

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	
► l'objectif visé par le professeur est de stimuler l'intérêt des élèves pour l'art en général par des énigmes, telle une chasse au trésor dans un musée, ici : la National Gallery de Londres.		E6 : exploiter des informations et de la documentation notamment iconique pour servir un projet de création. 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. A4 : 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. R1 : reconnaître et connaître des œuvres de domaine et d'époque variées appartenant au patrimoine mondial, en saisir le sens et l'intérêt. R2 : identifier des caractéristiques plastique, culturel, sémantique, symbolique inscrivant une œuvre dans une ère géographique ou culturelle et dans un temps historique.		La Vierge aux rochers de Léonard de Vinci, la première version est au Louvre à Paris. 15^{ème} siècle, huile sur bois. 	
Problématique					
Comment l'IA peut-elle aider à préparer une sortie scolaire dans un musée ?					
Notions travaillées					
	Couleur		Espace		
	Forme		Corps		
	Lumière		Matière		
	Outil		Support		
	Temps		Geste		
Champs de pratiques					
	Bidimensionnelles				
	Tridimensionnelles				
	Image fixe et animée				
	Création artistique numérique				
Questionnements travaillés					
Q3 : L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur : Q32 -> Réflexion sur la présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre. Q33 -> Réflexion sur l'expérience sensible de l'espace de l'œuvre.					
Compétences Histoire des Arts					
Identifier : donner son avis argumenté Décrire une œuvre d'art l'associer à une époque ou à une civilisation à partir des éléments observés Se repérer : dans un espace muséal Peut se rattacher aux différentes Thématiques du programme officiel.		Compétences du socle commun de Connaissances, de Compétences et de Culture Différents domaines du socle sont abordés par les élèves : 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 d'exposé. Le domaine 5 : l'élève s'approprie de façon directe notamment dans le cadre de sorties scolaires culturelles des œuvres artistiques appartenant au patrimoine mondial.		Compétences Numériques du professeur : Domaine3 : Compétences 3. 1 développer des documents textuels. Utiliser de manière pertinente des technologies numériques pour produire soi-même des contenus virgule avec des logiciels de traitement de texte. Compétences 3. 2 développer des documents multimédias. Utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour produire soi-même des contenus avec capture de son avec intégration de bande sonore. Niveau 4 : Le professeur va concevoir un document textuel. Le professeur va produire un objet multimédia, traiter un son pour l'intégrer sous forme de QR code à un carnet dont les élèves vont se servir lors du voyage scolaire et des visites.	
					

► Avant	Prérequis	Après ►	Approfondissement
Savoir ce qu'est une intelligence artificielle. Avoir regardé avec le professeur une vidéo de présentation du musée visité pour avoir une idée des différentes périodes historiques.		Construire un exposé de quelques minutes sur un ensemble d'œuvres et le présenter à la classe.	

Dispositif pédagogique Arts Plastiques / Histoire des Arts

Consigne pour les élèves :

Durée : 1 séance

Retrouvez les œuvres grâce aux énigmes et remplissez le livret de voyage.

CONTRAINTES : s'orienter et rechercher des œuvres en groupe dans un lieu Inconnu.

Matériel

Carnet de voyage

Déroulement en amont du travail de préparation des professeurs :

► 1^{er} temps : organisation globale

Dans cette fiche séquence le professeur d'Anglais emmène les élèves à la nationale galerie de Londres lors d'un voyage scolaire en interdisciplinarité avec le professeur d'Arts Plastiques, et de Technologie. Afin de motiver les élèves les enseignants travaillent sur la confection d'un carnet qu'ils devront remplir de façon individuelle durant tout le séjour, mais aussi sur un guidage sonore lors des parcours en extérieur. En effet lors des visites de la ville, il est souvent compliqué de s'adresser à tous les élèves dans un environnement sonore bruyant, le guidage se fera donc par écoute sur les téléphones portables à l'aide de QR codes.

Les 3 points abordés dans cette séquence :

- La visite de la National Gallery de Londres
- La visite des rues de Londres
- Le carnet de voyage

► 2^{ème} temps : utilisation de ChatGPT

L'intelligence artificielle est utilisée pour aider l'enseignant dans sa préparation de visites muséales.

Pour commencer le professeur d'Arts Plastiques demande à l'intelligence artificielle choisie quelles sont les œuvres emblématiques de la National Gallery à montrer à des collégiens.

Chat GPT propose un classement par période :

- Pour la renaissance avec La Vierge aux rochers de Léonard de Vinci et Les ambassadeurs de Holbein.
- Pour le baroque chat GPT propose Le souper à Emmaüs de le Caravage et Vénus et mars de Sandro Botticelli.
- Pour le siècle des lumières et le romantisme l'intelligence artificielle propose une œuvre de Thomas Gainsborough et une œuvre d'Eugène Boudin.
- Pour le 19e siècle L'IA propose les tournesols de Vincent Van Gogh.

Le professeur prend en considération les propositions générées mais reste maître dans le choix de ce qu'il va donner à voir ainsi il ajoute des œuvres telles que : L'étang aux nénuphars de Claude Monet ou Un port maritime de Claude Gellée dit Le Lorrain.

Il est ensuite important de regarder où sont situées les œuvres dans le musée lui-même afin de proposer aux élèves un parcours complet, là encore Chat GPT répond à la demande en spécifiant les différentes salles.

Il propose aussi des conseils pour organiser la visite sans même que le professeur en fasse la demande. Il suggère par exemple de prévoir un itinéraire en fonction de la durée de visite et de respecter une thématique par étage. Il conseille aussi d'aller sur le site de la National Gallery qui propose des plants téléchargeables.

Le professeur détaille ensuite dans son prompt ce qu'il souhaite faire avec les élèves.

Prompt proposé : je souhaite faire une sorte de chasse au trésor et j'ai besoin que les élèves devinent les différentes œuvres que je te propose par le biais de devinettes.

Voici 2 de ces réponses :

Exemple d'énigme proposée par l'intelligence artificielle, chat GPT pour la Vierge aux rochers de Léonard de Vinci :

Entre des rochers mystérieux je veille sur un enfant.

Un ange et un autre petit garçon m'accompagnent.

Mon peintre, maître de la Renaissance joue avec la lumière et l'ombre pour créer un effet magique.

On dit que mes 2 versions cachent des secrets. Qui suis-je ?

Indice supplémentaire : mon créateur est aussi l'auteur d'un célèbre sourire énigmatique.

Autre exemple d'énigme proposée par l'intelligence artificielle pour les époux Arnolfini de Jan Van Eyck :

Nous sommes deux et posons dans une chambre élégante.

Un miroir rond raconte une histoire dans le reflet.

Un petit chien fidèle veille à nos pieds.

Je suis signé par un maître flamand, « présent » dans mon tableau. Qui suis-je ?

Indice supplémentaire : cherchez une œuvre où chaque détail même minuscule a une signification particulière.

Une fois encore Chat GPT propose des conseils pour la chasse au trésor sans même que le professeur en fasse la demande : pensez à préparer des récompenses ou des félicitations symboliques pour les groupes qui découvrent le plus d'œuvres, proposez des indices visuels avec par exemple un coin de cadre ou un élément clé. Mais aussi proposez une carte simplifiée pour permettre une orientation des élèves plus efficace et un retour sur chacune des œuvres trouvées pour expliquer son importance.

► 3^{ème} temps réalisation du guidage sonore :

Cette partie du travail est axée sur les parcours lors desquels le professeur d'anglais expliquera les différents monuments visibles. Des points de repères sont identifiés tels que Big Ben, Buckingham Palace, Tower Bridge...

Planification des visites :

Définir le parcours

- Sélectionner **les lieux clés** en fonction du thème (histoire, architecture, culture...).
- Organiser un **itinéraire logique** (chronologique ou thématique).
- Prévoir **des pauses interactives** où les élèves peuvent observer et répondre à des questions.

Structurer la visite

Chaque étape doit inclure :

- Un **point de repère** (monument, place, bâtiment...).
- Une **explication concise** (histoire, anecdotes, architecture...).
- Une **activité interactive** (quiz, dessin, prise de notes...).

Création de la bande sonore en anglais par le professeur de langue :

Matériel nécessaire

- Un **micro de bonne qualité** (même un smartphone avec un micro-cravate peut suffire).
- Un **logiciel d'enregistrement et de montage** :
 - Audacity (gratuit et simple).
 - GarageBand (Mac/iOS).
 - Adobe Audition (payant, pour un rendu professionnel).

Avec cette approche, les élèves vivront une visite immersive et participative.

► 4^{ème} temps : carnet de voyage

Réalisation d'un carnet de voyage papier à remplir pendant tout le séjour. Dans ce livret il y a des propositions d'activités pour éviter l'ennui lors des trajets en car, des recherches d'informations, des pages blanches pour réaliser des croquis, des devinettes pour retrouver des œuvres d'art et des QR Codes renvoyant aux bandes son explicatives.

Les logiciels pouvant être utilisés pour le réaliser sont : Canva, Scribus, ou tout simplement Microsoft Word et google docs. Pour une version interactive : Book Creator ou Genially.

Prolongement :

Cette visite donnera lieu lors du retour en classe à la confection d'un exposé qui sera présenté devant la classe. De cette manière les élèves pourront s'exprimer sur ce qu'ils ont vu. Le travail effectué pourra se faire par le biais d'outils numériques, il se fera en groupe et sera basé aussi sur leurs observations directes des œuvres d'art dans le musée. La sensibilité notion fondatrice de l'expérience artistique sera à mettre en avant. Cela est fondamental à l'ère de l'intelligence artificielle. Ainsi les élèves feront part de leur expérience dans la rencontre directe avec l'œuvre d'art.

L'IA aura été utilisée pour construire la séquence de façon efficace, soulageant le professeur d'une organisation complexe. Elle pourra être ensuite utilisée par les élèves dans la restitution afin de réaliser l'exposé mais la sensibilité viendra clôturer l'ensemble pour un retour au réel lié à l'expérience personnelle.

L'évaluation sera formative pour cette partie en prolongement de la visite, les élèves devront s'auto évaluer lors des passages à l'oral.

Evaluation des compétences disciplinaires et communes en jeu dans ce dispositif

	Évaluation diagnostique sur l'ia	x	Évaluation sommative du carnet de voyage
x	Évaluation formative sur les présentations Orales (auto-évaluation)		Évaluation certificative

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

C1 ► Expérimenter, produire, créer

E6 ► exploiter des informations et de la documentation pour servir un projet de création

EPLÉ ► je suis capable d'utiliser mon carnet de voyage et des outils numériques pour réaliser mon exposé.

C3 ► S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; Etablir 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

EPLÉ ► je suis capable de m'exprimer de façon claire afin de transmettre ce que j'ai observé et analysé

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

EPLÉ ► je suis capable d'être curieux et critique face à des œuvres exposées.

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

R1 ► reconnaître et connaître des œuvres de domaine et d'époques variées appartenant au patrimoine national et mondial en saisissant le sens et l'intérêt.

EPLÉ ► je suis capable d'identifier, de comprendre des œuvres et d'expliquer leur importance.

R2 ► identifier des caractéristiques plastiques, culturelles, sémantiques, et symboliques inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.

EPLÉ ► je suis capable de repérer les formes, les couleurs et les signes d'une œuvre, en comprendre sa signification et son importance, la situer dans un lieu, une culture et une époque.