

# ARTS PLASTIQUES

## & cadre d'usage de l'IA en éducation

- Comment l'intelligence artificielle peut-elle soutenir la créativité des élèves en arts plastiques ?
- Comment les productions générées par IA peuvent-elles être intégrées dans un projet d'arts plastiques collectif ou réflexif ?
- De quelle manière l'éducation artistique peut-elle contribuer à une compréhension critique et sensible des images produites par l'IA ?

 voir





## 2. Question de la créativité et du rôle de l'artiste

L'émergence de l'art généré par IA interroge la place du créateur humain : l'élève ou l'artiste reste-t-il au centre du processus, ou l'outil devient-il co-auteur ? Cela invite à repenser la notion de créativité, d'intention et d'originalité.

### **Repenser créativité, intention et originalité**

L'usage de l'IA invite à redéfinir la notion de créativité : elle n'est plus uniquement une production spontanée de l'esprit humain, mais un dialogue entre la machine et l'humain. L'intention ne disparaît pas, elle se déplace vers la **sélection, la modification, et la contextualisation des productions générées par l'IA**. L'originalité devient alors une question de regard et d'appropriation personnelle, plutôt que de simple nouveauté technique ou esthétique.

L'élève est encouragé à incorporer **son vécu, son histoire et sa culture** pour renforcer l'authenticité de sa production, impossible à reproduire mécaniquement.

### **Cadre d'usage pédagogique et éthique**

L'utilisation des IA génératives est limitée, expliquée et accompagnée par l'enseignant, à partir de la 4e, pour garantir un usage responsable, transparent et réflexif.



# Points de repères

- **Au collège**, l'utilisation pédagogique en classe des IA génératives par les élèves, limitée, encadrée, expliquée et accompagnée par l'enseignant, **est autorisée en classe à partir de la 4e**.
- **Au lycée**, les élèves peuvent utiliser les IA génératives de **manière autonome dans un cadre d'apprentissage et de formation explicitement défini par l'enseignant**.
- Les usages proposés aux élèves doivent viser une éducation à **l'esprit critique et à un usage raisonné** de l'IA.
- **Les élèves ne doivent pas avoir à créer de compte personnel** sur un service d'IA accessible au grand public

## A RETENIR

L'IA en éducation est **un outil au service de l'humain et non un substitut**. Son usage présente des risques (vie privée, environnement, biais, fraude) et nécessite **de respecter des valeurs essentielles** comme l'éthique, la transparence, la maîtrise et la protection des données.

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

## 5. Accessibilité et personnalisation des apprentissages



L'IA permet de **rendre les apprentissages plus interactifs et personnalisés**, mais demande aussi d'**encadrer son usage** afin que tous les élèves aient un accès équitable aux outils et à la formation. Les tâches didactiques et pédagogiques évoluent.

**Pour se former, 3 parcours magistère conçus par la DRANE :**

**Parcours N°1 : Qu'est ce que l'IA ?**

**Parcours N°2 : Éthique et IA**

**Parcours N°3 : Les usages de l'IA**

En complément, une formation FIE est proposée par la Drane, en collaboration avec Réseau Canopé, et pourra être mise en place dans les établissements candidats. Les enseignants seront accompagnés par l'équipe Drane durant l'année scolaire (tutorat et webinaire).



## 3. Enjeux éthiques

La question des droits d'auteur et de la propriété intellectuelle se pose: qui est le véritable auteur d'une œuvre générée par IA? Il devient essentiel d'aborder avec les élèves la traçabilité des sources utilisées et le respect des œuvres préexistantes.

### **RGPD**

Renoncer aux IA grand public quand des données personnelles, confidentielles ou protégées par le droit d'auteur sont en jeu.

### **Usage frugal**

Avoir en tête l'impact de l'utilisation écologique.  
Se former en tenant compte de la recherche.

### **Esprit critique**

Vérifier et évaluer avec l'élève la fiabilité des réponses générées par l'IA pour éviter les biais cognitifs, culturels, etc

### **Transparence**

Privilégier les solutions libres qui permettent un contrôle des corpus utilisés ainsi que des procédures de traitement.

# 1. Transformation des pratiques artistiques

L'IA introduit de nouveaux outils de création (générateurs d'images, plateformes collaboratives, analyse des styles), modifiant la démarche artistique traditionnelle et permettant aux élèves d'explorer de nouvelles formes d'expression et de composition. Quels ancrages et postures pédagogiques pour accompagner l'élève ?

## **RGPD**

Protéger les données personnelles de l'élève (usage de données anonymisées, en quantité minimale, avec un traitement déclaré, aucun compte élève créé)

## **Esprit critique**

Examiner avec les élèves les propositions faites par l'IA. Sont-elles de nature créatives, stylisées, stéréotypées ? Comportent-elles des erreurs ?

## **Usage frugal**

S'assurer de la plus value pédagogique de l'outil utilisé.  
=> Renoncez à l'IA si une autre solution moins coûteuse écologiquement peut répondre au besoin

## **Transparence**

Signaler clairement la façon dont l'IA a été utilisée, et préciser avec l'élève l'outil utilisé (transparence et responsabilité)



## 4. Développement des compétences numériques et citoyennes

L'IA, utilisée comme outil ou objet d'enseignement, encourage le **développement de compétences numériques, l'esprit critique face aux images, et une réflexion sur la citoyenneté numérique**, indispensable pour former les élèves à une utilisation responsable. L'usage de l'IA en arts plastiques favorise la créativité en stimulant la **pensée divergente** et en ouvrant de **nouveaux champs d'exploration artistique**. Il encourage un apprentissage actif par l'adaptation des consignes (prompts) et **l'analyse critique des productions**, aidant ainsi les élèves à développer un regard critique sur les images et leur rôle dans le monde numérique, ce qui est essentiel pour créer **une citoyenneté numérique éclairée**.

# Ressources



## **Le cadre d'usage en éducation, juin 2025**

<https://www.education.gouv.fr/media/227697/download>

## **Affiche présentant le cadre d'usage en éducation**

<https://eduscol.education.fr/document/67356/download>

## **Les intelligences artificielles et leurs usages en éducation**

<https://eduscol.education.fr/4188/les-intelligences-artificielles-et-leurs-usages-en-education>

## **La communauté numérique CRÉIA**

<https://magistere.education.fr/dgesco/course/view.php?id=2884>

## **Edubase - arts plastiques**

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/23124>

## **Machines créatives - arts plastiques**

<https://arts-plastiques.ac-versailles.fr/spip.php?article849>

## **ART NUMÉRIQUE : BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE**

<https://arts-plastiques.ac-versailles.fr/spip.php?article833>

# 4 principes clés

## **RGPD**

- Soyez vigilant sur les données saisies dans les outils accessibles au grand public
- Ne demandez en aucun cas aux élèves de se créer un compte personnel

## **Esprit critique**

- Exercez votre esprit critique
- Renoncez à l'IA si vous ne pouvez pas évaluer le résultat en matière d'exactitude factuelle, de pertinence des références citées et d'impartialité du point de vue.

## **Usage frugal**

- Ayez conscience de l'impact environnemental des IA génératives
- Recourez de manière raisonnée et responsable à l'IA générative en ayant conscience des impacts environnementaux.

## **Transparence**

- Soyez transparent dans l'usage de l'IA
- Signalez toute utilisation de l'IA