



**ON EST
ENCORE DES
ENFANTS!**

**5^e année
Thème 3**

**Médias, stéréotypes et images
reliées à la sexualité**

Quelques informations utiles...

La structure des activités

Dans le cadre de cette thématique, sont proposées diverses activités pédagogiques. Chaque activité est complète en soi (début-milieu-fin). Elle peut donc être animée indépendamment des autres couvrant la même thématique. Il importe toutefois de savoir que chaque activité a été positionnée de sorte à créer une progression vers l'intention pédagogique générale. Il est donc fortement recommandé de respecter l'ordre d'apparition des activités. Enfin, il n'est pas nécessaire de réaliser, sans délai, les activités les unes à la suite des autres. Autrement dit, la plupart des activités peuvent être réparties sur plusieurs jours, dépendamment du temps disponible. Elles peuvent aussi être partagées entre intervenants et intervenantes (exemples : l'enseignante en collaboration avec l'infirmière, le psychoéducateur, l'animateur de vie spirituelle et d'engagement communautaire (AVSEC) ou la sexologue, etc.).

L'utilisation du diaporama d'accompagnement à l'animation

L'utilisation du diaporama d'accompagnement à l'animation (PowerPoint®) facilitera et dynamisera l'animation de chacune des activités de cette thématique. Toutefois, il est fortement recommandé d'avoir en main le déroulement complet de la thématique lors des animations pour ainsi accéder à l'intégralité des contenus, dont plusieurs notes à l'intervenant et à l'intervenante qui n'apparaissent pas nécessairement dans le diaporama d'animation.

La durée des activités

Cette thématique est composée de plus d'une activité pédagogique. La durée est précisée en début de chacune des activités afin de permettre aux intervenants et aux intervenantes d'effectuer des sélections s'ils ou si elles ne disposent pas du temps proposé. Il va de soi que la durée proposée peut différer selon la taille et la dynamique du groupe, notamment lors des discussions.

Les encarts : « Notes à l'intervenant, l'intervenante »

Ces encarts ont été conçus à l'intention exclusive des intervenants et des intervenantes. Ainsi, il est demandé de ne pas les lire aux enfants. Ces notes ne font pas partie du diaporama d'accompagnement à l'animation, d'où l'importance de toujours vous référer au déroulement complet des activités pour y avoir accès.

Les activités « variantes »

Certaines activités sont proposées en « variantes ». Il s'agit de propositions afin de réaliser l'activité sous un autre angle, tout en permettant l'atteinte des intentions pédagogiques. Ces activités permettent donc à l'intervenant ou à l'intervenante de faire des choix en fonction du temps et des ressources disponibles, mais aussi selon la dynamique et les particularités propres à chaque groupe.

Les activités « optionnelles »

Des activités « optionnelles » sont aussi suggérées afin de poursuivre l'activité voire d'approfondir davantage le sujet. Il peut s'agir d'activités à réaliser dans le cadre de certaines disciplines scolaires (exemples: français, langue d'enseignement; anglais, langue seconde; etc.) ou d'activités à réaliser avec la collaboration des parents ou encore, d'activités que l'on peut reporter dans le temps en guise de réinvestissement des apprentissages. La non-réalisation de ces activités ne compromet pas l'atteinte des intentions pédagogiques visées.

**Liens possibles avec les champs disciplinaires et les domaines généraux de formation du
Programme de formation de l'école québécoise
Éducation préscolaire et enseignement primaire (2006)¹:**

Domaines généraux de formation

Santé et bien-être :

Amener l'élève à adopter une démarche réflexive dans le développement de saines habitudes de vie sur le plan de la santé, du bien-être, de la sexualité et de la sécurité.

Médias :

Amener l'élève à faire preuve de sens critique, éthique et esthétique à l'égard des médias et à produire des documents médiatiques respectant les droits individuels et collectifs.

Vivre ensemble et citoyenneté :

Permettre à l'élève de participer à la vie démocratique de l'école ou de la classe et de développer des attitudes d'ouverture sur le monde et de respect de la diversité.

Compétences Disciplinaires

Compétences transversales

Compétences d'ordre intellectuel

- Exploiter l'information
- Exercer son jugement critique

Compétences d'ordre personnel et social

- Structurer son identité
- Coopérer

Compétence de l'ordre de la communication

- Communiquer de façon appropriée

**DOMAINE DU DÉVELOPPEMENT
PERSONNEL**

Éthique et culture religieuse

Compétence 1 : Réfléchir sur des questions éthiques

ET

Compétence 3 : Pratiquer le dialogue

- Activité 2, étape 1
- Activité 2, étape 2
- Activité 2, étape 3
- Activité 2, étape 4
- Activité optionnelle 1
- Activité optionnelle 2

**DOMAINE DE LA MATHÉMATIQUE, DE
LA SCIENCE ET DE LA TECHNOLOGIE**

Mathématique

Compétence 2: Raisonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques

- Activité 1

DOMAINE DES LANGUES

Français, langue d'enseignement

Compétence 3 : Communiquer oralement

- Activité 1
- Activité 2, étape 2
- Activité 2, étape 3
- Activité 2, étape 4
- Activité optionnelle 1

Anglais, langue seconde

Compétence 2: Réinvestir sa compréhension de textes lus et entendus

- Activité 2, étape 4

Liens possibles avec les apprentissages en éducation à la sexualité du MEES (2016)² :

Thématiques	Intentions pédagogiques
Agression sexuelle	5^e ANNÉE : <ul style="list-style-type: none">■ Prendre conscience que les règles permettant d'assurer sa sécurité personnelle peuvent s'appliquer dans différents contextes<ul style="list-style-type: none">• Déploiement d'habiletés préventives et d'autoprotection selon les situations

Note

La thématique - *Médias, stéréotypes et images reliées à la sexualité* - pourrait permettre un approfondissement de certains des apprentissages réalisés en 4^e année :

- Identité, rôles et stéréotypes sexuels et normes sociales

Et pourrait constituer un préalable pour certains des apprentissages prévus en 6^e année :

- Globalité de la sexualité humaine
- Identité, rôles et stéréotypes sexuels et normes sociales

Des règles de fonctionnement à présenter aux enfants

Voici quelques règles³ ayant pour objet de faciliter le développement d'un climat de confiance dans lequel les enfants sauront ce que l'on attend d'eux et d'elles et de leurs camarades. On vous suggère de les préciser aux enfants dès le début de chaque thématique. Vous pouvez également leur proposer d'ajouter des règles qu'ils et qu'elles jugent eux-mêmes importantes pour aborder les thèmes d'éducation à la sexualité. Enfin, nous vous recommandons de demander aux enfants s'ils ont des questions après la lecture de chacune de ces règles.

Ces règles sont :



Écoute respectueusement les réactions et commentaires des camarades de ton groupe.

Écoute attentivement ce que les autres enfants ont à dire. Sois sensible aux réactions et aux sentiments manifestés par les autres enfants. C'est important d'être respectueux ou respectueuse à l'endroit des autres. On ne se moque pas d'un ou d'une camarade. Il faut bien faire la différence entre rigoler tout le monde ensemble d'une situation et ridiculiser un ou une camarade. Je ne voudrais pas qu'un ou qu'une enfant ici se sente blessé ou humilié.



Toutes tes questions sont bienvenues et méritent d'être entendues.

D'autres enfants de ton âge ont sans doute les mêmes questions, mais n'osent pas les poser. Il se peut aussi que tu préfères que ta question soit répondue individuellement et non pas devant tout le groupe. Viens alors me voir et j'essaierai d'y répondre. Il se peut aussi que je préfère y répondre individuellement.



Essaie d'employer les termes exacts, les « bons mots ».

Si tu ne connais pas le terme exact, sers-toi de l'expression que tu connais et je t'indiquerai le terme approprié.



La discrétion est importante.

Aussi, pose tes questions de manière générale, sans les personnaliser. Autrement dit, on ne « nomme pas de noms de personnes » qui risquent d'être reconnues par le groupe. Ainsi, au lieu de dire : « Ma tante m'a dit que... » ou « Si mon frère fait ceci... », dis plutôt : « Une personne m'a dit que... ». De plus, il ne s'agit pas ici de raconter des histoires davantage privées. Par contre, si tu ressens le besoin d'en parler, tu peux t'adresser à un ou une adulte en qui tu as confiance.



Tu as le droit de passer ton tour, c'est-à-dire de ne pas répondre à une question.

Cela dit, on peut tous avoir une opinion. Sens-toi donc bien à l'aise de partager avec le groupe ce que tu penses.

³ Ces règles sont tirées et adaptées de Cooperman, C. et Rhoades, C. (1992). *New Methods for Puberty Education*, New Jersey : Planned Parenthood of Northwest New Jersey.

Avant de débiter cette thématique...

Les liens entre les activités pédagogiques couvrant la thématique « Médias, stéréotypes et images reliées à la sexualité » et la prévention de la sexualisation précoce

Le thème « Médias, stéréotypes et images reliées à la sexualité » s'inscrit dans une démarche de prévention de la sexualisation précoce, dans la mesure où l'exposition à des messages sexuels par l'intermédiaire de divers médias (exemples: publicités, vidéoclips, jeux vidéo, Internet) peut être préoccupante quant à la représentation de la sexualité que peuvent développer les enfants (exemples: image corporelle; rapports homme/femmes; séduction, etc.). La présence de messages à caractère sexiste voire sexuel dans l'environnement médiatique courant (exemple: publicités) et dans certains médias prisés par les jeunes y compris les enfants (exemples: vidéoclips, jeux vidéo); les combinaisons « célébrité-beauté-succès » ou « sensationnalisme et artifices » de certains d'entre eux, font en sorte qu'il importe de développer le sens critique de ce jeune public face à la « malbouffe télévisuelle »⁴. De même, l'on s'inquiète de l'accessibilité à des images à caractère sexuel très explicite sur Internet (exemple: cyberpornographie) qui font référence à une sexualité adulte dite commercialisée et par conséquent, la thématique présentée ici permet d'aborder indirectement la prévention de l'exploitation sexuelle.

De même, il importe, en contrepartie de leur présenter des messages, à travers des supports médiatiques (exemples: publicités, dessins animés, etc.) qui font l'éloge de l'authenticité, de la réalisation de soi et du respect des autres.

Les intentions pédagogiques de cette thématique

Prendre conscience des images et des messages stéréotypés voire à connotation sexuelle dans différents médias accessibles aux enfants et de leurs impacts sur leurs perceptions de la sexualité.

- Identifier les différents médias accessibles aux enfants en distinguant ceux avec et ceux sans écran;
- Déterminer leurs habitudes de consommation médiatique devant un écran;
- Identifier, parmi trois médias populaires auprès des enfants (magazines, vidéoclips et jeux vidéo), la représentation des genres et les références à la sexualité;
- Pour réagir à la « malbouffe télévisuelle », sélectionner parmi divers médias populaires auprès des enfants (publicités, vidéoclips et jeux vidéo) trois messages respectueux et sans stéréotype;
- Discuter, de façon critique, des contenus des différents médias populaires auprès des enfants, notamment quant à la « commercialisation de la sexualité » et de ses impacts sur la perception de la sexualité en général.

Dans le thème

Médias, stéréotypes et images reliées à la sexualité

2 Activités

Activité 1 : Les médias, ça concerne quoi au juste ? (Durée: 25 min) **Page 9**

Activité 2 : **Page 15**

Étape 1: Les messages dans les vidéoclips, les publicités et les jeux vidéo (Durée : 30 min) **Page 15**

Étape 2: Apprendre à devenir critique face aux messages des vidéoclips (Durée : 50 min) **Page 17**

Étape 3: Apprendre à devenir critique face aux messages des publicités (Durée : 50 min) **Page 23**

Étape 4: Apprendre à devenir critique face aux messages des jeux vidéo (Durée : 50 min) **Page 29**

Activités optionnelles

1- *Poursuivre la réflexion à la maison* **Page 39**

2- *Médias pour toute la famille* **Page 41**

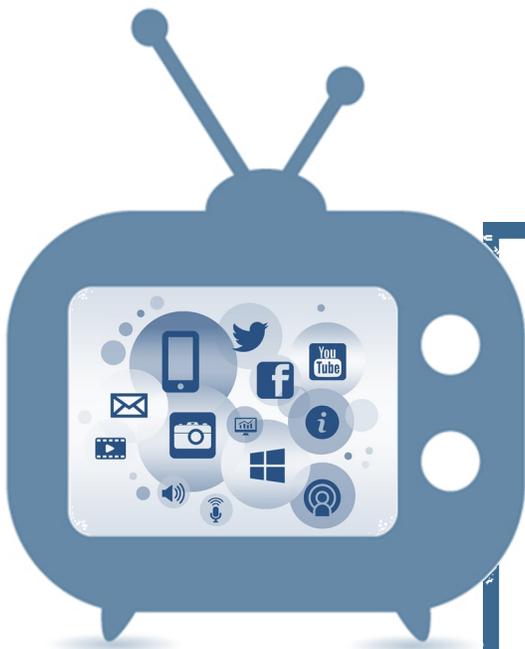
Durée totale: 205 minutes

5^e année

Thème 3

ACTIVITÉ 1

Les médias, ça concerne quoi au juste ?



SOMMAIRE DE L'ACTIVITÉ:

- Discussion
- Présentation d'une vidéo
- Travail individuel (questionnaire)



Durée: 25 minutes



MATÉRIEL REQUIS:

Fiche support 3.1 : Temps passé devant un écran

Diaporama d'animation Diapositives 4 à 12

Accès Internet

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ



1 ANIMER une discussion en posant les questions suivantes, RECUEILLIR leurs opinions et BONIFIER à l'aide des éléments de contenu proposés ci-après :

- Si je dis le mot « médias », de quoi s'agit-il ? À quoi cela sert-il ?
- Peux-tu en nommer quelques-uns ?

Éléments de contenu proposés:



- Si je dis le mot « médias », de quoi s'agit-il ? À quoi cela sert-il ?

Définition de média : « Les médias permettent de diffuser une information vers un grand nombre d'individus »⁵.

- Peux-tu en nommer quelques-uns ?

Exemples concrets de médias : Télévision, radio, journaux, magazines, livres, Internet, réseaux sociaux, etc.



2 PRÉSENTER la vidéo ci-après :

Titre: « Les médias, qu'est-ce que c'est? »⁶

Durée: 1 minute, 7 secondes

Description sommaire de la vidéo : Cette vidéo, tirée du site de Habilo Médias, explique ce que sont les médias.

3 VISIONNER la vidéo.

Pour accéder à la vidéo en ligne : <http://habilomedias.ca/education-m%C3%A9dias-101#MediaMinutes>

4 ANIMER une courte discussion en posant la question suivante, et RECUEILLIR leurs opinions :

- Que penses-tu de cette vidéo ?



5

POURSUIVRE la discussion en posant la question suivante, RECUEILLIR leurs opinions et BONIFIER à l'aide des éléments de contenu proposés ci-après.

- **Quels sont les médias nécessitant un écran et ceux ne nécessitant pas d'écran ?**

Nomme quelques exemples.

- ◇ *Médias avec écran ?*
- ◇ *Médias sans écran ?*

Éléments de contenu proposés:



- **Que penses-tu de cette vidéo ?**

Réponses des enfants.

- **Quels sont les médias nécessitant un écran et ceux ne nécessitant pas d'écran ?**
Nomme quelques exemples.

Médias nécessitant un écran

- **Télévision**

Émissions jeunesse, télérealités, téléséries, films, publicités, bulletins de nouvelles, films documentaires, émissions culturelles, vidéoclips, etc.

- **Internet (ordinateur, tablette, téléphone cellulaire)**

Vidéos de tout genre, vidéoclips, jeux vidéo en ligne, publicités, photos, réseaux sociaux, courriels (e-mails), blogues, achat et écoute de musique en ligne, partage de vidéos, journaux ou magazines en ligne.

Médias ne nécessitant pas d'écran

- **Radio**

Bulletins de nouvelles, musique, publicités, émissions culturelles, lignes ouvertes, etc.

- **Journaux et magazines en format papier**

- **Publicités et panneaux publicitaires non électroniques, etc.**

NOTE À L'INTERVENANT, L'INTERVENANTE



LES IMPACTS DES ÉCRANS: SOUS-ESTIMATION CHEZ LES JEUNES?

Les enfants et les jeunes semblent sous-estimer considérablement le temps passé devant un écran. La prise de conscience est peut-être le premier élément à une démarche de réflexion sur ce sujet (exemple : *J'y consacre X temps, cela m'influence assurément. Suis-je assez critique? Cela a-t-il un impact sur ma vision du monde?*).



6 **DISTRIBUER** la **Fiche support 3.1** intitulée : « Temps passé devant un écran » et **DEMANDER** de répondre, individuellement, à ce petit **questionnaire** sur leurs habitudes de **consommation des médias** (exemples : télévision, jeux vidéo, Internet, téléphonie cellulaire (textos, jeux, etc.), en termes de temps passé devant les écrans et de leurs préférences à l'écran).

7 **DEMANDER** aux enfants d'**ADDITIONNER** ce temps passé devant les écrans sur une année. Exemple : si je passe en moyenne par semaine, 10hres devant un écran, j'y consacrerai donc dans une année 520hres (10hres/semaine X 52 semaines). Si l'on considère qu'une journée d'école équivaut à 7hres environ, ça veut donc dire que je suis devant les écrans pendant 74 jours durant l'année (520hres / 7hres/jour).



8 **ANIMER** une **discussion** à partir des **questions suivantes**, **RECUEILLIR** leurs **opinions** et **BONIFIER** à partir des **éléments de contenu proposés** ci-après :

- *Que penses-tu du résultat que tu as obtenu ? Par semaine ? Et par année ?*
- *D'après toi, combien d'heures par semaine les jeunes québécois de ton âge passent devant les écrans en moyenne ?*
- *Si l'on additionne tout ce temps passé devant les écrans durant une année, mais aussi durant toute une vie, est-ce que cela peut avoir une influence sur nous, notre façon de penser, etc. ? Qu'en penses-tu ?*

9 **RECUEILLIR** les **questionnaires** dans le but de compiler les résultats que vous pourrez présenter au groupe dans les prochains jours.

Éléments de contenu proposés:

- **Que penses-tu du résultat que tu as obtenu ? Par semaine ? Et par année ?**

Réponses des enfants.

- **D'après toi, combien d'heures par semaine les jeunes québécois de ton âge passent devant les écrans en moyenne ?**

Réponses des enfants.

Une recherche canadienne réalisée auprès d'environ 52 000 jeunes (6^e année à Secondaire 5), indiquait que plus de 50% d'entre eux passait plus de 2hres par jour devant les écrans. La moyenne d'heures passée devant les écrans par jour était de 7,8 hres⁷.

Cela veut dire que des jeunes passent plus de temps en contact avec les médias que pour n'importe quelle autre activité (à l'exception du sommeil peut-être) et ce, 7 jours par semaine⁸.

- **Si l'on additionne tout ce temps passé devant les écrans durant une année, mais aussi durant toute une vie, est-ce que cela peut avoir une influence sur nous, notre façon de penser, etc. ? Qu'en penses-tu ?**

Lorsque l'on réalise le temps passé devant les écrans, on peut sans doute se demander si cela peut nous influencer, que l'on soit enfants, adolescents et adultes. Ainsi, es-tu suffisamment critique par rapport à ce que l'on te présente dans les médias et par rapport à ce que l'on veut te vendre ? As-tu déjà comptabilisé le nombre de publicités que tu vois à tous les jours ou celles que l'on te présente lorsque tu vas sur un site Internet ? Crois-tu que cela peut avoir un impact sur tes goûts, tes intérêts ?

Par exemple, si ta chanteuse préférée s'habille de telle façon dans son vidéoclip ou si les skaters que tu admires s'habillent de telle façon dans leurs vidéos de promotion, il se peut que cela influence ta propre façon de t'habiller. On peut réagir en disant: « C'est la mode », mais la mode est fabriquée de toute pièce pour que les consommateurs et les consommatrices (c'est-à-dire nous) achetions ce qu'ils nous proposent.

Ce bombardement de messages de la part des médias peut avoir un impact également sur notre façon de penser. Par exemple, si je regarde constamment tel blogueur ou telle blogueuse, je n'aurai que son point de vue. Pour me faire une meilleure idée, il me faudrait discuter de ce sujet avec mes amis et amies, mes parents, mon enseignant ou enseignante, lire ce qu'en disent les journaux ou certaines revues spécialisées.

En général, les médias nous permettent d'apprendre plein de choses intéressantes et espèrent plaire à leur public, mais certains veulent surtout augmenter leur cote d'écoute pour ainsi vendre davantage d'espace publicitaire.

10 PRÉSENTER les messages-clés suivants :

MESSAGES-CLÉS À PRÉSENTER AUX ENFANTS

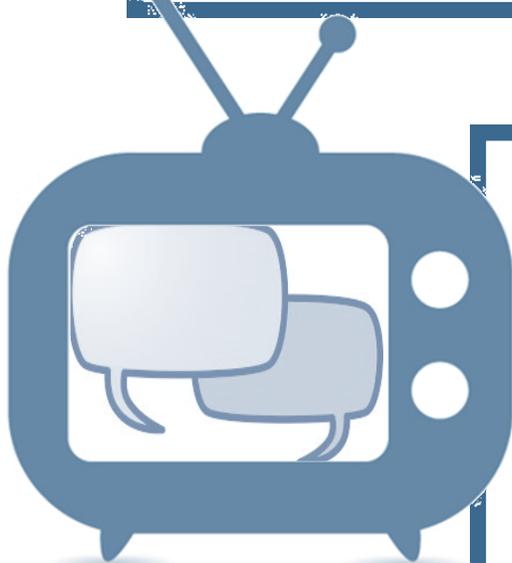
- * *C'est important de réaliser la somme d'heures que l'on passe devant les écrans plutôt que de passer du temps à discuter avec notre famille ou à jouer avec nos amis et amies, etc.*
- * *Dans une recherche réalisée auprès de jeunes de 5^e et 6^e années, un élève sur trois (33 %) disait s'inquiéter de passer trop de temps en ligne. Et 94% choisissaient de se déconnecter d'Internet pour faire autre chose, comme par exemple être avec ses amis et amies, profiter d'un moment de solitude ou sortir à l'extérieur⁹. N'est-ce pas une bonne idée de « décrocher de temps en temps »?*

5^e année

Thème 3

ACTIVITÉ 2, Étape 1

Les messages dans les vidéoclips, les publicités et les jeux vidéo



SOMMAIRE DE L'ACTIVITÉ:

- Travail en équipe



Durée: 30 minutes



MATÉRIEL REQUIS:

Fiche support 3.2 : Règles pour un bon travail en équipe

Fiche support 3.3 : Affiches médias

Fiche support 3.4 A : Travail en équipe sur les vidéoclips

Fiche support 3.4 B : Travail en équipe sur les publicités

Fiche support 3.4 C : Travail en équipe sur les jeux vidéo

Diaporama d'animation Diapositives 13 à 17

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

1 **DISPOSER** sur un mur (ou sur trois murs différents) **trois affichettes distinctes** où il est inscrit: **VIDÉOCLIPS**, **PUBLICITÉS** et **JEUX VIDÉO** (ces affichettes sont disponibles dans la **Fiche support 3.3** intitulée : *Affiches médias*).

2 **DEMANDER** de **choisir**, individuellement, un **média** parmi les trois présentés, celui qui les intéresse davantage et de se **déplacer** dans le local sous l'affichette du média de leur choix.

3 Une fois que les enfants ont choisi leur média, **DEMANDER** de former, à l'intérieur de leur sous-groupe, des **équipes mixtes de 3 à 4 personnes**.



4 **RAPPELER** les différentes **règles pour un bon travail en équipe** (cette liste pourrait être affichée au tableau, ce qui constituerait un bon aide-mémoire) (voir **Fiche support 3.2** : *Règles pour un bon travail en équipe*).

5 **REMETTRE** ensuite à **chacune des équipes** une **Fiche support** correspondant à l'un des trois médias annoncés : **Fiche support 3.4A** (*Travail en équipe sur les vidéoclips*); **Fiche support 3.4B** (*Travail en équipe sur les publicités*) ou **Fiche support 3.4C** (*Travail en équipe sur les jeux vidéo*).

6 **DEMANDER** de **répondre aux questions** de la **Fiche support** reçue et **EXPLIQUER** la **consigne générale suivante** : À partir d'un exemple de vidéoclips, de publicités ou de jeux vidéo que vous connaissez, vous devez analyser son contenu (exemples : De quoi cela parle-t-il ? Comment y présente-t-on les personnages féminins et masculins ? Y a-t-il des images reliées à la sexualité ? Si oui, lesquelles ? Etc .)

7 **PRÉCISER** qu'une analyse suivra sur chacun des médias et ce, par l'intermédiaire de trois activités différentes.

NOTE À L'INTERVENANT, L'INTERVENANTE



LE VISIONNEMENT D'EXEMPLES EN CLASSE: UN POSSIBLE IMPACT NON DÉSIRÉ

Il est important de savoir que nous ne recommandons pas que soient visionnés en groupe les exemples mentionnés par les enfants, car même si ces derniers y font référence, il est possible que ces images ne soient pas appropriées pour eux. Également, nous savons que la portée d'une image sexualisée peut parfois reléguer le message éducatif au second plan, et ce n'est pas ce que nous souhaitons ici dans une optique de prévention de la sexualisation précoce. Vous serez à même de constater que les enfants se souviennent très bien des images qui font référence à la sexualité. Cela dit, il importe de rappeler aux enfants que l'objectif est d'identifier, de mémoire, la présence de stéréotypes et de références à la sexualité dans ces contenus médiatiques sans avoir à les présenter en classe.

5^e année

Thème 3

ACTIVITÉ 2, Étape 2
**Apprendre à devenir critique
face aux messages
des vidéoclips**



SOMMAIRE DE L'ACTIVITÉ:

- Discussion
- Présentation de vidéoclips
- Variante proposée



Durée: 50 minutes



MATÉRIEL REQUIS:

Fiche support 3.4 A : Travail en équipe sur les vidéoclips

Diaporama d'animation Diapositives 18 à 28

Accès Internet

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ



8

Une fois les questions complétées par les équipes, **ANIMER** une **discussion** en demandant **aux porte-paroles** des équipes qui ont travaillé sur un vidéoclip de **partager leurs réponses** à partir des questions demandées sur leur **Fiche support 3.4A** (*Travail en équipe sur les vidéoclips*). Reprendre une question à la fois pour chacune des équipes.



Conformément à la Fiche support 3.4A, voici les questions posées aux équipes.

A. Description du vidéoclip :

- *Quel est le titre de la chanson ? Quel est le nom de l'artiste ou du groupe qui chante la chanson ?*
- *De quoi parle-t-on dans ce vidéoclip ?*
- *Est-ce que les images présentées dans ce vidéoclip correspondent au texte de la chanson ? Expliquez en quelques mots.*
- *Est-ce qu'il y a des images, des scènes ou des mots que vous n'avez pas bien compris dans ce vidéoclip ? Si oui, lesquels ?*
- *Qu'est-ce que vous avez aimé dans ce vidéoclip ? Expliquez en quelques mots.*
- *Y a-t-il des choses que vous avez moins aimées ou qui vous ont choqués dans ce vidéoclip ? Expliquez en quelques mots.*

B. Description des personnages féminins et masculins:

- *Décrivez le personnage féminin principal (exemples : son apparence, son style vestimentaire, son rôle (elle chante, elle joue tel personnage, etc.)).*
- *Décrivez le personnage masculin principal (exemples : son apparence, son style vestimentaire, son rôle (il chante, il joue tel personnage, etc.)).*
- *Y a-t-il une différence entre ce que font les femmes et ce que font les hommes dans ce vidéoclip ? Expliquez en quelques mots.*

C. Images reliées à la sexualité et à la violence:

- *Y a-t-il des personnages qui sont très déshabillés ou dénudés dans ce vidéoclip ? Si oui, était-ce nécessaire ou utile pour décrire la chanson ? Expliquez en quelques mots.*
- *Y a-t-il des personnages qui ont des gestes liés à la sexualité dans ce vidéoclip (exemples : danses sexy, longs baisers, gestes intimes entre adultes, etc.) ? Si oui, était-ce nécessaire ou utile pour décrire la chanson ? Expliquez en quelques mots.*
- *Y a-t-il de la violence dans ce vidéoclip ? Si oui, était-ce nécessaire ou utile pour décrire la chanson ? Expliquez en quelques mots.*

9

Une fois que toutes les personnes porte-paroles des équipes ayant travaillé sur un vidéoclip se sont exprimées, **POURSUIVRE** la discussion avec le reste du groupe à partir des **questions de précision** suivantes et **RECUEILLIR** leurs opinions :

- *Que retiens-tu de l'analyse de ces vidéoclips ?*
- *Est-ce que les histoires, c'est-à-dire les scénarios présentés en images, te semblent réalistes ? Autrement dit, est-ce que cela a de fortes chances de se produire dans la réalité ?*
- *Certains vidéoclips sont drôles, joliment réalisés, pleins d'imagination et intéressants. Mais il arrive parfois que des vidéoclips présentent des stéréotypes sur les hommes ou sur les femmes ou encore des images liées à la sexualité ou à la violence. Pourquoi, d'après toi ?*
- *Est-ce que cela peut avoir des conséquences sur les enfants, les adolescents et les adolescentes qui regardent ces vidéoclips ? Si oui, lesquelles ou si non, pourquoi ?*
- *En général, d'après toi, est-ce que les vidéoclips sont appropriés pour un public de ton âge (10-11 ans) ? Si oui ou si non, pourquoi ?*

Éléments de contenu proposés:



- *Que retiens-tu de l'analyse de ces vidéoclips ?*
Réponses des enfants.
- *Est-ce que les histoires, c'est-à-dire les scénarios présentés en images, te semblent réalistes ? Autrement dit, est-ce que cela a de fortes chances de se produire dans la réalité ?*
Réponses des enfants. Peuvent être variables selon le choix des vidéoclips.
- *Certains vidéoclips sont drôles, joliment réalisés, pleins d'imagination et intéressants. Mais il arrive parfois que des vidéoclips présentent des stéréotypes sur les hommes ou sur les femmes ou encore des images liées à la sexualité ou à la violence. Pourquoi, d'après toi ?*

Te souviens-tu de ce qu'est un stéréotype ? C'est une « idée » toute faite de ce que doit être ou de ce que doit faire un garçon ou une fille. Certaines de ces images stéréotypées ou liées à la sexualité ou à la violence semblent parfois utiles pour mieux comprendre l'histoire qu'on y raconte, mais en réalité, très souvent, il n'y a aucun lien entre ce que l'on voit et les paroles de la chanson. Pourquoi alors, insister sur de telles images ? Par manque d'imagination peut-être. Mais très certainement pour attirer l'attention des spectateurs et des spectatrices, qui vont vouloir revoir le clip et finalement, acheter la musique de l'artiste.

- *Est-ce que cela peut avoir des conséquences sur les enfants, les adolescents et les adolescentes qui regardent ces vidéoclips ? Si oui, lesquelles ou si non, pourquoi ?*

Tout dépend de l'âge, du temps consacré à regarder ces vidéoclips, de l'esprit critique et de la sensibilité de chaque personne.

Le risque, lorsqu'on en visionne beaucoup, serait de croire qu'il faut ressembler à ces personnes ou agir comme elles (exemples : apparence, style vestimentaire, attitudes et comportements), en oubliant que tout ça, c'est du spectacle. On peut apprécier nos idoles, leur musique, leur talent, s'en inspirer, mais on doit apprendre aussi à développer notre propre personnalité.

- *En général, d'après toi, est-ce que les vidéoclips sont appropriés pour un public de ton âge (10-11 ans) ? Si oui ou si non, pourquoi ?*

Certains vidéoclips sont appropriés pour tout public, peu importe l'âge. D'autres vidéoclips présentent des images liées à la violence ou à la sexualité qui ne sont pas appropriées pour des enfants, y compris ceux de ton âge.

10 **POURSUIVRE** l'étape 2 de l'activité portant sur les vidéoclips avec la **présentation de deux vidéoclips**, en précisant qu'il s'agit de deux vidéoclips différents à partir d'une même chanson intitulée « *Ella, elle l'a* ». La même chanson est interprétée par deux chanteuses différentes. Le but de l'exercice étant d'identifier les différences entre les deux vidéoclips. **PRÉCISER** qu'il est important de bien écouter les paroles de la chanson.

11 **PRÉSENTER** la vidéo ci-après :

Titre: « Ella, elle l'a » (Version originale de 1987) (musique et paroles de Michel Berger)¹⁰.

Durée: 4 minutes, 50 secondes

Description sommaire de la vidéo : Cette chanson est un hommage à la chanteuse de jazz-blues, Mme Ella Fitzgerald (photos fréquentes de la chanteuse dans le clip). Les paroles de cette chanson valorisent son grand talent de chanteuse et le fait que ce soit une femme d'exception. Cette chanson est ici interprétée par France Gall.



NOTE À L'INTERVENANT, L'INTERVENANTE



CONSEILS POUR LE VISIONNEMENT DE CES VIDÉOS ACCESSIBLES EN LIGNE

Hyperliens et diffusion devant un groupe

Étant donné les règles à observer concernant les droits d'auteurs, l'interdiction de diffuser devant un public des photos, des vidéoclips, des vidéos, etc., et le fait que ce programme ne détienne pas l'autorisation officielle de diffuser le présent matériel audiovisuel devant public, nous vous demandons de vous référer au préambule, plus précisément à la rubrique portant sur « *Les vidéos en ligne et les films* ».

Accès à la plateforme Safeshare.tv

Pour plus de détails sur cette plateforme fort intéressante qui facilite la diffusion de vidéos en minimisant toutes les distractions accompagnant souvent les vidéos sur Youtube®, vous référer au préambule, plus précisément à la rubrique portant sur « *Les vidéos en ligne et les films* ».

Possibilité d'écouter le visionnement de la 1^{ère} vidéo « Ella, elle l'a » (1987)

Il vous sera possible de mettre fin au visionnement à 2 min 40 sec, car cette portion visionnée sera suffisante pour réaliser l'analyse critique proposée.

12 **VISIONNER** la vidéo.

Pour accéder à la vidéo en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=lgHGU8gqz9U>

13 **ANIMER** une discussion à partir des questions suivantes et **RECUEILLIR** leurs opinions :

- De quoi parle-t-on dans cette chanson ?
- Que dit-on concrètement de cette femme pour lui rendre hommage ?



14 PRÉSENTER ensuite la vidéo ci-après :

Titre: « Ella, elle l'a » (Version revisitée en 2008), interprétée par la chanteuse Kate Ryan¹¹.

Durée: 4 minutes, 50 secondes

Description sommaire de la vidéo : Cette version de la chanson « Ella, elle l'a » est une version « revisitée » et « remixée » en 2008 et interprétée, cette fois, par la chanteuse Kate Ryan.

15 VISIONNER la vidéo.

Pour accéder à la vidéo en ligne : https://www.youtube.com/watch?annotation_id=pfc3AOqd9lzMP1V8&feature=s2lp&src_vid=hdJNoss7jAo&v=Oqd9lzMP1V8

Variante proposée

Il est aussi possible de présenter les deux vidéoclips de cette façon :

Dans un premier temps :

- PRÉSENTER le vidéoclip de Kate Ryan (2008) sans le son;
- ANIMER une discussion à partir des questions suivantes :
 - *En te fiant seulement aux images, de quoi s'agit-il, d'après toi ?*
 - *Autrement dit, cette chanson parle de quoi ?*

Dans un deuxième temps :

- PRÉSENTER le vidéoclip avec le son;
- ANIMER une discussion à partir des questions suivantes :
 - *Que réalises-tu suite aux visionnements avec et sans le son ?*
 - *Est-ce que les images du vidéoclip correspondent aux paroles de la chanson ?*

Dans un troisième temps :

- PRÉSENTER la version originale du vidéoclip de France Gall (1987)

16 ANIMER une discussion à partir des questions suivantes, RECUEILLIR leurs opinions et BONIFIER à partir des éléments de contenu proposés ci-après:

- *Que remarques-tu dans le premier vidéoclip? Et dans le second ?*
- *Y a-t-il des différences entre les images des deux vidéoclips (celui de 1987 et celui de 2008) ? Si oui, lesquelles ?*
- *Est-ce que les images des deux vidéoclips correspondent aux paroles de la chanson ?*

Éléments de contenu proposés:

- **Que remarques-tu dans le premier vidéoclip ? Et dans le second ?**

Réponses des enfants.

- **Y a-t-il des différences entre les images des deux vidéoclips (celui de 1987 et celui de 2008) ? Si oui, lesquelles ?**

Dans le vidéoclip original de la chanson «Ella, elle l'a» (1987), on comprend que cette chanson parle du grand talent de la chanteuse Ella Fitzgerald... et de l'admiration que les gens ont pour cette femme.

Quant à la seconde version du vidéoclip (2008), on n'y parle même pas de Mme Fitzgerald. Toute l'attention est sur l'interprète (Kate Ryan) qui joue tous les personnages du clip (agente de bord, passagère et pilote de l'avion). D'ailleurs, on ne comprend pas trop pourquoi cela se passe dans un avion. Ce que l'on remarque cependant, c'est que la chanteuse a parfois des attitudes séductrices et sexy.

- **Est-ce que les images des deux vidéoclips correspondent aux paroles de la chanson ?**

Dans le vidéoclip où France Gall chante la chanson « Ella, elle l'a », le message que l'on comprend, est : « Ella (Fitzgerald) a... du talent! ». Tandis que dans la version où Kate Ryan interprète la chanson, le message semble plutôt être : « Elle (Kate Ryan) a... l'allure sexy! ». Dans cette version, on oublie complètement la signification des paroles originales où l'on voulait rendre hommage à une femme admirable sans compter que Ella Fitzgerald n'apparaît même plus dans le clip.

En somme, les images du vidéoclip plus récent (2008) n'ont rien à voir avec les paroles de la chanson. Dans ce vidéoclip, on insiste davantage sur l'apparence, le style vestimentaire et l'allure sexy de la chanteuse plutôt que sur son talent et sur le texte de la chanson.

On peut apprécier et admirer le talent de nos chanteuses ou chanteurs préférés; aimer leur style, leur musique. Mais il importe d'être critique par rapport aux messages transmis dans leurs vidéoclips, messages qui, parfois, peuvent être inutilement stéréotypés ou même violents.

17

FÉLICITER les enfants en leur disant: BRAVO ! Tu sauras dorénavant être davantage critique par rapport aux vidéoclips ! Puis **CONCLURE** cette activité à partir de la **question suivante**, **RECUEILLIR** leurs **opinions**:

- **Que retiens-tu de cette activité ?**

5^e année

Thème 3

ACTIVITÉ 2, Étape 3
**Apprendre à devenir critique
face aux messages
des publicités**



SOMMAIRE DE L'ACTIVITÉ:

- Discussion
- Présentation d'une vidéo



Durée: 50 minutes



MATÉRIEL REQUIS:

Fiche support 3.4 B : Travail en équipe sur les publicités

Diaporama d'animation Diapositives 29 à 38

Accès Internet

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

18

ANIMER une discussion en demandant aux porte-paroles des équipes qui ont travaillé sur une publicité de **partager leurs réponses** à partir des questions demandées sur leur **Fiche support 3.4B** (*Travail en équipe sur les publicités*). Reprendre une question à la fois pour chacune des équipes.



Conformément à la Fiche support 3.4B, voici les questions posées aux équipes.

A. Description de la publicité :

- Quel est le produit vendu dans cette publicité ? Quelle est la compagnie qui le vend ?
- Où peut-on voir cette publicité (exemples : magazine, télévision, Internet, etc.) ?
- De quoi parle-t-on dans cette publicité ?
- Est-ce que les images (ou séquences filmées) présentées dans cette publicité correspondent bien au produit à vendre ? Expliquez en quelques mots.
- Est-ce qu'il y a des images, des scènes ou des mots que vous n'avez pas bien compris dans cette publicité ? Si oui, lesquels ?
- Qu'est-ce que vous avez aimé dans cette publicité ? Expliquez en quelques mots.
- Y a-t-il des choses que vous avez moins aimées ou qui vous ont choqués dans cette publicité ? Expliquez en quelques mots.

B. Description des personnages féminins et masculins:

- Décrivez le personnage féminin principal (exemples : son apparence, son style vestimentaire, son rôle (elle joue tel personnage dans la publicité, etc.)).
- Décrivez le personnage masculin principal (exemples : son apparence, son style vestimentaire, son rôle (il joue tel personnage dans la publicité, etc.)).
- Y a-t-il une différence entre ce que font les femmes et ce que font les hommes dans cette publicité ? Expliquez en quelques mots.

C. Images reliées à la sexualité et à la violence:

- Y a-t-il des personnages qui sont très déshabillés ou dénudés dans cette publicité? Si oui, était-ce nécessaire ou utile pour vendre ce produit ? Expliquez en quelques mots.
- Y a-t-il des personnages qui ont des gestes liés à la sexualité dans cette publicité (exemples : danses sexy, longs baisers, gestes intimes entre adultes, etc.)? Si oui, était-ce nécessaire ou utile pour vendre ce produit? Expliquez en quelques mots.
- Y a-t-il de la violence dans cette publicité? Si oui, était-ce nécessaire ou utile pour vendre ce produit ? Expliquez en quelques mots.

19

Une fois que toutes les personnes porte-paroles des équipes ayant travaillé sur une publicité se sont exprimées, **POURSUIVRE** la discussion avec le reste du groupe à partir des **questions de précision** suivantes et **RECUEILLIR** leurs opinions :

- **Que retiens-tu de l'analyse de ces publicités ?**
- **Est-ce que les histoires, c'est-à-dire les scénarios présentés en images, te semblent réalistes ? Autrement dit, est-ce que cela a de fortes chances de se produire dans la réalité ?**
- **Certaines publicités sont drôles, joliment réalisées, pleines d'imagination et intéressantes. Mais il arrive parfois que des publicités présentent des stéréotypes sur les hommes ou sur les femmes ou encore des images liées à la sexualité ou à la violence. Pourquoi, d'après toi ?**
- **Est-ce que cela peut avoir des conséquences sur les enfants, les adolescents et les adolescentes qui regardent ces publicités ? Si oui, lesquelles ou si non, pourquoi ?**
- **En général, d'après toi, est-ce que les publicités sont appropriées pour un public de ton âge (10-11 ans) ? Si oui ou si non, pourquoi ?**

Éléments de contenu proposés:



- **Que retiens-tu de l'analyse de ces publicités?**
Réponses des enfants.
- **Est-ce que les histoires, c'est-à-dire les scénarios présentés en images, te semblent réalistes ? Autrement dit, est-ce que cela a de fortes chances de se produire dans la réalité ?**

Réponses des enfants. Peuvent être variables selon le choix des publicités.

- **Certaines publicités sont drôles, joliment réalisées, pleines d'imagination et intéressantes. Mais il arrive parfois que des publicités présentent des stéréotypes sur les hommes ou sur les femmes ou encore des images liées à la sexualité ou à la violence. Pourquoi, d'après toi ?**

Certaines de ces images stéréotypées ou liées à la sexualité ou à la violence semblent parfois utiles ou drôles pour mieux vendre le produit, mais il arrive qu'il n'y ait aucun lien entre ce que l'on voit et le produit en question. Pourquoi alors, insister sur de telles images ? Par manque d'imagination peut-être. Mais très certainement pour attirer l'attention des consommateurs ou des consommatrices, qui vont porter davantage attention à la publicité et probablement, acheter le produit qu'on voulait leur vendre.

- **Est-ce que cela peut avoir des conséquences sur les enfants, les adolescents et les adolescentes qui regardent ces publicités ? Si oui, lesquelles ou si non, pourquoi ?**

Tout dépend de l'âge, du temps consacré à regarder ces publicités, de l'esprit critique et de la sensibilité de chaque personne.

Le risque, lorsqu'on en voit beaucoup, serait de croire qu'il faut ressembler à ces personnes ou agir comme elles (exemples : apparence, style vestimentaire, attitudes et comportements), en oubliant que tout ça, c'est de la publicité, du marketing.

- **En général, d'après toi, est-ce que les publicités sont appropriées pour un public de ton âge (10-11 ans) ? Si oui ou si non, pourquoi ?**

Les publicités veulent rejoindre des consommateurs ou des consommatrices pour vendre un produit ou des services. Pour pouvoir les acheter, il faut être adulte ou adolescents.

Éléments de contenu proposés:



Les images de certaines publicités sont appropriées pour tout public, peu importe l'âge, et même si, au départ, ces publicités ne s'adressent pas à des enfants. D'autres publicités utilisent des images qui s'adressent davantage aux adultes. Malgré cela, des enfants peuvent les voir facilement à la télévision, dans les magazines, sur les panneaux publicitaires, etc.

Mais savais-tu qu'au Québec, la « Loi sur la protection du consommateur interdit la publicité destinée spécifiquement aux enfants âgés de moins de 13 ans, dans un but commercial »¹², c'est-à-dire dans le but qu'ils achètent un produit. Car on considère que c'est un public qui est influençable et vulnérable.



20

PRÉSENTER la vidéo ci-après :

Titre: « Dove evolution »¹³

Durée: 1 minute, 14 secondes

Description sommaire de la vidéo : Dans cette vidéo, on voit la transformation d'une jeune femme dont la photo se retrouvera ensuite sur un panneau publicitaire.

NOTE À L'INTERVENANT, L'INTERVENANTE



CONSEILS POUR LE VISIONNEMENT DE CETTE VIDÉO ACCESSIBLE EN LIGNE

Hyperliens et diffusion devant un groupe

Étant donné les règles à observer concernant les droits d'auteurs, l'interdiction de diffuser devant un public des photos, des vidéoclips, des vidéos, etc., et le fait que ce programme ne détienne pas l'autorisation officielle de diffuser le présent matériel audiovisuel devant public, nous vous demandons de vous référer au préambule, plus précisément à la rubrique portant sur « Les vidéos en ligne et les films ».

Accès à la plateforme Safeshare.tv

Pour plus de détails sur cette plateforme fort intéressante qui facilite la diffusion de vidéos en minimisant toutes les distractions accompagnant souvent les vidéos sur Youtube®, vous référer au préambule, plus précisément à la rubrique portant sur « Les vidéos en ligne et les films ».

21

VISIONNER la vidéo.

Pour accéder à la vidéo en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=iYhCnojf46U>



22

ANIMER une courte discussion sur cette vidéo à partir des questions suivantes. **RECUEILLIR** leurs opinions et **BONIFIER** à l'aide des éléments de contenu proposés ci-après :

- *Que penses-tu de cette vidéo ?*
- *Bien que le personnage principal de cette vidéo soit une femme, crois-tu que cela soit aussi possible chez les hommes mannequins de subir ces transformations à l'aide du logiciel Photoshop®? Explique en quelques mots.*
- *Quel impact cela peut-il avoir sur des jeunes et des adultes de voir des publicités où l'apparence des hommes et des femmes a été modifiée par un logiciel ?*

Éléments de contenu proposés:

- *Que penses-tu de cette vidéo ?*

Réponses des enfants.

- *Bien que le personnage principal de cette vidéo soit une femme, crois-tu que cela soit aussi possible chez les hommes mannequins de subir ces transformations à l'aide du logiciel Photoshop® ? Explique en quelques mots.*

Bien que les femmes et les hommes mannequins soient jolis au départ, plusieurs d'entre eux ne sont pas photographiés « au naturel » dans plusieurs de ces magazines. Ils sont d'abord coiffés et maquillés par une équipe professionnelle; puis, dans la majeure partie du temps, retouchés par un logiciel de modification d'images comme celui de « Photoshop® », où l'on efface ce que l'on juge être des « imperfections ». Donc, ce que l'on voit ne correspond pas à la réalité. Dans la « vraie vie », personne ne peut se «photoshopper» le matin avant de partir pour le travail ou pour l'école. Heureusement, de plus en plus de magazines refusent de modifier électroniquement les photos des mannequins qui posent pour eux.

Il est important d'être critique par rapport à ces images de femmes et d'hommes qui semblent parfaits et sans défaut. La beauté n'a pas qu'un seul format, qu'un seul modèle et n'est pas liée non plus à la perfection.

- *Quel impact cela peut-il avoir sur des jeunes et des adultes de voir des publicités où l'apparence des hommes et des femmes a été modifiée par un logiciel?*

Si les garçons et les filles de ton âge sont constamment à comparer leur corps à celui de ces adultes mannequins ou comédiens et qui ont fait l'objet de transformations par informatique, ils et elles auront l'impression de ne jamais correspondre à ces modèles et risquent d'être forcément déçus et constamment insatisfaits.

Les adultes aussi risquent de vivre de la pression à correspondre à cette image qui est faussée.

23

FÉLICITER les enfants en leur disant: BRAVO ! Tu sauras dorénavant être davantage critique par rapport aux publicités ! Puis **CONCLURE** cette activité à partir de la **question suivante, RECUEILLIR** leurs opinions:

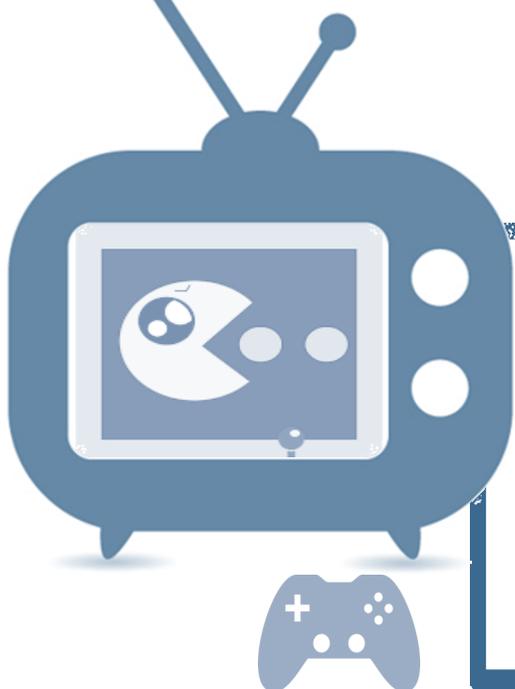
- *Que retiens-tu de cette activité ?*

5^e année

Thème 3

ACTIVITÉ 2, Étape 4

Apprendre à devenir critique face aux messages des jeux vidéo



SOMMAIRE DE L'ACTIVITÉ:

- Discussion
- Présentation d'une vidéo
- Activités optionnelles proposées



Durée: 50 minutes



MATÉRIEL REQUIS:

Fiche support 3.4 C :	Travail en équipe sur les jeux vidéo
Fiche support 3.6 :	Pictogrammes de cotation de jeux vidéo «ESRB»
Fiche support 3.7 :	Lettre aux parents/tuteurs
Diaporama d'animation	Diapositives 39 à 50
Accès Internet	

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

24

ANIMER une **discussion** en demandant aux **porte-paroles** des équipes qui ont travaillé sur les jeux vidéo de **partager leurs réponses** à partir des questions demandées sur leur **Fiche support 3.4C** (*Travail en équipe sur les jeux vidéo*). Reprendre une question à la fois pour chacune des équipes.



Conformément à la Fiche support 3.4C, voici les questions posées aux équipes.

A. Description du jeu vidéo :

- Quel est le titre de ce jeu vidéo ?
- De quoi parle-t-on dans ce jeu vidéo ?
- Que faut-il faire pour gagner dans ce jeu vidéo ?
- Est-ce qu'il y a des images, des scènes ou des mots que vous n'avez pas bien compris dans ce jeu vidéo ? Si oui, lesquels ?
- Qu'est-ce que vous avez le plus aimé dans ce jeu vidéo ? Expliquez en quelques mots.
- Est-ce qu'il y a des choses que vous avez moins aimées ou qui vous ont choqués dans ce jeu vidéo ? Expliquez en quelques mots.

B. Description des personnages féminins et masculins:

- Décrivez le personnage féminin principal (exemples: son apparence, son style vestimentaire, son rôle (elle joue tel personnage, etc.)).
- Décrivez le personnage masculin principal (exemples: son apparence, son style vestimentaire, son rôle (il joue tel personnage, etc.)).
- Y a-t-il une différence entre ce que font les femmes et ce que font les hommes dans ce jeu vidéo ? Expliquez en quelques mots.

C. Images reliées à la sexualité et à la violence :

- Y a-t-il des personnages qui sont très déshabillés ou dénudés dans ce jeu vidéo ? Si oui, était-ce nécessaire ou utile pour pouvoir jouer à ce jeu ? Expliquez en quelques mots.
- Y a-t-il des personnages qui ont des gestes liés à la sexualité dans ce jeu vidéo (exemples: danses sexy, longs baisers, gestes intimes entre adultes, etc.)? Si oui, était-ce nécessaire ou utile pour pouvoir jouer à ce jeu ? Expliquez en quelques mots.
- Y a-t-il de la violence dans ce jeu vidéo? Si oui, était-ce nécessaire ou utile pour pouvoir jouer à ce jeu ? Expliquez en quelques mots.

25

Une fois que toutes les personnes porte-paroles des équipes ayant travaillé sur un jeu vidéo se sont exprimées, **POURUIVRE** la **discussion** sur les jeux vidéo avec le reste du groupe à partir des **questions** suivantes et **RECUEILLIR** leurs **opinions** :

- *Que retiens-tu de l'analyse de ces jeux vidéo ?*
- *Est-ce que les histoires, c'est-à-dire les scénarios présentés en images te semblent réalistes ? Autrement dit, est-ce que cela a de fortes chances de se produire dans la réalité ?*
- *Certains jeux vidéo sont drôles, joliment réalisés, pleins d'imagination et intéressants. Mais il arrive parfois que des jeux vidéo présentent des stéréotypes sur les hommes ou sur les femmes ou encore des images liées à la sexualité ou à la violence. Pourquoi, d'après toi ?*
- *Est-ce que cela peut avoir des conséquences sur les enfants, les adolescents et les adolescentes qui jouent à ces jeux vidéo ? Si oui, lesquelles ou si non, pourquoi ?*
- *En général, d'après toi, est-ce que les jeux vidéo sont appropriés pour un public de ton âge (10-11 ans) ? Si oui ou si non, pourquoi ?*

Éléments de contenu proposés:



- *Que retiens-tu de l'analyse de ces jeux vidéo?*
Réponses des enfants.
- *Est-ce que les histoires, c'est-à-dire les scénarios présentés en images, te semblent réalistes ? Autrement dit, est-ce que cela a de fortes chances de se produire dans la réalité ?*

Réponses des enfants. Peuvent être variables selon le choix des jeux vidéo.

- *Certains jeux vidéo sont drôles, joliment réalisés, pleins d'imagination et intéressants. Mais il arrive parfois que des jeux vidéo présentent des stéréotypes sur les hommes ou sur les femmes ou encore des images liées à la sexualité ou à la violence ? Pourquoi, d'après toi ?*

Ce peut être très différent d'un jeu vidéo à l'autre. Il y a des jeux où l'on peut développer ses habiletés (exemples : danse, course automobile, etc.), ou ses réflexes (exemple : éviter des obstacles, etc.). Dans d'autres jeux vidéo, il faut éliminer des bêtes, des monstres, etc. D'autres encore, présentent des scènes de violence où il faut éliminer des gens (exemple : jeu de guerre) : ceux-ci s'adressent habituellement à des personnes âgées de plus de 17 ans. Pourquoi parfois insistent-ils sur des images stéréotypées ou parfois liées à la sexualité ou à la violence ? Pour accrocher l'intérêt de la personne qui joue, qui devient prise par le jeu et fascinée par les personnages, le côté fantastique de l'histoire et par le fait que l'on devient celui ou celle qui contrôle l'action.

- *Est-ce que cela peut avoir des conséquences sur les enfants, les adolescents et les adolescentes qui regardent ces jeux vidéo ? Si oui, lesquelles ou si non pourquoi ?*

Tout dépend de l'âge, du temps consacré à jouer à ces jeux vidéo, de l'esprit critique et de la sensibilité de chaque personne. Mais ce sont les jeux vidéo qui sont violents qui sont les plus préoccupants pour un jeune public. Car ici, le but du jeu est de blesser ou même de tuer des gens et certaines images sont très violentes et réalistes.

Le risque, lorsqu'on joue beaucoup à des jeux vidéo particulièrement violents, est de croire que la violence est une solution à un problème. On peut ne plus réaliser les conséquences de la violence sur les victimes, même s'il s'agit de personnages, car l'on est trop capté par le jeu.

Éléments de contenu proposés:



- En général, d'après toi, est-ce que les jeux vidéo sont appropriés pour un public de ton âge (10-11 ans) ? Si oui ou si non, pourquoi ?

Certains jeux vidéo sont appropriés pour tout public, peu importe l'âge. D'autres jeux vidéo présentent des images liées à la violence ou à la sexualité qui ne sont pas appropriées pour des enfants, y compris ceux de ton âge. D'ailleurs, il existe une classification des jeux vidéo pour savoir à quelle catégorie d'âge c'est approprié ou pas d'y jouer.

NOTE À L'INTERVENANT, L'INTERVENANTE



AVANT D'ANIMER LA PROCHAINE DISCUSSION...

Nous vous recommandons de vous référer à la **Fiche support 3.6** intitulée : *Pictogrammes de cotation de jeux vidéo «ESRB»*¹⁴. Il s'agit de la classification des jeux vidéo offerte par l'organisme « Entertainment Software Rating Board (ESRB)» (<https://www.esrb.org/>). Tout le contenu de cette fiche support est tiré tel quel du site : http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_fr.jsp

L'ESRB est une instance à but non-lucratif et autonome qui, depuis 1994, se donne comme mandat d'assigner des cotes aux jeux vidéo, notamment pour permettre aux parents de faire des choix éclairés lorsque ceux-ci décident d'acheter un jeu vidéo à leurs enfants¹⁵.

Les cotes de l'ESRB se lisent en trois catégories¹⁶ :

Les catégories de classement : indications sur ce qui est approprié selon l'âge;

La description des contenus : les éléments de contenu qui ont mené à une cote particulière ou auxquels une attention spéciale doit être apportée;

Les éléments interactifs : la capacité d'interaction des utilisateurs et utilisatrices, le partage de la localisation de l'utilisateur ou de l'utilisatrice ou de toutes autres informations personnelles en ligne avec d'autres utilisateurs.

Sur la **Fiche support 3.6** intitulée : *Pictogrammes de cotation de jeux vidéo «ESRB»*, vous y trouverez également des couvertures de boîtiers de jeux vidéo. Vous pouvez décider de ne pas montrer aux enfants les images de ces jeux vidéo qui ne correspondent pas à leur catégorie d'âge (exemples: jeux vidéo classés M : Mature/Jeunes adultes : 17 ans et plus). Chaque jeu est accompagné de la cote de l'ESRB. Cependant, il est fort probable que les enfants vous indiquent qu'ils jouent à des jeux vidéo qui ne correspondent pas à leur âge (exemples: T (Teens/Adolescents : 13 ans et plus) et peut-être aussi M (Mature/Jeunes adultes : 17 ans et plus)), d'où l'importance de cette discussion concernant les raisons d'une telle cotation et des impacts probables d'avoir accès à des images non-appropriées pour leur âge. De même, notez que les jeux vidéo classés « Cote en attente », peuvent se louer ou se vendre en club vidéo, sans que l'on ait attribué une cote définitive et être visionnés par des plus jeunes que le public auquel ils sont censés être destinés.

Puisque la popularité d'un jeu vidéo évolue rapidement et parfois même, d'une année à l'autre, il se peut que les exemples qui vous sont présentés dans le présent programme deviennent, hélas, déjà désuets aux yeux des enfants au moment où vous ferez cette activité. Rien ne vous empêche d'adapter cette activité, avec le temps, à l'aide de noms de jeux vidéo plus récents et populaires auprès des enfants.

26

ANIMER une discussion à partir des questions suivantes, RECUEILLIR leurs opinions et BONIFIER à l'aide des éléments de contenu proposés ci-après et de la Fiche support 3.6 intitulée : « Pictogrammes de cotation de jeux vidéo «ESRB» :

- *Peux-tu me nommer des jeux vidéo auxquels tu as déjà joués ?*
- *As-tu déjà remarqué le pictogramme (image) sur la pochette de ce jeu vidéo ?*
- *Que signifie ce pictogramme selon toi ?*
- *Est-ce important de respecter ce qui est indiqué sur ces pictogrammes ? Si oui, pourquoi ?*

Éléments de contenu proposés:



- *Peux-tu me nommer des jeux vidéo auxquels tu as déjà joués ?*

Réponses des enfants.

- *As-tu déjà remarqué le pictogramme (image) sur la pochette de ce jeu vidéo ?*

Réponses des enfants.

- *Que signifie ce pictogramme selon toi ?*

Dans la charte de l'organisme « Entertainment Software Rating Board (ESRB) », il y a d'importantes précisions telles :

- La catégorie « 10 ans et plus » et la catégorie « TEEN » (adolescence), qui elle, débute à 13 ans, signifient que les enfants plus jeunes que l'âge indiqué ne devraient pas visionner ces jeux vidéo.
- De même, les jeux vidéo classés « M » sont pour des adolescents et des adolescentes âgés de 17 ans et plus. Ce n'est donc pas pour des enfants de ton âge.
- Pour les jeux vidéo classés « Cote en attente », ceux-ci ne correspondent habituellement pas à ton groupe d'âge non plus. Ce qui peut donner accès à des images non-appropriées pour ton âge (exemples: violence, sexualité).

- *Est-ce important de respecter ce qui est indiqué sur ces pictogrammes ? Si oui, pourquoi ?*

Il y a des jeux vidéo très originaux, amusants, pleins d'imagination, où l'on est captivé par l'univers des personnages; certains jeux vidéo sont instructifs, permettent de développer les réflexes et le sens de l'observation, etc.

Mais il y a aussi des jeux vidéo dans lesquels certaines images peuvent être dérangeantes ou parfois trop violentes, ce qui peut créer du stress et des peurs chez les enfants. De plus, il peut être difficile pour certains jeunes de bien faire la différence entre les personnages fictifs des jeux vidéo et la réalité et ainsi, vouloir reproduire ce qu'ils voient (exemple : avoir des comportements violents pour régler des conflits au lieu de discuter, etc.).

Des spécialistes de la protection des enfants et des adolescents ont pris connaissance du contenu des jeux vidéo et ont donné une cote précise pour chacun d'entre eux. Ils veulent s'assurer que les contenus des jeux vidéo respectent les étapes du développement de l'enfance et de l'adolescence.

C'est donc important de respecter l'âge auquel on peut regarder ces jeux vidéo. Ces pictogrammes sont des règles de « sécurité ». On peut comparer cela au code de la route. Ainsi, si le conducteur d'une voiture voit inscrit sur un panneau, une limite de vitesse ou un schéma indiquant que le passage est interdit, il sait qu'il faut respecter cette règle pour sa sécurité. C'est la même chose avec les pictogrammes des jeux vidéo; ils nous indiquent des règles de sécurité pour un public jeunesse.



27

PRÉSENTER la vidéo ci-après :

Titre: « The present » (Le cadeau) ¹⁷

Durée: 4 minutes, 18 secondes

Description sommaire de la vidéo : Dans cette vidéo, on voit un jeune garçon qui joue à des jeux vidéos et rien d'autre ne semble l'intéresser jusqu'au moment où il reçoit un cadeau inattendu.

NOTE À L'INTERVENANT, L'INTERVENANTE



CONSEILS POUR LE VISIONNEMENT DE CETTE VIDÉO ACCESSIBLE EN LIGNE

Hyperliens et diffusion devant un groupe

Étant donné les règles à observer concernant les droits d'auteurs, l'interdiction de diffuser devant un public des photos, des vidéoclips, des vidéos, etc., et le fait que ce programme ne détienne pas l'autorisation officielle de diffuser le présent matériel audiovisuel devant public, nous vous demandons de vous référer au préambule, plus précisément à la rubrique portant sur « **Les vidéos en ligne et les films** ».

Accès à la plateforme Safeshare.tv

Pour plus de détails sur cette plateforme fort intéressante qui facilite la diffusion de vidéos en minimisant toutes les distractions accompagnant souvent les vidéos sur Youtube®, vous référer au préambule, plus précisément à la rubrique portant sur « **Les vidéos en ligne et les films** ».

Disponibilité en langue anglaise seulement

Dans cette vidéo (disponible en version anglaise seulement), il n'y a pratiquement pas de dialogues. Il est donc très facile pour les enfants de comprendre de quoi il s'agit. Vous pourriez toutefois traduire les courtes répliques de la mère dès le début du dessin animé qui dit à son fils qu'elle lui a apporté un cadeau.

28

VISIONNER la vidéo.

Pour accéder à la vidéo en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=96kl8Mp1uOU>

29

ANIMER une discussion à partir des questions suivantes, RECUEILLIR leurs opinions et BONIFIER à l'aide des éléments de contenu proposés ci-après :



- *Que penses-tu de cette vidéo ?*
- *Que remarques-tu de l'attitude du jeune garçon ?*

Éléments de contenu proposés:

- **Que penses-tu de cette vidéo ?**
Réponses des enfants.

- **Que remarques-tu de l'attitude du jeune garçon ?**

Le jeune garçon semble très absorbé par son jeu vidéo: on le voit seul, à l'intérieur de la maison, à la noirceur (alors qu'il fait très beau dehors) et sans trop se préoccuper du cadeau que sa mère lui rapporte. Une fois qu'il découvre que le cadeau est un petit chien, il ne semble même pas intéressé par lui. Il manifeste même de l'agressivité envers le chiot alors que celui-ci ne souhaite que s'amuser. Peut-on y voir ici une influence de son jeu vidéo de guerre ? Mais peu à peu, le jeune garçon semble découvrir qu'il existe d'autres façons de s'amuser, et ce, malgré un handicap physique (le sien et celui du chien). Comme quoi, il est toujours possible de s'ouvrir à d'autres façons de s'amuser même lorsque l'on croit que ce n'est peut-être pas possible autrement...

30

FÉLICITER les enfants en leur disant: BRAVO ! Tu sauras dorénavant être davantage critique par rapport aux jeux vidéo ! Puis **CONCLURE** cette activité à partir de la **question suivante, RECUEILLIR** leurs **opinions**:

- **Que retiens-tu de cette activité ?**

**Activité optionnelle
proposée**

Vous pouvez décider de poursuivre, maintenant ou plus tard, sur le thème avec l'activité optionnelle 1 « Poursuivre la réflexion à la maison », où les enfants et un de leur parent ou tuteur, auront à répondre à quelques questions concernant leurs habitudes de jeu et d'achat de jeux vidéo (vous référer à la page 39) ou sinon, poursuivez avec la conclusion de cette thématique





31 CONCLURE la thématique sur les « Médias, stéréotypes et images reliées à la sexualité », en posant la **question suivante**, **RECUEILLIR** leurs **opinions** et **BONIFIER** à l'aide des **éléments de contenu proposés ci-après** :

- *Que retiens-tu de la thématique « Médias, stéréotypes et images reliées à la sexualité » où l'on a discuté des messages présents dans les vidéoclips, les publicités et les jeux vidéo ?*

Éléments de contenu proposés:



- *Que retiens-tu de la thématique « Médias, stéréotypes et images reliées à la sexualité » où l'on a discuté des messages présents dans les vidéoclips, les publicités et les jeux vidéo ?*

Les avantages des médias en général sont:

Les médias nous divertissent (exemples : on rigole; on aime suivre notre émission-jeunesse préférée; on ne veut pas rater les matchs de hockey, etc.);

Les médias nous apprennent plein de choses sur divers sujets (exemples: des émissions sur la vie des animaux, sur l'histoire de personnages célèbres, sur les pays dans le monde, etc.);

Les médias nous informent (exemples : bulletin de nouvelles pour savoir ce qui se passe dans notre ville ou ailleurs dans le monde).

Plusieurs de ces médias misent également sur la cote d'écoute, c'est-à-dire le nombre de personnes qui écoutent cette émission, pour pouvoir vendre ce qu'ils appellent des « plages publicitaires ». Plus il y a de personnes qui écoutent cette émission ou qui consultent ce site web, plus ils peuvent vendre à un prix élevé, à des entreprises ou à des commerces, du temps d'antenne pour leur publicité ou un espace publicitaire sur ce site web.

Certains médias misent sur l'humour, l'esprit de famille, les bons sentiments pour nous intéresser, nous public, à les regarder et ainsi, s'assurer d'avoir une bonne cote d'écoute mais aussi pouvoir vendre davantage de publicité. C'est du marketing.

Mais d'autres médias, pour avoir une cote d'écoute élevée, n'hésitent pas à miser sur ce qui est « stéréotypé » ou « hors de l'ordinaire » voire parfois « sexuel » ou carrément « choquant » pour attirer et maintenir la curiosité des spectateurs et des spectatrices.

32 PRÉSENTER les messages-clés suivants :

MESSAGES-CLÉS À PRÉSENTER AUX ENFANTS

- * Certains médias (exemples : émissions de télé, jeux vidéo, publicités, sites web, etc.) sont intéressants, drôles, appropriés pour ton âge, mais d'autres sont comme de la « malbouffe télévisuelle »¹⁸ (Eh! oui, comme de la malbouffe) : accessibles mais peu « nourrissants ».
- * **IL FAUT APPRENDRE À BIEN SE SERVIR DES MÉDIAS ET ÊTRE CRITIQUE.**

Ne pas être dupe des intentions de la publicité;

Ne pas se comparer à des images créées par ordinateur;

Ne pas oublier que les attitudes sexy de certains personnages ou célébrités ou les images sexuelles utilisées dans certains médias sont là pour attirer notre attention et augmenter leur cote d'écoute ou vendre davantage de produits;

Ne pas sous-estimer l'influence que peuvent avoir sur nous les nombreuses heures passées devant nos écrans.

SAVOIR ÉQUILIBRER LE TEMPS PASSÉ DEVANT LES ÉCRANS et LE TEMPS PASSÉ AVEC NOTRE FAMILLE, NOS AMIS ET NOS AMIES.

Activité optionnelle proposée

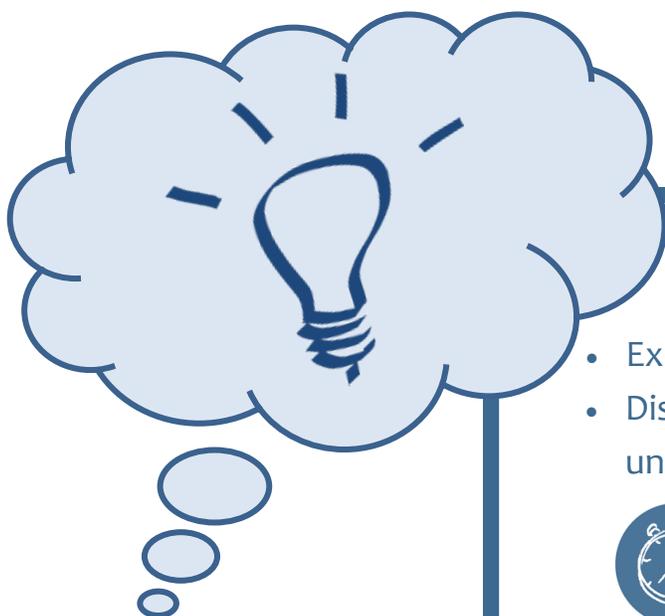
Vous pouvez décider de poursuivre, maintenant ou plus tard, sur le thème avec l'activité optionnelle 2 « Médias pour toute la famille », où les enfants devront, à titre de « comité d'experts », analyser le contenu de certains médias pour leur attribuer une cote « Pour toute la famille » (vous référer à la page 41) ou sinon, décider que les messages-clés précédents consistent en la conclusion officielle de cette thématique.

5^e année

Thème 3

ACTIVITÉ OPTIONNELLE 1

Poursuivre la réflexion à la maison



SOMMAIRE DE L'ACTIVITÉ:

- Exercice individuel
- Discussion avec un parent ou un tuteur/
une tutrice



Durée: Variable



MATÉRIEL REQUIS:

Fiche support 3.6 :	Pictogrammes de cotation de jeux vidéo «ESRB»
Fiche support 3.7 :	Lettre aux parents/tuteurs
Fiche support 3.8 A :	Poursuivre la réflexion (pour les enfants)
Fiche support 3.8 B :	Poursuivre la réflexion (pour les parents/tuteurs)
Diaporama d'animation	Diapositives 52 à 54

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

1 PHOTOCOPIER la Fiche support 3.6 intitulée : « Pictogrammes de cotation de jeux vidéo ESRB », la Fiche support 3.7 intitulée : « Lettre aux parents/tuteurs » ainsi que les Fiches support 3.8A et 3.8 B intitulées : « Poursuivre la réflexion » à raison d'une copie de chacune des fiches par enfant.

2 DISTRIBUER ces Fiches support à chacun des enfants.



3 DEMANDER d'effectuer une discussion à la maison avec un parent, un tuteur ou une tutrice. EXPLIQUER qu'il serait intéressant que leurs connaissances acquises lors de cette rencontre puissent être partagées avec leurs proches. Et pour faciliter ces échanges, leur DEMANDER de répondre à ce questionnaire (un pour les adultes, un pour les enfants) pour, par la suite, échanger leurs réponses. Il est aussi possible de partager un moment de jeu ensemble afin de bonifier les échanges.



Conformément aux Fiches support 3.8A et 3.8B, voici les questions posées aux enfants et à leurs parents/tuteurs/tutrices

ENFANT

- Est-ce que tu joues à des jeux vidéo ?
- Si oui, combien de temps dans une semaine, joues-tu à ces jeux ?
- Peux-tu nommer les deux jeux vidéo avec lesquels tu joues régulièrement ?
- Dans les jeux que tu as nommés, de quoi s'agit-il ? Que font les personnages ? Quel est le but de ces jeux ?
- Voici la liste des pictogrammes annoncés sur les jeux vidéo. D'après toi, que signifient ces pictogrammes ? Respectes-tu ces pictogrammes habituellement ? Est-ce que tes parents en tiennent compte dans le choix des jeux vidéo qu'ils louent ou qu'ils achètent ?

PARENT/TUTEUR

- Est-ce que votre enfant, fille ou garçon, joue à des jeux vidéo ?
- Si oui, savez-vous combien de temps dans une semaine, il ou elle joue à ces jeux ?
- Sauriez-vous nommer deux jeux vidéo avec lesquels votre enfant joue régulièrement ?
- Dans les jeux que vous avez nommés, de quoi s'agit-il ? Que font les personnages ? Quel est le but de ces jeux ?
- Voici la liste des pictogrammes annoncés sur les jeux vidéo. D'après vous, que signifient ces pictogrammes ? Votre enfant les respecte-t-il habituellement ? Est-ce que vous en tenez compte dans le choix des jeux vidéo que vous louez ou achetez ?

5^e année

Thème 3

ACTIVITÉ OPTIONNELLE 2

Médias pour toute la famille



SOMMAIRE DE L'ACTIVITÉ:

- Travail en équipe



Durée: Variable



MATÉRIEL REQUIS:

Fiche support 3.2 :	Règles pour un bon travail en équipe
Fiche support 3.5 :	Médias pour toute la famille
Diaporama d'animation	Diapositives 55 à 60

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

NOTE À L'INTERVENANT, L'INTERVENANTE



SUPERVISION ET ENCADREMENT DANS LE CHOIX DES MÉDIAS À VISIONNER

Cette activité vise à identifier les médias qui offrent un message adéquat à un public-jeunesse ou à un public familial. Pour ce faire, certains critères d'analyse sont proposés, permettant, du même coup, de reconnaître ce qui pourrait être « non-adéquat ».

Contrairement aux activités précédentes, cette « activité optionnelle » exige que soient visionnés les médias choisis (exemples : vidéoclips, publicités ou jeux vidéo). Pour ce faire, nous vous recommandons soit :

- d'être présent ou présente lors de la recherche des médias par les équipes, afin de pouvoir superviser la démarche et ainsi s'assurer que les médias sont appropriés pour un jeune public;
- ou de choisir, à l'avance, des médias que vous considérez appropriés pour un jeune public.



- 1 RAPPELER** les différentes règles pour un bon travail en équipe (voir Fiche support 3.2 : Règles pour un bon travail en équipe).
- 2 DEMANDER** de former des équipes de 3 ou 4 personnes.
- 3 REMETTRE** la Fiche support 3.5 intitulée : « Médias pour toute la famille » à chacune des équipes.
- 4 DEMANDER** de choisir parmi l'un des quatre médias suivants (1. Un vidéoclip OU 2. Une publicité OU 3. Un jeu vidéo OU 4. Un dessin animé (ou film d'animation)) qui s'adresse, à un public-jeunesse ou à un public familial (vous devrez accepter le choix préalablement) et de l'analyser à partir des consignes et des critères suivants :
 - Décrivez le média que vous avez sélectionné. De quoi parle-t-on ?
 - Est-ce que cette publicité, ce vidéoclip, ce jeu vidéo, ce dessin animé ou ce film d'animation...
 - est drôle et avec beaucoup d'imagination ? Donnez des exemples.
 - utilise un langage qui sera bien compris par un jeune public (par vous, mais aussi par de plus jeunes enfants) ? Donnez des exemples.
 - présente des situations où les gens sont gentils et respectueux ? Donnez des exemples.
 - présente des situations qui ne vont pas faire peur aux plus petits ou qui ne vont pas vous faire peur ?

ACTIVITÉ OPTIONNELLE 2 MÉDIAS, STÉRÉOTYPES ET IMAGES RELIÉES À LA SEXUALITÉ

- présente les personnages masculins et les personnages féminins dans des rôles non stéréotypés ?
Donnez des exemples.

- Si vous aviez à lui accorder une cote, quelle serait-elle ?
 1. Les personnages NE SONT JAMAIS dans des rôles stéréotypés;
 2. La MAJORITÉ DU TEMPS, les personnages NE SONT PAS dans des rôles stéréotypés;
 3. La PLUPART DU TEMPS, les personnages SONT dans des rôles stéréotypés;

1 + 2 : c'est OK pour toute la famille
3 : non approprié pour toute la famille

- Est non-violent ? Donnez des exemples.

- Si vous aviez à lui accorder une cote, quelle serait-elle ?
 1. Ce n'est JAMAIS violent;
 2. PARFOIS il y a de l'agressivité entre les personnages mais JAMAIS de violence;
 3. La PLUPART DU TEMPS, C'EST agressif et même violent;

1 + 2 : c'est OK pour toute la famille
3 : non approprié pour toute la famille

** Lors du choix initial du média, les enfants devaient s'assurer que celui-ci s'adresse à toute la famille donc, en principe, la cote 3 ne devrait pas être attribuée à leur choix. Cela dit, il se peut qu'ils réalisent, après cette évaluation, que le média choisi comporte davantage de scènes violentes qu'ils ne le croyaient au départ et que par conséquent, il ne s'agit pas d'un choix que l'on pourrait coter « pour toute la famille ».

- Finalement, est-ce que vous diriez que cette publicité, ce vidéoclip, ce jeu vidéo ou ce dessin animé s'adresse à toute la famille (les plus jeunes comme les plus vieux) ?

** Sur la fiche support, les enfants pourront faire part de leur évaluation finale et si le média choisi obtient la cote « Pour toute la famille », signer leur nom en guise d'approbation.

5

DÉTERMINER la façon d'approfondir et de diffuser le fruit de leur réflexion (cela peut être décidé en groupe). Voici la séquence proposée :

A. Présenter au groupe le résultat de leur recherche et de leur analyse;

Chaque équipe présente un extrait du vidéoclip, de la publicité, du jeu vidéo ou du dessin animé (ou film d'animation) sélectionné et présente leurs conclusions : d'après eux, est-ce que ça s'adresse à toute la famille (les plus jeunes comme les plus vieux) ?

B. Remettre à leurs parents le travail réalisé, ce qui leur permettra de proposer une liste de critères dans la sélection d'émissions, de films ou d'autres médias à visionner en famille.

6

ANIMER une discussion à partir des questions suivantes et **RECUEILLIR** leurs opinions:

- Qu'est-ce que vous aimez dans ces médias qui pourraient obtenir la cote : « Pour toute la famille » ?
- Est-ce important que les enfants ou les jeunes visionnent des médias qui s'adressent à un public de leur âge ? Expliquez en quelques mots.





Temps passé devant un écran

1. **CALCULE individuellement** les heures que tu passes, **en moyenne**, devant chacun de ces écrans **par semaine** (soit du lundi au vendredi) et **par fin de semaine** (soit du vendredi après l'école au dimanche soir).

Puis, calcule le nombre **TOTAL** d'heures.

A. Télévision (émissions, films, etc.)

$$\underline{\hspace{2cm}} \text{ heures par semaine} + \underline{\hspace{2cm}} \text{ heures par fin de semaine} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ (Total)}$$

B. Jeux de console

$$\underline{\hspace{2cm}} \text{ heures par semaine} + \underline{\hspace{2cm}} \text{ heures par fin de semaine} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ (Total)}$$

C. Ordinateur, tablette et téléphone intelligent

$$\underline{\hspace{2cm}} \text{ heures par semaine} + \underline{\hspace{2cm}} \text{ heures par fin de semaine} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ (Total)}$$

2. **ADDITIONNE** ces heures (A+B+C) puis multiplie la somme par 52 (nombre de semaines par année).
3. **DIVISE** le total d'heures par année par 7, soit le nombre d'heures dans une journée normale d'école.

	Total A ()
+	Total B ()
+	Total C ()

	()
	X 52 =	()
	TOTAL d'heures par année	

$$\boxed{\hspace{2cm}} \div 7 = \underline{\hspace{2cm}}$$

(TOTAL d'heures par année) ← Nombre de jours dans l'année passés devant un écran !



Temps passé devant un écran

➔ **INDIQUE** tes préférences quant aux différents médias que tu consommes.

A. Télévision

Mes émissions de télévision préférées sont: Je n'écoute pas la télévision

B. Jeux vidéo

Mes jeux vidéo préférés sont: Je ne joue pas aux jeux vidéo

C. Internet

Mes vidéos ou vidéoclips préférés sont: Je n'écoute pas de vidéoclips

Mes journaux ou magazines en ligne préférés sont: Je ne lis pas de journaux/
magazines en ligne

Mes réseaux sociaux préférés sont: Je ne vais pas sur les
réseaux sociaux

En général, mes recherches les plus fréquentes en ligne portent sur (sujets ou thèmes): Je ne cherche rien en ligne



1. S'assurer que tout le monde a eu la chance de prendre la parole au sein de l'équipe, s'il ou si elle le souhaitait.



2. Écouter respectueusement les réactions et commentaires de ses coéquipiers et coéquipières. C'est important !



3. Faire preuve de discrétion: il ne s'agit pas ici de raconter sa situation personnelle ou de nommer des personnes que l'on connaît et qui risquent d'être reconnues soit par les coéquipiers et coéquipières, soit par les autres enfants du groupe.



4. Se nommer, pour chacune des équipes :

- un ou une secrétaire qui prendra les notes;
- un animateur ou une animatrice qui s'assurera que tous les membres de l'équipe ont pu exprimer leur opinion;
- un ou une porte-parole qui rapportera un résumé des échanges au groupe par la suite.



- ➔ **DÉCOUPER** les **affiches** ci-après (**Vidéo**clips – **Publicités** - **Jeux vidéo**) et les **COLLER** sur le mur à différents endroits du local.
- ➔ **DEMANDER** aux **enfants** de se déplacer dans le local vers le média qui les intéresse davantage et sur lequel ils et elles devront travailler en équipes :
 1. **Vidéo**clips;
 2. **Publicités**;
 3. **Jeux vidéo**.
- ➔ Puis, **DEMANDER** à chaque **sous-groupe** associé à un type de média **DE SE DIVISER** en **équipe de 3 à 4 personnes** afin de réaliser l'activité 2 (Étape 1) sur les médias.



Affiches médias

Vidéooclips



Publicités



**Jeux
Vidéo**



➔ **RÉPONDEZ**, en équipe, aux questions des trois sections ci-après afin d'analyser le média que vous avez sélectionné.

A. DESCRIPTION DU VIDÉOCLIP



Titre de la chanson: _____

Nom de l'artiste ou du groupe: _____



De quoi parle-t-on dans ce vidéoclip?

Est-ce que les images présentées dans ce vidéoclip correspondent au texte de la chanson ?

OUI

NON

PLUS OU MOINS

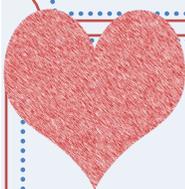


Expliquez en quelques mots:

Est-ce qu'il y a des images, des scènes ou des mots que vous n'avez pas bien compris dans ce vidéoclip? Si oui, lesquels ?



Qu'est-ce que vous avez aimé dans ce vidéoclip ? Expliquez en quelques mots.



Y a-t-il des choses que vous avez moins aimées ou qui vous ont choqués dans ce vidéoclip? Expliquez en quelques mots.





Travail en équipe sur les vidéoclips

➔ SUITE

CONSEILS POUR

LE VISIONNEMENT DE CETTE VIDÉO ACCESSIBLE EN LIGNE

B. DESCRIPTION DES PERSONNAGES FÉMININS ET MASCULINS

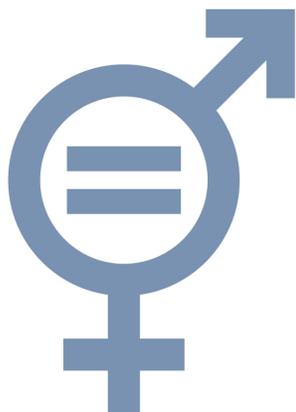
Décrivez le personnage féminin principal dans ce vidéoclip :

- 1) Son apparence: _____
- 2) Son style vestimentaire: _____
- 3) Son rôle (elle chante, elle joue tel personnage, etc.):



Décrivez le personnage masculin principal dans ce vidéoclip :

- 1) Son apparence: _____
- 2) Son style vestimentaire: _____
- 3) Son rôle (il chante, il joue tel personnage, etc.):



Y a-t-il une différence entre ce que font les femmes et ce que font les hommes dans ce vidéoclip ?
Expliquez en quelques mots.



➔ SUITE

C. IMAGES RELIÉES À LA SEXUALITÉ ET À LA VIOLENCE



Y a-t-il des personnages qui sont très déshabillés ou dénudés dans ce vidéoclip ?

OUI NON

Si oui, était-ce nécessaire ou utile pour décrire la chanson?
Expliquez en quelques mots.

Y a-t-il des personnages qui ont des gestes liés à la sexualité dans ce vidéoclip (exemples : danses sexy, longs baisers, gestes intimes entre adultes, etc.) ?

OUI NON

Si oui, était-ce nécessaire ou utile pour décrire la chanson?
Expliquez en quelques mots.



Y a-t-il de la violence dans ce vidéoclip?

OUI NON

Si oui, était-ce nécessaire ou utile pour décrire la chanson ?
Expliquez en quelques mots.



Travail en équipe sur les publicités

➔ **RÉPONDEZ**, en équipe, aux questions des trois sections ci-après afin d'analyser le média que vous avez sélectionné.

A. DESCRIPTION DE LA PUBLICITÉ

Produit vendu dans cette publicité: _____

Compagnie qui le vend: _____

Où peut-on voir cette publicité? Magazine Télévision
Internet Autre



De quoi parle-t-on dans cette publicité ?

Est-ce que les images (ou séquences filmées) présentées dans cette publicité correspondent bien au produit à vendre ?

OUI NON PLUS OU MOINS

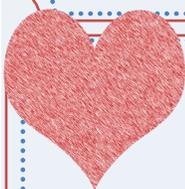
Expliquez en quelques mots:



Est-ce qu'il y a des images, des scènes ou des mots que vous n'avez pas bien compris dans cette publicité? Si oui, lesquels ?



Qu'est-ce que vous avez aimé dans cette publicité ? Expliquez en quelques mots.



Y a-t-il des choses que vous avez moins aimées ou qui vous ont choqués dans cette publicité? Expliquez en quelques mots.





Travail en équipe sur les publicités

➔ SUITE

B. DESCRIPTION DES PERSONNAGES FÉMININS ET MASCULINS

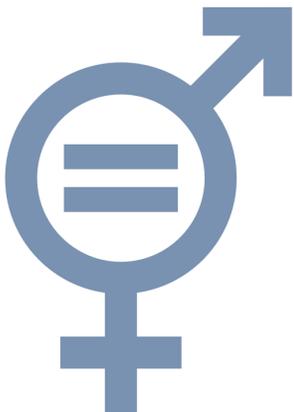
Décrivez le personnage féminin principal dans cette publicité :

- 1) Son apparence: _____
- 2) Son style vestimentaire: _____
- 3) Son rôle (elle joue tel personnage, etc.):



Décrivez le personnage masculin principal dans cette publicité :

- 1) Son apparence: _____
- 2) Son style vestimentaire: _____
- 3) Son rôle (il joue tel personnage, etc.):



Y a-t-il une différence entre ce que font les femmes et ce que font les hommes dans cette publicité ?
Expliquez en quelques mots.



➔ SUITE

C. IMAGES RELIÉES À LA SEXUALITÉ ET À LA VIOLENCE



Y a-t-il des personnages qui sont très déshabillés ou dénudés dans cette publicité ?

OUI NON

Si oui, était-ce nécessaire ou utile pour vendre ce produit ?
Expliquez en quelques mots.

Y a-t-il des personnages qui ont des gestes liés à la sexualité dans cette publicité (exemples: danses sexy, longs baisers, gestes intimes entre adultes, etc.) ?

OUI NON

Si oui, était-ce nécessaire ou utile pour vendre ce produit ?
Expliquez en quelques mots.



Y a-t-il de la violence dans cette publicité ?

OUI NON

Si oui, était-ce nécessaire ou utile pour vendre ce produit ?
Expliquez en quelques mots.



➔ **RÉPONDEZ**, en équipe, aux questions des trois sections ci-après afin d'analyser le média que vous avez sélectionné.

A. DESCRIPTION DU JEU VIDÉO



Titre du jeu vidéo: _____

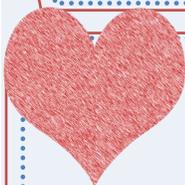


De quoi parle-t-on dans ce jeu vidéo ?

Que faut-il faire pour gagner dans ce jeu vidéo ?



Est-ce qu'il y a des images, des scènes ou des mots que vous n'avez pas bien compris dans ce jeu vidéo ? Si oui, lesquels ?



Qu'est-ce que vous avez le plus aimé dans ce jeu vidéo ?
Expliquez en quelques mots.

Est-ce qu'il y a des choses que vous avez moins aimées ou qui vous ont choqués dans ce jeu vidéo ? Expliquez en quelques mots.





Travail en équipe sur les jeux vidéo

➔ SUITE

B. DESCRIPTION DES PERSONNAGES FÉMININS ET MASCULINS

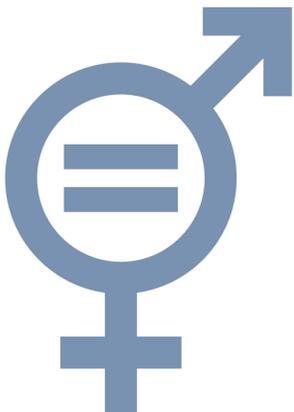
Décrivez le personnage féminin principal dans ce jeu vidéo :

- 1) Son apparence: _____
- 2) Son style vestimentaire: _____
- 3) Son rôle (elle joue tel personnage, etc.):



Décrivez le personnage masculin principal dans ce jeu vidéo :

- 1) Son apparence: _____
- 2) Son style vestimentaire: _____
- 3) Son rôle (il joue tel personnage, etc.):



Y a-t-il une différence entre ce que font les femmes et ce que font les hommes dans ce jeu vidéo ?
Expliquez en quelques mots.



➔ SUITE

C. IMAGES RELIÉES À LA SEXUALITÉ ET À LA VIOLENCE



Y a-t-il des personnages qui sont très déshabillés ou dénudés dans ce jeu vidéo?

OUI NON

Si oui, était-ce nécessaire ou utile pour pouvoir jouer à ce jeu ?
Expliquez en quelques mots.

Y a-t-il des personnages qui ont des gestes liés à la sexualité dans ce jeu vidéo (exemples: danses sexy, longs baisers, gestes intimes entre adultes, etc.)?

OUI NON

Si oui, était-ce nécessaire ou utile pour pouvoir jouer à ce jeu ?
Expliquez en quelques mots.



Y a-t-il de la violence dans ce jeu vidéo ?

OUI NON

Si oui, était-ce nécessaire ou utile pour pouvoir jouer à ce jeu ?
Expliquez en quelques mots.



Activité optionnelle

Médias pour toute la famille



➔ **CHOISISSEZ** l'un des quatre médias suivants:

(1. Un vidéoclip 2. Une publicité 3. Un jeu vidéo ou 4. Un dessin animé (ou un film d'animation)) qui s'adresse à un public jeunesse ou à un public familial et

➔ **L'ANALYSER** en fonction des **consignes** et des **critères** suivants :

VOTRE CHOIX DE MÉDIA :

PRÉSENTATION

1. Décrivez le média que vous avez sélectionné. De quoi parle-t-on ?

2. Est-ce que cette publicité, ce vidéoclip, ce jeu vidéo, ce dessin animé ou ce film d'animation...



➔ est drôle et avec beaucoup d'**IMAGINATION** ? Donnez des exemples.



➔ utilise un **LANGAGE** qui sera bien compris par un jeune public (par vous, mais aussi par de plus jeunes enfants) ? Donnez des exemples.



➔ présente des situations où les gens sont gentils et **RESPECTUEUX** ? Donnez des exemples.



➔ présente des situations qui ne vont **PAS FAIRE PEUR** aux plus petits ou qui ne vont pas vous faire peur ?





Activité
optionnelle

Médias pour toute la famille

3. Est-ce que cette publicité, ce vidéoclip, ce jeu vidéo, ce dessin animé ou ce film d'animation...

➔ Présente les personnages masculins et les personnages féminins dans des rôles non stéréotypés ?
Donnez des exemples.

➔ Si vous aviez à lui accorder une cote, quelle serait-elle ? Faites un X dans la case appropriée.

1 (ok pour toute la famille)	2 (ok pour toute la famille)	3 (non approprié pour toute la famille)
Les personnages NE SONT JAMAIS dans des rôles stéréotypés	La MAJORITÉ DU TEMPS , les personnages NE SONT PAS dans des rôles stéréotypés	La PLUPART DU TEMPS , les personnages SONT dans des rôles stéréotypés
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

➔ Est non-violent ? Donnez des exemples.

➔ Si vous aviez à lui accorder une cote, quelle serait-elle ? Faites un X dans la case appropriée.

1 (ok pour toute la famille)	2 (ok pour toute la famille)	3 (non approprié pour toute la famille)
Ce n'est JAMAIS violent	PARFOIS il y a de l'agressivité entre les personnages mais JAMAIS de violence	La PLUPART DU TEMPS , C'EST agressif et même violent
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. Finalement, est-ce que vous diriez que cette publicité, ce vidéoclip, ce jeu vidéo, ce dessin animé ou ce film d'animation s'adresse à toute la famille (les plus jeunes comme les plus vieux) ?

Nous approuvons ce média et pensons que tous les membres de la famille seraient à l'aise de regarder cette publicité, ce vidéoclip, ce dessin animé ou ce film d'animation, ou de jouer à ce jeu vidéo.

Noms

« Pour toute la famille »





L'ESRB est une instance à but non-lucratif et autonome qui, depuis 1994, a pour mandat d'assigner des cotes aux jeux vidéo, notamment pour permettre aux parents de faire des choix éclairés lorsque ceux-ci décident de louer ou d'acheter un jeu vidéo à leurs enfants ».

Les cotes de l'ESRB se lisent en **trois catégories** :

Les catégories de classement : les indications sur ce qui est approprié selon l'âge;

La description des contenus : les éléments de contenus qui ont mené à une cote particulière ou auxquels une attention spéciale soit être apportée;

Les éléments interactifs : la capacité d'interaction des utilisateurs, le partage de la localisation de l'utilisateur ou de l'utilisatrice ou de toutes autres informations personnelles en ligne avec d'autres utilisateurs.

Les catégories de classement



JEUNES ENFANTS

Le contenu est destiné aux jeunes enfants.



ENFANTS ET ADULTES

Le contenu convient de manière générale à tous les âges. Peut comporter quelques éléments de violence animée, fictive ou légère et/ou l'usage occasionnel d'un langage grossier.





ENFANTS ET ADULTES 10+

Le contenu convient de manière générale aux enfants de 10 ans et plus.

Peut comporter un plus haut degré de violence animée, fictive ou légère, de langage grossier et/ou quelques scènes suggestives.



ADOLESCENTS

Le contenu convient de manière générale aux enfants de 13 ans et plus.

Peut comporter des éléments de violence, des thèmes suggestifs, un humour grossier, quelques représentations de sang, des jeux de hasard simulés et/ou un langage parfois ordurier.



JEUNES ADULTES

Le contenu convient généralement aux personnes de 17 ans et plus.

Peut comporter un haut degré de violence, des représentations de sang et de carnage, des scènes sexuelles et/ou un langage ordurier.



ADULTES SEULEMENT

Le contenu convient uniquement aux adultes de 18 ans et plus.

Peut comporter des scènes prolongées de violence intense, des contenus graphiques à caractère sexuel et/ou des jeux d'argent.



COTE EN ATTENTE (« Rating pending »)

Aucune cote finale n'a encore été attribuée par l'ESRB.

N'apparaît que dans les supports publicitaires, de marketing ou promotionnels se rapportant au jeu qui portera ultérieurement une cote ESRB, laquelle remplacera, une fois attribuée, la mention de cote en attente.

REMARQUE de l'ESRB: « L'attribution d'un pictogramme de cotation peut également être basée sur une condition d'âge minimum pour un jeu ou une application. »



La description des contenus

- **Mention d'alcool** : Mention et/ou images de boissons alcoolisées.
- **Sang en animation** : Représentations de sang décoloré et/ou non réaliste.
- **Sang** : Représentations de sang.
- **Sang et carnage** : Représentations de sang ou de mutilation de parties du corps.
- **Violence en animation** : Actes violents comportant des situations et des personnages animés. Peut contenir de la violence sans toutefois porter atteinte aux personnages victimes de tels actes.
- **Espiègleries** : Représentations ou dialogue comportant de l'humour burlesque ou suggestif.
- **Humour grossier** : Représentations ou dialogue comportant des espiègleries vulgaires, y compris de « l'humour de toilettes ».
- **Mention de drogues** : Mention et/ou images de drogues illicites.
- **Violence fictive** : Actes violents à caractère fictif impliquant des personnages humains ou non-humains dans des situations que l'on peut facilement distinguer de la vie réelle.
- **Violence intense** : Représentations graphiques et réalistes de conflit physique. Peut contenir des scènes réalistes et/ou extrêmes de sang, de carnage et d'armes, ainsi que des représentations de blessures corporelles et de mort.
- **Langage** : Jurons légers à modérés.
- **Paroles de chansons** : Les paroles contiennent des jurons, de légères références au sexe, à la violence, à la consommation d'alcool ou de drogues.
- **Humour adulte** : Représentations ou dialogue comportant de l'humour « adulte », y compris des références au sexe.
- **Nudité** : Représentations graphiques ou prolongées de nudité.
- **Nudité partielle** : Brèves et/ou légères scènes de nudité.
- **Vrais jeux de hasard** : Le joueur peut participer à un jeu de hasard, y compris parier ou gager des espèces ou de l'argent réel.
- **Contenu sexuel** : Représentations non explicites de comportement sexuel, incluant possiblement de la nudité partielle.
- **Thèmes sexuels** : Références au sexe ou à la sexualité.
- **Violence sexuelle** : Représentations de viol ou autres actes sexuels violents.
- **Simulation de jeux de hasard** : Le joueur peut participer à un jeu de hasard sans parier ou gager des espèces ou de l'argent réel.
- **Langage ordurier** : Utilisation fréquente et/ou explicite de jurons.
- **Chansons ordurières** : Les paroles contiennent des jurons et des références explicites et/ou fréquentes au sexe, à la violence et à la consommation d'alcool ou de drogues.
- **Fort contenu sexuel** : Représentations explicites et/ou fréquentes de comportements sexuels, incluant possiblement de la nudité.
- **Thèmes suggestifs** : Références ou matériels légèrement provocants.
- **Mention de tabac** : Mention et/ou images de produits de tabac.
- **Usage d'alcool** : Consommation de boissons alcoolisées.
- **Usage de drogues** : Consommation ou usage de drogues illicites.
- **Usage de tabac** : Consommation de produits de tabac.
- **Violence** : Scènes impliquant un conflit agressif. Peut contenir des mutilations sans effusion de sang.
 - **Références violentes** : Références à des actes violents.



REMARQUE de l'ESRB: « Les descripteurs de contenu sont en rapport avec les pictogrammes et ne sont pas conçus comme des listes exhaustives de contenus. Lorsqu'une note est précédée du terme «Faible», elle représente une faible fréquence, intensité ou sévérité du contenu. »

Les éléments interactifs



Partage d'infos : Indique que des informations personnelles sont fournies par l'utilisateur (par exemples: adresse de courrier électronique, numéro de téléphone, données de carte bancaire, etc.) sont partagées avec des tiers.



Partage de localisation : Peut afficher la localisation de l'utilisateur ou de l'utilisatrice à d'autres utilisateurs de l'application.



Interactions entre utilisateurs : Indique une possible exposition à des contenus non filtrés / non censurés créés par une personne utilisatrice, ce qui inclut des communications entre utilisateurs, le partage de médias via les médias et réseaux sociaux.

« **Interactions en ligne non classées par l'ESRB** » - Prévient les personnes qui souhaitent jouer au jeu en ligne d'une possible exposition à des échanges interactifs (exemples: texte, audio, vidéo) ou à d'autres types de contenus créés par l'utilisateur (par exemples: des cartes, des habillages graphiques) qui n'ont pas été pris en compte dans le classement ESRB.

« **Téléchargements de musique non classés par l'ESRB** » - Prévient que les chansons téléchargées comme suppléments pour des jeux à base musicale n'ont pas été prises en compte dans le classement ESRB.

Le contenu de cette fiche a été tiré tel quel du guide en français du site de l'ESRB repéré au : http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_fr.jsp (seule l'orthographe a pu être modifiée).



ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD

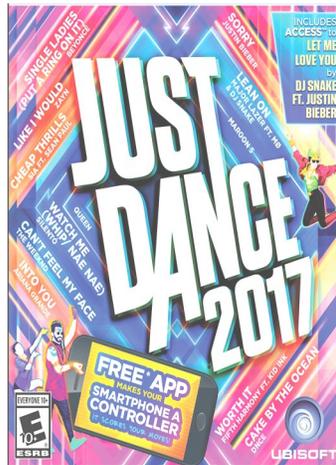


Pictogrammes de cotation de jeux vidéo «ESRB»

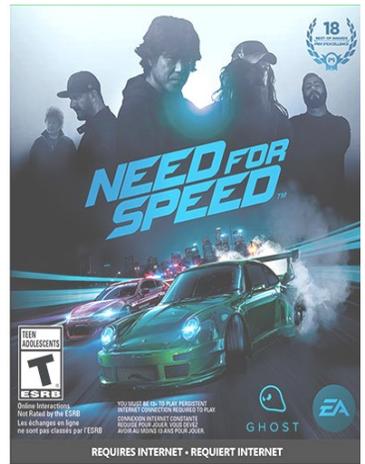
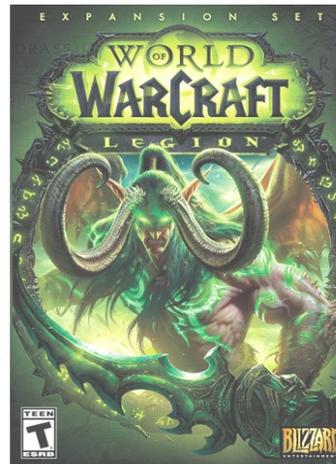
Quelques exemples de jeux selon leur classification



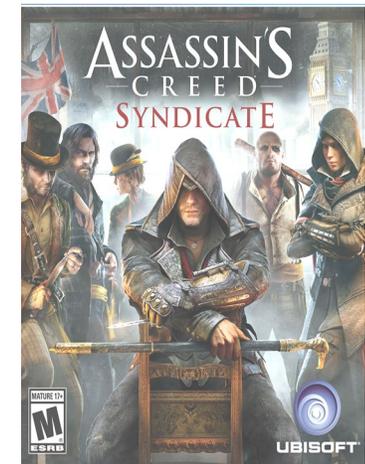
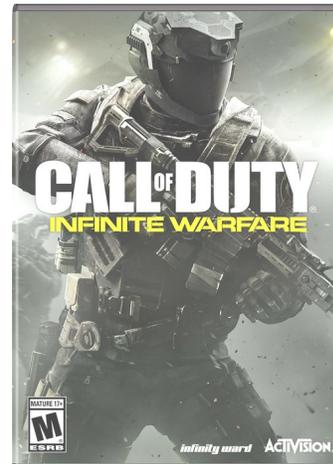
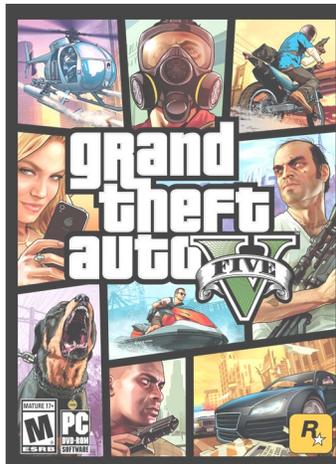
ENFANTS ET ADULTES 10+
Le contenu convient de manière générale aux enfants de 10 ans et plus.



ADOLESCENTS
Le contenu convient de manière générale aux enfants de 13 ans et plus.



JEUNES ADULTES
Le contenu convient généralement aux personnes de 17 ans et plus.



Références des illustrations: voir p. 84



Lettre aux parents/tuteurs

Chers parents,

En classe, votre enfant a participé à une activité du programme « *On est encore des enfants!* » : programme de prévention de la sexualisation précoce auprès des enfants du 3^e cycle du primaire. L'activité consistait en une analyse critique vis-à-vis de vidéoclips, de publicités et de jeux vidéo qu'ils et qu'elles connaissent déjà. Sans visionner ces exemples en classe, l'objectif était d'identifier, de mémoire, la présence de stéréotypes et de références à la sexualité dans ces contenus médiatiques déjà bien connus des enfants.

1. Lors de l'analyse de vidéoclips... on y présentait :

La version originale du vidéoclip de la chanson « Ella, elle l'a », version originale de 1987 interprétée par la chanteuse France Gall, où l'on admire le grand talent de la chanteuse Ella Fitzgerald. Le vidéoclip de la reprise de cette chanson en 2008, interprétée par la chanteuse Kate Ryan, est ensuite présenté. Les enfants sont à même de constater que le deuxième clip (la reprise) ne fait aucunement référence à Mme Fitzgerald. Le centre de l'attention repose sur l'interprète (Kate Ryan) avec son allure sexy et séductrice qui joue tous les personnages du clip (exemple: dans l'avion, elle est à la fois agente de bord, passagère et pilote) sans trop que l'on comprenne pourquoi.

Le message clé à retenir : Parfois, la musique peut être appropriée à l'âge du public cible, mais pas les images de son vidéoclip, sans compter qu'il arrive, comme dans ce cas, que le vidéoclip n'ait rien à voir avec les paroles de la chanson.

2. Lors de l'analyse de publicités... on y présentait :

La vidéo intitulée « *Dove evolution* », où l'on voit la transformation, à l'aide du logiciel Photoshop[®], d'une jeune femme dont la photo se retrouvera ensuite sur un panneau publicitaire. Ce visionnement favorise l'esprit critique à l'endroit d'images de femmes et d'hommes qui semblent parfaits et sans défaut; ce qui n'est pas la réalité. Sans compter que les petites imperfections sont vite effacées à l'aide de logiciels.

Le message clé à retenir : La beauté n'a pas qu'un seul format, qu'un seul modèle et n'est pas liée non plus à la seule perfection. À l'âge de 10-12 ans, le corps commence à se transformer (changements pubertaires). Si les garçons et les filles sont constamment à comparer leur image corporelle à celle de ces adultes mannequins (pour qui la puberté est terminée depuis longtemps!) et qui, par surcroît, ont fait l'objet de transformations par informatique, ils et elles auront l'impression de ne jamais correspondre à ces modèles et risquent d'être forcément déçus et constamment insatisfaits. D'où l'importance de ne pas croire que tout ce que l'on voit en image est... réel.



3. Lors de l'analyse de jeux vidéo... on y présentait :

Les pictogrammes de cotation de jeux vidéo de l'« Entertainment Software Rating Board » (ESRB). L'ESRB est une instance à but non-lucratif et autonome qui, depuis 1994, se donne comme mandat d'assigner des cotes aux jeux vidéo, notamment pour permettre aux parents de faire des choix éclairés lorsque ceux-ci décident de louer ou d'acheter un jeu vidéo à leurs enfants.

Nous vous invitons à **consulter la Fiche support 3.6 intitulée : Pictogrammes de cotation de jeux vidéo «ESRB»** laquelle devrait être annexée à la présente lettre. Cette fiche comprend l'ensemble des cotes émises par l'ESRB. Vous y trouverez également des couvertures de boîtiers de jeux vidéo accompagnées de la cote de l'ESRB pour ce jeu vidéo. Puisque la popularité d'un jeu vidéo évolue rapidement, il importe de se tenir informés des nouvelles parutions et ainsi s'assurer qu'ils correspondent aux âges prescrits pour y jouer.

Le message clé à retenir : Il importe de repérer et de comprendre la portée des cotes présentes sur les jeux vidéo. Il est alors très surprenant de constater que plusieurs jeux vidéo « populaires » chez les enfants ne leur sont pas destinés ou que certaines mises en garde s'imposent...

Enfin, cette activité rappelle l'importance d'être vigilants et vigilantes par rapport à ce que visionnent et ce à quoi ont accès les enfants. Ainsi, nous vous souhaitons d'agréables échanges avec vos enfants sur ces sujets et nous vous encourageons à faire valoir vos perceptions et convictions, car tout comme vous, nous avons à cœur le développement harmonieux des enfants.

Nom de l'intervenant ou de l'intervenante ayant animé cette activité

Nom de l'établissement où a eu lieu cette activité

Cette lettre a été rédigée par Francine Duquet, auteure du programme de prévention de la sexualisation précoce auprès des enfants du 3^e cycle du primaire « On est encore des enfants! » (Duquet, 2017).



- ➡ RÉPOND à ce questionnaire individuellement
- ➡ COMPARE ensuite tes réponses avec celles de ton parent ou d'un adulte proche de toi.

ENFANT

1. A) Est-ce que tu joues à des jeux vidéo ?

OUI

NON

B) Si oui, combien de temps dans une semaine, joues-tu à ces jeux?

_____ heure (s)

2. Peux-tu nommer les deux jeux vidéo avec lesquels tu joues régulièrement ?

⇒

⇒

3. Dans les jeux que tu as nommés, de quoi s'agit-il ? Que font les personnages?
Quel est le but de ces jeux ?





ENFANT (suite)

4. Voici la liste des pictogrammes annoncés sur les jeux vidéo.



a) D'après toi, que signifient ces pictogrammes?

b) Respectes-tu ces pictogrammes habituellement ?

OUI

NON

c) Est-ce que tes parents en tiennent compte dans le choix des jeux vidéo qu'ils louent ou qu'ils achètent ?

OUI

NON

TADAM !!!

On compare nos réponses.....

Puis, que dirais-tu de jouer à un de tes jeux vidéo préférés avec ton parent ou un adulte proche de toi, question de lui montrer pourquoi ça te passionne ?



- ➔ RÉPONDEZ à ce questionnaire séparément (une partie à remplir par l'adulte et une à remplir par l'enfant).
- ➔ COMPAREZ ensuite vos réponses.

ADULTE

1. A) Est-ce que votre enfant, fille ou garçon, joue à des jeux vidéo ?

OUI

NON

B) Si oui, savez-vous combien de temps dans une semaine, il ou elle joue à ces jeux?

_____ heure (s)

2. Sauriez-vous nommer deux jeux vidéo avec lesquels votre enfant joue régulièrement?

⇒

⇒

3. Dans les jeux que vous avez nommés, de quoi s'agit-il ? Que font les personnages?
Quel est le but de ces jeux ?





ADULTE (suite)

4. Voici la liste des pictogrammes annoncés sur les jeux vidéo.



a) D'après vous, que signifient ces pictogrammes?

b) Votre enfant les respecte-t-il habituellement ?

OUI NON

c) Est-ce que vous en tenez compte dans le choix des jeux vidéo que vous louez ou que vous achetez ?

OUI NON

TADAM !!!

On compare nos réponses.....

Puis, que diriez-vous de jouer à un de ses jeux vidéo préférés, question que votre enfant vous montre pourquoi ça le passionne ? Et que, de votre côté, vous puissiez voir le contenu de ces jeux vidéo et en discuter avec lui ou avec elle (si ce n'est pas déjà fait), sur ce qui est approprié pour son âge et sur ce qui ne l'est pas.

Tout ça dans le but de protéger son « enfance ».

1. Gouvernement du Québec. (2006). *Programme de formation de l'école québécoise : Éducation préscolaire enseignement primaire*. Repéré à <http://www5.mels.gouv.qc.ca/sections/programmeFormation/pdf/prform6445.pdf> /.
2. Gouvernement du Québec. (2016). *Apprentissages en éducation à la sexualité. Québec : Préscolaire et primaire*. Repéré à http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/dpse/adaptation_serv_compl/Apprentissages_tableau-synthese_FR.pdf
3. Tiré et adapté de Cooperman, C. et Rhoades, C. (1992). *New Methods for Puberty Education*, New Jersey : Planned Parenthood of Northwest New Jersey.
4. Expression utilisée par Sharon Lamb dans une entrevue: Lamb, S. (2007). *Sexy Inc. Nos enfants sous influence* [Documentaire]. Dans Bissonnette, S. (réalisatrice), *Sexy Inc. Nos enfants sous influence*. Montréal, Québec : ONF.
5. Médias. (s.d). Dans *Wikipédia, l'encyclopédie libre*. Repéré à <https://fr.wikipedia.org/wiki/Portail:M%C3%A9dias>
6. Habilo Médias. (2014). Les médias, qu'est-ce que c'est? [Vidéo en ligne]. Repéré à <http://habilomedias.ca/%C3%A9ducation-m%C3%A9dias-101#MediaMinutes>
7. Leatherdale, S.T. et Ahmed, R. (2011). Screen-based sedentary behaviours among a nationally representative sample of youth: are Canadian kids couch potatoes? *Chronic Diseases and Injuries in Canada*, 31(4), 141-146.
8. Rideout, V. J., Foehr, U. G., & Roberts, D. F. (2010). *Generation M : Media in the Lives of 8-to 18-Year-Olds*. Kaiser Family Foundation. Repéré à <https://kaiserfamilyfoundation.files.wordpress.com/6457/45/generation-m-media-in-the-lives-of-8-18-year-olds-report.pdf>
9. HabiloMédias. (2014). Jeunes canadiens dans un monde branché: La vie en ligne. Repéré à http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/pdfs/publication-report/full/JCMBIII_La_vie_en_ligne_Rapport.pdf
10. BergerGallTV. (2012, 28 juin). *Ella, elle l'a*. [Vidéo en ligne]. Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=lgHGU8gqz9U>
11. Spinnin' Records. (2010, 29 novembre). *Ella, elle l'a*. [Vidéo en ligne]. Repéré à https://www.youtube.com/watch?v=pfC%3AOqd9lzMp1V8&feature=s2lp&src_vid=hdJNoss7jAo&v=Oqd9lzMp1V8
12. Gouvernement du Québec. (2012). Publicité destinée aux enfants de moins de 13 ans. Guide d'application des articles 248 et 249 Loi sur la protection du consommateur. Repéré à <http://www.opc.gouv.qc.ca/fileadmin/media/documents/consommateur/bien-service/index-sujet/guide-application.pdf>
13. Tim Piper. (2006, 6 octobre). *Dove evolution* [Vidéo en ligne]. Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=iYhCnojf46U>
14. Tout le contenu de cette fiche support est tiré de : Entertainment Software Rating Board (s.d.). Guide des cotes ESRB. Repéré à http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_fr.jsp
15. Traduction libre de : Entertainment Software Rating Board (s.d.). About ESRB. Repéré à <http://www.esrb.org/about/>
16. Traduction libre de : Entertainment Software Rating Board (s.d.). Guide des cotes ESRB. Repéré à http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_fr.jsp
17. Frey, Jacob. (2014). *The Present*. [Vidéo en ligne]. Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=96kI8Mp1uOU>
18. Expression utilisée par Sharon Lamb dans une entrevue: Lamb, S. (2007). *Sexy Inc. Nos enfants sous influence* [Documentaire]. Dans Bissonnette, S. (réalisatrice), *Sexy Inc. Nos enfants sous influence*. Montréal, Québec : ONF.

Fiche support 3.2

Illustration 1 (micro) provenant de Delapouite. (s.d). *Microphone Icon*. Games-Icon.net. Repéré à <http://game-icons.net/delapouite/originals/microphone.html>

Illustration 2 (oreille) provenant de Tatmouss. (2011). *Human ear icon*. Wikimedia Commons. Repéré à <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:00-Oreille-ear.jpg>

Illustrations 3 et 4 provenant de Clic images 2.0 - Canopé académie de Dijon <http://www.cndp.fr/crdp-dijon/clic-images/>

Fiche support 3.6

Toutes les illustrations ont été repérées sur le site internet du marchand BestBuy (<http://www.bestbuy.ca/fr-ca/category/jeux-video/26516.aspx>).