



Un avatar à mon image



Le but de l'activité

Créer son avatar à l'ordinateur.

Une idée de...

- Suzie Lapierre
- Nathalie Lebel
- Marie Nadeau

Le mode de réalisation

- Seul, en atelier

La durée

- 50 minutes

La période de l'année scolaire

- 3^e étape

Les savoirs essentiels liés à la compétence

Stratégies	Connaissances
• Porter attention • Maintenir sa concentration • Se parler positivement (« Je suis capable de... »)	• Le portrait de soi (ex. : goûts, intérêts) • Les caractéristiques personnelles (ex. : yeux, cheveux) • Les gestes d'autonomie (ex. : trouver le matériel)

Le matériel requis

- Ordinateurs
- Banque d'images
- Cartons
- Ciseaux
- Colle

Le déroulement

Rôles de l'enseignante	Tâches de l'enfant
Créer son avatar à l'aide du site Internet suivant (ou tout autre site) : www.cartoonify.de	
Se procurer une banque d'images et des cartons (un par enfant).	
Montrer aux enfants son propre avatar.	
Informers les enfants qu'ils pourront, à leur tour, créer leur avatar, le faire imprimer et le décorer avec des images.	
Modéliser la création d'un avatar au tableau numérique interactif (TNI).	
	Créer son avatar à l'ordinateur.
Télécharger les avatars.	
Imprimer les avatars.	
	Coller son avatar sur un carton.
	Choisir des images dans la banque qui représentent ses goûts et ses intérêts.
	Découper les images.
	Coller les images autour de son avatar.
Choisir à tour de rôle un avatar réalisé par les enfants, le montrer à la classe et demander aux enfants de l'associer à un ami.	
	Tenter d'identifier l'ami.

Les adaptations possibles

- Travailler avec des iPads®.
- Aller dans un laboratoire d'informatique.
- Utiliser des catalogues, des magazines, etc., pour décorer son avatar.
- Aider l'enfant à taper son nom à l'ordinateur ou des mots qui correspondent aux images, afin de les coller autour de son avatar.
- ...

L'activité en images



Un avatar à mon image

Prénom de l'enfant :

Date :

L'évaluation de l'enseignante

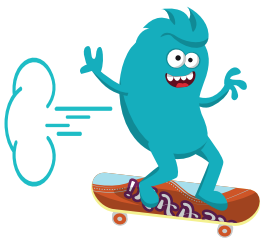
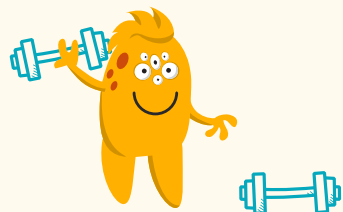
Critères	L'enfant...	Jugement	Forces et défis de l'enfant
Utilisation de moyens appropriés pour répondre à ses besoins	fait ses propres choix tout au long de l'activité (ex. : images).	☐	
Expression de ses goûts, de ses intérêts, de ses idées, de ses sentiments et de ses émotions d'une façon pertinente	crée un avatar qui lui ressemble (ex. : couleur des yeux, coupe de cheveux).	☐	
	trouve des images représentant ses goûts et ses intérêts dans la banque.	☐	
Manifestation de son autonomie à travers les jeux, les activités, les projets et la vie quotidienne de la classe	essaie par lui-même de créer son avatar à l'ordinateur.	☐	
	s'organise par lui-même avec le matériel de bricolage (ex. : banque d'images, ciseaux, colle).	☐	
Manifestations diverses de sécurité affective (se donner des défis, prendre la parole)	a confiance en sa capacité à terminer son avatar et à le décorer (ex. : Il ne se décourage pas devant ce défi.).	☐	
☐ Vert : C'est réussi! ☐ Jaune : Ça y est presque! ☐ Rouge : C'est à travailler.			

Un avatar à mon image

Prénom :

Date :

Mon autoévaluation

J'ai trouvé l'activité...	 très facile	 facile	 difficile	 très difficile
J'ai fait l'activité...	 de mon mieux		 sans y mettre tous les efforts nécessaires	
J'ai réalisé l'activité...	 sans l'aide de mon enseignante		 avec l'aide de mon enseignante	
J'ai aimé l'activité...	 beaucoup	 assez	 un peu	 pas du tout