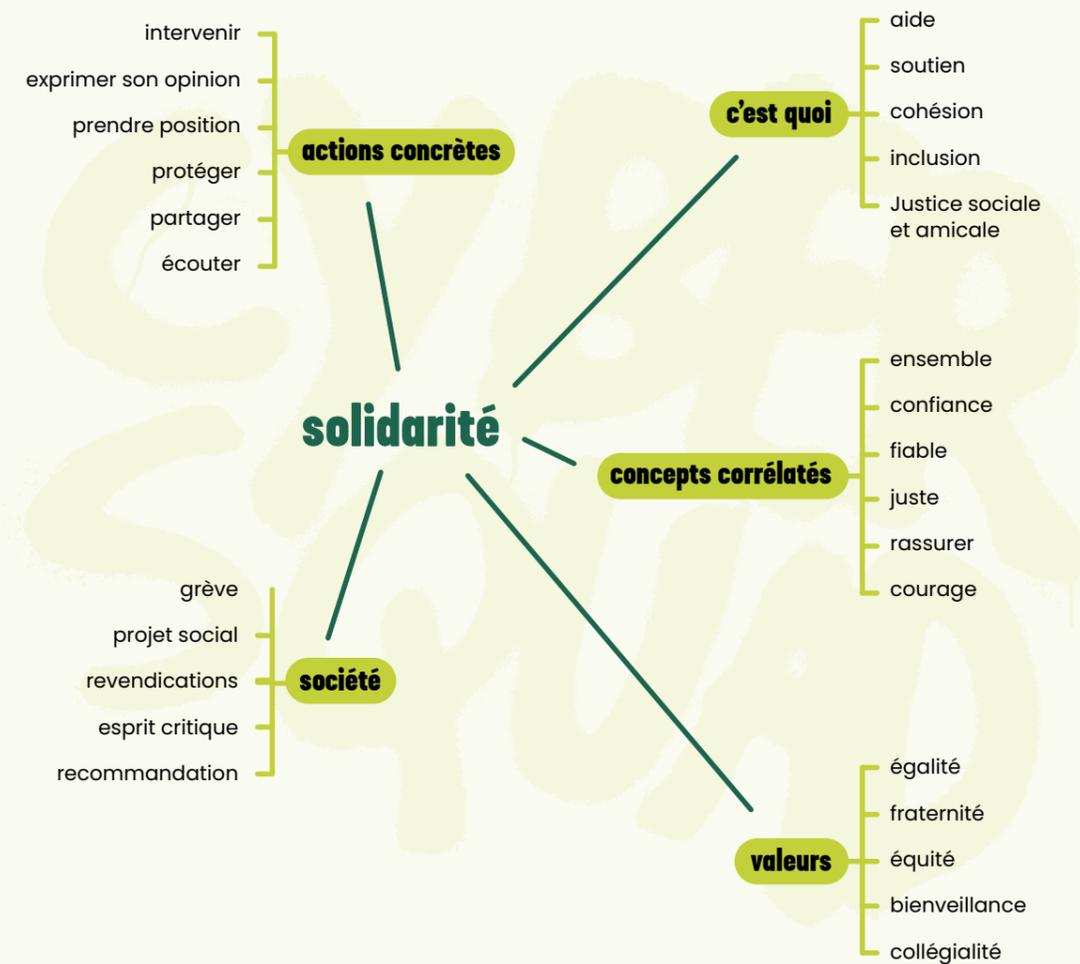


Annexes

Annexe 1: Un exemple d'une mind map autour du concept de détresse



Annexe 2: Un exemple d'une mind map autour du concept de solidarité



Annexe 3: Le canevas 'tablette' à remplir par les jeunes lors de l'étape 4 (Imaginer une histoire)

LE PROBLÈME DE L'HISTOIRE Mot choisi dans le mindmap **détresse**

LES ÉMOTIONS RESENTIES PAR LES PERSONNAGES

COMMENT AIDER ? Mot choisi dans le mindmap **solidarité**

LES ÉMOTIONS RESENTIES PAR LES PERSONNAGES

