

GIPUN* EN ARTS PLASTIQUES INTELLIGENCE ARTIFICIELLE GÉNÉRATIVE D'IMAGE EN CLASSE D'ARTS PLASTIQUES : QUELLES DÉMARCHES ET QUELLES TEMPORALITÉS POUR LA QUESTIONNER AVEC LES ÉLÈVES?

Le Groupe d'Innovation Pédagogique des Usages du Numérique* en Arts Plastiques a choisi d'expérimenter l'usage de l'IA au cœur des démarches de création des élèves, de l'esquisse d'un projet à son exposition. Les intelligences artificielles ne créent pas, elle génère et modélise des images à partir des données et des informations saisies par l'utilisateur. Dès lors, quelle place peut avoir l'IA en classe pour amorcer un projet, pour esquisser une réalisation ? Comment tirer parti des caractéristiques des images réalisées pour servir un projet de création ? Comment la réalisation elle-même peut-elle questionner cette nouvelle technologie ? Quel rôle peut avoir l'IA pour exposer, diffuser une création ?

Le large spectre de ces questionnements induit des temporalités diverses pour l'usage possible de l'IA au sein d'une séquence d'enseignement ou d'une démarche de projet. Il permet d'en saisir quelques usages reposant sur la créativité et la pratique exploratoire et réflexive des élèves. En appui sur les programmes disciplinaires, quatre professeurs présentent leurs recherches sous forme de capsules vidéos. Ces premiers travaux, réalisés en amont de la publication du « cadre d'usage de l'IA en éducation », offrent, un éclairage sur les choix opérés par les élèves et les enseignants face à ces outils devenus, en à peine trois ans, incontournables. Ils invitent à croiser les regards sur les mutations des pratiques artistiques et pédagogiques à l'ère de l'IA.



CÉCILE LE FALHER



ERELL PIETTE



CORÉALISER AVEC UNE IA « UNE EXPÉRIENCE SURRÉALISTE »

En s'appuyant sur les questionnements autour de la production des images et de l'objet comme matériau, au programme du cycle 4, le parti pris consiste à exploiter l'instabilité et la rapidité de ces outils comme éléments constitutifs de la production finale. Cette démarche entre en résonance avec les pratiques surréalistes ou les recherches d'artistes contemporains, tout en s'inscrivant dans le cadre d'usage réglementaire. Ces deux capsules vidéos présentent des pistes de recherche et des expérimentations menées entre décembre 2024 et avril 2025 au sein d'un collège rural, en utilisant deux IA libres d'accès : Turbo.Art et Stable Diffusion (via Vittascience).

▶ Voir la capsule vidéo d'introduction: "une expérience surréaliste"

▶ Voir la capsule vidéo de pratique en classe: "une expérience surréaliste avec les 3ème"

CORÉALISER - QUESTIONNER LE PROCESSUS CRÉATIF DANS UN RÉCIT FICTIONNEL

Dans le cadre d'une séquence sur la science-fiction en classe de 4e, les élèves ont été invités à utiliser l'IA sur deux séances, après une phase d'écriture de scénario et de recherches graphiques.

Ce travail s'inscrit dans une progression pédagogique où les notions de documentaire, de vérité, de réel et de mise en scène ont été préalablement explorées. Ce socle de réflexion s'appuie sur l'étude de l'exposition Henri Cartier-Bresson (Fonds Hélène & Édouard Leclerc, Landemeau de janvier 2024 à juin 2025) et sur une première analyse d'images générées par IA au rendu photoréaliste.

▶ Voir cette capsule vidéo

RESSOURCES SUR LE NUMÉRIQUE ÉDUCATIF

LETTRE EDUNUM N°27

Typographies

Cette lettre edunum propose le premier volet d'un triptyque consacré à la **synesthésie**. Ce dossier explore la typographie non seulement comme outil de communication, mais comme une forme plastique capable d'éveiller des sensations visuelles, auditives et tactiles.

« De la rigueur du caractère imprimé aux expérimentations les plus audacieuses de la typographie moderne et des avant-gardes, l'objectif est de voir comment les lettres (re)deviennent des objets sensoriels, jouant sur la forme, le mouvement et l'espace. Cette approche intègre une dimension pluridisciplinaire et transdisciplinaire, croisant les champs des arts et des sciences. »

> [Pour aller plus loin](#)

13^{ème} JOURNÉE ACADEMIQUE DE L'INNOVATION

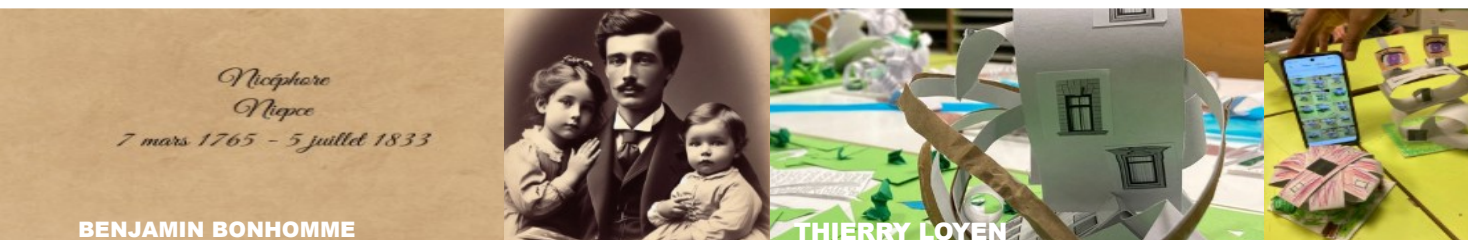
« RELEVER LE DÉFI PÉDAGOGIQUE DE L'IA : ENTRE INNOVATION ET RESPONSABILITÉ »

L'intégration des IA à l'école, telle qu'elle a été questionnée lors de la 13e Journée académique de l'innovation, repose sur une approche avant tout responsable. **Madame la Rectrice Hélène Insel souligne que, si l'IA offre la possibilité d'explorer de nouvelles approches pédagogiques, elle doit rester un levier au service de l'humain, dans une perspective « émancipatrice et humaniste ».**

L'objectif est aussi de construire une culture commune où la technologie « renforce l'intelligence humaine sans jamais s'y substituer ».

> [Voir la synthèse de la journée de l'innovation](#)

GIPUN* EN ARTS PLASTIQUES



BENJAMIN BONHOMME

THIERRY LOYEN

CORÉALISER - QUESTIONNER - DIFFUSER

LA VIE IMAGINÉE ET DOCUMENTÉE DE NICÉPHORE NIÉPCE

Cette capsule propose une présentation d'un projet d'une élève de lycée qui a intégré les capacités de la génération d'image par intelligence artificielle dans son processus de création, à la fois d'un point de vue technique et plastique mais aussi théorique. L'IA est alors devenue une part intégrante de la démarche, ancrée pleinement dans le questionnement du programme «L'art, les sciences & les technologies», entre hybridation technique et regard critique sur le statut des images générées.

Production réalisée en 2025 dans le cadre du projet personnel de Louison L., élève de Terminale en spécialité arts plastiques au Lycée Jacques Cartier à Saint-Malo.

[Voir cette capsule vidéo](#)

ESQUISSE - CORÉALISER - QUESTIONNER - DIFFUSER

LIER L'IA A L'ENVIRONNEMENT DE LA SALLE D'ARTS PLASTIQUES

Ces deux capsules vidéos retracent le déroulement d'un projet pédagogique mené avec une classe de 3^{ème} et interrogent la place de l'intelligence artificielle au sein de l'environnement matériel et technique de la salle d'arts plastiques.

Loin de remplacer la pratique manuelle, l'IA est ici utilisée parfois comme un partenaire ponctuel d'aide à la production, ou comme un outil d'hybridation. Le choix de l'exploitation de l'IA générative d'image permet aux élèves de prendre conscience de l'importance du langage, d'être confronté à l'inattendu, et de stimuler son autonomie, tout en restant ancré dans la pratique plastique.

[Voir la première capsule « L'IA comme une possibilité »](#)

[Voir la seconde capsule « L'IA pour comparer, se questionner »](#)



L'ensemble de ces ressources vidéos produites en arts plastiques dans l'académie de Rennes est accessible sur le site PodEduc à l'adresse:
><https://podeduc.apps.education.fr/arts-plastiques-academie-de-rennes/>

PodEduc est la plateforme de diffusion audio et vidéo réservée à tous les agents de l'Éducation nationale. Elle est intégrée, parmi de nombreux outils numériques, au portail libre [Apps.education.fr](https://apps.education.fr), développé par la DNE (Direction du Numérique pour l'Éducation). Elle garantit un cadre sécurisé, sans publicité et respectueux du RGPD pour les enseignants et leurs élèves.



RESSOURCES NUMÉRIQUES

VITTASCIENCE / WEBINAIRE

L'intelligence artificielle
avec Vittascience :
comprendre et
expérimenter



Vittascience est une plateforme éducative française conçue pour rendre l'apprentissage du code et de l'intelligence artificielle accessible aux élèves (du primaire au lycée) et aux enseignants.

Le module de génération d'images de Vittascience permet d'explorer l'IA générative (telle que DALL-E ou Midjourney) dans un cadre sécurisé. Ce module utilise généralement des modèles de type Stable Diffusion, adaptés pour fonctionner de manière fluide sur le web.

Les données restent locales ou sont traitées dans le respect du RGPD. L'outil permet de saisir une description textuelle (un prompt) pour générer une image originale. L'objectif est d'apprendre aux élèves à communiquer efficacement avec une machine pour obtenir un résultat précis. Les requêtes sont filtrées pour éviter la génération d'images inappropriées, garantissant ainsi un environnement sûr pour les élèves.

> [Pour aller plus loin](#)

COORDINATION :

Jean-Christophe Dreno, Inspecteur d'académie -
Inspecteur pédagogique régional Arts plastiques

CONCEPTION :

Thierry Loyen, professeur d'arts plastiques et Interlocuteur
Académique pour le Numérique (IAN)