

## QUI SOMMES-NOUS EN LIGNE ?

### « Je suis ce que je montre I – les avatars »

Séance n° 8

50 minutes

#### Contexte de la séance

Il est fréquent que nous soyons amenés à produire et à publier une image de profil ou un avatar. Souvent jugée comme anodine, elle influence pourtant inévitablement la perception et les aprioris que les gens ont de nous. Les avatars sont les premiers marqueurs identitaires dans les réseaux sociaux. Mais que disent-ils de nous ?

La séance a pour intention d'amener le élèves à en prendre conscience.

#### Objectif de la séance

Créer un avatar et décrire les comportements et caractéristiques liées à l'utilisation d'un avatar

#### Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- De mieux comprendre les effets d'une représentation de soi comme marqueur identitaire.

#### Matériel nécessaire

- masques pré-imprimés,
- crayons/marqueurs de couleurs
- Exemple de masque : Bitmoji

#### Déroulement

##### I. Création d'un avatar (20 min)

Une application « Bitmoji » est utilisée sur Snapchat et sur les autres réseaux sociaux et messages et consistent à créer et modeler un personnage comme on le veut : choix de la forme du visage, des yeux, du nez, de la bouche, de la taille, de la corpulence, de la couleur des yeux, cheveux, sourcils, bouche, peau, choix des vêtements. Même principe que le Mii sur la Wii. (Exemple ci-dessous).

Ici en classe, les élèves reçoivent un masque de papier pré-imprimé et ils le complètent et le modifient selon la consigne suivante : « Réaliser un personnage que vous souhaiteriez qui vous représente au sein d'un jeu sur Internet ».

Les élèves circulent ensuite dans la classe avec ce masque.

## II. Discussion sur les effets de l'avatar

Les élèves discutent de leurs impressions. Ils débattent de ces questions :

- La personnalité de ton avatar est-elle semblable à la tienne ou différente ?
- Comment t'es-tu senti dans la classe sous l'apparence de ton avatar ?
- Te serais-tu comporté différemment sans ton masque ?
- Quels comportements ton avatar a-t-il en commun avec toi ?
- Quels comportements ton avatar fait-il différemment de toi ?
- Est-ce vraiment mon camarade que j'ai vu défiler ou m'a-t-il fait penser à quelqu'un d'autre ?

L'ensemble des masques est étalé sur une table ou au sol. Les élèves choisissent un masque qui leur plaît, un autre qui leur déplaît et justifient leurs choix. Ensemble avec l'enseignant-e, ils font une synthèse des éléments suscitant la sympathie ou l'antipathie de ces masques.

Ils discutent également des lieux et usages des avatars :

- Quand pourrait-on en utiliser ? Pourquoi ?
- Quels autres choix pourraient être faits ? photo de profil, anonymat, etc.
- Mettons-nous toujours un peu de nous dans notre avatar ?

L'enseignant-e profite de cet exercice pour discuter avec les élèves de leur comportement sur Internet lorsqu'ils se cachent derrière un pseudo ou un avatar, ou les deux à la fois.

L'ensemble des masques est publié au sein du cahier de correspondance sans faire référence à leurs auteurs. Les parents sont invités ensuite à tenter de deviner/reconnaître celui produit par son enfant (cfr. Activité « Des illustrations qui me représentent »).

### Piste d'évaluation

L'élève est capable d'expliquer les sentiments ressentis face à des représentations picturales d'autres personnes.

Suggestion d'indicateur : il peut citer deux à trois caractéristiques qu'il imagine de la personne représentée par l'avatar/le masque .

