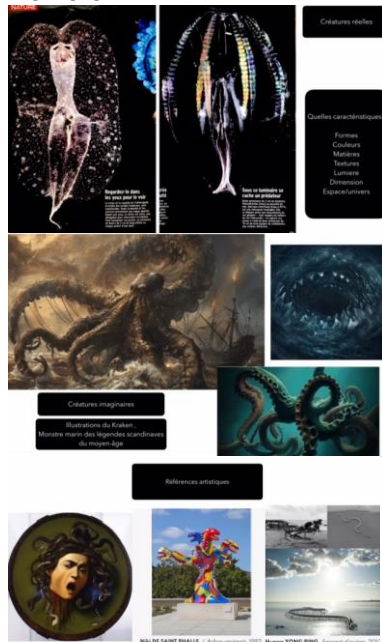
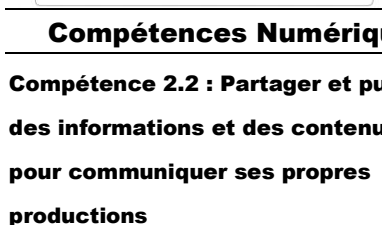


Q1 ► La représentation ; images, réalité et fiction

Q2 ► La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre

Q3 ► L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

Intention d'apprentissage	Compétences disciplinaires	Références artistiques
->Utiliser des outils numériques aspect technique et créatif (tablette, atriium, mail, Pronote, applications et site de génération d'images) -> savoir décrire sa production et ses intentions avec un vocabulaire spécifique (ex :aspect de la matière ...) -> Etre capable de rédiger un prompt cohérent et efficace en ayant conscience des enjeux écologiques -> comprendre le fonctionnement de l'IA pour savoir optimiser l'outil -> Questionner les usages du numérique au quotidien	E2 : représenter le monde vivant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, sculpture, photographie, vidéo...) E4 : Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique P2 : se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle, anticiper les difficultés éventuelles A1 : décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe. R1 : Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques	Lettres : travail sur « L'Odyssée » Homère  Créatures réelles Créatures imaginaires Illustrations du Kraken Monstre marin des légendes grand-breton du moyen-âge Nau de SAINT PHALLE Artiste japonais 1910 Rueing YONG PENG Serpent d'océan 2010 Références artistiques  Référence artistique IA  Jason Allen Theatre d'opéra spatial, Midjourney, 2023
Problématique		
Dans quelle mesure l'IA peut-elle permettre de donner forme à son imaginaire ?		
Notions travaillées		
X Couleur	X Espace	
X Forme	Corps	
X Lumière	x Matière	
X Outil	Support	
Temps	Geste	
Champs de pratiques		
X Bidimensionnelles		
X Tridimensionnelles		
X Image fixe et animée		
X Création artistique numérique		
Questionnements travaillés		
L'IA peut-elle être un outil supplémentaire ? Peut-elle être créative ? Comment choisir un vocabulaire adapté pour transmettre mes idées ? Quels moyens choisir pour créer un univers marin ? Comment transmettre l'effet de l'eau ?	Compétences du socle commun de Connaissances, de Compétences et de Culture Les différents domaines du socle sont abordés : Le domaine 1 : les langages pour penser et communiquer. Les élèves doivent comprendre et s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit. Le domaine 2 : des méthodes et des outils pour apprendre : Outils numériques pour conduire un	Compétences Numériques Compétence 2.2 : Partager et publier des informations et des contenus pour communiquer ses propres productions Compétence 3.2 : Développer des documents multimédias Niveau 4 Réaliser des créations multimédia comportant des programmes de génération automatique Compétences 4.1 Protection et sécurité. Protéger la santé, le bien être et

	projet. Conduire un projet individuel. Le domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen ; responsabilité individuelle dans les usages du numérique Le domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques. Curiosité et sens de l'observation.	l'environnement ; prévenir et limiter les risques générés par le numérique sur la santé, le bien être et l'environnement mais aussi tirer parti de ses potentialités pour favoriser le développement personnel
--	---	--

Progression — Progression — Progression — Progression — Progression — Progression — Progression

► Avant	Prérequis	Après ►	Approfondissement
Les élèves ont déjà travaillé en dessin sur la notion de cadrage. Ils savent se connecter à internet, à Pronote, déposer un fichier en ligne et envoyer des documents par mail.		Travail en binôme avec le professeur de lettres Prolongement de l'approche avec la visite du musée océanographique de Monaco et deux ateliers sur les créatures marines	

Dispositif pédagogique

Consigne : Réaliser un diorama (scène miniature) comportant un monstre marin imaginaire généré par IA (différentes étapes)

Durée : 2+ 2 + 3 séance(s)

CONTRAINTES :	Matériel
➔ Intégrer le monstre généré par IA imprimé à votre diorama (la taille être ajustée avant impression) ➔ Votre diorama devra contenir au moins 3 plans différents	Support ½ boîte à chaussure Technique libre

Déroulement

► 1ère séance :

Qu'est-ce qu'un monstre ?

Analyse d'un corpus de créatures marines réelles : quelles caractéristiques : forme, matière, texture, couleur, taille, espace -> vocabulaire descriptif également travaillé en cours de français

➔ Dessiner un monstre marin issu de votre imagination

Verbalisations collectives

► 2ème séance :

Rappel des consignes

Dessin du monstre dans le cahier (ne ressemble à rien de connu, possède des attributs caractéristiques de la vie marine, développer les textures)

Verbalisations individuelles

► 3ème séance :

Finalisation des monstres dessinés

Qu'est-ce que l'IA ?

Comment cela fonctionne (collage visuel, base de donnée etc)

Vocabulaire IA

Enjeux IA

Prompt méthode ACTIF -> = commande faite à l'IA

- ➔ Vous demandez à l'IA de générer une image de votre monstre marin -> comment le décrire précisément pour avoir une image la plus proche possible du monstre que vous avez imaginé en dessin?

Début de la rédaction des prompts (également en cours de français)

Verbalisations collectives en groupe

► 4^{ème} séance :

Rédaction des prompts et premiers essais (comparaison différentes applis/sites)

Quels écarts, freins, lacunes de l'outil ?

Dépôt des images en ligne

Verbalisations individuelles

► 5^{ème} séance :

Visualisation de quelques exemples de monstres générés, bilan des freins/limites de l'IA. Pour un usage raisonné de l'outil.

Sujet diorama : intégrer votre monstre généré à un décor miniature : technique libre, 3 séances, support ½ boîte à chaussures, monstre imprimé. Décor de surface ou des abysses ?

Verbalisations de régulation individuelle ou en binôme

► 6^{ème} séance :

Réalisation des dioramas

Verbalisations de régulation individuelle ou en binôme

► 7^{ème} séance :

Réalisation des dioramas et prise de vue en fin de séance (notion de cadrage, de point de vue)

Verbalisations de régulation individuelle ou en binôme + collective

Evaluation des compétences disciplinaires et communes en jeu dans ce dispositif

☒	Évaluation diagnostique à partir des premières images générées	☒	Évaluation sommative du projet final diorama
☒	Évaluation formative tout au long de la séquence en individuel oral		Évaluation certificative

EPLE = Evaluation "Pour L'Élève (Compétences reformulées pour l'élève en fonction du projet)

Exemples :

C1 ► Expérimenter, produire, créer

C1.1 ► Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.

EPLE ► J'ai choisi et utilisé des gestes en fonction des effets qu'ils produisent.

C2 ► Mettre en œuvre un projet artistique

C2.2 ► Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.

EPLE ► J'ai suivi toutes les étapes de réalisation du projet collectif en anticipant les difficultés.

C3 ► S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; Etablir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

C3.2 ► Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.

EPLE ► J'ai analysé mes choix et ceux de mes camarades qui ont conduit de l'intention aux réalisations.

C4 ► Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

C4.3 ► Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

EPLE ► J'ai décrit une œuvre en argumentant comment je la comprends.