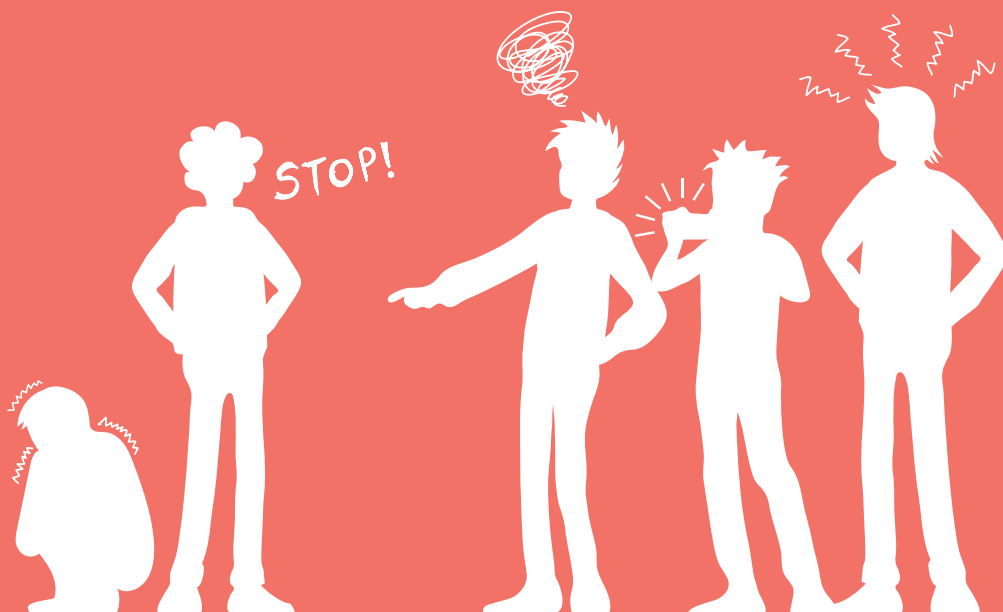


P.S.S.P.

Plan Stratégique de Sécurité et de Prévention



Les **animations** de **prévention**

HARCÈLEMENT – ALCOOL – CYBER PRÉVENTION – RADICALISME

Harcèlement scolaire

- #BetterTogether : Développer une culture de bienveillance et de respect pour prévenir et lutter contre le harcèlement P.08
- Lutter contre le harcèlement scolaire : Définir, comprendre, identifier et agir P.09
- Comprendre le (cyber) harcèlement pour mieux le stopper :
Témoign ou victime, tu n'es pas seul ! P.10
- Animation CASH : Cellule d'Action Solidaire contre le Harcèlement P.11

Alcool

- Animation Back Safe 2.0 : « Voyage en Alco-Vision, Comprendre et Prévenir » P.14-15
- Le label Hurlu+, Label Café P.16-17
- Stand « Back Safe Mouscron » P.18

Cyber prévention

- Session d'information « Arnaque en ligne » P.20
- Animation Hurlu Beta – Module 1 :
« Ecrans & données personnelles : ce que vous ignorez » P.21
- Animation Hurlu Beta – Module 2 :
« Fake News & Théorie du complot : Développer l'esprit critique à l'ère du numérique » P.22
- Animation Hurlu Beta – Module 3 :
« L'Intelligence Artificielle : démystifier, comprendre, transmettre » P.23
- Animation Hurlu Beta – Module 4 :
« Les réseaux sociaux : les bons réflexes » P.24
- Animation Hurlu Beta – Modules bonus :
« Jeux et outils pédagogiques » P.25
- Minecraft Education : « Blackout » ! P.26-27

Radicalisme

- Animation pédagogique : « Le voyage de Lina » P.30-31
- Animation RAFRAP : Rien A Faire, Rien A Perdre P.32

Chers professionnels,

La prévention est l'une des missions les plus essentielles de notre commune. Elle nous permet de protéger, d'informer et d'accompagner chacun et chacune face aux défis d'une société en constante évolution. C'est dans cet esprit que nous avons développé ce programme d'animations consacré à quatre thématiques majeures : le harcèlement, la consommation d'alcool, la cyber prévention et la prévention du radicalisme et de l'extrémisme.

Ces enjeux touchent autant nos écoles que l'ensemble de notre population. Ils nécessitent une vigilance collective, un dialogue ouvert et des outils adaptés. En proposant ces animations, nous souhaitons offrir à chacun un espace d'échange avec la possibilité de mieux comprendre, de mieux agir et de mieux se protéger.

Ensemble, continuons à construire un environnement bienveillant, inclusif et résilient, où chaque jeune et chaque citoyen peut grandir, apprendre et s'épanouir en toute confiance.

Je vous souhaite une lecture inspirante et des animations riches de sens.

Ann CLOET
Bourgmestre

Envie de participer à nos animations?

Rien de plus simple!

1

En scanner le QR code ci-contre, vous serez redirigé vers le site E-Guichet de Mouscron.be, dans la rubrique « Plan Stratégique de Sécurité et de Prévention ».

2

Compléter le questionnaire en ligne et valider vos réponses.

3

Votre demande sera ensuite analysée par notre service (faisabilité, disponibilité) et nous vous recontacterons afin de confirmer ou non votre inscription.

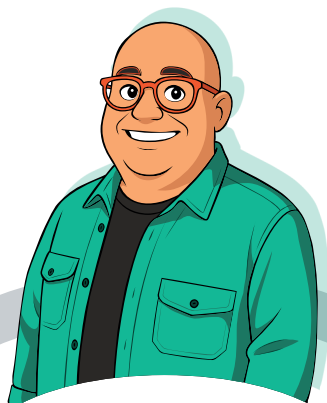


Le P.S.S.P., kézako?

Le **Plan Stratégique** de **Sécurité** et de **Prévention** (PSSP) est un plan mis en place par le Service public fédéral Intérieur.

Il est coordonné, à Mouscron, par la Fonctionnaire de Prévention au sein du **Service Sécurité Intégrale et Intégrée**.

L'équipe à ce jour, constituée de **trois travailleurs sociaux**, mène une politique de prévention/sécurité à travers différentes actions, qui ont pour objectif de renforcer la sécurité et le bien-être des mouscronnois(es), et contribuer à un cadre de vie serein, agréable et sécurisant pour toutes et tous.



Bastien Deloose

FONCTIONNAIRE DE PRÉVENTION

bastien.deloose@mouscron.be

056 860 414

+32 (0)496 25 28 73



Pierre Pollet

CHARGÉ DE PROJET

pierre.pollet@mouscron.be

056 860 414

+32 (0)483 67 96 84



Alexis Biervoye

CHARGÉ DE PROJET

alexis.biervoye@mouscron.be

056 860 245

+32 (0)478 79 82 17

HARCÈLEMENT

#BetterTogether : Développer une culture de bienveillance et de respect pour prévenir et lutter contre le harcèlement

« Ce programme d'animations vise à instaurer une culture de respect et de bienveillance pour prévenir le harcèlement. A travers cinq modules, les élèves développent des compétences relationnelles essentielles dans un cadre ludique et sécurisant. »

Tiré du programme #BetterTogether de l'asbl Université de la paix.



avec Pierre

Public cible



4^{ème}, 5^{ème} et 6^{ème} primaire.

Durée



50 minutes par module,
4 heures d'animation
au total.

Matériel



Ordinateur + rétroprojecteur.
Tableau ou support écrit
(paperboard, etc.).

Objectifs pédagogiques

- Développer un sentiment de sécurité, d'appartenance et de confiance dans le groupe.
- Prendre conscience de ses préjugés et stéréotypes.
- Développer l'empathie émotionnelle et sociale.
- Comprendre la notion de rejet social et la dynamique de harcèlement afin de développer des stratégies pour en sortir.

Déroulement de l'activité

- **Module 1 - Matinée d'accueil** : jeux de coopération et d'entraide pour apprendre à se connaître, créer du lien et coconstruire des règles de vivre ensemble.
- **Module 2 - Animation « Le groupe et moi »** : développer de la cohésion dans le groupe, prendre conscience de la pression à la conformité au sein d'un groupe et de développer une capacité à changer les normes en groupes.
- **Module 3 - Animation « Les étiquettes et la communication assertive »** : comprendre les mécanismes de stéréotypes, préjugés et donner des pistes pour sortir de ce piège.
- **Module 4 - Animation « Les émotions et l'empathie »** : identifier ses émotions et celles des autres. Prendre conscience de l'impact du rejet social sur l'autre.
- **Module 5 - Animation « Une place pour chacun.e.s »** : comprendre le rejet social, les moqueries et le harcèlement. Identifier et exercer des moyens d'actions pour intervenir adéquatement afin de stopper le rejet et le harcèlement.



Partenariat

En partenariat avec Les Gardiens de la Paix de la Ville de Mouscron.

Lutter contre le harcèlement scolaire : Définir, comprendre, identifier et agir

« Afin de sensibiliser et responsabiliser les élèves face au harcèlement scolaire, nous proposons une approche en cinq modules progressifs, mêlant réflexion, expression et action collective. »

Tiré et inspiré du programme #BetterTogether de l'asbl Université de la paix.



avec Pierre

Public cible



1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} secondaire.

Durée



50 minutes par module, 4 heures d'animation au total.

Matériel



Ordinateur + rétroprojecteur. Tableau ou support écrit (paperboard, etc.).

Objectifs pédagogiques

- Développer un sentiment de sécurité et de confiance dans le groupe.
- Définir le harcèlement, ses formes (physique, verbal, social, en ligne), ses conséquences sur les victimes et les témoins.
- Reconnaître les différents rôles dans une situation de harcèlement (harceleur.se, victime, témoin passif ou actif).
- Apprendre à réagir face à une situation de harcèlement : comment aider, à qui parler, comment se protéger.
- Encourager l'engagement collectif pour un climat scolaire bienveillant.

Déroulement de l'activité

- **Module 1 - Matinée d'accueil** : jeux de coopération et d'entraide pour apprendre à se connaître, créer du lien et coconstruire des règles de vivre ensemble.
- **Module 2 - Comprendre le harcèlement scolaire** : brainstorming, analyse de courtes vidéos, jeux de rôle, discussions guidées.
- **Module 3 - Identifier les rôles et les mécanismes** : étude de scénarios réels ou fictifs, débat mouvant, quiz interactif.
- **Module 4 - Agir en tant qu'allié.e** : mise en situation/jeux de rôle, témoignages au travers de vidéos...
- **Module 5 - Créer une culture du respect** : élaboration d'une charte de respect dans la classe, création d'affiches ou de slogans, capsules vidéo de sensibilisation...



Partenariat

En partenariat avec Les Gardiens de la Paix de la Ville de Mouscron.

Comprendre le (cyber) harcèlement pour mieux le stopper : Témoign ou victime, tu n'es pas seul !

« Cette animation interactive, vise à sensibiliser les jeunes aux réalités du harcèlement et du cyberharcèlement. A travers des échanges concrets, des mises en situation et des conseils pratiques, les élèves apprennent à reconnaître les signes, à réagir en tant que témoin ou victime, et à connaître leurs droits. »*



Public cible



De la 4^{ème} primaire.
jusqu'à la 4^{ème} secondaire.

Durée



2 x 50 minutes.

Matériel



Ordinateur + rétroprojecteur.
Tableau ou support écrit
(paperboard, etc.).

Objectifs pédagogiques

- Comprendre la dynamique du harcèlement.
- Développer des stratégies collectives et encourager l'engagement collectif pour un climat de bienveillance.
- Briser le silence et encourager le signalement.
- Rappel des sanctions et de la loi.

Déroulement de l'activité*

- **Introduction**
 - Présentation des services et pose du cadre.
 - Définir le harcèlement en image ou par le jeu.
- **Vidéos et jeux ludiques pour amener des échanges**
 - Aborder les notions suivantes : normes sociales, la différence, le rejet, la pression à la conformité, les étiquettes,...
 - La relation triangulaire, les différentes formes de harcèlement et ses caractéristiques.
 - Les conséquences pour les victimes et les agresseurs.
 - Les sanctions possibles (au sein de l'école et par la police).
- **Conclusion**
 - Le rôle des camarades de classe (les témoins défenseurs).
 - Diffusion de la vidéo CCA (Conseil Communal des Ados) : témoignages.
 - Table CASH : Cellule d'Action Solidaire contre le Harcèlement à Mouscron.



*Le vocabulaire, les vidéos et les jeux ludiques et interactifs inspirés de l'outil #BetterTogether de l'asbl Université de la Paix seront adaptés en fonction de l'âge des étudiants.



Partenariat

En partenariat avec Les Gardiens de la Paix de la Ville de Mouscron et la Police.

Animation CASH : Cellule d'Action Solidaire contre le Harcèlement

« CASH vise à prévenir, sensibiliser et intervenir face aux situations de harcèlement scolaire, en mobilisant un réseau de partenaires locaux engagés. »



avec Pierre

Public cible

1^{ère} secondaire.



Durée

50 minutes.



Matériel

Ordinateur + rétroprojecteur.
Tableau ou support écrit
(paperboard, etc.).



Objectifs pédagogiques

- Faire découvrir la plateforme CASH aux élèves.
- Sensibiliser aux différentes formes de harcèlement scolaire.
- Favoriser un moment d'échange, d'écoute et de réflexion collective.

Déroulement de l'activité

- **Introduction**
 - Présentation de la plateforme CASH.
 - Définition du harcèlement scolaire.
- **Diffusion de vidéos et échanges**
 - Visionnage de 4 vidéos illustrant différentes formes de harcèlement.
 - Temps d'échange avec les élèves après chaque vidéo.
- **Conclusion**
 - Diffusion de la vidéo CCA (Conseil Communal des Ados) + le rôle des témoins.
 - Questions/Réponses.

Nouvelle plateforme
CASH



Partenariat

La Cellule CASH (Cellule d'Actions Solidaire contre le Harcèlement) qui comprend les 5 centres PMS inter-réseaux, le planning familial « La Passerelle », l'AMO « Le Déclic », le Pôle Égalité des Chances, le pôle psychosocial de la Police et le Plan Stratégique de Sécurité et de Prévention de Mouscron.

ALCOOL

Animation Back Safe 2.0 : « Voyage en Alco-Vision, Comprendre et Prévenir »

« L'objectif principal est d'informer sur les dangers de l'alcool, de promouvoir une consommation responsable et de réduire les risques liés à l'abus d'alcool, notamment en matière de santé et de sécurité routière. »



Public cible



Elèves de
5^{ème}, 6^{ème} et 7^{ème} secondaires.

Durée



2 heures.

Matériel



Ordinateur, projecteur,
électricité et rallonge.

Objectifs pédagogiques

- Informer les jeunes sur les dangers liés à la consommation d'alcool.
- Promouvoir une consommation responsable et consciente.
- Réduire les risques liés à l'abus d'alcool, notamment en matière de santé et de sécurité routière.
- Encourager l'esprit critique face aux normes sociales et à la pression des pairs.

Déroulement de l'activité

• Introduction

- Présentation du Label Hurlu+ et de ses missions.
- Brève explication des objectifs de l'animation.
- Mise en place d'un climat bienveillant et participatif.

• Animation interactive

Les élèves sont répartis en sous-groupes pour favoriser l'interaction et la participation active.
Les thèmes abordés sont :

- Origine et histoire de l'alcool : D'où vient-il ? Pourquoi est-il si présent dans nos cultures ?
- Cadre légal : âge légal, sanctions, conduite sous influence, législation belge.
- Effets de l'alcool :
Physiques (ralentissement des réflexes, troubles de la vision, perte de coordination).
Psychologiques et sociaux (désinhibition, dépendance, pression sociale)

• A l'action !

Mise en pratique à travers des ateliers de sensibilisation :

- Lunettes alco-vision : Parcours pédestre avec obstacles.
Test de réflexes (attraper une règle, appuyer sur un interrupteur).
- Simulateur : Simulation de conduite sous influence, analyse des erreurs et discussion sur les dangers réels.



- **Conclusion**

- Retour collectif sur les apprentissages.
- Discussion libre : ressentis, questions, témoignages.
- Distribution éventuelle de brochures ou ressources complémentaires.

- **Points fort de l'animation**

- Approche interactive et participative.
- Utilisation d'outils concrets et immersifs.
- Adaptée à un public adolescent avec un ton dynamique et bienveillant.
- Favorise la prise de conscience sans moralisation.

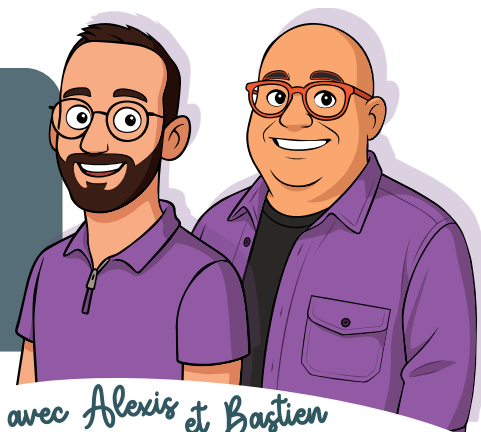


Partenariat

La Maison de la Santé du Service des Affaires Sociales et de la Santé de Mouscron et le Service des Gardiens de la Paix de Mouscron.

Le label Hurlu+, Label Café

« En résumé, il s'agit de présenter le Label Hurlu+ dont l'intention est que chacun puisse faire la fête, sortir, s'amuser... mais en restant conscient des risques liés à l'alcool. C'est une démarche positive, locale et collective ! Une initiative mise en place par la plateforme GRAM (Groupe Réflexion Alcool Mouscron). »



Public cible



Les jeunes, les établissements HORECA et toute la population de Mouscron

Durée



30 à 45 minutes.

Matériel



Ordinateur et projecteur.

Objectifs pédagogiques

- Informer la population (jeunes et adultes) des effets de l'alcool sur la santé physique, mentale et sociale.
- Prévenir les comportements à risques liés à l'alcool (violence, accidents, dépendance, conduite sous influence).
- Encourager une consommation modérée et réfléchie, en particulier lors d'événements festifs ou en milieu scolaire.
- Responsabiliser les établissements HORECA (cafés, bars, restaurants) à travers des pratiques respectueuses de la loi et de la santé publique.
- Réduire les nuisances publiques (tapage, bagarres, dégradations) liées à l'alcool dans les espaces publics.
- Favoriser un environnement bienveillant et sécurisé pour tous, en particulier les jeunes.
- Promouvoir des alternatives à la consommation d'alcool, comme des boissons sans alcool ou des activités festives sans pression sociale.

Déroulement de l'activité

- **Introduction**
 - Accueil et brève présentation de l'intervenant.e.
 - Objectif de la séance : découvrir le label Hurlu+ et comprendre son rôle dans la prévention de l'alcool.
- **Le Label Hurlu+, c'est quoi ?**

Contexte : Ville de Mouscron, initiative locale

Objectifs du label :

 - Sensibiliser à la consommation responsable.
 - Réduire les risques liés à l'alcool.
 - Impliquer les établissements HORECA dans une démarche citoyenne.

Signification du label : un engagement visible et concret
- **Les engagements des établissements labellisés**
- **Débats interactifs**
- **Les outils de communication**
- **Mini-débat**
- **Conclusion & échanges**



Partenariat

En partenariat avec le Service Sécurité Intégrale et Intégrée de la Ville de Mouscron, en ce compris les Gardiens de la Paix et la Plan Stratégique de Sécurité et de Prévention, le Phare (Service des Affaires Sociales et de la Santé) de la Ville de Mouscron, le Service Jeunesse de la Ville de Mouscron, le Centre de Service à Domicile et Aides Familiales CSD, l'asbl Rencontres, le centre d'accueil pour demandeurs d'asile FEDASIL - le Refuge et la Coordination Assuétudes du Hainaut Occidental (CAHO).

Stand

« Back Safe Mouscron »

« Sensibilisation à la consommation d'alcool et à la sécurité routière. »
Une initiative inspirée du label Back Safe de l'Agence Wallonne de la Sécurité Routière.



Public cible



De 12 à 18 ans en secondaire, groupes en maison de jeunes ou événement.

Durée



30 à 90 minutes suivant le nombre d'activités et l'âge du public.

Matériel



Accès à l'électricité pour plusieurs appareils.

Objectifs pédagogiques

- Sensibiliser les jeunes aux dangers de la consommation d'alcool au volant.
- Comprendre les effets de l'alcool et de la polyconsommation sur les réflexes et la prise de décisions.
- Informer sur la législation liée à l'alcool, à la conduite et à l'usage des trottinettes, à la sécurité routière en générale.
- Favoriser une attitude responsable et citoyenne dans l'espace public.
- Développer l'esprit critique face aux comportements à risque.
- Descriptif de la sécurité adaptée à l'usage des trottinettes électriques.
- Découverte d'alternatives (BOB, taxi, transports en commun,...).

Déroulement de l'activité

- **Introduction**
 - Présentation du stand, des objectifs et des règles de sécurité.
- **Expérience Mario Kart & lunettes alco-visions pour les 16 ans et +**
 - Ressentir concrètement les effets de l'alcool sur la conduite.
- **Quizz en petits groupes**
 - Tester les connaissances, débattre et déconstruire les idées reçues.
 - Les quizz seront adaptés en fonction de l'âge des participants.



Partenariat

Le Service des Gardiens de la Paix de la Ville de Mouscron.

CYBER PRÉVENTION

Session d'information « Arnaque en ligne »

« A travers des exemples concrets et actuels, présentation des principales formes de fraudes numériques (phishing, usurpation d'identité, faux concours, etc.), sensibilisation aux risques et proposition des conseils pratiques pour mieux s'en protéger. »



Public cible



Tout citoyen mouscronnois
(min. 10 personnes)

Durée



2 heures

Matériel



Ordinateur, rétroprojecteur
et enceintes.

Objectifs pédagogiques

- Identifier les arnaques et fraudes en ligne.
- Adopter les bons réflexes (astuces et conseils).
- Développer une vigilance mesurée.

Déroulement de l'activité

- **Introduction**
 - Présentation des intervenants (PSSP, Police).
 - Présentation des espaces publics numériques de la bibliothèque de Mouscron.
 - Questionnaire.
- **Présentation par PowerPoint avec exemples concrets**
 - Les principales formes d'arnaques en ligne.
 - Reconnaître une arnaque et adopter les bons réflexes.
 - Victime? Que faire?
- **Conclusion**
 - Questions/Réponses.



Partenariat

En partenariat avec la Police de Mouscron.

Animation Hurlu Beta – Module 1 :

« Ecrans & données personnelles : ce que vous ignorez »

« Le module 1 de l'animation Hurlu Beta invite les jeunes à réfléchir à leur rapport aux écrans et à l'univers numérique. L'objectif est de promouvoir une consommation responsable et équilibrée, tout en sensibilisant à l'importance de protéger ses données personnelles. À travers échanges, exercices et débats, les participants découvrent comment adopter des pratiques numériques plus conscientes et sécurisées. »



Public cible



De 12 à 18 ans
en secondaires, groupes ou
maisons de jeunes.

Durée



2 x 50 minutes.

Matériel



Ordinateur, projecteur,
enceintes et paperboard.

Objectifs pédagogiques

- Mieux comprendre et identifier les risques liés à la cyber-activité.
- Prendre conscience de sa propre utilisation numérique.
- Développer un usage responsable et positif.

Déroulement du module 1

- **Introduction**
 - Présentation du service PSSP de la ville de Mouscron.
 - Établir un lien de confiance.
- **Prise de conscience sur notre propre utilisation**
 - PowerPoint pour illustrer nos propos.
 - Questions/Réponses, conseils, vidéos et photos.
 - Divers exercices en groupe pour susciter le débat.
- **Conclusion**
 - Débat de fin.
 - Présentation de GTE (Groupe Travail Ecran).



Animation Hurlu Beta – Module 2 : « Fake News & Théorie du complot : Développer l'esprit critique à l'ère du numérique »

« L'atelier Hurlu Beta module 2 aide les jeunes à comprendre comment naissent et circulent les Fake News et les théories du complot. Il leur fait découvrir les techniques de manipulation, les biais cognitifs et l'influence des réseaux sociaux. Grâce à des activités interactives et créatives, dont la réalisation de parodies complotistes, les participants apprennent à analyser, vérifier et questionner les informations en ligne. L'objectif est de développer leurs esprits critiques et leurs capacités à repérer la désinformation. »



avec Bastien, Pierre et Alexis

Public cible



Classes de secondaire
ou tout public.

Durée



2 x 50 min.

Matériel



Ordinateur, projecteur,
enceintes et paperboard.

Objectifs pédagogiques

- Comprendre ce qu'est une Fake News et comment elle se construit.
- Identifier leurs mécanismes de construction et de diffusion.
- Développer l'esprit critique face aux informations en ligne.
- Savoir distinguer rumeur, Fake News et discours complotiste.
- Comprendre le rôle des biais cognitifs et des réseaux sociaux dans la propagation de fausses informations.

Déroulement du module 2

- **Introduction**
 - Définitions clés (rumeur, Fake News, théorie du complot,...).
- **Fake News**
 - Comprendre ce qu'est une Fake News et les dangers qu'elle représente.
 - Observation et esprit critique : Canular ou vérité?
- **Théorie du complot**
 - Points communs des théories du complot.
 - Biais cognitifs.
 - Rôle des réseaux sociaux.
- **Mise en pratique**
 - Création parodique d'une Fake News et/ou théorie du complot.



Partenariat

Action Médias Jeunes

Animation Hurlu Beta – Module 3 : « L’Intelligence Artificielle : démystifier, comprendre, transmettre »

« Le module 3 de Hurlu Beta initie les jeunes à l’Intelligence Artificielle en leur expliquant ce qu’elle est, où elle intervient dans leur vie numérique et quels avantages ou risques elle comporte. Grâce à des échanges, des jeux et des mises en situation, ils apprennent à comprendre ses usages, à repérer ses limites et à adopter une attitude responsable face aux technologies d’IA. »



Public cible



Classes de secondaire
ou groupes de jeunes
de 12 à 18 ans.

Durée



2 x 50 minutes.

Matériel



Ordinateur, projecteur,
enceintes et paperboard.

Objectifs pédagogiques

- Comprendre ce qu’est l’Intelligence Artificielle et identifier les usages qui en font partie au quotidien.
- Développer une attitude critique face aux contenus générés ou influencés par l’IA.
- Reconnaître les opportunités offertes par l’IA (création, assistance, automatisation) et les risques associés (désinformation, manipulation visuelle, perte de repères).
- Apprendre à repérer une image, une vidéo ou un contenu potentiellement généré ou modifié par une IA.
- Encourager une utilisation responsable, réfléchie et sécurisée des outils d’IA dans les pratiques numériques des jeunes.

Déroulement du module 3

- **L’Intelligence Artificielle**
 - Mieux comprendre ce qu’est une IA.
 - Les IA qui nous entourent : Jeu « IA ou pas IA? ».
 - Les avantages et les dangers.
 - Conseils pour une utilisation responsable.
 - Repérer une image ou une vidéo générée par IA.
- **Conclusion**
 - Réflexion et échange.

Animation Hurlu Beta – Module 4 :

« Les réseaux sociaux : les bons réflexes »

« Le module 3 de Hurlu Beta invite les jeunes à analyser leur usage des réseaux sociaux, en mettant en lumière leurs atouts (communication, créativité, partage) et leurs risques (cyberharcèlement, exposition de données personnelles, pression des commentaires). Grâce à des échanges et des mises en situation, ils apprennent à adopter une attitude responsable et constructive en ligne. »



Public cible



De 12 à 18 ans
en secondaires, groupes ou
maisons de jeunes.

Durée



2 x 50 minutes.

Matériel



Ordinateur, projecteur,
enceintes et paperboard.

Objectifs pédagogiques

- Identifier les avantages et les risques liés à l'usage des réseaux sociaux.
- Développer une attitude critique face aux contenus et aux interactions en ligne.
- Apprendre à réagir face aux commentaires inadéquats ou aux situations problématiques.
- Encourager un usage responsable et bienveillant des réseaux sociaux.
- Favoriser le respect et la sécurité numérique dans les pratiques quotidiennes.

Déroulement du module 4

- **Les astuces pour une bonne utilisation sans soucis**
 - Développer une volonté d'utilisation responsable et de partage positive.
 - Exercice en groupe face aux commentaires inadéquats.
 - Utilisation des cartes de jeu « Flashtag » (créées par ChildFocus) :
Comment réagir face aux situations rencontrées sur les réseaux?
- **Conclusion**
 - Questions/Réponses.

Animation Hurlu Beta – Modules bonus : « Jeux et outils pédagogiques »

« Les modules bonus de l'animation Hurlu Beta offrent aux jeunes des outils et jeux pédagogiques pour approfondir certains thèmes liés au numérique et à la citoyenneté. Conçus pour être interactifs et ludiques, ces modules permettent d'aborder des sujets sensibles comme le cyberharcèlement ou les Fake News à travers des mises en situation concrètes. Notre équipe, spécialement formée, accompagne les jeunes dans ces activités afin de stimuler la réflexion, le débat et l'esprit critique. »



Public cible



De 12 à 18 ans
en secondaires, groupes ou
maisons de jeunes.

Durée



2 x 50 minutes
par jeu/outil.

Matériel



Ordinateur, projecteur
et enceintes.

Objectifs pédagogiques

- Renforcer la compréhension des enjeux numériques à travers des outils pédagogiques interactifs.
- Développer l'empathie et la solidarité face aux situations de cyberharcèlement.
- Stimuler l'esprit critique pour mieux identifier et déconstruire les Fake News.
- Encourager la participation active grâce à des jeux de rôle et des débats collectifs.
- Favoriser un usage responsable et citoyen des outils numériques et des réseaux sociaux.

Déroulement des modules

Dislike : développer l'empathie face au cyberharcèlement

- **Principe de l'outil pédagogique « Dislike ».**
- **Susciter le débat et la réflexion à travers un jeu pédagogique (sur le principe du jeu du Loup-Garou).**

C'est pas sourcé : jeu de rôle pour les 12 ans et + mettant les participants au cœur de l'info contemporaine

- **Jeu de mise en pratique : Les élèves entament une enquête journalistique et sont confrontés aux FakeNews.**
- **Développe l'esprit critique.**



Partenariat

Dislike : Création de l'outil pédagogique par Espacit FIJ

C'est pas sourcé : Création du jeu pédagogique par Action Média Jeunes (AMJ)

Minecraft Education : « Blackout » !

« Blackout est un escape game immersif inspiré de l'univers de Minecraft. Il vise à sensibiliser les jeunes aux dangers du cyberharcèlement, à développer leur esprit critique face aux contenus en ligne et à leur apprendre à soutenir les victimes. Les participants incarnent un enquêteur chargé d'aider Harley, une adolescente victime de harcèlement en ligne. Il est destiné à tous les élèves du secondaire, mais aussi aux enseignants qui souhaiteraient mieux comprendre les enjeux liés au cyberharcèlement et à la cybersécurité, ainsi que les différentes façons de les appréhender. »



avec Bastien, Pierre et Alexis

Public cible



De la 2^{ème} à la 4^{ème} secondaire.
Groupes de jeunes en structures éducatives (AMO, MJ, centres de jeunes).
Taille idéale : entre 10 et 20 participants maximum.

Durée



2 x 50 minutes
ou 3 x 50 minutes.

Matériel



Ordinateur :
1 par personne avec le jeu Minecraft éducation*.
Internet stable. Espace calme.
Vidéoprojecteur ou tableau interactif.



Objectifs pédagogiques

- Sensibiliser aux mécanismes et aux conséquences du cyberharcèlement.
- Développer l'esprit critique face aux fake news, publications et interactions en ligne.
- Identifier les comportements à risques sur les réseaux sociaux.
- Apprendre à réagir face à une situation de cyberharcèlement (victime, témoin).
- Renforcer les compétences psychosociales :
 - Communication.
 - Entraide.
 - Coopération.
 - Résolution de problèmes.
- Promouvoir des usages responsables du numérique.

Déroulement de l'activité

- **Phase de jeu avec temps d'échanges**

Le jeu est divisé en plusieurs parties, comprenant une partie théorique et un escape game, chacune avec ses énigmes, défis et situations. Les élèves plongent dans la vie quotidienne de « Harley », confrontée aux effets des réseaux sociaux. Au fil de la progression dans le jeu, les élèves doivent :

- Réfléchir aux conséquences de l'utilisation excessive des réseaux sociaux.
- Comprendre comment les publications peuvent être interprétées par les autres.
- Questionner la véracité des informations trouvées en ligne.
- Collaborer pour résoudre des énigmes complexes.
- Collecter des indices sur Instacraft, un réseau social fictif qui permet de suivre l'histoire de Harley.

À différents moments, le jeu est interrompu afin de favoriser des échanges, des retours d'expérience et des discussions autour de ce que les participants ont ressenti pendant le jeu, ainsi que des liens qu'ils font avec la vie réelle.

- **Conclusion**

La séance se termine par un temps de synthèse :

- Mise en commun des apprentissages.
- Retour sur les émotions suscitées.
- Identifier les bonnes pratiques pour un usage responsable et réfléchi des réseaux sociaux.



RADICALISME

Animation pédagogique : « Le voyage de Lina »

« Une initiative créée par Monsieur Ismaël Saidi (réalisateur, scénariste et dramaturge belge francophone) et Michaël Pivot (Islamologue, maître de conférences à l'ULG et travaille depuis une trentaine d'année dans le domaine de l'islamisme radical et du terrorisme). »



Public cible

1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème} et
4^{ème} secondaire.



Durée

50 minutes.



Matériel

Ordinateur, projecteur
et enceintes.



Objectifs pédagogiques

- Stimuler la réflexion critique et l'expression orale.
- Favoriser l'ouverture culturelle et l'empathie.
- Développer l'analyse de contenus audiovisuels.
- Encourager le débat et l'écoute active.

A propos de Lina

Lina, 12 ans, se pose un tas de questions sur les religions. À travers des événements du quotidien, elle s'interroge sur ce qu'elle entend et ce qu'on lui raconte, que ce soit à l'école, à la maison ou dans la rue.

Son père, Ismaël, peine à répondre aux questionnements de Lina. Heureusement, Némé, pigeon spécialiste de l'histoire des religions, est là pour l'aider. Il les emmène voyager aux temps des Écritures des livres sacrés, à la découverte des origines et du contexte historique des trois religions monothéistes.

À travers les grands thèmes liés aux trois religions – les femmes, la violence,

les liens entre elles,.. – cette série d'animation en 2D, à vocation pédagogique, interroge sur le ton de l'humour les préjugés liés à la religion et offre une réflexion sur la place qu'elle occupe dans la société d'aujourd'hui.



Déroulement de l'activité

- **Introduction (5 min.)**
 - Présentation de Lina et du contexte du voyage. Objectifs de l'animation.
- **Visionnage de deux ou trois extraits vidéo (20 min.)**
 - Choisir des extraits marquants (3 à 5 min.) autour de thématiques fortes : découverte culturelle, choc des valeurs, rencontres humaines, défis personnels.
- **Débat en petits groupes (20 min.)**
 - Répartir les élèves en groupes de 4-5. Chaque groupe débat autour d'une question liée à un extrait.
- **Mise en commun et conclusion (5 min.)**
 - Chaque groupe partage une idée forte.
 - Clôture avec une question ouverte ou une citation inspirante.

Suggestions de thématiques pour les extraits

- **Découverte d'une autre culture :**
Comment Lina réagit-elle face à des coutumes différentes ?
- **Rencontres et communication :**
Comment surmonte-t-elle la barrière de la langue ?
- **Sortir de sa zone de confort :**
Quelles peurs ou défis affronte-t-elle ?
- **Solidarité et entraide :**
Moments où Lina reçoit ou donne de l'aide.

Exemples de questions pour le débat

- Qu'est-ce qui t'a surpris dans cette vidéo ?
- Comment aurais-tu réagi à la place de Lina ?
- Est-ce que voyager change notre regard sur le monde ?
- Peut-on vraiment comprendre une culture sans la vivre ?

Variations selon le niveau scolaire

- **1^{ère} et 2^{ème} secondaire :**
Plus d'accompagnement, questions guidées, débat en binômes.
- **3^{ème} et 4^{ème} secondaire :**
Débat plus libre, possibilité de prise de notes ou de mini-présentations.

Animation RAFRAP : Rien A Faire, Rien A Perdre

« Prévenir les radicalismes violents à travers des récits de vie. Une initiative mise en place par S.A.V.E. Belgium asbl (Saliha Ben Ali - Fondatrice et Coordinatrice de l'asbl), la Fédération Wallonie Bruxelles et Isabelle Seret (formatrice et intervenante en récit de vie et sociologie clinique). »



avec Pierre et Bastien

Public cible



2^{ème} et 3^{ème} secondaire.
AMO, maison de jeunes...
Adulte en formation ou éducation.

Durée



50 minutes à 2 heures
(selon le nombre de capsules).

Matériel



Ordinateur, projecteur,
enceintes, paperboard
et post-it.

Objectifs pédagogiques

- Comprendre les mécanismes d'adhésion à des idéologies radicales violentes.
- Déconstruire les stéréotypes liés à la radicalisation.
- Favoriser l'expression des émotions, des doutes et des questionnements.
- Développer l'esprit critique et la résilience face aux discours extrêmes.

Déroulement de l'activité (ex. pour 1 capsule de 60 min.)

- **Introduction (10 min.)** : Présentation du projet RAFRAP et pose du cadre.
- **Visionnage d'une capsule vidéo (10 min.)** : Découvrir un témoignage authentique.
- **Discussion en petits groupes (20 min.)** : Analyser, réagir, débattre.
- **Mise en commun (5 min.)** : Partager les idées fortes.
- **Conclusion (5 min.)** : Ouvrir sur la prévention et la résilience.

Capsules disponibles (extraits)

- **Marie, 17 ans, en quête spirituelle** : Elle raconte son besoin de foi, son isolement et comment elle a été piégée par un discours religieux extrême.
- **Tia, 14 ans, en quête d'identité** : Elle fugue pour rejoindre la Palestine, poussée par un sentiment d'injustice et de révolte.
- **Eric, 16 ans, en quête de savoir** : En manque de repères, il trouve des réponses dans les discours de propagande.
- **Mansour, 17 ans, en quête d'agir** : Il veut s'engager pour une cause juste, mais se laisse entraîner par la Syrie.



Partenariat

« Retissons des Liens » à travers le témoignage de Lydie Maninchedda

Notes :

Notes :



Centre Administratif de Mouscron
Rue de Courtrai, 63 - B-7700 Mouscron
+32 (0)56 860 200 - info@mouscron.be
www.mouscron.be