



LEÇON

Années scolaires : Maternelle à 3^e année

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

Durée : 60 à 90 minutes

Une représentation de soi-même en ligne



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

Aperçu

Dans cette leçon, les élèves parlent de déguisements et de l'adoption d'une identité qui leur ressemble ou qui est différente d'eux. La notion d'*avatar* leur est présentée comme une sorte de « déguisement » à l'intérieur d'un jeu vidéo et ils examinent comment des contraintes techniques, génériques et esthétiques liées à la création et à la personnalisation des avatars peuvent nuire à leurs choix et à leur capacité de se représenter eux-mêmes en ligne.

Objectifs visés

Les élèves :

- observeront que les produits médiatiques sont des constructions et ne reflètent pas nécessairement la réalité;
- apprendront l'utilité des « avatars » pour représenter les gens dans les environnements virtuels;
- réfléchiront à la relation entre les identités virtuelles et les identités personnelles;
- prendront conscience de l'incidence des facteurs technologiques et commerciaux sur la création d'avatars et réfléchiront aux effets de ces facteurs sur l'identité créée.

Préparation et matériel

Préparez-vous à présenter le document *Introduction aux avatars*.

Photocopiez les documents *Silhouettes d'avatars* et *Options pour les avatars*.

Déroulement suggéré

Les déguisements

Commencez par demander aux élèves de lever la main s'ils ont porté un costume à la dernière Halloween. Si des élèves n'ont pas levé la main, demandez-leur s'il leur est déjà arrivé de s'amuser à se déguiser, par exemple, à l'école

ou à la garderie, au musée ou au centre communautaire. Posez la question suivante aux élèves : « En quoi est-il amusant de se déguiser? ». Approuvez toutes les réponses des élèves, et veillez à ce que les éléments suivants soient soulevés :

- Il est amusant de faire semblant d'être une personne à qui je voudrais ressembler (par exemple, un pompier, parce qu'il est courageux; un clown, parce qu'il est drôle).
- Il est amusant de faire semblant d'être une personne qui est très différente de moi (par exemple, un monstre ou un extra-terrestre).
- Il est amusant de faire semblant d'être quelque chose que j'aime ou que je connais bien (par exemple, un chien, parce que j'adore les chiens; un dinosaure, parce que je connais beaucoup de choses à propos des dinosaures).
- Il est amusant de faire semblant que je fais partie de quelque chose que j'aime (par exemple, un personnage d'une émission de télé, d'un film, d'une bande dessinée, d'un jeu, etc.).

Demandez aux élèves de faire un dessin d'eux-même portant un costume. Lorsqu'ils ont terminé, demandez-leur de réfléchir aux *ressemblances* et aux *différences* entre eux et le personnage du costume. Donnez l'exemple d'un costume que vous avez déjà porté. Montrez comment déterminer les ressemblances et les différences en aidant les élèves à tenir compte des *caractéristiques physiques* (par exemple, « Quand je me suis déguisée en Blanche Neige, elle me ressemblait parce que nous sommes toutes les deux des filles, mais elle était différente, parce qu'elle est une grande personne et à cette époque, j'étais une petite fille ») et des *traits de caractère* (par exemple, « Blanche Neige et moi n'avions pas un comportement semblable; dans le film, elle est toujours timide et calme et moi j'étais plutôt bruyante et j'aimais faire rire les gens »).

Amenez les élèves à réfléchir (à l'oral pour les plus jeunes et par écrit pour les plus vieux) aux ressemblances et aux différences entre eux et le personnage de leur costume. Invitez les élèves à former des groupes de deux; ensemble, ils partagent leurs résultats et peuvent s'entraider s'ils n'ont pas trouvé au moins deux ressemblances et deux différences.

Introduction aux avatars

Maintenant, présentez le document *Introduction aux avatars*. Demandez aux élèves quels sont les personnages à l'écran qu'ils reconnaissent. Identifiez ceux qu'ils n'arrivent pas à nommer. « Steve » de *Minecraft*, un pingouin du *Club Penguin*, « Furi » des *Moshimonsters* et un avatar de *Fantage*. (Ces exemples sont tirés des 20 sites préférés des élèves canadiens selon l'enquête *Jeunes Canadiens dans un monde branché* de 2014). Demandez aux élèves de nommer les ressemblances et les différences qui existent entre ces personnages. Approuvez toutes les réponses des élèves, et veillez à ce qu'une ressemblance importante soit mentionnée : ce sont tous des personnages qui se contrôlent dans des jeux vidéo.

Expliquez le terme « avatar » : un personnage qui nous représente dans un jeu vidéo. Soulignez qu'un avatar pourrait être comparé à un pion dans un jeu de société, comme *Monopoly* ou *Serpents et échelles* (qui représente nos déplacements et ce que nous faisons dans le jeu) et à un costume d'Halloween (qui nous permet de choisir l'apparence que nous voulons avoir). Toutefois, une différence importante existe entre les avatars et les costumes : lorsque nous voyons une personne qui porte un costume, nous savons habituellement de qui il s'agit et ce que cette personne a l'air en vrai, mais lorsque nous voyons l'avatar d'une personne dans un jeu, c'est en général tout ce que nous savons à son sujet.



Distribuez le document *Silhouettes d'avatars* et dites aux élèves de s'en servir pour dessiner un avatar qu'ils pourraient utiliser dans un jeu ou un monde virtuel. Dites-leur que leur avatar peut être tout ce qu'ils veulent, il peut leur ressembler beaucoup ou être très différent d'eux (s'ils veulent dessiner quelque chose qui n'a rien d'une forme humaine, ils peuvent le faire à l'endos de la feuille), mais rappelez-leur que *c'est ainsi que les autres personnes les verront dans le jeu*.

Lorsque les élèves ont eu suffisamment de temps pour dessiner leur avatar, invitez-les à former des groupes de deux pour discuter des choix qu'ils ont faits. Quelles ressemblances et différences existent entre eux et leur avatar? Qu'est-ce qu'ils aiment de leur avatar? (Les élèves plus âgés peuvent écrire leurs réponses à côté de leur avatar).

Maintenant, demandez aux élèves qui a créé leur avatar (eux-mêmes). Distribuez le document *Options pour les avatars* et indiquez aux élèves qu'ils vont dessiner un autre avatar, mais que cette fois-ci, ils *doivent* commencer par l'une des silhouettes proposées. Lorsqu'ils ont terminé, demandez-leur de réfléchir aux choix qu'ils ont faits :

- Quelle silhouette ont-ils choisie et pourquoi?
- Quelles sont les différences entre cet avatar et le premier?
- Qu'est-ce que cela change dans la *création* d'un avatar lorsqu'ils doivent commencer par choisir parmi quelques silhouettes?
- Lequel des deux avatars ont-ils eu le plus de plaisir à créer?
- Est-ce que des garçons ont utilisé un avatar de fille, ou vice-versa? Si oui, pourquoi?
- Est-ce que quelqu'un *avait l'intention* d'utiliser un avatar du sexe opposé, mais a décidé de ne pas le faire? Si c'est le cas, pourquoi?
- Qu'est-ce qui leur a déplu dans la création du deuxième avatar?
- S'ils voulaient créer un avatar qui les ressemble, était-il plus facile d'y arriver avec le premier document ou le deuxième?

Maintenant, demandez aux élèves qui a créé leur deuxième avatar. Expliquez qu'il n'y a pas de réponse simple à cette question : ils en ont fait une partie, mais la personne qui a créé et choisi les silhouettes (vous pourriez dire que vous en êtes le créateur pour simplifier les choses) a également participé à cette « création ». Faites remarquer que c'est ainsi pour la plupart des jeux : dans certains jeux, tout le monde commence avec le même avatar et on peut apprendre comment faire pour le changer ou encore, payer pour pouvoir le changer (comme dans *Minecraft* et *Club Penguin*), dans d'autres jeux, on peut choisir un avatar parmi certains modèles prédéterminés (comme dans *Moshimonsters*) et dans d'autres, on peut choisir l'apparence de son personnage à partir des options offertes par le jeu (comme dans *Fantage*). C'est parfois pour des raisons techniques (il est plus coûteux d'offrir une grande liberté dans la création des avatars), parfois pour simplifier le jeu (pour éviter aux joueurs de passer trop de temps à créer leur avatar et leur permettre de jouer sans tarder) et parfois, pour faire en sorte que tous les avatars soient conformes au « monde » du jeu (par exemple, il faut être un pingouin pour jouer à *Club Penguin*, et même dans *Fantage* – le jeu qui offre la plus grande liberté parmi ces exemples – tous les personnages ont une apparence commune).

Évaluation

Demandez aux élèves de dessiner un avatar ayant toutes les caractéristiques qu'ils aiment *le plus* à propos d'eux-mêmes. (Rappelez-leur d'inclure des caractéristiques physiques et des traits de caractère). Amenez-les à réfléchir (à



l'oral pour les plus jeunes élèves et par écrit pour les plus vieux) aux choix qu'ils ont faits et aux manières dont ils ont représenté ces choix dans l'avatar.

Facultatif

Si vous avez accès à un laboratoire informatique, vous pouvez inviter vos élèves à utiliser [BitStrips](#) pour créer leur avatar (en anglais seulement).

Approfondissement : Fabrication d'un masque d'avatar

Selon les fournitures et le temps que vous avez à votre disposition, vous pourriez proposer aux élèves plus vieux (2^e et 3^e année) de fabriquer des masques avec du plâtre de Paris, du papier mâché ou du papier de construction. (Si vous voulez que les élèves fabriquent des masques complexes, lancez des requêtes semblables sur le Web : « comment fabriquer un masque en plâtre » ou « comment fabriquer un masque en papier mâché »; vous trouverez d'excellents sites Web présentant des instructions étape par étape).

Dites aux élèves : « Aujourd'hui, nous allons fabriquer des masques pour représenter vos avatars en ligne. » Dites-leur que leur masque peut représenter :

- Ce qu'ils aiment le plus d'eux-mêmes.
- La façon dont ils veulent que les gens les voient.
- Des choses qu'ils aiment ou qui les intéressent.

Jeu de rôle avec les avatars

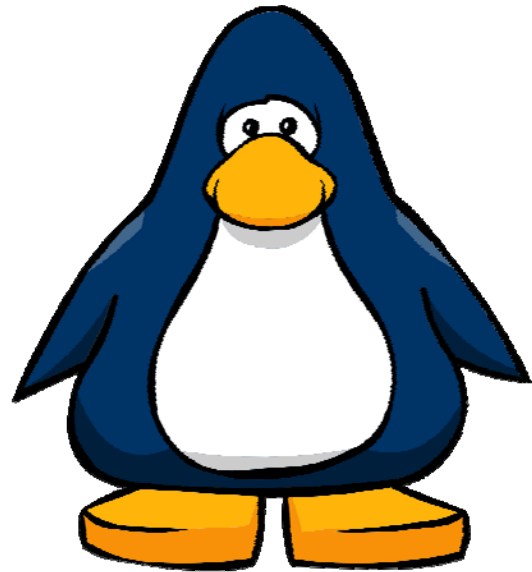
Une fois que les élèves ont fabriqué leur masque, dites-leur de se mêler aux autres et de se présenter les uns les autres comme le personnage de leur avatar. Ensuite, demandez-leur de reprendre leur place et lancez la discussion suivante :

- Parlons maintenant de votre avatar. Sa personnalité est-elle similaire ou différente de la vôtre?
- Comment vous sentiez-vous en vous promenant dans la classe en tant que votre avatar? Vous êtes vous comporté de manière différente que si vous aviez été vous-mêmes?
- Pour ceux qui utilisent un avatar sur Internet, votre avatar vous ressemble-t-il ou est-il différent de vous?
- Quel genre de choses votre avatar fait-il et que vous feriez aussi?
- Quel genre de choses votre avatar fait-il et que vous ne feriez pas?

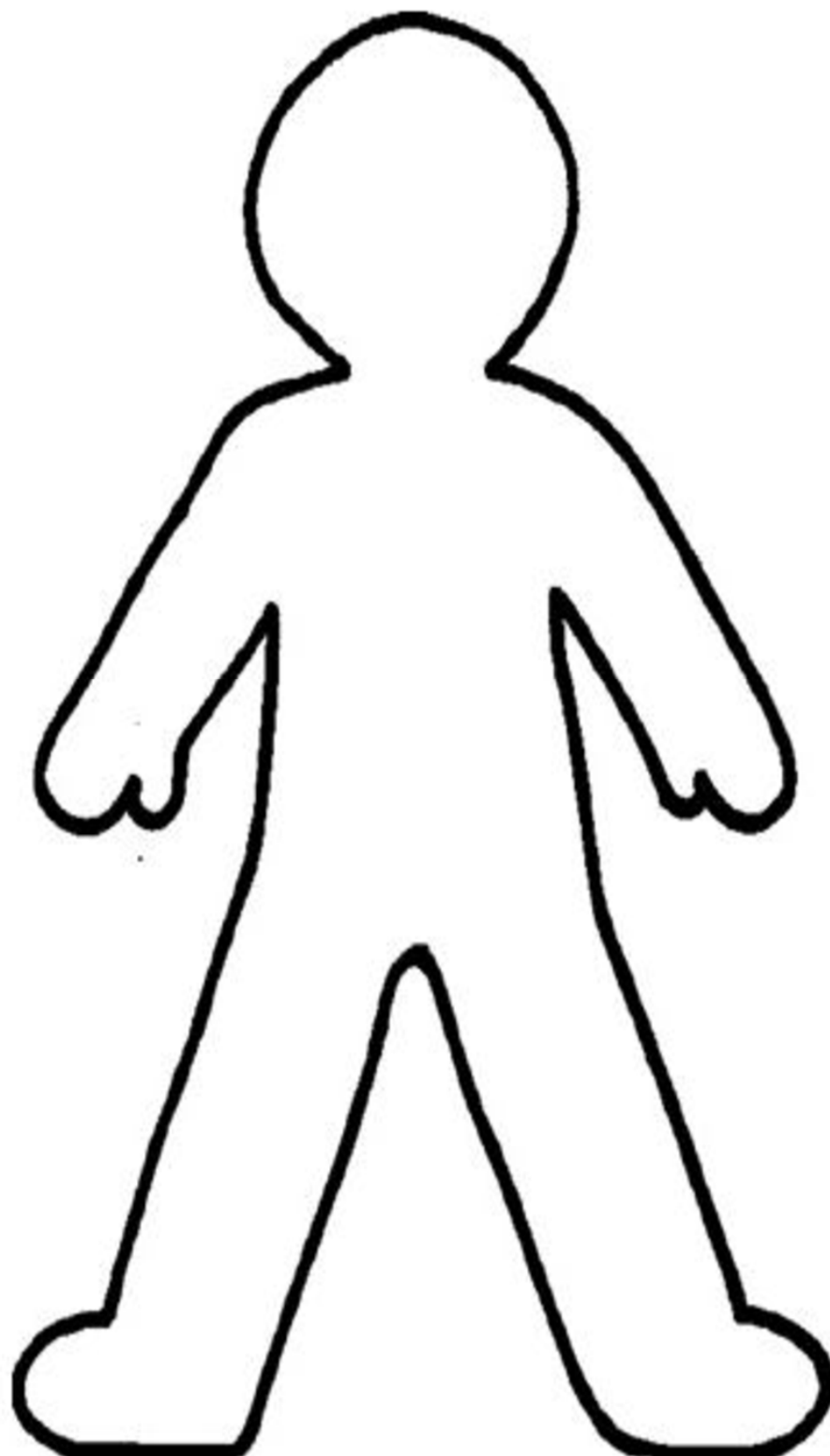
Expliquez que les avatars sont très amusants, mais que parfois, un enfant qui porte un « masque » en ligne peut se comporter d'une manière autre que ce qu'il ferait en personne.



Introduction aux avatars



Silhouettes d'avatars



Options pour les avatars

