

# Créer notre mascotte

Durant la phase 1, l'une des activités que nous vous proposons est la création de la mascotte de classe. Cette mascotte sera le personnage qui vous représentera toute l'année sur 1Village. Il s'agit en quelque sorte de l'identité numérique de votre classe, votre avatar !

## L'identité individuelle, collective et numérique, quelles différences ?

Créer une mascotte sur 1Village vous permet d'être identifié en tant que classe par vos correspondants mais également d'aborder la notion d'identité avec vos élèves. C'est l'occasion de parler d'identité individuelle, collective et numérique !

Pour redéfinir les différences entre chacune de ces identités, en voici une définition simple :

- L'identité individuelle est un ensemble de caractéristiques qui nous représente en tant qu'individu. Ces caractéristiques se construisent selon notre culture, nos expériences, nos savoirs, etc.
- L'identité collective est un ensemble de caractéristiques communes à un groupe de personnes. Si plusieurs individus ont la même culture, la même langue, etc., nous pouvons parler d'une identité partagée et donc collective.
- L'identité numérique correspond aux caractéristiques qui nous représentent sur internet (souvent en tant qu'individu). Ce ne sont pas toujours des caractéristiques qui correspondent à notre identité individuelle. Sur 1Village, votre identité numérique correspondra à votre identité collective en tant que classe !

## Place à la création !



### OBJECTIFS

- Découvrir les différents types d'identités
- Développer l'écriture
- Favoriser le sentiment d'appartenance



### DURÉE

3 heures



### MATÉRIEL

- Crayons
- Feuilles/cahiers
- Matériel d'activité manuelle (selon la manière dont vous voulez fabriquer votre mascotte)
- Ordinateurs/ Tablettes

## 1. Présentons-nous individuellement (1 heure)

Pour commencer, proposez à vos élèves de remplir de manière individuelle une fiche (disponible à la fin de ce document). Sur celle-ci, ils devront noter quelques informations sur eux : leur nom et prénom, leur date de naissance, leur sport favori et le pays dans lequel ils rêvent d'aller.

Une fois que chaque élève a rempli sa fiche, récupérez-les et redistribuez-les de manière aléatoire.

Demandez à chacun de vos élèves de lire la fiche qu'il a reçue et de montrer à qui elle appartient dans la classe.

Après avoir écouté tout le monde, demandez à vos élèves s'ils connaissent le terme d'identité individuelle. Demandez-leur s'ils ont une idée de ce que cela peut vouloir dire. Puis expliquez-leur que chaque fiche représente l'identité individuelle d'une personne de la classe. Expliquez-leur qu'il est possible de s'en rendre compte car il y a des différences entre chaque fiche et que les informations qui y sont présentes sont spécifiques à chacun (comme par exemple le nom et le prénom).

## 2. Des points communs parmi nos différences (30 minutes)

Après avoir vu avec votre classe ce qu'est l'identité individuelle, proposez-leur de voir ce qu'est l'identité collective.

Proposez-leur de lister, en classe entière, les points communs que vous pouvez avoir tous ensemble. Cela peut être une langue, une année de naissance, un lieu de vie, une culture, une valeur, une règle (scolaire), etc. Vous pouvez commencer par leur dire que votre premier point commun est de faire partie de la même classe par exemple ! Notez au tableau toutes les propositions de vos élèves. Demandez-leur en quoi cela est en rapport avec l'identité collective. Puis, expliquez-leur que ces points communs les représentent en tant que groupe et donc en tant qu'identité collective.

Pour aller plus loin, vous pouvez leur demander s'ils pensent partager des points communs avec leur correspondants sur 1Village. Notez leur réponse quelque part ! Cela pourrait vous être utile durant la phase 2 pour vérifier si ce sont des points communs ou des différences !

## 3. Une mascotte qui nous représente ! (1 heure)

Maintenant que vos élèves comprennent la différence entre l'identité individuelle et collective, expliquez-leur qu'il vont devoir incarner par une mascotte leur identité collective de classe ! Expliquez-leur qu'une mascotte est un personnage/un avatar qui les représente en tant que groupe. Pour créer cette mascotte, proposez à vos élèves de répondre à plusieurs questions :

- Quel nom à notre mascotte ? (ce nom peut correspondre à celui d'un personnage de dessin animé que vous adorez, à celui d'un personnage de livre que vous avez lu en classe, etc.)
- Quel animal est votre mascotte et pourquoi l'avoir choisi ? (sur 1Village, votre mascotte sera un animal et celui-ci peut par exemple correspondre à l'animal emblème de votre région, à un animal que vous adorez, etc.)
- A quel jeu notre mascotte joue dans la cour de récréation ? (essayez ici aussi de trouver un jeu qui est pratiqué par une majorité de vos élèves)
- Quel sport notre mascotte pratique souvent ? (essayez ici aussi de trouver un sport que vous avez pratiqué en classe ou bien un sport qu'une majorité d'élèves pratique)

Notez au tableau chacune des réponses ! Vous en aurez besoin par la suite.

Maintenant que votre mascotte est créée, vous pouvez la fabriquer ! Pour cela, plusieurs options s'offrent à vous :

- Vous pouvez vous inspirer du [toucan en papier](#)
- Vous pouvez créer votre mascotte en origami ([cliquez ici pour retrouver plusieurs modèles d'animaux en origami](#))
- Vous pouvez l'incarner par une peluche
- Vous pouvez la dessiner et l'accrocher au mur
- Etc.

## 4. L'identité numérique de notre mascotte (30 minutes)

Pour cette dernière étape, il vous faudra créer votre mascotte sur 1Village. Pour cela, connectez-vous à 1Village avec votre classe et cliquez dans le menu à gauche sur "Créer sa mascotte". Remplissez ensuite chaque catégorie (votre classe, votre mascotte, vos langues et monnaies).

Puis, une fois dans la catégorie "Le web de Pélico", demandez à vos élèves à tour de rôle de lire ce qui est écrit. Expliquez leur qu'il s'agit des règles de vie numérique d'1Village. Prenez le temps de les interroger sur les pratiques et bons réflexes à avoir sur internet, sur les droits et devoirs que nous avons en ligne (droit à l'image, liberté d'expression, etc.) et sur la nécessité de respecter ces règles. Vous pouvez maintenant publier votre mascotte ! Elle vous représentera toute l'année sur 1Village.

Pour finir, vous pouvez aborder la notion d'identité numérique avec vos élèves. De la manière que pour les autres identités, demandez-leur s'ils savent ce que cela signifie puis expliquez-leur. Ici, leur identité numérique correspond à leur mascotte publiée sur 1Village. C'est comme cela qu'ils seront perçus et identifiés par les autres classes !

Cette proposition de déroulé est une suggestion, rien ne vous empêche d'en imaginer un autre ! A vous de jouer !

## Faire vivre notre mascotte en classe, comment faire ?

Pour aller plus loin, vous pouvez instaurer des rituels afin de faire vivre au quotidien votre mascotte. Cela permettra à vos élèves de mieux l'intégrer en tant qu'identité collective et d'avoir un plus grand sentiment d'appartenance à ce groupe qu'est la classe.

Pour lui donner une place et l'intégrer à vos activités, plusieurs rituels sont possibles :

- Filmez-vous avec elle si vous réalisez des vidéos pour 1Village
- Prenez-vous en photo avec elle si vous partagez des images de vous sur 1Village
- Dites-lui bonjour tous les matins et au revoir tous les soirs
- Intégrez-là à votre photo de classe !

Plein d'autres rituels sont possibles, à vous de les imaginer !

## Des mascottes, en veux-tu en voilà !

Afin de vous inspirer et de vous aider dans la création de votre mascotte, voici quelques exemples :

### La classe de CM1 CM2 à Vieux Habitants

Publié le 05/11/2022

Nous sommes La classe de CM1 CM2 à Vieux Habitants.  
Nous sommes 6 élèves, dont 2 filles et 4 garçons.  
En moyenne, l'âge des élèves de notre classe est 10 ans.  
Nous avons 1 professeur, dont 1 femme et 0 homme.  
Dans notre école, il y a 5 classes et 150 élèves.



Notre tableau !



Notre mascotte s'appelle Racocon, elle nous représente.

C'est raton laveur. On l'a choisi car on en trouve en liberté ici et on les appelle racoon.

Racocon est curieux, rêveur et gourmand.

Notre mascotte rêve d'aller dans ces pays : Afrique du Sud, Albanie, Chili et Haïti.

Notre mascotte joue au ballon, à loup glaqué et pratique l'athlétisme

Tous les élèves de notre classe parlent : créoles et pidgins basés sur le français et français.

Au moins un élève de notre classe parle : haïtien, créole haïtien.

Racocon, comme tous les élèves de notre classe, apprend : anglais et judéo-espagnol.

Nous utilisons comme monnaie : Euro.

### La classe de CM1 à Paris

Publié le 10/11/2023

Nous sommes La classe de CM1 à Paris.  
Nous sommes 24 élèves, dont 14 filles et 10 garçons.  
En moyenne, l'âge des élèves de notre classe est 9 ans.  
Nous avons 1 professeur, dont 1 femme et 0 homme.  
Dans notre école, il y a 5 classes et 112 élèves.



Une carte du monde qui nous aide à nous souvenir de ce qu'on apprend en histoire !



Notre mascotte s'appelle Mireille, elle nous représente.

Une mésange car il y en a plein dans notre école !

Mireille est bavarde, curieuse et sportive.

Notre mascotte rêve d'aller dans ces pays : Canada, Grèce et Maroc.

Notre mascotte joue foot, chat perché, corde à sauté et pratique basket, badminton

Tous les élèves de notre classe parlent : français.

Au moins un élève de notre classe parle : arabe, chinois et roumain ; moldave.

Mireille, comme tous les élèves de notre classe, apprend : anglais.

Nous utilisons comme monnaie : Euro.

# Présente-toi !

**Ton nom :** .....

**Ton prénom :** .....

**Ta date de naissance :** .....

**Ton sport favori :** .....

**Ton pays de rêve :** .....

# Présente-toi !

**Ton nom :** .....

**Ton prénom :** .....

**Ta date de naissance :** .....

**Ton sport favori :** .....

**Ton pays de rêve :** .....