

Mon avatar et moi.



Public concerné : cycle 2 et début du cycle 3 (5-89H)

FG 21 MITIC : Décoder la mise en scène de divers types de messages...

L1 24 : "Produire des textes oraux variés propres à des situations de la vie courante... en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques"

L1 28
Utiliser l'écriture et les instruments de la communication pour planifier et réaliser des documents...

A 21 AV :
Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion en s'appuyant sur les particularités des différents langages artistiques...

Temps nécessaire :
En fonction de l'exercice choisi, 2 à 4 périodes

Matériel nécessaire : matériel pour fabriquer un masque en papier ou en carton
Une salle d'ordinateurs ou quelques ordinateurs en fond de salle, une connexion Internet.

Mots-clés : Avatar, masque, respect, personnalité, monde virtuel

Introduction

Internet : un nouvel espace à habiter, une nouvelle identité à penser, une nouvelle apparence à créer : l'avatar

Définitions

- **Sens premier**
Aventure fâcheuse, malheureuse. Son voyage a connu de nombreux avatars.
- **Religion**
Dans les religions hindouistes, chacune des réincarnations de Vishnou.
- **Figuré**
Transformation, changement, métamorphose. Le dernier avatar d'un vieux projet.
- **Informatique**
À l'origine, il s'agit de l'incarnation numérique d'un individu dans le monde virtuel d'un jeu en ligne. Par extension, ce terme est arrivé dans les forums de discussions puis dans le langage courant, il désigne alors le pseudonyme utilisé

sur les sites Internet et les réseaux sociaux.

Origine

Le terme avatar trouve son origine en Inde (du sanskrit avatara: descente, ava-TR : descendre) et signifie « descente, incarnation divine ».

Dans l'hindouisme, un avatar est une incarnation (sous forme d'animaux, d'humains, etc.) d'un dieu, venu sur terre pour rétablir le « dharma », sauver le monde du désordre cosmique engendré par les ennemis des dieux (les démons). Généralement, les avatars sont ceux du dieu Vishnu, fils de la déesse Ahimsā et du dieu Dharma.

Le bouddhisme utilise également ce terme : par exemple, le dalaï-lama est considéré comme un avatar d'Avalokiteshvara.

Depuis la fin du XIX^e siècle, « avatar » s'emploie aussi au sens figuré de métamorphose, transformation d'un objet ou d'un individu.

Source :
<https://fr.wikipedia.org/wiki/Avatar>

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(informatique\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Avatar_(informatique))

Objectifs

Éducation aux médias

- Réfléchir sur l'identité réelle et l'identité virtuelle.
- Réfléchir sur le respect de soi-même et des autres

Arts visuels

- Fabrication d'un avatar, en papier ou en carton, sous forme de masque.

Formation générale

- Décoder la mise en scène de divers types de messages.
 - Taper un texte personnel de manière autonome, en respectant les conventions de lisibilité (espaces, mise en page) et d'orthographe

Quelques considérations :

La création d'un avatar est souvent indispensable à l'entrée dans un monde virtuel auquel les jeunes accèdent par l'intermédiaire de leurs écrans.

L'avatar peut être un simple « smiley » représentant la présence ou l'absence en ligne d'une personne sur son réseau social.

L'avatar est aussi indispensable pour entrer dans un monde virtuel que notre carte bancaire l'est pour retirer de l'argent au distributeur ou notre carte d'identité pour passer un contrôle de douane.

La grande partie de l'énergie des nouveaux arrivants dans un espace virtuel est consacrée à la particularisation de leur avatar. Il est perçu comme indispensable pour « exister vraiment virtuellement ».

L'avatar permet d'habiter une deuxième peau.

Dans les jeux vidéo, l'avatar permet aux usagés d'éprouver des émotions et des sensations extrêmes sans courir aucun des risques réels qui y sont normalement attachés.

La peau d'un individu est à la fois son bouclier le limitant du monde environnant, et sa manière d'entrer en contact avec ce même monde.

Cette relation double que nous entretenons avec notre peau, tantôt support d'insertion et tantôt barrière, constitue le modèle de nos relations aux mondes virtuels.

Les diverses caractéristiques des avatars que nous construisons sont des objets. Autrement dit, notre avatar n'est rien d'autre qu'un assemblage d'objets numériques facilement séparables les uns des autres. À un avatar, on peut enlever plus que les cheveux, les yeux, le nez..., on peut lui retirer également la peau et toute caractéristique nous le rendant sympathique.

Créer un avatar, c'est s'exprimer visuellement au lieu de s'exprimer verbalement.

Source : Secrets d'avatar informatique

<http://www.histoire-cigref.org/blog/secret-d-avatar-informatique/>

L'ado et ses avatars, Serge Tisseron :

<https://www.cairn.info/revue-adolescence-2009-3-page-591.htm>

Les différents types d'avatars :

- Une simple étoile,
- Un smiley,
- Une tête animée ou non, parlante ou non
- Un personnage en pied, animé ou non, parlant ou non

Exercice 1 : masque graphique de notre identité numérique.

« Caché derrière mon masque, je suis une autre personne ? »

Cet exercice propose à chaque élève, après avoir imaginé un avatar, le représentant de le dessiner sous forme de masque. Les élèves

circulent dans la classe avec ce masque, ensuite s'engage une discussion, permettant aux l'élèves une réflexion sur leurs impressions.

Une mise en commun sera faite pour identifier les sensations et les perceptions des élèves cachés derrière leur (masque) avatar et celles des élèves spectateurs.

Voici quelques questions pour lancer le débat :

Réflexions pour l'élève défilant :

- La personnalité de ton avatar est-elle semblable à la tienne ou différente ?
- Comment t'es-tu senti lorsque tu circulais dans la classe sous l'apparence de ton avatar ?
- Te serais-tu comporté différemment sans ton masque ?
- Les avatars que tu as déjà créés te ressemblaient-ils ou étaient-ils très différents de toi ?
- Quels comportements ton avatar fait-il comme toi ? Quels comportements ton avatar fait-il différemment de toi ?

Question pour les spectateurs :

- Est-ce vraiment mon camarade que j'ai vu défiler ou m'a-t-il fait penser à quelqu'un d'autre ?

Partie 2 – L'ensemble des masques est étalé sur une table ou au sol. Les élèves choisissent un masque qui leur plaît, un autre qui leur déplaît et justifient leurs choix.

Ensembles avec l'enseignant-e, ils font une synthèse des éléments

suscitant la sympathie ou l'antipathie de ces masques.

Prolongement : l'enseignant-e profite de cet exercice pour discuter avec les élèves de leur comportement sur Internet lorsqu'ils se cachent derrière un pseudo ou un avatar, ou les deux à la fois.

Pour alimenter le débat :

Les excès et les limites du Carnaval de Venise :

Le carnaval donne l'opportunité de dissimuler son identité. Certains malfaisants ont la possibilité de concevoir et de mener à bien des actes répréhensibles, plus ou moins graves. Pour cette raison, les autorités ont mis en place des mesures de limitation et d'interdictions. En effet, surtout la nuit, déguisé, dans l'obscurité, il était plus facile de commettre des crimes.

Le Carnaval de Venise devient ainsi le lieu de la séduction, du plaisir de vivre et de la transgression.

Source :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Carnaval_de_Venise

Le questionnaire ; "ta vie privée c'est secret" peut être rempli en ligne par les élèves.

<http://incoweb.playbac.fr/?livret=12>

Exercice 2 « Mon avatar comparé à ma photo »

Cet exercice invite les élèves à réaliser un avatar grâce à un site dédié, à enregistrer cette image et à comparer celle-ci avec un portrait photographique d'eux même.

Partie 1

Les élèves construisent un avatar, puis le téléchargent sur l'ordinateur qu'ils utilisent. De nombreux sites sont à leur disposition.

À cette adresse, en voici 45 sites proposant de réaliser son propre avatar.

<http://www.blogdumoderateur.com/20-sites-pour-creer-son-avatar/>

L'enseignant-e doit être attentif au fait que nombre de ces sites comportent parfois des publicités inadéquates, de plus certains imposent une inscription préalable.

Partie 2

L'enseignant-e prend des photos des élèves et met à la disposition de

chacun sa propre image. Une fois en possession de sa photo, l'élève devra la réduire en taille avec un logiciel gratuit de traitement d'images, type « Phtofiltre », ou tout autre logiciel de traitement d'images présent sur le poste qu'il utilise.

Il faut ramener la taille de la photo à celle de l'avatar, en général, pas plus de 200 pixels de large.

On peut en profiter pour sensibiliser les élèves à la taille et donc au « poids » des images insérées dans un document ou dans un courriel.

Partie 3

L'élève ouvre et enregistre un fichier de traitement de texte, y construit un tableau à une ligne et deux colonnes et insère les deux images : l'avatar et son portrait. Dans chaque cellule du tableau. Sous ce tableau, il est invité à noter ses impressions en comparant les deux images de lui-même, une réelle, et une virtuelle ; ressemblance, émotion, plaisir...

Exercice 3

« Avatars reconnaissables ? »

Cet exercice invite les élèves à retrouver des caractéristiques de leurs camarades à travers les avatars réalisés par ces derniers

Partie 1 – Les élèves réalisent individuellement un avatar, sans consigne, comme bon leur semble, sur l'ordinateur qu'ils utilisent, le télécharge et lui donnent un numéro.

Un des sites permettant de faire un avatar et de le télécharger au format .jpeg ou .png

<http://face.co/>, ou

http://illustmaker.abi-station.com/index_en.shtml

(Il est important de choisir le même site pour l'ensemble de la classe)

Partie 2 L'enseignant-e crée un tableau de l'ensemble des avatars de la classe dans un fichier de traitement de texte, le numéro de l'avatar est inscrit à côté.

Ce tableau est distribué à chaque élève.

Partie 3 – Les élèves essaient de retrouver quel camarade se trouve derrière quel avatar (à côté de chaque numéro, ils mettent un prénom et donnent les raisons qui leur ont permis de reconnaître tel camarade.

Partie 4 -

L'activité se termine par une discussion avec la classe : mettons-nous toujours un peu de nous dans notre avatar ?

Prolongement possible : Fabriquer un avatar parlant

Avec Voki, créer un avatar parlant, enregistrer sa voix ou lui faire lire un texte.

<http://www.voki.com/>

Quelques exemples d'utilisations pédagogiques :

<http://salledesprofs.org/voki-un-outil-en-ligne-pour-creer-des-avatars-dotes-de-la-parole/>

<http://eduscol.education.fr/bd/urtic/documentation/index.php?commande=aper&id=744>

<http://www4.ac-nancy-metz.fr/documentation/index.php/pratiques-pedagogiques/college/31-pratiques-pedagogiques/college/parcours/pdmf/99-orientation>

Visionner avec sa classe le film « Avatar »

Fiche pédagogique :

<http://www.e-media.ch/documents/showFile.asp?ID=3541>

Bibliographie

L'ado et ses avatars, Serge Tisseron :

<https://www.cairn.info/revue-adolescence-2009-3-page-591.htm>

Dossier eduscol

<http://eduscol.education.fr/numerique/actualites/veille-education-numerique/archives/2009/monde-virtuel-monde-reel-queelles-frontieres>

Marie-Christine Schnegg, enseignante, formatrice d'adultes, animatrice
MITIC, canton de Neuchâtel
Réalisé en décembre 2015, actualisée en
décembre 2016

