

Conception d'activités (plan de cours)

impliquant l'utilisation des médias sociaux à l'école

QR bullying – fausses vidéos, vrais sentiments!



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



Erasmus+ ref.no. 2019-1-R001-KA201-063996



Titre de l'activité	Sujet/ discipline/ domaines	Type de leçon (optionnelle)
<ul style="list-style-type: none"> • QR bullying – fausses vidéos, vrais sentiments! 	<ul style="list-style-type: none"> • Citoyenneté et développement - Responsabilité sociale • TIC – Plateformes et ressources en ligne • Éducation technologique/visuelle – enregistrement et montage vidéo 	<ul style="list-style-type: none"> • Cours pratique (analyse, débat, création de produit multimédia).

Âge des étudiants (année)	Durée	Outils issues des médias sociaux utilisés
<ul style="list-style-type: none"> . 12-15 ans 	<ul style="list-style-type: none"> . 50 minutes (présentation du sujet, organisation des élèves, discussion au sein des groupes). . 50 minutes (faire les histoires/vidéos). . 50 minutes (mise en ligne de vidéos et création de QR codes - badges). . 50 minutes (réflexion partagée sur les leçons apprises). 	<ul style="list-style-type: none"> . YouTube

Résultats d'apprentissage / compétences développées	Méthodes/ stratégies utilisées
<ul style="list-style-type: none"> . Utiliser les médias comme moyen de mobilisation et de sensibilisation sociale ; . Stimuler l'esprit critique dans l'analyse de situations problématiques réelles ; . Stimuler l'empathie et l'esprit d'entraide ; . Utilisation des ressources multimédias en ligne ; 	<ul style="list-style-type: none"> . Débat





Description de l'activité (étape par étape)

- **Étape 1.** L'enseignant organise la classe en groupes de 2/3 élèves. Chaque groupe attribue un personnage imaginaire du même âge que les élèves, avec des caractéristiques physiques et psychologiques spécifiques ainsi que leurs propres caractéristiques socio-familiales et culturelles.
- **Étape 2.** En groupe, créez un avatar du personnage et imaginez ce qui, compte tenu des informations fournies, pourrait être utilisé pour l'intimider.
- **Étape 3.** Les élèves construisent une «histoire de vie» pour le personnage, créant des situations de cyberintimidation et expliquant les pensées et les sentiments générés chez le personnage.
- **Étape 4.** Les élèves enregistrent une vidéo, où l'avatar se présente comme une personne réelle, et expose leur situation de vie, les brimades dont ils sont victimes, ce qu'ils ressentent et ce qu'ils ont l'intention de faire (cela doit être convaincant et émouvant). La vidéo se termine en expliquant que tout cela est imaginaire, mais que des situations comme celle-là se produisent près de nous et peuvent avoir de graves conséquences. La vidéo doit être placée sur une plateforme en ligne (YouTube) mais accessible uniquement aux personnes autorisées et accessible via un QR code.
- **Étape 5.** Les élèves créent des badges, avec des codes QR, qui permettent d'accéder aux vidéos en ligne.
- **Étape 6.** Pendant quelques jours, les étudiants doivent utiliser leur badge, et demander aux personnes qu'ils trouvent d'accéder à la connexion via leur téléphone portable. L'objectif est que les personnes soient confrontées à une situation apparemment réelle de cyberharcèlement et soient sensibilisées au problème avant d'être informées qu'il ne s'agit que d'une campagne scolaire basée sur des situations fictives.
- **Étape 7.** Conclusion : lors de la construction du personnage/vidéo, les élèves sont confrontés à des situations, des sentiments et des conséquences du cyberharcèlement qui les rendront plus conscients de la gravité de cette activité et préparés à y faire face. Cela peut également inciter les personnes qui regardent les vidéos à prendre davantage conscience du problème de la cyberintimidation





Evaluation

- . Impact reconnu par les élèves sur ce qu'ils ont pensé avant et après avoir développé l'activité ;
- . Nombre de personnes accédant aux codes QR ;

Resources

- . Avatar Maker - Create your own avatar online
- . YouTube;
- . www.qrcode-monkey.com

Conseils & Astuces pour une activité réussie

- . Le respect de la loi sur l'enregistrement et la diffusion du son et de l'image, en particulier pour les jeunes étudiants, et de la réglementation sur la protection des données en général doit être garanti.
- . Cette activité peut être utilisée pour aborder les techniques d'enregistrement et d'édition d'images.
- . Les services de psychologie scolaire ou d'autres entités peuvent être impliqués.

