MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE

Liberté
Égalité
Fraternité

Décrypter le numérique, transformer l'enseignement – Cahiers disciplinaires

ÉduNum
Arts plastiques

N° 31
Novembre 2026

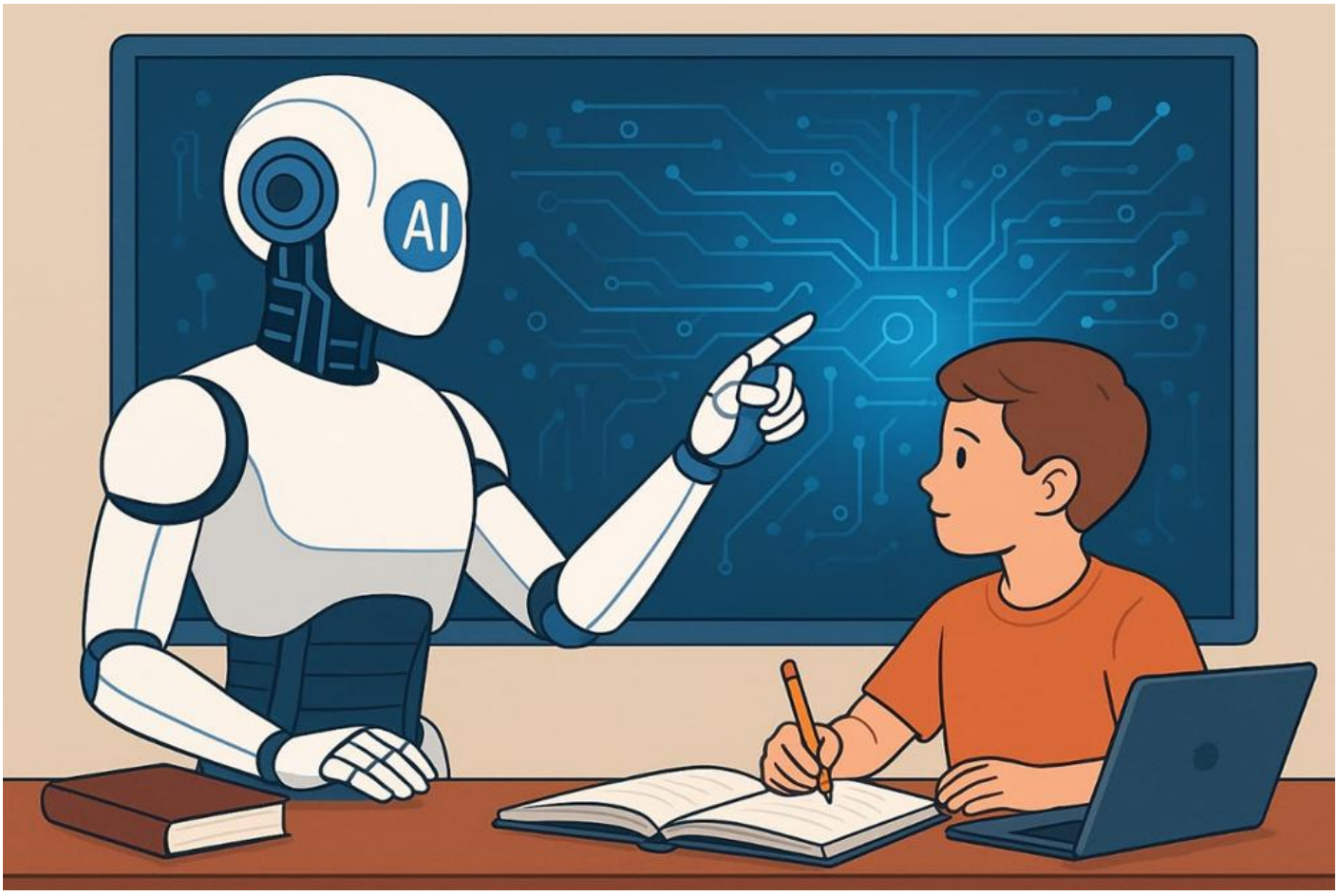

Figure 1 : Rahma Abdelrahman, Artificial intelligence in education ; CC0, Wikimedia Commons

SOMMAIRE

INTRODUCTION 2

Explorer les pratiques des systèmes d'intelligence artificielle en arts plastiques selon un cadre éthique et responsable 2

CADRE THÉORIQUE ET ENJEUX PÉDAGOGIQUES 4

Médiation, prescription, évaluation 4

Transparence et responsabilité 4

PRATIQUES PÉDAGOGIQUES 6

IA, images, réalité(s) et fiction(s) 6

Délestage cognitif ? 8

Un outil pédagogique 10

Fabriquer des images 11

Un outil de création 13

Préconisations 15

SOURCES COMPLÉMENTAIRES 17

Explorer les pratiques des systèmes d'intelligence artificielle en arts plastiques selon un cadre éthique et responsable

L'intelligence artificielle (IA) s'impose progressivement comme un outil incontournable dans l'enseignement des arts plastiques. Les travaux académiques mutualisés (TraAM) 2025-2026, menés par les académies d'Aix-Marseille, Besançon, Bordeaux, Limoges-Poitiers et Versailles, ont développé différentes expérimentations questionnant ses approches critiques, éthiques et responsables. Mené par des groupes académiques, ce travail propose de promouvoir des usages pédagogiques des intelligences artificielles génératives en veillant à mener une réflexion favorisant l'appropriation et le développement des compétences, tant du point de vue de l'enseignant que de l'élève. Ces travaux interrogent les enjeux et les limites de ces technologies qui, notamment, modifient profondément notre culture visuelle et notre rapport au savoir. Ainsi, les équipes d'enseignants engagées dans le dispositif TraAM ont pu expérimenter différents scénarii pédagogiques impliquant un recours raisonné et réfléchi aux systèmes d'intelligence artificielle, mais aussi développer un parcours Magistère en autoformation reliant ces usages aux programmes d'arts plastiques.



Figure 2 : Jenny Kidd & Synthetic Pasts / https://betterimagesofai.org / https://creativecommons.org/licenses/by/4.0

Médiation, prescription, évaluation

Les TraAM 2025-2026 ont permis de structurer une réflexion collective sur l'intégration de l'IA dans nos pratiques pédagogiques. L'objectif était de comprendre, expérimenter et encadrer l'usage de ces outils, tout en développant chez les élèves une pensée critique. De ce fait, l'IA n'est pas seulement un outil technique, elle interroge aussi les rapports traditionnels entre l'humain, la machine et la création. Elle soulève une série de questionnements en lien avec le processus créatif, engageant enseignants et élèves dans une démarche d'appropriation, de respect de la propriété intellectuelle, de la protection des données et de génération de contenus biaisés.

Pour autant, l'IA dans le cadre de l'enseignement des arts plastiques est à considérer comme un outil parmi tant d'autres, au même titre que la photographie, la vidéo, etc. Cependant, contrairement à ces médiums, l'IA introduit une dimension algorithmique qui soulève des questions spécifiques. Qui est l'auteur d'une œuvre générée par IA ? Comment garantir le respect du droit d'auteur ? Quels sont les biais culturels, sociaux ou esthétiques intégrés dans les modèles ? Comment protéger les données personnelles des élèves lors de l'utilisation de ces outils ? Ces questions ne sont pas seulement techniques, mais aussi d'ordre éthique. Elles invitent à repenser le rôle de l'enseignant, qui peut se décliner de différentes sortes.

Ainsi, ce dernier peut prendre celui de médiateur entre l'élève et la machine dans une dynamique d'accompagnement de la pratique plastique, celui de prescripteur dans une volonté de créer un cadre sécurisé, celui d'évaluateur dans une prise de recul réflexive. Dans ce contexte, il est essentiel d'adopter une approche expérimentale, critique et inclusive, afin de permettre à tous les élèves, quels que soient leurs profils, de s'approprier ces outils de manière avertie.

Le cadre de recherche des TraAM 2025-2026 propose différentes pistes d'appropriation dans le cadre de l'enseignement des arts plastiques, inspirées des expérimentations réalisées dans les académies d'Aix-Marseille, Besançon, Bordeaux, Limoges-Poitiers et Versailles. Ces retours d'expérience illustrent les multiples façons dont l'IA peut servir de levier pour soutenir la créativité, affiner l'esprit critique et rendre l'enseignement des arts plastiques plus inclusif, prenant en compte la diversité des élèves.

Transparence et responsabilité

L'intelligence artificielle générative suscite dans l'enseignement des arts plastiques autant d'enthousiasme que de questionnements, car, si elle soulève certaines inquiétudes, elle ouvre également de nombreuses possibilités afin de renouveler les pratiques pédagogiques, enrichir les apprentissages et rendre plus effectives les méthodes d'enseignement actuelles. Les TraAM en arts plastiques mettent en avant, par une série d'expérimentations, des plus-values de ces technologies ainsi que leurs biais, que cela soit du côté de l'enseignant afin de l'accompagner dans la création ou l'animation de ses cours, ou que cela soit du côté de l'élève afin de le guider dans le processus créatif. Elle peut donc constituer un outil précieux en amont de la classe, en facilitant la préparation du matériel pédagogique, appuyer les démarches d'apprentissage et contribuer au développement professionnel des enseignants. Elle offre également des perspectives intéressantes afin de favoriser l'inclusion scolaire en fonction des besoins situés des élèves ou en jouant le rôle de tuteur pour accompagner les élèves dans leurs apprentissages. L'IA se rend de plus en plus prégnante dans l'enseignement des arts plastiques en oscillant entre fascination et questionnements.

Elle remet en question les démarches pédagogiques sur la place du numérique dans le projet à dimension artistique de l'élève ainsi que dans les processus d'apprentissage.

Les expérimentations menées dans le cadre des TraAM en 2025-2026 suscitent des interrogations quant aux compétences techniques et critiques que les élèves comme les enseignants doivent développer pour en faire un usage éclairé, ainsi que sur le risque de délestage créatif ou de paresse cognitive, où l'outil produirait à la place de l'élève plutôt que de nourrir sa démarche personnelle. S'ajoutent à ces préoccupations des questions liées à la préservation de l'intégrité intellectuelle et de l'autonomie dans la création, de même que des enjeux éthiques en lien avec les droits d'auteur ainsi que les impacts environnementaux de ces outils. Les recherches des groupes de travail académiques ont permis de cibler l'importance de placer l'utilisation de l'intelligence artificielle générative au service de l'enseignant et de l'élève. Ainsi, le professeur doit être en capacité d'explorer de manière réfléchie les possibilités créatrices qu'offrent ces services, tout en minimisant les risques qui l'accompagnent, et de préparer les élèves aux nouvelles réalités technologiques, sans jamais compromettre le développement de leur pensée, de leur sensibilité et de leur autonomie. Impliquer les élèves dans un travail sollicitant des outils d'intelligence artificielle générative nécessite donc un cadre sécurisé permettant d'accompagner ces usages en veillant tout particulièrement à protéger les données personnelles des élèves. Lorsqu'un enseignant demande à ces derniers d'utiliser un générateur d'images, il doit leur faire prendre conscience de l'importance de ne pas partager des informations ou des images personnelles afin de garantir leur sécurité. Ainsi, le respect des obligations légales, notamment l'anonymisation des données et l'obtention d'autorisations parentales deviennent des préalables incontournables pour développer une pratique réfléchie et opérante de ces outils[1].

Tous les élèves ne disposent pas d'un *smartphone*, d'une tablette ou d'une connexion à domicile, et l'École doit veiller à ne pas accentuer la fracture numérique en imposant des situations d'apprentissage fermées ne donnant pas la possibilité à l'élève d'opérer ses propres choix, tant du point de vue technique qu'opérationnel. L'enseignant doit au contraire assurer un égal accès à ces outils d'intelligence artificielle en favorisant un usage vertueux associé à une dimension critique. Cette double approche a été au cœur du dispositif des TraAM en arts plastiques notamment en incitant les élèves à déconstruire les stéréotypes par l'analyse d'image et les échanges réflexifs, prolongeant ainsi une prise de conscience de la part de l'enseignant et de l'élève de l'exigence de qualité des données d'apprentissage. En effet, les modèles génératifs sont entraînés sur des corpus massifs dont la provenance reste encore pour la plus grande majorité mal documentée, s'appuyant sur des références erronées ou produisant des hallucinations visuelles, autant de limites que les enseignants comme les élèves doivent apprendre à identifier.

Les principes de transparence et de responsabilité sont les garants d'une transposition didactique réussie lorsque l'on souhaite engager les élèves dans une pratique articulant outils traditionnels, outils numériques « non-algorithmés » et outils d'intelligence artificielle générative. Ainsi, un travail de communication à destination de l'ensemble de la communauté éducative doit être effectué afin de garantir l'engagement de chacun dans un dispositif d'apprentissage sollicitant les modèles. Il est donc essentiel que l'enseignant explique le fonctionnement général desdits modèles, notamment la manière dont la formulation d'un *prompt* influence le résultat, et assume la responsabilité des productions et des usages réalisés en classe dans un cadre favorisant autonomie, esprit critique et recul réflexif. Ce principe d'autonomie articulé à une présence constante de supervision par l'enseignant est décisif en contexte scolaire. Ainsi, l'enseignant a ce souci que l'élève réussisse à conserver la maîtrise du processus créatif de bout en bout. L'IA restant un outil

[1] Cadre d'usage de l'IA en éducation : https://www.education.gouv.fr/cadre-d-usage-de-l-ia-en-education-450647

au service d'une intention artistique et non un substitut de la démarche de projet de l'élève. Cet engagement de l'ensemble de la communauté éducative aide à anticiper les risques, à renforcer la transparence et la confiance, et à éviter qu'un système d'IA soit imposé sans que cette même communauté éducative n'en perçoive la pertinence.

PRATIQUES PÉDAGOGIQUES

IA, images, réalité(s) et fiction(s)

L'intelligence artificielle dans l'enseignement des arts plastiques peut être à la fois un outil et un objet d'enseignement. Ses possibilités éducatives et pédagogiques imposent de penser cette articulation entre pratique et innovation. Elle interroge notre manière d'enseigner et modifie en profondeur le rapport au savoir. L'intelligence artificielle s'invite dans les pratiques professionnelles en donnant la possibilité de personnaliser des parcours de formation, de mettre en œuvre une différenciation pédagogique, de créer des dispositifs dynamiques, possiblement ludiques et interactifs. On observe l'émergence d'applications individuelles et collectives de l'intelligence artificielle générative pour la création de contenus multimédias, ce qui soulève des questions sur notre relation avec les machines et leur intégration dans le processus créatif, que ce soit en milieu scolaire ou hors de celui-ci.

L'intelligence artificielle permet d'engager les élèves, dans une dynamique d'acculturation, à se former à un usage raisonné et critique de cette dernière. Il devient ainsi essentiel de leur permettre de comprendre leurs fonctionnements, d'en expérimenter les limites et d'en cerner les potentialités et les dérives éventuelles. De l'art de l'instruction à l'intégration de l'intelligence artificielle générative dans le processus créatif même, le groupe de travail de l'académie d'Aix-Marseille a entamé une réflexion sur ce que l'intelligence artificielle rend possible, notamment dans sa dimension créative. Cela permettra d'engager une réflexion plus large sur les sources, le droit d'auteur et la protection des données.

Le projet Alcotra RE-VERD, initié par le CAUE 05 (conseil d'architecture, d'urbanisme et d'environnement des Hautes-Alpes) et l'agence Tautemi, se déroule à Tallard dans l'académie d'Aix-Marseille. Il vise à explorer les questionnements plasticiens des programmes « Images, réalité et fiction » en les reliant à l'étude des implications de l'intelligence artificielle dans l'enseignement des arts plastiques. Ainsi, ce scénario pédagogique, destiné aux élèves de cycle 4, aborde l'intégration de l'IA comme outil génératif imitant la création humaine. Il s'inscrit plus largement dans une approche interdisciplinaire mobilisant des outils d'intelligence artificielle génératifs couplés à des environnements de réalité virtuelle intégrant cette dernière. Le cours d'arts plastiques mène un travail spécifique avec les élèves, leur offrant la possibilité d'appréhender différents espaces et différentes temporalités afin de s'interroger sur les limites entre virtualité, réalité et fiction.

Ce projet éducatif a mis l'accent sur l'utilisation responsable et éthique de l'intelligence artificielle pour encadrer son utilisation dans un contexte scolaire. Cette approche a permis de travailler en parallèle sur des questionnements plasticiens, tels que la matérialité des images et son potentiel expressif, ainsi que sur des sujets liés à l'auteur et au spectateur, à la frontière entre vraisemblance et ressemblance. L'intelligence artificielle a été abordée comme un levier pédagogique pour favoriser l'acquisition de compétences créatives, numériques, linguistiques et analytiques chez les élèves, tout en les sensibilisant aux défis éthiques liés à la gestion des données, à la sécurité numérique et à l'identification des fausses informations.

Ce scénario pédagogique met en évidence les prérequis nécessaires pour une intégration réussie de l'IA. Cela comprend la prise en compte des besoins éducatifs particuliers (troubles des apprentissages, allophonie). L'IA permet en effet d'individualiser les contenus d'apprentissage en les adaptant à différents contextes. Le soutien institutionnel, en particulier de la part de la DRANE PACA (délégation régionale au numérique éducatif) et du CLEMI (centre pour l'éducation aux médias et à l'information), revêt une importance cruciale pour la formation préalable des enseignants afin qu'ils puissent encadrer ces usages. Ce cadre vise à développer des pratiques vertueuses, en insistant sur la transparence des processus, la protection des données personnelles et la promotion d'une utilisation critique et réfléchie des outils numériques. Les retours d'expérimentation montrent un renforcement des compétences langagières, notamment à travers la description, l'argumentation et la restitution des productions. L'intégration du numérique, selon le modèle SAMR illustre une transformation profonde des pratiques pédagogiques grâce à l'IA. Ce modèle, qui structure l'adoption des technologies en quatre niveaux (*substitution*, *augmentation*, *modification* et *redéfinition*), permet de mesurer l'impact réel de l'IA sur les méthodes traditionnelles. Le dispositif pédagogique développé par l'académie d'Aix-Marseille s'appuie sur ce modèle afin d'évaluer l'acquisition des compétences et en inscrivant sa démarche sur le niveau assez élevé de *redéfinition*.
À ce stade de maîtrise, l'IA permet de modifier les processus créatifs en introduisant des dynamiques interactives et collaboratives.

Le scénario pédagogique « Autoportraits multiples », de la fin du cycle 4, explore la représentation de soi à travers trois types d'images numériques, la photographie, le photomontage et l'image générée par IA. Il vise à amener les élèves à réfléchir sur la diversité des formes de représentation en fonction des techniques artistiques sollicitées, en s'appuyant sur le regard de l'autre, notamment à travers la réalisation d'un portrait chinois. Cette approche fragmentaire de l'autoportrait fait écho au caractère composite de l'image générée par apprentissage profond. Ces usages exigent un encadrement rigoureux pour prévenir les dérives éventuelles, comme la création d'images inappropriées ou la manipulation irréfléchie des données. L'enseignant joue donc un rôle clé en guidant les élèves dans la préparation de leurs requêtes et en les sensibilisant aux enjeux liés à l'usage de l'IA, tels que la propriété intellectuelle, la protection des données personnelles et l'engagement dans le processus créatif. Le projet s'appuie sur le développement de compétences psychosociales et s'inscrit dans un cadre de recherche plus large. Ce cadre inclut notamment le travail du GRAP (groupe de recherche en arts plastiques) des académies de Nancy-Metz et d'Aix-Marseille. Il met l'accent sur la nécessité d'une méthode réfléchie et structurée dans l'intégration de l'IA, dans laquelle les élèves sont encouragés à examiner les questions éthiques liées à l'utilisation de ces technologies émergentes, tout en favorisant la collaboration, la prise de décision et les échanges.

Le scénario pédagogique « Du réalisme au fantastique » incite les élèves à considérer l'IA comme un outil pouvant transformer la réalité en de multiples espaces fictionnels. La réflexion autour des usages de l'IA dans ce scénario s'organise d'emblée dans une dimension éthique et responsable. L'objectif est d'amener les élèves à établir un lien sémantique entre une œuvre d'art étudiée et une création personnelle produite à l'aide de modèles. Les élèves analysent l'œuvre, identifient des mots-clés et une problématique, puis mobilisent ces éléments dans la rédaction d'une invite destinée à générer de nouveaux récits. L'IA n'est donc pas utilisée comme un simple générateur d'images, mais comme un instrument au service de la réflexion de l'élève sans se substituer à l'intention de ce dernier. Un travail plus spécifique est mené sur la précision du langage, la formulation des intentions artistiques et la qualité rédactionnelle des *prompts*. Cette exigence langagière est un élément essentiel pour assurer la maîtrise de ces systèmes, ce qui permet un approfondissement de la réflexion sur leur utilisation responsable et éthique. Dans ce contexte, les élèves sont initiés à l'importance de la vérification de la fiabilité des sources, de la démystification des

préjugés et des fausses informations propagées par ces technologies émergentes. Ce cadre éducatif encourage l'entraide, l'autonomie et les discussions sur le fait artistique grâce au tutorat entre pairs.

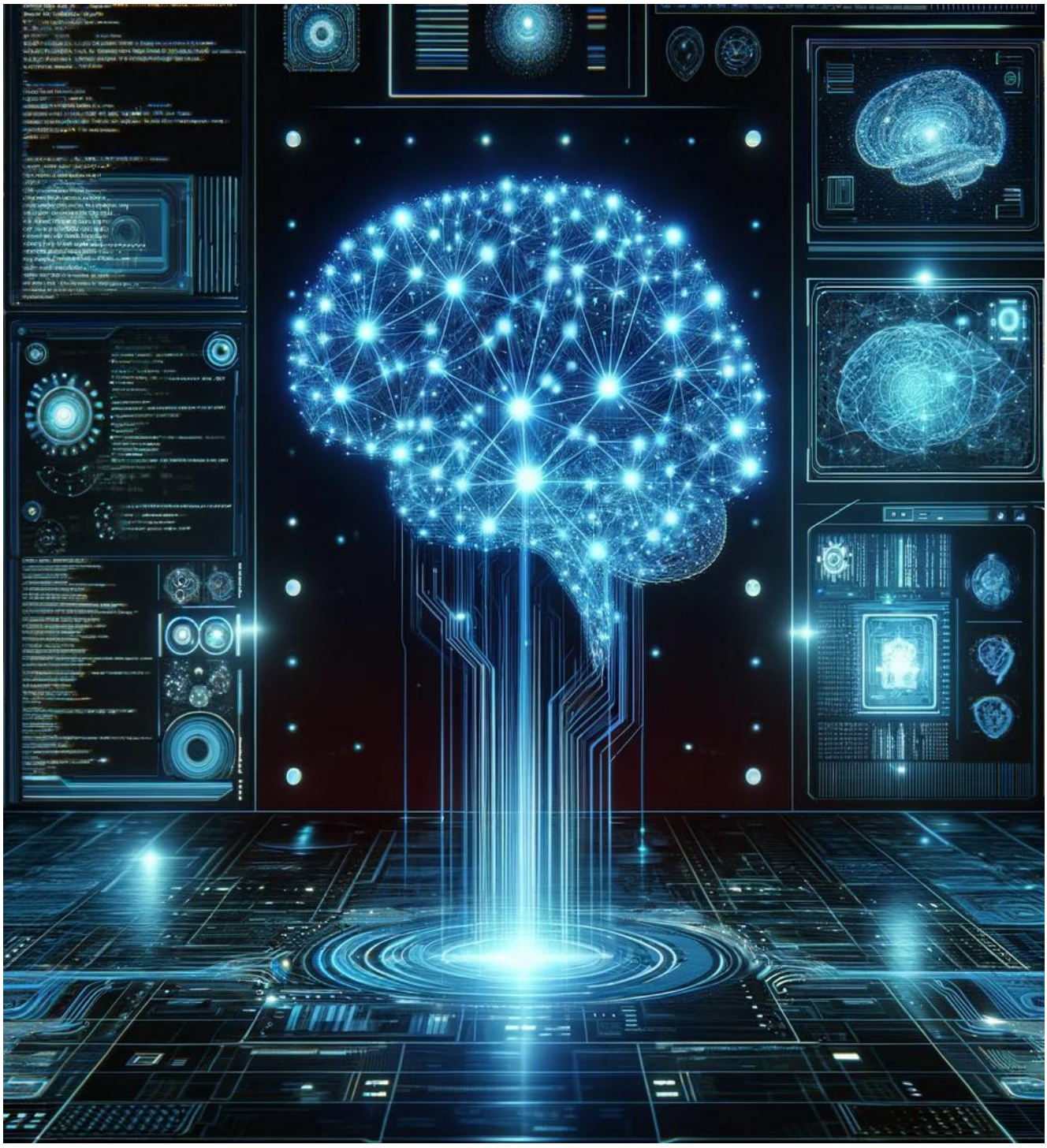

Figure 3 : Alenoach, DALL-E 3 - advanced artificial intelligence. Public domain, Wikimedia Commons

Délestage cognitif ?

Les IA génératives transforment notre manière d'accéder à l'information. Ces outils, qui élaborent directement des réponses plutôt que de chercher des résultats à la manière d'un moteur de recherche traditionnel, appellent à la vigilance des utilisateurs. L'utilisation croissante des modèles de langage par

les élèves, sans formation adéquate, s'accompagne d'une tendance à la consommation passive de l'information et à une réflexion personnelle potentiellement réduite. De fait, on doit alors se demander comment elles influencent notre manière de rechercher, de trouver et de sélectionner l'information. Il convient aussi de s'interroger sur leur véritable plus-value par rapport à d'autres méthodes de recherche non probabilistes. Quelles méthodologies ou quels mécanismes adopter pour garantir la véracité d'une réponse produite par un dialogueur ? Comment promouvoir une utilisation vertueuse ? Comment former les enseignants et les élèves à ces nouveaux enjeux ? Comment soutenir les apprentissages en envisageant ces outils comme auxiliaires favorisant le codéveloppement des connaissances et en impliquant l'élève dans son projet personnel ? Souvent idéalisées par les élèves qui les perçoivent comme neutres et fiables ou tout au contraire pouvant être totalement rejetées, les IA interrogent le rapport au réel. Il devient donc indispensable d'accompagner les élèves pour qu'ils s'interrogent sur ces modèles de génération de contenus algorithmiques au travers d'activités développant des comparaisons entre les productions des machines et celles des élèves.

Finalement, il est essentiel de réfléchir aux meilleures pratiques pédagogiques pour intégrer ces outils de manière éclairée, citoyenne et vertueuse. Des méthodes actives permettent de proposer des projets qui favorisent le développement de cet esprit critique et de l'autonomie des élèves en leur donnant l'occasion d'expérimenter différents outils et d'en évaluer la fiabilité, la pertinence et l'efficacité. Pour éclairer leur réflexion grâce aux dernières avancées de la recherche, le groupe de recherche en arts plastiques de l'académie de Besançon a organisé différents temps de rencontres. Des chercheurs spécialistes des questions portant sur les IA génératives et les pédagogies actives y ont participé. Les entretiens en vidéoconférence avec les équipes impliquées dans les TraAM sont maintenant disponibles sur le site des arts plastiques de l'académie de Besançon.

Le parcours de formation Magistère, intitulé « Intelligences artificielles génératives et enseignement des arts plastiques », s'inscrit dans le cadre des TraAM 2025-2026, pilotés par la DNE et l'inspection générale. Ce programme aborde la thématique « Développer les usages de l'IA dans l'enseignement des arts plastiques dans une dimension éthique et responsable ». Il constitue une suite et une valorisation des TraAM 2024-2025 de l'académie de Besançon. Il s'adresse à tous les enseignants d'arts plastiques, avec ou sans connaissance du domaine numérique.

L'étude des applications de l'IA dans un cadre éthique et responsable est au cœur de ce programme de formation. Avec l'utilisation de plus en plus fréquente de l'intelligence artificielle dans l'enseignement des arts plastiques, les enseignants ressentent le besoin d'un accompagnement pour maîtriser ces outils et promouvoir des pratiques réfléchies, mesurées, responsables et éthiques. Il s'agit de diffuser ces clés de compréhension en s'appuyant sur les programmes d'arts plastiques actuels, afin de combiner pédagogie, didactique et maîtrise de ces systèmes.

En ce sens, le programme de formation encourage les enseignants à analyser les algorithmes composant l'IA. Il engage les participants à identifier les biais potentiels, comme les stéréotypes de genre ou les discriminations. Il les incite aussi à repérer les limites des modèles, telles que les hallucinations, le manque de contexte ou les références non sourcées dans les modèles d'IA générative. Les enseignants sont également amenés à évaluer la pertinence des outils d'IA engagés dans le cadre de leur enseignement. Ils doivent choisir ceux qui respectent les normes éthiques et pédagogiques, en s'appuyant sur les recommandations du ministère de l'Éducation nationale.

L'aspect éthique et responsable émerge également dans la relation éducative avec les élèves. Les professeurs apprennent à éveiller leur conscience sur divers sujets, tels que la désinformation propagée par

des outils automatisés, l'empreinte écologique des modèles ou encore les enjeux de propriété intellectuelle, en particulier les droits d'auteur concernant les contenus synthétiques. Les gestes professionnels concernés relèvent du référentiel des métiers du professorat, en particulier l'intégration des éléments essentiels de la culture numérique à l'exercice du métier et l'accompagnement des élèves dans leur cheminement éducatif. Ce parcours est conçu comme un temps d'autoformation : il permet à chacun d'avancer à son rythme, se déployant à l'échelle nationale, et s'intégrant éventuellement à des formations académiques. Il s'appuie sur les référentiels institutionnels, notamment le cadre d'usage de l'IA en éducation et le CRCN-Édu, ainsi que sur les expérimentations menées dans le cadre des TraAM en arts plastiques portés par la DNE.

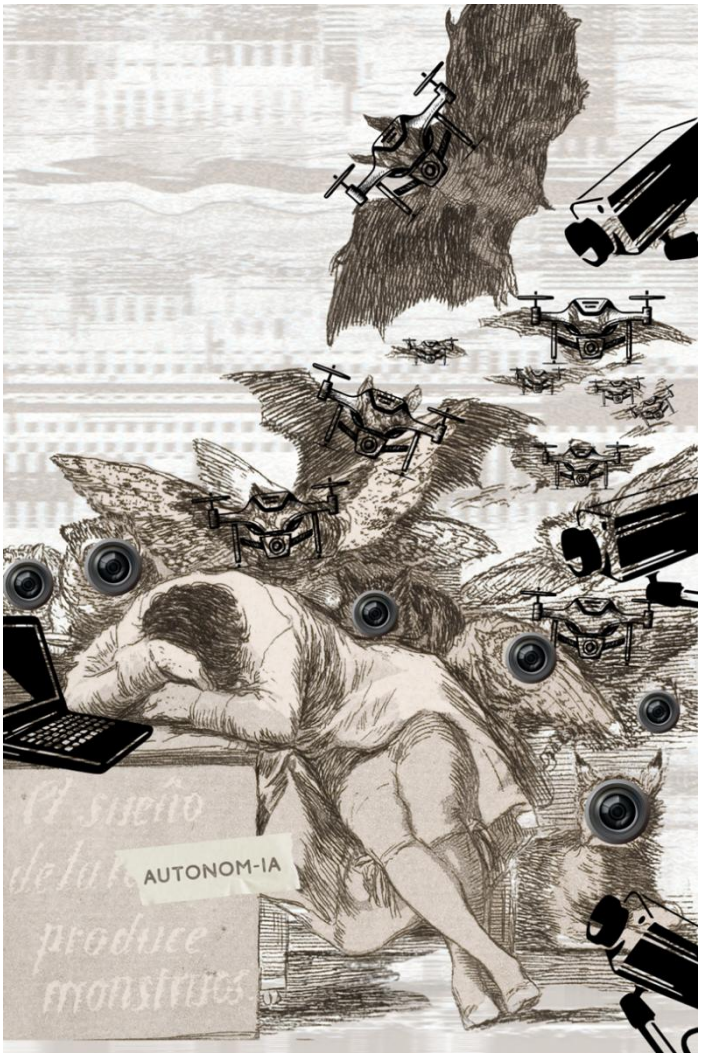

Figure 4 : Daniela Zampieri / https://betterimagesofai.org / https://creativecommons.org/licenses/by/4.0 /

Un outil pédagogique

L'intelligence artificielle est abordée sous trois aspects interdépendants. Elle est considérée comme un outil de création pédagogique, un catalyseur dans l'animation d'un cours d'arts plastiques et un objet de réflexion critique. Les modèles d'intelligence artificielle peuvent être étudiés pour stimuler la créativité des élèves et renouveler les approches. Cette étude s'inscrit dans une démarche de création collaborative de matériel didactique. Le groupe de travail de l'académie de Bordeaux a conçu un ensemble de séquences pédagogiques innovantes, destinées à être partagées au niveau national, contribuant ainsi à l'enrichissement collectif de la discipline. De plus, une réflexion est en cours sur l'intégration de l'IA dans les méthodes d'enseignement. L'objectif est d'enrichir les pratiques pédagogiques. Il ne s'agit pas seulement d'un usage instrumental, mais du développement d'une véritable culture critique de l'IA. Une réflexion a été menée sur son intégration dans les enseignements qui cherchent à aider les élèves à construire une compréhension lucide de ces outils et à évaluer avec discernement leurs potentiels comme leurs limites. Cette réflexion se prolonge dans l'examen du rôle que l'IA peut jouer dans la transmission des savoirs et des compétences propres aux arts plastiques, ainsi que dans la réflexion critique nécessaire à l'élaboration de séquences pédagogiques innovantes. L'IA permet aux élèves d'explorer des formes d'expression inédites et de remettre en question leur rapport à la technologie d'un point de vue artistique.

Le groupe de travail en arts plastiques de l'académie de Bordeaux a conçu cinq scénarios pédagogiques explorant les interactions entre l'art, la création et l'IA. Dans l'exercice éducatif « Archives illusoires », les élèves ont inventé des archives factices en s'inspirant de faits historiques ou d'événements imaginaires. Cette approche a permis de se pencher sur la fiabilité des sources et sur la façon dont les images et les textes peuvent être manipulés pour créer de nouveaux récits. Les élèves se sont engagés dans une

production plastique qui met en lumière les processus sous-jacents à la fabrication du simulacre, offrant ainsi une occasion de réévaluer les frontières entre le réel et l'artificiel, l'original et la copie, l'humain et la machine, le vrai et le faux. Ces diverses interrogations nous invitent à explorer comment l'image, qu'elle soit le fruit de la création humaine ou qu'elle soit artificielle, façonne notre perception du monde et modifie en profondeur notre culture visuelle.

Pour l'activité intitulée « La vie secrète d'une œuvre », les apprenants ont inventé une histoire alternative autour d'une œuvre d'art ou d'un personnage de fiction. Ils ont produit des éléments visuels et textuels pour documenter une expérience immersive. Ils se sont alors lancés dans la création de récits inédits sous forme de fausses archives historiques, brouillant la frontière entre vérité et fiction. L'IA générative sert d'instrument pour opérer un va-et-vient entre l'œuvre d'art évoquant un univers imaginaire, une forme novatrice de narration virtuelle et la réalité. Quant au scénario pédagogique « Fausses preuves », il a donné aux élèves l'occasion de s'exercer à fabriquer des « preuves » fictives en détournant des techniques journalistiques à des fins de création artistique. Ils ont fait appel à des outils d'intelligence artificielle pour générer des images ou des textes censés représenter des éléments véritables. Ces productions à dimension artistique ont permis aux élèves de s'interroger sur la véracité des images et la possibilité de créer des récits inédits qui transforment notre rapport au réel.

Dans le cadre du projet « L'art et la machine », les élèves ont pu s'aventurer dans le domaine de l'hybridation entre les techniques artistiques traditionnelles et les technologies avancées. Ils ont combiné le dessin, qui nécessite des outils traditionnels, avec la création numérique assistée par apprentissage profond, pour donner vie à une série d'œuvres hybrides qui oscillent entre différentes temporalités et matérialités. Dans le processus créatif auquel se sont prêtés les élèves, une étude préparatoire a été effectuée avec des outils traditionnels, et la production plastique ainsi obtenue a été transformée par les outils d'intelligence artificielle, aboutissant à une version numérique. Ce dispositif d'apprentissage a permis d'interroger les différentes formes de collaboration entre l'élève engagé dans un projet artistique et la machine.

Fabriquer des images

Comme le fait remarquer l'artiste Thomas Hirschhorn : « dans Artificial Intelligence il y a - au début - ART ». Le projet académique de Limoges et de Poitiers vise à expérimenter l'apport et les limites des intelligences artificielles dans la fabrication des images et des enjeux plastiques de la représentation. Il s'effectue à travers diverses situations d'apprentissage qui intègrent des composantes plastiques, théoriques et culturelles. Il s'agit notamment d'interroger la manière dont l'intelligence artificielle modifie notre rapport à la matière, à la forme, à l'espace, au temps et à l'acte même du processus de création. En quoi les processus génératifs et algorithmiques transforment-ils les modes de production et de réception de l'image ? À travers des situations concrètes d'expérimentation plastique, les élèves ont découvert les capacités créatives offertes par les outils génératifs, tout en s'interrogeant sur leurs limites. Ils ont été invités à manipuler et à détourner les processus algorithmiques pour enrichir leur démarche artistique personnelle, mais aussi pour aborder les enjeux théoriques et culturels liés à la représentation et à l'image numérique.

Les académies de Limoges et de Poitiers se sont associées pour effectuer une analyse approfondie des outils d'intelligence artificielle générative, comme Stable Diffusion, DALL·E 3 ou Midjourney. Ces modèles « grand public » développés à des fins commerciales ne garantissent pas la protection des données des utilisateurs. Pour cette raison, un travail spécifique sur la protection des données des élèves a été mené. Les élèves ne sont donc pas encouragés à manipuler directement ces instruments. L'enseignant agit comme médiateur entre l'outil et l'apprenant, en proposant diverses configurations pour que les élèves puissent s'approprier

les interfaces dans un environnement sécurisé. Pour ce faire, un compte de type « classe », créé et administré par l'enseignant, peut être utilisé par l'ensemble des élèves. Avant de commencer à travailler avec des plateformes, une sensibilisation est organisée pour que les élèves comprennent l'importance de ne pas divulguer des informations personnelles intimes ou sensibles qui pourraient être utilisées à des fins mercantiles. En gardant à l'esprit la confidentialité des informations des élèves, ces outils peuvent être utilisés de manière créative et pour examiner les limites de la création algorithmique. Ainsi, le groupe de réflexion a exploré divers modèles d'intelligence artificielle, permettant aux élèves de créer des images à partir de *prompts*, puis d'analyser les résultats obtenus. Ce groupe de travail a élaboré une série de scénarios pédagogiques pour évaluer l'écart entre la proposition initiale et la représentation générée synthétiquement. Ces écarts peuvent servir de leviers de réflexions sur les biais et sur la manière dont ces outils interprètent les instructions et formatent la production, allant même jusqu'à l'instrumentaliser.

Pour approfondir cette démarche, le groupe de travail envisage de s'associer à des artistes ou à des institutions culturelles. En s'appuyant sur cette ouverture, des partenariats ont été établis avec le FRAC Poitou-Charentes où des rencontres ont été organisées avec des artistes qui ont suscité une réflexion critique sur ces nouvelles « agentivités », comme Gregory Chatonsky. Ces initiatives ont permis d'ancrer la réflexion dans la classe, mais également à l'échelle du territoire dans une dynamique partenariale globale.



Figure 5 : Jean-no, Grands ensembles du Havre, avec deux fresques de la série La Ville qui n'existait pas, par Gregory ChatonskyCC0, Wikimedia Commons

Au sein du projet « Espaces liminaux », les élèves ont pu s'initier à la collaboration entre l'être humain et la machine. Les imprévus et les écarts entre leurs intentions et les résultats ont été transformés en outils de réflexion. Ils ont créé une série d'images à partir d'instructions, puis les ont comparées. Les disparités observées ont servi à alimenter les discussions sur la manière dont l'IA « comprend » les instructions et sur les limites de ces « technologies émergentes ».

Dans la séquence pédagogique « Réinventer le patrimoine avec l'intelligence artificielle », les élèves ont transformé des œuvres patrimoniales à l'aide de l'IA, puis les ont réinterprétées par la production plastique. Ils ont choisi une œuvre reconnue, l'ont modifiée par IA, puis ont créé leur propre version de l'œuvre au moyen d'outils traditionnels. Ce jeu d'aller-retour entre pratique traditionnelle et pratique assistée par apprentissage profond a développé chez les élèves un regard critique sur les images générées par des algorithmes, tout en renforçant leurs compétences numériques et plasticiennes. Ils ont pu ainsi alterner entre images virtuelles et production matérielle en éprouvant les différentes matérialités mises à l'œuvre.

Le scénario « L'image augmentée : quand le réel rencontre l'émotion et l'IA » a offert, quant à lui, aux élèves l'opportunité d'étudier les spécificités esthétiques et les caractéristiques visuelles des images créées par intelligence artificielle, tout en abordant la question de l'auteur. Des discussions ont été organisées pour permettre aux élèves de comparer des œuvres originales et des images synthétiques à partir de descriptions de ces œuvres. Les écarts observés ont servi de point de départ à une discussion sur la distinction entre une image générée par une machine et une image incarnée par une personne, remettant ainsi en question le processus créatif et l'origine de la création. Cette approche pédagogique s'appuie sur une réflexion plus vaste sur l'art et le caractère reproductible des images grâce à l'intelligence artificielle. L'outil DeepDream (Google) invite à réfléchir sur les transformations opérées par ces machines sur notre culture visuelle. Cette IA générative s'appuie sur un réseau neuronal capable de générer des images sans aucun ancrage avec le réel. Ainsi, elle est en mesure de produire de nouveaux récits qui flottent entre réalité, virtualité et fiction. Ce processus déstabilise le regard du spectateur et son appréhension de la réalité.

Enfin, dans l'activité intitulée « Description d'œuvres et IA », les élèves ont décrit une œuvre, puis l'ont utilisée comme *prompt* pour générer une image. Ils ont ensuite comparé le résultat à l'œuvre originale. Les différences entre les deux ont servi à enrichir leur vocabulaire plasticien et à améliorer la qualité de leur propre description.

Un outil de création

Diverses expérimentations ont été conduites par le GEP arts plastiques dans l'académie de Versailles.
Le groupe a souhaité approfondir les scénarios pédagogiques disponibles sur le site académique, avec l'ambition d'élargir les usages éducatifs et créatifs de l'intelligence artificielle. Le GEP a exploré l'esthétique propre à l'IA en examinant les notions de perfection, d'hallucination, de stéréotype et d'erreur. Il a étudié comment ces caractéristiques, souvent perçues comme des imperfections techniques, pouvaient devenir des objets de réflexion artistique à part entière. Le groupe s'est aussi intéressé au statut de l'image et à sa production, en réfléchissant sur les processus de création d'images par les IA, sur la valeur créative des productions aidées par IA, sur leur impact environnemental ainsi que sur la question de leur accessibilité.
Le GEP a veillé au développement des compétences langagières des élèves. Pour ce faire, ils ont été amenés à maîtriser ce que l'on appelle désormais « l'art du prompt », c'est-à-dire la capacité de formuler des demandes précises et pertinentes afin d'interagir efficacement avec les assistants. Le groupe a finalement encouragé une utilisation éthique et réfléchie de l'IA opérée par les apprenants, en les sensibilisant aux conséquences et aux obligations associées à l'utilisation de ces technologies. Grâce à ces initiatives, le GEP

a initié une réflexion approfondie et créative sur les questions pédagogiques liées à l'intelligence artificielle, dans un contexte d'apprentissage collaboratif entre pairs.

L'académie de Versailles a mené un projet intitulé « Narration visuelle, narration artificielle », développé par des élèves de quatrième avec des profils variés, dont des élèves dyslexiques ou faisant partie de dispositifs ULIS. On fait appel à l'intelligence artificielle pour qu'elle puisse répondre de façon individualisée aux besoins de chaque élève, favorisant ainsi un suivi et une approche plus personnelle des difficultés rencontrées lors des différentes phases d'apprentissage. Les élèves ont été encouragés à créer une série d'images qui les amèneraient à réfléchir sur la narration visuelle dans un contexte d'hybridation des pratiques. Pour réaliser ce projet, plusieurs leviers ont été identifiés. Une approche collaborative des savoirs a été adoptée, permettant aux élèves de s'engager dans un apprentissage coopératif et de se familiariser avec les défis posés par l'intelligence artificielle générative. Ils ont également exploré les différentes temporalités associées à ces artefacts. Différents ateliers de formation ont été proposés aux élèves pour les initier au fonctionnement des IA génératives et à la rédaction de *prompts*, certains élèves pouvant même devenir des tuteurs pour leurs camarades de classe, leur enseignant comment manipuler ces outils et comment rédiger des instructions. Enfin, des temps d'échange ont été formalisés pour que les élèves puissent analyser les stéréotypes et les biais des images générées par l'intelligence artificielle. Ce dispositif s'est inspiré du projet AI Portrait Arsenal de l'artiste et chercheur Kyle McDonald, qui explore les biais algorithmiques véhiculés par les outils de reconnaissance faciale. L'artiste a conçu une série de portraits créés par intelligence artificielle pour mener une étude sociologique qui met en évidence les préjugés et les stéréotypes de genre et raciaux propagés par les algorithmes. Ce projet démontre la capacité de l'IA à renforcer et à perpétuer les stéréotypes présents dans les données servant à entraîner les modèles.

Le scénario pédagogique « Dessin contraint et IA » a été développé dans l'académie de Versailles pour des élèves de première et de terminale dans le cadre de l'enseignement des arts plastiques. Il s'interroge sur l'intégration de l'IA comme outil à dimension artistique, en la situant dans la création contemporaine. Yann Vilain Cortie l'a développé et Anne Bernex, membre du corps d'inspection, l'a accompagné. Le processus se déroule en deux phases. Dans la première, les élèves créent une série d'esquisses pour explorer diverses techniques de dessin. Ensuite, ils passent à la seconde étape, dans laquelle ils utilisent des outils d'intelligence artificielle générative tels que ChatGPT 5.2, Adobe Firefly, Craiyon ou Stable Diffusion XL, installé localement, pour transformer leur travail en instructions. En combinant pratiques artistiques traditionnelles et outils numériques innovants, ce projet illustre une approche pédagogique redéfinissant les frontières de la création artistique et invitant à nouveau les élèves à réfléchir de manière critique sur le rôle de l'IA dans la production artistique. La protection des données des élèves constitue sans doute l'argument le plus déterminant en faveur d'une installation locale. En effet, lorsqu'une classe utilise une plateforme en ligne, chaque demande formulée par un élève, chaque image produite et parfois même le compte personnel de l'utilisateur transite par des serveurs privés dont la localisation et les finalités restent opaques. Les conditions d'utilisation de ces services autorisent fréquemment la conservation des données, leur réutilisation à des fins d'entraînement des modèles ou leur partage avec des partenaires commerciaux, sans que ni l'enseignant, ni l'établissement scolaire n'aient de véritables moyens de contrôle. L'installation de Stable Diffusion sur les machines de l'établissement scolaire, comme tout autre agent conversationnel, crée un cadre sécurisant et sécurisé à la fois pour l'enseignant et l'élève. Les images générées sont stockées sur l'ordinateur hébergeant le modèle d'IA, aucun compte n'est créé, aucune donnée n'est transmise, aucun traçage des contenus n'est rendu possible.

Comme dernière illustration il convient de citer le projet intitulé « Un collage Pop Art… sans colle », une initiative éducative menée auprès d'élèves de quatrième de l'Académie de Versailles. Il vise à créer des collages numériques inspirés du mouvement artistique pop art, tout en abordant les enjeux éthiques liés à l'utilisation responsable de l'intelligence artificielle dans un contexte créatif.



Figure 6 : Deborah Lupton / https://betterimagesofai.org / https://creativecommons.org/licenses/by/4.0

Préconisations

Encourager des pratiques éthiques et responsables de l'intelligence artificielle dans les arts plastiques nécessite l'engagement non seulement des élèves et des enseignants, mais aussi des familles et des équipes de direction. En effet, imposer une innovation technologique sans la collaboration de l'ensemble des acteurs de la sphère éducative peut entraîner un rejet. Ainsi, l'enseignant qui impose un outil d'IA générative sans prendre le temps de préparer les élèves, de considérer leurs réticences ni leurs attentes s'expose à des usages superficiels ou à une incompréhension des enjeux. La participation des élèves à la définition des objectifs du projet, à l'explicitation des règles d'usage et à l'évaluation des résultats favorise leur engagement et leur autonomie. L'objectif principal des préconisations développées dans le cadre des TraAM en arts plastiques 2025-2026 est de transformer l'usage de l'IA en une pratique partagée et réfléchie plutôt qu'en une prescription exclusivement descendante. Intégrer l'IA dans les pratiques d'enseignement ou dans les processus d'apprentissage demande un travail continu de concertation. Il faut rester vigilant quant aux enjeux liés à l'équité, à la diversité et à l'inclusion.

Dans un cadre éducatif, il semble essentiel de permettre l'accès à des systèmes d'intelligence artificielle aussi transparents que possible. Par conséquent, lorsqu'on utilise l'un de ces systèmes d'intelligence artificielle, il est important, dans la mesure du possible, de pouvoir expliquer comment et pourquoi l'algorithme a abouti à une telle réponse. Cela permet à l'utilisateur, que ce soit l'enseignant ou l'élève, de mieux comprendre le processus de production des résultats, les données utilisées et les proportions qui leur sont accordées. Ainsi, l'enseignant ne se limite pas à proposer à ses élèves des outils d'intelligence artificielle. Son rôle consiste plutôt à leur apprendre à comprendre les technologies qu'ils utilisent. En enseignant les arts plastiques, par exemple, l'enseignant peut expliquer comment fonctionnent les algorithmes derrière la création d'images ; c'est une approche de nature technique. Il a également la capacité d'analyser les raisons sous-jacentes d'une décision ou d'un résultat. Pour y parvenir, il s'appuie sur un ensemble de ressources qui constituent son savoir, ses connaissances et sa culture visuelle. C'est un processus d'acculturation. Pour l'enseignant comme pour l'élève, cela signifie prendre des décisions plus éclairées, dans un souci d'équité, afin d'utiliser ces technologies dans un environnement sûr et rassurant.

La pratique du *prompt*, la reformulation, la comparaison de plusieurs versions et la verbalisation des écarts entre l'intention et la production à dimension artistique constituent précisément des méthodes analytiques qui donnent la possibilité aux élèves de s'approprier de nouvelles interfaces de façon plus éclairée. Ces approches transforment l'IA génératrice d'images, souvent perçue comme une boîte noire, en un objet d'étude. L'élève ne se contente plus de l'accepter passivement, mais l'analyse et l'argumente, ce qui lui permet de développer des compétences, sa culture numérique et sa pratique artistique. Pour ce faire, distinguer les modèles d'IA générative ouverts des autres systèmes opaques s'avère nécessaire. En effet, ces modèles dits « opaques », à l'instar de la plupart des systèmes d'apprentissage profond, sont pratiquement impossibles à analyser. Il peut donc être ardu de les exploiter de manière responsable dans un cadre éducatif, à moins qu'ils ne soient strictement réglementés et que les mesures de protection des données ne soient suffisamment robustes. À contrario, les modèles d'IA générative ouverts, permettant d'analyser les mécanismes en jeu lors de la génération d'une image, sont préférables dans une démarche pédagogique de développement des apprentissages. Le modèle d'IA Vittascience intégré au GAR favorise cette approche à la fois technique, analytique et culturelle.

Le cerveau humain fonctionne de manière complexe et ses connexions neuronales évoluent tout au long de l'existence. Les activités de recherche, de croisement des informations, de vérification des sources et de révision des images peuvent placer l'élève dans une position active propice à la stimulation intellectuelle. Vygotsky soulignait dès 1934 que l'apprenant progresse d'autant mieux qu'il travaille en compagnie d'un interlocuteur possédant une meilleure maîtrise de la tâche. L'intelligence artificielle est en mesure d'endosser ponctuellement ce rôle en aidant l'élève à dépasser ce qu'il serait capable de comprendre ou de produire en solitaire. Cette assistance ne devient toutefois réellement bénéfique qu'à condition que l'élève maintienne un regard critique sur les contenus générés, qu'il s'en approprie les éléments et qu'il les articule avec d'autres recherches ainsi qu'avec ses connaissances antérieures.

SOURCES COMPLÉMENTAIRES

ACADÉMIE D'ORLÉANS-TOURS, 2026. Concours académique IA.art. *Portail pédagogique académique* [en ligne]. 18 juin 2026. Disponible à l'adresse : https://pedagogie.ac-orleans-tours.fr/spip.php?rubrique2368 [Consulté le 20 novembre 2026].

Initié par la DRANE d'Orléans-Tours et l'inspection académique régionale en arts plastiques dans le cadre du projet académique 2024-2028 centré sur l'égalité des chances et la mixité, ce concours invite les enseignants du cycle 3, du collège et du lycée à engager leurs classes dans une démarche créative où l'intelligence artificielle s'immisce dans le processus d'apprentissage en arts plastiques. En mobilisant le numérique comme outil d'expression artistique autour de la question de l'égalité entre filles et garçons, ce dispositif cherche moins à produire des œuvres qu'à faire évoluer les représentations des élèves et à analyser les stéréotypes véhiculés par ces technologies. Il s'agit de développer la créativité des élèves, leur esprit critique face au numérique et leur capacité à croiser les disciplines, La réussite des projets étant reconnue par une remise de prix à l'échelle académique.

BENABOU, Valérie-Laure, CHUI MUI, Tan, GIRAUD, Nicolas et RITCHIN, Fred, 2023. Intelligence artificielle et photographie : quels enjeux pour les auteurs ? *Arles : les rencontres de la photographie 2023* [en ligne]. 2023. Disponible à l'adresse : https://www.rencontres-arles.com/fr/mediatheque/intelligence-artificielle-et-photographie-quels-enjeux-pour-les-auteurs [Consulté le 20 novembre 2026].

Les Rencontres de la photographie d'Arles sont, chaque été depuis 1970, le premier festival de photographie de renommée internationale. Une table ronde a été organisée aux rencontres 2023 questionnant l'impact de ces nouvelles technologies dans la création artistique et notre rapport à l'image. Cet échange est animé par Marie-Anne Ferry-Fall, directrice générale de l'ADAGP, en présence de Valérie-Laure Benabou, professeure de droit privé à l'Université de Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines (Paris-Saclay), la photographe Tan Chui Mui, Nicolas Giraud, artiste, photographe et théoricien de l'art et Fred Ritchin, doyen émérite de l'École de l'ICP (International Center of Photography).

BOCQUET, François, 2023. État de l'art et de la pratique de l'intelligence artificielle dans l'éducation (Holmes & Tuomi, 2022) [Traduction]. *Éducation, numérique et recherche* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://edunumrech.hypotheses.org/8350 [Consulté le 20 novembre 2026].

Les récents développements de l'intelligence artificielle (IA) ont suscité de grandes attentes quant à l'impact futur de l'IA dans l'éducation et l'apprentissage (IAEd). Ces attentes ont souvent été fondées sur une mauvaise compréhension des possibilités techniques actuelles, un manque de connaissances sur l'état de l'IA dans l'éducation et des visions excessivement étroites sur les fonctions de l'éducation dans la société. Dans cet article, sont passés en revue les systèmes d'IA existants dans l'éducation et leurs hypothèses pédagogiques et éducatives. Une typologie des systèmes d'IAEd est développée et différentes manières d'utiliser l'IA dans l'éducation et l'apprentissage sont décrites, en montrant comment celles-ci sont fondées sur différentes interprétations de ce qu'est ou pourrait être l'IA et l'éducation, et en discutant de certains obstacles possibles sur l'autoroute de l'IAEd.

CEA, 2018. L'histoire de l'intelligence artificielle. *CEA/Médiathèque* [en ligne]. 11 avril 2018. Disponible à l'adresse : https://www.cea.fr/multimedia/Pages/videos/culture-scientifique/technologies/histoire-intelligence-artificielle.aspx [Consulté le 20 novembre 2026].

Les principaux faits marquants associés au développement des IA au fil du temps en animation vidéo.

FATHI, David, 2023. *Photographie et intelligence artificielle* [en ligne]. 2023. Disponible à l'adresse : https://moocdigital.paris/cours/photographie-intelligence-artificielle [Consulté le 20 novembre 2026].

Dominique Moulon reçoit David Fathi. Après son Master en mathématiques et informatique, David Fathi a commencé à développer une pratique artistique parallèlement à sa carrière d'ingénieur. Ses travaux photographiques expriment sa passion pour les sciences et les limites de la connaissance humaine. Son travail aborde des domaines et des sujets aussi variés que la bombe atomique, l'intelligence artificielle, la physique quantique et l'éthique médicale. David Fathi aime partir d'histoires et d'images existantes qu'il transforme pour leur donner un nouveau sens. Depuis 2014, il a exposé dans de nombreux festivals et institutions, comme les Rencontres d'Arles (2017), le Houston Fotofest (2017), le Centre d'art contemporain Chapelle Saint-Jacques (2019) et les Rencontres de la Jeune photographie internationale de Niort (2023). Il est l'auteur des livres Anecdotal (2015) et Wolfgang (2016). http://davidfathi.com

LEFRANC, Adrien et PIEKOSZEWSKI-CUQ, Philippe, 2023. Modèle PICRAT. *Enseigner avec le numérique* [en ligne]. 2023. Disponible à l'adresse : https://drane.ac-normandie.fr/modele-picrat [Consulté le 20 novembre 2026].

Présentation du modèle théorique d'intégration du numérique. Il offre un cadre d'analyse de l'intégration des nouvelles technologies dans un contexte éducatif en s'appuyant sur deux axes complémentaires. Le premier décrit la manière dont l'intelligence artificielle intervient dans la conception d'une séquence, qu'elle vienne remplacer une pratique existante, en amplifier la portée ou en transformer profondément l'approche. Le second s'attache à la posture de l'élève, qui peut se situer dans une attitude passive, dans une dynamique d'interaction ou dans une démarche créative vis-à-vis des outils d'IA. Ce cadre permet de nourrir une analyse éclairée sur les interactions possibles entre l'élève, l'enseignant et l'IA dans une dynamique d'ouverture.

RÉSEAU CANOPÉ, 2024. Enseigner avec l'IA. *Extra classe* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://extraclasse.reseau-canope.fr/playlist/enseigner-avec-l-ia [Consulté le 20 novembre 2026].

Les témoignages d'enseignants sur l'utilisation des IA en classe, abordant les innovations, défis et opportunités. Une série de sept épisodes.

RÉSEAU CANOPÉ, 2026. Intelligence artificielle et éducation : Formez-vous aux IA. *Réseau Canopé* [en ligne]. 6 octobre 2026. Disponible à l'adresse : https://www.reseau-canope.fr/ia-et-education [Consulté le 20 novembre 2026].

Réseau Canopé propose des formations et des contenus visant à démythifier les intelligences artificielles

UNIVERSITÉ DE BORDEAUX, 2026. Intelligences artificielles génératives. *Enseigner* [en ligne]. 29 septembre 2026. Disponible à l'adresse : https://enseigner.u-bordeaux.fr/outils-ressources-communaute/IAG [Consulté le 20 novembre 2026].

L'intelligence artificielle générative (IAg) permet de produire automatiquement des contenus nouveaux (textes, images, synthèses, supports pédagogiques, etc.). De nombreux outils d'IAg viennent en soutien à des taches enseignantes et étudiantes. Mais comment fonctionnent-ils ? Comment leur développement transforme-t-il les pratiques d'apprentissage et d'enseignement ? L'université de Bordeaux met à disposition de la communauté enseignante un dossier complet sur les usages de l'intelligence artificielle générative dans l'enseignement supérieur. Les ressources partagées rassemblent un ensemble documenté de supports destinés aux enseignants. Elles comprennent des pistes d'activités et de modalités d'évaluation élaborées en fonction des divers contextes d'enseignement, des exemples de « prompts » illustrant des usages concrets, un recueil de bonnes pratiques ainsi que des recommandations d'outils préalablement testés par l'équipe d'ingénieurs

pédagogiques de la MAPI. L'ensemble de ces ressources vise à permettre à chaque enseignant d'anticiper les impacts de l'IA générative sur ses pratiques d'enseignement et à définir un cadre d'usage cohérent avec ses objectifs pédagogiques ainsi qu'avec son contexte d'application.

VIEAUX, Christian, 2025. Penser les IA génératives en éducation artistique ou réflexion(s) sur quelques enjeux (déjà) présents et possiblement à venir. *Parole(s) en Archipel* [en ligne]. 2025. Disponible à l'adresse : https://parolesenarchipel.fr/2025/11/27/penser-les-ia-generatives-en-education-artistique-ou-reflexions-sur-quelques-enjeux-deja-presents-et-possiblement-a-venir [Consulté le 20 novembre 2026].

Ce document est une version enrichie et réagencée du support de la présentation orale effectuée devant plus 70 professeurs. Ces enseignants étaient présents, le 19 novembre 2025, en nombre, sur leur temps personnel dans le cadre du dispositif P(art)AGER proposé par Canopé Hauts-de-France. La plupart étaient des professeurs d'arts plastiques, mais pas que. Il y avait aussi des enseignants d'autres disciplines du second degré et d'autres exerçant dans le premier degré.

Cahier ÉduNum proposé par la direction du numérique pour l'éducation
Bureau de l'accompagnement des usages et de l'expérience utilisateur (DNE-TN3)
✉ Contact courriel

Vous recevez cette lettre car vous êtes abonné aux Cahiers ÉduNum Arts plastiques

Souhaitez-vous continuer à recevoir les Cahiers ÉduNum Arts plastiques ?

Abonnement / Désabonnement

À tout moment, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données qui vous concernent (articles 15 et suivants du RGPD).
Pour consulter nos mentions légales, cliquez ici.

ISSN 2739-8854 (En ligne)