



# Mon avatar

## Situation d'apprentissage et d'évaluation

Éthique et culture religieuse

*Par Suzie Brunelle, Marie-Noël Desgagnés, Mélissa Lemelin, Annie Perreault, Cindy Tremblay et Benoit Petit,  
[Commission scolaire de Saint-Hyacinthe](#)*

### [Mon avatar](#)

#### [Situation d'apprentissage et d'évaluation](#)

#### [Caractéristiques](#)

#### [Synthèse](#)

#### [Déroulement](#)

#### [Préparation](#)

#### [Activité 1 : Des valeurs](#)

#### [Réalisation](#)

#### [Activité 2 : Création d'un avatar](#)

#### [Activité 3 : Règles de jeux en ligne et de médias sociaux](#)

#### [Intégration](#)

#### [Activité 4 : Présentation des avatars](#)

## Caractéristiques

- **Niveau** : 3<sup>e</sup> cycle du primaire
- **Compétence** : Réfléchir sur des questions éthiques
- **Thème** : Des exigences de la vie en société
- **Contenu** : Des valeurs, des normes et des responsabilités qui balisent la vie en société
- **Intention** : Amener les élèves à prendre conscience de leur identité numérique et des droits et responsabilité qui s'y rattachent. Les amener à identifier des normes, des valeurs et des comportements qui favorisent un mieux vivre-ensemble et qui leur permettent de se construire une identité numérique positive.
- **Productions attendues** :
  - Création d'un avatar le représentant
  - Analyse de règles de jeux en ligne ou de médias sociaux

## Synthèse

[Service national du RÉCIT – Domaine du développement de la personne](#)

### **Activité 1 : Des valeurs**

- Nommer des valeurs
- Réfléchir à partir d'une mise en situation

### **Activité 2 : Création d'un avatar**

- Créer un avatar en ligne
- À qui appartient l'avatar?

### **Activité 3 : Règles de jeux en ligne et de médias sociaux**

- Choisir un jeu en ligne ou un média social
- Identifier au moins 5 règles de ce jeu et leur raison d'être

### **Activité 4 : Présentation des avatars**

- Chaque élève présente son avatar au reste du groupe en expliquant sa signification.

## **Déroulement**

### **Préparation**

#### **Activité 1 : Des valeurs**

- Afin d'éventuellement créer un conflit cognitif, amener les élèves à nommer ce qu'ils connaissent, la compréhension qu'ils ont du concept de valeur.
  - Demander aux élèves de nommer des valeurs et donner la responsabilité à un ou deux élèves de les écrire au tableau ou au TBI (exemples : respect, partage, entraide, famille, amitié, argent, travail, persévérance, santé, etc.).
  - Tâche pour les élèves : l'élève remplit ou crée un organisateur graphique pour classer ou relier les valeurs nommées. ([Annexe 1](#))
- Demander aux élèves de visionner un extrait d'émission (exemple [Tou.tv](#)) qui met en évidence un comportement projetant une image d'une personne et de ses valeurs. (émission « Les Parents », saison 3, épisode 17 de 3:40 minutes à 5 minutes). Ceci pourrait être fait en devoir, au laboratoire informatique, avec des portables en classe ou des appareils mobiles (iPod, iPad). Suite au visionnement, les élèves doivent répondre à un questionnaire afin de les aider à mener leur réflexion. ([Annexe 2](#))
  - Mener une réflexion avec les élèves sur cette situation pour faire ressortir les valeurs présentes dans différents points de vue et définir le concept de valeur. L'enseignant est invité à utiliser les questions suivantes afin de mener la discussion avec les élèves.
    - Qui sont les personnes concernées dans cette situation ? (Exemple : les 2 jeunes)
    - Y a-t-il d'autres personnes qui pourraient être concernées ? (Exemple : les parents de ces jeunes, l'organisme des scouts, les autres personnes qui vont acheter un calendrier, d'autres jeunes scouts, etc.)
    - Que s'est-il passé dans cette situation ? Décrivez la situation.
    - Qu'est-ce qui est important pour chacune de ces personnes ? (exemples de réponses : faire de l'argent, l'honnêteté, le profit, l'apparence du calendrier, appartenance à un groupe scout, être « hot », domination, rire,

- l'humour, etc.)
  - Ce que vous venez de nommer, ce sont des valeurs, les valeurs des personnages de la situation.
  - Pourquoi est-ce que ce sont des valeurs ? Quelles sont les caractéristiques d'une valeur ? (Qu'est-ce qu'une valeur ? Ce qui est important pour une personne, ce à quoi elle accorde de l'importance, de la valeur, l'ordre dans lequel elle place ses valeurs du + important au - important.)
  - Pour chacun des deux personnages principaux de la situation, nommez leurs valeurs et placez-les en ordre d'importance pour eux.
- Amener les élèves à identifier l'image qu'on se fait des personnes présentes dans la situation. Au besoin, revoir la vidéo et animer une discussion en partant des questions suivantes :
    - Après avoir visionné cette séquence, quelle image te fais-tu d'un scout?
    - Le fait de rire d'une personne la rend-elle sympathique à tes yeux? La trouves-tu intelligente? As-tu le goût de t'identifier à cette personne? As-tu le goût d'être son ami?
    - Quelle image te fais-tu de l'adolescent qui rit de l'autre? Te fait-il peur? As-tu le goût d'être son ami? Aimerais-tu qu'il rie de toi de cette façon? Aimerais-tu que les autres se moquent de toi par la suite? Aimerais-tu qu'on rie de toi au sujet d'une caractéristique physique ou d'un groupe auquel tu appartiens?
    - En résumé, suite à cette écoute, quelle image se fait-on de ces deux personnages?
  - Pour conclure la phase de préparation, demander à chaque élève de se construire un organisateur graphique représentant ses propres valeurs. ([Annexe 3](#))

Alternative :

- Présenter une séquence vidéo ou raconter une histoire mettant en cause une situation semblable, par exemple : un élève prend un autre en photo à l'aide d'un appareil mobile, modifie cette photo pour se moquer de l'autre et la transmet à d'autres pour les faire rire.

## Réalisation

### Activité 2 : Création d'un avatar

- But de l'activité : amener les élèves à prendre conscience de leur identité numérique, de leur identité réelle et de l'impact de l'une sur l'autre.
- Création d'un avatar (un personnage représentant un utilisateur sur Internet et dans les jeux vidéo)
  - Demander aux élèves de se créer un avatar à l'aide d'un site de création d'avatars. On peut en trouver en utilisant un moteur de recherche à l'aide des mots clés « créateur d'avatar en ligne ». Exemple : <http://roget.biz/8-sites-pour-creer-son-avatar-en-ligne> On pourrait aussi utiliser

[Service national du RÉCIT – Domaine du développement de la personne](#)

- un logiciel de dessin comme [Gimp](#), Paint, ou [Aviary](#), LopArt ou à l'aide d'une tablette numérique et d'une application de dessin à main levée (iPad et Art Rage).
- Rappeler régulièrement aux élèves que l'avatar doit leur ressembler c'est-à-dire, qu'il représente leur personnalité, l'image qu'ils veulent projeter, les valeurs auxquelles ils accordent de l'importance. ([voir annexe 3](#))
  - Présentation de chacun des avatars à l'ensemble du groupe.
    - Afficher les avatars de tous les élèves à l'aide d'un projecteur, au TBI ou imprimés sur des affiches en les associant à un numéro.
    - Demander aux élèves de deviner quel avatar représente quel élève. Utiliser la fonction formulaire de Google Document pour créer un sondage ([créer une copie du modèle en annexe 4](#)) et répondre au sondage.
    - En grand groupe, faire un retour sur les réponses à l'aide du résumé des réponses.
    - Alternative :
    - Distribuer la liste de classe à tous. Associer les avatars à chacun des élèves de la classe.
  - À l'aide des réponses du sondage, chaque élève s'interroge sur l'image de son avatar. ([Annexe 5](#))
    - Les élèves t'ont-ils reconnu ? Pourquoi ?
    - Cette image te représente-t-elle bien ?
    - Les valeurs associées à ton avatar te représentent-elles bien ?
    - En créant ton avatar, as-tu tenté d'accentuer certaines caractéristiques de ta personne ? Si oui, lesquelles et pourquoi ?
  - Par la suite, faire le lien entre l'activité des avatars, leur propre identité et leur comportement dans les médias sociaux.
    - Quand tu es dans Internet, te comportes-tu comme dans la vraie vie ?
    - Ce que tu dis, ce que tu écris, ce que tu diffuses dans Internet ont-il un impact dans ta vie en général ? Lequel ? Donne des exemples.

### **Activité 3 : Règles de jeux en ligne et de médias sociaux**

- But de l'activité : amener les élèves à nommer les règles d'utilisation de différents médias sociaux ou de jeux en ligne et leur utilité.
- Regrouper les élèves en équipe de 4 ou 5
  - Demander aux élèves d'identifier des sites qui permettent des interactions avec les autres usagers.
  - Chaque équipe choisit un jeu en ligne ou un média social différent.
  - Elle en dégage les principales règles de fonctionnement ou d'utilisation. Elle cherche l'explication de l'utilité de ces règles. Elle fait ressortir en quoi ces règles favorisent le mieux vivre ensemble.
  - Elle prépare une présentation pour le reste du groupe : ([Annexe 6](#))
    - description du site ou de l'outil en ligne
    - identification d'au moins cinq règles
    - explication de l'utilité de ces règles
    - identification des éléments favorisant le mieux vivre-ensemble

## Intégration

### Activité 4 : Présentation des avatars

- Chaque élève revoit son avatar. Il le modifie au besoin afin qu'il le représente adéquatement. Il doit se poser la question si cet avatar représente à la fois, sa personnalité, ses valeurs et s'il projette une image positive de lui-même.
- Il présente son avatar au reste du groupe en expliquant sa signification.