

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
► -> Trouver des ressources fiables. -> Identifier des images d'archives et repérer les images générées par IA -> Être capable de rédiger un prompt cohérent et efficace en ayant conscience des enjeux écologiques -> Utiliser des outils numériques -> Questionner les images qui nous entourent au quotidien	E6 : exploiter des informations et de la documentation notamment iconique pour servir un projet de création. E3 : recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique. P4 : faire preuve d'autonomie d'initiative de responsabilité d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique. A1 : dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvres. A3 : établir des liens entre son propre travail les œuvres rencontrées ou les démarches observées. A4 : porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées analogiques et numériques. R5 : prendre part aux débats suscités par le fait artistique.	3ème - Collège International de Valbonne (06)  Archives de la Libération et IAG Images et Mémoires : vérité ou manipulation ? Images d'archives- cf corpus diaporama  <i>Ceci n'est pas une pipe.</i> MAGRITTE « La trahison des images » 1928–1929 Peinture à l'huile sur toile, 60,3x81,12cm
Problématique		
Comment l'IA permet-elle d'apprendre à se construire en spectateur éclairé et critique ?		
Notions travaillées		
X Couleur	X Espace	
X Forme		Corps
X Lumière		Matière
X Outil		Support
	Temps	Geste
Champs de pratiques		
X Bidimensionnelles		
	Tridimensionnelles	
X Image fixe et animée		
	Création artistique numérique	
Questionnements travaillés		
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 ?	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.	Compétences Numériques Compétence 2.4 : Communication et collaboration ; Niveau 5 prendre conscience des enjeux économiques, sociaux, juridiques et politiques du numérique. Compétence 3.2 : Niveau 4 Réaliser des créations multimédia comportant des programmes de génération automatique

	Le domaine 2 : au travers des méthodes et outils pour apprendre. Les élèves doivent savoir organiser leur travail et accéder à l'information, et à la documentation par le biais d'outils numériques pour conduire un projet. Le domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen ; c'est-à-dire savoir formuler ses opinions et respecter celles des autres. Le domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques, Les élèves doivent savoir pratiquer les démarches scientifiques et techniques afin de réaliser des observations et des expériences. Le domaine 5 : les représentations du monde et de l'activité humaine.	
--	---	--

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

► Avant	Prérequis	Après ►	Approfondissement
<i>Les élèves ont déjà travaillé avec l'outil numérique (photomontage et usage photographique), ils ont déjà appris à faire une analyse descriptive d'image.</i> <i>Ils ont analysé une image d'archive à partir d'une fiche préparée par le professeur. Ils ont également travaillé sur le prompt et tenté de générer la même image à partir de celui-ci et extrait un bilan des limites de l'IA à partir de leur expérimentations réalisé en classe (2 séances)</i>		Travail en binôme avec le professeur documentaliste Prolongement de l'approche à partir des images et vécu lors du voyage à Auschwitz	

Dispositif pédagogique

Consigne : Réalisez une composition organisée de plusieurs éléments, réels ou générés qui raconte l'évènement choisi
(question de la véracité et de la manipulation des images cf. fakenews)

Durée : 2 séance(s)

	Matériel
CONTRAINTES : Entre 4 et 10 éléments dont 1 document d'archive authentique ; 1 affiche de propagande générée ou réelle ; 2 images générées par IA → Prévoir un titre général + nom de l'auteur et légende de toutes les images	Support numérique + site/application de génération d'images et accès aux banques de données des archives.

Déroulement

► 1ère séance :

Introduction à la période historique. Choix de la période de célébration de la victoire 1945 VJ Day analyse en collectif d'un corpus d'images dans différents lieux.

Choix d'une image d'archive par chaque élève et analyse de celle-ci à partir d'une fiche enseignant.

Verbalisations collectives

► 2ème séance :

Qu'est-ce que l'IA ? comment fonctionne-t-elle ? -> en groupe

Document vocabulaire IA

Comment l'IA peut-elle altérer les images ? danger de la manipulation des images historiques

Quels outils pour détecter une image trafiquée ?

Comment rédiger un prompt efficace

Document ACTIF

Verbalisations individuelles en groupe

► 3ème séance :

Magritte « ceci n'est pas une pipe » trahison des images + exemple de test de génération d'image

- Essayer de recréer votre image d'archive en maximum 3 prompts dans diverses applications (Travailler sur un prompt rédigé dans le cahier puis tester différents outils + retour sur les limites/freins)

► 4ème séance :

Retour collectif à partir de quelques exemples de réalisations : quelles sont les limites de l'IA, quels freins ?

- Réaliser une composition organisée d'au moins 4 éléments qui raconte l'événement choisi en prenant en compte les freins (ex difficile de retranscrire les expressions, images « lisses », écritures peu cohérentes etc)

Verbalisations collectives

► 5ème séance :

Finalisation des réalisations

Lien texte (légende)/images/ prompts (objectif créer l'illusion ou au contraire faire naître un questionnement ?)

Composition générale

Verbalisations de régulation individuelle ou en binôme

Evaluation des compétences disciplinaires et communes en jeu dans ce dispositif

X	Évaluation diagnostique à partir de prompt de génération de l'image de départ	X	Évaluation sommative du projet final
X	Évaluation formative tout au long de la séquence en individuel oral		Évaluation certificative

EPLÉ = 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.