

gender
media
education

EMERGE



Jeux vidéo et mondes virtuels : crée ton avatar contre les stéréotypes de genre

Boîte à outils d'éducation aux médias sur les questions de genre dans les médias et les cultures populaires

Auteurs / Contributeurs :

Gianna Cappello, Paola Macaluso, Daniela Sortino, Tiziana Schiavo (ITA)



Ce scénario d'apprentissage aborde le défi des représentations de genre dans les mondes virtuels. Les élèves explorent les caractéristiques des personnages virtuels, apprennent à identifier les représentations problématiques du genre dans la vie numérique et les jeux vidéo, réfléchissent à la gestion de l'identité entre le réel et le virtuel, puis expérimentent la création de différents avatars pour sensibiliser à des représentations plus justes et plus respectueuses. L'évaluation par les pairs et l'auto-évaluation suivent.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGES

- comprendre les caractéristiques des mondes virtuels
- explorer la relation entre l'identité réelle et l'identité virtuelle dans les jeux vidéo
- acquérir la signification d'un avatar dans un environnement numérique
- observer et distinguer les caractéristiques d'un personnage virtuel (avatar)
- considérer et discuter l'influence des avatars sur l'identité et l'image corporelle dans le monde réel
- identifier les stéréotypes de genre dans les médias
- créer un produit médiatique qui communique sa perception de soi et la représentation souhaitée
- activer l'auto-réflexion sur le sujet
- évaluer les produits multimédias créés



Sujet(s) pertinent(s)

Langue et littérature, langue anglaise, éducation civique, histoire et autres sciences sociales et humaines, éducation aux médias



Contexte/niveau d'enseignement ou étudiants

École secondaire - de la 1^{ère} à la 5^e année



Timing 9 heures à l'école ou dans un cadre mixte

APTITUDES ET COMPÉTENCES DES ÉTUDIANTS

- l'analyse collaborative des médias
- documenter et s'informer sur les produits de la culture médiatique qui reflètent des représentations stéréotypées du genre
- créer des produits médiatiques
- motiver leurs choix
- (auto-)réflexion
- auto-évaluation et évaluation par les pairs

METHODOLOGIES D'APPRENTISSAGE

- leçon participative
- brainstorming
- présentation
- apprentissage par projet
- apprentissage collaboratif
- apprentissage par la pratique
- étude de cas
- analyse textuelle
- analyse comparative
- travail d'équipe
- évaluation par les pairs
- prise de parole en public

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES ANTÉRIEURES

Connaissances :

- les différents langages de la communication : le langage verbal et le langage non verbal (visuel, sonore...)
- éléments d'analyse de texte

Compétences :

- reconnaître les facteurs de communication
- différencier le sens dénotatif du sens connotatif
- la contextualisation
- l'édition multimédia
- compétences numériques de base

RÔLES DES ÉTUDIANTS

Qu'attend-on des élèves en termes d'implication ? Quelles sont les activités qui les amènent à jouer un rôle actif dans le scénario ?

- En regardant un film sur un avenir où les mondes physique et virtuel s'entremêlent, les élèves s'exercent à aliéner le familier et discutent de la relation entre l'identité réelle et l'identité virtuelle.
- En analysant et en créant différents types d'avatars, les élèves apprennent à identifier les caractéristiques de genre stéréotypées et à se concentrer sur des modèles plus respectueux de la diversité et plus inclusifs.

RESSOURCES

Bande-annonce et analyse du film :

- [Ready Player One Incipit du film](#)
- [Fiche d'analyse](#)
- [Le modèle d'analyse des 6 dimensions de l'éducation aux médias](#)

Espace de travail partagé : Jamboard, Padlet

Applications web pour la production créative :

- [Avatar Maker](#), Avatar Sizer, Canva;
- https://www.canva.com/it_it/creare/flashcards/
- <https://www.adobe.com/it/express/create/flashcard>
- [Software for taking screenshots](#)
- [Avatars' collection](#)
- [Avatars' media production examples](#)

Applications pour la présentation et le partage :

- Padlet, Linoit, Wakelet, Prezi, PowerPoint

Outils d'évaluation :

- [Rubistar 4 teachers](#)
- [Student's Auto Evaluation tool](#)

SUPPORT TECHNIQUE

- Tableau numérique ou tableau blanc et projecteur, ordinateurs portables ou appareils personnels tels que tablettes ou smartphones, internet

RÉSUMÉ DU SCÉNARIO D'APPRENTISSAGE

Dans la vie sociale des adolescents, il est désormais habituel de créer un profil, vrai ou faux, et de se connecter dans les contextes virtuels les plus variés. L'utilisation d'avatars se consolide grâce à la diffusion de jeux vidéo de plus en plus complexes et structurés dans lesquels les garçons et les filles sont transportés dans un univers virtuel où chacun peut apparemment faire et être ce qu'il veut.

Le film *Ready player one* (Spielberg, USA, 2018) est le point de départ de cette exploration des possibilités offertes par les expériences dans les mondes virtuels et les jeux en ligne pour le développement personnel et la lutte contre les stéréotypes et les préjugés sur le genre.

Le processus de création de différents avatars auxquels s'identifier permet aux élèves de réfléchir aux stéréotypes de genre et de développer une pensée critique sur le thème de la lutte contre les discriminations.

LES CONCEPTS CLÉS UTILISÉS DANS LE SCÉNARIO D'APPRENTISSAGE

Relation entre identité réelle et virtuelle, avatar et image corporelle (caractéristiques physiques, marqueurs de genre, attributs), représentations de genre, rôles et stéréotypes dans les jeux en ligne, conditionnement culturel, genre et médias, culture populaire, éducation aux médias.

FOCALISATION DE L'ATTENTION / ÉVÉNEMENT DÉCLENCHEUR

Une vision guidée de l'incipit (10 min) du film *Ready Player One*.

Situé en 2045, il montre un monde réel invivable, où la pauvreté, la surpopulation et la pollution ont contraint la plupart des gens à vivre massés dans des bidonvilles ennuyeux, et réduits à un état d'affliction - physique et mentale - qui inhibe leurs espoirs et leur volonté de changer. La seule solution est de se réfugier dans un monde virtuel, un jeu vidéo, dans lequel tout le monde se réfugie, créant ainsi une existence parallèle. Dès les premières séquences, il est possible d'établir une analyse qui crée une comparaison sur la crédibilité d'un monde entièrement virtuel dans lequel chaque personnage ne connaît que les avatars des autres composantes de ce monde, établissant des relations émotionnelles telles que la solidarité, l'amitié et l'amour.

STRUCTURE DU SCÉNARIO D'APPRENTISSAGE

Introduction:

Une vision du film *Ready Player One*

Activités :

1. l'exploration des langues et du contenu du film et l'attention portée à ces langues et à ce contenu
2. exploration des jeux vidéo et des mondes virtuels préférés des élèves et de leur connaissance des personnages virtuels
3. analyse des avatars existants en tenant compte des problèmes liés à la représentation du genre
4. production créative de différents exemples d'avatars, restitution, évaluation

Solution / Conclusion / Réflexion

RÉFLÉXION :

- Applications en ligne pour recueillir des avis, telles que Padlet, Jamboard, Wakelet
- Modèles d'auto-évaluation pour les élèves
- Classification, analyse guidée, production médiatique

ÉVALUATION :

Fiches d'analyse des questions ouvertes et collecte de données à partir du brainstorming

Grille d'observation du travail collaboratif

Grille partagée au début des activités pour l'évaluation des productions

Auto-évaluation finale et évaluation par les pairs des processus et des produits médiatiques (rubriques, formulaire en ligne, Jamboard, discussions,...)

LA DIFFUSION DES PRODUCTIONS MÉDIATIQUES DES ÉTUDIANTS PAR :

- expositions ou concours de l'école
- le site web de l'école
- médias sociaux de l'école
- étiquettes avec QRCode pour le retour d'information

Structure du scénario d'apprentissage



SEQUENCE 1



DUREE : 240 min

MOMENT DU FILM

Principales activités

- Vision guidée de l'incipit du film Ready player one et exploration de la relation entre les mondes réel et virtuel (20 min)
- présentation du modèle d'analyse critique à 6 dimensions (10 min)
- la vision du film Ready player one (140 min)
- analyse du film basée sur le modèle (20 min)
- focus sur la relation entre l'identité réelle et virtuelle et les représentations du genre (30 min)
- réflexion (20 min)



SEQUENCE 2



DUREE : 60 min

EXPLORER LES CARACTÉRISTIQUES DES AVATARS

Principales activités

- exploration des expériences des élèves dans les mondes virtuels et les jeux vidéo (10 min)
- brainstorming sur le terme "avatar" (10 min)
- partage d'une collection d'avatars et association avec l'environnement virtuel (10 min)
- description des caractéristiques (physiques, marqueurs de genre, attributs) d'un avatar existant au choix de chaque élève (25 min)
- partage des flashcards sur les avatars créées par les élèves (5 min)



SEQUENCE 3



DUREE : 60 min

ANALYSE DES REPRÉSENTATIONS PROBLÉMATIQUES DE GENRE DES AVATARS DANS LES JEUX VIDÉO

Principales activités

- identification des caractéristiques à analyser
- l'exploration des représentations du genre des avatars dans les jeux vidéo
- identification d'éventuels stéréotypes
- réflexion

Structure du scénario d'apprentissage



SEQUENCE 4



DUREE : 120 min

CRÉE TON AVATAR

- introduction à l'application Avatar Maker (@MediaSmart.ca)
- A. création d'un avatar de leur sexe et réflexion
- B. création d'un avatar du sexe opposé et réflexion
- C. création d'un avatar de n'importe quel sexe et réflexion
- D. création de deux avatars, l'un réaliste en fonction de la perception de son corps et l'autre fantaisiste qui représente la représentation qu'il souhaite avoir en ligne, et réflexion.



SEQUENCE 5



DUREE : 60 min

RESTITUTION ET ÉVALUATION PAR LES PAIRS

Principales activités

- Diffusion des produits médiatiques
- Présentation des produits médiatiques
- Évaluation par les pairs des produits médiatiques
- Auto-évaluation

SEQUENCE N° 1 Moment du film

DUREE : 240 min

Description :

Les élèves sont invités à regarder un film très important sur le monde des jeux vidéo. L'analyse de l'incipit du film servira à mettre l'accent sur le rôle des jeux dans la vie sociale des jeunes. L'analyse de l'ensemble du film *Ready Player One* de S. Spielberg, basée sur le modèle à six dimensions de l'analyse critique de l'éducation aux médias, servira à réfléchir à ses représentations problématiques du genre.

Objectifs spécifiques :

- aborder de manière critique un média à travers un modèle d'analyse
- identifier les langues utilisées dans le film
- identifier le thème du film
- comprendre les caractéristiques des mondes virtuels et des jeux vidéo
- réfléchir à la gestion de l'identité entre le réel et le virtuel
- Identifier les concepts clés de la représentation du genre et les stéréotypes potentiels dans les mondes virtuels et les jeux vidéo

Évaluation :

Évaluation formative : discussion et réflexion. Les élèves sont invités à identifier les représentations problématiques du genre dans le film, à les partager et à y réfléchir.

Support technique :

Tableau numérique ou tableau blanc et projecteur, espace de travail en ligne et référentiel, ordinateurs portables ou appareils personnels.

INTRODUCTION

Durée : 15 min

Méthodes pédagogiques : Leçon participative, apprentissage par projet, étude de cas

Instructions aux élèves : L'enseignant propose une vision guidée de l'incipit du film *Ready Player One*, puis invite les étudiants à discuter de la relation entre les mondes réel et virtuel et à rassembler leurs réponses sur un espace de travail partagé.

Ressources pédagogiques : vidéo de l'incipit du film : <https://youtu.be/okFwCivgHnc>

ACTIVITÉ

Durée : 170 min *Analyse critique guidée du film*

Méthodes pédagogiques : Leçon participative, apprentissage par projet, apprentissage collaboratif, apprentissage par la pratique, pensée critique.

Instructions pour les élèves : L'enseignant présente et partage brièvement le modèle d'analyse critique en 6 dimensions de l'éducation aux médias (10 min) et invite les étudiants à regarder le film (140 min) en prêtant attention à ses caractéristiques narratives, visuelles et sonores. Les élèves sont ensuite guidés par l'enseignant pour analyser le film selon le modèle des 6 dimensions, en travaillant ensemble sur un Jamboard, un Padlet ou un Linoit (20 min).

Ressources pédagogiques : [modèle à 6-dimensions de l'analyse critique de l'éducation aux médias](#), Tableau numérique

Durée : 30 min *Analyse thématique : représentations de l'identité et du genre dans les mondes virtuels*

Méthodes pédagogiques : Leçon participative, Brainstorming, Apprentissage par projet, Apprentissage collaboratif.

Instructions pour les élèves : l'enseignant introduit les concepts clés de genre, représentation, stéréotype, préjugé et demande aux élèves de se concentrer sur la relation entre l'identité réelle et virtuelle et les représentations du genre telles qu'elles apparaissent dans les personnages et la narration du film. L'enseignant recueille leurs réponses dans un espace de travail partagé.

Ressources pédagogiques :

- espace de travail partagé (Jamboard, Padlet)

SEQUENCE N° 1

CONCLUSION

Durée : 20 min

Méthodes pédagogiques : Travail en équipe, Réflexion

Instructions aux élèves : L'enseignant invite les élèves à lire les réponses qu'ils ont recueillies et à réfléchir sur les questions de genre.

Ressources pédagogiques : Feuille d'analyse

ANNEXES

- Fiche synoptique du film
- Incipit du film (10m) <https://youtu.be/okFwCivgHnc>
- Fiche d'analyse

Ready Player One – analyse de l'incipit

Étape 1 - (Minutes 00:00 à 04:30)

Caractéristiques narratives

1. Où se déroule l'histoire du film et à quelle époque ? (3 lignes maximum)
2. À quoi ressemble le futur imaginé dans le film ? (3 lignes maximum)
3. Qui est le protagoniste ?

Caractéristiques visuelles

1. D'un point de vue visuel, en particulier en ce qui concerne l'utilisation des tons dans la photographie, essayez de décrire la différence entre l'OASIS et le monde réel. (3 lignes maximum) Essayez de décrire le quartier des piles où vit notre protagoniste. (3 lignes maximum)

Caractéristiques sonores

1. Pouvez-vous expliquer la signification de la voix off et sa fonction dans le film ? (3 lignes maximum)

Étape 2 - (Minutes 04:31 à 11:04)

Caractéristiques narratives

1. Pourquoi cette course folle de véhicules se déroule-t-elle dans l'OASIS ? (3 lignes maximum)
2. Quel avatar Wade a-t-il choisi ?
3. Comment Parzival parvient-il à gagner cette terrible course ?

Caractéristiques visuelles

1. Comment définiriez-vous la dynamique de cette séquence ? Quels ont été les choix techniques utilisés pour la créer ? Type de prise de vue, montage, mouvements de caméra, angles...

- [Le modèle à 6 dimensions de l'analyse critique de l'éducation aux médias](#)

SEQUENCE N° 2 Explorer les caractéristiques des avatars

DUREE : 60 min

Description :

Les élèves sont invités à explorer le monde des avatars et des jeux vidéo populaires dans la vie sociale de leurs pairs. À partir de l'exploration des rôles et des fonctions des avatars, ils établiront une comparaison entre les différents jeux vidéo et mondes virtuels.

Objectifs spécifiques :

- réfléchir à l'expérience de jeu de chaque élève
- identifier les caractéristiques d'un personnage virtuel (avatar)
- comprendre le rôle d'un avatar dans un environnement numérique
- sélectionner, décrire et partager un avatar existant

Évaluation :

Évaluation formative : réflexion sur les caractéristiques des différents avatars et infographie sur les questions de genre dans les avatars.

Support technique :

Tableau numérique ou tableau blanc et projecteur, espace de travail partagé, ordinateurs portables ou appareils personnels

INTRODUCTION

Durée : 10 min

Méthode d'apprentissage : Brainstorming

Instructions pour les élèves : l'enseignant demande aux élèves de parler de leurs expériences avec les jeux vidéo et les mondes virtuels dans un espace de travail partagé :

- jouez-vous aux jeux vidéo ?
- Quel est votre jeu vidéo préféré ?
- Qu'est-ce qui vous plaît dans ce jeu vidéo ?
- Quelles sont les caractéristiques de votre avatar dans ce jeu ?

Ressources, équipement :

- espace de travail partagé en ligne (Jamboard ou Padlet)

ACTIVITÉ

Explorer le monde des avatars

Durée : 20 min

Méthode d'apprentissage : Brainstorming

Instructions aux élèves : L'enseignant demande aux élèves s'ils connaissent le terme avatar et s'assure qu'ils comprennent les points clés suivants :

- un avatar est un personnage que l'on contrôle dans un jeu
- tous les jeux n'ont pas d'avatars (les jeux de puzzle n'en ont pas), mais beaucoup en ont
- tous les avatars ne sont pas humains ou humanoïdes, mais la plupart le sont
- de nombreux jeux et mondes virtuels permettent de changer d'avatar, soit au début, soit plus tard dans le jeu, soit les deux.

L'enseignant montre ensuite une présentation d'exemples d'avatars (la collection ici ou une créée par l'enseignant lui-même) et demande aux élèves d'identifier le jeu ou le monde virtuel auquel ils appartiennent.

Ressources, équipement :

- espace de travail partagé en ligne (Jamboard ou Padlet), la collection d'avatars [ici](#)

SEQUENCE N° 2

ACTIVITÉ

Présenter un avatar existant

Durée : 25 min

Méthodes pédagogiques : Apprentissage par la pratique, Réflexion

Instructions aux élèves : l'enseignant demande aux élèves de choisir un avatar d'un jeu en ligne ou d'un monde virtuel auquel ils jouent et de créer une flashcard avec la description de ses caractéristiques (physiques, marqueurs de genre, attributs).

Ressources pédagogiques : Modèle de carte flash Canva

CONCLUSION

Durée : 5 min

Méthodes pédagogiques : Apprentissage par la pratique

Instructions aux étudiants : les étudiants sont invités à collecter les flashcards de leur avatar individuel sur un référentiel partagé.

Ressources pédagogiques : référentiel partagé (Jamboard, Padlet, Wakelet), logiciel de capture d'écran.
<https://www.take-a-screenshot.org/>

ANNEXES

Collection d'avatars ([the © MediaSmart.ca collection](#) ou une collection créée par l'enseignant)

SEQUENCE N° 3 Avatars et stéréotypes dans les jeux vidéo

DUREE : 60 min

Description :

Les étudiants sont invités à analyser les représentations des questions de genre et à observer où les stéréotypes persistent ou sont dépassés dans les jeux vidéo et les mondes virtuels à travers l'observation d'exemples d'avatars tirés de différents environnements virtuels.

Objectifs spécifiques :

- identification des caractéristiques à analyser
- l'exploration des représentations du genre des avatars dans les jeux vidéo
- identification d'éventuels stéréotypes

Évaluation :

Discussion et examen par les pairs des concepts clés

Support technique :

Tableau numérique ou tableau blanc et projecteur, espace de travail partagé, ordinateurs portables ou appareils personnels

INTRODUCTION

Durée : 10 min (en classe ou à la maison)

Méthodes pédagogiques : Leçon participative, apprentissage collaboratif, apprentissage par la pratique

Instructions aux élèves : les élèves sont invités à dresser la liste des caractéristiques des avatars à analyser pour mettre en évidence les questions de genre ou les stéréotypes.

Ressources pédagogiques : référentiel partagé ou tableau blanc

ACTIVITÉ

Durée : 25 min

Méthodes pédagogiques : Étude de cas, analyse

Instructions aux élèves : les élèves analysent l'avatar existant déjà choisi pour identifier les stéréotypes, les préjugés ou les représentations de genre problématiques, puis travaillent sur la flashcard existante pour ajouter ces caractéristiques liées aux questions de genre.

Ressources pédagogiques : liste des caractéristiques, modèles de flashcards Canva ou Genial.ly

Durée : 5 min

Méthodes pédagogiques : Apprentissage par la pratique

Instructions aux élèves : les élèves partagent leurs flashcards dans un espace de travail commun.

Ressources pédagogiques : espace de travail partagé

CONCLUSION

Durée : 20 min (en classe ou à la maison)

Méthodes pédagogiques : Prise de parole en public, évaluation par les pairs, réflexion

Instructions aux élèves : en comparant la flashcard sur les avatars, les élèves discutent de la question de savoir si les stéréotypes prévalent ou s'ils sont dépassés dans les jeux vidéo et les mondes virtuels.

Ressources pédagogiques : un référentiel partagé

ANNEXES

https://www.canva.com/it_it/creare/flashcards/

<https://www.adobe.com/it/express/create/flashcard>

SEQUENCE N° 4 Créez vos avatars

Durée : 120 min

Description :

La dernière unité représente la phase finale au cours de laquelle les élèves laissent davantage de place à la créativité. Ils sont invités à créer différents avatars, selon différentes perspectives de genre de temps en temps. Par la suite, à partir d'une réflexion sur les questions d'identité, ils seront en mesure de laisser libre cours à leur créativité, en dépassant les limites de genre entre le réel et le virtuel.

Objectifs spécifiques :

- utiliser sciemment un logiciel pour créer un avatar
- de gérer l'identité de genre lors de la création d'un avatar
- créer un produit médiatique qui communique la perception de soi et la représentation souhaitée
- réfléchir à la relation entre l'identité et sa représentation en ligne
- identifier les stéréotypes éventuels

Évaluation :

- Partage des réponses, réflexion et évaluation par les pairs

Support technique :

- Tableau numérique ou tableau blanc et projecteur, espace de travail partagé, ordinateurs portables ou appareils personnels

INTRODUCTION

Durée : 10 minutes

Méthodes pédagogiques : Apprentissage par la pratique, Réflexion

Instructions aux élèves : l'enseignant présente aux élèves l'application Avatar Maker. Les élèves créent un avatar de leur sexe et partagent l'image sur un espace de travail commun avec un texte répondant aux questions suivantes :

- *Était-ce amusant ?*
- *Était-ce frustrant ?*
- *En quoi est-ce différent de la création d'avatars dans les jeux et les mondes virtuels dans lesquels vous jouez ?*

Ressources pédagogiques : Application Avatar Maker <http://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/games/avatar-maker/>
© MediaSmart.ca, un espace de travail partagé tel que Padlet

ACTIVITÉ - Créer un avatar du sexe opposé

Durée : 80 minutes

Méthodes pédagogiques : brainstorming, étude de cas, apprentissage par la pratique, réflexion

Instructions aux élèves : pour se concentrer sur l'identité de genre, les élèves créent un avatar du genre opposé et le téléchargent dans le référentiel partagé avec les réponses aux questions suivantes :

- *Était-ce amusant ? (Oui / Non)*
- *Pourquoi ?*
- *En quoi les expériences des filles et des garçons étaient-elles différentes ?*

L'enseignant recueille ensuite les réponses des élèves aux questions suivantes (*Questionnaire 1*) :

- *Les différences entre les sexes dans les avatars de vos jeux et mondes virtuels préférés sont-elles similaires à celles de l'application que vous venez d'utiliser ?*
- *Comment sont traités les personnages qui s'écartent de ces genres standard dans les jeux en ligne et les autres médias ?*
- *Les personnages qui ne répondent pas aux normes du genre sont-ils moqués ou impopulaires ? Sont-ils plus souvent des criminels ou des victimes que des héros ou des héroïnes ?*
- *Faites un remue-méninges à partir des réponses données sur le tableau numérique/blanc.*

Ressources pédagogiques : Application Avatar Maker, espace de travail partagé tel que Padlet

SEQUENCE N° 4

ACTIVITÉ - Créer un avatar de ses rêves

Durée : 30 min

Méthodes pédagogiques : étude de cas, apprentissage par la pratique, réflexion

Instructions aux élèves : l'enseignant demande aux élèves de retourner à l'outil de création d'avatars, **niveau 2, code : 9999** pour créer le troisième avatar, en choisissant ce qu'ils veulent, les deux sexes, la forme du corps, la couleur de la peau, n'importe quel mélange de vêtements et d'accessoires, puis de le télécharger dans le référentiel partagé avec les réponses aux questions suivantes :

- *En quoi était-il différent du niveau 1 ?*
- *L'avez-vous préféré ?*
- *Quelle est la différence entre les trois avatars que vous avez créés ?*
- *Plus fantastiques, plus ressemblants ?*

Ressources pédagogiques : L'application Avatar Maker, un espace de travail partagé tel que Padlet.

Durée : 30 min

Méthodes pédagogiques : réflexion

Instructions aux élèves : l'enseignant demande aux élèves de répondre aux questions suivantes (Questionnaire 2) :

- *Comment les filles et les garçons se sentent-ils lorsqu'ils n'ont que ces choix ?*
- *Dans quelle mesure l'utilisation d'un avatar librement créé, sans préjugé de genre, a-t-elle été différente des avatars existants dans vos jeux en ligne préférés ?*
- *Qu'aimeriez-vous faire différemment dans les jeux en ligne ?*

Ressources pédagogiques : un espace de travail partagé tel que Padlet

CONCLUSION

Durée : 30 min

Méthodes pédagogiques : Évaluation par les pairs, réflexion

Instructions aux étudiants : les étudiants discutent et réfléchissent sur les réponses au questionnaire 2 collectées dans le Padlet.

Ressources pédagogiques : référentiel de réponses

ANNEXES

Création d'avatar

<http://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/games/avatar-maker/>

<https://www.creaavatar.it/>

<https://chrome.google.com/webstore/detail/avatar-generator/fdeiknmicpbkncndpndbnjbepkplpifpi?hl=it>

<https://personas.draftbit.com/>

SEQUENCE N° 5 Restitution et évaluation par les pairs

Description :

Les étudiants sont invités à partager tous leurs produits, à les présenter à la classe et à justifier leurs choix. Ensuite, un échange de réflexions et une évaluation par les pairs ont lieu.

Objectifs spécifiques :

- présenter les produits multimédias qu'ils ont créés
- d'évaluer les produits multimédias qu'ils ont créés
- de s'auto-évaluer

Évaluation :

- Évaluation par les pairs

Support technique :

- Tableau numérique ou tableau blanc et projecteur, espace de travail partagé, ordinateurs portables ou appareils personnels

INTRODUCTION

Durée : 5 min

Méthodes pédagogiques : Diffusion, évaluation par les pairs, réflexion

Instructions aux élèves : les élèves publient leur avatar fantastique avec ses légendes sur Padlet, un blog ou le site web de l'école, afin que les enseignants et les élèves des autres classes puissent faire des commentaires.

Ressources pédagogiques : Padlet

ACTIVITÉ

Durée : 40 min

Méthodes pédagogiques : Présentation, prise de parole en public, évaluation par les pairs

Instructions aux élèves : les élèves présentent leur avatar imaginaire. L'enseignant et les camarades de classe commentent et examinent chaque produit médiatique. Réflexion commune sur les concepts clés

Ressources pédagogiques : espace de travail partagé, grilles d'évaluation

CONCLUSION

Durée : 15 min

Méthodes pédagogiques : auto-évaluation

Instructions aux élèves : les élèves répondent à un modèle d'auto-évaluation

Ressources pour l'enseignant : modèles d'auto-évaluation

ANNEXES

Outil gratuit pour aider les enseignants à créer des grilles d'évaluation de qualité <http://rubistar.4teachers.org/index.php>
Exemples de modèles d'auto-évaluation de l'étudiant <http://www.communication4all.co.uk/AFL/Think%20About.pdf>
<https://edtech4beginners.com.files.wordpress.com/2018/04/lesson-reflection-questions.pdf>

Exemples de production médiatique : <https://padlet.com/animatoredigitale53/avatar>