

PROGRAMME DE LA FORMATION

Mise en œuvre de l'escape game « Entrons dans le jeu pour sortir du cyberharcèlement »

PUBLIC(S) CIBLE(S)	Personnel d'éducation, Enseignant second degré, Personnel médico-social, Professeur documentaliste, Référent numérique, Personnel d'une association, Personnel de direction, Directeur d'école, Conseiller pédagogique, Personnel administratif
NIVEAU(X)	collège, lycée général et technologique
INTENSITE	initiation
PRESENCE / DISTANCE	en présence

OBJECTIFS

- Repérer l'intérêt de l'escape game "Entrons dans le jeu pour sortir du cyberharcèlement" pour la lutte contre le harcèlement et le cyberharcèlement en milieu scolaire.
- Animer et encadrer l'escape game auprès d'adolescents.
- Animer, auprès d'adolescents, la phase de sensibilisation de cet escape game (analyse de l'histoire du jeu, debriefing, apports réglementaires et identification de moyens et personnes ressources).

CONTENU

- 1 – Découverte de l'escape game et ses enjeux
 - Phase de jeu : identification d'une situation de cyberharcèlement par la coopération et la résolution d'énigmes.
 - Contexte de la conception du jeu et déploiement réalisé.
 - Objectifs pédagogiques.
 - Impacts et retours d'expérience.
- 2 - Prise en main du kit de jeu
 - Outils pour l'animation : livret de maître de jeu, matériel et énigmes.
 - Gestion de l'espace, du temps et de l'installation du jeu.
- 3 – Déroulé de la phase de sensibilisation à la suite du jeu, avec un public adolescent
 - Sensibilisation aux phénomènes de harcèlement et cyberharcèlement.
 - Appropriation des activités interactives pour sensibiliser les jeunes et favoriser le débat.
 - Appropriation du contenu de la séance devant les adolescents et du support de présentation dédié à l'animation.

[Voir les dates au verso](#)

11/03/2026

DATES

Organisateur : Atelier Canopé 49 - Beaucouzé

Durée : 06 heures

Plus d'information sur reseau-canope.fr