

Stop à la violence, le jeu

SANTÉ

par BSF • avec le soutien de la Fondation CNP Assurances



 PUBLIC	 PARTICIPANTS	 ANIMATEURS	 NIVEAU	 PRÉPARATION	 ACTIVITÉ
--	--	--	--	---	--

Description

Harcèlement, violence

Âge : 13 à 15 ans

Objectifs

Identifier les manifestations du harcèlement et connaître les comportements à adopter pour s'en protéger

Compétences travaillées

Reconnaître les manifestations de harcèlement
Identifier les solutions de recours face au harcèlement
Développer l'empathie

Matériel

Tablettes

Contenus utilisés

Serious game « Stop la violence ! » :
<https://www.stoplaviolence.net/presentation-serious-game>
Documents pédagogiques qui accompagnent le jeu, disponibles sur l'Ideas Cube

WORKFLOW

1

Préparation - 30 minutes

Familiarisez-vous avec le jeu « Stop la violence ! » ainsi qu'avec les documents qui l'accompagnent.

Le jeu est accessible ici :

<https://www.stoplaviolence.net/>

Le dossier pédagogique est accessible ici :

https://www.stoplaviolence.net/sites/default/files/stoplaviolence_fiche_accompagnement.pdf

Dans « Stop la violence ! », le.la joueur.se incarne un.e élève qui doit élucider plusieurs cas de violence au sein de son collège. Il.elle doit déterminer s'il.elle est face à un cas de harcèlement et si oui, de quel type de harcèlement il s'agit. Pour chaque module, le.la joueur.se peut enquêter dans deux décors différents. En baladant son curseur sur les photos, il.elle peut consulter des indices qui lui permettront de résoudre l'enquête. Une fois l'affaire résolue, le.la joueur.se accède à différentes ressources : le témoignage de la victime, un quiz et les messages clés.

Le serious game a été pensé à la fois comme un outil pédagogique et comme une expérience Web autonome. Il peut donc être utilisé individuellement ou collectivement. À ce titre, chaque étape de l'atelier correspond à une étape que le.la joueur.se peut faire individuellement mais qui peut être enrichie en classe ou en groupe lors de temps collectifs qui sont décrits ci-dessous.

2

Étape 1 - Faire émerger les représentations

Temps collectif

Évaluer le niveau de connaissance et les termes employés. Il peut être intéressant de décider avec les participant.e.s de la situation qu'ils.elles préfèrent aborder puis de leur demander ce qu'ils.elles connaissent du harcèlement. À noter que chaque module porte le nom du personnage principal (Leïla, Enzo, Antoine) pour ne pas dévoiler à l'avance le type de harcèlement dont il s'agit.

NB : veillez à ne pas le révéler dès le début de la séance car cela pourrait réduire l'intérêt du jeu.

Questions possibles

- Qu'est-ce que le harcèlement pour vous ?
- Avez-vous déjà été victime de harcèlement ?
- Avez-vous déjà été témoin de harcèlement ?
- Y a-t-il des problèmes de harcèlement dans votre collège ?
- Comment réagissez-vous si vous êtes témoin d'un cas de harcèlement ?
- Quels conseils pourriez-vous donner à une victime de harcèlement ?
- Si un.e ami.e vous raconte qu'il.elle a été victime de harcèlement, quelle est votre attitude ?

3

Étape 2 - Vidéo introductive

Une fois le module sélectionné, une courte vidéo d'introduction se lance automatiquement. Cette vidéo met en scène des personnages qui font allusion de manière directe ou indirecte à la situation de harcèlement sur laquelle le joueur va devoir enquêter. Ces vidéos permettent de mettre en scène l'intrigue et de lancer la partie.

Temps collectif – Premières pistes

À ce stade, il peut être intéressant d'interroger les participant.e.s sur leurs premières impressions à propos de la vidéo et leurs premières pistes de scénario. Vous pouvez alors noter les termes qu'ils.elles emploient et les conserver pour les comparer en fin de séance avec les connaissances nouvelles qu'ils.elles auront acquises.

4

Étape 3 - Enquête et sélection des indices

Pour chaque module, le.la joueur.se peut enquêter dans deux décors différents. En fouillant le décor, il.elle pourra consulter dix indices au total. Sur les dix indices, seulement huit indices sont indispensables pour la résolution de l'enquête. Les deux autres sont des fausses pistes qui n'ont aucun rapport avec l'enquête.

Au fur et à mesure que le.la joueur.se trouve et enregistre les indices clés, ces derniers sont mémorisés en bas de l'écran dans la barre d'indices. La barre d'indices a plusieurs fonctions : retrouver et consulter les indices enregistrés ou aussi savoir combien d'indices il reste à trouver.

5

Étape 4 - Carnet d'enquête et analyse des indices

Quand le.la joueur.se a trouvé les huit indices clés, il.elle a alors accès au carnet d'enquête en cliquant en bas à droite de l'écran, sur l'onglet « Ouvrir votre carnet » (celui-ci s'ouvre automatiquement la première fois). On y retrouve le détail des indices accompagnés d'un commentaire rédigé par l'enquêteur lui-même (en bleu). La mise en page du carnet d'enquête permet aisément de mettre en lien les indices les uns avec les autres.

Pour plus de détails sur les contenus du carnet d'enquête et les indices, vous pouvez vous reporter aux « Fiches Modules ».

Le carnet d'enquête peut également être imprimé et distribué à l'ensemble des participant.e.s en fin de jeu pour qu'ils.elles puissent conserver une trace écrite de l'atelier.

6

Étape 5 - Résolution de l'enquête

Une fois qu'il.elle a analysé les indices, le.la joueur.se peut tenter de résoudre l'enquête en cliquant sur le bouton bleu « Résoudre l'enquête » situé en bas à droite de l'écran.

On lui propose alors de choisir parmi trois versions celle qui lui paraît valable.

S'il.elle n'a pas fait le bon choix, on l'incite à retourner consulter les indices qu'il a récoltés.

Temps collectif – Proposer sa version des faits

Avant de passer à l'étape « Résoudre l'enquête », il peut être intéressant de proposer aux élèves d'imaginer leur propre scénario.

Temps collectif – Décider collectivement du bon scénario

Après la découverte des trois options de scénario, on peut proposer au groupe ou à la classe de voter pour le scénario qu'il privilégierait.

L'objectif serait ici de demander à chaque groupe de défendre sa position de manière argumentée en se basant sur des indices concrets mais aussi sur la psychologie des personnages.

7

Étape 6 - Témoignage

Si le.la joueur.se a cliqué sur la bonne version du scénario, il.elle a alors accès à la dernière page du carnet d'enquête dans laquelle il.elle trouve le témoignage de la victime, un quiz et les messages clés.

Le témoignage de la victime donne un éclairage plus personnel et intime sur le harcèlement. Ces témoignages fictifs ont été rédigés en s'inspirant de témoignages réels de victimes de harcèlement. Afin de permettre à chaque témoignage d'apporter un éclairage complémentaire sur ce phénomène polymorphe, une facette particulière du harcèlement a été mise en avant dans chaque module. Il est donc intéressant de parcourir les trois modules du jeu pour saisir le phénomène du harcèlement dans son ensemble. Pour plus d'informations, vous pouvez vous reporter aux « Fiches Modules » propres à chaque scénario.

Les témoignages ont néanmoins en commun de faire ressortir clairement la situation d'isolement dans laquelle se trouvent les victimes et de montrer que c'est en brisant la loi du silence qu'elles ont pu s'en sortir.

Afin de favoriser l'identification des joueurs.ses aux victimes, on ne voit pas apparaître les visages de ceux qui témoignent. Leurs propos sont illustrés sous forme de vidéos. Ces vidéos comprennent une série de clichés issus notamment des indices de l'enquête, ce qui permet de créer un lien entre l'histoire de la victime et le parcours du joueur ou de la joueuse.

8

Étape 7 - Quiz

Après le témoignage final, on propose au joueur ou à la joueuse de répondre à un quiz de cinq questions.

« Maintenant que tu sais repérer les signes de harcèlement, comment ferais-tu à l'avenir pour empêcher ce genre de situation ? »

Ainsi, après une phase d'enquête fictive où le.la joueur.se se mettait dans la peau du témoin, on lui propose désormais d'être acteur.actrice pour l'impliquer plus concrètement dans le sujet.

Pédagogiquement, l'idée n'est pas de montrer qu'il y a une bonne ou une mauvaise réaction à avoir mais plutôt de montrer que chacun peut agir à son niveau en fonction de sa personnalité et de son implication.

Cela peut commencer en refusant de véhiculer des rumeurs dégradantes jusqu'à intervenir directement dans le conflit.

Étape 8 - Messages clés et bilan

Enfin, le.la joueur.se peut également consulter les messages clés. Ces derniers sont communs à tous les modules. C'est un moment opportun pour essayer de montrer la diversité des solutions existantes face au harcèlement.

Temps collectif – Valider les acquis

On peut également profiter de ce temps pour mettre en exergue les définitions utilisées par les élèves en début de séance et celles qu'ils.elles utiliseraient en fin de séance pour définir les termes suivants : « rumeur », « discrimination » et « racket ».