



&



CLASSCRAFT

présentent

Bien joué

Luttez contre l'intimidation à l'aide de Classcraft



Avec la participation de :



classcraft.com



Mise en contexte

L'intimidation à l'école est une réalité très actuelle et plusieurs initiatives sont mises en œuvre depuis quelques années pour contrer cette problématique relationnelle. Pourtant, les enseignants ont souvent de la difficulté à définir ou à identifier les situations d'intimidation et ils manquent d'outils fiables pour les aider au quotidien.

Du côté de la science, des études permettent de mieux comprendre le phénomène et d'élaborer les meilleurs moyens d'y remédier. Les constats qui en ressortent sont souvent simples à implanter et peuvent contribuer à des interventions plus efficaces pour contrer l'intimidation.

C'est dans ce contexte qu'une dizaine d'enseignants de six écoles du Québec ont accepté de collaborer à la réalisation d'un guide pouvant éclairer tout enseignant souhaitant lutter contre l'intimidation. Au cœur de ce projet, on retrouve Classcraft, un jeu de rôle éducatif qui favorise le développement d'une

culture de coopération et d'entraide en classe utilisé par des milliers d'enseignants à travers le monde. Nos collaborateurs enseignants se sont d'abord informés au sujet de certaines connaissances scientifiques concernant l'intimidation pour ensuite les intégrer dans leur utilisation de Classcraft pour lutter contre l'intimidation scolaire.

Le guide qui vous est proposé ici est donc le fruit des expérimentations, des observations et des constats de nos enseignants collaborateurs. Dans un premier temps, vous vous familiariserez avec les principales connaissances scientifiques qui doivent guider votre intervention et, dans un second temps, les indications émanant de l'expérience des collaborateurs enseignants avec Classcraft vous seront présentées.

Curieux de savoir comment nous avons réalisé ce guide? Vous trouverez **ici** des informations supplémentaires sur son processus de création.



Quelques très bonnes raisons de vous attaquer à **l'intimidation en milieu scolaire**

C'est notre responsabilité en tant qu'adultes et professionnels

Selon la Convention internationale des droits de l'enfant de l'ONU (1989), la société a la responsabilité d'offrir aux enfants une éducation qui favorise l'acquisition d'habitudes et de comportements sains et qui interdit le recours à l'abus de pouvoir pour intimider ou harceler ses semblables.

Il s'agit d'un problème répandu et important

Plusieurs études réalisées notamment au Canada, aux États-Unis et en Europe font état d'un nombre important d'élèves du primaire et du secondaire se disant victimes d'intimidation. Certaines de ces études avancent que près de 40% des élèves affirment avoir subi au moins une fois une forme ou une autre d'intimidation.

L'intimidation peut être sournoise

Elle passe souvent inaperçue, est confondue avec d'autres types de comportements ou est mal évaluée, voire ignorée. Dans ces cas, la situation peut persister pendant des années, laissant les agresseurs poursuivre leurs agissements et les victimes sans protection.

L'intimidation peut avoir des conséquences graves

Pour les victimes : dépression; anxiété; échec et décrochage scolaire; pensées suicidaires; suicide.

Pour les intimidateurs : une fois adultes, ils auraient davantage de problèmes de consommation de drogues et d'alcool et commettraient plus de délits criminels que la moyenne.



Son impact est néfaste pour le climat scolaire

Lorsque l'insécurité règne à l'école, la persévérance et la réussite des élèves peuvent être compromises.

Enfin, du point de vue des enseignants collaborateurs, les retombées du projet sont évidentes et prometteuses :

En effet, le projet a permis aux élèves :

- ★ D'associer des mots et des comportements concrets au concept abstrait de l'intimidation, certains élèves réalisant qu'ils étaient victimes d'intimidation ou encore intimidateurs.
- ★ De faire une prise de conscience collective concernant les conséquences de comportements inappropriés.
- ★ De se sentir plus outillés et protégés.

Et à l'enseignant :

- ★ De créer un effet d'entraînement et une ambiance positive en classe.
- ★ De structurer la valorisation et l'apprentissage des bons comportements.
- ★ De documenter des cas, de construire un historique pouvant s'avérer utile auprès des parents.
- ★ D'ajouter un nouvel outil aux stratégies de l'école pour lutter contre l'intimidation.

L'intimidation...? De quoi parle-t-on au juste?

L'intimidation est d'abord un **comportement antisocial**, c'est-à-dire une parole, un geste, un comportement de nature **physique/sexuelle, psychologique/sociale, verbale** ou encore **matérielle** et qui est socialement négatif et indésirable tel que bousculer, harceler, rejeter, ridiculiser, briser, etc.

Mais pour qu'un comportement antisocial soit de l'intimidation, il faut :

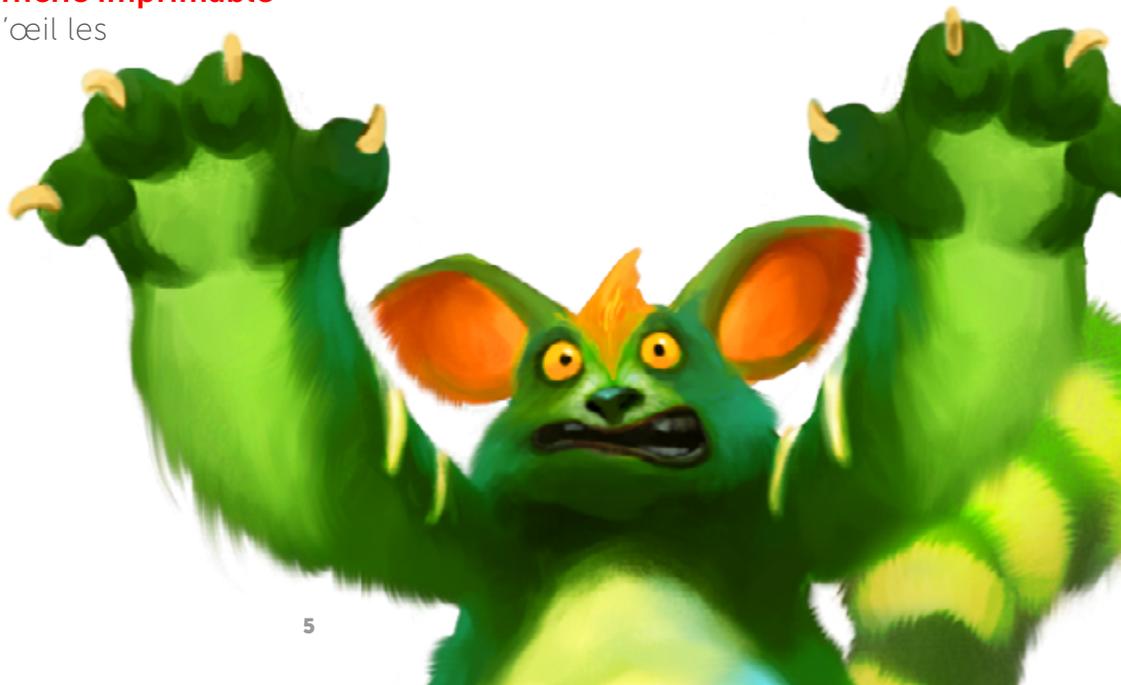
- ★ Qu'il soit fait dans le but de **frustrer, d'humilier ou de blesser**
- ★ Qu'il soit **intentionnel**
- ★ Qu'il soit **répété**
- ★ Qu'il se produise dans une relation de **pouvoir inégal** sur le plan physique, psychologique, ou encore de nombre, etc.

Vous trouverez ici **une affiche imprimable** qui illustre en un coup d'œil les

caractéristiques de l'intimidation. Nous vous invitons à l'imprimer et à l'afficher dans votre classe et dans l'école.

L'intimidation peut être identifiée en observant l'attitude des élèves, qu'ils soient victimes ou intimidateurs. Notez bien qu'une victime n'affiche pas nécessairement de la peur envers son ou ses agresseurs et qu'elle peut même faire partie du même groupe d'amis qu'eux. En effet, l'intimidation n'est pas obligatoirement un acte violent explicite et certaines victimes peuvent sembler accepter leur sort puisqu'elles ne se défendent pas. Dans ces cas, on croira à tort qu'il s'agit d'un conflit, qu'il n'y a pas d'intimidation ou de conséquences, et des victimes sont alors laissées à elles-mêmes.

Vous trouverez **ici** des informations qui vous aideront à mieux identifier victimes et intimidateurs.



Intimidation, comportement antisocial, taquinerie ou conflit? **Comment s'y retrouver?**

Comment s'y retrouver dans les rapports variés et complexes qu'entretiennent entre eux les enfants et les adolescents? Cacher le sac d'école d'un autre élève est-il un acte intimidant ou une simple taquinerie? Afin d'intervenir adéquatement, il est nécessaire que vous puissiez bien distinguer les cas d'intimidation des autres types de comportements qui sont courants en classe.

Ainsi, n'est pas de l'intimidation :

- ★ Une chicane **ponctuelle** entre deux élèves, qui relève davantage du **conflit** (mais qui exige une intervention de votre part).
- ★ Un élève qui en **frappe** un autre, ce qui est purement une **agression** (mais qui nécessite votre intervention!).
- ★ Un élève qui écrit sur la case d'une amie le prénom d'un garçon qu'on dit amoureux d'elle, et cette dernière s'en amuse franchement (tout comme le garçon), ce qui est de la **taquinerie**.
- ★ Un élève **déplaisant** par sa tendance à bousculer tout un chacun, ce qui est davantage un **comportement antisocial** (mais on doit intervenir pour le socialiser!).

Toutefois, si l'élève cache délibérément le sac d'un même autre élève, à plusieurs reprises, et que ce dernier soit humilié par le fait d'avoir à chercher son sac, qu'il est incapable de s'opposer et de faire en sorte que cela cesse, c'est un cas d'intimidation.

Quand il y a intimidation, vous devez agir le plus tôt possible en alertant la direction, les parents et les professionnels concernés.

Vous trouverez **ici** un petit outil qui pourra vous aider à y voir clair.



Les comportements prosociaux

Intervenir sur l'intimidation implique de la repérer d'abord et d'agir ensuite. Cependant, de récentes études ont démontré qu'il n'est pas pleinement efficace de se contenter d'intervenir sur les mauvais comportements sans instaurer en parallèle une stratégie visant le développement de comportements prosociaux par les apprentissages sociaux et émotionnels.

Les comportements prosociaux répertoriés par les chercheurs sont des gestes ou des paroles qui reflètent des valeurs d'entraide, d'empathie et de solidarité, ce qui s'avère en quelque sorte l'opposé d'un comportement antisocial.

Il importe de distinguer ces comportements de ceux qui renvoient à la politesse

et aux règles de vie en groupe, tels que lever la main, se mettre en rang, garder le silence. Bien entendu, ces comportements participent au développement d'un environnement positif et bienveillant et sont à encourager et à valoriser, mais cela ne saurait suffire pour prévenir et contrer l'intimidation. Vous devez également encourager des comportements qui s'inscrivent clairement dans le rapport aux autres comme consoler un élève, offrir de l'aide, intégrer un élève qui n'a pas de groupe d'amis, etc.

Vous trouverez [ici](#) une liste d'exemples de comportements pro et antisociaux qui pourra vous aider à créer votre gabarit de comportements dans Classcraft, comme nous le verrons plus loin.



Les bonnes pratiques

La science identifie certaines pratiques gagnantes que vous devez garder en tête pour agir efficacement sur l'intimidation.

Les études sont claires: **intervenir** auprès des élèves qui ont des comportements antisociaux ou intimidants **ne suffit pas**. Bien entendu, **ces comportements demeurent inacceptables** et vous **devez agir**, mais vous aurez **plus de résultats** si, en plus, vous et vos collègues **adoptez une approche éducative et préventive** en classe, par exemple en:



Favorisant la qualité de vie et le bien-être général dans la classe et dans l'école.



Encourageant l'entraide, l'empathie, l'altruisme, la justice, l'estime de soi.



Généralisant le sentiment d'appartenance des élèves envers l'école.



Favorisant la réparation des torts causés entre élèves.



Créant des occasions de bien faire.



Récompensant les comportements prosociaux.

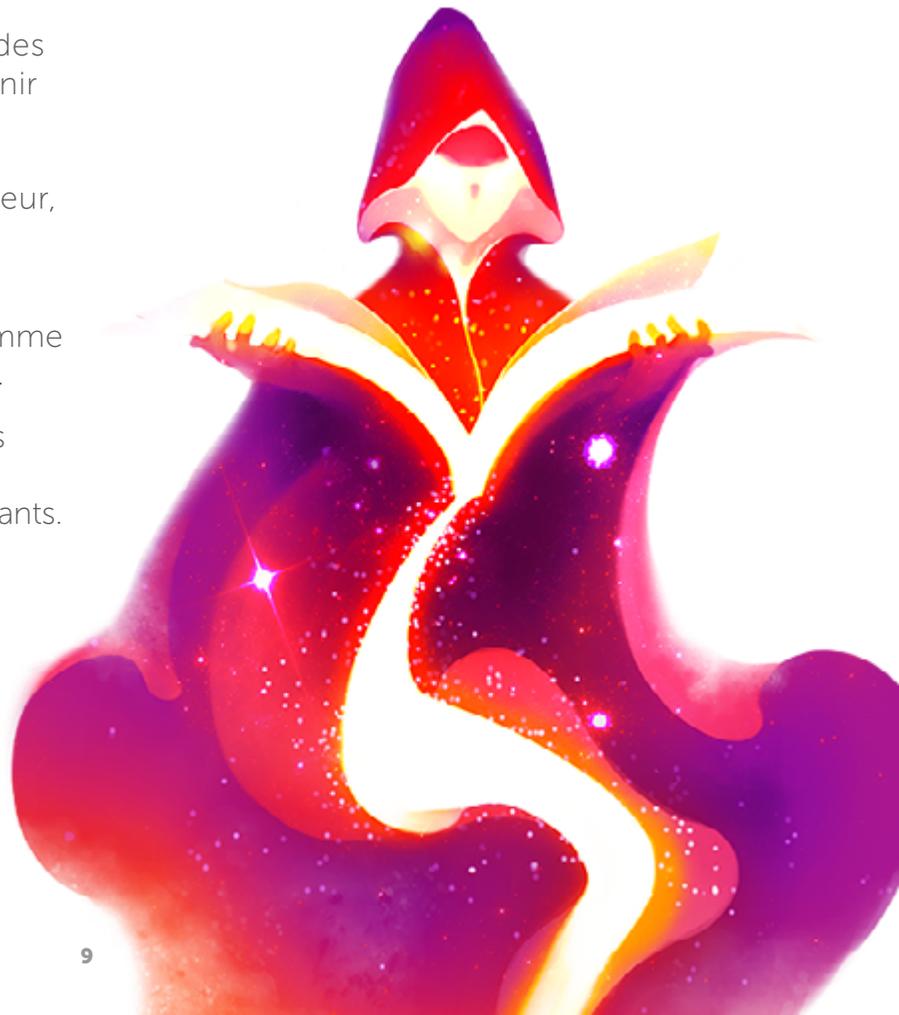
Les pratiques à éviter

Si les études démontrent l'efficacité de certaines approches, elles démontrent aussi l'inefficacité de certaines autres. Ainsi, **il n'est pas souhaitable de :**

- ★ Croire que les enfants doivent et peuvent régler eux-mêmes leurs problèmes.
- ★ Être intransigeant et utiliser des méthodes disciplinaires essentiellement punitives.
- ★ Inciter les victimes à contrattaquer.
- ★ Conseiller aux enfants de ne pas utiliser les médias sociaux pour éviter la cyberintimidation : donnez-leur plutôt des stratégies de prévention.
- ★ Se contenter d'interventions ponctuelles et individuelles auprès des victimes et des intimidateurs: prévenir l'intimidation et intervenir implique un continuum d'interventions, tant auprès de la victime que de l'agresseur, de l'équipe-école, des parents, des professionnels, etc.
- ★ Identifier publiquement un élève comme étant une victime ou un intimidateur.
- ★ Ne pas appliquer, en tant qu'adulte, les valeurs et les gestes prosociaux : les adultes sont des modèles pour les enfants.

Imprimez l'aide-mémoire sur les bonnes pratiques et celles à éviter.

Curieux d'en savoir plus sur l'intimidation? Vous trouverez **ici** la liste des articles scientifiques que nous avons consultés ainsi que des liens vers des lectures et des sites web qui traitent de l'intimidation. Certains gouvernements ayant voté des lois concernant l'intimidation scolaire, obligeant ainsi les écoles à se doter de programmes d'intervention, nous vous invitons aussi à vous renseigner auprès des instances concernées sur l'existence d'une telle loi dans votre région.



Utilisez maintenant Classcraft

Maintenant que vous êtes «scientifiquement outillé», vous êtes prêt à vous lancer avec Classcraft! Les façons de faire que nous vous suggérons dans la section qui suit s'appuient sur l'expérimentation de nos collaborateurs enseignants, qui se sont prêtés à l'exercice d'allier la science à Classcraft afin de lutter contre l'intimidation.



Pourquoi Classcraft?

Classcraft est un jeu de rôle éducatif en ligne qui favorise l'émergence d'une culture de classe prônant l'entraide, la collaboration et l'engagement. Avec Classcraft, les élèves gagnent des points d'expérience (appelés XP) et perdent des points de vie (appelés HP) en fonction de leurs comportements réels en classe. Les élèves travaillent en équipe, montent de niveau et acquièrent des pouvoirs qu'ils peuvent ensuite utiliser dans le monde réel de la classe. Classcraft va au-delà de l'apprentissage des matières obligatoires en favorisant l'entraide à travers ce que chaque élève sait et aime faire : jouer.

En ce qui a trait à la lutte contre l'intimidation en milieu scolaire, Classcraft est l'outil idéal pour différentes raisons. La logique du jeu veut que les élèves gagnent ou perdent des points en fonction de différentes attentes établies par l'enseignant. C'est ce dernier qui détermine les comportements assujettis au gain ou au retrait de points et il s'agit souvent de comportements liés à l'engagement scolaire et aux règles de vie dans la classe. Ainsi, nous vous proposons d'intégrer les comportements prosociaux (XP) et antisociaux (HP) dans la panoplie de comportements et d'actions pour lesquels vous attribuez ou retirez des points à vos élèves.

Le jeu est structuré de manière à encourager les comportements prosociaux. Dans Classcraft, les élèves sont codépendants de leur succès et doivent travailler ensemble pour réussir. Le jeu permet de récompenser explicitement tous les gestes d'entraide

entre coéquipiers. De plus, de nombreux éléments de la plateforme (tels que les Événements aléatoires, les Batailles de boss, le Sonomètre) sont conçus de manière à favoriser l'entraide entre tous les élèves de la classe. Ainsi, les élèves collaborent afin d'accomplir un but commun, ce qui favorise l'émergence d'un climat de classe où les élèves sont soucieux les uns des autres et peuvent faire preuve d'empathie.

Enfin, d'un point de vue culturel et motivationnel, Classcraft est attrayant pour les jeunes. Puisqu'il s'agit d'un jeu, leur engagement est spontané et fort. Les élèves deviennent très attachés au progrès de leur avatar et de leurs coéquipiers et en viennent à développer un réel engouement pour ce qui se passe dans la classe. Classcraft est donc un véhicule gagnant pour les mobiliser dans la lutte contre l'intimidation par le développement de saines relations, car il s'agit d'une initiative collective incluant les jeunes eux-mêmes.

Dans les sections qui suivent, nous expliquons comment configurer Classcraft pour lutter contre l'intimidation et proposons des stratégies d'implémentation.



Configurez les comportements et les pointages

Évidemment, la première étape dans l'utilisation de Classcraft pour lutter contre l'intimidation consiste à bien comprendre le jeu. Si Classcraft est nouveau pour vous, vous trouverez toute l'information pertinente dans le **centre d'aide**.

Pour utiliser Classcraft dans la lutte contre l'intimidation, il est important de configurer la plateforme pour encourager les gestes prosociaux et décourager les gestes antisociaux, comme le préconisent les bonnes pratiques présentées plus haut. **Nous vous proposons ici un gabarit de départ pour les comportements et les points.**

★ On retrouve quatre catégories de comportements inadéquats et quatre catégories de comportements prosociaux, pour lesquelles des exemples sont proposés.

- ★ Même si les catégories sont fixes, vous pouvez choisir d'autres exemples de comportements pour tenir compte de la réalité de votre groupe d'élèves.
- ★ Les pointages proposés peuvent être modifiés; ils ne servent qu'à illustrer la valeur relative des différents comportements.
- ★ Pour établir les comportements sur lesquels vous souhaitez travailler et les points à leur accorder, reportez-vous au titre des catégories figurant dans le gabarit et, pour chacune, posez-vous les questions suivantes :
 - Comment ce type de comportement s'incarne-t-il chez mes élèves?
 - Quelles sont les manifestations les plus fréquentes et les plus éloquentes de ce type de comportement de la part de mes élèves?
 - Quel pointage accorder à ces comportements dans Classcraft comparativement au système de points que j'utilise?
- ★ Vous pourrez modifier le pointage et les exemples du gabarit à votre guise, en fonction des expérimentations que vous ferez.





UTILISEZ MAINTENANT CLASSCRAFT

Quelques astuces...

Bien qu'intégrer des comportements prosociaux et antisociaux dans les règles de Classcraft soit un pas dans la bonne direction, nous vous faisons part de plusieurs astuces que nous avons éprouvées.

Impliquez vos élèves; cela favorise leur mobilisation!

- ★ Prévoyez un moment pour présenter le projet à vos élèves. Ce temps investi permet d'obtenir des gains inestimables dans la gestion de votre classe et dans l'atteinte de vos objectifs;
- ★ Suscitez la curiosité en affichant votre gabarit de comportements et de points sur le babillard de la classe quelques jours avant la discussion;
- ★ Définissez ce qu'est l'intimidation ainsi que les comportements antisociaux et mettez surtout l'accent sur les comportements prosociaux que vous souhaitez développer;
- ★ Donnez des exemples concrets et n'hésitez pas à vous référer au contenu de la section précédente du guide pour échanger avec les élèves;
- ★ Invitez les élèves à parler de leur propre perception, de leur vécu et de leur compréhension du sujet;
- ★ Invitez les élèves à dénoncer les situations dont ils sont victimes ou témoins et à se confier aux adultes;
- ★ Parlez des autres programmes de lutte contre l'intimidation qui existent dans votre école ainsi que de l'aide offerte aux victimes;
- ★ Proposez une façon de faire (section suivante) ou encore décidez-en ensemble;
- ★ Bref, faites de la lutte contre l'intimidation un projet de classe!

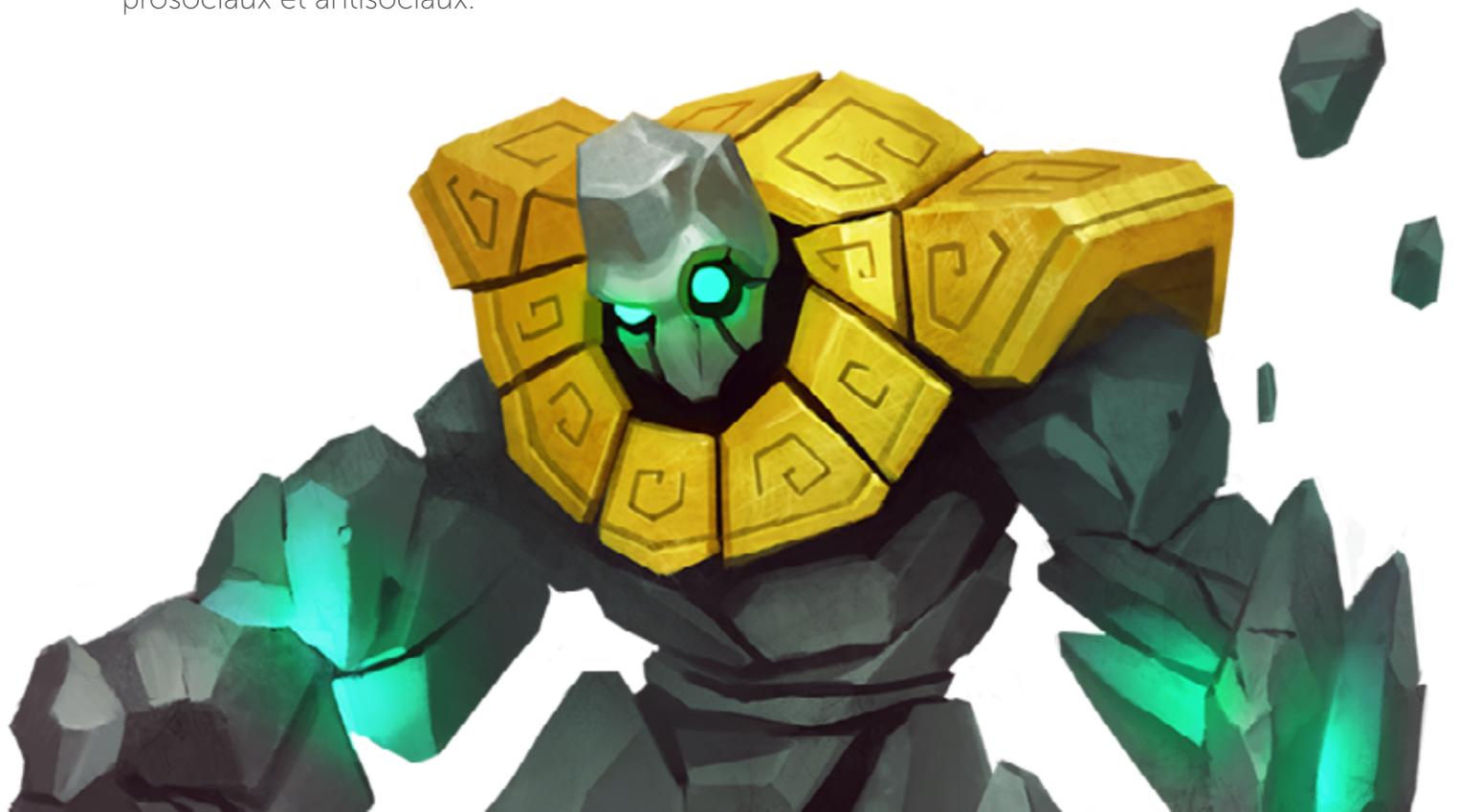
Pour bien jouer!

Bien des façons de faire s'offrent à vous, mais l'objectif de travailler tous les comportements prosociaux et tous les comportements antisociaux en même temps peut être trop ambitieux. C'est pourquoi nous vous proposons un fonctionnement de base simple et efficace, auquel vous pourrez ajouter les variantes que vous souhaitez.

Ciblez un comportement précis du gabarit ou une catégorie de comportements. Pendant la semaine ou le mois qui suit, les élèves pourront gagner des points en fonction de ces actions. Une fois la semaine ou le mois passé, ajoutez un second comportement ou une seconde catégorie que les élèves devront s'approprier et appliquer. Commencez la journée ou la période en effectuant un retour sur les faits saillants de la veille ou du dernier cours pour garder la thématique et son importance à l'esprit de chacun.

Cette façon de faire a l'avantage de favoriser un apprentissage orienté et planifié d'un nouveau comportement chez les élèves. De plus, cette formule est plus aisée pour l'enseignant qui n'a pas, du jour au lendemain, à reconnaître et repérer l'ensemble des comportements prosociaux et antisociaux.

Bien entendu, les comportements antisociaux doivent faire l'objet d'une intervention de votre part en tout temps.



Gérez les points

Gérer les points peut parfois devenir compliqué. Rapidement, des soucis d'équité pourraient survenir, car vous ne pouvez pas voir **TOUT** ce qui se passe dans la classe.

Voici donc quelques conseils et observations pour vous aider à y faire face :

- ★ Jouer à Classcraft, c'est comme dans la vie réelle : on n'est pas systématiquement récompensé pour nos bonnes actions. À ce sujet, d'ailleurs, les théories scientifiques nous suggèrent qu'il est efficace d'espacer peu à peu les récompenses quand on vise l'acquisition et l'intégration d'un comportement.
- ★ Pour contrer le manque d'équité et ne pas « oublier » les élèves qui sont plus timides ou neutres et leur permettre de gagner des points, certains enseignants ont pensé accorder d'emblée des points à tout le monde en début de période ou de journée, d'en enlever à ceux qui se comportent mal et de donner des « points bonis » à ceux qui se comportent bien. Si cette stratégie est bonne pour n'oublier personne et garder le sentiment d'équité au sein de la classe, elle peut inciter les élèves à une certaine « paresse payante », alors que l'esprit de Classcraft table sur la motivation des élèves à se surpasser. Nous vous laissons bon juge de la situation.
- ★ Lors des travaux en équipe, si vous envisagez d'accorder des points d'expérience pour les bonnes actions et d'enlever des points de vie pour les mauvaises actions, soyez vigilant :
 - Le retrait de points de vie pourrait avoir un effet sur l'ensemble de l'équipe (lorsque l'élève tombe au combat), incluant une potentielle victime;
 - Une mauvaise action ne sera pas nécessairement dénoncée, car cela pénaliserait tout le groupe, y compris la victime. Les intimidateurs pourraient donc avoir tout le loisir d'intimider les faibles qui sont dans leur équipe.



- ★ Nous nous sommes beaucoup questionnés sur le fait de récompenser ou non une bonne action «programmée» sciemment par un élève dans le but d'obtenir des points ou encore sur les élèves qui font systématiquement part à l'enseignant de leurs bonnes actions pour être récompensés. Le verdict de nos enseignants est de récompenser ces actions puisque c'est ce qui est visé: poser un geste prosocial. Une bonne action forcée deviendra peut-être un réflexe intégré et naturel un jour!
- ★ Quand l'entrée des points en temps réel dans Classcraft vous est impossible durant la classe, vous pouvez utiliser un calepin ou des cartons sur lesquels vous notez les points retirés et accordés en attendant d'avoir un ordinateur ouvert sous la main. Certains enseignants nomment également un élève comme «bras droit», chargé d'entrer les points dans le jeu en utilisant l'ordinateur de la classe ou encore un appareil mobile.



Soyez créatif!

N'hésitez pas à utiliser les différentes fonctionnalités de Classcraft pour intervenir sur les comportements de vos élèves.

- ★ Utilisez l'évènement du jour pour générer des occasions de bien faire.
 - ★ Organisez des batailles de boss afin d'accroître la culture de collaboration entre les élèves.
 - ★ Si possible, récompensez des comportements qui se déroulent hors de la classe, à la pause ou la récréation, par exemple.
 - ★ Utilisez la plateforme de discussion de Classcraft comme une occasion d'observer les relations entre les élèves. Il peut toutefois devenir lourd de « suivre » les échanges nombreux et parfois hors sujet des élèves. Dans ce cas, pensez à donner des consignes claires sur le sujet des échanges attendus sur la plateforme et confiez un mandat d'observateur à un élève. Celui-ci pourra attirer votre attention sur des échanges dignes d'intérêt en lien avec l'intimidation et le développement des habiletés prosociales. Par exemple, votre « espion » peut vous signaler un échange au cours duquel un élève en insulte un autre ou encore celui d'un élève qui offre son aide à un autre.
 - ★ Faites voter la classe sur le nombre de points à accorder pour une action exceptionnelle de la part d'un élève.
- ★ Permettez à un élève d'être le maitre du jeu pour une période ou un moment dans la journée :
 - Cela peut le sensibiliser et l'aider à mieux saisir l'importance des comportements prosociaux.
 - Les élèves sont au courant de choses qui échappent aux enseignants. En étant maitres du jeu, ils peuvent mettre en lumière des situations que l'enseignant pourra ensuite garder à l'œil.
 - Pour une question d'équité, tous les élèves doivent pouvoir vivre l'expérience d'être le maitre du jeu.
 - Précisez bien à ce jeune maitre que vous vous gardez le droit de mettre fin à l'expérience en tout temps ou que vous pouvez lui enlever des HP : cela pourrait éviter les dérives d'un élève qui gèrerait mal ou à mauvais escient son rôle de maitre de jeu.
 - Nous recommandons de faire cette expérience avec des élèves du troisième cycle du primaire et du secondaire.



Gardez en tête...

Quatre façons d'observer le comportement de vos élèves:

- ★ Les comportements prosociaux (qui sont l'envers des comportements antisociaux)
- ★ Les comportements antisociaux
- ★ Les cas d'intimidation, qui sont des comportements antisociaux :
 - Répétés
 - Délibérés
 - Qui surviennent dans une relation de forces inégales
- ★ Les comportements associés à votre gestion de classe, votre code de vie : lever la main, être à l'heure, etc.

Les éléments qui composent le code de vie en classe et à l'école (catégorie 4 des comportements prosociaux) sont des comportements qui contribuent au développement d'un climat sain et sécuritaire, mais nous vous invitons à ne pas vous y limiter. Il est important que les élèves puissent aller au-delà de la politesse dans l'apprentissage des comportements prosociaux.

Au fur et à mesure que les comportements prosociaux sont acquis par les élèves, vous pouvez les intégrer dans le code de vie de la classe ou de l'école.

Certains adolescents font preuve de « *tough love* » entre eux. Ainsi, un comportement en apparence désagréable peut être motivé par une intention amicale. Bien que ce soit défendable et que cela puisse appartenir à la culture

adolescente, nous vous invitons à retrancher des points dans Classcraft pour ces comportements, par souci de justice et afin de les sensibiliser à des attitudes plus respectueuses.

L'intégration d'un nouveau comportement est optimisée quand la récompense ne vient pas systématiquement (sinon, on le fait uniquement dans le but d'obtenir une récompense, ce qui ne témoigne pas d'une intégration). Au début, nous vous suggérons de récompenser toujours un élève pour ensuite passer à des récompenses moins assidues.



Mobilisez votre entourage



Informez la direction de votre projet.



Informez-vous sur le ou les autres programmes déjà existants dans votre école afin de pouvoir diriger adéquatement les intimidateurs et les victimes. Si aucun programme n'existe, insistez pour que votre école se dote d'outils et de processus pour intervenir auprès des victimes, des intimidateurs et des témoins.



Discutez avec vos collègues des élèves qui ont besoin d'accompagnement (victimes, intimidateurs et témoins) afin de vous assurer d'un suivi adéquat.



Arrimez-vous entre enseignants qui utilisent Classcraft afin de partager vos bons coups, vos interrogations et vos difficultés.



Parlez de votre succès à la direction, à vos collègues et aux parents.



Faites de la lutte contre l'intimidation et du développement des habiletés prosociales un projet d'école et pas seulement de classe.



Boite à outils

Retrouvez, **ici rassemblés**, tous les outils proposés dans ce guide.



Avec la participation financière de:

