



ACADÉMIE
DE NANTES

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Artsplastiques

ENSEIGNER

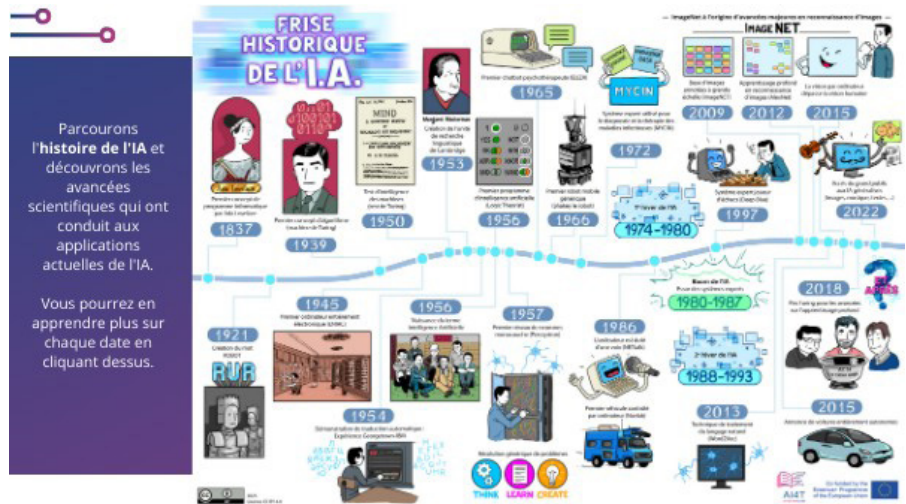
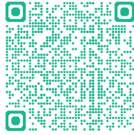
À L'ÈRE DE L'INTELLIGENCE
ARTIFICIELLE

LES
ÉDITIONS InSitu

03

Juin
2026

[Retrouvez ce dossier sur InSitu](#)



Parcourez l'histoire de l'IA et découvrons les avancées scientifiques qui ont conduit aux applications actuelles de l'IA.

Vous pourrez en apprendre plus sur chaque date en cliquant dessus.

Introduction

[Frise historique de L'IA](#)



Les intelligences artificielles génératives connaissent un essor sans précédent et bouleversent l'ensemble des secteurs d'activité. Ces nouveaux outils transforment en profondeur notre rapport à la connaissance ainsi que les modes de production de contenus.

Ce livret a pour objectif d'offrir une présentation claire et accessible de ces technologies émergentes. Il propose des pistes d'appropriation à destination des enseignants, qu'il s'agisse d'un appui à la conception de ressources pédagogiques ou d'un accompagnement des élèves dans la construction de leurs savoirs et compétences.

Commandé par l'inspection d'arts plastiques du rectorat de Nantes, ce document vise à esquisser des axes de réflexion et de travail en lien avec les programmes d'arts plastiques, afin de favoriser une meilleure compréhension et un usage éclairé de ces nouveaux outils.

Sommaire

Comprendre l'IA	03
L'IA et les élèves : premiers éléments de compréhension	06
L'IA et les enseignants	07
Notions et questionnements possibles dans le cours d'arts plastiques	09
Séquences d'arts plastiques	12
L'IA dans la culture artistique	16
Bibliographie, Sitographie	19

Comprendre l'IA

Qu'est-ce que l'IA ?

Une intelligence artificielle désigne un ensemble de processus informatiques complexes conçus pour automatiser ou reproduire certaines fonctions cognitives humaines.

Sans le savoir, nous utilisons déjà l'intelligence artificielle au quotidien depuis longtemps (GPS, application météo, moteur de recherche, correcteur orthographique, assistant vocal...). Il s'agit désormais d'en comprendre le fonctionnement et d'en faire un usage éclairé, notamment dans le champ éducatif.

Il existe plusieurs types d'intelligences artificielles dont les IA génératives : capables de créer du contenu inédit – comme des textes, des images ou des sons – à partir de ce qu'elles ont appris.

Ces IA sont capables de répondre de manière cohérente à un grand nombre de demandes. Les réponses produites par l'IA sont dépendantes de leurs données.

« Une IA génératives prédit la réponse la plus probable à partir des données sur lesquelles elle a été entraînée. »

IA génératives

Les IA génératives fonctionnent selon un principe prédictif : elles anticipent la suite la plus probable d'une séquence, qu'il s'agisse de mots, de pixels ou de sons. Un modèle de langage comme ChatGPT prédit mot après mot la suite la plus cohérente statistiquement selon le contexte et les milliards d'exemples appris.

Ainsi, la prédiction reste le moteur principal des IA génératives, mais leur comportement apparent "analytique" résulte de la combinaison de plusieurs niveaux sous-jacents de traitement statistique et logique.

[Une IA par jour](#), site de mise à jour quotidienne d'IA génératives.



Pour choisir les outils Générateurs d'images par IA. [Le blog du modérateur.](#)



Cadre d'usage de l'IA en éducation

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

[Cadre d'usage de l'IA.](#)



« Mettez au premier plan le raisonnement et la résolution de problème. »

« N'utilisez l'IA que lorsqu'une plus-value pédagogique est avérée »

« L'usage de l'IA se fait dans le respect du cadre légal sur la protection des données à caractère personnel (RGPD), en respectant notamment le principe de minimisation et l'accord du responsable de traitement. »

« Ne demandez en aucun cas aux élèves de se créer un compte personnel »

« Ne saisissez que des données qui peuvent être rendues publiques. »

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

Quelles conditions avant une pratique de l'IA avec les élèves dans sa classe ?

Les usages de l'IA doivent se faire dans le respect des valeurs et principes de l'École de la République et du principe de liberté pédagogique. L'enseignant en est le responsable, il doit donc s'interroger sur la plus-value dans son dispositif pédagogique.

Une vigilance importante dans les données saisies dans une IA

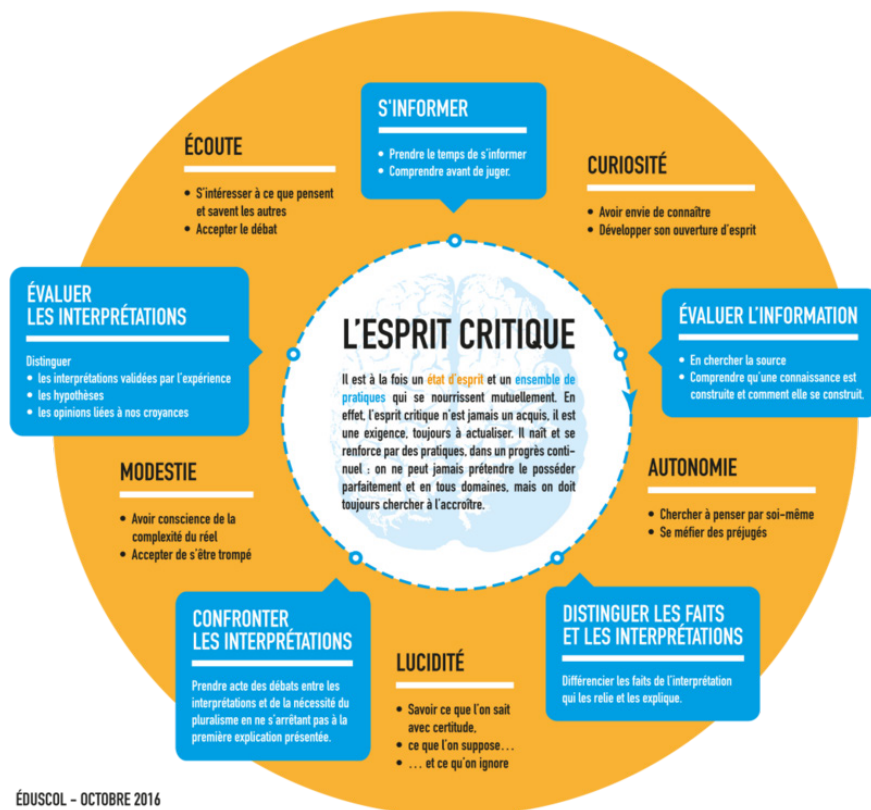
Il est important de respecter les données personnelles et sensibles. Aucun compte, ni aucune donnée personnelle, ne doit être utilisé dans des outils d'intelligence artificielle.

[Former les élèves à l'esprit critique.](#) Ressource Éduscol.



L'esprit critique, LA clef pour l'enseignant

Exercer son esprit critique pour s'assurer de la fiabilité des réponses données par l'IA pour éviter les biais cognitifs, culturels et autres fabulations.



ÉDUSCOL - OCTOBRE 2016

Une attention particulière sur l'impact environnemental d'une IA

Le fonctionnement de l'IA repose sur le stockage de données sur des serveurs informatiques, dans des centres de données toujours plus nombreux (8 millions à ce jour). L'impact environnemental de ces centres est très important. Il est par conséquent recommandé d'avoir un usage sobre et raisonné de l'IA et de privilégier les ressources libres.

Calcule ton empreinte carbone. VittaScience.



Réduire l'empreinte environnementale du numérique public. Mission interministérielle.



Une information claire et transparente sur l'utilisation de l'IA



Les enseignants ont le devoir d'informer les familles s'ils ont un usage direct des systèmes d'IA avec les élèves.

Pour guider l'intégration de l'intelligence artificielle dans les pratiques pédagogiques, la CNIL met à disposition une foire aux questions destinées aux enseignants.

Foire aux questions destinées aux enseignants, proposée par la CNIL.



Questionner l'évaluation

Dans le cadre d'une évaluation, il est conseillé de mettre au premier plan le raisonnement et la résolution de problèmes.

Pour retrouver le cadre d'usage de l'IA en éducation.



Pictogrammes du niveau d'utilisation de l'intelligence artificielle dans un document.



MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE

CADRE D'USAGE DE L'IA EN ÉDUCATION

Les services d'IA accessibles au grand public ne permettent pas la non réutilisation des données saisies. En conséquence, aucune donnée collectée ou à caractère personnel ne peut y être utilisée.

- ne saisissez que des données qui peuvent être rendues publiques (bases et programmes officiels, ressources éducatives libres, données statistiques anonymisées, œuvres du domaine public, etc.)
- ne demandez en aucun cas aux élèves de se créer un compte personnel auprès de services d'IA accessibles au grand public.
- Renseignez aux IA grand public quand des données personnelles, confidentielles ou protégées par le droit d'auteur sont en jeu.

Exercice votre esprit critique

Examinez d'un œil critique les propositions qui vous sont faites, vérifiez toujours l'exactitude des réponses en comparant avec d'autres sources. Soyez conscient des biais possibles de l'IA, pour les corriger le cas échéant.

Renseignez à l'IA si vous ne pouvez pas évaluer le résultat en matière d'exactitude factuelle, de pertinence des références citées et d'impartialité du point de vue.

Privilégiez les solutions libres qui permettent un contrôle des corpus utilisés ainsi que des procédures de traitement.

Adaptez les usages de l'IA générative en fonction du niveau

- Dès le premier degré, les élèves sont sensibilisés aux connaissances de base de l'IA, sans manipuler directement des IA génératives.
- Au collège, l'utilisation pédagogique en classe doit être guidée par les élèves, limitée, encadrée, expliquée et autorisée par l'enseignant, est autorisée en classe à partir de la 4e.
- Au lycée, les élèves peuvent accéder au IA générative de manière autonome dans un cadre d'apprentissage et de formation expérimental défini par l'enseignant.

EN PÉDAGOGIE

Un principe : n'utilisez l'IA que lorsqu'une plus-value pédagogique est avérée.

Adaptez les devoirs et les modalités d'évaluation

Mettre au premier plan le raisonnement et la résolution de problème. Expliquez aux élèves que l'utilisation d'une IA générative pour réaliser un devoir scolaire, sans autorisation explicite et sans travail personnel d'appropriation, constitue une fraude.

Évitez d'utiliser des logiciels de détection de contenus générés par l'IA : peu fiables, ils pourraient conduire à pénaliser à tort un élève.

<https://www.education.gouv.fr/cadre-ia>

« L'utilisation d'une intelligence artificielle générative pour réaliser tout ou partie d'un devoir scolaire, sans autorisation explicite de l'enseignant et sans qu'elle soit suivie d'un travail personnel d'appropriation à partir des contenus produits, constitue une fraude. Elle est assimilée, à ce titre, à l'intervention d'une tierce personne ou à la reproduction non signalée de contenus existants. »

IA et les élèves :

premiers éléments de compréhension

Un sondage pour nous aider à comprendre

Un sondage mené auprès de 630 élèves d'un collège nantais a permis d'identifier leur usage ou leur non-usage des intelligences artificielles génératives, à partir des questions à choix multiples et ouverts.

De cette expérimentation ressort :

- Environ 1/3 des élèves déclarent utiliser l'IA de manière régulière ou occasionnelle, avec une utilisation légèrement plus importante chez les filles que chez les garçons.
- Des confusions persistent entre IA, moteur de recherche et réseaux sociaux
- L'accès à l'IA se fait majoritairement par le téléphone portable et en dehors de l'école.
- 44 % des élèves sondés indiquent chercher à mieux comprendre un sujet quand ils interrogent une IA.
- 37 % des sondés déclarent l'utiliser pour leurs devoirs
- Les requêtes des élèves sont majoritairement exprimées à l'écrit.

Propos d'élèves

« Quand je ne comprends pas un exercice de SVT, ChatGPT m'a expliqué. »

« Il m'a aidé à utiliser des mots plus soutenus pour mon résumé en français. »

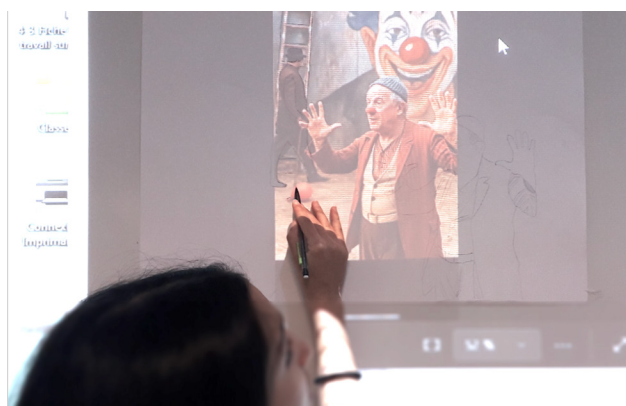
« Je l'utilise pour m'expliquer des exercices que je n'ai pas compris. »

L'IA au service de l'enseignant

L'intelligence artificielle doit être envisagée avant tout comme **un outil au service de l'humain** sans le remplacer.

Son intégration dans les pratiques éducatives constitue aujourd'hui un **enjeu majeur** : il s'agit de mobiliser pleinement les potentialités du numérique afin d'enrichir les processus d'enseignement et d'apprentissage, tout **en préservant la dimension éthique et critique** indispensable à toute démarche éducative.

Chaque élément de l'image a été demandé à l'IA.
Les élèves ont composé les différents éléments avant de les projeter.



L'enjeu éducatif est donc multiple :

- **exploiter les opportunités offertes par l'intelligence artificielle à des fins pédagogiques**, pour favoriser la différenciation, la créativité et l'innovation ;
- **donner aux élèves les clés d'une compréhension éclairée et d'un usage responsable** de ces technologies ;
- **développer des compétences et une culture numérique solides**, afin de former de futurs citoyens capables d'utiliser, d'analyser ou de questionner les contenus générés par les outils d'intelligence artificielle ;
- **garantir à chacun l'exercice de ses droits et devoirs** dans un univers numérique en constante évolution.

Dans ce cadre, l'intégration de l'IA dans les dispositifs pédagogiques ne prend tout son sens que si elle apporte une véritable plus-value éducative, au service de l'apprentissage, de l'autonomie et de la réflexion critique.

L'IA et les enseignants

Accompagner Questionner Générer Remédier

En quoi l'IA peut accompagner, soutenir les enseignants d'arts plastiques dans leur pratique professionnelle ?

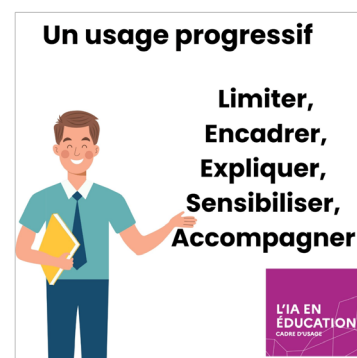
Quelle(s) pratique(s) quotidienne(s) de l'IA pour l'enseignant ?

Accompagner et alléger les tâches administratives et logistiques :

- assister la rédaction (compléments, liens logiques, corrections, orthographe) ;
- synthétiser, résumer un contenu ;
- traduire ou adapter un texte ;
- planifier et organiser, mettre en forme du contenu.

Création de contenu pédagogique :

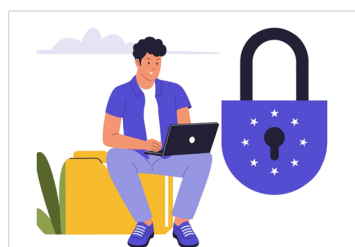
- aider à la conception de scénarios pédagogiques ;
- co-construire l'organisation de séquences et de séances pédagogiques ;
- élaborer des échelles descriptives, des grilles d'évaluation ;
- élargir sa perception sur une question, une notion, une problématique ;
- chercher des idées.



« L'IA ne comprend pas, elle calcule. »

Générer tous types de contenus à vocation pédagogique :

- des tableaux, des diaporamas, des images, des musiques, des audios, des infographies ;
- des contenus différenciés, adaptés à des besoins spécifiques (âge, vocabulaire, etc.) ;
- des questions, des problématiques, des débats ;
- la mise en forme d'un contenu.



RGPD

Règlement général de la protection de données

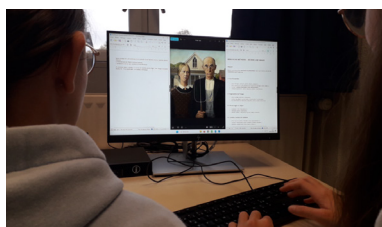
Comment l'IA peut-il devenir un levier pédagogique ?

Personnaliser les apprentissages :

- soutenir les élèves à besoins éducatifs particuliers, réajuster et reformuler les contenus ;
- penser des activités interactives adaptées (chabot...) ;
- concevoir des parcours différenciés ;
- évaluer les progrès et les acquis, mettre en place des remédiations ;
- suggérer des ressources, des exercices ou des projets spécifiques qui correspondent aux intérêts et aux besoins de chaque élève.

Renouveler les pratiques enseignantes :

- **expérimenter, produire, créer** : l'IA peut aider les élèves à explorer de nouvelles techniques artistiques, à générer des idées ou même à créer des productions ;
- **s'exprimer, analyser des œuvres** : l'IA peut accompagner l'élève dans la construction du discours, l'emploi de vocabulaire spécifique et l'observation d'œuvres d'art ;
- **réfléchir, développer et porter un regard critique** sur la place de l'IA dans l'art (démarche artistique, propriété intellectuelle, authenticité des œuvres), dans la société (éducation à la citoyenneté, aux médias et à l'information) ;
- **sensibiliser les élèves aux enjeux éthiques et environnementaux** ;
- développer des projets interdisciplinaires et la collaboration entre plusieurs enseignements.



15 % de la population de 15 ans et plus est victime d'illectronisme, selon les données 2021 de l'Insee. L'illectronisme est l'équivalent de l'illettrisme dans le domaine du numérique : la « situation d'une personne ne possédant pas les compétences numériques de base ou ne se servant pas d'Internet. »

Quelles limites dans l'intégration de l'IA dans son enseignement ?

L'usage de l'IA dans son enseignement soulève plusieurs points de vigilance.

L'enseignant reste le garant des contenus et du savoir questionnés et étudiés.

Les outils d'IA ne sont pas neutres : ils peuvent reproduire **des biais** présents dans leurs données d'entraînement et donc diffuser des informations **fausses, stéréotypées et orientées**. Il est important d'avoir pour soi-même et avec l'élève une **lecture critique** des contenus générés, de repérer les biais. Développer l'esprit critique est un enjeu fondamental dans l'enseignement avec l'IA.

La question de la **protection des données personnelles** est également centrale. Les IA collectent souvent des informations sur

leurs utilisateurs ; il faut donc veiller à respecter la **confidentialité des élèves** et à utiliser des plateformes conformes au cadre réglementaire.

Enfin, l'accès inégal au matériel et à la connexion Internet peut accentuer la **fracture numérique** entre établissements ou familles. Une **dépendance trop forte aux outils technologiques** pourrait aussi nuire à l'autonomie des élèves et à leurs capacités d'analyse.

En somme, il est important de questionner son positionnement. L'usage du numérique avec les élèves suppose un enseignement.

L'IA est un OUTIL et non un savoir. Le professeur veille à apprendre aux élèves à **interroger, comprendre et utiliser ces nouveaux outils de manière raisonnée**. L'enseignant devient un **médiateur** entre l'élève et la machine, un guide qui aide à décrypter les réponses de l'IA et à en mesurer les limites. Cela suppose une **posture réflexive**, fondée sur la curiosité, la vigilance et la capacité à questionner les usages.

L'IA n'est donc pas un substitut de l'effort intellectuel, elle doit assister et non faire à la place de l'élève. L'enjeu est d'amener l'élève à passer d'une consommation passive et à une posture active et réflexive.

Au final, le lien humain : la relation pédagogique, l'encouragement, la créativité et la coopération sont des dimensions que l'IA ne peut remplacer.

Article publié le 15 mars 2024,
Observatoire des inégalités.



[Les intelligences artificielles et les usages en éducation.](#) Éduscol.



Notions et questionnements possibles dans le cours d'arts plastiques

Même sans recourir directement à l'intelligence artificielle, l'enseignement des arts plastiques permet d'en explorer les **principes, les logiques et les enjeux**.

Par la pratique, les élèves expérimentent déjà des notions proches de celles mobilisées par l'IA : **génération d'images, transformation, assemblage, protocole, hasard ou contrôle**.

L'intelligence artificielle peut également devenir un **outil de création et de réflexion**, offrant de nouvelles formes d'expérimentation **visuelle, conceptuelle et critique**.

Ainsi, les trois composantes plasticienne, théorique et culturelle de notre discipline offrent des points d'appui concrets pour aborder cette question.

Comment l'enseignement des arts plastiques peut-il tirer parti de ce nouvel outil ?

Les questionnements plasticiens que convoque l'IA :



Le rapport au réel : le vrai, le faux, la vraisemblance, le simulacre

Les images générées par IA brouillent les frontières entre réalité et fiction. Elles créent des images composites, construites à partir d'éléments préexistants. En arts plastiques, les élèves créent des fictions visuelles, capable d'imiter le réel, de questionner la notion de vérité et d'écart avec la réalité (collage, assemblage, juxtaposition, photo-montage et montage photographique).

La question de la ressemblance : l'écart, la mimésis, les stéréotypes, les biais

Comparer les images et leurs modes de production permet d'aborder les écarts, les ressemblances et les stéréotypes visuels. C'est l'occasion d'interroger le statut des images, leur valeur et leur qualité plastique.

Le rapport texte/image

Le rapport texte/image devient un lien essentiel dans la génération d'image avec l'IA. Il permet de questionner ce qui est écrit, les écarts produits et donc de questionner les langages. Le prompt donne une approche descriptive et analytique permettant à l'élève d'enrichir et de développer son vocabulaire.

L'idée, Le hasard, le protocole, le processus de création

Comme certains artistes conceptuels, les modèles d'IA fonctionnent selon des procédures génératives : algorithmes, règles, apprentissages. Le résultat est en partie imprévisible, intégrant la notion de hasard, d'erreur féconde. L'IA peut devenir un outil d'expérimentation où le protocole remplace parfois le geste, rejoignant des pratiques contemporaines basées sur des protocoles.

David HOCKNEY,
« Mother 1 », Yorkshire moors,
1985, collage photographique.

La narration visuelle

L'IA peut assister la création d'images en facilitant la construction d'un récit visuel. Elle permet aux élèves de se concentrer sur la narration, la mise en scène et la signification des images, plutôt que sur les contraintes techniques.

La création, la matérialité des images, le statut de l'œuvre, de l'artiste

L'IA renouvelle le débat sur la notion d'auteur, d'authenticité, de la matérialité et de la valeur de l'œuvre. Les images générées sont immatérielles, reproductibles, et circulent librement. Cela interroge la signification et la fonction sociale de l'œuvre à l'ère numérique.

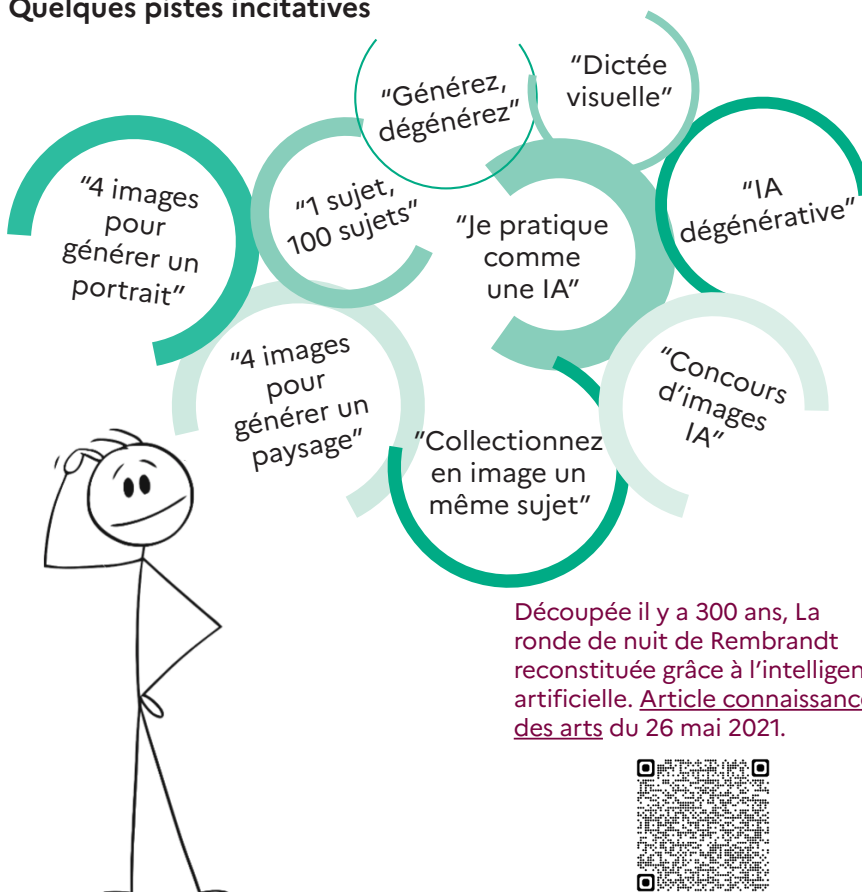
La relation entre arts plastiques et technologies numériques : l'immatérialité de l'œuvre, l'œuvre sur les réseaux, l'œuvre générative, interactive.

L'IA s'inscrit pleinement dans les hybridations entre art et technologie : œuvres interactives, génératives, évolutives ou participatives. Elle met en jeu l'immatérialité de l'œuvre et les supports de diffusion. Elle questionne également la collaboration entre artiste, spectateur et machine ouvrant un espace d'expérimentation artistique.

Restauration et conservation des œuvres

Questionner l'intérêt de l'intelligence artificielle dans la restauration, l'authentification ou la conservation des œuvres d'art s'avère être aussi une entrée.

Quelques pistes incitatives



Découpée il y a 300 ans, La ronde de nuit de Rembrandt reconstituée grâce à l'intelligence artificielle. [Article connaissance des arts du 26 mai 2021.](#)



François MORELLET

« Répartition aléatoire de 40 000 carrés 50 % rouge 50 % bleu, suivant les chiffres pairs et impairs de l'annuaire téléphonique de Maine-et-Loire », 1961, 80 x 80 cm, Musée d'Art et d'Histoire, Cholet.

Sol LEWITT

« Wall Drawing # 28 », 1968, Protocole support et réalisation produite par une personne autre que l'artiste.

André BRETON, Jacques HEROLS et Wifredo LAM

« Cadavre exquis », 1940, dessin à l'encre, mine graphite, crayon de couleur et magazines découpés 29,8 x 22,9 cm.

[L'intelligence artificielle est-elle vraiment créative ? Article The conversation.](#)



Adrien LIMOUSIN, « Better of AI » Non Image, CC-BY 4.0



Trevor PAGLEN

« Faces of Image Net », 2022, Installation vidéo interactive, [Musée du Jeu de Paume.](#)



[L'IA authentifie un tableau de Caravage que les experts pensaient être une copie.](#) Article Beaux Arts Magazine 7 octobre 2025.



Séquences arts plastiques

De l'image par le texte : le prompt peut-il remplacer l'œuvre ?

Situation de classe

Cycle 4 : classe de 4^e

Durée : 5 séances

Lieux : salle d'arts plastiques avec classe mobile/ou salle informatique

Principe : deux classes travaillent en co-création à partir d'un corpus d'œuvres choisi par l'enseignant.

(7 œuvres plastiques bidimensionnelles sont choisies pour chacune des deux classes.)



Objectifs

Percevoir les écarts produits entre le langage plastique et le langage textuel.

Comprendre les écarts produits par les constituants plastiques eux-mêmes.

Percevoir que la pratique plastique induit un rapport différent à la construction d'une idée écrite (organisation de l'espace, des éléments, composition).

Comprendre l'importance et l'exactitude de l'observation et du vocabulaire utilisé pour décrire une œuvre.

Déroulement

Séance 1 : Décrire

Enjeu : comprendre que décrire suppose de sélectionner, hiérarchiser et organiser.

« Je suis aveugle : décris-moi le plus précisément possible l'image »

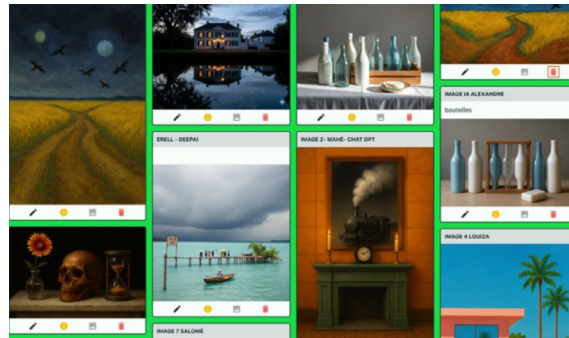
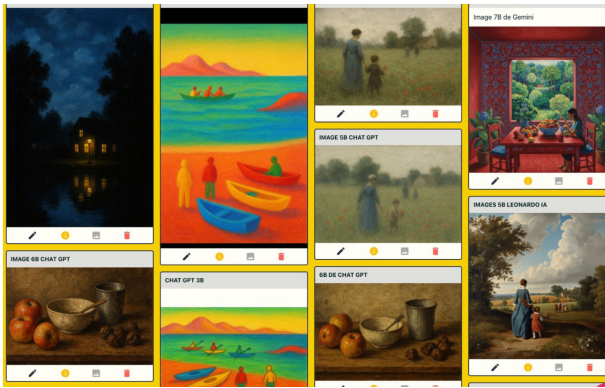
Par groupe, les élèves rédigent une description détaillée d'une œuvre observée. Un échange collectif interroge la précision du vocabulaire, l'organisation du texte et les choix opérés. Les ateliers d'écritures peuvent prendre des formes multiples. D'abord seul, puis à 2 pour finir à 4 est une solution possible parmi d'autres.

La présence de l'outil informatique permet de gagner en efficacité.

Pour la prochaine séance, les élèves peuvent soumettre le texte à une IA et générer des images sur un espace collaboratif.

[DIGIPAD by La Digitale](#)





Images générées par l'IA et déposés par les élèves sur leur digipad

Séance 2 et 3 : Produire plastiquement

Les textes produits sont donnés à une autre classe. La classe qui reçoit le texte ne connaît pas les images d'origine.

« Créez l'image correspondant au texte. »

Technique au choix. 2 séances.

Tous les éléments du texte doivent se retrouver dans l'image.



L'enseignant peut nourrir le cours de références pour aider l'élève à construire et représenter l'image.



L'IA n'a pas d'imaginaire, elle n'est pas créative. Elle compile le savoir. C'est l'écart qui est finalement créatif.

Séance 4 : Confrontation : Quels écarts ? Quelles différences ?

Les élèves sont invités à rassembler l'ensemble de recherches, c'est à dire :

- L'image
- La description
- Les images générées par les IA
- Les productions plastiques des élèves



la description : le rapport entre le texte et l'image

Il y a des langages différents (TEXTE ≠ IMAGE)

PRÉCISION sur le vocabulaire

SUPPORT FORME (vertical - horizontal) DIMENSIONS CADRAGE

Décrire une oeuvre suppose d'être attentif à :

CE QUI EST REPRÉSENTÉ : FORME DIMENSIONS PROPORTION SUJET

la couleur la matière la touche le geste de l'artiste

COMPOSITION PLACEMENT DES ELEMENTS les plans

4

ocabulaire :
interpréter : Trouver un sens, donner une signification à quelque chose à partir des éléments que l'on perçoit.
représenter : C'est la manière de donner à voir à voir quelque chose d'existant ou d'imaginer.
langage : système permettant de communiquer
cart : Ce sont des choix opérés de l'artiste entre le référent et sa représentation.
écart est porteur d'une intention (choix de l'artiste) et de sens. C'est ce qui rend créatif

Que comprends tu cette peinture de Magritte ?

ECART entre le texte et l'image. C'est la représentation d'une pipe

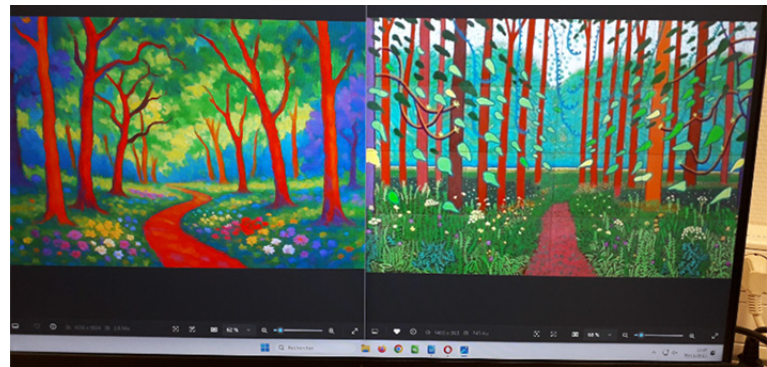
Ceci n'est pas une pipe.

"La trahison des images" René Magritte 1929 huile sur toile 60,3 x 81,12 cm

« Les productions sont plus jolies, elles sont plus personnelles. »

Edern parlant de la production des élèves en comparaison avec les images IA.

Document de réflexion pour les élèves



Comparaison entre l'œuvre et l'image générée à partir de la description

Le temps de verbalisation permet de repérer plusieurs constats :
La séquence a permis de questionner le statut des images et de repérer les constituants plastiques de l'œuvre et la place de l'original.

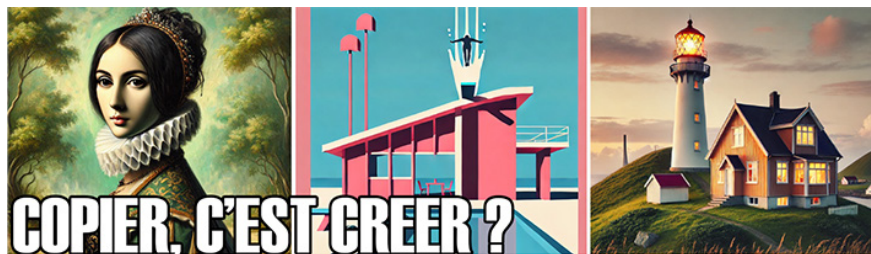
Les élèves trouvent un plaisir dans la pratique picturale. Ils accordent une valeur artistique plus forte à l'image produite à la main malgré certaines fragilités dans la représentation. Le geste prend alors tout son sens.

La pratique de l'élève est guidée par une intention. L'IA n'a pas d'imaginaire, elle n'est pas créative. Elle compile des données. C'est l'écart qui est finalement créatif.

Les élèves ont pu constater que l'image était parfois facilement repérable par l'IA. Avec quelques mots, l'IA est capable de reconnaître un « Hockney » ou un « Van Gogh ». L'IA produit un « ersatz » par l'absence de droit des images.

Les élèves ont constaté l'absence de matière dans les images produites par l'IA. Ils ont pu prendre conscience du caractère uniformisé et stéréotypé des images. Certains ont constaté le côté commun des images et la perte de créativité.

D'autres situations de cours pour aborder l'IA



L'intelligence artificielle peut-elle reproduire le geste créateur ?

Une autre séquence sur l'IA : Copier c'est créer ?



Je conçois, tu réalises



Je veux être une machine



Le corps est une machine



Une image insolite



Un dino, des légo



L'IA dans la culture artistique

« Les artistes ne se contentent plus d'utiliser ces technologies ; ils les interrogent, les réinventent et les intègrent dans leur processus créatif. En s'appropriant des algorithmes, des modèles d'apprentissage automatique et des systèmes génératifs, ils redéfinissent les notions d'auteur, d'originalité et de création ».

Texte issu du dossier pédagogique en lien avec l'exposition du Jeu de Paume « Le monde selon l'IA ».

Des références

[Julien PRÉVIEUX, site de l'artiste](#)



Julien PRÉVIEUX « Poem Poem Poem Poem Poem » 2024–2025, œuvre sonore en continu, lettrage adhésif Avec le soutien du Jeu de Paume, Paris.

Cette œuvre révèle une faille dans la technologie de ChatGPT. Des chercheurs avaient demandé à l'IA de répéter à l'infini des mots simples comme « poem » ou « book », ce qui l'amenait à dévoiler des fragments de ses données d'entraînement. Publicités, e-mails, extraits bibliques ou codes informatiques — ces textes, souvent collectés sans consentement, témoignent de la masse de contenus absorbés par les IA. Le système a quant à lui été corrigé. Julien Prévieux en fait une composition sonore de poèmes « ready-made » lus par des voix artificielles. Aux murs, d'autres poèmes explorent les mécanismes du langage de l'intelligence artificielle, révélant sa logique, ses limites et la présence persistante de traces humaines.

[Site de Chaumont-sur-Loire](#)



Miguel CHEVALIER « Méta-Nature IA Quatre saisons » 2025, domaine de Chaumont sur Loire.

Miguel Chevalier explore le lien entre nature et technologie en créant des mondes végétaux numériques génératifs, où plantes, fleurs et feuilles apparaissent, évoluent puis disparaissent selon des cycles d'animation. Il utilise une base de données de formes végétales (réelles ou abstraites) enrichie pour la première fois par des images générées par un modèle d'IA textuel. Le jardin digital n'est pas statique : il se renouvelle en continu, chaque visite devenant unique. En mêlant l'intelligence artificielle, des algorithmes de modélisation et des principes biologiques, Chevalier crée une « nature augmentée » poétique, invitant à repenser le rapport entre artificiel et vivant dans notre monde contemporain.

[Anna APTER, Imagine](#)



Anna APTER, Imagine, 2023, film primé dans le cadre du Nikon Film Festival 13^e édition.

Le court métrage Imagine, réalisé par Anna Apter, constitue un exemple particulièrement intéressant des usages créatifs et critiques de l'intelligence artificielle en création artistique.

Conçu à partir d'images générées par IA, le film interroge la place des technologies génératives dans notre rapport aux images, à l'enfance et aux réseaux sociaux. Cette démarche montre que l'IA peut devenir à la fois un outil de création accessible et expérimental, un support de réflexion sur les mécanismes de fabrication des images, un levier pédagogique pour développer l'esprit critique des élèves face aux productions générées artificiellement. L'exemple de ce film illustre ainsi la façon dont les intelligences artificielles génératives peuvent être abordées en arts plastiques non seulement comme des outils techniques, mais aussi comme des objets d'analyse esthétique, culturelle et éthique.

Pour aller plus loin

L'art au temps de l'IA :
ouvrage du centre Georges
Pompidou.



Dossier documentaire :
Le monde selon l'IA, Musée
du jeu de paume.



Festival Noûs à la bnf.



Lexique

Interroger les outils et les usages des IA implique de connaître et comprendre certains termes.

Algorithme : suite d'instructions logiques que la machine suit pour effectuer une tâche.

Biais (biais algorithmique) : erreur produite par une IA. Ces erreurs peuvent être causées par les données d'entraînement (partielles ou orientées), mais également par le paramétrage de ces IA, elles-mêmes développées par des personnes susceptibles d'être enfermées dans leur propre perception des choses.

Biais cognitifs : distorsion dans le traitement d'une information, susceptible de fausser le raisonnement et le jugement.

Chatbot : programme capable de converser avec un humain (ex : ChatGPT). Par exemple un programme qui permet de converser avec vos élèves pour les guider dans une tâche.

Deepfake : contenu vidéo truqué, ou détourné grâce à l'aide de l'IA. L'optimisation permanente des outils IA rend souvent difficile à détecter ces deepfakes. Le développement de l'esprit critique chez les élèves est un moyen de se prémunir contre ces contenus.

Détection IA : outils permettant de savoir si un contenu a été généré par une IA.

Données d'entraînement (ou base de données) : les IA fonctionnent en analysant une quantité colossale de données et en repérant des récurrences ou « logiques » dans ces données (textes, images, sons, vidéos...). Le développement d'un modèle d'IA se base sur l'analyse de ces données. La donnée est donc l'essence de l'IA.

Écart : choix opéré par l'artiste entre le référent et sa représentation.

Valeur expressive : l'écart est porteur d'une intention (choix de l'artiste) et de sens. Mais un choix qu'il faut repérer et expliquer.

Interpréter : trouver un sens à quelque chose, tirer une signification à partir d'une analyse d'un contexte.

Ekphrasis : discours descriptif qui met sous les yeux de manière vivante le sujet qu'il évoque, qui peut être une personne, un lieu, un événement. L'ekphrasis ou ecphrase est une description précise et détaillée. Le concept est à ses débuts synonyme d'hypotypose avant de voir son sens se restreindre à la description des œuvres d'art.

Esprit critique : c'est savoir ajuster sa confiance en l'information, se poser des questions. Interroger, évaluer les informations et savoir les vérifier.

Éthique de l'IA : l'éthique de l'IA permet de s'assurer que l'IA est développée et utilisée de manière bénéfique pour la société. Elle englobe un large éventail de questions, notamment l'équité, la transparence, la responsabilité, la protection de la vie privée, la sécurité et les incidences potentielles sur la société.

Intelligence Artificielle (IA) : Il existe une grande diversité de définitions, mais pour un accès simple, considérons l'IA comme un ensemble de techniques permettant à des machines de simuler des formes d'intelligence humaine.

Le terme « intelligence » prête à confusion, car il suggère une forme de raisonnement humain. En réalité, une IA fonctionne grâce à des modèles mathématiques et des suites d'instructions capables d'apprendre à partir de grandes quantités de données, sans pour autant comprendre ou raisonner comme un être humain. (LEXIQUE)

IA générative : l'IA générative est capable de générer des contenus, textes, images, vidéos ou autres médias en réponse à des requêtes (prompt). Les IA génératives fonctionnent selon un principe prédictif : elles anticipent la suite la plus probable d'une séquence, qu'il s'agisse de mots, de pixels ou de sons. Par exemple, un modèle de langage comme ChatGPT prédit mot après mot la suite la plus cohérente statistiquement selon le contexte et les milliards d'exemples appris.

IA multi modale : type d'IA capable de générer des contenus de différents type (texte, image, son...).

Interpréter : trouver un sens à quelque chose, tirer une signification à partir de l'analyse d'un contexte.

Hallucination : on parle d'hallucination quand une IA « invente » des informations ou faits inexacts mais les présente comme vrais.

Open source : logiciel ou modèle d'IA dont le code est ouvert et librement accessible.

Prompt : requête faite à une IA. C'est la demande que vous effectuez à l'IA. Elle peut être écrite, vocale et peut-être bientôt gestuelle. De la même manière que l'interrogation d'un moteur de recherche s'apprend, interroger une IA requiert une certaine méthodologie.

Ressemblance : rapport entre la chose et son modèle, tel que la chose donne l'image fidèle, l'illusion du modèle ; conforme au modèle.

RGPD : texte réglementaire européen qui harmonise les règles de traitement des données à caractère personnel dans toute l'Union européenne.

Stéréotype : opinion toute faite réduisant les particularités. Représentation simplifiée.

Transparence : visibilité plus ou moins opaque sur les processus qui permettent à une IA de générer des contenus.

Pour aller plus loin



[Glossaire de l'intelligence artificielle \(IA\).](#)



[50 termes clés de l'intelligence artificielle](#)



[Festival Noûs à la bnf](#)



Bibliographie Sitographie

[Edunum Arts plastiques n° 29 mai 2025](#)



[Edunum Esthétique l'artificiel n° 24 octobre 2024](#)



[Paroles en archipel : Penser les IA génératives en éducation artistique ou réflexion\(s\) sur quelques enjeux déjà présent et possiblement à venir par Christian Vieaux](#)



[Un Kit pour accompagner le cadre de l'IA en éducation proposé par la Drane Paca](#)



[Compte-rendu séminaire IAN, mai 2024](#)



[Compte-rendu séminaire IAN, mai 2025](#)



[Questionner et solliciter l'IA dans l'enseignement des arts plastiques de façon éthique et responsable, conférence par François Miquet](#)



[L'Assistant IA : une nouvelle application de LaSuite numérique, conçue pour accompagner les agents publics.](#)



InSitu est une galaxie de ressources conçue pour accompagner l'enseignement des arts plastiques. Il propose des exemples de séquences, des galeries virtuelles et des propositions d'exposition au sein du réseau de galeries d'art à vocation pédagogique.

le RÉSEAU InSitu

Le logo InSitu est décliné selon les dispositifs et les supports déployés

Le dispositif Exposer InSitu est une initiative de l'académie de Nantes et de la Drac Pays de la Loire visant à accueillir des artistes pour proposer une exposition de leurs œuvres au sein des établissements scolaires

Les Ex.Mo. (Expositions Mobiles) sont des dispositifs créés avec les partenaires institutionnels, destinés aux galeries d'art à vocation pédagogique des établissements de l'académie de Nantes

Le réseau de galeries d'arts à vocation pédagogique InSitu est une initiative de l'académie de Nantes visant la fréquentation d'œuvres d'art dans les établissements scolaires. Réparties sur tout le territoire régional, les galeries d'art à vocation pédagogique contribuent à l'Éducation artistique et culturelle de tous les élèves.

La rubrique en ligne **InSitu** s'articule autour de plusieurs entrées complémentaires dont le **kiosque** qui relaie les actualités concernant l'enseignement des arts plastiques dans l'académie, des informations sur la discipline au niveau national ainsi que l'historique des différentes pages d'accueil. Possibilité de s'abonner à la lettre d'InSitu.

Les éditions InSitu proposent des dossiers thématiques, des analyses et bilans d'ordre pédagogique pour développer la culture professionnelle des enseignants. Ces éditions sont téléchargeables et imprimables sous la forme de livrets

InSitu La réserve est une association d'enseignants d'arts plastiques qui favorise le partage de ressources, le développement d'expositions mobiles à destination des galeries d'art à vocation pédagogique