

Rencontre #2 des personnels ressources en arts plastiques

04 juillet 2025

*IA : quels enjeux et usages en
formation et dans le cours d'arts
plastiques ?*

**Trevor PAGLEN, "de Beauvoir" (*Even the Dead Are Not Safe*)
Eigenface (colorized), 2019**, épreuve à jet d'encre pigmentaire,
obtenue par sublimation thermique, 121,9 x 121,9 cm, Centre Georges
Pompidou, Paris

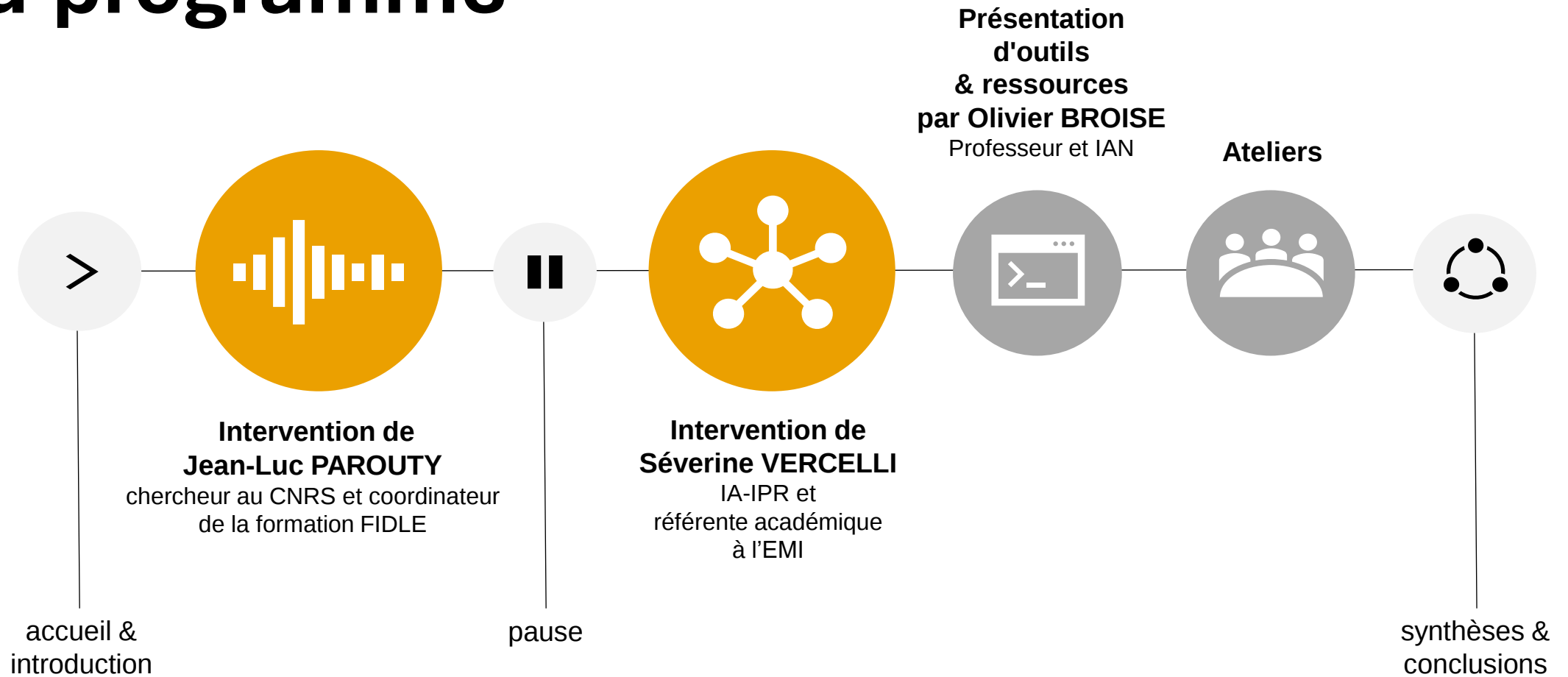
Actuellement au Jeu de Paume (Paris) pour l'exposition *Le monde
selon l'IA*, du 11 avril 2025 - 21 septembre 2025



Objectifs

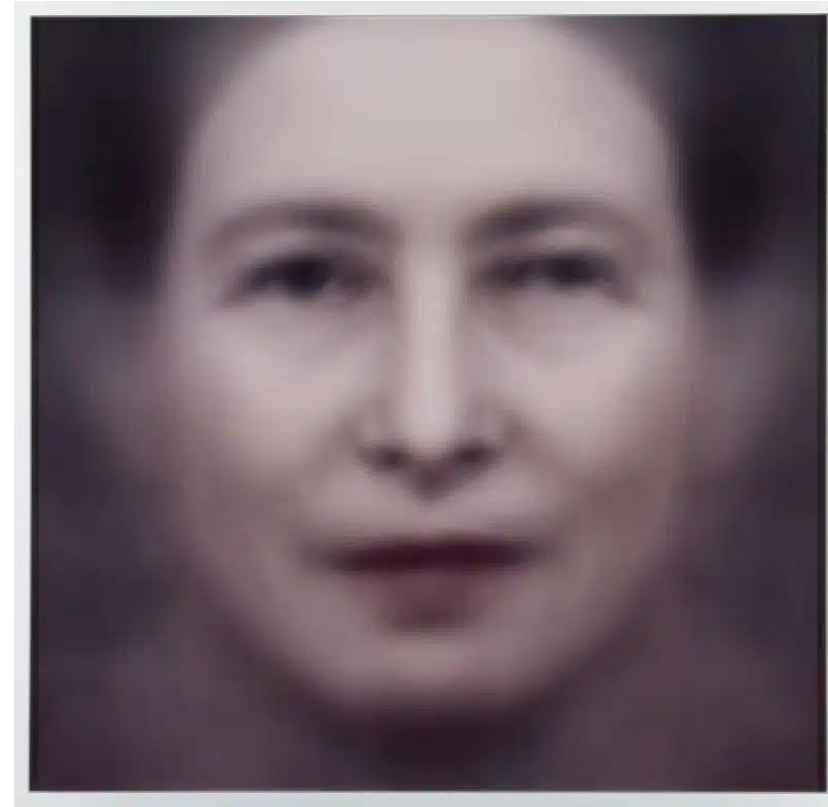
- Comprendre les enjeux de l'IA et ses effets dans l'enseignement des arts plastiques
- Réfléchir des situations d'apprentissage permettant aux élèves d'expérimenter, créer et analyser avec les IA mais également développer leur esprit critique face aux textes et images générés
- Partager ressources, outils et pratiques pour accompagner et former les enseignants d'arts plastiques

Au programme

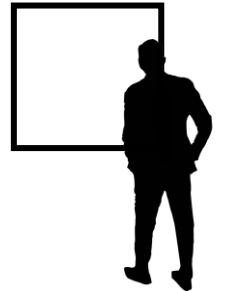




Le monde selon l'IA, du 11 avril 2025 - 21 septembre 2025,
Vue d'exposition, Jeu de Paume, Paris



Trevor PAGLEN, "*de Beauvoir*" (*Even the Dead Are Not Safe*) *Eigenface* (colorized), 2019,
épreuve à jet d'encre pigmentaire, obtenue par
sublimation thermique, 121,9 x 121,9 cm,
Centre Georges Pompidou, Paris



« *Le Grand procès de l'IA* »

Jean-Luc PAROUTY

Chercheur CNRS et coordinateur de la formation FIDLE proposée par le CNRS, l'Université Grenoble Alpes et le MIAI



Capture d'écran de la formation en ligne FIDLE du même nom

<https://www.youtube.com/watch?v=E1rLPDmeDhw>

IA & EMI

*Quels sont pour l'EMI les enjeux liés au développement des intelligences artificielles génératives ?
Comment utiliser l'IA avec les élèves de manière éthique et responsable ?*

Séverine VERCELLI

*IA-IPR et Référente Académique à
l'Éducation aux Médias et à
l'Information*



Affiche du «Printemps de l'EMI 2025 » consacré à l'IA
générative

Utiliser l'IA en éducation et en formation

*Quels sont les défis associés à
l'utilisation de ces technologies en arts
plastiques ?*

Olivier BROISE

*Professeur agrégé d'arts plastiques
IAN arts plastiques*



Elève au travail pendant la résidence de l'artiste plasticien et ingénieur Paul Mouginot, conférence de l'UPHA, juin 2025

Qu'est-ce que l'IA?



<https://lucie.chat> – 23-25 janvier 2025

Intelligence artificielle :

Système automatisé ayant pour but de faire faire à une machine ce qui aurait été jugé intelligent si réalisé par un humain.

In Livre blanc, Enseigner et apprendre à l'ère de l'Intelligence Artificielle - Acculturation, intégration et usages créatifs de l'IA en éducation, M. Romero, L. Heiser & A. Lepage, 2023

Préoccupations liées à l'utilisation de l'IA



- Que penser des biais de représentation et perception du monde produits par les IA ?
- Quelles places pour ce qui s'éloigne de la moyenne du modèle (minorité, modèle statistique) ?
- Le rythme des progrès de l'IA ne dépasse-t-il pas nos capacités humaines ?
- Pouvons-nous assumer les conséquences de l'impact environnemental du numérique ?
- Distinguons-nous encore ce que l'humanité crée et ce que les machines produisent ?
- Que dire de l'empoisonnement des données par effet de boucle ?



2022



<https://data.europa.eu/doi/10.2766/420567>

Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques

GUIDE D'ACCOMPAGNEMENT
NOVEMBRE 2024



Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques



●●● Faire du numérique un espace d'émancipation et d'inclusion

- 1 L'acquisition d'une **culture numérique** permet à chaque élève d'exercer sa citoyenneté dans une société inclusive.
- 2 La prise de conscience de l'empreinte des équipements et des usages du numérique sur **l'environnement** contribue au développement de connaissances, de pratiques écocitoyennes et d'usages responsables et sobres.
- 3 Le numérique participe à l'augmentation du **pouvoir d'agir** et de la **confiance** en soi des élèves en permettant l'engagement, la créativité et la réflexion critique.
- 4 La **culture des communs numériques** favorise la cocréation et le partage des ressources pérennes et accessibles que la communauté scolaire peut librement utiliser et modifier.
- 5 La compréhension des enjeux du numérique, y compris économiques, ainsi que de l'intelligence artificielle contribue au développement de la **pensée critique** de chaque élève et lui donne des clés pour préparer son **avenir**.

●●● Faire du numérique un espace de droit

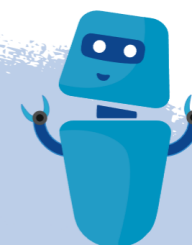
- 6 Le **droit** s'applique dans le monde numérique. Les droits de chaque élève doivent y être respectés, protégés et mis en œuvre.
- 7 Chacune et chacun a **droit au respect de sa vie privée** et à la **protection de ses données personnelles**. Les élèves doivent être informés et sensibilisés à leurs droits et devoirs de manière adaptée à leur âge.
- 8 L'accès, la diffusion ou la création d'œuvres nécessitent de respecter les **droits de la propriété intellectuelle**.
- 9 Les **libertés d'opinion et d'expression** de tous les élèves sont garanties dans le cadre fixé par la loi et les règles élémentaires de communication.
- 10 Toute forme d'expression discriminatoire constitutive de harcèlement ou incitant à la haine est un délit. Les élèves sont formés aux moyens de s'y opposer. Chacune et chacun contribue à son signallement, pour le **respect d'autrui**.

●●● Faire du numérique un espace de vigilance

- 11 La communauté éducative garantit **l'égalité d'accès au numérique et à ses usages** à tous les élèves. Elle veille aussi à l'égalité entre les filles et les garçons dans l'accès aux formations et en particulier celles qui mènent aux métiers du numérique.
- 12 L'usage du numérique, notamment par l'utilisation des écrans, doit être **raisonné, adapté à l'âge des élèves et respectueux de leurs rythmes de vie et de leur santé**. Il doit faire l'objet d'un accompagnement global, en liaison avec les familles, et respecter le droit à la **déconnexion de chacune et chacun**.
- 13 La lutte contre les manipulations de l'information s'exerce en formant les élèves à la pratique de la **vérification de l'information et à son analyse critique**, notamment dans le repérage des fausses informations, de leur diffusion et de leur impact sur la vie personnelle et la société.
- 14 La compréhension et l'application des principes fondamentaux de la **sécurité numérique collective et individuelle**, notamment celle des systèmes d'information, sont l'affaire de toutes et tous. Chaque élève y est sensibilisé tout au long de sa scolarité afin de préserver son **identité et sa réputation numériques**.

<https://eduscol.education.fr/3730/charte-pour-l-education-la-culture-et-la-citoyennete-numeriques>

2024



L'IA EN ÉDUCATION

CADRE D'USAGE

Juin 2025

 Ministère Système éducatif Enseignements Vie scolaire Métiers et ressources humaines Bulletin officiel Accès rapide

CADRE D'USAGE DE L'IA EN ÉDUCATION

Numérique Actualité

Le développement rapide de l'IA interroge le monde éducatif. Pour en encadrer l'usage à l'école, un cadre éthique et juridique est proposé à la communauté éducative. Découvrez ce cadre en détail.

Le cadre d'usage a pour objectif d'apporter des réponses claires aux interrogations légitimes de l'ensemble de la communauté éducative et des agents sur l'usage de l'IA en éducation. L'usage de l'IA est autorisé en éducation dès lors qu'il respecte le cadre défini.

Ce texte est le fruit d'une large consultation nationale des organisations représentatives de la communauté éducative et des agents du ministère, menée de janvier à mai 2025.

Télécharger le document "L'IA en éducation : cadre d'usage"

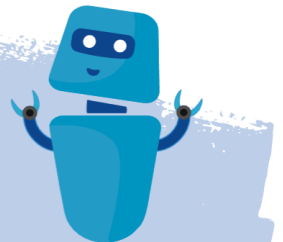
POURQUOI UN CADRE D'USAGE DE L'IA EN ÉDUCATION ?

QU'EST-CE QUE L'IA ?
QUELLES POTENTIALITÉS, QUELS RISQUES ET LIMITES DANS L'USAGE DE L'IA ?
À RETENIR

POURQUOI UN CADRE D'USAGE DE L'IA EN ÉDUCATION ?

Le développement rapide et continu des IA, et notamment des IA génératives, leur simplicité d'usage et la diversité des contenus qu'elles ont la capacité de produire, en accès souvent gratuit mais peu respectueux des données personnelles, suscitent d'intenses réflexions quant à leurs applications pour l'éducation, en France comme à l'international.

2025



<https://www.education.gouv.fr/cadre-d-usage-de-l-ia-en-education-450647>

L'IA au service des :

> **Élèves :**

- tutorat et apprentissage assisté ou ludification
- aide aux apprenants à besoins éducatifs particuliers
- agents conversationnels
- évaluation formative automatique

> **Enseignants :**

- IA d'assistance (création de support)
- aide à l'évaluation, détection de plagiat
- planification, suivi

> **Institutions :**

- admission
- simplification des tâches administratives



Publications des Gtnum
(groupes thématiques numériques)

AGENTS CONVERSATIONNELS EN CLASSE

Avancées et recommandations

Texte coordonné
par Aurélie Jean et
rédigé par le groupe
de travail « Intelligence
artificielle et numérique
pour l'éducation »
du CSEN



Les agents conversationnels

https://www.reseau-canope.fr/fileadmin/user_upload/Projets/conseil_scientifique_education_nationale/Synthese_IA_et_numerique_version_finale_.pdf

Assistant d'instruction générative (prompt)



Identité *

Cliquez ici pour définir l'identité puis complétez ou modifiez !

Indiquer le rôle que doit tenir l'agent conversationnel. Exemple : tu dois agir comme un professeur de ...

Contexte

Cliquez ici pour définir le public visé puis complétez ou modifiez !

Définir le Contexte. Exemple : tu enseignes à des élèves de ...

Action *

Saisir l'action que l'agent conversationnel doit effectuer. Exemple : résume le texte suivant en ...

Tonalité

Cliquez ici pour définir la tonalité de la réponse puis complétez ou modifiez !

Indiquer la tonalité de la réponse de l'agent conversationnel. Exemple : tu utiliseras un ton sérieux ...

Format

Cliquez ici pour définir le format de la réponse puis complétez ou modifiez !

Indiquer le format de sortie attendu. Exemple : Tu donneras ta réponse au format Markdown.

Valider

effacer

Adaptation par Alexis Dupuis d'une idée originale de Matthieu Corthésy (outillia.ch)
Note : cet outil est une brique de l'ensemble prompting.numedu.org

Conseils pour un prompt efficace à retrouver sur :

<https://www.reseau-canope.fr/ia-en-classe>



Les composantes du prompt

Identité
Tonalité

Tu es un journaliste

qui s'adresse à un public d'adolescents
de 12 à 16 ans.

Format

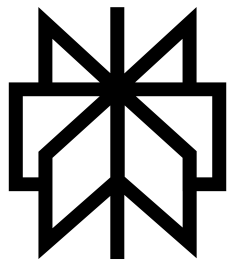
en 200 mots

Action

Tu dois écrire un article

Contexte

un magazine jeunesse



MIZOU

ChatGPT d'OpenAI – **Copilot** de Microsoft – **Gemini** de Google
Agents conversationnels alternatifs : **Perplexity** de Perplexity AI Inc – **Claude** d'Anthropic – **Mizou** de Mizou SAS

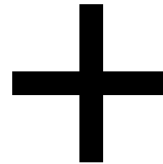


**Forge des communs
numériques éducatifs**



Pad avancé - CodiMD

Ouvrir l'application



Bonjour, je suis **ChatMD**, un outil libre et gratuit qui permet de créer facilement un chatbot personnalisé à partir d'un simple fichier en Markdown.

C'est très simple !

1. Créez un fichier en Markdown accessible en ligne
2. Respectez la syntaxe de ChatMD pour définir votre chatbot
 - [consultez la documentation](#)
3. Votre chatbot est accessible à l'adresse suivante :
`https://chatmd.forge.apps.education.fr/#URL_DU_FICHERIER_MARKDOWN`

Collez ici l'URL de votre fichier et cliquez sur "OK" pour accéder à votre chatbot :

Votre URL

OK

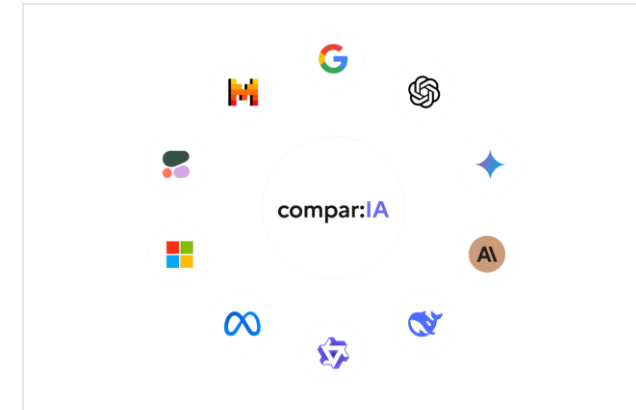
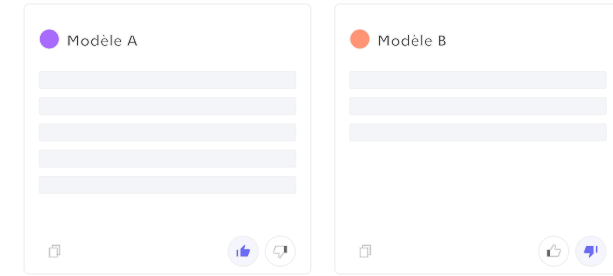
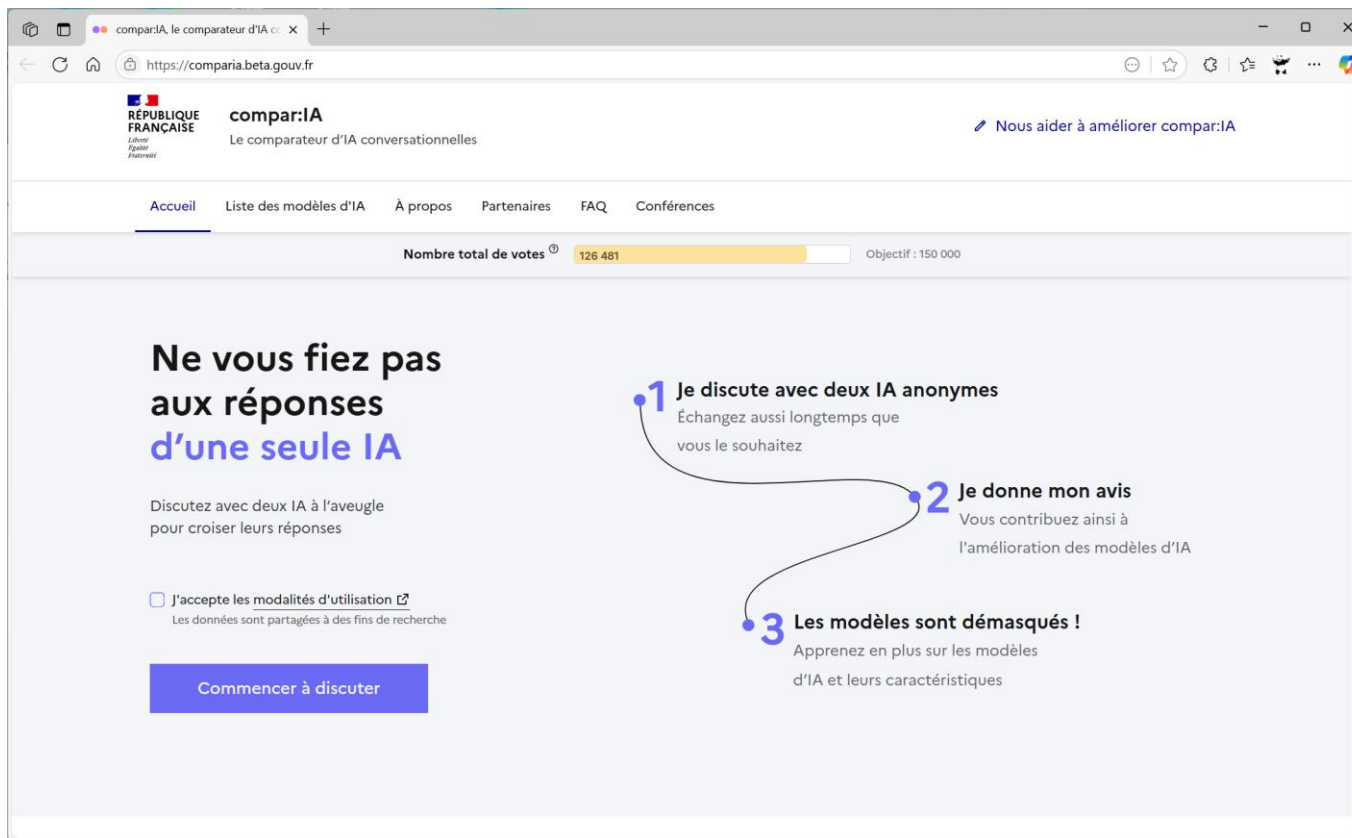
ComiMD : éditeur de texte en ligne au format markdown – **apps.education.fr**
ChatBot personnalisé : ChatMD - **Forge des communs numériques éducatifs**

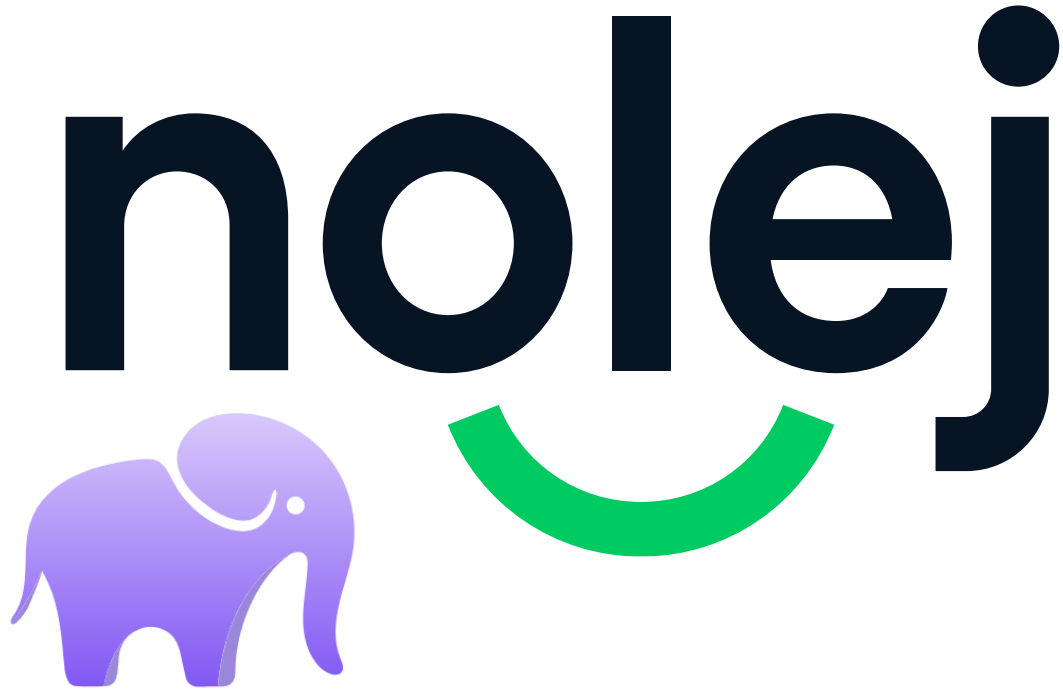
Ces outils permettent de :

- proposer un soutien individualisé aux élèves, des exercices interactifs
- répondre instantanément à leurs questions sur une œuvre, fournir des supports d'aide (résumé, carte mentale, podcast)
- stimuler leur curiosité grâce à des échanges interactifs qui les incitent à approfondir leur réflexion

compar:IA

Pour comparer les réponses de différents modèles d'IA et développer son esprit critique





**Les outils pour la
création de
supports
pédagogiques**

 **NotebookLM**

QUIZZZ  **Quiz wizard** *Canva*

Nolej (GAR) – Quiz Wizard – Wooflash – NotebookLM – Quizizz – VideoHighLight – Canva

nolej AI

Génération d'activités éducatives interactives
Outil choisi par l'académie de Grenoble



<https://www.nolej.io/fr>

Commencer avec Nolej

1 Sélectionnez vos médias
Compatible YouTube, PDF, Word...

2 Choisissez vos options
Niveaux de difficulté, thématique, langue...

3 Sélectionnez vos activités interactives
Vidéo, Quiz, Flashcards et plus encore !

☐ Ne plus afficher



Commencer

Choisissez votre format

Télécharger Partager sur le web

Format d'export

H5P SCORM 2004 SCORM 1.2 HTML
Pearltrees

Compatible avec:  CANVAS  ÉLÉA  moodle

Retour

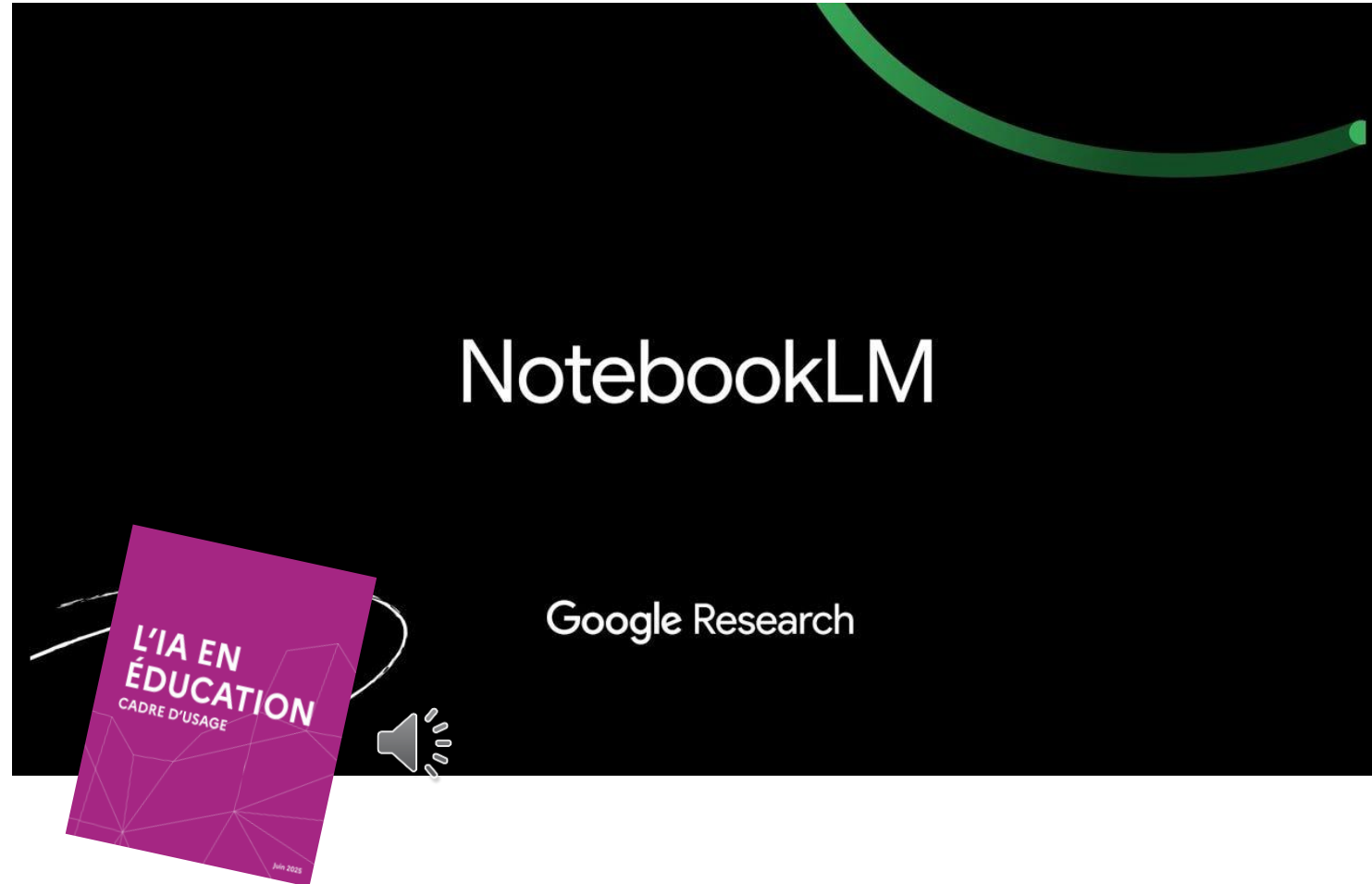
Prévisualiser

Télécharger

Tutoriel disponible sur le site : <https://tne38.web.ac-grenoble.fr/experimentation-nolej>

NotebookLM

Outil de recherche et de synthèse de documents complexes +
fonctionnalité audio pour réaliser des résumé sous forme de podcasts.



Quelques œuvres & pratiques plastiques en lien avec l'IA



Jean TINGUELY, *Méta-Matic n° 10*, 1959,
métal, bois, 99x133x69 cm, Musée Tinguely, Bâle, Suisse.

*« VENEZ créer VOUS-MÊME avec
fougue, fureur, ou élégance, VOTRE
peinture avec LES MÉTA-MATICS de
TINGUELY LES SCULPTURES QUI
PEIGNENT. »*

Galerie Iris Clert, 1959



ACADÉMIE
DE GRENOBLE

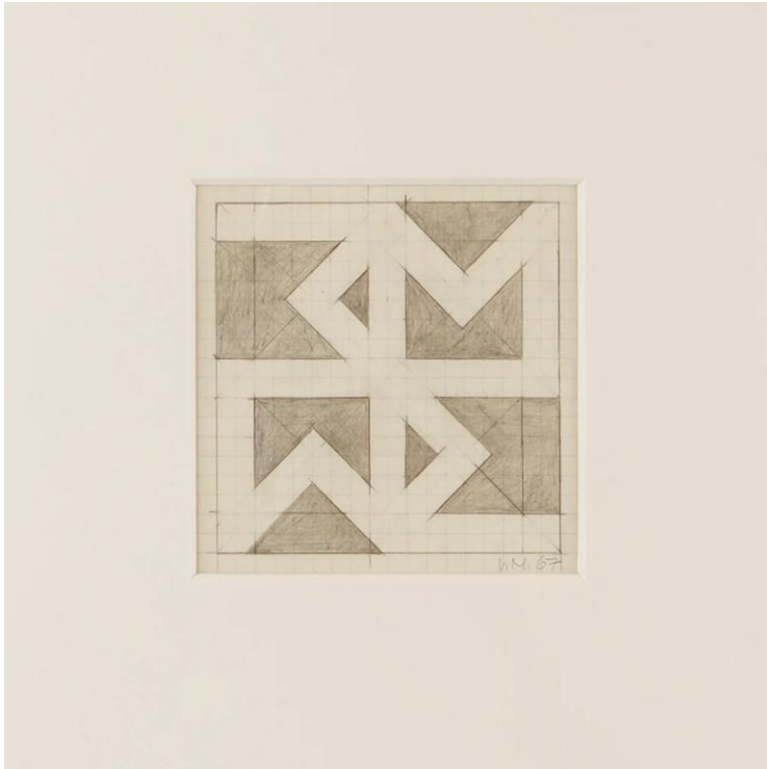
*Liberté
Égalité
Fraternité*



JWT AMSTERDAM, *The Next Rembrandt*, 2016

Co-crélAtions

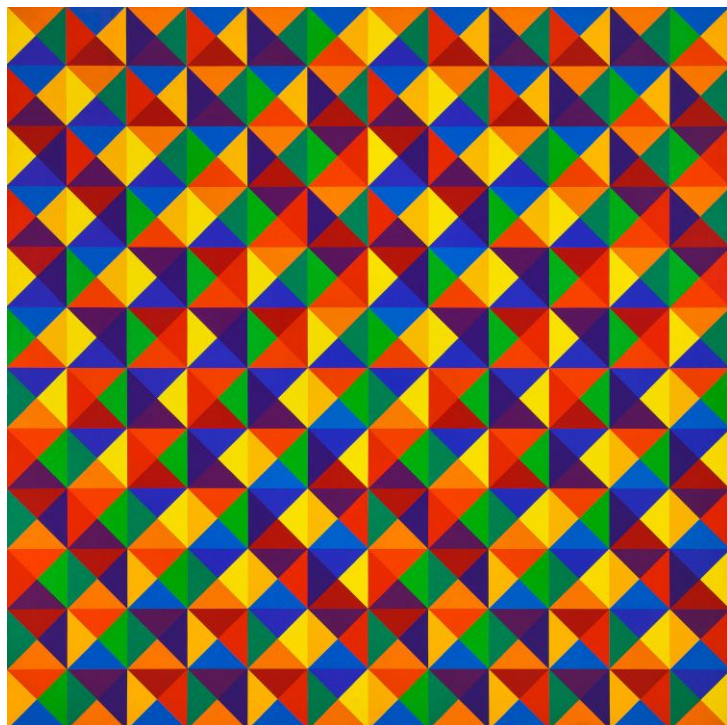
Quand l'artiste ne crée pas seulement ou strictement une œuvre, mais un processus.



Vera MOLNÁR, *M comme Malevitch*, 1967, crayon sur papier, 42,5 × 42,5 cm, Galerie Thaddaeus Ropac, Paris

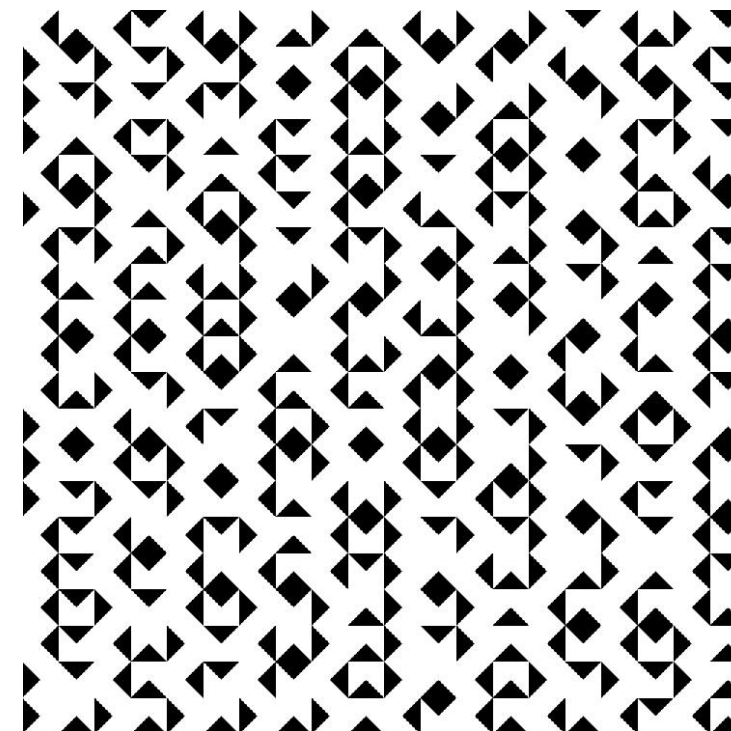
*juxtaposer,
superposer,
aligner,
accoler,
tourner,
retourner,
inverser,
additionner,
soustraire,
concentrer,
éloigner...*





Karl BENJAMIN, #24, 1969, huile sur toile,
172,5 × 172,5 cm, collection privée

```
size(500, 500);
fill(0);
noStroke();
background(255);
float a=0;
for (int i=0; i<22*22; i++) {
  translate(-12.5+(i%22)*25, -
    12.5+(i/22)*25);
  rotate(a);
  a+=random(2)<1?-PI/2:PI/2;
  triangle(0, 0, -12.5, 12.5, 12.5, 12.5);
  resetMatrix();
}
```



Jean-Noël LAFARGUE, <=280,
2023, RRose Editions, 12 x 19 cm,
284 pages, Galerie Yvon Lambert,
Paris



Anna RIDLER, *Mosaic Virus Project* (2018-2025), installations

/txt2img

(medium shot:1.3) photography,
woman wearing purple eyeglasses,
fur sweater, blond hair, short hair,
high quality, highly detailed,
Sharpdetail, photorealism,
hyperrealism, realistic, real, natural
color, warm tone





Max ERNST, *La Femme 100 têtes*, 1929 , Gravures découpées et collées sur papier collé sur carton, 15 x 19 cm, Éditions du Carrefour.

Grégory CHATONSKY, *The Hundred Headless Machine v.1*, 2021



Lopiop and the beautiful gardener.

Loplop et la Belle Jardinière.



Étape 1 : du texte à l'image : création de l'image à l'aide d'un texte, définissant le portrait des deux femmes, décrivant l'expression et la qualité émotionnelle, la période de l'histoire de l'art et les spécifications photographiques et techniques telles que le type d'objectif, la vitesse d'obturation, l'ouverture, l'éclairage, la composition et la résolution.



Étape 2 : élargissement du cadre par *outpainting* ; le personnage principal porte désormais un chemisier noir.



Étape 4 : effacer le chemisier noir et le remplacer par une robe blanche ; cacher la deuxième femme derrière l'épaule de la première.



Étape 6 : élargissement de l'image vers la gauche par *outpainting* ; définition de la main et de la pose de la femme plus âgée.



Étape 8 : élargissement du bord inférieur de l'image par *outpainting* ; définition de la partie inférieure de la main de la femme plus âgée et de la robe blanche de la plus jeune.



Étape 12 : ajout d'un troisième personnage par *inpainting* en posant une main sur la poitrine de la jeune femme.

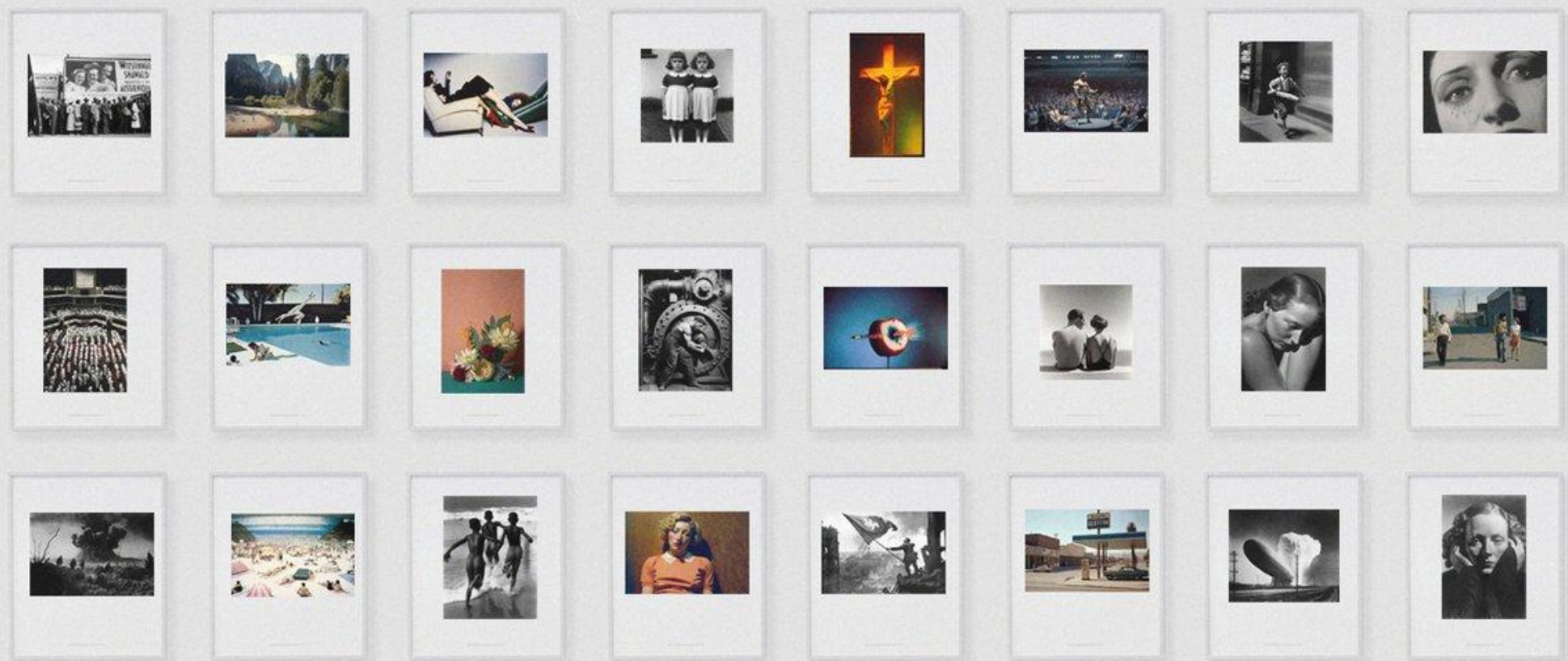


Étape 14 : extension du bord supérieur de l'image par *outpainting* ; ajout d'un élément graphique.



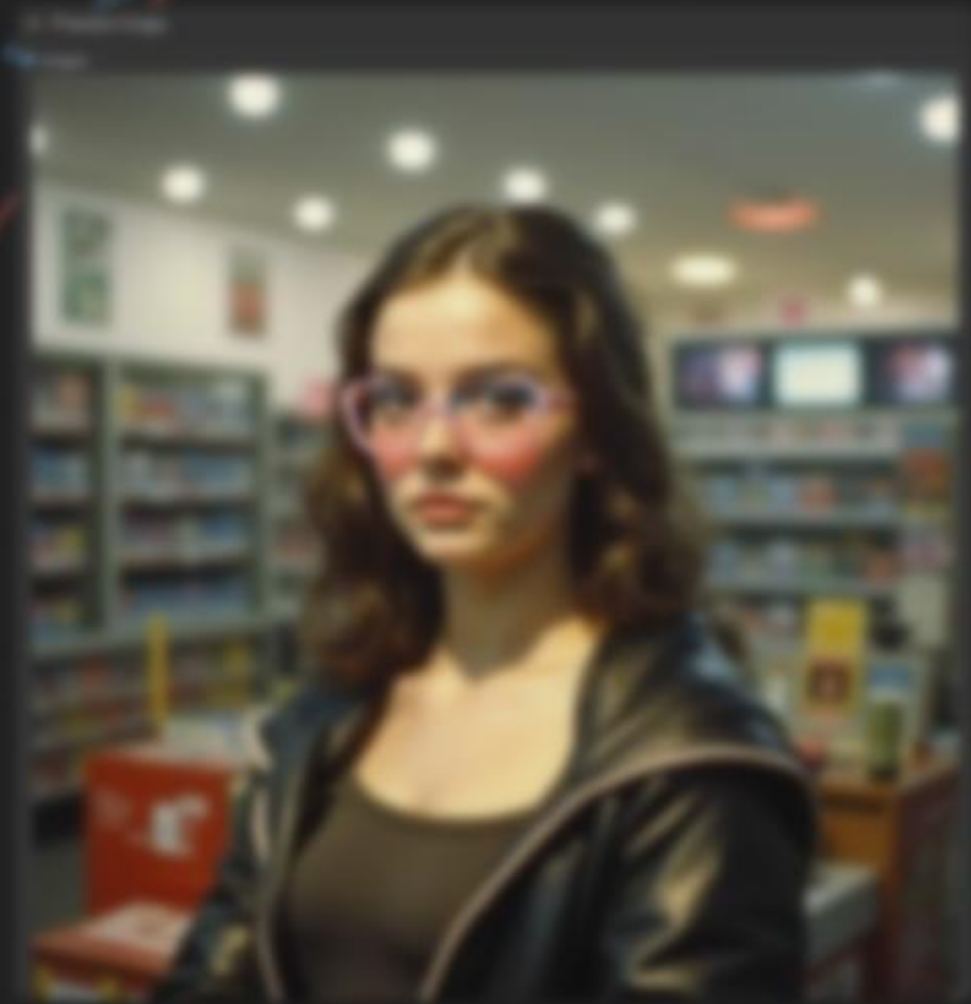
Étape 20 : version finale

Boris ELDAGSEN (1970), *The Electrician* — série *Pseudomnesia*, 2022, 30 x 24 cm



BRODBECK & DE BARBUAT
Histoire parallèle, 2022-2023

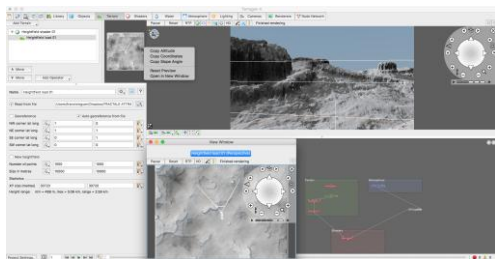
/img2img

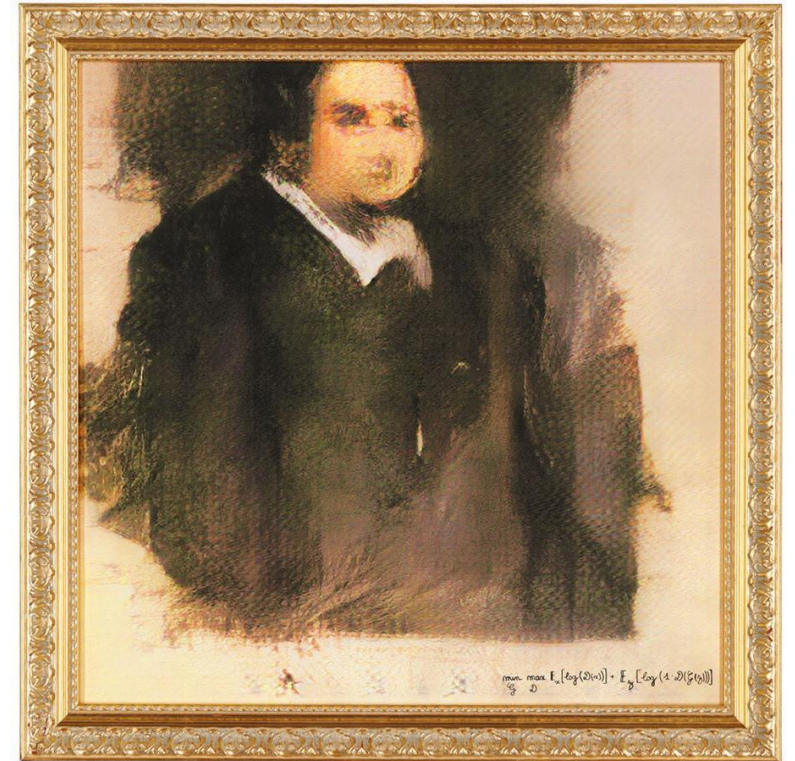


Joan FONTCUBERTA

***Orogenesis: Hokusai*, 2004,**

 cibachrome, 100×75 cm





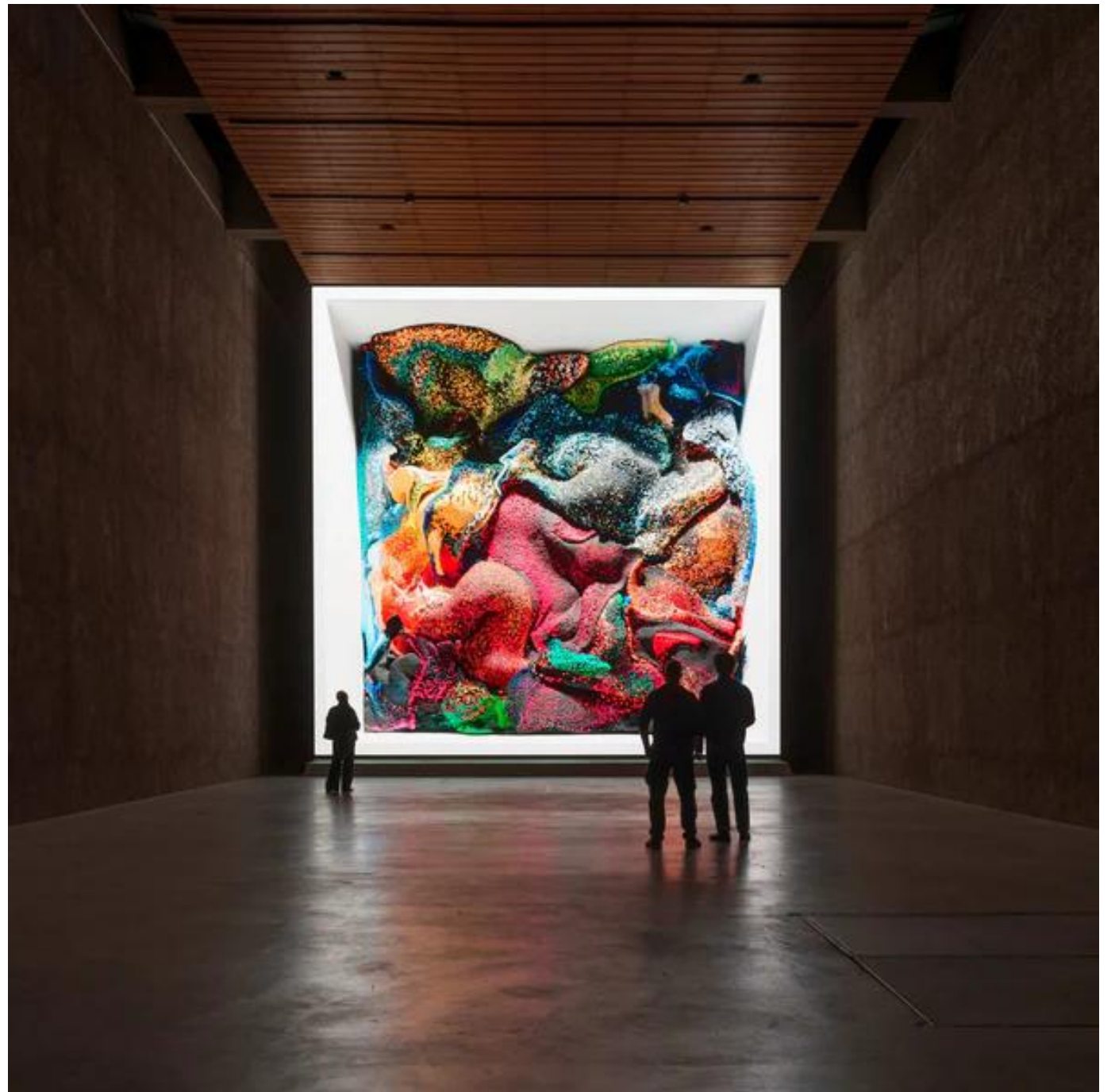
Collectif français OBVIOUS
***Portrait d'Edmond Belamy*, 2018,**
 impression sur toile, 70×70 cm



Mario KLINGEMANN
Memories of Passersby I
2018

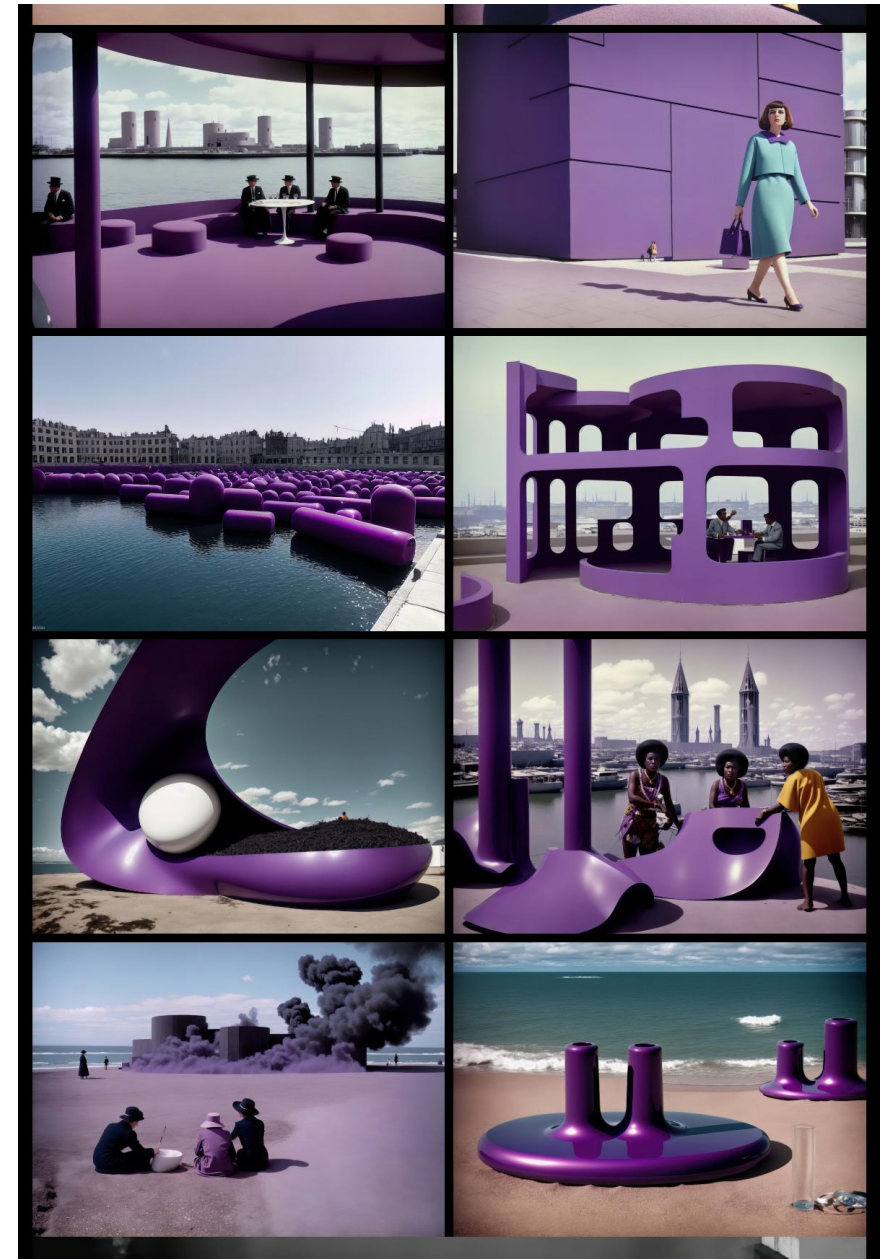
Refik ANADOL, *Machine Hallucination – Nature Dreams*, 2021

<https://player.vimeo.com/video/657708598>



Grégory CHATONSKY,
La Ville qui n'existait pas 1: l'architecture des possibles (1945-1970), 2023

IA Stable Diffusion
Base alimentée par le fond photographique de la
ville du Havre



Miguel CHEVALIER,
***Meta-Nature AI*, 2023, Séoul**

Projection sur DDP,
Dongdaemun Design Plaza



Emo de MEDEIROS (1979)

Wole's Tiger II et Xplode, 2024

Série de dessins recourant à l'intelligence
artificielle



> Maîtriser l'écriture des prompts

- recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique
- se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles
- dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse

> Opérer une sélection faisant intervenir une sensibilité plastique ou un jugement de goût

- exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création
- faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique
- expliciter la pratique individuelle
- reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés (...) en saisir le sens et l'intérêt

> S'approprier les images générées pour créer

- choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés(...) dans une intention artistique...
- prendre en compte les conditions de la réception de sa production (...), en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique
- concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs
- expliciter la pratique individuelle
- prendre part au débat suscité par le fait artistique

L'IA générative dans un dispositif pédagogique

Comment intégrer l'IA dans les recherches plastiques des élèves ?

L'usage et l'enseignement de l'IA doivent être éclairés et progressifs **en tenant compte des apports et avantages potentiels, des risques et impacts associés** (biais, fiabilité des contenus et risques de manipulation des informations, protection des données, respect du droit de la propriété intellectuelle, impact environnemental, etc.) éclairés par le consensus scientifique.

Dans le cadre pédagogique, l'usage de l'IA, en assistance et non en substitution des apprentissages et de l'effort intellectuel, doit être encadré et accompagné par l'enseignant.

- ➔ Dès le **premier degré**, les élèves sont sensibilisés aux connaissances de base sur les IA, mais sans manipuler directement des services d'IA générative.
- ➔ L'utilisation pédagogique des **IA génératives par les élèves**, encadrée, expliquée et accompagnée par l'enseignant, est autorisée **en classe à partir de la 4^e** en lien avec les objectifs des programmes scolaires et du CRCN.
- ➔ Au cours de leur scolarité, les élèves reçoivent une **formation obligatoire** aux IA et à leurs enjeux, au moins en 4^e, 2^{de} des voies générales, technologiques et professionnelles, et en première année de CAP sur la **plateforme Pix**.
- ➔ **Au lycée**, les élèves peuvent les utiliser de manière autonome dans un cadre d'apprentissage et de formation explicitement défini par l'enseignant.

Des compétences à mobiliser en classe à partir de la quatrième

1. Maîtriser la génération d'image à l'aide de prompts
2. Opérer une sélection faisant intervenir une sensibilité artistique ou un jugement de goût
3. S'approprier les images générées par l'IA pour créer

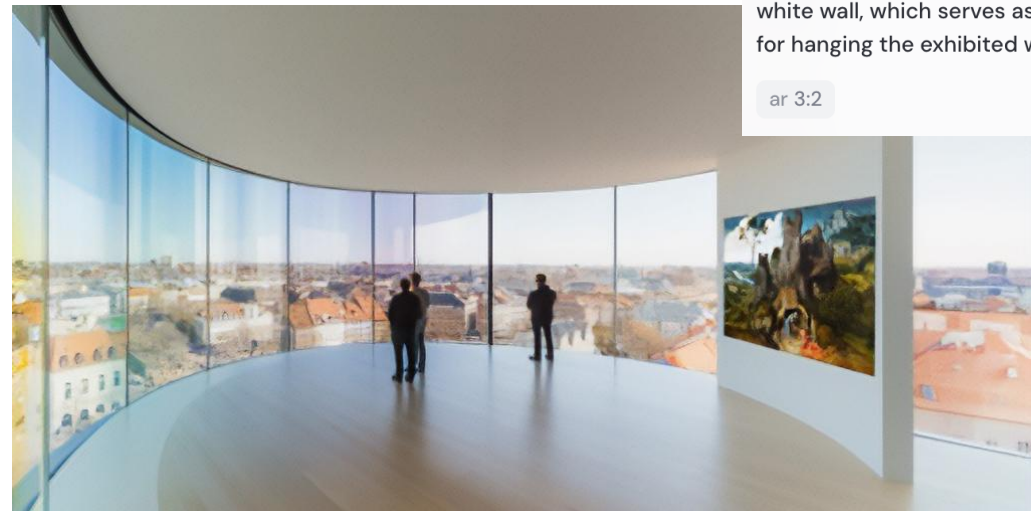
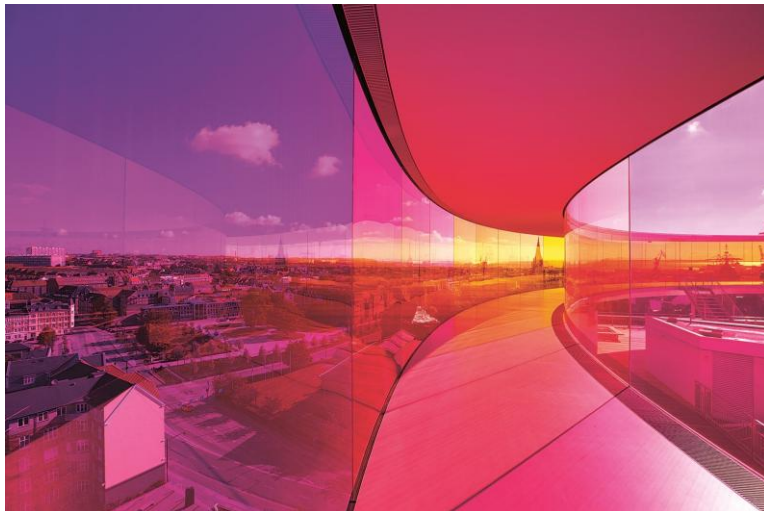
1. Maîtriser la génération d'image à l'aide de prompts

- Importance d'une bonne maîtrise de l'anglais, du français)
- Importance de la culture artistique

Note d'intention pour un projet d'exposition, sujet

Panorama

Proposition d'un élève de Terminale



An exhibition space in form takes up that of Olafur Eliasson's work "your rainbow panorama". The windows overlooking the city, on the outer part of the ring are not colored but only transparent. Those located inside the ring are replaced by a curved white wall, which serves as a support for hanging the exhibited works.

ar 3:2

En classe
à partir
de la 4^e

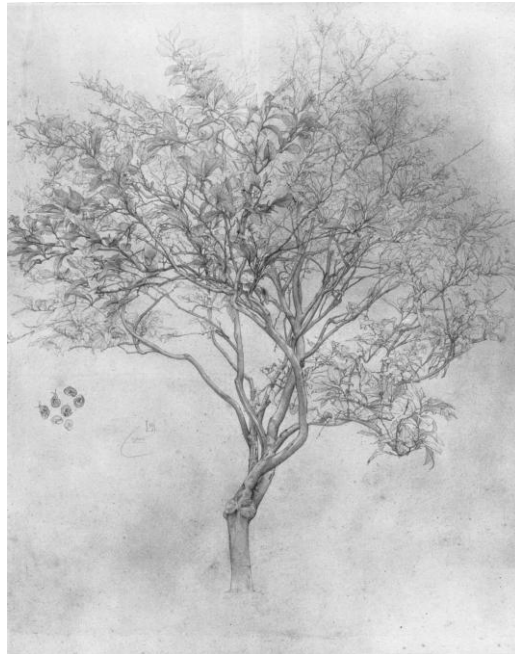
1. Maîtriser la génération d'image à l'aide de prompts



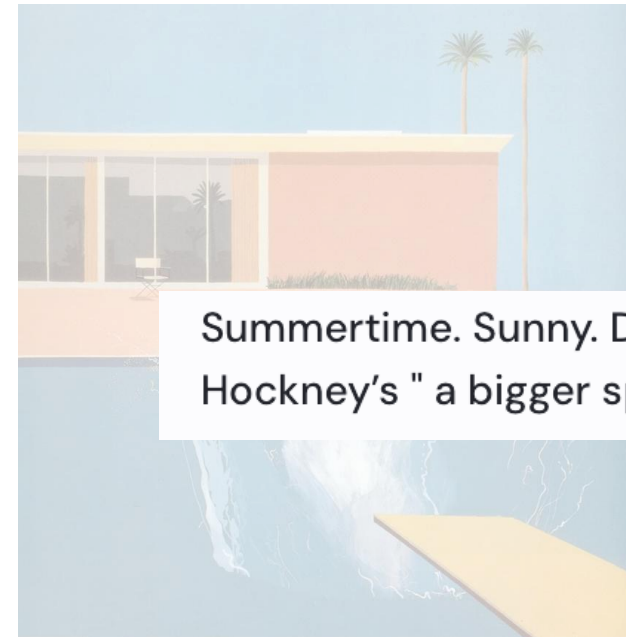
Expérimenter, produire, créer	Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique
Mettre en œuvre un projet	Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles
S'exprimer, analyser sa pratique... Établir une relation avec celle des artistes	Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe et analyse
Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques...	Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variées appartenant au patrimoine national et mondial, en saisir le sens et l'intérêt

2. Opérer une sélection faisant intervenir une sensibilité plastique ou un jugement de goût

> Combinaison de deux références artistiques : une image et un prompt



Référence visuelle :
Frederic LEIGHTON (1830-1896),
Study of a Lemon Tree, 1859, dessin

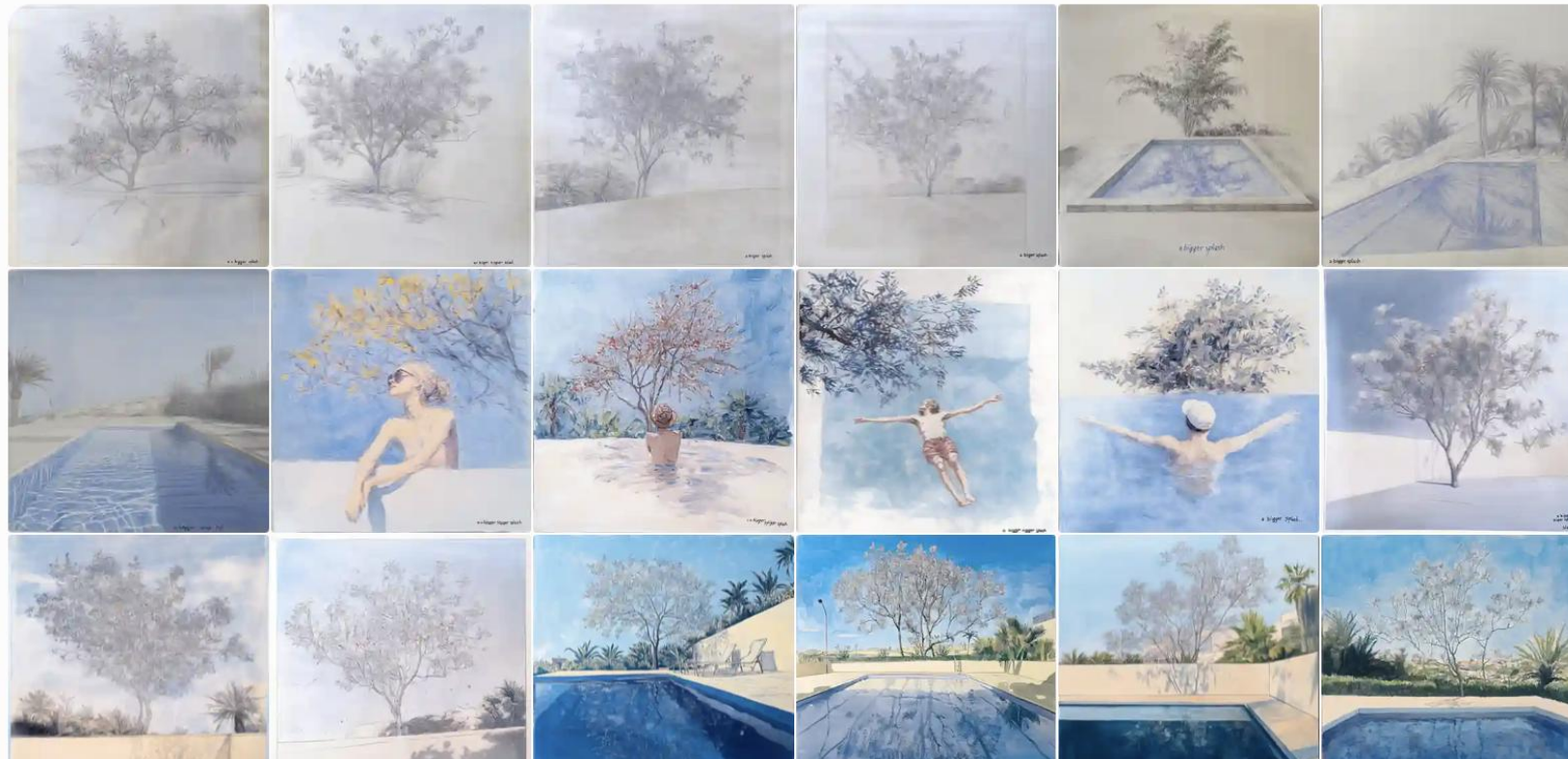


Summertime. Sunny. David
Hockney's "a bigger splash" style.

Référence textuelle :
Summertime, sunny,
David Hockney's a bigger splash style

2. Opérer une sélection faisant intervenir une sensibilité plastique ou un jugement de goût

- Être en mesure de justifier ses choix
- Enrichir son jugement de goût en s'appuyant sur sa culture artistique



En classe
à partir
de la 4^e

2. Opérer une sélection faisant intervenir une sensibilité plastique ou un jugement de goût



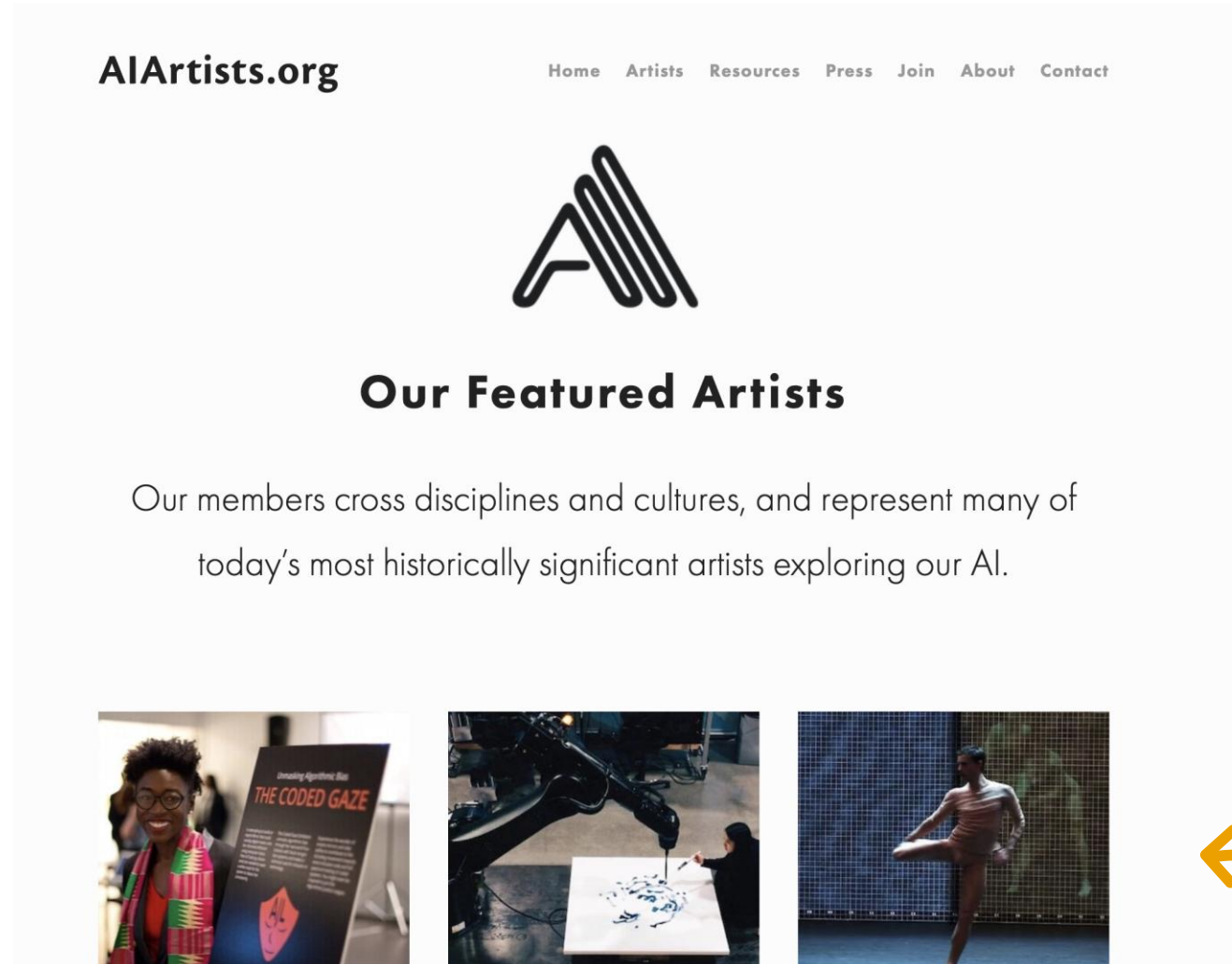
Expérimenter, produire, créer	Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création
Mettre en oeuvre un projet	Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique
S'exprimer, analyser sa pratique...	Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées
Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques...	Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur

3. S'approprier les images générées par l'IA pour créer

- les intégrer dans un projet
- les transformer
- les détourner

Instaurer une dynamique de création « conversationnelle »

3. S'approprier les images générées par l'IA pour créer



<https://aiartists.org/>

3. S'approprier les images générées par l'IA pour créer



Roman LIPSKI (1969), *Unfinished*, 2016,
acrylique sur toile, 238 × 303 cm



<https://youtu.be/frMCM5q1-N8?si=Xt23vYYRvkRLC0OH>

*L'artiste explore les
potentialités plastiques d'un
dialogue entre artiste et IA.*

En classe
à partir
de la 4^e

3. S'approprier les images générées par l'IA pour créer

Expérimenter, produire, créer	Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques
Mettre en oeuvre un projet	Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci
S'exprimer, analyser sa pratique...	Expliciter la pratique individuelle, écouter et accepter les avis divers et contradictoires
Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques...	Prendre part au débat suscité par le fait artistique



Ateliers

- **Groupes des formateurs aux concours internes**

- > *Comment intégrer les enjeux et questions soulevées par l'IA dans la préparation des épreuves?*

- **Groupe des formateurs disciplinaires niveau collège**

- > *Comment permettre aux élèves d'expérimenter, produire et créer avec les IA tout en développant leur esprit critique ?*

- **Groupe des formateurs disciplinaires niveau lycée**

- > *En regard des attendus du bac, quelles pratiques pédagogiques cultiver pour former les élèves à un usage créatif, éclairé, pertinent et autonome des IA?*

- **Groupe des tuteurs de professeurs stagiaires**

- > *Comment accompagner les stagiaires dans leurs usages professionnels de l'IA (travail de conception, évaluation, différenciation)?*

- **Groupe des formateurs pour les néo-contractuels**

- > *Quelle formation disciplinaire aux IA, adaptée aux besoins spécifiques des enseignants contractuels ?*

[illegible]

Nuage de mots - le numérique en classe (formation Canopé – juin 2025)

- **Cellule académique EMI – CLEMI – Académie de Grenoble.** *Éducation aux médias et à l'information.*
- <https://emi.web.ac-grenoble.fr/>
- **ERSILIA.** *Plateforme numérique d'éducation à l'image.*
- <https://www.ersilia.fr>
- **FUN MOOC – INRIA.** *MOOC AI4T : Intelligence artificielle pour et par les enseignants.*
- <https://www.fun-mooc.fr/fr/cours/intelligence-artificielle-pour-et-par-les-enseignants-ai4t/>
- **Site disciplinaire académique – Arts plastiques.** *Ressources numériques.* Académie de Grenoble.
- <https://arts-plastiques.web.ac-grenoble.fr/ressources-numeriques>

Bibliographie

- **AI4T.** *Un manuel ouvert – Intelligence artificielle pour les enseignants.* Pressbooks.
<https://pressbooks.pub/iapourlesenseignants/>
- **Commission européenne.** *Lignes directrices éthiques sur l'utilisation de l'intelligence artificielle (IA) et des données dans l'enseignement et l'apprentissage à l'intention des éducateurs.*
<https://data.europa.eu/doi/10.2766/420567>
- **CSEN,** *Agents conversationnels en classe : avancées et recommandations.* 2021. https://www.reseau-canope.fr/fileadmin/user_upload/Projets/conseil_scientifique_education_nationale/Synthese_IA_et_numerique_version_finale_.pdf
- **CSEN.** *Éduquer à l'esprit critique : Bases théoriques et indications pratiques pour l'enseignement et la formation.* https://www.reseau-canope.fr/fileadmin/user_upload/Projets/conseil_scientifique_education_nationale/Ressources_pedagogiques/VDEF_Eduquer_a_lesprit_critique_CSEN.pdf
- **Eduscol.** *Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques.*
<https://eduscol.education.fr/3730/charte-pour-l-education-la-culture-et-la-citoyennete-numeriques>
- **LINE (Laboratoire d'Innovation et Numérique pour l'Education de l'Université Côte d'Azur).** *Enseigner et apprendre à l'ère de l'intelligence artificielle : livre blanc du GTnum #Scol_IA*
<https://edunumrech.hypotheses.org/8664>
- **MEN.** *Cadre d'usage de l'intelligence artificielle dans l'éducation*
<https://www.education.gouv.fr/media/227697/download>
- **MEN – DNE.** *Intelligence artificielle et éducation : apports de la recherche et enjeux pour les politiques publiques.* 2025.
https://edunumrech.hypotheses.org/files/2025/02/MEN_DNE_brochure_IA_2025_FR_web.pdf
- **REPIA.** *Représentations de l'IA auprès des lycéens.* Réseau Canopé.
https://www.reseau-canope.fr/fileadmin/user_upload/Projets/agence_des_usages/IA/Rapport_REPIA_num.pdf
- **Sénat.** *Rapport IA n°3, IA et éducation : accompagner les développements en cours.* 2024.
<https://www.senat.fr/rap/r24-101/r24-101-syn.pdf>

Podcasts et vidéos

- **CNRS.** *FIDLE* : formation d'introduction au Deep Learning en ligne, libre et gratuite.
<https://www.youtube.com/@CNRS-FIDLE>
- **Radio France – France Culture.** *L'IA va-t-elle bouleverser l'enseignement et la place des professeurs*
<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/questions-du-soir-d-ete/l-ia-va-t-elle-bouleverser-l-enseignement-et-la-place-des-professeurs-1976492>
- **Radio France – France Culture.** *Peut-on mettre l'intelligence artificielle au service de l'éducation ?*
<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/etre-et-savoir/education-et-ia-ou-allons-nous-7616037>
- **Radio France – France Info.** *Comment l'IA nous trompe.*
<https://www.radiofrance.fr/franceinfo/podcasts/serie-comment-l-ia-nous-trompe>
- **Radio France – France Inter.** *Comment enseigner à l'heure de l'IA ?*
<https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/le-18-20-le-telephone-sonne/le-telephone-sonne-du-mercredi-27-aout-2025-3583110>

ÉduBase/ TraAM

- IA t-il un artiste dans l'ordi ?

<https://pedagogie.ac-orleans-tours.fr/spip.php?article2598>

- Anachronisme

https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/jcms/c_11255307/fr/sequence-ia-cycle-4?details=true

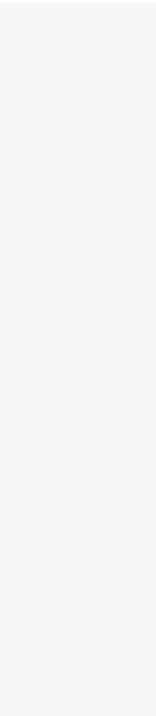
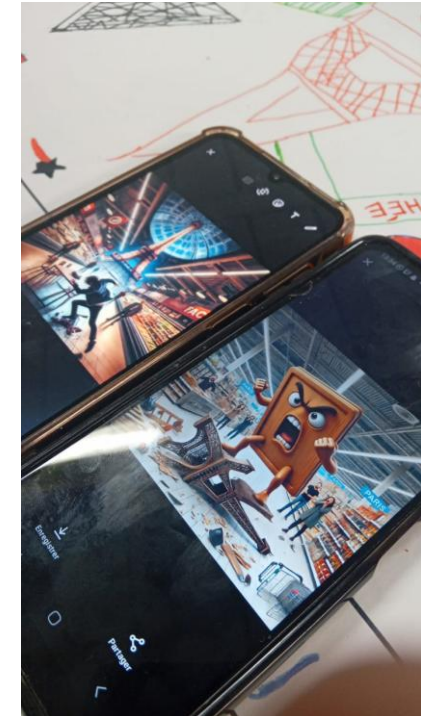
- Collaboration surréaliste (cadavre exquis)

<https://site.ac-martinique.fr/arts-plastiques/?p=1691>

- *Archéologie fictionnelle, Dans les airs, Porte spatio-temporelle...* propositions faites en atelier lors la journée de formation à Annecy



This object was an dragon egg, this is a very rare item that could be find cuz it looks very old and destroyed.I found this item in a jungle and it had some things that was holding the egg.



ÉduBase/ TraAM

- TraAM @ac-Besançon

<https://nuage01.apps.education.fr/index.php/s/ZWTrBKKBmjoY2rz>

- TraAM @ac-Martinique

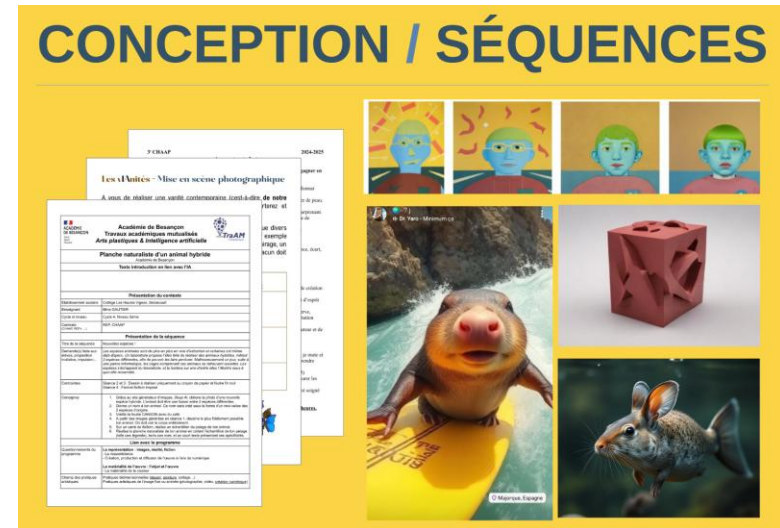
<https://site.ac-martinique.fr/arts-plastiques/?p=1691>

- TraAM @ac-Normandie

<https://arts-plastiques.ac-normandie.fr/?Corpus-theorique-La-creation-a-l-ere-de-l-intelligence-artificielle>

- TraAM @ac-Limoges - @ac-Poitiers

https://ww2.ac-poitiers.fr/arts_p/spip.php?article1739 https://ww2.ac-poitiers.fr/arts_p/spip.php?article1740





Introduction

Les systèmes d'intelligence artificielle dite générative sont l'objet d'étude de ce dossier pluridisciplinaire. Il offre des repères théoriques, met en avant des usages pédagogiques menés en classe, des ressources de formation transversales.

Sommaire

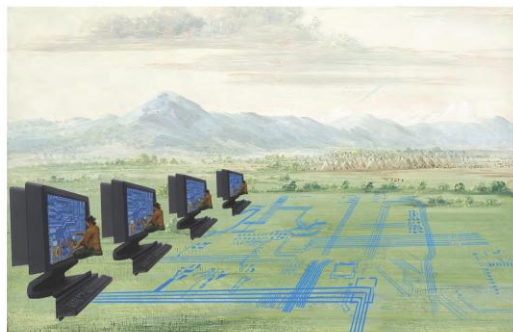
INTRODUCTION.....	1
DÉFINITIONS.....	2
HISTOIRE.....	7
REPÈRES.....	10
PRATIQUES.....	21



Lettre d'information sur le numérique éducatif



Cette lettre s'appuie sur un **glossaire pédagogique transdisciplinaire critique** dédié à l'intelligence dite artificielle. Un ensemble de **dix notions** structure alphabétiquement le document. Essentielles dans la compréhension des « automates computationnels », elles permettent d'agréger au sein de chaque entrée des ressources variées (scénario, audio, vidéo, ouvrage, illustration) visant à offrir par cette approche granulaire un matériau pédagogique potentiellement exploitable au sein de séquences de formation aux médias synthétiques.



Solliciter et questionner l'intelligence artificielle dans l'enseignement des arts plastiques



Figure 1 - Photographie de l'œuvre Cube, installation immersive. Festival Interstice. Caen, 2024. Avec l'aimable autorisation de l'agence K Light & Design. www.kld.agency

La Lettre ÉduNum n° 29 en arts plastiques

aborde la question des « intelligences artificielles ». Leurs usages, leurs portées, leurs impacts constatés et possiblement à venir sur la pédagogie et la didactique sont envisagés dans le cadre de l'enseignement des arts plastiques. Les aspects à considérer sont à la fois nombreux et stimulants. En effet, engager les élèves dans un projet à dimension artistique sollicitant l'IA implique de les sensibiliser aux enjeux éthiques liés à l'utilisation de ces nouvelles technologies. Comment accompagner les élèves à un usage réfléchi et maîtrisé de ces systèmes dans le cours d'arts plastiques ? L'intelligence dite

La Lettre ÉduNum n° 29 en arts plastiques aborde la question des « intelligences artificielles »

<https://eduscol.education.fr/document/65046/download?attachment>

Merci !

Olivier BROISE, IAN : olivier.broise@ac-grenoble.fr
Leslie GUILLOCHON, IA-IPR : leslie.guillochon@ac-grenoble.fr