



MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Décrypter le numérique, transformer l'enseignement – Cahiers disciplinaires



N° 11
Octobre 2026

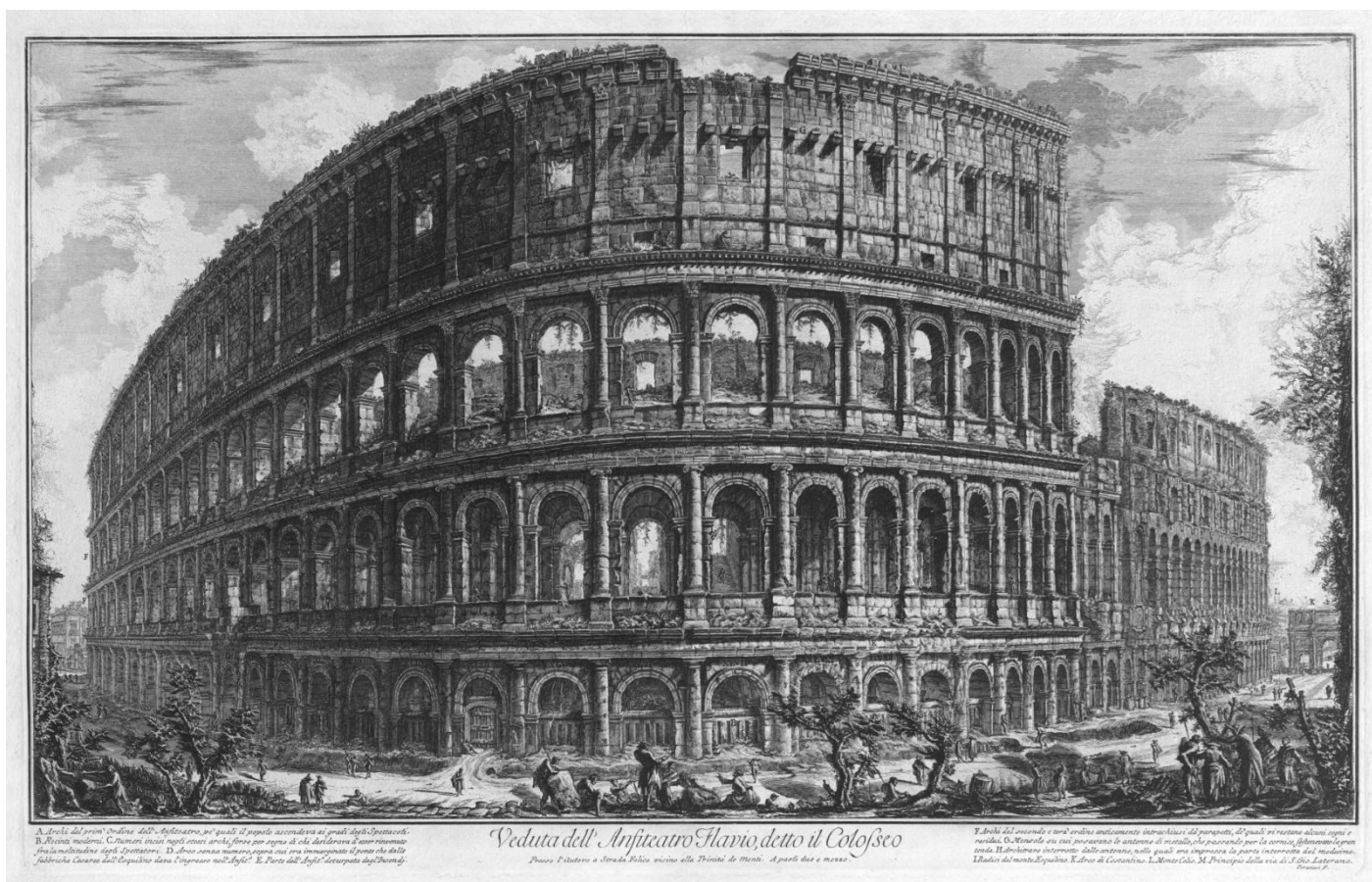


Figure 1 : Giovanni Battista Piranesi, dit Piranèse, Le Colisée, gravure, 1757. Domaine public, [Wikimedia Commons](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Piranesi_-_Veduta_dell'_Anfiteatro_Flavio,_detto_il_Colosseo.jpg)

INTRODUCTION.....	3
DÉCRIRE, COLLABORER, CONCEVOIR	4
Mettre l'IA au service des apprentissages, un défi.....	4
Apprendre à décrire.....	4
Apprendre à concevoir	4
Apprendre à collaborer	4
RECHERCHER, PRODUIRE, PARTAGER.....	6
Comment prolonger la rencontre avec les œuvres ?.....	6
Interpréter, donner sens, partager.....	6
Sélectionner, synthétiser, vérifier.....	7
Lire, consulter, confronter.....	9
REPRÉSENTER, CRÉER	9
Rédiger, l'art du <i>prompt</i>	9
Expliciter ce que l'on observe et ce que l'on veut produire	9
De la langue à l'image	9
Biais, fiabilité, erreurs	10
Scénariser	11
ACTIVITÉS COGNITIVES, GESTES PROFESSIONNELS : DES USAGES, LEURS EFFETS.....	12
La pratique pédagogique face aux mutations technologiques	12
Définir	12
Interroger les notions de création, créativité, auteur.....	12
Expliciter	13

INTRODUCTION

Avant toute chose, il est nécessaire de revenir sur l'intitulé de l'appel à projet TraAM pour les deux années scolaires 2025-2026 et 2026-2027, objet de cette nouvelle édition des Cahiers ÉduNum : « *Perspectives : numérique et intelligence artificielle en histoire des arts* ». Si l'on revient au sens de la notion « [perspective](#)¹ » en histoire des arts, elle désigne l'ensemble des [techniques](#)² graphiques et géométriques permettant de représenter un espace à trois dimensions sur une surface plane en deux dimensions, en créant l'illusion de la profondeur. Dès lors, sous la forme d'une boutade, on pourrait se poser la question : l'introduction des IA dans l'éducation et au sein de nos pratiques pédagogiques va-t-elle nous permettre de donner davantage de « profondeur » à nos apprentissages ? Inventée dans l'Italie du 15^e siècle, la perspective a profondément bouleversé la vision du monde et la manière de penser [la place de l'Homme](#)³. Aujourd'hui, l'IA est un enjeu technologique majeur et s'impose comme un outil révolutionnaire, à la croisée des sciences et des arts. Elle [transforme durablement nos façons](#)⁴ de créer, de chercher, de produire et d'accéder aux connaissances. L'IA en somme vient en effet profondément bousculer notre rapport avec le numérique dans le monde de l'éducation. L'IA interroge nos pratiques qu'il s'agisse de l'évaluation, de l'explicitation des consignes ou

encore du développement des compétences, notamment l'esprit critique. Les expérimentations conduites dans le cadre des TraAM 2025-2026 autour de la place du numérique et de l'intelligence artificielle en histoire des arts permettent moins de mesurer une efficacité intrinsèque des outils que d'identifier les conditions pédagogiques⁵ dans lesquelles leur usage transforme effectivement l'activité de l'élève.

Les travaux menés par les enseignants avec leurs élèves, pilotés et soutenus par les IA-IPR en charge de l'histoire des arts, sont réjouissants. Ils permettent aussi de sortir d'une vision souvent polarisée et caricaturale⁶ de l'intelligence artificielle, en s'inscrivant dans une histoire longue de l'innovation pédagogique et de l'évolution des outils techniques au service des apprentissages. Comment penser et accompagner l'introduction des IA dans nos pratiques éducatives ? Comment l'intégrer dans nos apprentissages sans perdre de vue la vocation première de l'histoire des arts ? Il s'agit de former des esprits capables d'exprimer une pensée sensible et raisonnée, tout en apprenant à mettre les œuvres d'art en perspective et les contextualiser, et *in fine* développer autonomie et esprit critique.

¹ *Qu'est-ce que la perspective ?* Un entretien vidéo avec Caroline Vrand, conservatrice du patrimoine au département des Estampes et de la Photographie de la BnF, en ligne sur la ressource BnF Essentiels.

² *Questions de perspectives*, un article BnF Essentiels.

³ « L'Humanisme. Pour un retour aux sources ». Un extrait de l'article BnF Essentiels *Qu'est-ce que l'Humanisme ?* par l'historienne Clémence Revest.

⁴ *L'IA et le futur de l'éducation, bouleversements, dilemmes et perspectives*, discours prononcé par Stefania Giannini, sous-directrice générale pour l'éducation UNESCO (02.10.2025).

⁵ [Cadre d'usage de l'IA en éducation](#), publié sur éducol.

⁶ Pour reprendre l'expression utilisée par le directeur de recherche au CNRS Alexandre Gefen dans le cadre de la journée d'étude à la BnF François-Mitterrand *Imaginaires de l'intelligence artificielle*, le 13 mai 2025. La journée d'étude a fait l'objet d'une présentation par l'experte Claire Lingenheim Lavelle lors du PNF Université de Printemps d'histoire des arts à Fontainebleau en juin 2025 *L'histoire des arts ne dit-elle que le vrai ? L'histoire des arts au-delà du vrai et du faux ?*

Mettre l'IA au service des apprentissages, un défi

Les travaux menés explorent différentes formes de plus-value pédagogique de l'IA en histoire des arts. Ces expérimentations permettent d'identifier et de mettre en lumière trois grandes compétences mobilisées et développées par les élèves dans ce contexte d'apprentissage. Elles ont fait l'objet d'une communication lors du séminaire en distanciel des IAN HDA qui s'est déroulé le 11 avril 2026. Ces trois points en sont une synthèse.

Apprendre à décrire

L'académie de Corse, pilotée par l'IA-IPR d'arts plastiques en charge de l'histoire des arts, Hélène Croissonnier, interroge l'IA comme un support pour développer la lecture d'image et la maîtrise du vocabulaire spécifique. L'enjeu est d'aider les élèves à mieux observer, [décrire](#)⁷ et interpréter une œuvre ou une représentation, tout en développant leur esprit critique face aux productions générées par les algorithmes.

Apprendre à concevoir

L'académie de Nancy-Metz, pilotée par l'IA-IPR d'éducation musicale et chant choral en charge de l'histoire des arts, Samuel Lelièvre, s'est intéressée à l'IA comme outil de conception. Les élèves apprennent à rédiger des *prompts*, à exploiter une IA en fonction d'un protocole de travail, ou d'un type de production. Il s'agit de concevoir un jeu, un [escape game](#)⁸, de représenter une architecture et dessiner des volumes, ou préparer une médiation de type itinéraire. L'enjeu est de passer d'une utilisation spontanée, voire magique, de l'outil à une utilisation pensée et finalisée, au service d'un objectif.

Apprendre à collaborer

L'académie de Versailles, pilotée par Elsa Vincent, IA-IPR d'arts plastiques en charge de l'histoire des arts, explore l'IA comme levier de [dynamique de groupe](#)⁹. Le projet collectif est un partage de propositions suite à des visites d'expositions consacrées au vêtement ; il s'agit de confronter des points de vue et de construire une production commune, une revue de mode, dans ses moindres détails, jusqu'à l'horoscope ! L'enjeu est de prendre plaisir à collaborer avec l'outil sans lui déléguer les choix qui relèvent des élèves. Ce projet s'inscrit dans une démarche de réflexion académique autour des compétences psychosociales (CPS), dont la capacité des élèves à s'engager dans des pratiques collaboratives.

Les scénarios présentés permettent ainsi d'explorer trois types de compétences complémentaires, transversales mais aussi spécifiques à l'histoire des arts. Dans tous les cas, les IA sont envisagées non comme une finalité mais comme un outil au service des apprentissages. Ces trois entrées renvoient finalement à une même interrogation. À l'heure où les systèmes d'intelligence artificielle facilitent l'accès immédiat aux images, aux sons et aux informations, dans une société déjà saturée, comment préserver et favoriser le

⁷ La fiche inaugurale du vademecum *L'histoire des arts à l'attention des professeurs de collège* édité par l'INHA insiste sur le temps accordé à l'observation attentive, à l'identification des techniques, des matériaux, et d'associer l'œuvre à son cartel en employant un vocabulaire spécifique adapté à la nature de l'objet.

⁸ *La ludification d'un contenu, un nouveau mode d'apprentissage ?* Un article de Natacha Dubois, médiatrice ressources et services, option numérique, Atelier Canopé 31, Toulouse.

⁹ *Développer les compétences psycho-sociales chez les élèves*, un article publié sur éducol.

temps réflexif¹⁰, la prise de recul chez nos élèves ? Car l'enjeu n'est pas de faire produire par un tiers, la machine, mais de déterminer ce que l'élève doit continuer à observer, interpréter et concevoir.

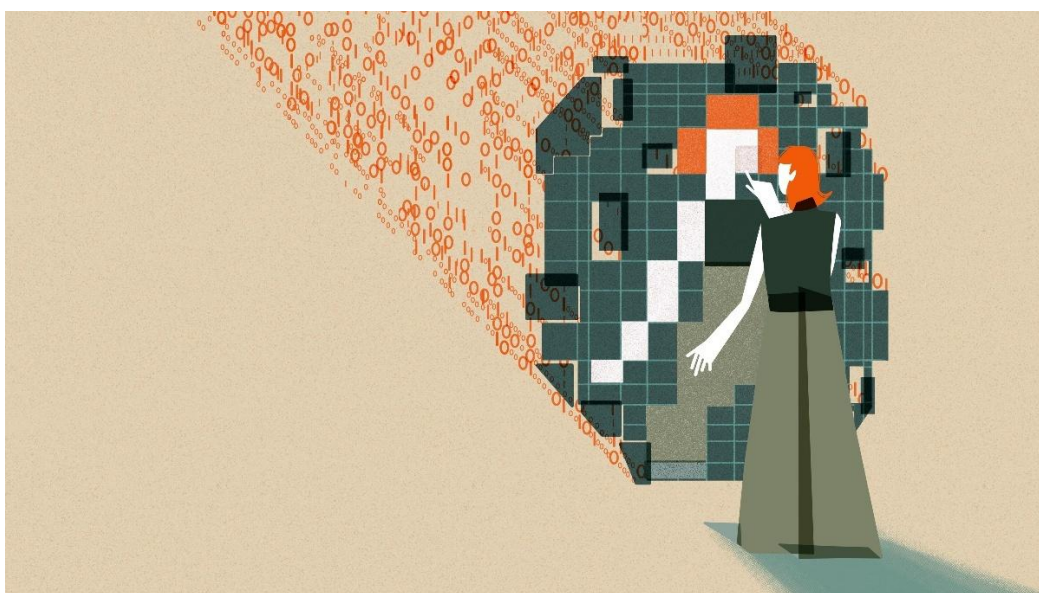


Figure 3: Yutong Liu & Kingston School of Art / <https://betterimagesofai.org/> / <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Le corpus de scénarios met en regard plusieurs situations pédagogiques initiées au collège et au lycée, dans trois académies, Corse, Nancy-Metz, Versailles. Cette diversité des contextes, des élèves comme des établissements, constitue l'intérêt de l'expérimentation et de la démarche : déplacer le questionnement sur plusieurs niveaux d'enseignement, engager une grande diversité de disciplines, des lettres classiques à l'histoire-géographie, avec les professeurs documentalistes. Ils ouvrent également à l'étude à des objets parfois peu présents dans les progressions, comme la mode, l'urbanisme, le théâtre.

Cette diversité est présente aussi dans la grande variété de démarches pédagogiques, qui s'insèrent dans des dispositifs nationaux comme la *Nuit des Musées*, *La classe. L'œuvre*, voire des concours portés par les délégations académiques à l'éducation artistique et à l'action culturelle (DAAC). Certains scénarios mettent en œuvre la ludification des apprentissages, d'autres prennent pour objet d'étude des notions esthétiques complexes comme le beau ou le laid et font le pari de les interroger avec des collégiens. L'IA, exploitée dans un usage raisonné, fait l'objet d'observations, d'échanges, de partages, en fonction de l'âge des élèves et des attendus de programme. Les enseignants invitent ici clairement à remettre la pédagogie et la transmission au centre, pour garantir un apprentissage critique et inclusif.

¹⁰ *Sur quelles intelligences doit-on compter en classe ?* Un article de Séraphin Alava, professeur émérite en sciences de l'éducation (Toulouse II).

Comment prolonger la rencontre avec les œuvres ?

Interpréter, donner sens, partager

En histoire des arts, le numérique trouve d'abord sa place dans une démarche qui demeure fondée sur la rencontre avec les œuvres, les objets patrimoniaux, les lieux et les institutions culturelles. Les expérimentations montrent que le numérique permet de prolonger la rencontre, lors de recherches avant la visite ou après, pour conserver des traces, ou encore pour confronter des regards et préparer un document de médiation. L'enjeu n'est pas de substituer l'expérience numérique à la rencontre avec l'œuvre, mais de l'étendre dans l'espace et dans le temps, en permettant aux élèves de revenir sur ce qu'ils ont vu, de questionner leurs premières impressions, de croiser les regards et de construire, partager leur propre interprétation.

Dans cette perspective, l'élève, médiateur et passeur de culture, devient acteur et interprète. Le numérique, et notamment l'IA générative, peut contribuer à cette mise en partage, à condition que l'élève demeure au centre du processus de sélection des informations. Cette dynamique trouve un prolongement particulièrement fécond dans la Nuit européenne des musées pour le projet [Revue de mode](#) de Versailles. Les élèves en partageant avec leurs pairs, leurs familles ou les visiteurs, deviennent acteurs de leur expérience construite autour des œuvres, les robes du couturier Worth. Le projet *Revue de mode* conduit en classe de seconde Enseignement optionnel Histoire des arts à Suresnes au sein de l'académie de Versailles est une illustration particulièrement riche. Inscrit dans le projet collectif du programme de seconde, il s'étend sur l'année, et articule différents foyers chrono-géographiques. La mode devient un objet fédérateur. Les partenaires, le musée d'Urbanisme et d'Histoire sociale de Suresnes comme l'Institut national d'histoire de l'art, soutiennent cette dynamique. Le numérique intervient à plusieurs niveaux : partage des données, conservation de la trace, écriture, restauration/génération de décor à partir de l'IA, maquettage et publication. La dimension éditoriale, papier et numérique, est une plus-value. Le numérique, les IA accompagnent une démarche longue de production et de médiation culturelle tout en laissant la place à une forme d'humour ou de rêverie dans les productions des élèves. Ce projet allie plaisir et érudition, enthousiasme et recherches approfondies, ludique et sérieux. La rubrique horoscope de la revue en témoigne, qui parvient à donner, grâce à l'IA, signe par signe, des prévisions astrales inspirées par un grand couturier !

Pour aller plus loin :

Ce qui est intéressant dans le projet *Revue de mode* de Versailles, c'est qu'il explore l'IA comme une communication à travers le *prompt* plutôt que comme un outil, où élève et machine élaborent ensemble une imagerie commune. Ce processus fait écho aux travaux du collectif Obvious, connu mondialement pour avoir vendu *Le Portrait d'Edmond de Belamy* en 2018¹¹. Ce collectif fait évoluer sa pratique vers une véritable collaboration avec les modèles, non par de simples invites ou *prompts*, mais par un entraînement mutuel où l'artiste et le modèle co-évoluent.

¹¹ Voir l'émission 2022 Educ'ARTE *Le Dessous des images* consacré à l'œuvre et l'Intelligence artificielle.

Sélectionner, synthétiser, vérifier

En classe de quatrième, le numérique peut-être davantage mobilisé sur des compétences ciblées, la sélection et l'organisation des informations. Le scénario de l'académie de Nancy-Metz [Construire un itinéraire dans le Paris haussmannien](#) est particulièrement intéressant à cet égard. Il est adossé à une séquence d'histoire consacrée à l'Europe et au monde au XIX^e siècle et aux transformations urbaines. Sur ce thème, les [ressources numériques](#) produites par la BnF ou la Cité de l'architecture et du patrimoine sont riches et nombreuses¹², et demandent des compétences de synthèse. L'IA est ici clairement mise au service de la préparation d'une sortie scolaire à Paris. Les élèves sont amenés à utiliser, analyser et questionner les outils dédiés dans une démarche critique, notamment la comparaison des résultats, la vérification des sources et la réflexion sur les usages éthiques et responsables. L'intérêt principal du scénario réside notamment dans la comparaison organisée entre trois modalités de recherche, un travail à partir de documents papier, une requête Internet traditionnelle et une recherche à l'aide d'une IA générative. Les élèves se familiarisent avec plusieurs outils, de recherche collaborative comme Wikipédia, des moteurs de recherche, des applications de géolocalisation et plusieurs systèmes d'IA comme ChatGPT, Gemini, Claude et Perplexity. Cette organisation permet d'éviter les oppositions caricaturales mentionnées en introduction, entre ancien et nouveau. Le numérique et les IA n'abolissent pas la recherche documentaire mais introduisent une exigence supplémentaire de sélection et de vérification.



Figure 4 : Camille Pissarro, L'Avenue de l'Opéra, huile sur toile, Musée des Beaux-Arts, Reims, 1898. [Wikimedia Commons](#)

Pour aller plus loin

Avec des lycéens, il serait intéressant de prolonger la recherche initiée sur l'architecture et l'IA en histoire culturelle, au regard des transformations urbaines autoritaires et controversées du nouveau Paris sous le Second Empire. L'IA comme technique d'appropriation, de mesure et d'organisation en architecture, selon les termes de la [rencontre organisée par l'ENSA Paris-Malaquais](#)¹³ fait écho à l'automatisation des tâches au sein des chantiers sous Haussmann¹⁴, la série, l'industrialisation des techniques, la standardisation et le déploiement d'une force de transformation capable de reconfigurer de manière rationalisée la ville.

¹² L'actualité éducol *Se chercher, se trouver, se construire à Paris*.

¹³ *Habiter l'IA. Critique et clinique de l'architecture du XXI^e siècle*.

¹⁴ [L'album](#) Les travaux d'Haussmann sur le site Passerelle(s) de la BnF.

Lire, consulter, confronter



Figure 5 : Couverture du volume I, n° 49 de Harper's Bazar (Harper's Bazaar), montrant des coiffures.

[Wikimedia](#)

En conclusion, le même environnement numérique répond à des besoins d'apprentissage différents selon la situation pédagogique et l'âge des élèves. Cette observation rejoint les travaux sur la cognition. La réduction de certaines tâches instrumentales permise par les IA n'est intéressante que si le temps et l'attention ainsi dégagés sont réinvestis dans d'autres opérations intellectuelles.

La plus-value du numérique ne peut être réduite au seul gain de temps, mais à ce que l'élève fait de ce temps gagné. Pour le projet *Revue de mode*, les enseignants exploitent avec leurs élèves des catalogues d'exposition, des sources historiques. Ils consultent des articles de revues historiques en ligne comme *Harper's Bazar*, et les planches dessinées issues de la Gazette des architectes et du bâtiment dirigée par Viollet-le-Duc et Baudot.

Pour aller plus loin

Il peut être pertinent d'inscrire cette démarche dans une perspective historique, en mettant en regard les possibilités offertes par l'IA avec les différentes tentatives de reconstituer le patrimoine ancien, sous la forme de plans, coupes, dessins, lavis, notamment lors du voyage en Italie à l'occasion du Prix de Rome. Cette [pratique de la restitution](#)¹⁵ n'est pas nouvelle, elle s'inscrit dans une histoire longue de la représentation des ruines et des vestiges antiques. En seconde, l'élève mobilise l'IA, dans une démarche qui rappelle les envois des jeunes prix de Rome, pour construire une hypothèse de reconstitution, une représentation qu'il doit confronter à un corpus de sources. Dans le projet *Revue de mode* de Versailles, la plus-value tient à la possibilité de travailler sur une architecture et un décor disparu, la villa et château de Worth à Suresnes, à partir d'un corpus de sources historiques choisies.

¹⁵ La consultation de l'exposition virtuelle *Dessiner l'antique* réalisée par l'Institut de France autour du prix de Rome et de l'architecte Charles Percier permet d'approfondir cette notion de reconstitution.

Rédiger, l'art du *prompt*

Expliciter ce que l'on observe et ce que l'on veut produire

Dans le scénario [Architecture en kit](#) de l'académie de Nancy-Metz, la difficulté à obtenir une représentation satisfaisante conduit l'élève à préciser sa description et son vocabulaire. L'élève est ensuite amené à analyser le résultat, puis à approfondir la recherche documentaire sur une œuvre architecturale, en lien avec les adjectifs et le vocabulaire employé. La difficulté est bien réelle : mobiliser un vocabulaire spécifique au langage de l'architecture et à ses modes de représentation, puis décrire une image avec rigueur et méthode. Si l'outil permet de gagner du temps et de donner forme à une idée ou à l'imaginaire de l'élève, les difficultés à observer, nommer et dire restent. La même logique est observable dans le scénario de 4^e sur le *Paris haussmannien* de l'académie de Nancy-Metz la rédaction du *prompt* devient une activité à part entière et conduit les élèves à prendre conscience de l'importance de la formulation. En seconde, dans le projet *Revue de Mode*, cette exigence prend une autre dimension. Il s'agit d'être capable de décrire les caractéristiques architecturales et le type de décor à partir de sources historiques avant même de pouvoir envisager une reconstitution. La confrontation de ces situations montre une même opération cognitive à deux niveaux : mettre en mots pour pouvoir représenter, puis observer et mettre en mots ce qui a été représenté. L'enjeu ne réside pas uniquement dans la capacité de l'IA à produire une image, mais dans la manière dont l'élève parvient à questionner sa demande. Une IA ne va pas venir compenser un manque de connaissances et de vocabulaire. Au contraire, la [qualité du prompt](#)¹⁶ dépend largement de la capacité de l'élève à formuler une demande pertinente et ensuite à examiner le résultat.

Pour aller plus loin

Il peut être pertinent de prolonger la réflexion avec les lycéens sur le langage et l'image, le dicible et le visible, en prenant appui sur le [dossier pédagogique](#) du musée du Jeu de Paume à l'occasion de l'exposition *Le monde selon l'IA*. « Les modèles de diffusion *text-to-image* et *text-to-video* permettent désormais de créer automatiquement, pour la première fois dans l'histoire, des images fixes ou en mouvement à partir de seules consignes écrites, les *prompts*. L'usage de ces *prompts* transforme radicalement l'exercice, classique en histoire de l'art, de la description d'images, l'*ekphrasis*, qui devient, dans ce cadre nouveau, *opératoire* : des images sont générées sur la base d'une description préalable. À l'inverse, les modèles *image-to-text* sont capables, à partir d'images fixes ou en mouvement, d'en générer une description textuelle détaillée, donnant lieu à une *ekphrasis* automatique. S'instaure ainsi une imbrication algorithmique tout à fait inédite, entre les mots et les images, le dicible et le visible. Les différentes opérations de conversion algorithmique des premiers vers les secondes, et inversement, s'accompagnent d'inévitables décalages, approximations et erreurs qui ouvrent aux artistes toute une gamme d'expérimentations poétiques et visuelles, comme en témoigne l'installation du collectif Estampa. Protohistoire des *prompts*. Les modèles de diffusion *text-to-image* nécessitent des *prompts*, c'est-à-dire des instructions textuelles fournies à l'IA pour générer des images. Cette pratique performative peut être considérée comme le prolongement de tout un pan de l'art conceptuel : les œuvres à protocole. À l'instar des images générées par des *prompts*, qu'il est indispensable de bien formuler, les œuvres à protocole reposent sur des instructions. Comme dans le cas des IA génératives, il est possible d'en déléguer l'exécution à un autre agent que l'artiste, induisant souvent une part d'aléatoire et de surprise. Avec les *prompts*, qui génèrent des images en les prédécrivant, ce sont aussi les liens entre les mots et les images qui sont remis en question. »

¹⁶ L'article *L'art du prompt* à l'attention du personnel enseignant par l'UQUAM, Université de Montréal est toujours d'actualité.

De la langue à l'image

L'expérimentation [L'amour à l'ère des images](#) au sein de l'académie de Corse associant histoire des arts, français et arts plastiques en classe de quatrième engage une réflexion sur les liens entre langues, culture et représentation. En mobilisant l'intelligence artificielle autour de la représentation de l'amour, les élèves peuvent interroger la manière dont une même notion se traduit en mots, en images et en références culturelles, notamment lorsqu'elle est exprimée en langue corse. Le passage de la langue à l'image devient alors un objet d'étude en lui-même. La langue corse n'est pas seulement un moyen de formuler une consigne, elle permet d'interroger les biais et les représentations véhiculés par les modèles d'IA. L'élève est ainsi amené à comparer les productions, à identifier ce qui relève d'un choix culturel ou d'un stéréotype et à réfléchir à la manière dont une technologie mondiale peut représenter une culture et une langue régionale. Le scénario s'organise autour de trois séquences complémentaires mobilisant la création d'images, de textes et de productions sonores, avant d'aboutir à une exposition collective accompagnée d'un travail de médiation. Comme le rappelle le groupe de travail en Corse, l'image est une fiction, racontant ou non le réel. Elle n'a pas valeur de preuve, car elle est fabriquée par l'homme. Les élèves sont invités à prendre du recul avec l'outil, qui n'est pas « intelligent » ; le vivant est seul à pouvoir donner du sens à la beauté. La beauté n'existe pas dans le regard de l'observateur, elle est à réapprendre dans une éducation du regard. Le projet mobilise notamment les réflexions développées par Sébastien Quénot dans *Les stéréotypes de genre dans la littérature, les arts, les médias* (Albiana, 2026), ainsi que des recherches sur les biais et représentations véhiculés par les intelligences artificielles génératives.

Pour aller plus loin

Le projet [Better images of AI](#), qui comme son nom l'indique est un site qui offre des images autres, non stéréotypées et révèle les dimensions « invisibilisées » de l'IA. Leur principe est de confronter le lecteur à des représentations plus équitables de l'IA, en évitant des clichés qui induisent en erreur et installent la peur : robots blancs, anthropomorphisme, omniprésence de la couleur bleue, références à la création d'Adam ou au cerveau humain, à la science-fiction... Ces images du site en question peuvent être téléchargées et utilisées gratuitement par chacun et chacune à condition d'être créditées à l'aide de la licence Creative Commons, comme cela est fait tout au long du cahier. Il est possible avec nos élèves en histoire des arts de construire un jeu de dialogues lors de nos visites ou lors de la consultation des bases de données des musées

Biais, fiabilité, erreurs

Le scénario de l'académie de Nancy-Metz sur le *Paris haussmannien* en quatrième constitue un cas particulièrement intéressant. L'élève apprend que la réponse générée par l'IA n'est pas nécessairement fiable. L'erreur de la carte produite par l'IA devient une situation d'apprentissage ; la vérification fait partie de la compétence numérique ainsi que le croisement d'information. Cette compétence prend une autre forme dans le projet *Revue de mode* de Versailles. Il ne s'agit plus principalement de vérifier une information mais d'évaluer la pertinence d'une représentation générée par des *prompts* nourris de sources historiques. Il y a donc une progressivité des apprentissages. En 4°, l'élève apprend à discerner la fiabilité de l'information et la réponse produite par l'IA. Cette progressivité est particulièrement intéressante au regard des programmes, le numérique et l'IA pouvant accompagner une montée en autonomie, à condition que les tâches soient adaptées au niveau des connaissances et aux capacités des élèves. Il serait pertinent aussi d'interroger la capacité hallucinatoire de l'IA, avec leur imagerie singulière et troublante, et comment elle

instaure de nouvelles formes de récits et de montage. Ce travail de reconstitution aux limites du kitsch pour le projet *Revue de mode* – il s’agissait de reconstituer le château du couturier Worth à Suresnes – invite l’élève à adopter une posture critique vis-à-vis des idéologies véhiculées par l’industrie technologique.

Pour aller plus loin

Dans le cadre du [Bicentenaire de l’invention de la Photographie](#), il est particulièrement intéressant de prolonger le débat sur la véracité des images, la tromperie et l’illusion. On peut notamment s’appuyer sur le travail de Jonas Bendiksen (Norvège), photographe au sein de [l’agence Magnum](#), qui a créé dans *Le livre de Veles*, une série documentaire fictive. Il révèle ensuite la supercherie, conçue comme une thérapie de choix. Le directeur du prestigieux festival *Visa pour l’image* à Perpignan, Jean-François Leroy, a publié un communiqué, où il explique, comment en 2021, son équipe s’est laissé piéger. Cette anecdote peut être un point de départ pour éveiller le regard critique des élèves et la [nécessité de contextualiser les images](#)¹⁷. L’IA pour le photographe n’est pas seulement un producteur d’images, mais un nouveau medium de cocréation et surtout un objet d’analyse critique face aux biais algorithmiques.

Scénariser

Enfin, plusieurs expérimentations montrent que l’intérêt du numérique et de l’IA tient aussi à la destination de la production. Comment mettre en place une dynamique de co-création avec l’IA ? Comment intégrer et penser les ressources numériques dans la scénarisation pédagogique ? En classe de cinquième, au sein de l’académie de Corse, les élèves s’approprient de courts passages et des extraits de Molière ; le scénario [Molière en costume](#) en est la synthèse. La classe de 5^e s’engage dans un projet EAC *Les Jeunes rendent hommage à Molière*, le concours de la Comédie française. Les élèves à la fin de ce parcours questionnent et débattent de la place des IA génératives comme outil de la création artistique, pour appréhender notamment la culture des apparences, du vêtement, ses formes, matériaux et fonctions. En se familiarisant avec une pièce du répertoire *Le Bourgeois Gentilhomme*, les élèves s’engagent dans des activités qui privilégient la narration et les symboles. La professeure s’appuie sur le projet porté par Sorbonne Université [Molière ex Machina](#) et [le Château de Versailles](#) pour nuancer le propos des élèves. L’enseignante établit avec finesse des correspondances entre le *Bourgeois gentilhomme* de Molière, le rapport entre langage, savoir et apparence. Cette situation entre en résonance avec les usages contemporains de l’intelligence artificielle générative, un outil qui peut donner une apparence de maîtrise. Le *prompt* peut ainsi être envisagé comme un nouvel espace d’apprentissage du langage. À l’image de Monsieur Jourdain qui prend progressivement conscience de la fonction des mots, l’élève est conduit à préciser sa pensée, à employer un vocabulaire spécifique. Le parallèle avec Molière permet aussi d’introduire une dimension critique : derrière la fascination pour une technologie, assimilée pour certains de nos élèves à de la magie, il convient d’interroger les formes de savoir et d’autorité qu’elle véhicule. En 5^e, l’élève exerce son esprit critique et formule des interrogations. En 4^e, l’élève peut devenir concepteur d’un itinéraire et d’un miniguide. En seconde, il devient le concepteur avec sa classe d’un véritable objet éditorial et culturel. Le numérique prend sens car la production procède d’une rencontre, possède une destination, un public, une situation. Le numérique joue encore un autre rôle dans ces expérimentations : il permet de faire exister le projet dans la durée, de partager les données, de conserver une trace, et d’essaimer. Ce qui demeure est moins l’outil que la structure de la situation scénarisée.

¹⁷ Les notions d’illusion et de manipulation du réel sont au cœur de la Lettre ÉduNum HDA publiée en avril 2024 consacrée aux usages photographiques.

La pratique pédagogique face aux mutations technologiques

Définir

Quelle est la place de l'enseignant face à ces mutations technologiques ? Il s'agit pour lui de mettre en œuvre des situations d'enseignement où son rôle ne se réduit pas à la maîtrise technique des outils. Il consiste surtout à définir ce qui peut être délégué à la machine et ce qui doit rester à la charge de l'élève. Dans le scénario sur le *Paris haussmannien*, l'enseignant prépare un corpus documentaire, fournit une fiche méthode pour rédiger le *prompt* et impose une vérification des réponses de l'IA. Dans le projet *Revue de mode*, l'utilisation de l'IA est associée à la lecture de sources. Les expérimentations TraAM ne conduisent pas à une conclusion sur l'efficacité de l'IA en histoire des arts. Elles permettent plutôt de dégager les conditions de plus-value. Faire produire une image n'est pas encore apprendre à regarder, obtenir une réponse n'est pas encore apprendre à chercher ou à interpréter. L'apprentissage réside dans le regard que porte l'élève à sa production.

Enfin, les TraAM permettent de déplacer la question. Il ne s'agit pas de déterminer ce que l'IA peut faire à la place de l'élève, mais ce qu'elle permet de faire faire davantage à l'élève, chercher, reformuler, préciser, comparer, et finalement exercer son jugement. Cette perspective donne tout son sens aux compétences du CRCN, pour les élèves et les enseignants. Il est bien ici question de rejoindre une finalité de l'histoire des arts, former un regard, construire une culture, développer des capacités d'analyse.

Interroger les notions de création, créativité, auteur

Son utilisation permet aussi d'interroger les notions de créativité et de création. Qu'est-ce qu'une intention artistique ? Qu'est-ce qui relève d'un choix ? Qu'est-ce qui fait œuvre ? En classe de 3^e, au sein de l'académie de Corse, au sein de l'expérimentation « [le beau et le laid en musique](#) », les élèves analysent les concepts d'intentionnalité et de style, tout en discutant de l'identité de l'artiste. Si l'œuvre est le produit d'intention, quelle est la place de l'IA ? Dans ce scénario, les élèves s'interrogent sur l'évolution des critères esthétiques à l'ère des technologies avancées. Les collégiens abordent ainsi des questions universelles. Le but est d'apprendre à argumenter, à écouter la parole de l'autre et à forger sa propre opinion sans jugement. Ces élèves se confrontent à la complexité du monde et à leurs émotions. En s'appuyant sur l'histoire des techniques (du travail de studio des Beatles ou de Queen jusqu'aux productions synthétiques), les élèves explorent la frontière entre perfection technologique et sensibilité humaine.

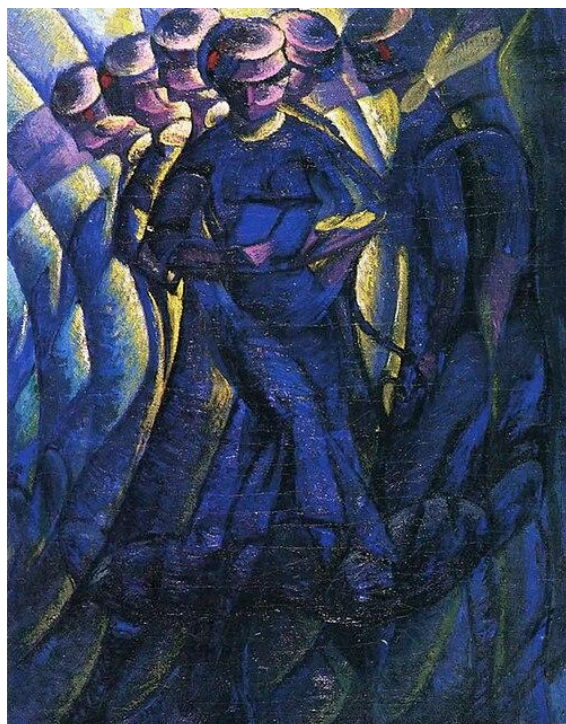


Figure 6 : Luigi Russolo, Synthèse plastique des mouvements d'une femme, huile sur toile, Musée de Grenoble, 1912, [Wikimedia](#)

À travers des activités d'écoute critique et de création en MAO, ils éprouvent le concept de la « vallée de l'étrange » musicale. Ce projet interdisciplinaire développe l'esprit critique face aux algorithmes et transforme le rapport des élèves à la création. Les élèves développent leur capacité à s'emparer de questions transversales, à argumenter, à débattre ! Se mettre à l'écoute des questionnements des collégiens, et les traduire dans le langage, riche d'un vocabulaire spécifique sans technicité, est bénéfique à l'acquisition de l'esprit critique et pour dénouer les préjugés¹⁸.

L'objectif de ces travaux sur le rôle de l'IA dans la création artistique, a été d'interroger les représentations que les adolescents d'aujourd'hui ont de l'art et de la [création artistique et numérique](#)¹⁹.

Pour aller plus loin

Cette hésitation, IA remède ou poison, paradis ou dystopie a fait l'objet d'expositions récentes. Pour ne citer qu'une institution, celle du Centre Pompidou, au Centre Pompidou Metz [Les Portes du possible](#), une exposition qui pense le vertige de toute-puissance du numérique et de l'IA en lien avec un genre littéraire celui de la science-fiction ; au centre Pompidou Paris, une exposition en 2024 [Apophénies, interruptions. Artistes et intelligences artificielles au travail](#) ouvre les débats sur l'automatisation, les problèmes de formatage culturel, les questions de consentement artistique et les limites du droit d'auteur. La première œuvre acquise ayant fait *l'intérêt de la collection Nouveaux médias* est une vidéo réalisée par le duo d'artistes Holly Herndon et Mat Dryhurst qui s'intitule [I'M HERE](#) 17.12.2022 5:44. Il s'agit d'une captation d'une vidéo²⁰ générée par l'IA. Elle a été créée notamment à partir du modèle d'apprentissage automatique *text-to-image* de Stable Diffusion.

Expliciter

Les scénarios expérimentés privilégient l'analyse plutôt que la multiplication, un usage raisonné et frugal. Ces expérimentations montrent finalement que la plus-value pédagogique de l'IA ne réside pas nécessairement dans sa capacité à produire davantage, mais dans sa capacité à enrichir l'activité intellectuelle de l'élève.

Le projet [Réaliser un escape game avec l'IA](#) de l'académie de Nancy-Metz en est le témoignage. Le projet consiste à faire concevoir par les élèves un jeu d'évasion dont l'objectif est d'identifier des œuvres générées par intelligence artificielle parmi un ensemble d'œuvres authentiques. À ce titre, le projet mobilise le numérique selon plusieurs fonctions complémentaires : accéder à l'information, produire et transformer

¹⁸ Le [séminaire du Bal](#) en 2021 faisait déjà le point sur la culture visuelle contemporaine et les images produites par les machines. Elle interroge le devenir de l'expérience du sensible à l'âge des algorithmes.

¹⁹ Ce dossier présente les prochaines expositions consacrées à l'art numérique par le Centre Pompidou en 2027 et revient sur la notion d'art numérique.

²⁰ Cette vidéo retrace une épreuve profondément personnelle : le coma d'une semaine dans lequel est tombée l'artiste Holly Herndon après avoir donné naissance à leur fils. Le duo a utilisé une version locale et personnalisée de Stable Diffusion. Le duo a entraîné ce modèle d'apprentissage automatique de manière éthique, en utilisant exclusivement leurs propres données d'entraînement (des dizaines d'images de Holly, de leur fils, de leurs voyages et de leurs anciens projets) combinées à des cartes de profondeur (*depth maps*). Leur projet fait écho aux architectures fantastiques et aux caprices de Piranèse dans la Rome du siècle des Lumières comme aux explorations de l'inconscient dans *Hyperphantasia* de [Justine Emard](#), en transformant l'espace mental et virtuel en un lieu d'immersion et de projection. La confrontation entre [l'imaginaire des mondes souterrains](#) et les recherches artistiques contemporaines, à la lumière des technologies numériques, ces correspondances autour de la sédimentation des mémoires et ses représentations ont fait l'objet d'expositions notamment au Louvre-Lens en 2024 et au Jeu de Paume en 2025. Ces visions interrogent la construction des strates de la mémoire et les formes d'archivage du réel.

des contenus, comparer des systèmes d'intelligence artificielle, collaborer et, *in fine*, concevoir un dispositif ludique fondé sur l'identification de productions générées par IA. Cette progression peut être éclairée par le modèle SAMR, non comme une simple typologie des outils mobilisés, mais comme un moyen d'analyser la transformation progressive de la tâche. Dans un premier temps, le numérique relève de la substitution, lorsque les recherches documentaires sont réalisées à partir de ressources en ligne. Il permet ensuite une augmentation de l'activité lorsque les élèves confrontent les productions de différents systèmes d'IA, notamment à l'aide de comparia.beta.gouv.fr, afin d'interroger la qualité des réponses produites et d'affiner leurs stratégies de formulation des *prompts*. Le numérique intervient alors non seulement comme un moyen d'accès à l'information, mais comme un objet d'analyse et d'expérimentation. La modification de la tâche apparaît lorsque les élèves utilisent les outils d'IA générative pour produire des œuvres fictives soumises à des contraintes stylistiques et formelles. L'activité ne consiste plus seulement à rechercher ou à consulter des productions existantes : elle engage les élèves dans un processus de conception et d'évaluation de contenus générés artificiellement. Cette étape introduit une dimension de transmission supplémentaire : les élèves doivent construire des critères permettant d'apprécier la plausibilité ou véracité d'une production et de distinguer ce qui relève d'une création humaine de ce qui est susceptible d'avoir été généré par une machine.

En conclusion, l'IA devient un outil pédagogique au service de la lecture d'image et du développement de l'esprit critique. Les consignes sont explicites, précises ; le travail porte sur le langage et la mise à distance des résultats obtenus. Cette approche peut être prolongée par les ressources consacrées à l'IA dans la pédagogie sur le [site Arts plastiques](#) de l'académie d'Orléans-Tours.

Pour aller plus loin

Cette réflexion peut être prolongée à partir des ressources institutionnelles consacrées à l'IA en éducation, les micro-formations M@gistère. [Réseau Canopé](#) fournit des clefs aux enseignants pour interagir avec les IA.

**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 Histoire des arts

Souhaitez-vous continuer à recevoir les Cahiers ÉduNum Histoire des arts ?

[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 2739-8889 (en ligne)