

Grand jeu multimédia interactif pour contrer la cyberintimidation

● Pourquoi agir?

Selon un sondage, 34 % des élèves du secondaire disent avoir été victimes d'intimidation. Parmi ceux-ci, 27 % l'ont été par Internet.
(Source : Sondage Jeunes canadiens dans un monde branché, Réseau Éducation-Médias 2005)

Selon un professeur de l'Université McGill qui a réalisé 500 entrevues avec des jeunes de six écoles du Grand Montréal, 9 élèves sur 10 connaissent quelqu'un qui a souffert de la cyberintimidation.
(Source : La Presse, le 12 janvier 2008, Bousiller une vie en quelques clics.)

Et comme les jeunes internautes créent leur propre code de communication virtuelle dans un environnement peu supervisé, le phénomène ira en s'accroissant si l'on ne fait rien.

● Objectifs de l'intervention

- Faire découvrir aux élèves les différents types de cyberintimidation;
- Faire réfléchir les élèves aux conséquences que peuvent avoir de tels comportements, tant chez les victimes que chez les agresseurs;
- Faire connaître aux élèves le fait que certaines formes de cyberintimidation peuvent avoir des conséquences au niveau criminel et au niveau civil;
- Proposer aux élèves des comportements éthiques et responsables à adopter sur la toile;
- Faire connaître les moyens possibles de dénoncer ou d'agir face à la cyberintimidation.

● Concept en bref

Imaginez une salle remplie d'élèves de secondaire 1 à 5, avec sur scène des témoins lumineux et un écran géant qui projettera des clips vidéo et des questions quiz surprenantes.

Faites apparaître un animateur branché, allumé et dynamique, qui propose aux jeunes de jouer à un grand jeu multimédia interactif en vue de mesurer leurs connaissances du monde des communications interactives.

Pimentez le tout de musique, faites monter des concurrents sur scène, ajoutez des mots-clés comme courriel, MSN, Facebook, MySpace, message texte, cellulaire, YouTube...

Relevez la sauce avec des personnages qui apparaissent sur vidéo pour raconter ce qu'ils ont ressenti comme victimes.

Ajoutez à cela les conséquences auxquelles s'expose celui qui pose ces gestes, et vous avez là les ingrédients d'une activité de réflexion cybercool!

Format

Le jeu multimédia et interactif est d'une durée de 50 minutes.

Notre équipe

- Une comédienne-animatrice branchée et allumée**
- Un technicien qui branche et qui allume

Des cadeaux symboliques pour les jeunes

Pour les élèves qui sont venus sur scène participer au jeu et qui font partie de l'équipe gagnante, on leur remet un tapis de souris Cybercool, sur lequel on peut lire : « En ligne, mets personne au tapis, sois Cybercool. »

CD-ROM d'outils complémentaires

Suite à notre intervention, chaque école recevra un CD-ROM sur lequel on trouve les outils suivants :

Un guide d'animation pédagogique qui propose des activités complémentaires afin de poursuivre la réflexion en classe sur le thème de la cyberintimidation. (Groupes de discussion, rédaction, sondage, affiches, etc.)

Un dépliant pédagogique qui résume les contenus présentés à l'intérieur du spectacle. Cet outil peut être imprimé et remis aux élèves en classe.

Une image fond d'écran (image du spectacle Cybercool) en format JPEG, qui peut être utilisée dans les ordinateurs de l'école en rappel de notre intervention.

Pour toute information, nous vous invitons à communiquer avec nous :

Bureau de Québec : 418 521-7344 ou 1 877 521-7344