Cycle 4	5ème	4ème	3ème	Intelligence Artificielle et Création Questionnement sur la conception et la production de l'œuvre plastique à l'ère du numérique

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

►Comprendre et utiliser l'intelligence artificielle à des fins de créations
►Utilisation de l'outil numérique Canva Education
►Création de prompts
►Participation à un concours départemental

Problématique

En quoi l'IA peut-elle faire émerger une nouvelle esthétique en Arts plastiques

Notions travaillées

X	Couleur	x	Espace
	Forme		Corps
X	Lumière	x	Matière
X	Outil	X	Support
X	Temps		Geste

Champs de pratiques

Compétences disciplinaires

-Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.

- Exploiter des informations et de la documentation notamment iconique pour servir un projet de création.

- Faire preuve d'autonomie d'initiative de responsabilité d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.

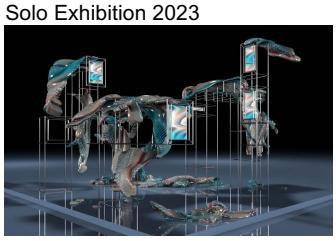
- Portez un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées analogiques et numériques.

– Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci

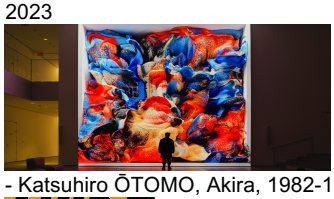
Références artistiques

- Jason Allen, Space Opera Theater, 2022, image numérique générée par Mid Journey, primée à la Foire annuelle des Beaux-Arts de l'État du Colorado, États-Unis.

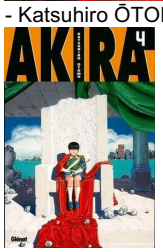
- Sabrina RATTÉ FUTURS SPÉCULAIRES- Solo Exhibition 2023



- Refik Anadol Machine Hallucinations Moma 2023



- Katsuhiro ŌTOMO, Akira, 1982-1990, manga



	Bidimensionnelles
	Tridimensionnelles
X	Image fixe et animée
X	Création artistique numérique

Questionnements travaillés

L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur :
Avec les outils numériques (IA générative, réalité virtuelle, art numérique), l'œuvre devient souvent **immatérielle, évolutive et interactive**.

Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques.
Hybridation des pratiques : Comment l'intégration des technologies numériques transforme-t-elle les modes de création et de diffusion des œuvres ?
Nouvelles interactions : Comment le numérique permet-il de nouvelles formes d'interaction entre l'œuvre et le spectateur ?

Compétences Histoire des Arts

Associer une œuvre à une époque et une civilisation :
Construire un exposé sur une problématique artistique

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 : 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.

Compétences Numériques

Information et données : Apprendre à rechercher, collecter, gérer et traiter des informations et des données de manière efficace et éthique
Communication et collaboration : Maîtriser les outils numériques pour communiquer, partager des informations et collaborer en ligne en respectant les règles de savoir-vivre numérique.

Création de contenu : Développer la capacité à produire et modifier des contenus numériques, comprendre les principes de base du droit d'auteur et des licences

L'intégration de ces compétences dans le parcours éducatif vise à former des citoyens éclairés, capables d'évoluer dans une société numérique en constante évolution, tout en développant leur esprit critique et leur autonomie face aux technologies.

Progression _ Progression _ Progression _ Progression _ Progression _ Progression – Progression

► Avant — *Prérequis*	Après ► — *Approfondissement*
Connaitre l'intelligence artificielle, l'utiliser à des fins de créations	Participation au concours de la MIA, création de logo avec l'intelligence Artificielle pour le concours de l'établissement (Mars 2025)

Dispositif pédagogique : Qu'est-ce que l'IA et comment l'utiliser dans sa création

Consignes :

A l'aide de votre compte Canva, créer une présentation explicative et créative sur l'intelligence artificielle.
Proposez deux créations assistées par l'IA en utilisant la fiche distribuée

Durée : 4 séance(s)

CONTRAINTES : Forme (diaporama numérique) Temps 4h

Matériel

Tablette: Canva éducation, accès à une IA générative d'images via Canva: Dall-e; Dreamlab

Déroulement

Déroulé du cours : Intelligence Artificielle et Concours de Prompt Art

Séance 1 : Introduction à l'Intelligence Artificielle et Présentation du Projet (Concours MIA)

Objectif : Comprendre ce qu'est l'intelligence artificielle (IA) et son impact dans le domaine artistique.

Activité 1 : Création d'une Présentation sur Canva

Diapo 1 : Présentation du thème "L'intelligence artificielle"
- **Ajouter** Noms, prénoms et classe.

Diapo 2 : Sommaire

Qu'est-ce que l'intelligence artificielle ?
Dans quels différents domaines est-elle utilisée ?
Artistes qui travaillent avec l'IA (petite biographie de 2 ou 3 artistes).
Images d'œuvres de ces artistes (titre, date).
Mes créations (texte, image)

Séance 2

Diapo 3 : Définition de l'IA.(Recherche sur internet)
Diapo 4 : Domaines d'utilisation de l'IA (avec exemple d'application dans 1 ou 2 domaines)
Diapo 5 : Artistes qui utilisent l'IA
Diapo 6 : Images d'œuvres de ces artistes créées avec l'IA (Titre de l'oeuvre et nom de l'artiste).
Diapo 7 : Mes créations personnelles (2 Prompts : texte et images)

Séance 3 : Réalisation de Prompts et Création d'Images

Objectif : Comprendre ce qu'est un prompt, apprendre à rédiger un prompt efficace pour générer une image avec une IA.

Activité 1 : Comprendre le prompt

1. **Qu'est-ce qu'un prompt ?**
   - **Une description textuelle donnée à une IA pour créer une image.**
   - **Exemple : "Je veux une affiche de foot avec un ballon et des couleurs vives."**
2. **Les éléments d'un bon prompt :**
   - **Sujet : De quoi parle le visuel ? (ex : affiche de foot)**
   - **Éléments : Quelles images ou objets doivent apparaître ? (ex : ballon de foot, terrain)**
   - **Style : Couleurs et ambiance souhaitées (ex : couleurs vives, style sportif)**

Activité 2 : Rédaction et expérimentation de prompts (Lecture de la fiche création de prompt MIA)

- **Ajouter une page sur le diaporama Canva.**
- **Utiliser l'application Media Magique DALL-E ou toute autre application IA.**
- **Chaque élève rédige un prompt simple (ex : "Une affiche pour un concert de rock").**
- **Réaliser le visuel correspondant sur Canva en suivant le prompt rédigé.**

Séance 4 : Présentation et analyse

- **Chaque élève présente son prompt et l'image générée.**
- **Discussion sur la pertinence des prompts et les résultats obtenus.**

ENVOI DES TRAVAUX via Canva

Conclusion :

- **Comprendre comment l'intelligence artificielle impacte la création artistique.**
- **Apprendre à rédiger un prompt clair et efficace.**
- **Expérimenter avec les outils IA pour la création visuelle.**

Extension possible : Participation au Concours de Prompt Art organisé par la Maison de l'Intelligence Artificielle à Biot.

Création d'un logo pour l'établissement

Intérêts pédagogiques :

Approche interdisciplinaire : croisement entre arts plastiques, sciences et technologie, anglais, français

Compétences numériques évaluées

Information et données : Compétences liées à la recherche, la collecte, la gestion et le traitement des informations et des données.
1.2 – Gérer des données Stocker et organiser les données dans des environnements numériques sécurisés de sorte qu'elles soient facilement accessibles.
Communication et collaboration : Compétences relatives à l'utilisation des outils numériques pour communiquer, partager des informations et collaborer en ligne.
2.2 – Partager et publier
Création de contenu : Compétences concernant la production et la modification de contenus numériques, la compréhension des droits d'auteur et l'utilisation de langages de programmation.
3.2 – Développer des documents visuels et sonores
Utiliser des procédures simples pour modifier un document multimédia.
Traiter des images et des sons.
3.3 – Adapter les documents à leur finalité
Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion.
Connaître et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles
Environnement numérique : Compétences liées à l'utilisation et au dépannage des dispositifs numériques, ainsi qu'à la compréhension de l'impact environnemental du numérique.
5.2 – Évoluer dans un environnement numérique Se connecter à un environnement numérique.

Evaluation des compétences disciplinaires et communes en jeu dans ce dispositif

x	**Évaluation diagnostique sur le diaporama IA**	x	**Évaluation sommative à partir des Compétences observables**
x	**Évaluation formative grâce aux différentes étapes des séances**		**Évaluation certificative**

EPLE = **Évaluation** ¨**P**our **L**'Élève (Compétences reformulées pour l'élève en fonction du projet)

C1 ► Expérimenter, produire, créer
E3 ► Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique
EPLE ► je suis capable d'utiliser des outils numériques (Canva, IA)
E6 ► Exploiter des informations et de la documentation pour servir un projet de création
EPLE ► je suis capable d'utiliser un outil numérique et une intelligence artificielle pour créer
C2 ► Mettre en œuvre un projet artistique
P4 ► Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique
EPLE ► Je suis capable de m'impliquer dans un projet de création et de recherche

C3 ►S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; Établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité
A1 ► Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on observe et analyse, s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation
EPLE ► Je suis capable de m'exprimer de façon claire afin de transmettre ce que j'ai observé et analysé
A3 ► Expliciter la pratique collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires
EPLE ► Je suis capable d'échanger avec mon groupe mais aussi avec la classe dans le respect de chacun
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
EPLE ► Je suis capable de m'intéresser, d'être curieux et critique face à des images de différentes natures

C4 ►Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art
R5 ► Prendre part au débat suscité par le fait artistique
EPLE ► je suis capable de réfléchir à des questions importantes comme celle de l'influence de la technologie dans la création artistique

Fiches distribuées aux élèves

VOCAB' PROMPT

01 AMBIANCE ET ATMOSPHERE

Émotionnelle : apaisante, joyeuse, mélancolique, dramatique, mystérieuse, romantique, nostalgique, inquiétante.
Temporelle : futuriste, vintage, rétro, médiévale, contemporaine, dystopique, utopique.
Naturelle : brumeuse, ensoleillée, orageuse, nocturne, crépusculaire, hivernale, tropicale.
Urbaine : industrielle, animée, calme, désertique, chaotique.

02 COULEURS ET TEINTES

Nuances principales : pastel, vibrantes, monochromes, multicolores.
Teintes spécifiques : vert émeraude, jaune moutarde, rose poudré, noir ébène.
Effets de lumière : saturée, diffuse, douce, éclatante, tamisée, contre-jour, néon.
Palettes inspirantes : automnale, estivale, marine, cosmique

03 ESPACES ET ENVIRONNEMENT

Nature : forêt enchantée, montagne enneigée, désert aride, champ fleuri.
Urbains : ruelle pavée, skyline moderne, marché traditionnel, pont suspendu.
Intérieurs : bibliothèque ancienne, atelier d'artiste, salon minimaliste, loft industriel.
Fantastiques : château flottant, monde sous-marin, cité dans les nuages

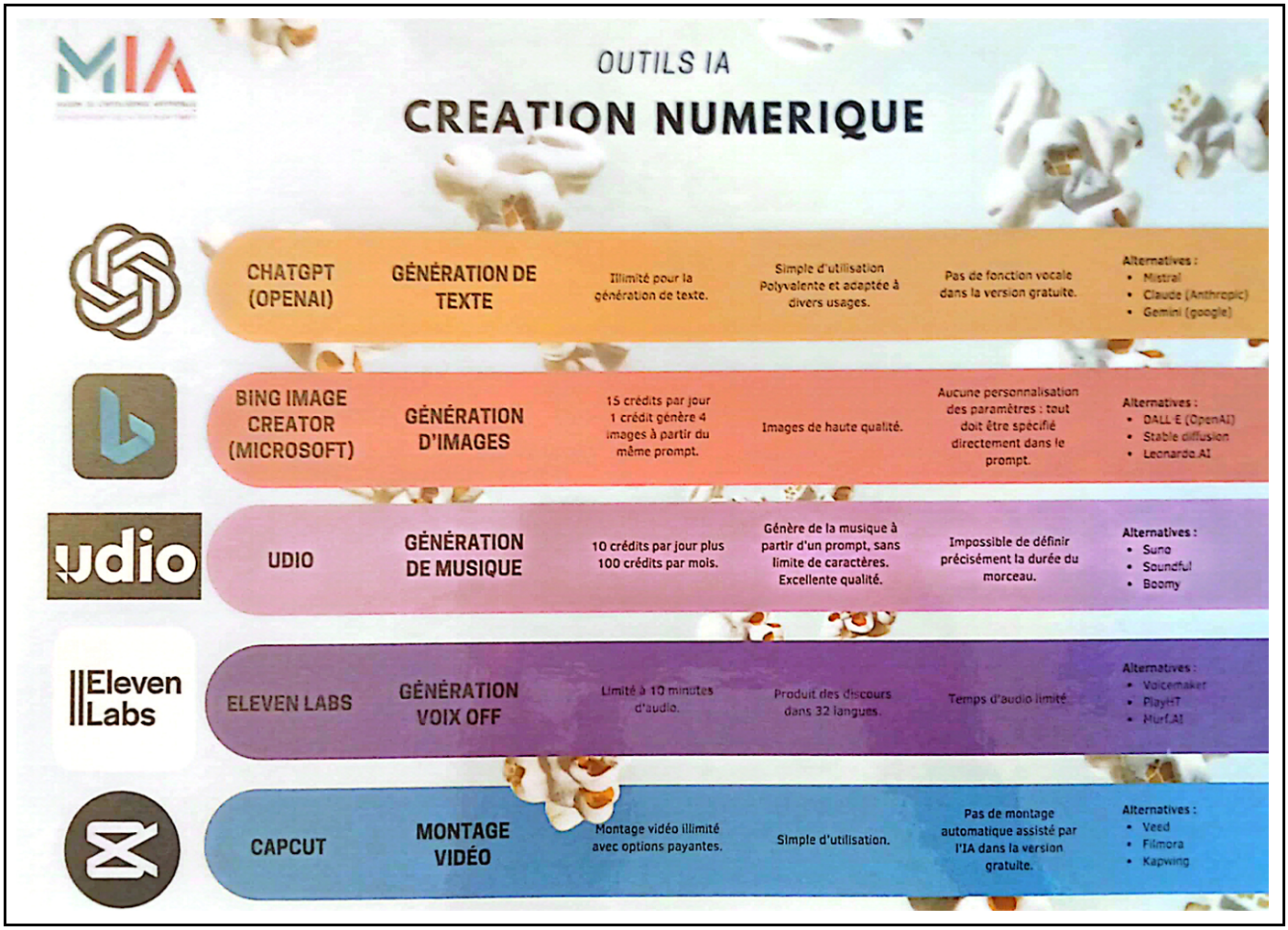
04 STYLES ET ESTHÉTIQUES

Artistiques : impressionniste, surréaliste, cubiste, réaliste, abstrait.
Architecturaux : baroque, gothique, brutaliste, art déco, victorien.
Culturels : japonais traditionnel, marocain, scandinave, méditerranéen.
Époques : années 20 (art déco), années 50 (rétro), années 70 (psychédélique).

05 DÉTAILS ET ÉLÉMENTS VISUELS

Textures : rugueuse, lisse, granuleuse, translucide, métallique, boisée.
Objets : ponts suspendus, miroirs antiques, bibliothèques remplies, horloges anciennes.
Faune et flore : cerfs, paons, arbres centenaires, fleurs sauvages, coraux.
Personnes : silhouette mystique, foule anonyme, danseur en mouvement, portrait détaillé.

EXEMPLE DE PROMPT : "PAYSAGE NOCTURNE AVEC UNE FORÊT ENCHANTÉE, LUMIÈRE TAMISÉE PAR DES LUCIOLES, PALETTE DE BLEU SAPHIR ET VERT ÉMERAUDE, AMBIANCE MYSTÉRIEUSE ET APAISANTE."



RECUL CRITIQUE:

L'utilisation de l'intelligence artificielle (IA) en classe d'arts plastiques soulève plusieurs **problèmes vis-à-vis du RGPD**, surtout quand des données personnelles d'élèves sont collectées ou utilisées.Le traitement de ces données nécessite un **consentement clair** des parents,, ou une **base légale** solide. Il est difficile de le mettre en place correctement .
En utilisant Canva Éducation il est nécessaire d'avoir une adresse email, nous utilisons celle des élèves en informant préalablement les parents.Il faudrait réfléchir à un systéme interne à l'établissement plus sécurisé .

L'utilisation de l'IA en classe est enrichissante et séduisante pour les élèves mais chronophage sur le temps de classe . les élèves avouent pour la plupart préférer la pratique manuelle , il est intéressant d'opposer les deux modes de créations pour développer leur regard critique, justement sur la protection de leur données et celle de leur création.