

LE MÉTAVERS

Les activités pédagogiques en un coup d'œil



ÉCRITURE

Écrire un texte descriptif
« Mon monde virtuel »



CRÉATION

Créer mon avatar avec
le site *AutoDraw*

Pour aller
PLUS LOIN



LECTURE

Dessiner le monde virtuel
d'un autre élève en lisant
le texte qu'il a écrit



ARTS PLASTIQUES

Créer une maquette
en 3D de « Mon monde
virtuel »



LE CURIEUX

Pour les allumés de l'info

Français	Lire des textes variés Écrire des textes variés	✓
Mathématiques		
Éthique et culture religieuse		
Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté		
Science et technologie		
Arts plastiques		
Compétences transversales	Exploiter les technologies de l'information et de la communication	✓
Développement de la compétence numérique	Innover et faire preuve de créativité avec le numérique	✓

LE MÉTAVERS



1

LECTURE du dossier

1. Qu'est-ce qui se passe avec le métavers?

Pour la première partie du dossier, l'enseignant.e pourrait ne pas projeter le dossier et demander à ses élèves de fermer les yeux. **L'enseignant.e ferait alors la lecture à voix haute et les élèves pourraient se faire une image mentale de cette partie.** Par la suite, l'enseignant.e pourrait leur demander ce qu'ils ont imaginé, comment était l'univers virtuel dans leur tête.

2. À quoi ça sert?

L'enseignant.e pourrait alors projeter ou remettre le dossier aux élèves.

- Voyez-vous des avantages au métavers?

3. Des outils pour aller plus loin

- Quels sont les outils qui peuvent être utilisés?

4. Où en est la technologie?

- Comment les entreprises utilisent-elles le métavers aujourd'hui?
- Voyez-vous des inconvénients (question à poser avant de lire la partie 5)?

5. Des critiques?

- Quelle est votre opinion sur le métavers?

Discipline : français langue d'enseignement

Compétence : lire des textes variés



Durée* :

Environ 1 heure
pour la lecture du dossier

*Les durées sont données à titre suggestif seulement.



LE CURIEUX

Pour les allumés de l'info



L'enseignant.e propose à ses élèves de réfléchir à leur monde virtuel idéal et d'en faire la description à l'écrit. Les élèves seront amenés à travailler la révision de leur texte. Ils pourront aussi créer leur avatar avec le site AutoDraw.



ÉCRITURE

« Mon monde virtuel »

1. L'enseignant.e discute avec ses élèves du monde virtuel dans lequel ils aimeraient vivre. Il/Elle pourrait organiser une tempête d'idées et noter les pistes au tableau. Les élèves peuvent s'inspirer du passé, de leur vie actuelle ou du futur. Ils peuvent créer un monde qui n'existe pas.

Il serait important de mentionner aux élèves qu'ils ne doivent pas utiliser un monde qu'ils connaissent déjà dans un jeu vidéo.

Les élèves n'ont pas à écrire un texte narratif. Ils doivent écrire la description de leur monde virtuel.

L'objectif de cet exercice est de se réviser, donc d'apprendre à améliorer son texte et ses idées. C'est important de le nommer à la classe.

2. Les élèves rédigent leur texte sur leur monde virtuel imaginaire.

3. L'enseignant.e travaillera ensuite **une ou plusieurs stratégies de révision** avec ses élèves.

Voici une banque d'idées :

- lire notre texte à quelqu'un pour que cette personne nous donne de la rétroaction (à modéliser),
- ajouter des marqueurs de relation afin de créer des liens,
- ajouter des adjectifs,
- utiliser des synonymes,
- utiliser des mots plus précis pour exprimer notre pensée,
- répondre aux questions : qui, où, quoi, quand, comment.

Discipline : Français, langue d'enseignement

Compétence : Écrire des textes variés

Organisation et cohérence du texte :

C. L'organisation et la cohérence d'un texte

5. Relever dans un texte des passages à améliorer et suggérer des modifications qui touchent :

- a. l'organisation des idées (4^e, 5^e et 6^e)
- b. la façon de reprendre l'information (4^e, 5^e et 6^e)
- c. les marqueurs de relation (4^e, 5^e et 6^e)



Durée* :
environ deux périodes

*Les durées sont données à titre suggestif seulement.



CRÉER MON AVATAR

Les activités proposées avec [AutoDraw](#) pourraient être réalisées en deux temps pendant des ateliers. Cette application est offerte gratuitement sur Internet, autant sur les tablettes que sur l'ordinateur.

Discipline : Développement de la compétence numérique

Compétence : Innover et faire preuve de créativité avec le numérique



Durée* :
Environ 1 période

*Les durées sont données à titre suggestif seulement.

1. L'enseignant.e donne **un temps à ses élèves pour explorer le site AutoDraw.**
2. Ensuite, **l'enseignant.e nomme ses attentes** à ses élèves :
 - Créer un personnage qui leur ressemble. Leur avatar peut être en lien avec leur écriture « Mon monde virtuel ».
 - Utiliser au moins trois couleurs différentes.
 - Utiliser au moins deux lignes différentes.
3. **Les élèves doivent enregistrer leur avatar et le faire imprimer en couleurs.**

Pour aller plus loin

Les élèves pourraient lire un texte écrit par un autre élève de la classe et ensuite, ils devraient dessiner le monde virtuel imaginé par leur camarade sur une feuille.



Les élèves pourraient aussi créer leur monde virtuel en trois dimensions. Ils pourraient créer une maquette avec du matériel recyclé.

S'ABONNER

[Infolettre](#)

NOUS JOINDRE

[Rédaction](#)

À PROPOS

Le Curieux est un journal numérique qui explique l'actualité aux enfants de 8 à 12 ans et à tous les allumés de l'info.

[Visitez notre site web!](#)

L'ÉQUIPE

[Directrice de la publication](#)
[Anne Gaignaire](#)

Création des activités
pédagogiques
Caroline Thibault

Mise en page et illustrations
Amélie Bérubé

Merci à The Noun Project
et 123rf

RÉSEAUX SOCIAUX

[Facebook](#)
[Instagram](#)

Mode d'emploi du Curieux pour **UTILISER AUTODRAW**

ÉTAPE 1

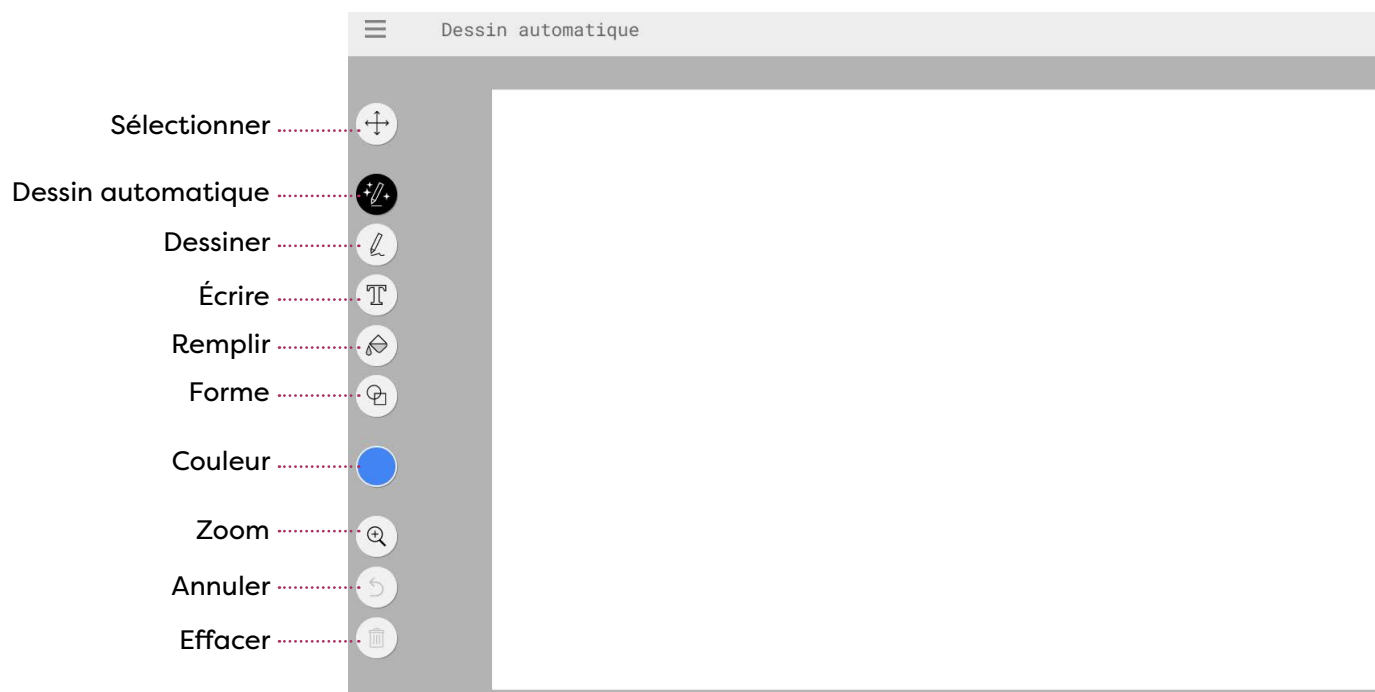
Tu n'as pas besoin de t'inscrire.

Sur une tablette ou sur un ordinateur, recherche le site suivant :

autodraw.com

ÉTAPE 2

Voici plusieurs fonctions du site sur un ordinateur.



ÉTAPE 2 (SUITE)

Voici plusieurs fonctions du site sur une tablette.

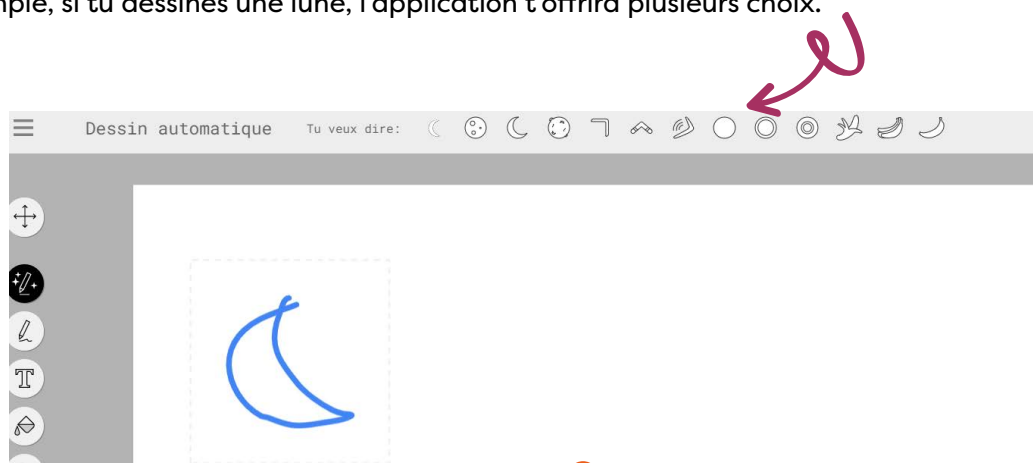


Sur un ordinateur, on peut sélectionner la partie qu'on désire enlever ou tout recommencer. Sur une tablette, c'est possible d'effacer complètement ou d'appuyer sur la flèche pour annuler la dernière action.

ÉTAPE 3

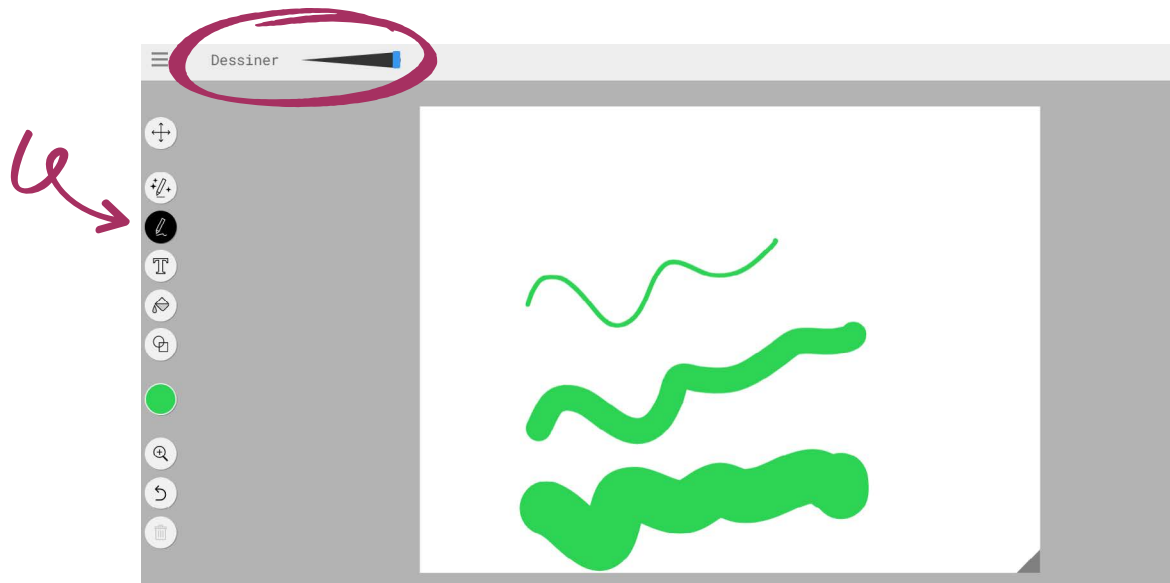
Une des fonctions les plus intéressantes de l'application, c'est « dessin automatique » (AutoDraw). Quand tu dessines quelque chose, tu peux choisir une forme qui s'inspire de ton dessin.

Par exemple, si tu dessines une lune, l'application t'offrira plusieurs choix.



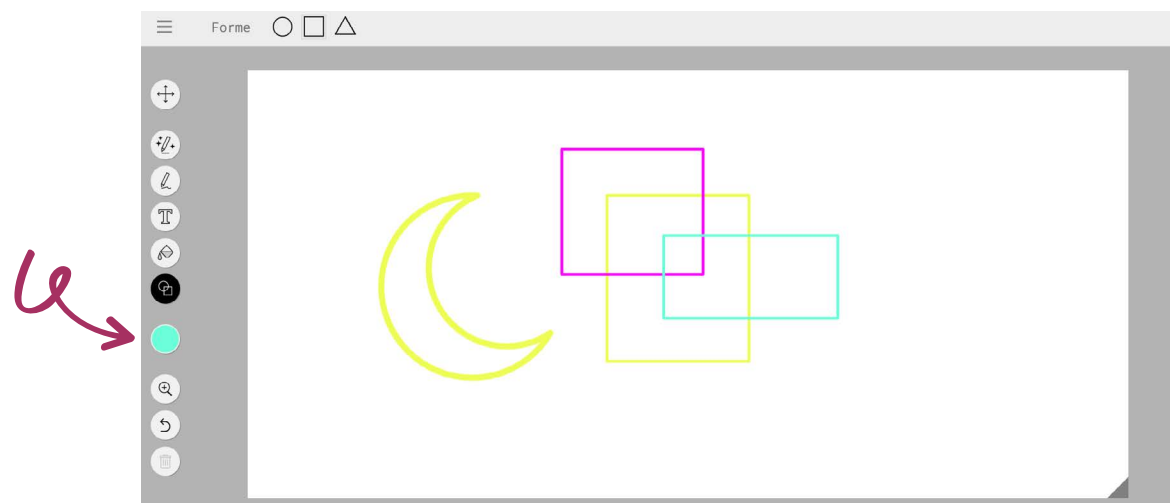
ÉTAPE 4

Tu peux changer l'épaisseur du trait de ton crayon.



ÉTAPE 5

Tu peux utiliser plusieurs couleurs.



ÉTAPE 6

Quand tu as terminé ton œuvre, télécharge-la et fais imprimer ton dessin en couleurs.