

+ Formation 4 mars 2026 +

Avant propos 1/2

- Académie **Orléans-Tours** pilote dans l'usage de l'ia dans les pratiques pédagogiques
- **M@gistère 2** : Nécessité de se connecter sur ce nouveau parcours disciplinaire (AA et MA)
<https://orleans-tours.magistere.apps.education.fr/course/view.php?id=1810>

Démarche à suivre :

1/ Vous connecter au portail Arena.

2/ Accéder au Magistère 2.

3/ Cliquer sur le lien d'inscription suivant : <https://orleans-tours.magistere.apps.education.fr/course/view.php?id=181Z>

Une fois ces étapes effectuées, vous serez automatiquement intégré(e)s comme participant(e)s au nouveau Magistère.

- **Portail Pédagogique Académique (PPA)** : <https://pedagogie.ac-orleans-tours.fr/spip.php?rubrique213>

+ Formation 4 mars 2026 +

Avant propos 2/2

- **Liens Magistère IA obligatoires** (si ce n'est pas déjà fait) :
 - Qu'est-ce que l'IA ? : <https://orleans-tours.magistere.apps.education.fr/course/view.php?id=406>
 - Éthique et IA : <https://orleans-tours.magistere.apps.education.fr/course/view.php?id=407>
 - Les usages de l'IA : <https://orleans-tours.magistere.apps.education.fr/course/view.php?id=408>
- **Deux journées de formation / séminaire de rentrée 2026 sont prévues en présentiel :**
 - **Mercredi 27 mai au MOBE** : enseignants d'Arts appliqués et Cultures artistiques
 - **Jeudi 4 juin au MOBE** : enseignants **Métiers d'Art**

+ Formation 4 mars 2026 +

IA et CCF

ARTS APPLIQUÉS & CULTURES ARTISTIQUES

ENSEIGNANTS DESIGN et MÉTIERS D'ART / Année scolaire 2025-2026

+ Formation 4 mars 2026 +

- 1 / **Le cadre du CCF**
- 2 / **L'IA dans nos pratiques**
- 3 / **Le CCF et l'IA**
- 4 / **Échanges - Questions/Réponses**
- 5 / **Ressources IA et formations à venir**

ENSEIGNANTS DESIGN et MÉTIERS D'ART / Année scolaire 2025-2026

CCF ARTS APPLIQUÉS & CULTURES ARTISTIQUES

Coefficient 1
Durée 2h à 4h
Note / 20

- 1 / **Trois situations d'évaluations**, réalisées au cours de la dernière année de formation.
- 2 / Chaque situation d'évaluation porte sur une phase d'une démarche de projet :
INVESTIGATION-EXPERIMENTATION-REALISATION.
- 3 / Elles peuvent être **consécutives ou espacées** dans le temps.
- 4 / Elles sont **complémentaires** mais pas obligatoirement liées.

CCF ARTS APPLIQUÉS & CULTURES ARTISTIQUES

Coefficient 1

Durée 2h à 4h

Note / 20

3 situations d'évaluations, individuelles ou collectives réalisées au cours de la dernière année de formation.

Chaque situation d'évaluation porte **sur une des phases** d'une démarche de projet (Investigation, Experimentation, Réalisation).

Elles peuvent être **consécutives ou espacées** dans le temps.

Elles sont **complémentaires** mais pas obligatoirement liées.

3 situations d'évaluations, individuelles ou collectives réalisées au cours de la dernière année de formation.

Coefficient 1
Durée 2h à 4h
Note / 20

1 Investigation

Répondre à un cahier des charges de projet dans la phase d'investigation :

6 pts

- Mener une recherche documentaire.
- Mener une étude portant prioritairement sur l'un des trois domaines du design
- Etablir des constats sous la forme de productions graphiques, volumiques ou numériques

2 Expérimentation

Répondre à un cahier des charges de projet dans la phase d'expérimentation :

8 pts

- Proposer plusieurs intentions en réponse à un problème posé lié à l'un des trois domaines du design
- Argumenter
- Traduire des intentions de manière graphique, volumique ou numérique

3 Réalisation

Répondre à un cahier des charges de projet dans la phase de réalisation :

6 pts

- Opérer un choix parmi des solutions envisagées en réponse à un problème de design
- Développer et préciser une proposition sous la forme d'une réalisation graphique, volumique ou numérique de manière argumentée

RAPPEL : LES TROIS DOMAINES DU DESIGN

Design **graphique**



Design d'**espace**



Design d'**objet**



Design graphique

Publicité



Typographie



Logotype



Web design



Design d'Espace



Décoration d'intérieur



Paysagisme

Architecture



Design d'Objet



Design de véhicule



Design de mode



Packaging



Positionnement par rapport à l'IA



1

Allez sur wooclap.com

2

Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur

Code d'événement

SOXBLX

 Activer les réponses par SMS

L'IA DANS NOS PRATIQUES

- Comment aborder et utiliser l'IA en classe, et dans nos pratiques ?
- Les enseignants Design et Métiers d'art vont être formés à l'IA
- Nos élèves l'utilisent déjà
- Les possibilités offertes par l'IA en Design et MA

setting
config

connecting
connecting



Intelligence Artificielle en Arts Appliqués

L'IA :

Assemble ce qui existe déjà
Repère des tendances
Propose des variantes
L'IA ne ressent rien
L'IA ne comprend pas le contexte d'atelier
L'IA ne justifie pas ses choix

La créativité reste humaine

En arts appliqués, on évalue :

Une intention
Des choix visuels
Une cohérence
Un processus

**C'est exactement ce que
l'IA ne peut pas prouver**

Principe fondamental

L'IA **nourrit** l'inspiration, **sert** à l'idéation
mais le **projet reste une construction personnelle**

setting ●
config ●

CCF Baccalauréat Professionnel - Intégration de l'IA

Principes généraux

- L'IA est autorisée comme **outil d'aide à la recherche**, à la **génération d'idées** ou à la **formalisation**
- L'élève doit expliciter son usage (outil, intention, transformation)
- L'évaluation porte sur la **démarche, l'analyse critique et la transformation personnelle**, NON sur la performance brute de l'outil

Usages autorisés (arts appliqués)

- Explorer des ambiances
- Générer des pistes graphiques
- Comparer des styles
- Trouver des mots-clés visuels
- Reformuler une intention écrite

Usages à proscrire

- Image finale produite par IA et évaluée
- Projet clé en main sans transformation
- Moodboard 100 % IA sans analyse
- Absence de justification du processus



L'élève **choisit, modifie, combine** et il doit vous transmettre son prompt pour que vous puissiez en débattre avec lui.

setting ●

config ●

CCF et cadre d'usage de l'IA en éducation

➔ <https://www.education.gouv.fr/cadre-d-usage-de-l-ia-en-education-450647>

« L'usage de l'IA ne doit porter atteinte ni à la valeur fondamentale de la relation humaine, ni aux apprentissages des élèves. » Cadre d'usage de l'IA en éducation, juin 2025

L'IA est **AUTORISÉE** en lycée professionnel. Elle est **ENCADRÉE**, pas interdite.

Au lycée, les élèves peuvent l'utiliser de manière autonome dans un cadre explicitement défini par l'enseignant.

Le cadre dit :

L'IA assiste, elle ne remplace pas

L'élève doit s'appropriier les contenus produits

Sans autorisation + sans appropriation = **fraude**

Pas de données personnelles
dans les outils grand public

Transparence obligatoire

En arts appliqués, cela signifie...

➔ La démarche de l'élève reste l'objet évalué

➔ Pas de rendu IA sans transformation personnelle visible

➔ L'enseignant définit les usages autorisés avant l'évaluation

➔ Ne pas demander aux élèves
de créer un compte

➔ Transparence obligatoire

setting

config

CCF et cadre d'usage de l'IA en éducation : points de vigilances

- 1 → Ne pas utiliser de logiciel de détection IA**
Le cadre d'usage : "peu fiables, ils pourraient pénaliser à tort un élève." Vérifier par l'oral.
- 2 → Définir l'autorisation AVANT la situation d'évaluation**
Sans autorisation explicite dans le cahier des charges = fraude. A communiquer aux élèves en amont
- 3 → Protéger les données des élèves**
Aucun nom, aucune production identifiable ne doit être saisi dans un outil IA grand public

setting ●
config ●

CCF et cadre d'usage de l'IA en éducation : points de vigilances

Exemples de prompts liés aux 3 phases de CCF :

Investigation

Je travaille sur [domaine du design : graphique / d'espace / d'objet] dans le cadre d'un projet dont le thème est [thème]. Mon commanditaire est [type de structure : association, entreprise locale, collectivité...] et le public visé est [description du public : âge, pratiques, valeurs]. Je cherche des références existantes qui ont répondu à une problématique proche de la mienne. Pour chaque référence, indique : le nom du projet ou de la marque, le contexte de création, les partis pris formels dominants [typographiques, chromatiques, volumétriques selon le domaine], et ce que ces choix communiquent comme valeur ou intention. Je souhaite au moins une référence issue du secteur directement concerné, une référence d'un autre secteur qui traite une intention visuelle similaire, et une référence internationale.

Le domaine du design, le thème du projet, le type de commanditaire, la description du public cible. Sans ces quatre éléments, le prompt ne peut pas être soumis. C'est la règle à poser en classe.

setting ●
config ●

CCF et cadre d'usage de l'IA en éducation : points de vigilances

Exemples de prompts liés aux 3 phases de CCF :

Expérimentation

Je conçois [nature de l'objet ou du support] dans le cadre d'un projet de [domaine du design]. Les contraintes imposées par mon cahier des charges sont : [contrainte technique 1], [contrainte technique 2], [contrainte d'usage ou de public]. Je veux explorer trois directions formelles distinctes et cohérentes avec ces contraintes : une direction [qualifier l'intention : minimaliste, narrative, géométrique, organique...], une direction [qualifier], une direction [qualifier]. Pour chaque direction, décris les choix formels dominants en précisant : la forme générale, la palette chromatique, les matières ou textures si pertinentes, la place et le style de la typographie si présente. Les trois directions doivent être clairement différenciées et chacune doit pouvoir se justifier par rapport à mon cahier des charges.

La nature de l'objet ou du support, les contraintes réelles du cahier des charges, et les trois intentions formelles qu'il a déjà choisies d'explorer. Ce dernier point est essentiel : l'élève ne demande pas à l'IA de choisir les directions à sa place, il les nomme lui-même et demande une aide à la description.

setting ●

config ●

CCF et cadre d'usage de l'IA en éducation : points de vigilances

Exemples de prompts liés aux 3 phases de CCF :

Réalisation

Parmi les pistes que j'ai explorées, j'ai retenu [décrire la direction choisie : ses caractéristiques formelles principales, les choix de couleur, de forme, de typographie, de matière]. J'ai fait ce choix parce que [expliquer en une ou deux phrases pourquoi cette direction répond le mieux aux contraintes et à l'intention du projet]. Aide-moi à rédiger la présentation argumentée de cette proposition. La présentation doit utiliser les notions suivantes : [liste de 4 à 6 notions issues du vocabulaire des arts appliqués adaptées au domaine]. Elle doit faire environ 8 à 10 lignes, être rédigée à la première personne, dans un langage professionnel, et montrer clairement le lien entre mes choix formels et les exigences du cahier des charges.

La description de la direction retenue, la justification personnelle de ce choix, et la liste des notions à mobiliser. Ces notions, l'élève doit les puiser dans son cours, pas les demander à l'IA. C'est le point de vigilance à signaler aux enseignants : si l'élève ne sait pas quelles notions mobiliser, c'est que le travail de n'a pas été correctement fait.

setting ●

config ●

1

Investigation

La phase d'investigation :

Répondre à un cahier des charges de projet

*Ce travail est
débuté en amont
dans le cadre de
la progression et
finalisé durant
1 heure de classe.*

Mener une recherche documentaire.

- Mener une étude portant prioritairement sur l'un des trois domaines du design.
- Établir des constats sous la forme de productions graphiques, volumiques ou numériques.

*À partir d'un thème,
l'élève est capable de
collecter des références,
de les classer et
d'établir des constats.*

Critères d'évaluation

- Pertinence de la collecte, du classement et du tri des informations,
- Exactitude de l'identification de caractéristiques, de leur mise en relation et de leurs contextualisation,
- Ainsi que des principes et notions établies.

6 pts

Phase d'Investigation avec l'IA

Attendus

- Mener une recherche documentaire.
- Mener une étude portant prioritairement sur l'un des trois domaines du design.
- Établir des constats sous la forme de productions graphiques, volumiques ou numériques.

Usage possible de l'IA

- Recherche documentaire assistée
- Reformulation de problématique
- Synthèse d'informations
- Génération de pistes iconographiques

setting ●

config ●

2 Expérimentation

La phase d'expérimentation :

Répondre à un cahier des charges de projet

Ce travail est débuté en amont dans le cadre de la progression et finalisé durant 2 heures de classe.

Attendus

- Proposer plusieurs intentions en réponse à un problème posé lié à l'un des trois domaines du design
- Argumenter
- Traduire des intentions de manière graphique, volumique ou numérique

À partir d'une problématique, l'élève réalise par exemple une carte mentale, une planche tendance et une planche écrite et graphique avec plusieurs propositions.

Critères d'évaluation

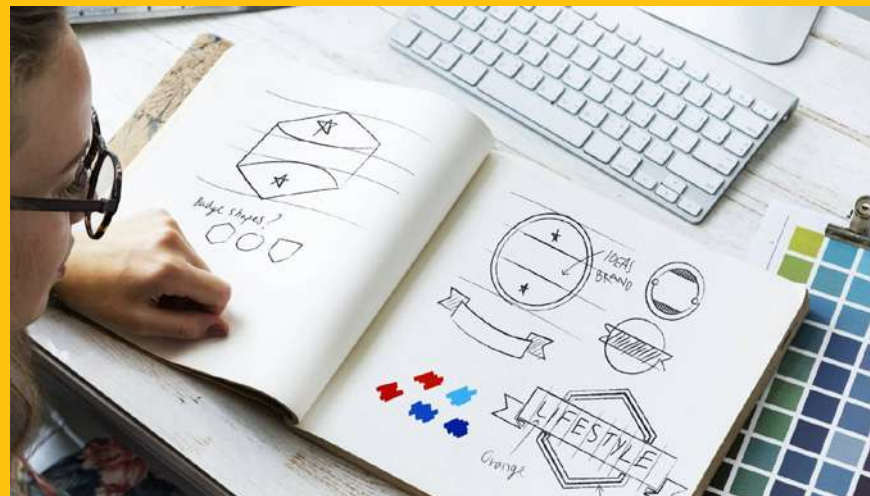
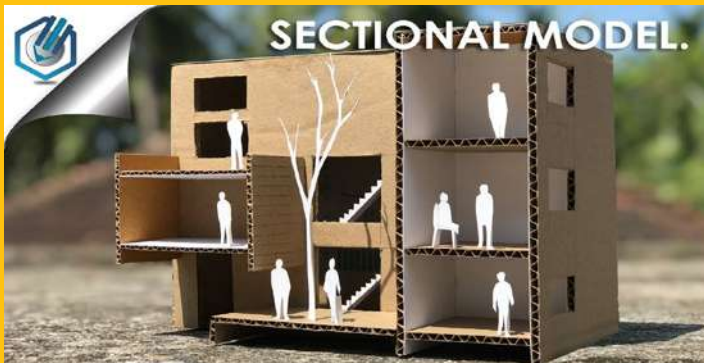
- Respect des contraintes,
- Cohérence, diversité et réalisme des pistes proposées,
- Adaptation des notions et des outils choisis,
- Valeur communicante des éléments graphiques et des commentaires.

8 pts

Phase d'Expérimentation



Recherches plastiques



Recherches graphiques

Phase d'Expérimentation avec l'IA

Attendus

- Proposer plusieurs intentions en réponse à un problème posé lié à l'un des trois domaines du design.
- Argumenter.
- Traduire des intentions de manière graphique, volumique ou numérique.

Usage possible de l'IA

- Génération d'images (prompting)
- Variation de compositions
- Simulation colorimétrique
- Brainstorming visuel

setting ●

config ●

3 Réalisation

La phase de réalisation :

Répondre à un cahier des charges de projet

Ce travail est débuté en amont dans le cadre de la progression et finalisé durant 1 heure de classe.

Attendus

- Opérer un choix parmi des solutions envisagées en réponse à un problème de design
- Développer et préciser une proposition sous la forme d'une réalisation graphique, volumique ou numérique de manière argumentée

L'élève propose une réalisation finale à l'aide d'une planche écrite et graphique, numérique, vidéo, une maquette...

Critères d'évaluation

- Pertinence de la sélection et précision de la proposition,
- Maîtrise du vocabulaire technique,
- Qualité de la présentation (graphique, volumique, numérique, écrite ou orale).

6 pts

Phase de Réalisation



Sélectionner un projet et le finaliser

Phase de Réalisation avec l'IA

Attendus

- Opérer un choix parmi des solutions envisagées en réponse à un problème de design.
- Développer et préciser une proposition sous la forme d'une réalisation graphique, volumique ou numérique de manière argumentée.

Usage possible de l'IA

- Outil de production visuelle
- Génération partielle intégrée dans une composition
- Assistance rédactionnelle pour la présentation

setting ●

config ●

Documents

CRITÈRES	COMPÉTENCES DÉCRITES DANS LE PROGRAMME
INVESTIGATION	
I.1 Pertinence de la collecte, du classement et du tri des informations	CI.1 Rechercher, identifier et collecter des ressources documentaires. CI.2 Sélectionner, classer et trier différentes informations.
I.2 Exactitude de l'identification de caractéristiques	CI.4 Situer des œuvres ou des produits dans leur contexte de création
I.3 Exactitude de la mise en relation de caractéristiques et de leur contextualisation	CI.5 Établir des convergences entre différents domaines de création.
I.4 Exactitude des principes et/ou des notions établis	CI.3 Analyser, comparer des œuvres ou des produits.
I.5 Qualité des relevés (croquis, photographies, maquettes, etc.)	CC.2 Établir un relevé. CC.3 Analyser graphiquement des références.
EXPÉRIMENTATION	
E.1 Respect des contraintes	CE.1 Respecter une demande et mettre en œuvre un cahier des charges.
E.2 Cohérence et diversité des pistes proposées	CE.2 Proposer des pistes de recherche variées et cohérentes en réponse à un problème posé.
E.3 Réalisme des pistes proposées	CE.3 Exploiter des références à des fins de conception.
E.4 Adaptation des notions et des outils choisis	CC.1 Choisir des outils adaptés.
E.5 Valeur communicante des éléments graphiques et des commentaires	CC.4 Traduire graphiquement des intentions.
RÉALISATION	
R.1 Pertinence de la sélection et précision de la proposition	CR.1 Opérer des choix pertinents parmi les pistes de recherche. CR.2 Apporter des ajustements et finaliser la proposition.
R.2 Maîtrise du vocabulaire technique	CC.5 Justifier et argumenter.
R.3 Qualité de la présentation (graphique, écrite et/ou orale)	CC.6 Structurer et présenter une communication graphique, écrite et/ou orale.

CL : COMPÉTENCES INVESTIGATION

CE : COMPÉTENCES EXPÉRIMENTATION

CR : COMPÉTENCES RÉALISATION

CC : COMPÉTENCES COMMUNICATION

Document

Situations d'évaluation	Critères d'évaluation	Compétences du programme visées
1ère Situation d'évaluation /6 Répondre à un cahier des charges de projet dans la phase d'investigation - mener une recherche documentaire; - mener une étude portant prioritairement sur l'un des trois domaines du design; - établir des constats sous la forme de productions graphiques, volumiques ou numériques.	 - Pertinence de la collecte, du classement et du tri des informations; - Exactitude de l'identification de caractéristiques, de leur mise en relation et de leur contextualisation, ainsi que des principes et notions établies; - Respect des contraintes;	Investigation -C01 Rechercher, identifier et collecter des ressources documentaires; -C02 Sélectionner, classer et trier différentes informations; -C03 Analyser, comparer des œuvres ou des produits et les C14 situer dans leur contexte de création; -C05 Etablir des convergences entre différents domaines de création
2ème Situation d'évaluation /8 Répondre à un cahier des charges de projet dans la phase d'expérimentation - proposer plusieurs intentions en réponse à un problème posé lié à l'un des trois domaines du design, argumenter; - traduire des intentions de manière graphique, volumique ou numérique.	 - Cohérence, la diversité et le réalisme des pistes proposées; - Pertinence de la sélection et de la précision d'une proposition; - Adaptation des notions et des outils choisis; - Qualité du relevé (croquis, photographie, maquette, etc.);	Expérimentation -C01 Respecter une demande et mettre en oeuvre un cahier des charges simple; -C02 Etablir des propositions cohérentes en réponse à un problème posé et C03 réinvestir les notions repérées dans des références.
3ème Situation d'évaluation /6 répondre à un cahier des charges de projet dans la phase de réalisation - opérer un choix parmi des solutions envisagées en réponse à un problème de design; - développer et préciser une proposition sous la forme d'une réalisation graphique, volumique ou numérique, argumentée.	 - Valeur communicante des éléments graphiques et des commentaires; - Maîtrise du vocabulaire technique; - Qualité de l'exposé.	Réalisation -C01 Opérer un choix raisonné parmi des propositions et C02 finaliser la proposition choisie Communication -C01 Choisir des outils adaptés; -C02 Etablir un relevé, C03/C04 analyser et traduire graphiquement des références et des intentions; -C05 Justifier en argumentant, C06 structurer et présenter une communication graphique, écrite et/ou orale

Document élaboré par l'académie de Toulouse

Pré-requis attendus en classe de Terminale, travaillés depuis la seconde pour la réalisation du CCF

L'élève savoir traduire et communiquer avec une intention de manière :

Graphique :

croquis, dessins,...

Textuelle et Orale :

Formuler une problématique, décrire, argumenter, justifier,...

Volumique :

Maquettes, prototypes, 3D,...

Numérique :

Canva, Pinterest, Genially, cartes mentales,...

Quoi/ Qui/ Où/ Quand/ Comment/ Combien/ Pourquoi

Appelé aussi **méthode du questionnement** Outils d'aide à la résolution de problèmes comportant une liste exhaustive d'informations sur la situation.

+ Formation 4 mars 2026 +

Moments d'échanges

+ Questions / réponses

ENSEIGNANTS DESIGN et MÉTIERS D'ART / Année scolaire 2025-2026

+ Formation 4 mars 2026 +

Ressources IA :

- + Chatgpt
- + Nanno Banana (Gemini)
- + Gamma
- + NoteBook Im
- +Mistral,
- + etc...

FORMATIONS IA Prévues :

ENSEIGNANTS DESIGN et MÉTIERS D'ART / Année scolaire 2025-2026

+ Formation 4 mars 2026 +

Pour rappel vos contacts :

IEN Design & Métiers d'Art : Séverine Lemière

(Severine.Lemiere@ac-orleans-tours.fr)

Chargée de mission et formatrice académique : Valentine Marché

(Valentine.Marche@ac-orleans-tours.fr)

IAN (interlocuteur académique au numérique) et formateur académique : Boris Sicard

(Boris.Sicard@ac-orleans-tours.fr)

Chargée de mission DRANE et formatrice académique : Zoé Violette

(Zoe.violette1@ac-orleans-tours.fr)

Webmestre Portail Pédagogique Académique : Mariantine Beauhaire

(Mariantine.Beauhaire@ac-orleans-tours.fr)

Webmestre Magistère : Marine Galtier

(Marine-Christin.Galtier@ac-orleans-tours.fr)

**Un groupe de formateurs au numérique a également été constitué
afin de proposer des formations disciplinaires l'an prochain.**

ENSEIGNANTS DESIGN et MÉTIERS D'ART / Année scolaire 2025-2026