



LEÇON

Années scolaires : 4^e à 6^e année

Au sujet de l'auteur : Matthew Johnson, Directeur de l'éducation, HabiloMédias

Durée : 60 à 90 minutes

Avatars et image corporelle



Cette leçon fait partie de *Utiliser, comprendre et mobiliser : Un cadre de littératie média numérique pour les écoles canadiennes* : <http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/cadre-de-litt%C3%A9ratie-num%C3%A9rique>.

Aperçu

Dans cette leçon, le concept des « avatars » sera présenté aux élèves, lesquels partageront leurs expériences de la création et de l'utilisation d'avatars dans des jeux vidéo et des mondes virtuels. Ils créeront des avatars à l'aide d'un programme qui limite intentionnellement les types corporels et les marqueurs de genre, créant d'abord un avatar de leur propre sexe et ensuite du sexe opposé. Ils discuteront ensuite du programme et établiront un lien avec les représentations du genre et des images corporelles dans les jeux et les mondes virtuels et dans d'autres médias. Les élèves créeront ensuite des avatars à l'aide d'une version beaucoup plus flexible du programme et compareront cette expérience à la version plus limitée. Puis, les élèves utiliseront le programme plus polyvalent pour créer des avatars qui représentent la façon dont ils se voient et comment ils aimeraient que les autres les voient en ligne et réfléchiront sur les choix de leur création.

Résultats d'apprentissage

Les élèves :

- apprendront la définition du terme « avatar » dans un contexte numérique;
- envisageront et discuteront de l'influence des avatars dans les jeux et les mondes virtuels sur l'identité et l'image corporelle;
- créeront un produit médiatique qui communique leur perception de soi et la représentation désirée;
- réfléchiront au lien entre l'identité et la représentation en ligne.

Préparation et matériel

- Réserver un laboratoire informatique ou s'assurer que tous les élèves ont accès à Internet
- S'assurer que les élèves ont accès au jeu de création d'avatars : <http://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/games/createur-avatar/>. Si vous éprouvez des difficultés à faire rouler le jeu, veuillez l'essayer dans un autre navigateur (par exemple, Chrome, Safari, Firefox ou Edge).
- Projeter ou partager la présentation *Avatars en ligne*
- Photocopier le document *Mes avatars*



Procédure

Que sont les avatars?

Commencez par questionner les élèves au sujet de leurs expériences des jeux et des mondes virtuels. Qui y joue? Quels sont leurs jeux ou mondes préférés? Pourquoi les aiment-ils?

Demandez aux élèves s'ils connaissent le terme « avatar ». Assurez-vous que les élèves comprennent les points clés suivants :

- un avatar est un personnage qu'ils contrôlent dans un jeu;
- les jeux ne comprennent pas tous des avatars (p. ex. les casse-têtes n'en ont pas), mais bon nombre en ont;
- la plupart des avatars sont humains, mais certains ne sont même pas humanoïdes (l'auto dans un jeu de course pourrait être un avatar);
- de nombreux jeux et mondes virtuels permettent aux élèves de *modifier* leur avatar, soit au début ou plus tard dans le jeu (ou les deux).

Montrez aux élèves la présentation *Avatars en ligne* et demandez-leur de quels jeux et mondes virtuels les avatars proviennent (les réponses sont dans les notes de la présentation).

Diapo 1 Fortnite; Diapo 2 IMVU; Diapo 3 Stardoll; Diapo 4 Pokémon; Diapo 5 Animal Crossing; Diapo 6 Minecraft; Diapo 7 Roblox; Diapo 8 World of Warcraft.

Création d'avatars – Niveau 1

Demandez maintenant aux élèves d'utiliser le jeu de création d'avatars au niveau 1 pour créer un avatar du même sexe qu'eux. Les options du niveau 1 sont limitées alors ils auront besoin de seulement 5 ou 10 minutes pour le faire.

Demandez ensuite aux élèves de parler de leur expérience de création de leur avatar. Était-ce amusant? Qu'est-ce qui était frustrant? Dans quelle mesure cette expérience est-elle semblable ou différente de la création d'avatars dans les jeux et mondes virtuels qu'ils utilisent?

Demandez aux élèves de revenir au jeu de création d'avatars, toujours au niveau 1, et de créer un avatar du sexe opposé. Lorsqu'ils ont terminé, demandez-leur de parler de leurs expériences. Dans quelle mesure l'expérience est-elle différente de la création d'un avatar du même sexe? Était-ce amusant ou drôle? *Pourquoi* était-ce drôle? Était-ce frustrant? Pourquoi? Dans quelle mesure les expériences des filles et des garçons sont-elles différentes?

Avatars et genre

Posez maintenant les questions suivantes : Les différences de genre des avatars de leurs jeux et mondes virtuels préférés sont-elles semblables à celles du créateur d'avatars? Reflètent-elles la façon dont les garçons et les filles sont souvent représentés dans d'autres médias (bandes dessinées, films, dessins animés, jouets, etc.)? Dans quelle mesure les personnages sont-ils différents de ces types de genre traités dans les jeux et les autres médias (p. ex. les personnes qui sont différentes du type de genre normalisé susceptible d'être taquiné ou peu populaire)? Sont-ils plus susceptibles d'être des vilains ou des victimes plutôt que des héros?



Création d'avatars – Niveau 2

Demandez aux élèves de retourner au jeu de création d'avatars, mais au niveau 2. Le code est 9999. Dites-leur qu'ils peuvent maintenant choisir tous les éléments qu'ils veulent : le genre, le type corporel, le teint, les vêtements et les accessoires. Demandez aux élèves de partager les avatars qu'ils ont créés et de parler de leurs expériences et de leurs choix. Dans quelle mesure est-ce différent du niveau 1? Préfèrent-ils ce niveau? Dans quelle mesure leurs avatars sont-ils différents (plus fantastique, plus comme eux, etc.)? **(Remarque : Le jeu de création d'avatars ne permet pas aux élèves d'imprimer ou de copier leurs avatars. Les élèves devront donc faire une capture d'écran et la coller dans un programme graphique ou de traitement de texte. Pour des instructions, voir le site <http://www.commentcamarche.net/faq/398-capture-d-ecran>.)**

Rappelez aux élèves la dernière diapositive de la présentation *Avatars en ligne* qui montrait des personnages « types » garçons et filles. Posez aux élèves les questions suivantes : Comment croient-ils que les garçons et les filles se sentiront de n'avoir que ces deux choix? Dans quelle mesure l'utilisation de l'avatar du niveau 2 est-elle différente que de créer ou de jouer avec un avatar dans leurs jeux et mondes virtuels favoris? Quelles limitations le créateur de niveau 2 a-t-il encore en ce qui concerne le genre (comme le fait que certaines options de vêtements ne soient pas disponibles pour les deux genres et l'absence d'option non-binaire) et l'apparence physique (comme l'impossibilité de représenter une personne en fauteuil roulant ou amputée d'un membre). Aimeraient-ils avoir plus de liberté pour créer des avatars en ligne? Qu'est-ce qu'ils aimeraient faire différemment (s'il y a lieu) dans les jeux et les mondes virtuels qu'ils fréquentent?

Évaluation

Distribuez le document *Mes avatars* et demandez aux élèves d'utiliser le créateur d'avatars du niveau 2 pour créer deux avatars : un avatar « réaliste » qui reflète comment ils se voient et un avatar « imaginaire » qui reflète comment ils aimeraient être vus en ligne (leurs différences dépendent des élèves). Demandez-leur d'imprimer deux avatars (voir la remarque ci-dessus) et d'identifier les choix qu'ils ont faits : pour le premier avatar, ils doivent déterminer pourquoi ces choix reflètent leur personne réelle et pour le deuxième, ils doivent déterminer comment leurs choix reflètent la façon dont ils veulent être vus dans les jeux et les jeux virtuels. Puis, ils doivent écrire un court paragraphe sur les similitudes et les différences entre les deux avatars.



Mes avatars

Pour cette activité, tu utiliseras le jeu de création d'avatars au niveau 2 pour créer deux avatars :

- un avatar « réaliste » **qui reflète la façon dont tu te vois dans la vraie vie;**
- un avatar « imaginaire » **qui reflète la façon dont tu aimerais qu'on te voie en ligne.**

Leurs différences dépendent de toi!

Si tu fais cette activité à la maison, tu peux accéder au jeu ici : <http://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/games/createur-avatar/>. Si vous éprouvez des difficultés à faire rouler le jeu, veuillez l'essayer dans un autre navigateur (par exemple, Chrome, Safari, Firefox ou Edge).

Lorsque tu as fini de créer tes avatars, fais une capture d'écran et colle-les dans un programme graphique ou de traitement de texte et imprime le document. Pour des instructions sur la façon de faire une capture d'écran sur différentes plateformes, consulte le site Web <http://www.commentcamarche.net/faq/398-capture-d-ecran>.

Sur tes avatars imprimés, identifie les choix que tu as faits :

- pour le premier avatar, précise **comment tes choix reflètent ta vraie personnalité;**
- pour le deuxième avatar, précise **comment tes choix reflètent la façon dont tu voudrais être vu dans les jeux et les mondes virtuels.**

Puis, écris un court paragraphe sur les similitudes et les différences entre les deux avatars. En plus de les *énumérer*, explique les choix que tu as faits sur la façon de te représenter en ligne.



Avatars en ligne



Femme ninja (Fortnite)

Avatars en ligne



Avatar personnalisé (Imvu)

Avatars en ligne



Avatar personnalisé (Stardoll)

Avatars en ligne



Avatar féminin avec options de sélection (Pokémon Go)

Avatars en ligne



Avatar par défaut avec options de sélection (Animal Crossing)

Avatars en ligne



« Steve » et « Alex » (Minecraft)

Avatars en ligne



Avatars par défaut masculin, féminin et non généré (Roblox)

Avatars en ligne



Elfe de la nuit masculin et féminin (World of Warcraft)

Tâche d'évaluation : avatar et réflexion

	Attentes en matière d'apprentissage	Réalisation
<p>Utiliser</p> <p>Les compétences et les connaissances qui entrent dans la catégorie « utilisation » vont du savoir technique fondamental (utiliser des programmes informatiques comme des systèmes de traitement de texte, des navigateurs Web, des courriels, et d'autres outils de communication) aux capacités plus avancées pour accéder et utiliser les ressources du savoir, comme les moteurs de recherche et les bases données en ligne, et les technologies émergentes comme l'infonuagique.</p>	<p>Faire l'expérience des textes oraux, imprimés et d'autres médias à partir d'une variété de traditions et de genres culturels</p> <p>Choisir et expliquer les préférences pour des formes particulières de textes oraux, imprimés et d'autres médias</p> <p>Explorer l'utilisation de la technologie de l'information d'une manière appropriée, sécuritaire et responsable</p>	<p>Insuffisante (R);</p> <p>Débutant (1);</p> <p>En développement (2);</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>
<p>Comprendre</p> <p>La notion de « comprendre » comprend reconnaître comment la technologie réseautée affecte notre comportement ainsi que nos perceptions, croyances et sentiments à propos du monde qui nous entoure.</p> <p>Comprendre nous prépare également pour une économie du savoir alors que nous développons des compétences en gestion de l'information pour trouver, évaluer et utiliser efficacement des renseignements pour communiquer, collaborer et résoudre les problèmes.</p>	<p>Examiner les différents facteurs qui influencent l'image corporelle (p. ex. culture, médias, pairs, modèles de rôle, industrie de l'amaigrissement)</p> <p>Examiner la façon dont les habitudes et les comportements en santé influencent l'image corporelle et les sentiments d'estime de soi</p> <p>Déterminer et communiquer les valeurs et les croyances qui affectent les choix sains</p> <p>Démontrer une compréhension de la façon dont les médias peuvent jouer un grand rôle dans l'idée que nous nous faisons des garçons et des filles</p> <p>Utiliser des messages manifestes et implicites pour tirer des conclusions et établir la signification des textes médiatiques</p> <p>Exprimer des opinions sur les idées, les questions et les expériences présentées dans les textes médiatiques, et donner des preuves à partir des textes pour appuyer ces opinions</p>	<p>Insuffisante (R);</p> <p>Débutant (1);</p> <p>En développement (2);</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>

	Attentes en matière d'apprentissage	Réalisation
<p>Créer</p> <p>Créer est la capacité de produire du contenu et de communiquer efficacement au moyen d'une variété d'outils médiatiques numériques. La création comprend être en mesure d'adopter ce que nous produisons pour différents contextes et publics, de créer et de communiquer au moyen de médias riches comme des images, des vidéos et du son, et de s'engager efficacement et de façon responsable à l'égard de contenu géré par l'utilisateur comme les blogues et les forums de discussion, les vidéos et le partage de photos, les jeux sociaux et d'autres formes de médias sociaux.</p> <p>La capacité de créer au moyen de médias numériques permet de s'assurer que les Canadiens sont des contributeurs actifs à la société numérique.</p>	<p>Utiliser ses propres expériences comme fondement pour explorer et exprimer des opinions et apprendre</p> <p>Appliquer des connaissances existantes pour générer de nouveaux produits, idées ou processus au moyen de la technologie numérique</p> <p>Communiquer des idées et des renseignements dans une variété de textes oraux, imprimés et d'autres médias comme de courts rapports, des discussions et des affiches</p> <p>Créer des œuvres numériques originales comme moyen d'expression personnelle ou collective</p> <p>Recenser les conventions et les techniques appropriées à la forme choisie pour un texte médiatique qu'ils prévoient créer</p> <p>Produire des textes médiatiques pour des fins et des publics précis, à l'aide de quelques formes médiatiques simples et de conventions et de techniques appropriées</p>	<p>Insuffisante (R);</p> <p>Débutant (1);</p> <p>En développement (2);</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>