

La rumeur - Internet Sans Crainte



Voir la ressource

La rumeur

Serious game 12-15 ans

Depuis quelques jours, Leïla ne vient plus au collège. Que s'est-il passé ?

Dans cette histoire interactive, les élèves doivent enquêter sur la rumeur dont est victime Leïla. Pour cela, ils devront interviewer différents protagonistes et collecter des indices pour découvrir ce qu'il s'est vraiment passé.

En travaillant leur empathie, ils vont apprendre à repérer les signes du harcèlement, comprendre les effets sur les victimes et les solutions pour y mettre fin.

Et pour aller plus loin...découvrez ce tuto qui vous explique comment animer un atelier de sensibilisation avec ce serious game !

Cycles scolaires : Cycle 3, Cycle 4

Objectifs :

- Reconnaître les manifestations du harcèlement et du cyberharcèlement.
- Comprendre la dimension collective de ce phénomène et le rôle clé de chacun : harceleur et témoins du harcèlement.
- Découvrir les nombreuses possibilités de recours face au harcèlement pour sortir la victime de son isolement.
- Développer l'empathie.
- Prendre conscience de l'impact possible d'une "simple rumeur".
- Sensibiliser aux risques de cyberharcèlement et aux différents types de violence.

Versions disponibles :

FR

Guide pédagogique



Cyberharcèlement

stoplavioence.net/enquete1/

Enquête 1 - Leïla

DÉMARRER L'ENQUÊTE

Fiche pédagogique Aller au quiz