

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

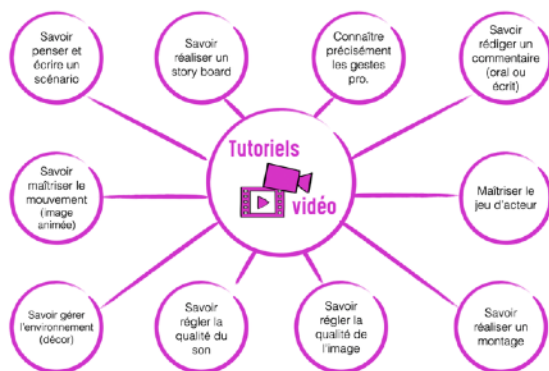
Année de terminale

- 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

LE CHEF D'OEUVRE : tutoriels vidéo



Inventaire des savoirs à maîtriser pour la réalisation d'une vidéo

Analyse critique des expérimentations de prises de vue en images animées

LE CHEF D'OEUVRE : tutoriels vidéo

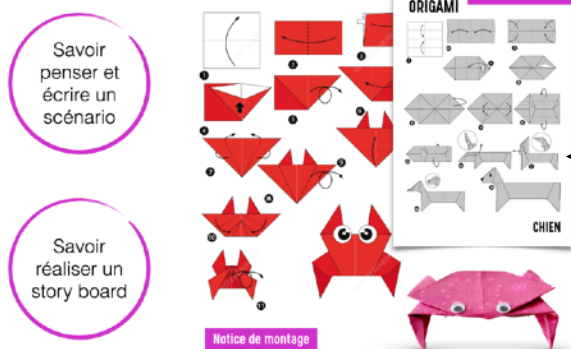


vidéo Lou, Louis, Noah



Qualité de l'image (lumière, cadrage, décor)
Qualité du son (pertinence de l'habillage musical, clarté de la voix)
Qualité de la narration (scénario, construction, enchaînement des séquences, rythme)
Fiabilité des données techniques (qualité du vocabulaire, pertinence de la procédure)
Qualité didactique (clarté du propos, décomposition de l'action)

LE CHEF D'OEUVRE : tutoriels vidéo



Notice de pliage d'un origami en images fixes

LE CHEF D'OEUVRE : tutoriels vidéo



Notice de montage d'un boîtier en images fixes

Expérimentation d'un générique en stop motion

LE CHEF D'OEUVRE : tutoriels vidéo

générique



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 différenciées 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'oeuvre

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

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

Enseignant

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.

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.

1

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

Permet d'exporter la vidéo une fois une fois celle-ci terminée. Une fenêtre de dialogue permet de nommer, de choisir le format, le type et la qualité.

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.

Pour incruster du texte sur la vidéo, cliquer sur Titre dans la barre de menu. Une fenêtre de dialogue apparaît qui permet de choisir un modèle, la police de caractère et la couleur. Une fois enregistré, le texte se pose automatiquement dans l'interface.

2

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

Un clic droit sur le clip permet d'accéder à différents réglages :

- Copier
- Fondus
- Animé
- Rotation
- Agencement
- Découper
- Transformer
- Afficher...
- Propriétés
- Supprimer la séquence
- Réinitialiser le temps
- Normal
- Rapide
- Lent
- Figer
- Figer & Zoomer
- Conserv. les deux côtés
- Conserv. le côté gauche
- Conserv. le côté droit

Une transition en fondu apparaît automatiquement en faisant se chevaucher les séquences.

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

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

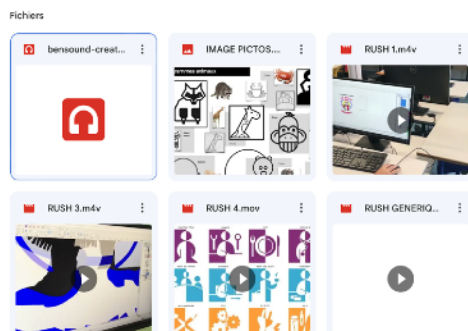
2

- Ajouter une piste
- Outil de découpe
- Point de repère
- Coller deux séquences côte à côte
- Ajouter un repère

L'OUTIL NUMERIQUE OPENSHOT VIDÉO

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.



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

Glisser sur l'ordinateur le dossier intitulé **CLIPS POUR OPENSOT 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 suffisent pour le projet.

Etape 2

Déposer le **RUSH GENERIQUE** sur la **Piste 1** en le positionnant bien au **démarrage** de la **Timeline**. Placer le **curseur de temps** à **4s** environ. Faire un **Clic-droit** sur le **RUSH GENERIQUE** 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 GENERIQUE**. 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 3**. 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 **16 s** 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.

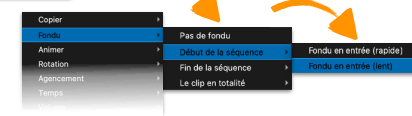
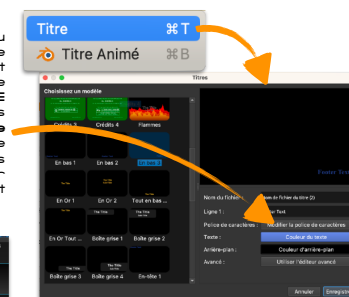
Etape 6

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 du 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. Cliquer sur **Exporter** dans la barre de menu. Nommer le fichier et cocher **Qualité Élevée**.



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

L'OUTIL NUMERIQUE OPENSOT VIDÉO



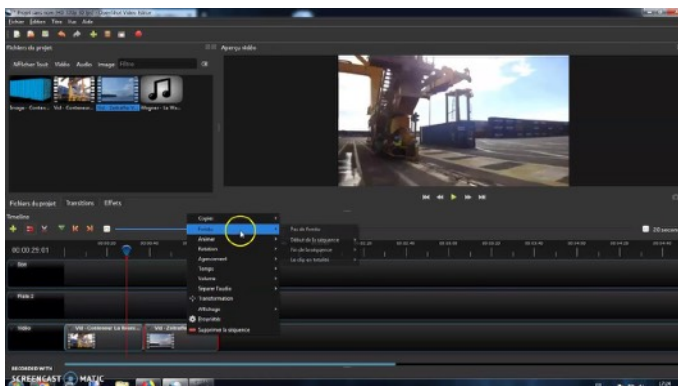
Prise en main du logiciel de montage OpenShot
31 min



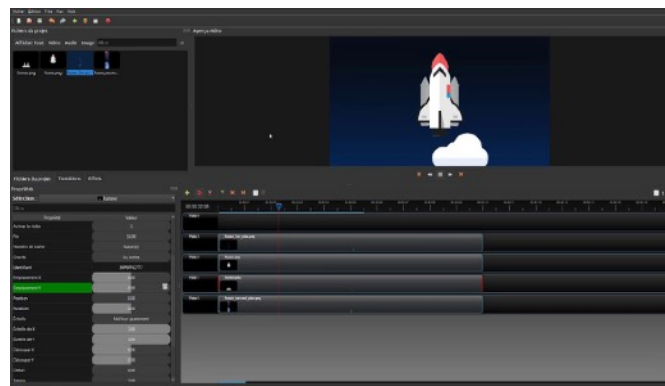
L'animation avec les Kyframes (images clés) sur OpenShot
10 min

Liens tutoriels

Liens laissés 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

Éléments 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 finesses 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.