

Bilan national des TraAM

Arts Plastiques

Synthèse

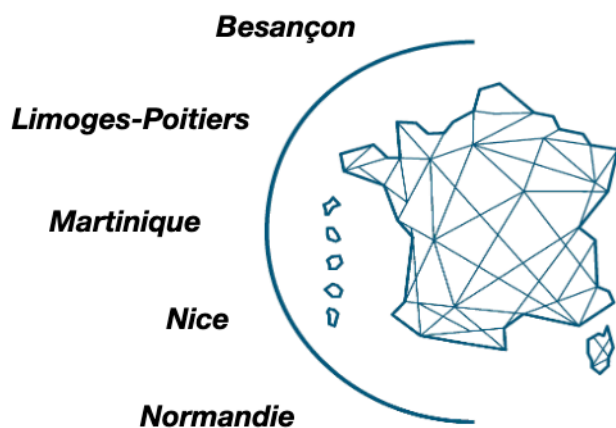


TraAM 2025

/ Présentation du projet national

Thématique
2024-2025

*Solliciter et questionner l'intelligence artificielle
dans le cadre de l'enseignement des arts plastiques*



20

Scénarios
pédagogiques

Ressources et partenaires



ENT | Nolej | Apps.
Éducation |



Axes abordés dans les travaux

Durant l'année 1 des TraAM, les différentes académies en lice se sont positionnées sur les usages des outils d'IA en arts plastiques afin de comprendre :



Comment l'intelligence artificielle peut enrichir l'enseignement et les apprentissages en arts plastiques ?



Comment l'intelligence artificielle générative peut augmenter la créativité des élèves ?



Comment engager les élèves dans une utilisation responsable des IA génératives ?



Comment exposer la démarche, la pratique, à l'aune des IA ?



Lien avec le CRCN



Informations et données

Mener une recherche et une veille d'information (niveau 2)



Communication et collaboration

Interagir (niveau 2)

S'insérer dans le monde numérique (niveau 3)



Création de contenus

Développer des documents multimédia (Niveau 2)



Environnement numérique

Évoluer dans un environnement numérique (Niveau 3)

/ Productions académiques

1 Besançon

Impossible mais presque vrai

Dans cette séquence, des élèves de 3e utilisent l'IA générative et l'associent à différents médiums d'expression pour fabriquer des fausses preuves destinées à nous faire croire à la véracité d'une histoire impossible.

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

Fake Food

Dans cette séquence, des élèves de 4e utilisent l'IA pour générer l'image appétissante de leur plat favori. Ils le réalisent ensuite en volume en utilisant divers matériaux pour l'imiter le mieux possible. Enfin, ils le prennent en photo, en veillant à en soigner le dispositif de représentation.

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

Vanités

Cette séquence emmène des élèves de 4e et 1ere à s'interroger sur ce qui constituerait une vanité contemporaine. Les élèves comprennent la force symbolique des objets et l'importance du dispositif de représentation. Ils réalisent leurs propres vanités, tout d'abord en utilisant une IA, puis en mettant en scène des objets qu'ils photographient.

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

Ceci n'est plus un pot

Cette séquence s'appuie sur les possibilités qu'offrent les outils d'IA pour modifier (« remodeler ») l'image d'un objet.

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

Planche naturaliste d'un animal hybride

Des élèves de 5e ont imaginé des animaux hybrides. Afin d'obtenir des résultats variés, ils ont utilisé l'IA pour travailler les notions d'analogie et d'homogénéité. Suite aux résultats obtenus, ils ont réalisé des planches naturalistes de leurs animaux hybrides.

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

De l'autoportrait expressif à l'avatar photoréaliste.

Des élèves de 5e utilisent l'IA pour modifier l'apparence d'autoportraits réalisés en papiers découpés, les amenant à s'interroger sur la notion de stéréotype, réalisme et écart.

[Site académique](#) ●————● [Edubase](#)

/ Productions académiques

2 Limoges-Poitiers

Toi+Pika+IA : Une Collaboration entre Intelligence Artificielle & Collégiens

Une séquence menée en classe de 6e qui propose aux élèves de s'initier aux outils d'IA, de questionner l'inattendu dans la création, de développer une collaboration critique avec l'IA, de déconstruire des stéréotypes culturels et d'expérimenter des formes hybrides de production. La réalisation attendue produite via une IA de type sketch to image consistait en la production d'une image qui « ressemble » à un modèle, présente une « originalité » et, est identifiable comme étant le produit d'une collaboration humain/IA.

[Site académique](#)

[Édubase](#)

Forêt artificielle

Cette séquence, en direction d'une classe de première, enseignement de spécialité, se propose d'interroger la place des intelligences artificielles dans le processus de création artistique. Y a-t'il une esthétique de l'IA ? Comment la dépasser ? A quel moment intervient l' IA dans mon processus de création ? Quelle influence a-t-elle sur ma production ? Est-elle une aide à la création ou un frein ? Intelligence artificielle et tradition du dessin s'opposent-elles ?

[Site académique](#)

[Édubase](#)

DIVAGUER, expérience de pensée divergente avec l'IA

Cette proposition invite les étudiants d'une CPES-CAAP à explorer une pensée divergente, propre à la création artistique. En s'appuyant sur les intelligences artificielles comme outil, l'objectif est de favoriser l'errance, l'erreur et la multiplicité des points de vue. L'enjeu est de produire des oeuvres qui ne soient pas de simples illustrations d'idées toutes faites : comment un outil statistique (l'IA) peut-il être utilisé comme une aide à la divergence, nécessaire à une forme de pensée créatrice ?

[Site académique](#)

[Édubase](#)

Un "djipiti" (chatbot) pour apprendre et mémoriser quelques éléments de culture artistique

Expérimentée en Première, enseignement de Spécialité Arts plastiques, cette proposition pédagogique prend la forme d'un chatbot conçu par l'enseignant pour proposer des travaux complémentaires aux élèves volontaires, enrichir leur vocabulaire artistique et leurs connaissances des courants majeurs, tout en les engageant dans une pratique plastique liée aux notions abordées.

[Site académique](#)

[Édubase](#)

/ Productions académiques

3 Martinique

Collaboration surréaliste : Qui fait mieux ? L'intelligence artificielle ou nous ?

Utilisation d'IA Génératives d'images à des fins de création. Travail réalisé en parallèle d'un travail plastique avec des techniques traditionnelles. Analyse critique et comparative des deux méthodes de création.

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

L'intelligence artificielle : mon nouvel outil numérique

Comment réaliser un travail plastique à partir des nouvelles technologies (IA) et amener l'élève à savoir utiliser et maîtriser l'IA à des fins pédagogiques (textes et images) tout en développant l'imaginaire, dans le but de relever les écarts entre les différentes propositions ?

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

C'est bien moi l'artiste, pas l'intelligence artificielle ! Et je le prouve !

Utilisation d'IA Génératives d'images en salle informatique et en BYOD dans un objectif d'appropriation artistique par l'élève et de justification des choix plastiques opérés.

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

Devenez pilote créatif d'intelligence artificielle

Utilisation d'une IA Générative d'image en temps réel dans un but de production artistique pilotée par trois facteurs : la référence, le prompt et le choix au sein du processus itératif. Travail réalisé en ULIS TFM-TFC.

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

/ Productions académiques

4 Nice

Travailler sur l'environnement direct des élèves avec l'Intelligence Artificielle

Aborder l'espace de la classe comme atelier proposant plusieurs zones de création différentes, et de fait plusieurs postures d'élèves. Comment l'IA peut-elle aider à repenser l'aménagement de la salle de cours ?

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

Travailler avec l'Intelligence Artificielle

Questionnement sur la conception et la production de l'œuvre plastique à l'ère du numérique
En quoi l'IA peut-elle faire émerger une nouvelle esthétique en Arts plastiques ?

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

Travailler avec l'IA pour explorer la thématique « documenter et augmenter le réel »

Stimuler la créativité des élèves et leur maîtrise des technologies modernes. Comment créer une bande-annonce de jeu vidéo en utilisant l'intelligence artificielle, tout en explorant la thématique de la transformation du réel ?

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

Chasse au musée avec l'IA

Préparer une chasse au Trésor dans un espace muséal afin de stimuler l'intérêt des élèves pour l'art en général par des énigmes. Comment l'IA peut-elle aider à préparer une sortie scolaire dans un musée ?

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

Travailler avec l'Intelligence Artificielle

Questionnement sur la conception et la production de l'œuvre plastique à l'ère du numérique en interdisciplinarité. Dans quelle mesure l'IA peut-elle permettre de donner forme à son imaginaire ?

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

Travailler avec l'IA pour apprendre à se construire en spectateur éclairé et critique

Comment savoir si une image est réelle ou modifiée ? Comment amener le spectateur à se questionner sur ce qu'il voit ? Comment témoigner d'une période historique artistiquement ?

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

Travailler avec l'Intelligence Artificielle au service de la narration

Peut-on cocréer avec une Intelligence Artificielle ? Qu'apporte l'IA dans la création d'une narration visuelle ? Peut-on se dispenser d'une réflexion plastique pour réaliser une production numérique ?

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

/ Productions académiques

5 Normandie

Faire Faire : déléguer la création à des tiers, apports culturels et théoriques.

Exploration de la délégation artistique : les élèves conçoivent un projet qu'un ou des tiers exécutent selon leurs consignes. L'usage du numérique intervient dans la formulation, la transmission et l'analyse des consignes, favorisant la distanciation critique et la prise de recul sur le processus de création.

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

Machine Artiste : relations entre ars et techné, apports culturels et théoriques.

Questionnement sur la place de la machine dans la création. Les élèves utilisent des outils d'IA pour générer des images et débattent sur la nature de la création et de l'auteur. Le projet stimule l'esprit critique et interroge la frontière entre outil et créateur.

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

L'intention au coeur de la pratique, comparaison de différents modes de création.

Mise en parallèle de différentes modalités de création (traditionnelle, assistée, autonome, numérique) dans un parcours comparatif. Les élèves expérimentent divers outils pour comprendre ce que produit chaque contexte sur l'oeuvre et leur posture d'artiste.

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

Approche expérimentale du geste pictural numérique dans une réflexion sur le paysage.

Expérimentation picturale sur tablette. Les élèves réalisent des productions plastiques numériques, ou hybrides, et interrogent les contraintes spécifiques de ce support (absence de matière, lumière-écran, gestes) Les élèves re-composent des paysages fictifs ou augmentés, en manipulant les images à l'aide d'outils numériques.

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

Speed débat ! Créer les conditions d'une réflexion artistique sur les IA.

Les usages des IA se généralisent et entraînent des questionnements dont les élèves doivent se saisir. La forme du débat par petits groupes permet de faire émerger des pistes.

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

Plus-values pédagogiques des travaux

L'usage de l'intelligence artificielle dans le cadre de l'enseignement des arts plastiques offre des opportunités pédagogiques diversifiés, tant du point de vue de la création artistique que du développement de compétences réflexives. En tant qu'outil d'expérimentation, l'IA peut stimuler la pensée divergente et ouvrir de nouveaux territoires créatifs. Elle favorise une approche active de l'apprentissage, notamment à travers l'ajustement de prompts, l'interprétation des résultats ou l'analyse des erreurs générées. Sur le plan cognitif, les interactions avec les IA, telles que les chatbots, peuvent aider à renforcer le vocabulaire spécifique aux arts plastiques et quelques repères essentiels d'œuvres et de démarches qui jalonnent les champs des arts plastiques au 21ème siècle, à condition que leur utilisation soit ciblée et scénarisée. Elles contribuent à installer une dynamique de dialogue – parfois intérieure – propice à la formulation de questionnements plastiques et à la remise en question des évidences.

Fonction « Recherche et collecte d'information »

Le numérique a été utilisé pour rechercher et collecter de l'information, il a permis aux élèves de :

- se placer en position d'acteurs ;
- développer la créativité ;
- développer un regard critique ;
- développer un usage responsable du numérique.

Production de ressources avec l'IA

Le numérique a été utilisé pour produire des ressources avec l'IA, il a permis aux élèves de :

- produire des ressources multimédia afin de développer l'imaginaire;
- articuler pratiques plastiques et usage de l'IA ;
- développer un usage réfléchi des IA génératives en veillant à la protection des données et du droit d'auteur.

Points de vigilance

- L'usage de l'IA nécessite un accompagnement des élèves pour une prise en main encadrée.
- L'enseignant doit faire attention à la passivité que peut entraîner l'usage des IA génératives, l'IA peut être un assistant et l'enseignant jouer le rôle d'interface.
- Les principaux outils d'IA actuellement mis à disposition du grand public nécessitent pour la plupart la création de compte et peuvent entraîner la collecte de données personnelles. Les outils d'IA en local sont à privilégier pour un usage avec les élèves ou sans création de compte. Il est possible de créer un compte classe en étant vigilant aux partages des données.

/ Parcours de formation



Production de modules m@gistère en auto-formation

○ Intention

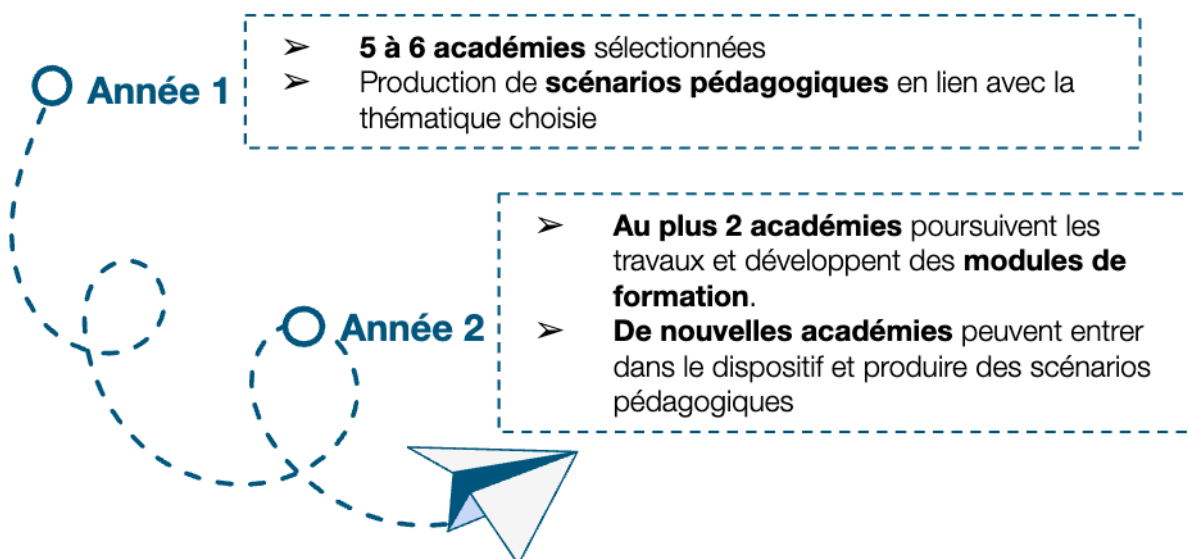
Après avoir développé des scénarios pédagogiques, les équipes engagées ont pu soulever des éléments nécessitant un accompagnement sur le plan technique et pédagogique pour mettre en œuvre ces productions.

Afin d'accompagner l'usage en classe de ces ressources, des parcours de formation en autonomie autoformation, disponibles via m@gistère, vont être développés.

D'une durée maximale de 1h, ils vous permettront de vous accompagner dans le développement de vos compétences numériques.

○ Les TraAM, des projets en deux temps

Le format de ces travaux se déroule sur 2 ans. Dans un premier temps, les académies engagées dans la réflexion produisent des ressources pédagogiques exploitables en classe. Fort de l'expertise pédagogique développée, la seconde année 2 académies au plus produisent des modules de formation à destination des enseignants.



Direction du numérique pour l'éducation

Sous-direction de la transformation numérique