

TraAM / Le numérique dans les enseignements STI : pratiques pédagogiques et plus-values / arts appliqués et cultures artistiques

## LE PROJET

**Professeur** : Patrice Avellano

**Discipline** : Arts appliqués et cultures artistiques

**Etablissement** : Lycée professionnel LP Georges Guynemer - Toulouse

**Niveau d'enseignement** : Bac Professionnel

**Spécialité** : Métiers d'art de l'enseigne et de la signalétique

**Outils numérique utilisé** : OpenShot vidéo

## Contexte

Réalisation d'un projet de chef d'oeuvre en 2 ans

## Thème

Concevoir et produire un **tutoriel vidéo** présentant des gestes, des outils et des techniques professionnels.

## Déroulé

### Année de première

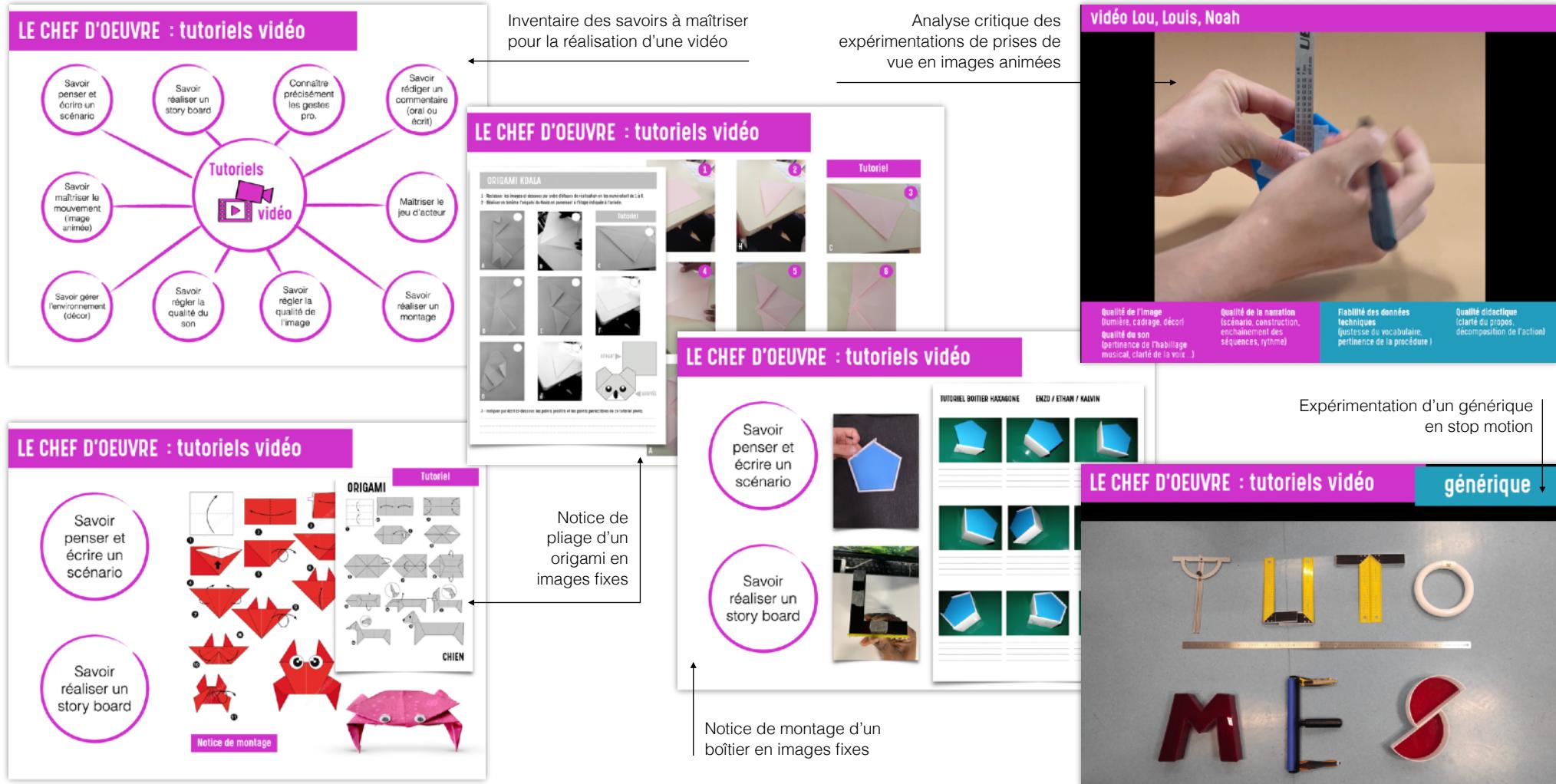
- Inventaire des savoirs à maîtriser pour la réalisation d'une vidéo : Penser et écrire un scénario, réaliser un story board, gérer l'environnement (décor), régler la qualité de l'image, régler la qualité du son, maîtriser le mouvement, réaliser un montage ...
- Réalisation d'une notice d'un pliage en origami en images fixes.
- Réalisation d'une notice de montage d'une lettre boîtier en images fixes
- Expérimentation de prises de vues en images animées

### Année de terminale

- Réalisation d'un générique en stop-motion
- Choix d'une technique professionnelle
- Tournage et montage du tutoriel

## TraAM / Le numérique dans les enseignements STI : pratiques pédagogiques et plus-values / arts appliqués et cultures artistiques

# LES ÉTAPES DU PROJET



TraAM / Le numérique dans les enseignements STI : pratiques pédagogiques et plus-values / arts appliqués et cultures artistiques

## LES COMPÉTENCES SCOLAIRES VISÉES

### Programme arts appliqués

#### **Le numérique, outil de conception**

L'utilisation des outils numériques intervient dans les (...) phases de la démarche de conception. Selon des modalités différencierées ou collaboratives, elle favorise le traitement d'informations par la recherche, la collecte, la vérification, la diffusion et le partage. Elle contribue également à l'expérimentation ou la mise en situation de propositions (...).

### Référentiel professionnel

#### **S7.4 Mise au point d'un projet de réalisation :**

- Analyser la demande (données du cahier des charges fonctionnelles, contraintes esthétiques et techniques).
- Identifier les données et les contraintes
- Sélectionner les informations utiles

### Chef d'œuvre

#### **Compétences transversales :**

- Organiser son activité
- Travailler en équipe
- Gérer les informations
- Utiliser des ressources numériques

TraAM / Le numérique dans les enseignements STI : pratiques pédagogiques et plus-values / arts appliqués et cultures artistiques

## LES COMPETENCES DU CRCN

### Elèves

### Enseignant

#### **DOMAINE 3**

Compétence 3.2

Développer des documents multimédia

Développer des documents à contenu multimédia pour créer ses propres productions multimédia (avec des logiciels de capture et d'édition d'image / son / vidéo / animation...).

#### **Niveau**

Produire ou numériser une image ou un son

#### **Niveau 2**

Produire et enregistrer un document multimédia

#### **Niveau 3**

Produire une image, un son ou une vidéo avec différents outils numériques

Utiliser des procédures simples pour modifier un document multimédia

#### **Niveau 4**

Acquérir, produire et modifier des objets multimédia

Traiter des images et des sons

#### **DOMAINE 2 RESSOURCES NUMÉRIQUES**

##### 2.1. SÉLECTIONNER DES RESSOURCES

Identifier, évaluer des ressources numériques :

- Apprécier la pertinence du recours au numérique en fonction de l'intention pédagogique

#### **DOMAINE 3 ENSEIGNEMENT - APPRENTISSAGE**

##### 3.1. CONCEVOIR

- Planifier, scénariser des apprentissages selon différentes durées et modalités
- Adapter les moyens numériques aux publics et objectifs visés

##### 3.2. METTRE EN ŒUVRE

Conduire et guider des situations d'enseignement-apprentissage avec le numérique : Anticiper - conduire - guider.

#### **DOMAINE 5 COMPÉTENCES NUMÉRIQUES DES APPRENANTS**

##### 5.2 ÉVALUER ET CERTIFIER

Mesurer et attester le degré de maîtrise des compétences numériques des apprenants :

- Connaître et maîtriser les compétences numériques définies par le CRCN – Recueillir les traces observables des usages numériques au service des apprentissages.

## TraAM / Le numérique dans les enseignements STI : pratiques pédagogiques et plus-values / arts appliqués et cultures artistiques

# L'OUTIL NUMERIQUE OPENSHOT VIDÉO

## Interface

Document donné aux élèves en accompagnement d'une manipulation vidéo-projetée en temps réel dans le but de se familiariser avec les outils essentiels qu'ils auront à utiliser.

**L'interface OpenShot vidéo**

OpenShot vidéo Editor est un éditeur libre de droit qui permet de faire des montages vidéos simples, d'ajouter du son, d'incruster du texte et de produire quelques effets visuels. Pour sa prise en main, il est important de se familiariser avec l'interface.

**Emojis :** Permet d'incruster des visuels sur la vidéo en glissant/déposant sur une piste de la Timeline. L'Emoji devient alors un nouveau clip.

**Effets :** Permet de modifier l'aspect de l'image en glissant/déposant sur le clip. Une pastille marquée d'une lettre apparaît **S** sur l'icône du clip.

**Transitions :** Permet de modifier la transition entre deux séquences en glissant/déposant sur le clip. La transition est visible par une forme bleue réglable par un clic droit.

**Propriétés :** Permet de visualiser et de modifier les propriétés de chaque clip (dimension, position ...). Accéder à la fenêtre Propriétés par un clic droit sur le clip.

**Timeline :** Permet d'organiser les clips dans le temps (vidéo, audio, texte). Faire chevaucher les clips pour obtenir des transitions automatiques.

**Timeline (suite) :** Permet d'ajouter une piste, d'ajouter un repère, de coller deux séquences côte à côte, de supprimer une séquence, de réinitialiser le temps, de conserver les deux côtés, de conserver le côté gauche, de conserver le côté droit.

**Barre d'outils (Icônes 1) :**

- Nouveau projet
- Enregistrer le projet
- Importer des fichiers
- Ouvrir un projet
- Défaire/Rétablir
- Plein écran

**Barre d'outils (Icônes 2) :**

- Ajouter une piste
- Outil de découpe
- Point clé précédent et suivant
- Coller deux séquences côte à côte
- Ajouter un repère

**Fichiers du projet :** Zone de dépôt des fichiers nécessaires à la réalisation du projet (fichier vidéo, fichier audio, image, texte). Fonctionne par la méthode du glissé/déposé.

**Aperçu de la vidéo :** Fonctionne en simultané avec la Timeline, permet de visionner la vidéo en et d'en contrôler la lecture.

**Timeline :** Curseur qui permet de zoomer ou de dézoomer les pistes de montage de la Timeline.

**Timeline (suite) :** Un clic droit sur le clip permet d'accéder à différents préglages.

**Timeline (suite) :** Une transition en fondu apparaît automatiquement en faisant se chevaucher les séquences.

**Timeline (suite) :** Réinitialiser le temps, Normal, Rapide, Lent, Figer, Figer & Zoomer.

**Timeline (suite) :** Conserver les deux côtés, Conserver le côté gauche, Conserver le côté droit.

## TraAM / Le numérique dans les enseignements STI : pratiques pédagogiques et plus-values / arts appliqués et cultures artistiques

# L'OUTIL NUMERIQUE OPENSHOT VIDÉO



## Tutoriel OpenShot vidéo



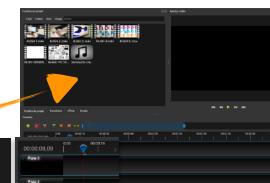
Ce tutoriel vise une première prise en main du logiciel OpenShot vidéo et a pour but de faire découvrir et de faire manipuler les outils essentiels qui permettent de réaliser un montage vidéo.

Au préalable, ouvrir le logiciel et cliquer sur OpenShot Vidéo Editor dans la barre de menu, puis cocher  **Préférences** puis **Aperçu** dans la fenêtre de dialogue et s'assurer que le **Profil par défaut** est noté **HD 1080p 25 fps**. Cela définit la qualité de l'image et le nombre d'images par seconde.

### Etape 1

Sur l'ordinateur le dossier intitulé **CLIPS POUR OPENSHOT VIDEO** depuis la clé USB du professeur ou du **GOOGLE DRIVE**. **Glisser/Déposer** l'ensemble des fichiers (rushes, son et image) dans la zone **Fichiers du projet**.

Supprimer les pistes 4 et 5 en faisant un **Clic-droit** sur la piste concernée et en cliquant sur **Supprimer cette piste**. 3 pistes suffiront pour le projet.



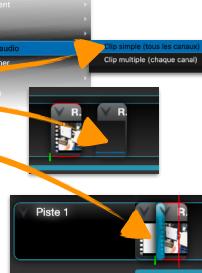
### Etape 2

Déposer le **RUSH GÉNÉRIQUE** sur la **Piste 1** en le positionnant bien au démarraje de la **Timeline**. Placer le curseur de temps à **4s** environ. Faire un **Clic-droit** sur le **RUSH GÉNÉRIQUE** puis cliquer **Découper** puis **Conserver le côté gauche**. Le rush est maintenant raccourci.



### Etape 3

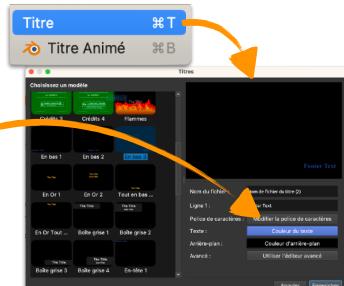
Déposer le **RUSH 1** sur la **Piste 1** en le positionnant à distance du premier. Celui-ci comporte du son qu'il va falloir enlever. Pour cela, faire **Clic droit** sur le **RUSH 1** puis **Séparer l'audio** puis **Clic simple** (tous les canaux). Un rush faisant apparaître l'onde du son s'est mis en surimpression. Le faire glisser sur le côté puis le supprimer (**Clic-droit** puis **Supprimer la séquence**). Déplacer le **RUSH 1** en le faisant légèrement chevaucher sur le **RUSH GÉNÉRIQUE**. Une forme bleue apparaît qui indique qu'une transition en fondu s'est créée automatiquement. Placer le curseur de temps à **7s** environ. Clic droit sur le **RUSH 1** puis **Découper** puis **Conserver le côté gauche**.



Déposer le **RUSH 2** sur la **Piste 1**, raccourcir sa durée à **2s** environ, enlever sa bande son, le superposer sur le **RUSH 1** pour créer une transition en fondu.

### Etape 4

Cliquer sur **Titre** dans la barre de menu puis de nouveau **Titre** dans la fenêtre de dialogue. Une nouvelle fenêtre apparaît proposant différents modèles. Choisir le modèle **En bas 1**. Nommer le fichier **TITRE 1**, puis saisir le mot **L'INFOGRAPHIE** dans **Ligne 1**. Cliquer **Modifier la police de caractères** puis choisir **Arial Black** taille **144**. Cliquer sur **Couleur du texte** puis choisir la couleur de votre choix. Cliquer sur **Enregistrer**. Le **TITRE 1** se met automatiquement dans **Fichiers du projet**.



Déposer le **TITRE 1** sur la **Piste 2** à partir de **6s** jusqu'à la **16s** sur la **Timeline**.



Pour adoucir l'apparition et la disparition du **TITRE 1**, faire un **Clic-droit**, puis **Fondu**, puis **Début de la séquence**, puis **Fondu en entrée (lent)**. Renouveler l'opération mais cette fois en choisissant **Fin de la séquence**, puis **Fondu en sortie (rapide)**.



### Etape 5

Déposer le **RUSH 3** sur la **Piste 1** en le faisant chevaucher sur le **RUSH 2** pour créer une transition en fondu (raccourcir sa durée à **8s** environ, enlever sa bande son).

Déposer le **RUSH 4** sur la **Piste 1** en le faisant chevaucher sur le **RUSH 3** (transition en fondu). Faire un **Clic-droit**, puis **Temps**, puis **Rapide**, puis **En avant**, puis **2X** pour accélérer la vitesse de lecture.



### Etape 6

Déposer **IMAGE PICTOS** sur la **Piste 1** en la collant au **RUSH 4**, sans la superposer, raccourcir sa durée à **6s** environ. Cliquer **Vue** dans la barre de menu, puis **Docks**, puis **Transitions**. Cliquer sur l'onglet **Transitions** pour faire apparaître les modèles. **Glisser/Déposer** le modèle **Cercle vers l'extérieur** au début de **IMAGE PICTOS**. Réduire sa durée à **3s**. Placer le curseur de temps à la fin de **IMAGE PICTOS** faire un **Clic-droit**, puis **Propriétés**. Dans la fenêtre de dialogue à gauche saisir **2 pour Échelle de X et Échelle de Y**.



### Etape 7

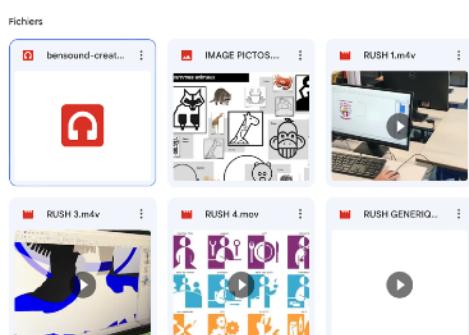
Déposer la **bande son** sur la **Piste 3**, ajuster sa durée à celle de la vidéo. Faire un **Clic-droit**, puis **Volume**, puis **Fin de la séquence**, puis **Niveau 30%**.



Exporter la vidéo terminée. Nommer le fichier et cocher **Qualité élevée**.

## Tutoriel

Document/guide donné aux élèves avec un ensemble de ressources déposées sur un Drive (rushes, bande son, texte) proposant le montage d'une petite vidéo dans le but d'une prise en main rapide des outils élémentaires.



TraAM / Le numérique dans les enseignements STI : pratiques pédagogiques et plus-values / arts appliqués et cultures artistiques

## L'OUTIL NUMERIQUE OPENSHOT VIDÉO



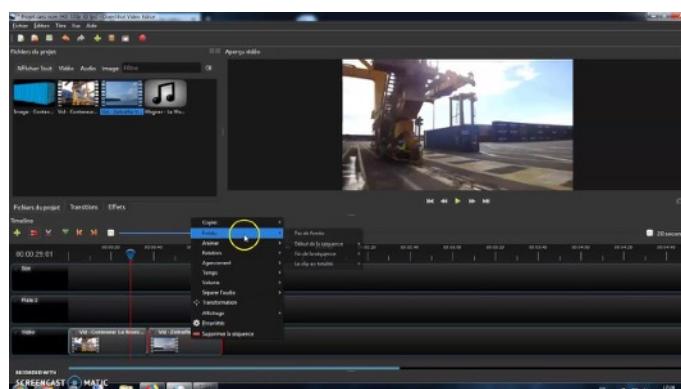
Prise en main du logiciel de montage OpenShot  
31 min



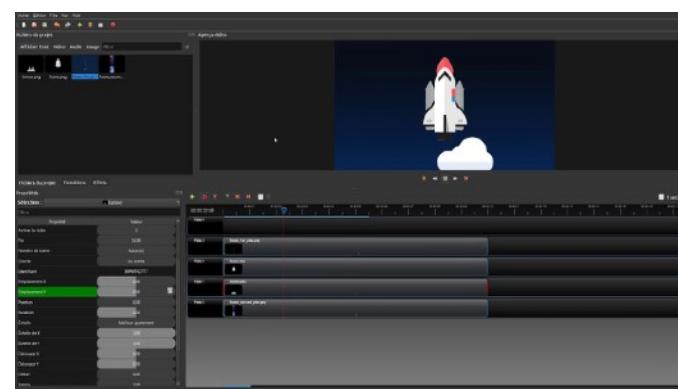
Animation avec OpenShot #02  
Montage vidéo gratuit pour MAC PC Linux  
10 min

### Liens tutoriels

Liens laissé en libre accès depuis un Drive dans le but d'approfondir la maîtrise du logiciel



Les bases du motion design avec OpenShot  
14 min



Installation et bases du logiciel de montage OpenShot  
15 min

TraAM / Le numérique dans les enseignements STI : pratiques pédagogiques et plus-values / arts appliqués et cultures artistiques

## TRAVAUX D'ÉLÈVES



TraAM / Le numérique dans les enseignements STI : pratiques pédagogiques et plus-values / arts appliqués et cultures artistiques

## BILAN DE L'UTILISATION DE L'OUTIL NUMÉRIQUE

### Eléments facilitateurs

Le logiciel OpenShot vidéo fait partie du catalogue « Mon Cartable Numérique », il est de ce fait **facile à télécharger** et répond aux critères **RGPD**. Sa prise en main est relativement facile et permet à l'élève de se confronter aux outils de base d'une **vraie table de montage** qui donne accès à certaines finesse et l'oblige à penser un scénario préalable, à tenir compte de plusieurs paramètres (son, rythme, incrustation de texte ...). Le logiciel favorise des **productions finales tout à fait probantes**.

### Freins

Le logiciel OpenShot vidéo nécessite une **auto-formation de l'enseignant** qui lui donne un niveau de maîtrise suffisant pour répondre aux différentes difficultés rencontrées par l'élève. La prise en main, bien que accessible à tous demande pour l'enseignement d'**élaborer des tutoriels adaptés** au différents niveaux. Le logiciel est **gourmand en mémoire vive** et nécessite un ordinateur suffisamment puissant pour utilisation fluide. Les rushes filmés avec des téléphones portables doivent être de moyenne ou basse définition. Le logiciel propose beaucoup d'**options de transition fantaisistes**. Peu d'entre elles possèdent un vrai qualité esthétique.