ACTIVITÉ – IDENTITÉ NUMÉRIQUE : CRÉATION DE SON AVATAR

COMMUNICATION ET COLLABORATION > 2.6 GÉRER L'IDENTITÉ NUMÉRIQUE

CONVIENT POUR	AGE	NIVEAU DE COMPÉTENCE	FORMAT	DROITS D'AUTEUR	LANGUE(S)
Elèves (école primaire), Elèves (école secondaire), Jeunes en décrochage scolaire	Adolescents, Enfants	Niveau 1	Fiche d'activité	Creative Commons (BY-SA)	Français

Dans cet atelier destiné aux enfants, ils apprendront à créer un avatar numérique afin de les sensibiliser à la notion de l'identité numérique

Objectif général	Sensibilisation
Temps de préparation pour l'animateur	moins d'une 1 heure
Domaine de compétence	2 – Communication et la collaboration en ligne
Temps requis pour compléter l'activité (pour l'apprenant)	0 – 1 heure
Nom de l'auteur	Marion Piecuck
Matériel supplémentaire	Ordinateurs/tablettes - connexion Internet
Ressource originellement créée	Français

DÉROULÉ

1 Introduction

En invitant les enfants à créer leur(s) avatars(s), cette activité permet de familiariser les participant.e.s au concept d'identité numérique. Il s'agit d'interpeller le groupe sur l'importance de maîtriser son identité sur internet mais également son comportement afin d'utiliser internet en toute sécurité.

Conseil médiation :

Cet atelier connecté est prévu pour durer une vingtaine de minutes si vous proposez aux enfants (8-12 ans) de choisir un site et de créer un unique avatar ; une quarantaine si vous souhaitez leur laisser la possibilité d'en créer plusieurs différents.

La préparation de cette activité ne nécessite pas de prise en main poussée des outils mais nous vous conseillons tout de même de manipuler rapidement les outils de création d'avatar proposés pour l'atelier connecté.

Pour en savoir plus sur les données personnelles et l'identité numérique nous vous conseillons de vous référer à la fiche outil "Les données personnelles".

2 Qu'est-ce que l'identité numérique ?

Poser aux enfants la question : aimez-vous vous déguiser ? En quoi, pourquoi ?

Au moment de leur retour, essayer de leur faire dire les choses suivantes :

- Pour être une personne à qui ielles voudraient ressembler pour ce qu'ielle représente (un.e super-héros.oïne parce qu'ielle est forte, ou parce qu'ielle veut la justice, ou parce qu'ielle défend une cause etc.)
- Pour être complètement quelqu'un.e d'autre (un monstre par exemple)
- Se déguiser en quelque chose qu'on aime (en chat par exemple, ou en personnage d'un dessin animé)

Un **avatar** est finalement un déguisement, mais virtuel (dans les jeux-vidéo ou en ligne). Il permet de se

représenter tel que l'on a envie de se montrer, de mettre l'accent sur des choses qu'on aime, sur des caractéristiques de notre identité (couleur de cheveux, taches de rousseur, goûts etc.).

Montrer des exemples imagés prévus en annexe (pour leur donner des exemples de ce qu'il est possible de faire).

Les avatars sont un exemple d'**identité numérique**. En effet, ils sont en quelque sorte une extension de notre personnalité, ils sont une **représentation de nous-mêmes sur le web**, tel que l'on a envie de se montrer.

3 Création d'un avatar

Proposer plusieurs possibilités pour créer quelque chose de ressemblant ou d'animé (manga, humain ou non etc.), pour ce faire il est possible d'utiliser les sites suivants (liste non-exhaustive, il existe plein d'autres choses !) :

- https://face.co/ pour créer un avatar relativement ressemblant
- https://www.faceyourmanga.com/ pour se créer un avatar façon manga (il donne finalement plus de possibilités que le précédent)
- http://www.dudefactory.com/view-avatar.aspx est vraiment amusant, on peut rajouter des accessoires pour qualifier ses goûts (attention, ce n'est pas spécifiquement pour les enfants car on peut trouver un verre de bière ou un cigare)
- http://www.buildyourwildself.com/ site mis en place par le zoo de New-York sur lequel on peut se représenter avec des attributs animaux
- https://www.editions-delcourt.fr/bouletmaton/ pour se créer un avatar type BD. Dispo aussi en application.
- http://turnyournameintoaface.com/?name=Albert un petit dernier, pour rire, qui génère automatiquement un avatar en fonction de votre prénom
- https://www.blogdumoderateur.com/20-sites-pour-creer-son-avatar/ et enfin une page sur laquelle beaucoup d'autres sites sont présentés.

Gravatar est enfin un exemple de site qui permet d'accoler son avatar à toutes ses interactions en ligne (forums, blogs, réseaux etc.) : http://fr.gravatar.com/

Effectuer un retour

Chacun.e montrera son avatar et la classe essaiera de deviner de qui il s'agit. Il est par exemple possible de les projeter ou les afficher tous en même temps et d'essayer d'associer un nom à chacun.
Les enfants dialogueront ensuite sur la manière dont ielles se sont représenté.e.s, ce qui les caractérise et pourquoi. Cela leur permettra également d'enclencher une réflexion sur les notions d'identité et de représentation (voir l'étape 1 de la fiche d'activité ados).

Conseil médiation :

N'hésitez pas à proposer les sites les plus adaptés à votre public!

4 Bilan

Faire un bilan sur l'apport général de l'atelier et rappel de ce qu'il fallait retenir :

- Ce qu'est l'identité numérique et les possibilités de la contrôler, de la construire et de la modeler → on peut contrôler qui l'on est en ligne
- Contrôler qui l'on est en ligne permet aussi de se protéger

***Conseil médiation* :** Vous pouvez vous amuser à créer d'autres avatars en se représentant par exemple sur Scratch et créer un jeu autour de votre personnage. Pourquoi pas vous représenter en volume en passant par une imprimante 3D dans un Fablab ? etc…

5 Annexe

- On peut se représenter comme on est (face.co)

- Mais aussi à l’aide de ce qu’on aime (dudefactory/faceyourmanga)