



## L'OUTIL NUMÉRIQUE MIS EN OEUVRE



### Description

Type	Editeur d'image vectorielle
Système d'exploitation	Linux, Microsoft Windows et macOS, type Unix
Langue	Multilingue
RGPD	Oui
Politique de distribution	Gratuit

**Inkscape** est un logiciel de **dessin vectoriel** libre multiplateforme. Le programme permet de créer différents objets dont des lignes à main levée, des **courbes de Bézier** (point à point ou à main levée), des **segments de droites**, des lignes calligraphiques à la plume (support de l'angle et pression des tablettes graphiques) et toute sorte de **formes géométriques** (carrés, ellipses, polygones, spirales, étoiles ...). Le logiciel permet en plus de **créer du texte**, de dupliquer des objets, d'importer et de vectoriser des images matricielles.

### Éléments facilitateurs



L'apprentissage et le fonctionnement de l'outil numérique Inkscape comme vecteur de développement de la réalisation traditionnelle suscite de l'**enthousiasme chez les élèves**. Les possibilités du logiciel permettent de **développer efficacement les idées** sur papier d'un point de vue graphique comme d'un point de vue **rapidité d'exécution**. Les fonctions apprises sont souvent dépassées, les élèves ont des envies et des besoins augmentés pour développer leur réalisation. Les élèves sont curieux, certains sont rapidement autonomes et s'emparent des outils du logiciel pour une utilisation personnelle.

### Freins



Certains élèves ont des **appréhensions** face à l'utilisation des outils numériques. Il est nécessaire de prévoir une ou deux séances de découverte de l'interface de Inkscape, de démonstration des outils fondamentaux. Les élèves peuvent vite se décourager quant à l'utilisation du logiciel qui **manque parfois d'ergonomie**. Ils ne prennent pas toujours l'initiative de l'exploration des ressources du logiciel en autonomie. Ils manquent parfois de rigueur dans l'exécution du fichier destiné à la fabrication. Les tutoriels vidéos proposés sur Youtube peuvent être visionnés par les élèves en autonomie, depuis Pronote.

**L'enseignant doit se former** pour répondre au mieux aux interrogations des élèves sur les fonctionnalités du logiciel. L'enseignant doit agir comme un chef de projet ou un directeur artistique et recadrer les élèves lorsqu'ils se laissent séduire par les fonctionnalités du logiciel et oublient d'appuyer le sens de leur réalisation sémantiquement et esthétiquement.



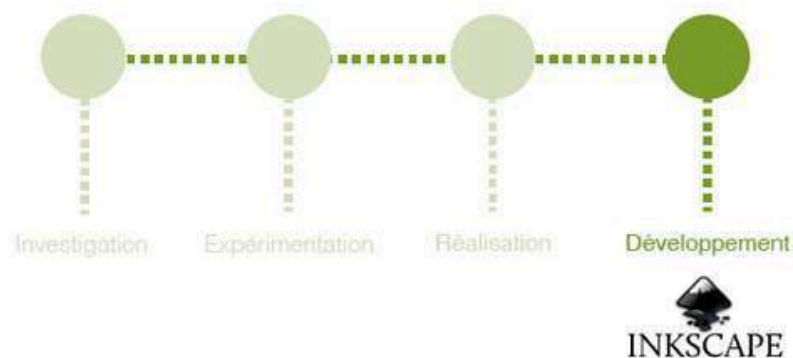
## EXPLOITATION DANS UN PROJET DE CRÉATION

**Discipline** : Arts appliqués et cultures artistiques

**Niveau d'enseignement** : Bac Professionnel

**Spécialité** :

**Positionnement de l'utilisation de l'outil numérique  
dans le projet**



### Contexte

Collaboration avec le professeur documentaliste de l'établissement

### Objectif

**Création d'une signalétique** destinée à augmenter la visibilité du CDI et d'inciter les élèves à une fréquentation plus importante.  
Cette séquence conduira les élèves au FabLab pour la fabrication des supports de signalétique en découpe laser.

### Déroulement

**Investigation** - Objectif : Analyser la démarche des graphistes Joël Guenoun et Ji Lee afin d'identifier les principes graphiques inhérents à la création d'un mot-image. Appréhension et étude des paramètres esthétiques et sémantiques des productions graphiques.

**Expérimentation** - Objectif : Répondre à une demande et proposer des solutions graphiques en respectant des principes graphiques analysés en phase d'investigation.

**Réalisation** - Objectif : choisir une piste de recherche et justifier son choix. Développer et enrichir la recherche afin de concevoir sa réalisation finale.

**Consolider le design graphique grâce au numérique** - Objectif : Concevoir une signalétique en s'appuyant sur les phases précédentes de développement de projet et en formalisant les intentions grâce au dessin assisté par ordinateur sur le logiciel libre Inkscape.



## COMPÉTENCES VISÉES

### CRCN

#### ÉLÈVES

##### Domaine 3

3.2 Développer des documents multimédia / Niveau 3 Produire une image / Niveau 4 Acquérir, produire et modifier des objets multimédia - Traiter des images et des sons

#### PROFESSEURS

##### Domaine 1 Environnement professionnel

Utiliser le numérique pour agir et se former dans son environnement professionnel

1.5 ADOPTER UNE POSTURE OUVERTE

##### DOMAINE 3 Enseignement - Apprentissage

Concevoir, scénariser, mettre en oeuvre et évaluer des situations d'enseignement-apprentissage.

3.1. CONCEVOIR,

3.2. METTRE EN ŒUVRE

##### DOMAINE 4 Diversité et autonomie des apprenants

Inclure et rendre accessible, différencier et engager les apprenants.

4.3 ENGAGER LES APPRENANTS

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

### Programme arts appliqués

#### Compétences d'investigation

CI.3 - Analyser, comparer des œuvres ou des produits.

CI.5 - Établir des principes et des notions permettant de dégager un sens ou une symbolique.

#### Compétences d'expérimentation

CE3 - Exploiter des références à des fins de conception.

#### Compétences de réalisation

CR.1 - Opérer des choix pertinents parmi les pistes de recherche.

CR.2 - Apporter des ajustements et finaliser la proposition.

#### Compétences de communication

CC.4 - Traduire graphiquement des intentions.

### Compétences professionnelles

#### Compétences communes à tous les professeurs et personnels d'éducation

9. Intégrer les éléments de la culture numérique nécessaire à l'exercice de son métier

#### Compétences communes à tous les professeurs


- P1 : Maîtriser les savoirs disciplinaires et leur didactique

 **DOCUMENTS ÉLÈVES**

6. CURSUS / ARTS APPLIQUÉS ET CULTURES ARTISTIQUES / DESIGN DE COMMUNICATION / TYPOGRAPHISME 1/6

Prénom : \_\_\_\_\_ Nom : \_\_\_\_\_ Classe : \_\_\_\_\_

**PROJET TYPOGRAPHISME  
JOËL GUENOUN  
graphiste**



**Biographie**  
Né à Paris en 1990, Joël Guenoun est graphiste. Il a suivi les cours des Arts décoratifs de Paris. Il a publié sept livres. Il réalise des bandes dessinées, des affiches et a réalisé une série de courts métrages.  
Il a écrit et réalisé pour Canal+ les séries La preuve au jour et Les mots ont des visages. Son travail de graphiste est le fruit de l'originalité rencontrée entre la tradition typographique d'un Pagnat ou d'un Holzner et un usage ludique, intelligent et singulier de l'animation.

**Pour en savoir plus ?**  
<https://www.joelguenoun.com/>  
<https://www.facebook.com/joelguenounstudio/>  
<https://www.instagram.com/joelguenounstudio/>  
<https://www.youtube.com/channel/UC8t0gK3C8j0v5xUjA0DjE3g>

**INVESTIGATION / OBSERVER / DÉCRIRE / ANALYSER**  
Observez les mot-images créés par Joël Guenoun (documents ci-contre), et répondez aux demandes suivantes.

1. Expliquez le principe graphique imaginé par Joël Guenoun pour créer le mot-image doc. A.

2. Décrivez le principe graphique imaginé par Joël Guenoun pour créer le mot-image doc. C.

3. Expliquez le principe graphique imaginé par Joël Guenoun pour créer le mot-image doc. D.

**Phase d'investigation**

4. Expliquez le principe graphique du mot-image de J. Lee doc. B. 2/6

Word as Image de J. Lee  
<https://www.joelguenoun.com/word-as-image/#>

5. Expliquez le principe graphique du mot-image de J. Lee doc. K.

6. Expliquez le principe graphique du mot-image de J. Lee doc. L.

7. Les mot-images des Q., J. et M. ne sont pas de codes. Pour chaque mot-image, dessinez en cadre approprié le sens du mot. Justifiez le choix de votre composition.

8. Parmi les mot-images de Joël Guenoun et de J. Lee, commentez deux exemples ayant le même principe graphique. Discutez pourquoi ce principe est si génial.

**LES PRINCIPES GRAPHIQUES DE MOT-IMAGE**

9. Concluez, au regard de vos réponses à l'analyse des documents, quels sont les trois principes graphiques récurrents pour créer un mot-image ?

Principe graphique	Document	Représentation	Représentation	Représentation
Principe graphique				
Document				
Représentation				
Représentation				

Objectif d'acquisition / compétences  
S'approprier une démarche de conception (O.3 - Analyser) en partant des données, des principes / O.5 - Élaborer des principes et créer collectivement des objets à partir d'un processus symbolique.



## DOCUMENTS ÉLÈVES

R. QUENNO - ARTS APPLIQUÉS - TECHNIQUES ARTISTIQUES - DESIGN DE COMMUNICATION - TYPOGRAPHISME 3/6

Prénom : \_\_\_\_\_ Nom : \_\_\_\_\_ Classe : \_\_\_\_\_

### PROJET TYPOGRAPHISME MOT-IMAGE

#### EXPERIMENTATION / BACSAVER Recherche de solutions graphiques

Titre	Indice ou ordre	Notes	Conclusion
Recherche de solutions graphiques			
Recherche de solutions graphiques			
Recherche de solutions graphiques			
Recherche de solutions graphiques			

Objectifs d'acquisition / compétences  
Développer une démarche de conception 'CSE' - à partir des contraintes de la phase de réalisation

#### Contexte /

Le texte de documentation et d'information (CDE) de finalisation à base d'une image graphique. On veut essayer de concevoir une image graphique réalisant l'espace du CDE. Cette proposition sera bien décrite sur les différents espaces au sein du CDE : un espace d'étude et de recherche, un espace de lecture, un espace pour les apprentissages, un espace de production documentaire et de travail en groupe, un espace de travail ainsi que sur les cartes indiquant la classification des ouvrages.

Sois forme de croquis séquentiels, recherche et proposez un motif image pour les lettres : centre - documentation - information

#### Contraintes graphiques /

- Respecter les principes graphiques du mot-image analysés précédemment.

#### Contraintes techniques /

- Travailler avec soin et précision.
- Organiser et tracer à l'aide d'un outil adapté votre conception.

#### RÉALISATION / FINALISER Développer et annoncer vos recherches

4/6

Titre	Indice ou ordre	Notes	Conclusion
Recherche de solutions graphiques			
Recherche de solutions graphiques			
Recherche de solutions graphiques			
Recherche de solutions graphiques			

Objectifs d'acquisition / compétences  
Développer une démarche de conception 'CDE' - à partir des contraintes de la phase de réalisation, CSE - à partir des contraintes de la phase de réalisation

- Choisissez une de vos recherches afin de la finaliser avec soin et précision. Votre réalisation doit être une version développée et annotée de votre recherche.
- Justifiez votre choix sur les lignes prévues à cet effet.

#### Contraintes techniques /

- Pour la dessin de lettre si nécessaire, exploiter la police typographique 'Gothic MonoSpace' ou 'Gothic MonoSpace' - contre
- Finalisez votre mot-image composé dans un cadre avec les lettres de construction (hélice, courbes etc.) et au moins 50 lettres.

ABCDEFGHI  
JKLMNOPGRS  
TUVWXYZ ; : ! ?

#### JUSTIFICATION

Argumentation  
En quelques lignes, justifiez pourquoi votre choix de développer cette recherche.

Phase d'expérimentation

et de réalisation



# DOCUMENTS ÉLÈVES

5/6

Prenoms : \_\_\_\_\_ Num : \_\_\_\_\_ Classe : \_\_\_\_\_

## LE NUMÉRIQUE DANS LE DESIGN GRAPHIQUE Dessin assisté par ordinateur sur le logiciel libre Inkscape PROJET SIGNALÉTIQUE

Définir votre motivation ainsi, sur le graphisme vectoriel, vous devez concevoir le design graphique de la signalétique du CDI.

Vous déclinez les principes graphiques développés dans votre réalisation finale sur l'ensemble des thèmes suivants : abstraction et information de composer un ensemble graphique cohérent.

Chaque élève réalisera à la fabrication de « l'objet » de signalétique du CDI à présenter à l'établissement (Affiche d'identité visuelle, panneaux de signalétique de bon ou mauvais goût pour un projet de graphiste).

### MODES OPÉRATOIRES À RESPECTER POUR LE DESIGN D'IDENTIFICATION DE LA SIGNALÉTIQUE

- Sur l'écran, sélectionner et installer le logiciel de dessin vectoriel libre INKSCAPE : <https://inkscape.org/fr/>
- À l'ouverture du logiciel, choisir d'un nouveau document format A4 : menu **Fichier / Nouveau**.
- Définir et épurer l'arrière-plan de l'écran, compléter la page et consulter les **couleurs** et **contour**.
- Enregistrer et sauvegarder votre fichier : menu **Fichier / Enregistrer sous...** Renommer le fichier à signalétique CDI-nom.
- Avec l'outil **Texte**, saisir le mot « Centre de documentation et d'information ».
- Passer sur le texte : menu **Texte / Texte et police**. Définir la couleur du texte noir, taille du texte en 12pt, police en Helvetica, style en **Normal**.
- Placer l'outil **Texte**, sélectionner le mot « Centre de documentation et d'information ».
- Utiliser les outils de transformation (outil **Rotation**, outil **Mouvement**) pour décaler les lettres et composer les mots dans le texte.
- Avec l'outil **Rectangle** tracer le cadre autour du mot, appuyer à la combinaison dans le cadre : menu **Objet / Fond et contour**, pour sélectionner le contour du fond et du contour, et l'épaisseur du contour dans **Style de contour**.
- En bas à droite de la page, avec l'outil **Texte**, saisir votre nom, prénom et classe en deux lignes.
- Enregistrer votre fichier : menu **Fichier / Enregistrer**.
- Envoyer votre fichier au professeur via la messagerie de l'ENT.

Mode	Épaisseur	Style	Le contour
Contour	1pt	Normal	
Fond	1pt	Normal	
Contour	1pt	Normal	

Options d'activation / complémentation  
Contour ligaturé, voir la notice ou aide dans le menu **Objet / Contour** / **Options de contour** / **Options de contour**

Options de remplissage (CRIC)  
Ouvrir le menu **Objet / Remplissage** / **Options de remplissage** / **Options de remplissage**

**À SAVOIR :**  
Site dédié à l'identité visuelle et à la signalétique  
<https://www.projetvisuel.com/portal/>  
<https://www.projetvisuel.com/portal/inkscape/>  
<https://www.projetvisuel.com/portal/inkscape-tutoriel/>

**À SAVOIR :**  
A l'usage scolaire pour une formation au logiciel libre Inkscape  
<https://www.projetvisuel.com/portal/inkscape-tutoriel/>  
<https://www.projetvisuel.com/portal/inkscape-tutoriel/>

**À SAVOIR :**  
Explorateur alternatif du projet  
Dans un fichier, sélectionner en double clic le panneau de signalétique grâce aux fichiers de données vectoriels de l'ordinateur, si ce n'est pas le cas de la signalétique dans l'ordinateur de l'élève, ouvrir le fichier en double clic sur le bureau de l'ordinateur de l'élève, pour ouvrir la communication de CDI, compléter et épurer avec le logiciel libre GIMP : <https://www.gimp.org/fr/> ou avec l'application en ligne <https://www.gimp.org/fr/> (GIMP Online) sur le logiciel libre Inkscape : <https://inkscape.org/fr/>

INDICATEUR LOGICIEL DE DESIGN VECTORIEL  
<https://inkscape.org/fr/>

6/6

### DÉCOUVERTES DE L'INTERFACE /

IDENTIFIER les différents zones de l'interface du logiciel Inkscape :

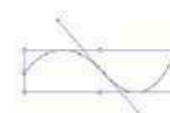
- le plan de travail
- le format du document
- les menus
- les règles
- la barre d'options
- les boîtes de dialogue
- les outils

### LES Outils IV

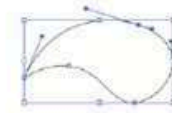
Le tracé est nommé un chemin.

### VOCABULAIRE :

- le cadre de sélection
- le contour
- les nœuds
- les lignes directrices
- les poignées



Tracé ouvert



Tracé fermé

### LES Outils IV

#### Outil de tracé des chemins



#### Outil Texte



#### Outil de sélection et de transformation d'un tracé



#### Outil Calligraphie



#### Outil de sélection, de déplacement, de rotation et de transformation d'un objet



Pour régler la largeur de plume en double clic, sans avoir à retourner à la barre d'options, utiliser les touches **F1** et **F2** sur le clavier.

### LES MENUS IV

#### Menus **Objet / Fond et contour**

Modifier le contour et l'épaisseur des contours et le contour du fond d'un tracé fermé.

#### Menus **Objet / Remplissage**

Modifier l'ordre d'empilement des objets.

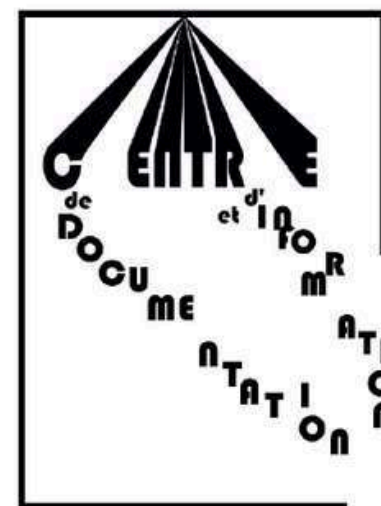
#### Menus **Chemin / Simplifier**

Diminuer le nombre de points d'un chemin et simplifier le tracé d'un chemin.

Exécution numérique  
Et modes opératoires



## TRAVAUX ÉLÈVES





## L'OUTIL NUMÉRIQUE MIS EN OEUVRE

**fontstruct**<sup>TM</sup>

### Description

Type	Créateur de typographie
Système d'exploitation	Microsoft Windows et macOS
Langue	Anglais
RGPD	Non
Politique de distribution	Service en ligne gratuit

**FontStruct** est une application destinée à **fabriquer des polices de caractère**. Grâce à une interface très simple et intuitive, il est possible de construire, une par une, les lettres d'un alphabet. Une trentaine de blocs ou **modules** différents et une petite palette d'outils sont mis à disposition. Un bloc est équivalent à un pixel et à placer sur une **grille**. Quelques options avancées permettent par exemple de paramétrer la largeur et hauteur des blocs. Une fois l'alphabet terminé, la fonte peut être sauvegardée ou téléchargée, et utilisée sur son propre site.

### Éléments facilitateurs

**Fontstruct** est un logiciel facile d'utilisation dans l'optique de création de polices personnalisées et originales. Le choix de modules est très large et simple à télécharger.

La **prise en main est aisée**, les modules sont faciles à positionner.

L'interface est soignée et **visuellement agréable**.

La version pour le téléphone portable est téléchargeable gratuitement et simple d'utilisation.

### Freins

Le logiciel Fontstruct n'est **pas labellisé RGPD**. Pour le télécharger sur son téléphone ou se connecter en ligne, il faut saisir son adresse mail personnelle et créer un mot de passe. Du fait de sa gratuité, l'interface est parasité par de **nombreuses publicités**.

La plateforme est **exclusivement en langue anglaise** et nécessite une traduction à chaque page.

L'utilisation détournée de l'application pour créer des pictogrammes est un peu complexe car le logiciel est initialement prévu pour concevoir des polices de caractère. De ce fait, **impossible de télécharger des pictogrammes**, il faut faire des captures d'écran.





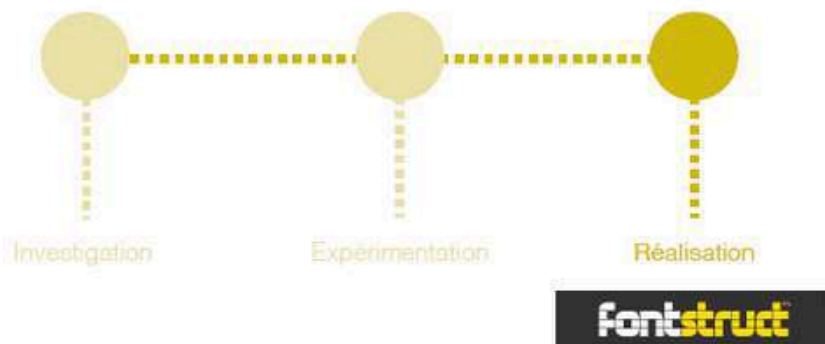
## EXPLOITATION DANS UN PROJET DE CRÉATION

**Discipline** : Arts appliqués et cultures artistiques

**Niveau d'enseignement** : Première Bac Professionnel

**Spécialité** : Accompagnement Soins et Service à la Personne

**Positionnement de l'utilisation de l'outil numérique  
dans le projet de chef d'oeuvre**



### Contexte

Création de pictogrammes aide-mémoire pour aider et accompagner des personnes atteintes d'alzheimer.

### Objectif

Créer à l'aide de l'outil Fontstruct.com un aide-mémoire sous forme de cartes qui permette aux personnes en perte d'autonomie ainsi qu'à leurs aidants de faciliter le maintien à domicile.

### Déroulement

**En amont de l'utilisation de l'outil Fontstruct.com** : pour la phase d'**investigation** et d'**expérimentation** les élèves ont découvert les différentes fonctions et utilisations diverses des pictogrammes dans notre environnement quotidien et ont réalisé des recherches de croquis de pictogrammes.

Pour la phase de **réalisation** les élèves ont préalablement analysé les pictogrammes modulaires de l'artiste-graphiste Patrick Lindsay. Ils ont ensuite proposé des **croquis** d'un lieu, d'un espace ou d'un mobilier domestique qu'ils ont transposé dans une grille avec des formes modulaires en s'inspirant du travail de Patrick Lindsay. La dernière étape de la réalisation a porté sur la **finalisation** de leur proposition de pictogrammes avec l'outil numérique Fontstruct.com.



## COMPÉTENCES VISÉES

### CRCN

#### ÉLÈVES

##### 1. Informations et données

**Niveau 3** - Effectuer une recherche dans des environnements numériques divers

##### 2. Communication et collaboration

**Niveau 2** - Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer

##### 3. Création de contenus

**Niveau 3** - Produire une image, un son ou une vidéo avec différents outils numériques...

**Niveau 4** - Traiter des images et des sons

##### 3. Adapter les documents à leur finalité

**Niveau 1** • Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion

**Niveau 3** • Convertir un document numérique en différents formats

#### PROFESSEURS

1.1. 1. Information et données

1.2. Gérer des données

##### 3. Créations de contenus

3.1. Développer des documents textuel

3.2. Développer des documents multimédia

##### 5. Environnement numérique

5.2 Évoluer dans un environnement numérique

### Programme arts appliqués

S'approprier une démarche de conception en 3 étapes : Investigation, Expérimentation, Réalisation . Ici l'outil numérique est utilisé dans l'étape de **Réalisation et Communication**.

#### COMPÉTENCES DE REALISATION

L'élève adapte des notions repérées dans des références.

**CR** - L'élève répond au problème posé dans la demande par un prototypage graphique numérique.

#### COMPÉTENCES DE COMMUNICATION

L'expression graphique L'élève est accompagné dans son expression graphique qui est un mode de communication et non le but de la formation.

**CC.3** - Analyser graphiquement des références

**CC.6** - Structurer et présenter une communication graphique, écrite et/ou orale

### Référentiel professionnel ASSP

**Option « à domicile »** : Accompagnant de personnes en situation de handicap, de dépendance.

**ACTIVITE C.4** : Conception et mise en œuvre d'activités d'acquisition ou de **maintien de l'autonomie** et de la vie sociale.



## DOCUMENTS ÉLÈVES

### Tutoriel de prise en main

Ce tutoriel a pour objectif d'expérimenter et prendre en main le logiciel [FONSTRUCT.COM](http://fontstruct.com) qui est une application en ligne conçue pour réaliser ses propres TYPOGRAPHIES, mais que nous l'utiliserons de manière détournée pour créer des pictogrammes.



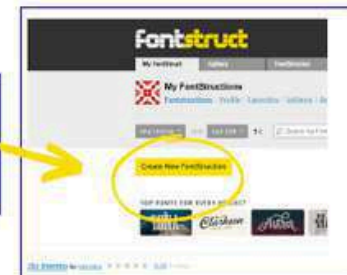
**ETAPE 1**  
• Saisir dans la barre de recherche  
[fontstruct.com](http://fontstruct.com)



**ETAPE 2**  
• **CREEZ VOTRE COMPTE** avec votre mail +  
mot de passe (simple pour qu'il soit  
mémorable facilement)



**ETAPE 3**  
Dans l'onglet MY FONSTRUCT, cliquez sur  
le cadre jaune **CREATE NEW  
FONTSTRUCT** pour créer votre une nouvelle  
page de création





## DOCUMENTS ÉLÈVES

### ETAPE 4

Le site étant en anglais, faites un clic droit et sélectionnez "Traduire en Français" pour la traduction.



### ETAPE 5

- Dans le cadre bleu, donnez un titre à votre création.
- puis cliquez sur Lancer Fontstructuring pour créer une nouvelle police.

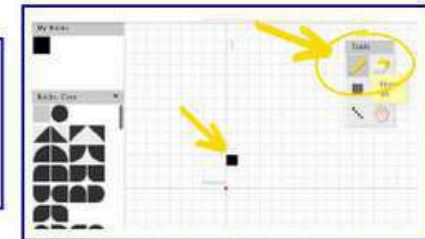


### ETAPE 6

1. à gauche : banque de briques à sélectionner : carré, demi cercle.... grand choix
2. au centre : la grille de création
3. à droite : la boîte à outils : crayon pour tracer, gomme, main pour déplacer la grille
4. à droite : barre pour zoomer et dézoomer la grille

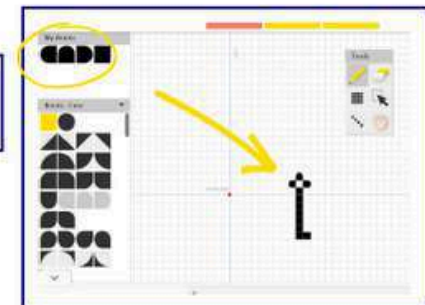
### ETAPE 7

- Sélectionner le crayon dans la boîte à outils puis choisir un module dans la banque de briques et le positionner sur la grille. Puis tracer la forme souhaitée avec ce module.



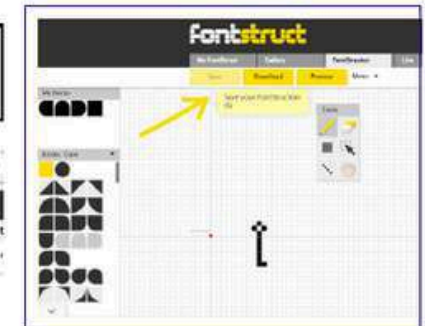
### ETAPE 8

- Sélectionner différents modules pour créer vos dessins



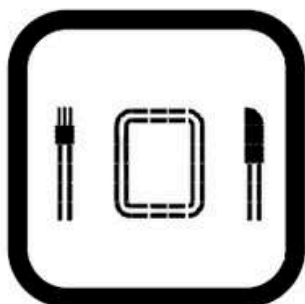
### ETAPE 9

- Pour sauvegarder votre création cliquez sur l'onglet SAUVEGARDER.





## TRAVAUX ÉLÈVES



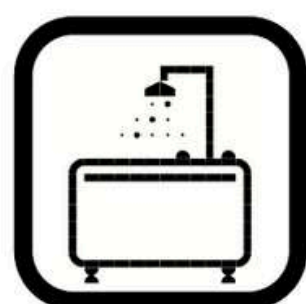
Loan : la cuisine



Najwa : vêtements été



Clara : salon



salle de bain : Johanna



toilettes : Clara



cuisine : Yamina



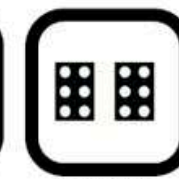
chambre : Léa



telephone : Marylou



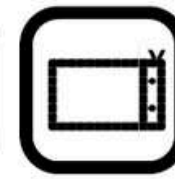
telephone : Héléne



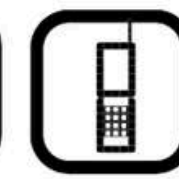
médicaments :  
Héléne



Pharmacie : Johanna



salon tv : Mélanie



Picto téléphone LEA S.



salon tv : Mélanie



placard tasses Amandine



Picto Toilette Léonie



## L'OUTIL NUMÉRIQUE MIS EN OEUVRE



PIXLR

### Description

Type	Programme de retouches photos
Système d'exploitation	Compte en ligne. Accessible sur tout support car utilise le cloud
Langue	Multilingue
RGPD	Oui
Politique de distribution	Gratuit

Pixlr est un ensemble d'outils de **retouche photo** et de fonctionnalités basés sur le cloud, il comprend notamment une suite d'éditeurs de photos et un service de partage d'images. L'application est destinée à la retouche photo de niveau basique à avancé. Bien que sa suite d'outils soit principalement destinée aux non-professionnels du design, les fonctions disponibles vont de la retouche photo simple à la retouche photo avancée selon les types d'abonnement.

### Éléments facilitateurs



Le programme **PIXLR** est une **alternative** à Photoshop gratuite et facile d'utilisation.

La **prise en main est assez intuitive**. La découverte est assez rapide et les élèves s'emparent aisément des fonctionnalités du programme. Certains allant au delà de la demande initiale prévue par le sujet. Les rendus finaux des photos retouchées revêt un **aspect professionnel** ce qui est valorisant pour les élèves. Enfin malgré le caractère individuel du travail, la disparité de niveau des élèves en matière numérique a généré une **entraide spontanée** entre élèves.

### Freins



Il est nécessaire de créer un compte et/ou de télécharger l'application. L'enseignant doit **générer des comptes pour ses élèves** en amont pour accéder à toutes les fonctionnalités. Les élèves doivent avoir un téléphone portable ou l'ordinateur région muni d'une connexion internet (le fonctionnement du wifi étant aléatoire)

Certains élèves éprouvent des **difficultés dans la manipulation des outils numériques**. L'enseignant doit donc se former et **prévoir des exercices de découverte et de prise en main** du programme. Ceci crée une difficultés dans la gestion une du temps de travail en classe.



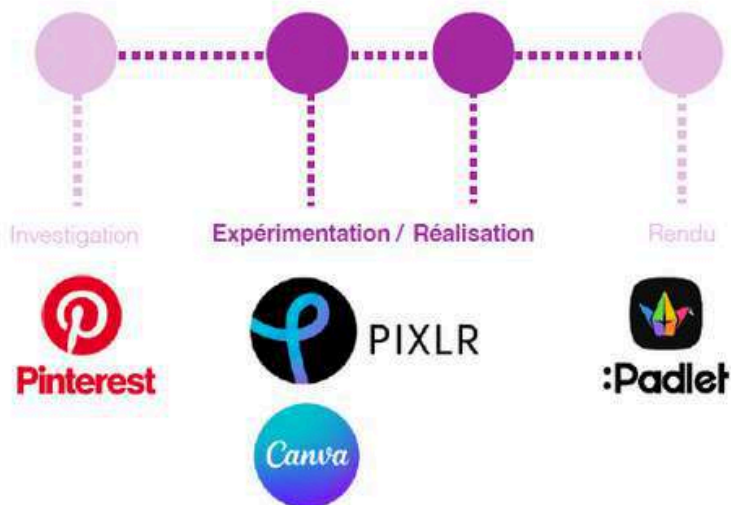
## EXPLOITATION DANS UN PROJET DE CRÉATION

**Discipline** : Arts appliqués et cultures artistiques

**Niveau d'enseignement** : Seconde Bac Professionnel

**Spécialité** : Métiers de la relation à la clientèle

Positionnement de l'utilisation de l'outil numérique  
dans le projet



### Contexte

### Objectif

**Analyser** et **transférer** l'ensemble des **éléments graphiques d'une campagne publicitaire** afin de **concevoir** une hypothèse de prolongation.

### Déroulement

#### Investigation

Sur Pinterest, effectuer des recherches et sélectionner 3 campagnes publicitaires. Les visuels doivent respecter les règles vues précédemment.

#### Analyse

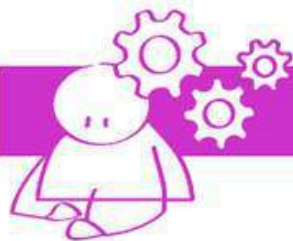
A l'oral, faire l'analyse d'une campagne sélectionnée précédemment. Présenter l'annonceur, le produit, le slogan, le visuel, la gamme colorée, la composition ...

#### Réalisation

Sur Canva créer le visuel qui viendra compléter la série de la campagne analysée précédemment.

#### Rendu

Le travail sera rendu en format PDF sur le Padlet RENDU DE TRAVAUX. Lien sur Pronote



## COMPÉTENCES VISÉES

### CRCN

#### ÉLÈVES

##### COMMUNICATION ET COLLABORATION

Niveau 2 > Interagir

##### CRÉATION DE CONTENU

Niveau 3 et 4 > Développer des documents visuels et sonores

#### PROFESSEURS

##### DOMAINE 1 ENVIRONNEMENT PROFESSIONNEL

1.5 Adopter une posture ouverte, critique et réflexive.

##### DOMAINE 2 RESSOURCES NUMÉRIQUES

2.1 Sélectionner les ressources

##### DOMAINE 3 ENSEIGNEMENT - APPRENTISSAGE

3.1 Concevoir

3.2 Mettre en œuvre

##### DOMAINE 5 COMPÉTENCES NUMÉRIQUES DES APPRENANTS

5.2 Évaluer et certifier

### Programme arts appliqués

#### Compétences d'investigation

CI.1 - Rechercher, identifier et collecter des ressources documentaires

CI.3 - Analyser, comparer des œuvres ou des produits.

#### Compétences d'expérimentation

CE1 - Respecter une demande. L'élève doit être capable de respecter les contraintes d'une demande.

CE3 - Exploiter des références à des fins de conception. L'élève adapte des notions repérées dans des références.

#### Compétences de réalisation

CR. - L'élève répond au problème posé dans la demande par un prototypage graphique numérique.

### Compétences de l'enseignant

#### INTÉGRER LES ÉLÉMENTS DE LA CULTURE NUMÉRIQUE NÉCESSAIRE À L'EXERCICE DE SON MÉTIER

**Degré 1.** Aider les élèves à s'approprier les outils et les usages numériques de manière critique et créative. Identifier et organiser les ressources numériques nécessaires à l'exercice de son métier.

**Degré 2 :** Intégrer à une activité une modalité de travail numérique qui améliore l'implication, individuelle et collaborative, des élèves dans leurs apprentissages.





## DOCUMENTS ÉLÈVES

### LA CAMPAGNE PUBLICITAIRE

#### 1. La publicité : OBJECTIF

la publicité est une forme de communication qui vise à :

FAIRE CONNAITRE - INTERPELLER -  
CREER UNE IMAGE DE MARQUE  
PERSUADER - FIDELISER - INFORMER

#### 2. Il existe différents types de publicités.

Déterminer le type de publicité dont il s'agit :



humanitaire



politique



citoyenne



commerciale

#### 3. Une publicité type :

##### SLOGAN

C'est un message qui doit  
retenir l'attention du récepteur

##### VISUEL

Le visuel doit avoir un impact  
fort pour attirer l'attention du  
récepteur



##### INFORMATIONS

Texte qui présente le  
produit/l'offre et en précise  
les caractéristiques

##### EMETTEUR

C'est l'entreprise/association  
qui souhaite communiquer

##### Synthèse

Une publicité est un moyen de communication qui vise à faire la promotion d'un produit, un service ou une cause. Elle est émise par un émetteur/annonceur qui souhaite communiquer. La cible de la publicité est le récepteur.

Phase  
d'investigation



## DOCUMENTS ÉLÈVES

### LA CAMPAGNE PUBLICITAIRE

#### 1. La publicité : OBJECTIF

la publicité est une forme de communication qui vise à :

FAIRE CONNAITRE - INTERPELLER -  
CRIER UNE IMAGE DE MARQUE  
PERSUADER - FIDELISER - INFORMER

#### 2. Il existe différents types de publicités.

Déterminer le type de publicité dont il s'agit :



humanitaire



politique



citoyenne



commerciale

#### 3. Une publicité type :

##### SLOGAN

C'est un message qui doit  
retenir l'attention du récepteur

##### VISUEL

Le visuel doit avoir un impact  
fort pour attirer l'attention du  
récepteur

##### INFORMATIONS

Texte qui présente le  
produit/l'offre et en précise  
les caractéristiques



##### EMETTEUR

C'est l'entreprise/association  
qui souhaite communiquer

##### Synthèse

Une publicité est un moyen de communication qui vise à faire la promotion d'un produit, un service ou une cause. Elle est émise par un émetteur/annonceur qui souhaite communiquer. La cible de la publicité est le récepteur.

Phase  
d'investigation

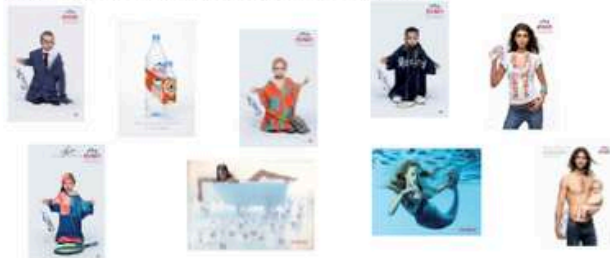


## DOCUMENTS ÉLÈVES

### LA CAMPAGNE PUBLICITAIRE

#### 4. La campagne publicitaire

Voici des publicités dont l'annonceur est EVIAN. Entourer les visuels qui font partie de la même campagne publicitaire



Voici une campagne publicitaire dont l'annonceur est Monoprix. Quel est le produit mis en avant par cette campagne ?  
Quels sont les points communs de ces différents visuel ?

la composition - le type de slogan - la typographie - la gamme colorée.



A votre avis quel est l'intérêt pour un annonceur de proposer plusieurs visuels pour un seul produit ?

#### Synthèse

La campagne publicitaire, c'est la diffusion d'une **série** de publicités qui visent à **promouvoir le même produit** ou la même service en utilisant codes graphiques semblables.  
( composition - gamme colorée - types de visuel - typographie - type de slogan).  
La campagne publicitaire peut aussi utiliser différents canaux de communication tels que la radio, les réseaux sociaux, l'édition, l'affichage urbain, les spots télé ...

#### 5. Sujet

A présent vous allez expérimenter la publicité et la campagne publicitaire en travaillant à partir de campagnes existantes.

##### INVESTIGATION

Sur **PINTEREST** effectuer des recherches et sélectionner 3 campagnes publicitaires. Les visuels doivent respecter les règles vues précédemment.

##### ANALYSE

A **L'ORAL** faire l'analyse d'une des campagnes sélectionnée précédemment. Présenter l'annonceur, le produit, le slogan, le visuel la gamme colorée, la composition ...

##### RÉALISATION

Sur **CANVA** créer le visuel qui viendra compléter la série de la campagne analysée précédemment.

##### OUTIL

Retirer l'arrière plan et retoucher la photo : **PIXLR**

##### RENDU

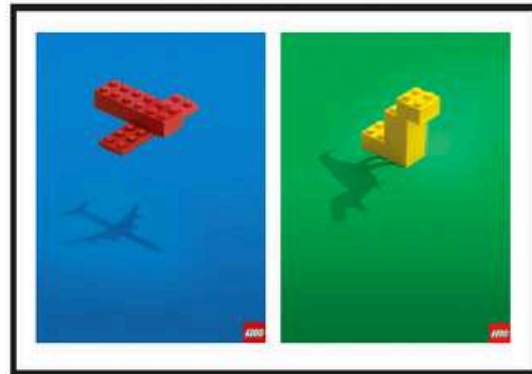
Le travail sera rendu en format PDF sur le Padlet **RENDU DE TRAVAUX**.  
Lien sur Pronote.

Phase  
d'investigation



## TRAVAUX ÉLÈVES

VISUELS EXISTANTS



VISUELS EXISTANTS



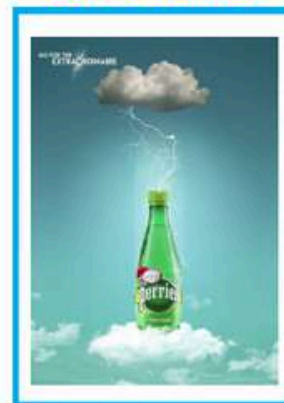
VISUELS EXISTANTS



CRÉATION ÉLÈVE



CRÉATION ÉLÈVE



CRÉATION ÉLÈVE





## TRAVAUX ÉLÈVES

VISUELS EXISTANTS



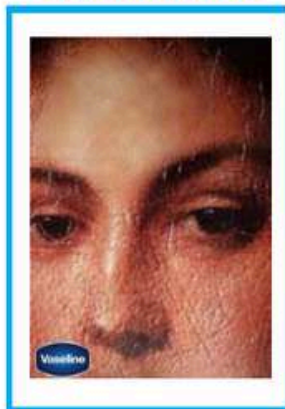
VISUELS EXISTANTS



VISUELS EXISTANTS



CRÉATION ÉLÈVE



CRÉATION ÉLÈVE



CRÉATION ÉLÈVE





## L'OUTIL NUMÉRIQUE MIS EN OEUVRE



### Description

Type	Montage vidéo
Système d'exploitation	Linux, Microsoft Windows et macOS
Langue	Multilingue
RGPD	Oui
Politique de distribution	Gratuit

**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**. Le programme supporte de nombreux formats audio, vidéo et photo et vous permet d'importer facilement votre contenu à l'aide d'un simple glisser-déposer. Il vous propose de travailler avec un nombre infini de **calques** et des **pistes** pour créer un **montage vidéo professionnel**.

### 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 une 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.



## EXPLOITATION DANS UN PROJET DE CRÉATION

**Discipline** : Arts appliqués et cultures artistiques

**Niveau d'enseignement** : 1ère et Tel Bac Professionnel

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

**Positionnement de l'utilisation de l'outil numérique  
dans le projet**



### 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.

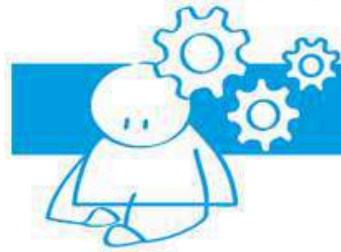
### Déroulé

#### 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



## COMPÉTENCES VISÉES

### CRCN

#### ÉLÈVES

##### 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...).

#### PROFESSEURS

##### Domaine 2 Ressources numériques

###### 2.1. SÉLECTIONNER DES RESSOURCES

##### DOMAINE 3 Enseignement - Apprentissage

###### 3.1. CONCEVOIR

###### 3.2. METTRE EN ŒUVRE

##### DOMAINE 5 Compétences numériques des apprenants

###### 5.2 ÉVALUER ET CERTIFIER

### 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





## DOCUMENTS ÉLÈVES

### Fiche 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.

**Niveau 1**

- Nouveau projet
- Ouvrir un projet
- Enregistrer le projet
- Définir l'état
- Importer des fichiers
- Plan 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.

**Niveau 2**

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

**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 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 barre 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.

**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.

**Annotations :**

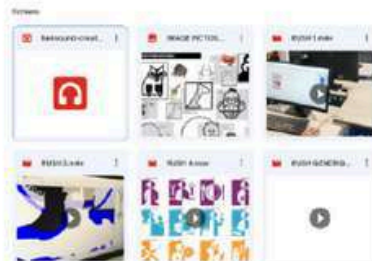
- Pour incruster du texte par la vidéo, cliquer sur Titre dans la barre de menu. Une fenêtre de dialogue apparaît qui permet de choisir un modèle, la police de caractère et la couleur. Une fois enregistré, le texte se pose automatiquement dans Fichiers du projet et peut être utilisé comme un clip.
- 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 paramètres.
- Une transition en fond apparaît automatiquement en faisant se chevaucher les séquences.



## DOCUMENTS ÉLÈVES

### Fiche 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.



### 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

Copier 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 GÉNÉRIQUE sur la Piste 1 en le positionnant bien au démarrage de la Timeline. Placer le curseur de temps à 4s environs. 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 fait 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 environs. 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 environs, 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'INFORMATIQUE** 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 **0s** jusqu'à la **10 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 0s environs, 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 0s environs. 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**.





## DOCUMENTS ÉLÈVES



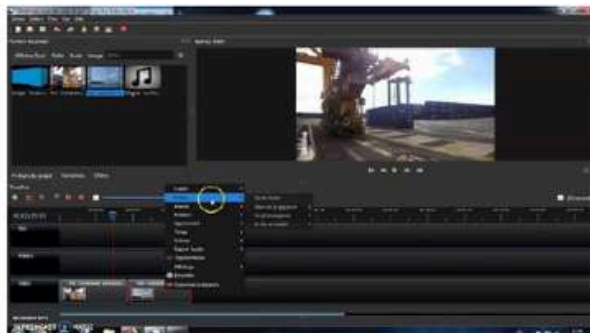
Prise en main du  
logiciel de montage  
OpenShot  
31 min



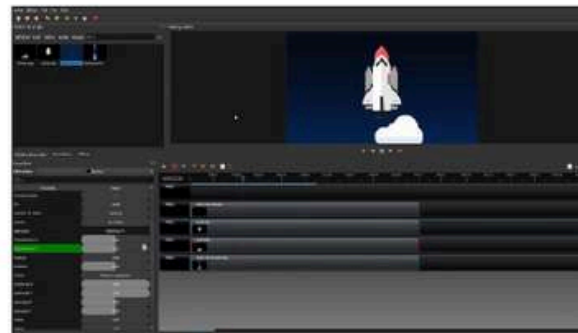
L'animation avec  
les Kyframes  
(images clés) sur  
OpenShot  
10 min

### Liens tutoriels

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



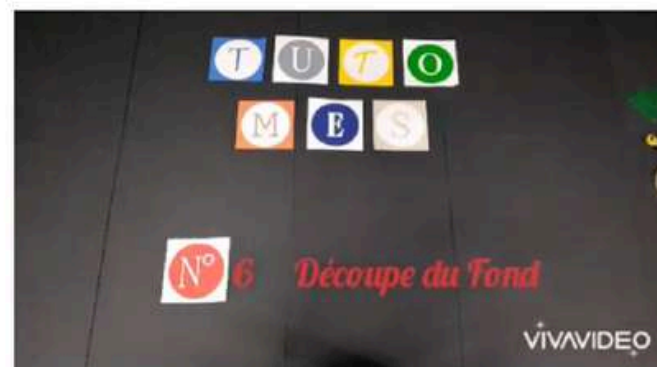
Les bases du  
motion design avec  
OpenShot  
14 min



Installation et bases  
du logiciel de  
montage OpenShot  
15 min



## TRAVAUX ÉLÈVES





## L'OUTIL NUMÉRIQUE MIS EN OEUVRE



# XMind

### Description

Type	Logiciel de carte mentale
Système d'exploitation	Linux, Microsoft Windows, macOS, iOS et iPadOS
Langue	Multilingue
RGPD	Oui
Politique de distribution	Gratuit

**XMind** est un logiciel de **création de carte mentale**, de **brainstorming**, d'**organigramme**, **plans** et autres **schémas**. Très simple d'utilisation, l'application vous permet d'éditer toutes les parties de votre organigramme, d'ajouter des images et des liens, d'insérer du texte, d'intégrer des marqueurs pour indiquer la priorité par exemple, d'annoter votre case, etc. Il permet également d'attacher un document externe, d'imprimer, et exporter votre projet aux formats HTML, image, texte, etc

### Éléments facilitateurs

L'utilisation du numérique pour la construction d'une carte mentale favorise la réflexion et l'organisation des idées des élèves .

L'élève comprend mieux à quoi sert une problématique comme point de départ de projet. Je l'engage à prendre appui sur sa phase de collecte et de sélection de ressources (Pinterest) pour l'aider à organiser son arborescence à partir de nœuds .

### Freins

**Pour les élèves** : Certains élèves n'arrivent pas à ouvrir un compte ou à comprendre l'ergonomie du logiciel. Il est nécessaire de leur donner un tutoriel et de prévoir une séance pour s'exercer.

Face aux nombreuses possibilités de mise en forme offertes par XMind, l'élève est quelquefois perdu et perd beaucoup de temps à choisir quelle présentation, couleur, typographie... il va choisir. Il en oublie alors le sens du travail et cela crée un appauvrissement de ses réponses.

**Pour l'enseignant** : il est intéressant de proposer d'abord aux élèves de jeter en vrac leurs idées sur le papier et ensuite de leur demander s'il n'y aurait pas moyen d'en regrouper certaines en réfléchissant aux liens logiques et hiérarchiques. Il faut rappeler aux élèves le but de cette carte mentale : l' appropriation et l'utilisation de son contenu dans sa démarche de projet d'Arts appliqués.

Si la salle de classe ne possède pas assez d'ordinateur, il y a possibilité d'utiliser leur téléphone portable. Même si l'écran est petit, les élèves y parviennent.



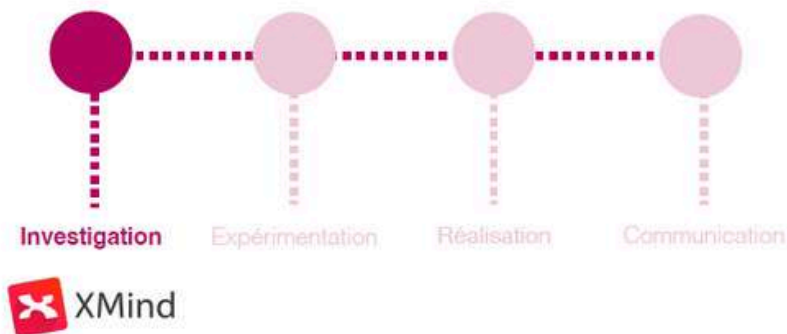
## EXPLOITATION DANS UN PROJET DE CRÉATION

**Discipline** : Arts appliqués et cultures artistiques

**Niveau d'enseignement** : Bac Professionnel

**Spécialité** :

Positionnement de l'utilisation de l'outil numérique  
dans le projet



### Contexte

**Création d'une carte mentale** dans le cadre du CCF d'arts appliqués.

### Objectif

Favoriser par le numérique l'**investigation** de l'élève dans une démarche de projet.

### Déroulement

L'activité est précédée par :

**Une phase d'introduction** où l'élève découvre le thème du CCF puis regarde deux vidéos sélectionnées par le professeur. Il doit ensuite trouver une problématique individuelle de projet.

**Une phase de collecte et de sélection de ressources répondant à sa problématique de projet** : l'élève procède à une analyse et établit des constats, des diagnostics qui lui permettent de s'approprier les notions et les principes. Cette démarche d'analyse concerne les domaines de l'espace, du graphisme, de l'objet.

Il utilise le logiciel PINTEREST comme outil de conception de trois tableaux munies de 8 images.

Cette séance doit permettre à l'élève de répondre à sa problématique à l'aide de la méthode QQOQCCP. Il classe ses réponses selon des mots clés (ex : combien ? pourquoi ? comment ?) afin de mettre en relation des caractéristiques qu'il a identifiées dans sa collecte de ressources.



## COMPÉTENCES VISÉES

### CRCN

#### ÉLÈVES

##### Domaine 3

3.2 Développer des documents multimédia / Niveau 3 Produire une image /  
Niveau 4 Acquérir, produire et modifier des objets multimédia - Traiter des  
images et des sons

#### PROFESSEURS

##### Domaine 1 Environnement professionnel

Utiliser le numérique pour agir et se former dans son environnement  
professionnel

1.5 ADOPTER UNE POSTURE OUVERTE

##### DOMAINE 3 Enseignement - Apprentissage

Concevoir, scénariser, mettre en oeuvre et évaluer des situations  
d'enseignement-apprentissage.

3.1. CONCEVOIR,

3.2. METTRE EN ŒUVRE

##### DOMAINE 4 Diversité et autonomie des apprenants

Inclure et rendre accessible, différencier et engager les apprenants.

4.3 ENGAGER LES APPRENANTS

### Programme arts appliqués

#### S'approprier une démarche de conception en trois étapes :

investigation, expérimentation, réalisation .

Pour l'investigation : Engager l'élève dans un questionnement à partir d'un axe  
d'étude. Au travers de l'observation et l'analyse de ressources, il établit des  
constats, des diagnostics qui lui permettent de s'approprier les notions et les  
principes à investir dans le cadre des phases d'expérimentation et de réalisation.

**Utiliser le numérique comme outil de conception** intervenant dans les trois  
phases de la démarche de conception et favorisant le traitement d'informations  
par la recherche, la collecte, la vérification, la diffusion et le partage.

**Compétences d'investigation du CCF** : Rechercher, identifier et collecter des  
ressources documentaires. Sélectionner, classer et trier différentes informations.  
Analyser, comparer des œuvres ou des produits et les situer dans leur contexte de  
création. Etablir des convergences entre différents domaines de création.

### Compétences professionnelles

#### 9. Intégrer les éléments de la culture numérique nécessaire à l'exercice de son métier :

**Degré 1** : Aider les élèves à s'approprier les outils et les usages numériques de  
manière critique et créative. Identifier et organiser les ressources numériques  
nécessaires à l'exercice de son métier.

**Degré 2** : Intégrer à une activité une modalité de travail numérique qui améliore  
l'implication, individuelle et collaborative, des élèves dans leurs apprentissages.  
Compétences communes à tous les professeurs.



## DOCUMENTS ÉLÈVES

### Thème proposé : L'écologie.

#### 1/ Regardons des vidéos d'introduction :

-Youtube, Paris: béton remplacé par la nature ! (3mn13)



-Youtube, Un projet béton pour une ville nature ! (3mn14)



#### 2/ Annotez une problématique individuelle ou collective:

Ex : Comment intégrer la nature dans un environnement urbain?

### SITUATION D'ÉVALUATION 1 : INVESTIGATION/ 6 pts.

3/ En vous appuyant sur votre problématique, on vous demande de mener une recherche documentaire portant sur les 3 pôles de Design :

- Design d'objets (objets usuels, équipements, outils, instruments, vêtements, véhicules, mobiliers, accessoires, etc.)
- Design d'espace (espaces en relation avec votre champ professionnel : ateliers, bureaux, espaces de services, espaces temporaires, etc.)
- Design graphique (images fixes ou animées destinées à être des supports de communication.)

Servez vous du logiciel Pinterest. Classez vos images dans 3 tableaux différents.

Chaque tableau sera munies de 8 épingles.



#### Critères d'évaluation :

- Pertinence de la collecte, du classement et du tri des informations.
- Exactitude de l'identification de caractéristiques, de leur mise en relation et de leur contextualisation ainsi que des principes et des notions établies.

**Durée impartie :** le travail sera commencé en cours et sera finalisé et évalué sur 1 h.





## DOCUMENTS ÉLÈVES

### SITUATION D'ÉVALUATION 2 : EXPERIMENTATION/ 8 pts.

1/ Réalisez une carte mentale qui répond à votre problématique à l'aide de la méthode QQQQCCP. Servez vous d'un logiciel de carte mentale (iPhone : GitMind, miMind, Mindomo, Simplemind, Xmind, Coggle, Mindly, MindNode, Nice Mind Map).

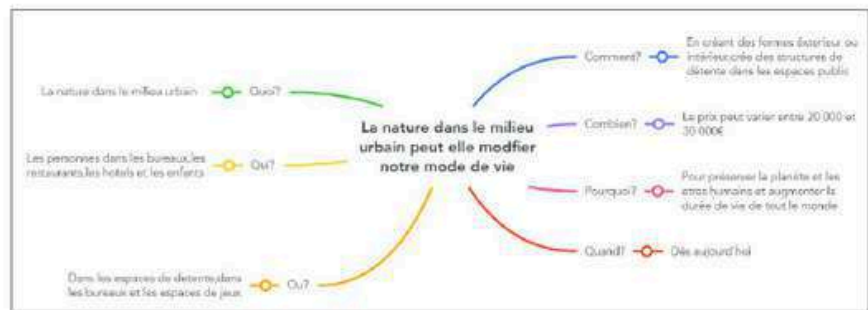
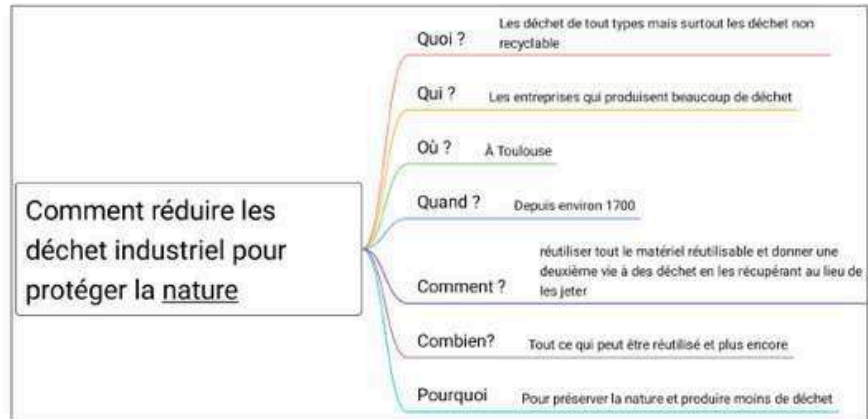
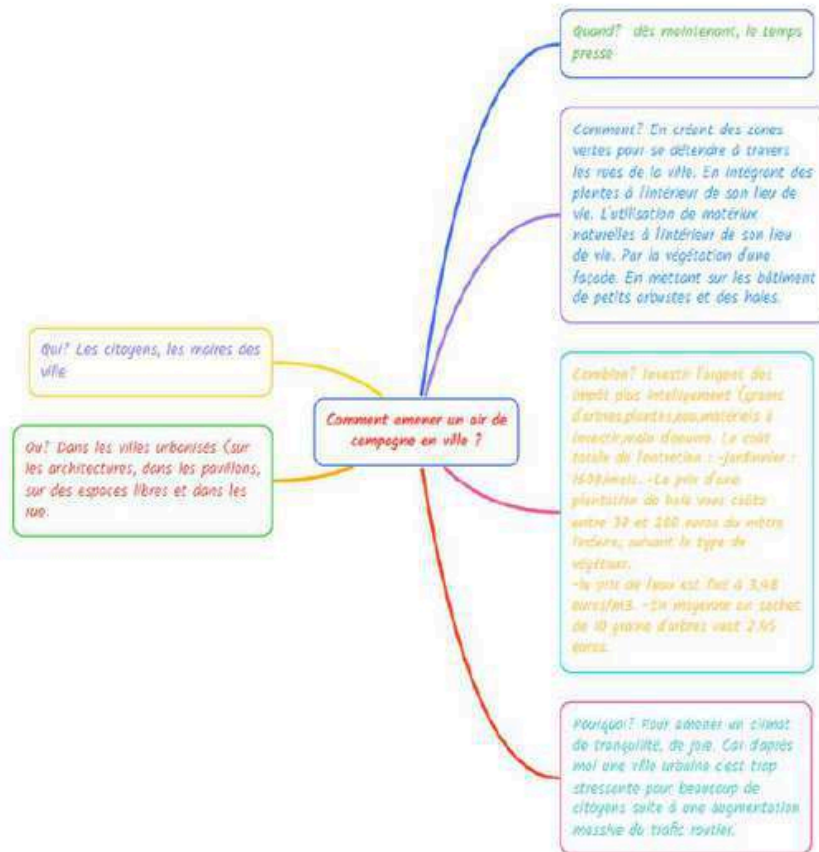


4/ Analysez une image de chacun des tableaux PINTEREST. Sous forme de croquis annotés, comparez-les au point de vue de leurs caractéristiques :

POLE DE DESIGN	FORMES	LIGNES & STRUCTURES	COULEURS & MATIERES
DESIGN D'OBJET			
DESIGN D'ESPACE			
DESIGN GRAPHIQUE			



## TRAVAUX ÉLÈVES





## L'OUTIL NUMÉRIQUE MIS EN OEUVRE



### Description

Type	Logiciel de conception graphique
Système d'exploitation	Compte en ligne. Accessible sur tout support car utilise le cloud
Langue	Multilingue
RGPD	Oui, si l'enseignant invite ses élèves dans une classe
Politique de distribution	Version de base gratuite mais version évoluée payante

**Canva** permet de créer des **illustrations**, des **affiches**, des **CV** ainsi que des **présentations** ou des **films** vidéo. Par téléchargement, on peut les imprimer. On peut également les diffuser directement par voie électronique. Un **catalogue de modèles** est disponible, largement modifiable. Les illustrations peuvent être téléversées par le biais d'une interface en glisser-déposer.

### Éléments facilitateurs

**Canva** est un logiciel **facile d'utilisation** et qui répond aux critères **RGPD**. La prise en main est **intuitive** pour les élèves qui éprouvent rapidement de la **satisfaction**.

Canva favorise notamment un **gain de temps** pour les élèves de terminale Bac pro ou ceux qui sont en études supérieures.

L'interface est **ergonomique** (principe de tableau à double entrée) et **visuellement agréable** et **sans parasite publicitaire**.

Ses modèles variés permettent une **créativité « organisée »**, idéale pour les arts appliqués.

La version pour le téléphone portable est téléchargeable gratuitement et simple d'utilisation.

### Freins

La version gratuite du logiciel Canva ne propose que des **modèles limités**. La version Canva Pro n'est accessible qu'aux enseignants.

Le temps passé à trouver le modèle adéquat peut s'avérer parfois long.

La prise en main qui est différente de nombreux logiciels classiques peut perturber certains élèves.



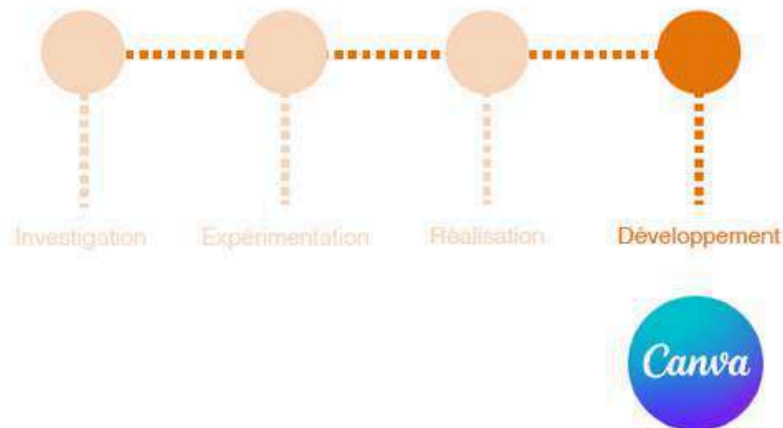
## EXPLOITATION DANS UN PROJET DE CRÉATION

**Discipline** : Arts appliqués et cultures artistiques

**Niveau d'enseignement** : Seconde Bac Professionnel

**Spécialité** : Accompagnement Soins et Service à la Personne

**Positionnement de l'utilisation de l'outil numérique  
dans le projet**



### Thème

Mon musée personnel" Autoportrait à travers ses objets personnels.

### Objectif

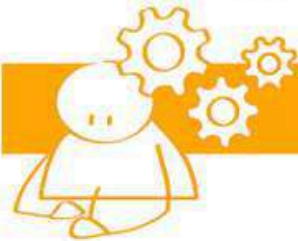
Conception d'une **planche numérique** avec des photographies d'objets et d'un texte associé autour de l'autoportrait (interdisciplinarité français).

### Déroulement

**Investigation** - Découverte et analyse de différents **autoportraits** dans le cours de français et dans celui des arts appliqués à partir d'exemples afin de comprendre qu'un autoportrait peut prendre différentes formes.

**Expérimentation** - Manipulation du logiciel Canva à partir d'un tutoriel, création de compte, importation de textes et d'images dont un avatar.

**Réalisation** - Énumération à partir d'un modèle proposé par le logiciel Canva des objets qui ont du sens pour les élèves. Sélection et capture de documents photographiques. Importation de ceux-ci dans le logiciel Canva. Finalisation des propositions de « musée personnel » s'inspirant d'exemples trouvés dans le magazine Flow.



## COMPÉTENCES VISÉES

### CRCN

#### ÉLÈVES

##### 1. Informations et données

**Niveau 3** - Effectuer une recherche dans des environnements numériques divers

##### 2. Communication et collaboration

**Niveau 2** - Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer

##### 3. Création de contenus

**Niveau 3** - Produire une image, un son ou une vidéo avec différents outils numériques...

**Niveau 4** - Traiter des images et des sons

##### 3. Adapter les documents à leur finalité

**Niveau 1** • Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion

**Niveau 3** • Convertir un document numérique en différents formats

#### PROFESSEURS

1.1. 1. Information et données

1.2. Gérer des données

##### 3. Créations de contenus

3.1. Développer des documents textuel

3.2. Développer des documents multimédia

##### 5. Environnement numérique

5.2 Évoluer dans un environnement numérique

### Programme arts appliqués

S'approprier une démarche de conception en 3 étapes : Investigation, Expérimentation, Réalisation . Ici l'outil numérique est utilisé dans l'étape d'**Expérimentation**, de **Réalisation** et de **Communication**.

#### COMPÉTENCES D'INVESTIGATION

**CI.1** - Rechercher, identifier et collecter des ressources documentaires

**CI.2** - Sélectionner, classer et trier différentes informations

**CI.5** - Établir es convergences entre différents domaines de création

#### COMPÉTENCES DE D'EXPÉRIMENTATION

**CE.1** - Proposer des pistes variées et cohérentes en réponse à un problème posé

**CE.2** - Respecter une demande et mettre en oeuvre un cahier des charges

#### COMPÉTENCES DE RÉALISATION

**CR.2** - Apporter des ajustements et finaliser la proposition

#### COMPÉTENCES DE COMMUNICATION

**CC.6** - Structurer et présenter une communication graphique, écrite et/ou orale

### Référentiel professionnel ASSP

ACTIVITE C.4 : Conception et mise en œuvre d'activités d'acquisition ou de **maintien de l'autonomie** et de la vie sociale.



## DOCUMENTS ÉLÈVES

### Tutoriel de prise en main Canva



#### ETAPE 1

- Aller sur [canva.com](https://canva.com)
- S'inscrire avec une adresse mail

#### S'inscrire avec une adresse mail



#### ETAPE 2

- **CRÉEZ VOTRE COMPTE**
- mot de passe (simple pour qu'il soit mémorisable facilement)

#### Créer son compte



#### ETAPE 3

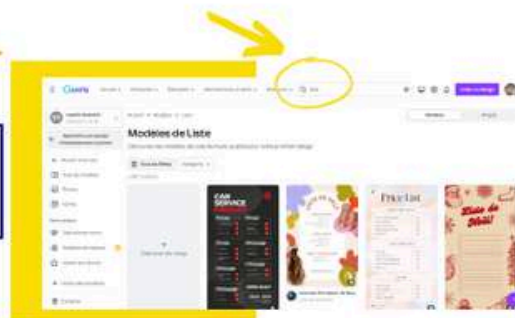
- Le fonctionnement de CANVA s'opère en mixant des éléments de la barre horizontale du haut (Modèle, typo, retour arrière, etc...) avec ceux de la barre verticale gauche (Importer, éléments, etc)
- Principe du glisser-déposer





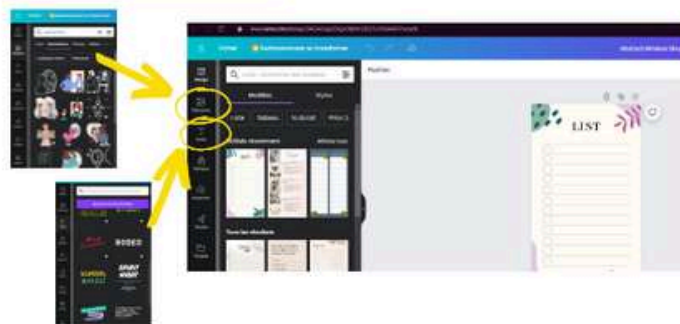
## DOCUMENTS ÉLÈVES

**ETAPE 4**  
 Rechercher le modèle **LISTE** en haut dans "rechercher"



**ETAPE 5**

- Choisissez un modèle de liste
- Adapter ce modèle: en français: changer le titre en cliquant sur **LISTE**
- Rechercher une typographie dans la barre verticale dans **TEXTE** pour écrire votre liste d'objets
- Rechercher un avatar dans **ELEMENTS**



## Tutoriel de prise en main Canva

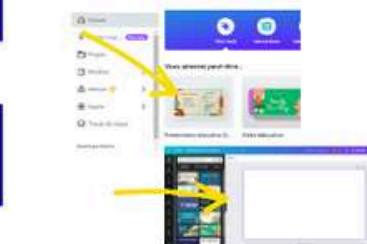
**ETAPE 1**

- prise de vue de vos objets, être vigilant à l'organisation et au fond de votre visuel (éviter les motifs, fond sobre)
- Enregistrez vos photos
- Dans CANVA aller dans importer pour récupérer vos images



**ETAPE 2**

- Dans la barre horizontale du haut sélectionner **PRESENTATION** pour obtenir une page vierge en paysage



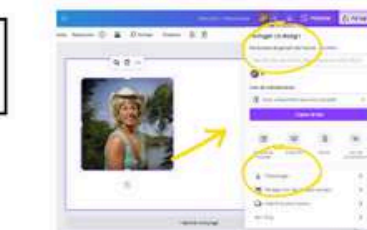
**ETAPE 3**

- Dans la barre verticale de gauche glisser déposer vos images sur votre fond



**ETAPE 4**

- Vous pouvez télécharger votre design pour l'imprimer, le partager si vous travaillez en groupe





## TRAVAUX ÉLÈVES

Création d'une planche avec textes et images pour se présenter.  
 Mise en scène d'objets photographiés, de textes associés et d'un avatar.



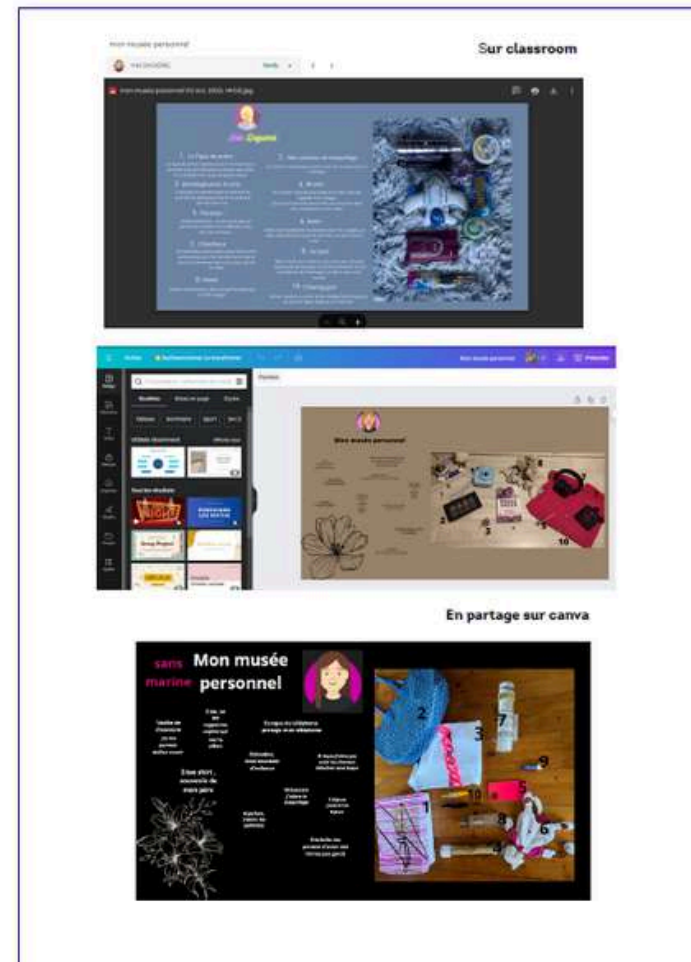
**1 ordinateur**  
 Il représente les études car étudier pour moi sont indispensables aussi le divertissement qui vient avec pouvoir se divertir occasionnellement en regardant des séries est important personnel car dans ma vie j'y a eu des moments où sans ça je n'aurais peut-être pas pu être bien avec moi même

**2 violoncelle**  
 la musique est pour moi l'une des choses les plus importantes quand j'étais jeune je suis parti à une école avec ma classe pour venir au lycée l'orchestre de chambre de Toulouse la volonté à passer en 2012 au lycée ma volonté est

**3 le monde medical**  
 je suis passionné du monde médical et les images qui représentent l'anatomie et les maladies du corps humain représentent également le monde médical en monde médical à haute qualité mais un monde extrêmement intéressant l'un des plus de ce monde c'est bien pour ça que j'ai inclus dans cette image

**4 eau**  
 c'est un peu pour moi une nécessité et surtout de moi personnel car je suis toujours avec ma bouteille d'eau

**5 new amsterdam**  
 cette série a été pour moi une vraie série elle m'a permis de réaliser que je n'aurais jamais pu faire avant de la connaître elle m'a aidé dans des moments où ma vie n'était pas parfaite elle fait partie intégrante de moi car je la trouve extrêmement divertissante



**Sur classroom**

**En partage sur canva**

**Mon musée personnel**

**sans marine**



## COMPETENCES CNRC

Le cadre de référence des compétences numériques est composé de **16 compétences, organisées en 5 domaines.**

(détails des compétences : <https://eduscol.education.fr/document/20392/download>)

DOMAINES	INFORMATION ET DONNÉES	COMMUNICATION ET COLLABORATION	CRÉATION DE CONTENUS	PROTECTION ET SÉCURITÉ	ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE
COMPETENCES	1.1. Mener une recherche et une veille d'information	2.1. Interagir	3.1. Développer des documents textuels	4.1. Sécuriser l'environnement numérique	5.1 Résoudre des problèmes techniques
	1.2 Gérer des données	2.2. Partager et publier	3.2. Développer des documents multimédia	4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée	5.2 Évoluer dans un environnement numérique
	1.3. Traiter des données	2.3. Collaborer	3.3. Adapter les documents à leur finalité	4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	
		2.4. S'insérer dans le monde numérique	3.4. Programmer		

## COMPETENCES EUROPEENNES - DIGCOMP

Digcomp, le cadre de référence européen des compétences numériques compte **21 compétences emblématiques du 21e siècle regroupées dans 5 domaines.**

(<https://comprendredigcomp.com/cadredigcomp>)

DOMAINES	INFORMATION ET DONNÉES	COMMUNICATION ET COLLABORATION	CRÉATION DE CONTENUS	PROTECTION ET SÉCURITÉ	RÉSOLUTION DE PROBLÈMES
COMPÉTENCES	1.1 Naviguer, rechercher et filtrer des données, des informations et des contenus numériques	2.1 Interagir avec autrui	3.1 Créer du contenu numérique	4.1 Protéger les appareils numériques	5.1 Résoudre des problèmes techniques
	1.2 Évaluer les données, les informations et les contenus numériques	2.2 Partager des contenus avec des technologies numériques	3.2 Intégrer et réélaborer des contenus numériques	4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée	5.2 Identifier des besoins et des solutions numériques/ technologiques
	1.3 Gérer les données, les informations et les contenus numériques	2.3 s'engager dans la citoyenneté	3.3 Droits d'auteur et licences d'utilisation	4.3 Protéger la santé et le bien-être	5.3 Utilisation créative des technologies numériques
		2.4 Collaborer via les technologies numériques	3.4 Programmation	4.4 Protéger l'environnement	5.4 Identifier les lacunes en matière de compétences numériques
			2.5 Nétiquette		
			2.6 Gérer son identité numérique		

### Les professeurs et les personnels d'éducation, acteurs du service public d'éducation

- Faire partager les valeurs de la République
- Inscrire son action dans le cadre des principes fondamentaux du système éducatif et dans le cadre réglementaire de l'école

### Les professeurs et les personnels d'éducation, pédagogues et éducateurs au service de la réussite de tous les élèves

- Connaître les élèves et les processus d'apprentissage
- Prendre en compte la diversité des élèves
- Accompagner les élèves dans leur parcours de formation
- Agir en éducateur responsable et selon des principes éthiques
- Maîtriser la langue française à des fins de communication
- Utiliser une langue vivante étrangère dans les situations exigées par son métier
- Intégrer les éléments de la culture numérique nécessaires à l'exercice de son métier

### Les professeurs et les personnels d'éducation, acteurs de la communauté éducative

- Coopérer au sein d'une équipe
- Contribuer à l'action de la communauté éducative
- Coopérer avec les parents d'élèves
- Coopérer avec les partenaires de l'école
- S'engager dans une démarche individuelle et collective de développement professionnel

### Les professeurs, professionnels porteurs de savoirs et d'une culture commune

- Maîtriser les savoirs disciplinaires et leur didactique
- Maîtriser la langue française dans le cadre de son enseignement

### Les professeurs, praticiens experts des apprentissages

- Construire, mettre en œuvre et animer des situations d'enseignement et d'apprentissage prenant en compte la diversité des élèves
- Organiser et assurer un mode de fonctionnement du groupe favorisant l'apprentissage et la socialisation des élèves
- Évaluer les progrès et les acquisitions des élèves

## POUR ALLER PLUS LOIN

- **RESSOURCES EN DESIGN**

<https://www.journal-du-design.fr/>  
<https://www.citedudesign.com/>  
<https://www.dezeen.com/>  
<https://www.radiofrance.fr/arts-divertissements/arts-visuels/design>  
<https://www.booooooom.com/>  
<https://www.arte.tv/>  
<https://strabic.fr/>  
<https://www.behance.net/>  
<https://www.designboom.com/>  
<http://www.histoiredelart.net/>  
<https://culturezvous.com/>

- **RESSOURCES EN ART**

<https://maitrecappelli.fr/>  
<http://www.histoiredelart.net/>  
<https://www.laboiteverte.fr/>  
<https://culturezvous.com/>

- **RESSOURCES EN DESIGN GRAPHIQUE**

**Étapes** <https://etapes.com/>  
**Intramuros** <https://www.intramuros.fr/>  
**Grapheine** <https://www.grapheine.com/blog/histoire-du-graphisme>  
**Velvetyne** (fonts) <https://velvetyne.fr/>  
**Le signe** <http://www.centrenationaldugraphisme.fr/le-signe>  
**Intramuros** <https://www.intramuros.fr/>  
**Flow** <https://www.flowmagazine.fr/>

## LES RESSOURCES NUMÉRIQUES

- **DESIGN DE PRODUIT**

**MAD** <https://madparis.fr/>

- **DESIGN DE MODE**

**Cité de la mode** <https://www.citemodedesign.fr/>

- **DESIGN D'ESPACE**

- **DESIGN SOCIAL**

**plateforme design social** <https://plateforme-socialdesign.net/>

- **METIERS D'ART**

**Assomarto** [assomarto.fr](http://assomarto.fr)

**MAD** <https://madparis.fr/>