



L'AVATAR. (Séquence Action mutualisée Académique)

publié le 13/07/2011 - mis à jour le 06/07/2016

Dessiner avec le clavier de l'ordinateur. niveau 5°.

Descriptif :

Créer son avatar (tête et buste) en le dessinant uniquement avec les ressources disponibles sur le clavier de l'ordinateur et le traitement de texte (typographie, ponctuation, symboles). Il doit être expressif !

Sommaire :

- Compétences et apprentissages travaillés :
- Les observables :
- Déroulement de la séance
- En conclusion...

Définition : un avatar est un personnage virtuel représentant un utilisateur sur internet et dans les jeux vidéo.

L'idée de ce sujet est venu d'un constat : les élèves adorent utiliser des **émoticônes**  graphiques et textuels dans leur messagerie (facebook, MSN, téléphones portables...). Ces représentations figuratives et schématiques leur permettent d'exprimer rapidement et visuellement une émotion, un état d'âme :-)

Détourner pour mieux créer est presque un réflexe en arts plastiques. Considérer l'aspect formel de la typographie et combiner les caractères pour dessiner est un sujet constant de recherche et de création dans les domaines artistiques (en particulier **l'art ASCII** ) et de la communication.



Les objectifs de ce travail

Montrer que l'on peut dessiner sans crayon.

Détourner les outils usuels de la communication (le traitement de texte) dans un but artistique.

Aborder la question de la représentation schématique et expressive.

L'expérience a été menée en cycle central, mais c'est révélée plus intéressante avec le niveau 5°. Cela permet d'aborder la question sur les images et leurs relations au réel. Prendre conscience de la spécificité des images numériques.

● Compétences et apprentissages travaillés :

compétences numériques : Utiliser les TICES à des fins de création. Utiliser quelques fonctions avancées de logiciel (ici celui du traitement de texte).

Compétences d'attitude : Prendre des initiatives (explorer et expérimenter les fonctions du traitement de texte). Faire preuve de curiosité et de recherche.

Compétences artistiques : Evaluer le degré de virtualité des images (Choisir et exploiter ses découvertes à des fins d'expression)

Les apprentissages

Créer une image (un portrait) à partir d'éléments d'origines diverses (typographie, symboles...). Utiliser un logiciel

de traitement de texte pour dessiner.

● Les observables :

L'élève n'a utilisé que les fonctions autorisées du traitement de texte. Son image est identifiable en tant que personnage (tête/buste).

Il a fait preuve de créativité dans la recherche des détails, l'expression du visage.



● Déroulement de la séance

Il était important de présenter, avant la réalisation, un diaporama sur les émoticônes textuels et quelques rappels historiques sur l'utilisation de la typographie dans une recherche graphique (les calligrammes, le typewriter art, l'art ASCII, la typographie expressive par exemple) afin de donner des repères sur la nature, le statut de ce type d'image et l'arrivée des nouvelles technologies.

 [diaporama "Dessiner avec le clavier"](#) (PDF de 243.2 ko)

Les élèves ont été très étonnés de voir des émoticônes datant du 19^{ème} siècle très proches de ceux qu'ils utilisent aujourd'hui. Ils ont aussi remarqué que la machine à écrire permettait plus de possibilités qu'une imprimante dans la manière d'orienter le papier.

Il est possible de donner des contraintes plus ou moins fortes sur l'utilisation des fonctions du traitement de texte. Les différentes polices de caractères sont très utiles ainsi que les symboles. Pour les élèves en "panne d'idées", la forme automatique "ovale /rond" permet de figurer rapidement une tête ou un buste. C'est suffisant souvent pour les stimuler.

Il est préférable, pour écrire des lettres, d'utiliser la fonction "texte" (T) que l'on trouve dans les formes automatiques (aller dans "affichage" - "barre d'outils" - "dessin" si elles ne s'affichent pas). Ensuite on peut orienter les lettres comme on veut (clic droit - "position, orientation") et les faire passer devant ou derrière (clic droit-"disposition" ou sur la barre menu).

Les élèves se sont montrés très motivés car ils pouvaient dessiner "sans crayon" ce qui en rassurait certains...

● En conclusion...

La verbalisation a permis de questionner la nature artistique des images créées par un outil technologique. Ils ont vite fait remarquer que la difficulté n'était pas dans la maîtrise graphique mais dans la recherche des idées et la composition de l'avatar. Organiser les éléments pour figurer une tête, de surcroît expressive !

certains ont préféré garder l'écriture au curseur et jouer sur les pleins et les vides. Procédé jugé trop difficile par la majorité des élèves qui ont pris plutôt plaisir à découvrir des fonctions qu'ils n'avaient jamais exploitées (les polices marlett, webding, les très grandes tailles de caractères, leur orientation ...)

Pour les références montrées aux élèves, et leur réalisation, voir le portfolio ci-dessous :

Portfolio



