

Dossier : Intelligence artificielle et arts plastiques

Une réflexion à huit mains sur les enjeux pédagogiques d'une irruption

Marilyne Arzalier, Alice Bonnet, Nicolas Picard, Laura Waag

I. IA = Innovation Ambivalente

Contraintes institutionnelles spécifiques à la discipline.

L'enseignement des arts plastiques est encadré par des règles et des cadres précis qui conditionnent l'intégration de l'intelligence artificielle. La charte d'utilisation de l'IA à l'école impose des limites strictes. L'usage de ces outils ne peut être autorisé qu'à partir de la classe de quatrième et dans des conditions encadrées. Il est notamment interdit de créer des comptes individuels, de fournir des informations personnelles et seules des plateformes conformes au RGPD peuvent être utilisées. Ces précautions garantissent à la fois la sécurité des élèves, le respect des obligations légales, et s'inscrivent dans la responsabilité éthique de l'enseignant.

L'IA ne peut constituer le cœur exclusif d'une séquence : l'élève doit expérimenter, manipuler et confronter différentes matières et gestes.

CADRE D'USAGE DE L'IA EN ÉDUCATION — Repères légaux et réglementaires¹

Source : ministère de l'Éducation nationale, *Cadre d'usage de l'IA en éducation*, juin 2025

« L'usage à des fins professionnelles (administratives comme pédagogiques) de l'intelligence artificielle, et notamment des services d'IA générative, est autorisé sous réserve d'un strict respect du cadre d'usage. »

Protection des données

« Aucune donnée confidentielle ou à caractère personnel ne doit être utilisée : ne peuvent ainsi être saisies dans de tels outils que des données qui peuvent être rendues publiques. »

« Aucun membre du personnel ne doit demander aux élèves d'utiliser des services d'IA grand public impliquant la création d'un compte personnel. »

Usages pédagogiques avec les élèves

« Dès le premier degré, les élèves sont sensibilisés aux connaissances de base sur les IA, mais sans manipuler directement des services d'IA générative. »

« L'utilisation pédagogique des IA génératives par les élèves, encadrée, expliquée et accompagnée par l'enseignant, est autorisée en classe à partir de la 4e en lien avec les objectifs des programmes scolaires et du CRCN. »

« Au lycée, les élèves peuvent les utiliser de manière autonome dans un cadre d'apprentissage et de formation explicitement défini par l'enseignant. »

Devoirs et évaluations

« L'utilisation d'une intelligence artificielle générative pour réaliser tout ou partie d'un devoir scolaire, sans autorisation explicite de l'enseignant et sans qu'elle soit suivie d'un travail personnel d'appropriation à partir des contenus produits, constitue une fraude. »

Principes généraux

« L'utilisation de l'IA doit se faire de manière responsable et réflexive, en s'appuyant sur l'expertise professionnelle des personnels qu'elle peut assister, mais jamais remplacer. »

« L'IA ne doit être utilisée que si aucune autre solution moins coûteuse écologiquement ne répond de façon satisfaisante au besoin. »

¹ <https://www.education.gouv.fr/media/227697/download>

Pour aller plus loin dans les programmes² :



Il n'empêche, l'usage de l'IA comme outil parmi d'autres doit s'intégrer à des pratiques concrètes et sensibles. La discipline des arts plastiques, fondée sur la pratique et l'expérience personnelle, exige que **chaque élève conserve la maîtrise de son geste et de sa réflexion**. L'IA ne peut en aucun cas se substituer à la démarche créative mais peut intervenir comme un levier ponctuel pour enrichir le processus. Cette exigence se retrouve dans les évaluations du baccalauréat : les compétences évaluées portent sur la démarche personnelle de l'élève et non sur le produit final uniquement. L'usage de l'IA doit être identifiable comme une étape dans la construction du projet et ne peut jamais remplacer l'effort individuel. Au baccalauréat, la transparence du processus créatif est essentielle et peut être assurée par le dossier de l'élève, qui documente toutes les étapes de la production et met en évidence les choix, les expérimentations et les ajustements.

La question de la traçabilité et du statut des images constitue un enjeu éducatif majeur. Il est nécessaire d'apprendre aux élèves à distinguer les images générées par l'IA, les images captées ou les images retouchées. Cette compétence, qui relève d'une éducation à l'image et à l'information, peut être introduite dès la cinquième et s'articule avec l'enseignement des médias et de l'information. Elle permet à l'élève de développer un regard critique, de situer les images dans leur contexte et de comprendre les implications éthiques et créatives de leur utilisation.

² <https://tube-arts-lettres-sciences-humaines.apps.education.fr/w/uyEcttTDWmk4gftxWnaiLg>

L'IA occupe une place croissante dans l'enseignement

L'intelligence artificielle est donc partout dans les foyers, dans les poches, dans les échanges quotidiens de nos élèves. Pourtant, derrière cette omniprésence apparente, son efficacité réelle demeure contrastée et parfois surestimée, notamment dans ses usages en classe avec les élèves. Cet écart entre fascination technologique et usages effectifs invite à poser un regard critique sur cet outil, dont l'intégration rapide dans les pratiques des élèves ne garantit ni la pertinence ni la maîtrise. L'IA agit ainsi comme un révélateur des tensions entre innovation, appropriation et discernement : qu'on l'envisage comme un simple instrument ou comme le signe d'un basculement plus profond des paradigmes éducatifs, l'intelligence artificielle interroge en profondeur notre rapport à l'enseignement et aux savoirs. Les élèves se sont emparés de ces technologies avec des degrés de maîtrise très hétérogènes, ce qui pose la question des inégalités d'usage. Dans ce contexte, l'institution scolaire apparaît comme un cadre indispensable pour accompagner ces pratiques, en structurant les apprentissages et en développant un regard critique éclairé. Si le système éducatif choisissait de tenir l'IA à distance, les pratiques continueraient de se développer sans l'expertise des équipes pédagogiques, à travers des outils parfois inadaptés et sans cadre commun. Les élèves seraient alors privés d'un accompagnement éclairé, creusant encore les inégalités. L'enjeu actuel est donc celui-ci : comment faire de cette présence incontournable un objet d'apprentissage, sans s'y perdre? Dès lors, il semble nécessaire d'adopter une posture équilibrée, évitant à la fois l'adhésion aveugle à la nouveauté et son rejet systématique, afin de penser l'IA dans toute son ambivalence, entre risques identifiés et potentialités réelles.

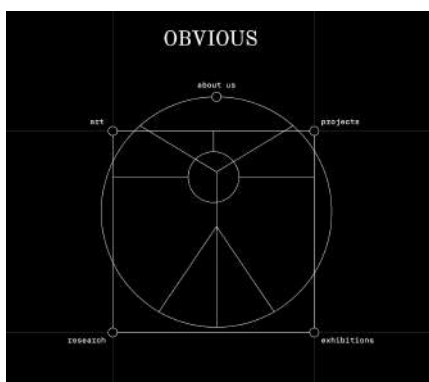
À force de révolutions on revient au point de départ...

Ce moment de bascule n'est pas sans rappeler d'autres ruptures technologiques majeures de l'histoire de l'art. L'invention de la photographie au XIX^e siècle avait déjà suscité des réactions contrastées, mêlant enthousiasme, inquiétude et rejet. En 1839, Paul Delaroche aurait déclaré devant le daguerréotype : « À partir d'aujourd'hui, la peinture est morte. » Baudelaire, quelques années plus tard, s'indignait dans son Salon de 1859 que la photographie devienne le refuge des « artistes manqués », accusant la technique d'appauvrir le génie artistique. Ces mots résonnent étrangement à l'heure où l'on débat de l'IA générative. La photographie, pourtant, a fini par trouver sa place parmi les grandes collections des musées d'art moderne et contemporain. Ce qui semblait menacer l'art l'a profondément transformé sans le détruire. Cette année, la première image photographique fêtera ses deux cents ans. Mais l'analogie ne saurait effacer la différence d'échelle. L'IA s'est installée dans la matrice même des usages adolescents, intégrée aux smartphones, disponible en permanence. La demande à l'IA prime souvent sur toute autre forme de recherche. Ce n'est pas un outil que les élèves adoptent par curiosité : c'est un réflexe qu'ils ont déjà.

Toutefois, à la différence de certaines évolutions plus progressives, l'IA se distingue par la rapidité de sa diffusion et par son appropriation immédiate par les élèves. Elle ne relève plus d'un horizon hypothétique : elle est d'ores et déjà inscrite dans les usages quotidiens, rendant illusoire toute tentative de mise à distance durable. Son omniprésence impose une forme d'urgence à penser ses usages dans un cadre pédagogique structuré. Il s'agit dès lors de conjuguer maîtrise et discernement, en développant une compréhension fine de ses dysfonctionnements, de ses limites et des biais qu'elle peut induire. Loin de se réduire à un simple outil technique, l'IA engage une réflexion plus large sur les modalités d'apprentissage, en invitant à identifier les situations dans lesquelles elle peut constituer un appui pertinent pour la réflexion, la créativité ou encore l'autonomie des élèves. Chaque usage réfléchi peut ainsi offrir de nouvelles opportunités pour renforcer les compétences critiques et réflexives, à condition d'être **explicitement travaillé et mis en forme par l'enseignant**. Ce dernier joue un rôle central dans la médiation de ces pratiques et il lui revient de sélectionner et de contextualiser les apports de l'IA afin de les rendre accessibles et signifiants. **Si on ne veut pas être remplacés par l'IA, rendons notre expertise indispensable.**

L'IA interroge les pratiques artistiques

En s'ajoutant à la palette des outils disponibles, l'intelligence artificielle générative invite les artistes à questionner le geste créateur et le statut de l'image. "L'aura" de l'œuvre telle que la définit Walter Benjamin, chavire de nouveau face à cette technologie qui favorise la multiplicité des images et de leurs croisements, diluant ainsi leur authenticité. Cependant, de cette situation peuvent naître de nouvelles opportunités de création.



C'est ce qu'explore le collectif français Obvious, l'un des premiers à s'être emparé de l'IA pour créer des œuvres intégrant le marché de l'art. Issues d'un long travail de recherche et de dialogues répétés avec la machine, les images générées sont ensuite imprimées et signées de la formule mathématique des algorithmes utilisés. Le collectif, composé d'artistes et de chercheurs, crée ses bases de données puis entraîne ses modèles d'IA pour générer une nouvelle image à partir d'œuvres ou images existantes. Si leur

pratique questionne le droit d'auteur, les artistes expliquent utiliser des images du domaine public ou passer des accords pour les autres usages. S'opposant à l'idée de création ex nihilo, ces œuvres explorent l'appropriation d'images à grande échelle. L'existant devient le terreau de l'avenir, il est peut-être trop tôt pour savoir s'il sera fertile.

b o r i s e l d a g s e n

Boris Eldagsen, de son côté, s'intéresse à la photographie et à ce qu'elle transmet du passé. Parfois perçues comme des

témoignages objectifs, les images photographiques façonnent pourtant depuis leur existence, un certain regard sur ce qu'elles captent. L'IA, permet pour l'artiste de puiser dans le passé et de le retravailler, comme une matière encore modifiable. Il génère grâce à des prompts, des images notamment inspirées de photographies des années 40. Ces promptographies ont une présence fantomatique intéressante, elles simulent un passé non advenu qui participe à la construction du présent. La frontière entre réalité et fiction s'amenuise, soulevant des questions ontologiques nouvelles.

JUSTINE EMARD

Nous avons vu que l'intelligence artificielle réactivait des questions artistiques. Elle fait aussi évoluer la définition même de l'art, en brouillant les frontières avec les sciences. Justine Emard explore toute

l'étendue de la plasticité des cerveaux humains et non humains. Elle interroge la vie organique, les neurosciences, en transformant par exemple les signaux des rêves d'astronautes en sculptures 3D. Un élément, ici le rêve, devient donnée enregistrable puis visualisable. Elle accorde au processus une place centrale, entre protocole strict et développement aléatoire. Les installations, créées à partir de données soigneusement sélectionnées, mêlent études de phénomènes scientifiques et univers artistiques.

Pour ces artistes, le dialogue avec la machine devient un élément central du processus artistique. Toujours questionné et nourri, il invite cependant à accepter ce qui advient et à intégrer une part de hasard. Il façonne peut-être, un certain rôle pour l'artiste, qui est à la fois le bricoleur et l'ingénieur des outils utilisés.

Levi-Strauss développait déjà la richesse de ces deux approches dans *La Pensée sauvage* en 1962. Ce n'est plus forcément l'artiste qui réalise mais les exemples précédents nous montrent que c'est encore l'artiste qui pense et qui tâtonne pour obtenir un résultat personnel issu d'une recherche.

Pour aller plus loin³ :



³ <https://tube-arts-lettres-sciences-humaines.apps.education.fr/w/58AKrC2bt4s6RmCptoNP7A>

II. IA = Intuition Aveugle

Uniformisation silencieuse

Le premier risque est esthétique autant qu'intellectuel. Créer avec l'IA, c'est s'exposer à l'uniformisation de la pensée et de la création. Les images générées par ces outils peuvent sembler esthétiquement abouties mais elles sont souvent « lisses » : séduisantes en surface, elles manquent de substance et de profondeur. Nourries par des millions de sources sélectionnées et organisées par des humains, ces productions au style souvent reconnaissable échappent à la finesse d'analyse que permet le travail collectif et la confrontation des points de vue dans un groupe d'élèves. Si elle n'est pas encadrée, l'IA peut produire une pensée globale et homogénéisée, réduisant la diversité des propositions et la créativité singulière des élèves. Au-delà de l'esthétique, elle présente aussi des limites sur le plan cognitif et intellectuel. Pour l'enseignant comme pour l'élève, elle peut enrichir la réflexion, accélérer l'accès à des connaissances ciblées et ouvrir de nouvelles pistes de création mais ses propositions peuvent être standardisées, inexactes ou incohérentes. C'est notamment ce qui se produit lorsque les systèmes sont entraînés sur des données auto-générées : la diversité et la richesse des réponses diminuent jusqu'à perdre toute cohérence. Ce phénomène est qualifié d'« effondrement des modèles⁴ » par les spécialistes. À cela s'ajoutent les hallucinations, ces affirmations fausses mais formulées avec une assurance imperturbable. L'IA peut paraître sûre d'elle quand elle invente.

La posture d'exécutant

L'usage de l'intelligence artificielle dans la pratique artistique peut entraîner une perte d'autonomie chez les élèves. La tentation est grande, face à un sujet de pratique, de déléguer à l'IA la partie la plus incertaine, et la plus précieuse, du travail créatif : trouver des idées. « Avoir des idées » prend du temps, mobilise l'inconfort, exige une tolérance à l'hésitation que le temps scolaire peine parfois à ménager. L'IA, disponible et réactive, court-circuite ce processus. Elle propose des pistes, met en forme des intentions encore floues, donne corps à ce qui n'était pas encore pensé. Le risque est alors de réduire l'élève à un exécutant : quelqu'un qui valide, sélectionne, arrange, mais ne crée pas véritablement. Si l'IA invente à sa place, que reste-t-il de la démarche personnelle, du geste singulier, de l'intention qui fait qu'une production est vraiment la sienne ? Par ailleurs, le recours à l'IA en dehors de la classe pose la question de la contextualisation des travaux. Les élèves dialoguent avec ces outils quotidiennement, mais les productions réalisées à domicile sont souvent standardisées et dénuées de personnalité. Lorsque la tâche est simple ou peu contextualisée, l'IA fournit des réponses toutes faites et tend à ignorer une demande complexe. À l'inverse, si elle est utilisée pour questionner, challenger ou enrichir les idées de l'élève, elle peut stimuler la réflexion, approfondir la créativité et favoriser une appropriation active des connaissances et des pratiques artistiques.

⁴ https://fr.wikipedia.org/wiki/Effondrement_de_mod%C3%A8les_d%27intelligence_artificielle

La fragilisation du lien social

Notre société est souvent qualifiée d'individualiste. L'IA peut amplifier ce phénomène et fragiliser le rapport social entre les élèves si on la laisse occuper l'espace du débat collectif. Disponible en permanence et attentive aux sollicitations, elle peut se présenter comme une présence rassurante donnant l'impression d'un ami virtuel. Elle adapte également son expression à celle de son interlocuteur et elle peut être appelée par un prénom, ce qui la rend particulièrement familière. Cette disponibilité immédiate peut inciter certains élèves à échanger leurs idées, leurs doutes ou leurs réussites avec l'IA plutôt qu'avec leurs camarades ou leurs enseignants. Dans ce contexte, le risque de repli sur soi se renforce. Les élèves trouvent toujours une écoute mais il n'y a ni confrontation réelle, ni débat d'idées, ni échanges émotionnels qui nourrissent la communication humaine. La sensibilité et les nuances affectives, essentielles à la formation de jugements critiques et à la construction de relations, risquent d'être mises à distance. Cependant, l'intelligence artificielle ne se réduit pas à un outil d'isolement. Elle peut être mobilisée pour organiser, soutenir et enrichir la collaboration physique entre élèves. Certaines applications permettent de créer des espaces partagés où les élèves travaillent ensemble ou synthétisent les échanges pour faire émerger les points saillants des discussions. Dans ce cadre, l'IA facilite la coopération et l'articulation entre réflexion individuelle et travail collectif. Son usage guidé peut préserver la singularité plastique, encourager la pensée critique et renforcer la collaboration réelle, tandis qu'un usage non encadré risque d'affaiblir ces dimensions fondamentales de l'apprentissage artistique.

III . IA = Incarnation Absente

L'expertise de l'enseignant et son regard formé

L'enseignant, spécialiste de sa discipline, possède une expertise que l'élève n'a pas encore. Il possède une capacité à repérer, presque instinctivement, ce qui manque, ce qui est erroné, inventé ou ce qui pourrait être amélioré. L'œil exercé, la main entraînée, le regard formé par des années de pratique, il peut diagnostiquer en un instant ce que l'élève met parfois beaucoup de temps à percevoir. **Quelle peut être notre véritable mission ? S'agit-il seulement de corriger, de signaler les absences, les erreurs, les insuffisances ?** Ou bien notre rôle va-t-il plus loin : celui de transmettre cette capacité, ce regard affûté, cette expertise, pour que l'élève lui-même apprenne à voir, à juger, à anticiper ? On pourrait le formuler autrement : nous ne formons pas seulement des exécutants, des récepteurs de consignes ou de savoirs. Nous formons des esprits critiques capables de repérer les lacunes, d'évaluer ce qui fonctionne ou non, de transformer un premier jet en une production qui porte sa propre cohérence. Cela implique patience et prudence. Il ne s'agit pas d'imposer notre regard, mais de guider l'élève pour qu'il développe sa propre capacité critique et de le rendre autonome dans ses choix. Chaque

remarque, chaque correction, chaque question posée ne devrait pas être une fin en soi mais un tremplin qui permet à l'élève d'affiner et de développer sa propre pensée, faisant de son travail un objet singulier. L'objectif n'est pas de produire un résultat parfait sous notre contrôle, mais de faire naître, en l'élève, un regard expert, capable de juger, de relancer, de faire évoluer, de créer. Ce processus prend du temps et nécessite une certaine exigence mais il est aussi profondément libérateur : car un esprit formé à l'expertise n'est jamais dépendant, il devient acteur, inventeur et critique de son propre chemin.

La sensibilité artistique

En droit d'auteur, le critère central pour évaluer une œuvre n'est pas simplement son niveau technique ou esthétique, mais sa capacité à porter la marque, le style, l'empreinte reconnaissable de son auteur. Lorsqu'on encourage la création personnelle, c'est ce que l'on cherche à percevoir : ce style particulier, ce geste singulier qui rend l'œuvre identifiable, unique. Or, lorsqu'une IA génère une image, cette personnalité manque bien souvent. Les productions sont parfois séduisantes au premier regard, mais derrière le premier éblouissement se cache un style encore largement stéréotypé, une palette de conventions, de clichés visuels que l'outil recycle, assemble et répète. Il y a quelque chose de fascinant, mais aussi de trompeur : le résultat peut sembler original, mais il est difficile d'y percevoir un véritable geste d'auteur, d'artiste. Cela pose une question essentielle pour l'éducation artistique : comment apprendre à regarder, à analyser, à reconnaître ce qui appartient vraiment à une sensibilité humaine, à un style qui ne se résume pas à des algorithmes et des motifs prévisibles ?

L'IA peut être un outil, mais elle ne doit pas devenir un substitut au regard critique, à l'aptitude à sentir et à nommer ce qui est authentiquement créé, personnel et profondément humain. Il est essentiel d'intégrer dans les pratiques éducatives des demandes précises concernant la citation des prompts, la provenance des images et le respect des droits d'auteur. La transparence, la rigueur méthodologique et le respect du droit d'auteur doivent être systématiquement pris en compte, car ils constituent des éléments fondamentaux de toute démarche de création responsable. Cette question peut également devenir un véritable point de discussion avec les élèves. L'intelligence artificielle se nourrit très souvent de contenus disponibles sur Internet, lui-même saturé de créations d'autrui, qu'elles soient textuelles ou graphiques. Il devient donc nécessaire de réfléchir à ce que signifie "utiliser" ces contenus, comment en reconnaître l'origine et comment créditer correctement les sources. Au-delà du simple respect légal, il s'agit de développer chez les élèves un esprit critique et éthique : comprendre que la création ne se limite pas au résultat final, mais implique de situer son travail dans un contexte de partage, d'influence et de responsabilité vis-à-vis des productions d'autrui. Un peu comme on le faisait de façon plus traditionnelle en reliant la pratique plastique à des références artistiques reconnues : les questionnements

artistiques se développant également par rapport à une histoire, un héritage. Ces discussions, en plus de renforcer la conscience juridique et éthique des élèves, peuvent nourrir leur réflexion sur l'originalité, la paternité de l'œuvre et la valeur d'une production réellement personnelle.

Ce que fait l'IA...	Ce qu'elle ne fait pas !
Aide à faire un point ou à tester une idée...	Se taire... et lâcher prise
Fournit un support martyr, qu'il nous appartient de développer...	Parier sur la réussite probable en sachant que l'échec ne sera pas une perte...
Favorise des temps limités d'autonomie	Ouvrir un tube de peinture !
Reformule, restructure, clarifie un propos...	Ressentir le vertige face à une œuvre
Propose des variations formelles à volonté...	Choisir vraiment et assumer ce choix
Accélère certaines phases de production...	Regarder une œuvre dans le silence d'un musée
Offre un interlocuteur disponible à tout moment...	Éprouver la lenteur comme condition du sens
Aide à verbaliser une intention...	Être surpris par ce que dit l'autre
Documente, archive, met en forme...	Avoir une intention qui engage quelque chose de soi
Propose des références artistiques à interroger...	Perdre un travail et recommencer autrement

IV. IA = Intelligence d'Assistance

Clarifier ses intentions pédagogiques

L'un des effets les plus inattendus de l'IA en classe est ce qu'elle fait à l'enseignant avant même d'être utilisée par les élèves. Vouloir intégrer un outil d'IA dans une séquence oblige à expliciter ses intentions pédagogiques avec une précision inhabituelle. Que cherche-t-on à développer ? Quelle compétence, quel regard, quelle autonomie ? L'introduction de l'intelligence artificielle dans les pratiques pédagogiques oblige l'enseignant à expliciter ses intentions et à clarifier le sens des activités proposées. Cette démarche transforme déjà sa posture, en le conduisant à penser non seulement les objectifs mais aussi les modalités d'accompagnement, les choix méthodologiques et les indicateurs de réussite. L'IA ne se limite pas à un outil de prescription. Elle peut favoriser une co-conception avec les élèves, en passant de l'idée d'un savoir imposé à celle d'une construction partagée. Cette transformation permet de diversifier les approches et de stimuler l'esprit critique en confrontant les élèves aux limites de l'outil et à la nécessité de compléter ou corriger ses propositions. Dans la pratique, l'IA peut intervenir comme assistant ponctuel pour dépasser un blocage, enrichir une idée ou proposer de nouvelles pistes de réflexion. Chaque production d'élève étant unique, un usage non guidé risque d'appauvrir la sensibilité personnelle et de produire des résultats

standardisés. Pourtant, lorsqu'elle est utilisée de manière ciblée et encadrée, l'IA peut nourrir l'approche personnelle de l'élève, en offrant un soutien différencié qui respecte ses choix et ses intentions. Par exemple, un agent conversationnel paramétré selon les règles du RGPD, comme MIZOU, peut accompagner l'élève sur un sujet de pratique. Les instructions données à l'IA définissent son rôle et orientent ses réponses, en garantissant que les sources utilisées sont fiables et pertinentes. Cet accompagnement individuel s'articule avec l'action pédagogique de l'enseignant et permet de renforcer la réflexion et la créativité tout en conservant la singularité de chaque projet.

Un partenaire ponctuel pour nourrir la démarche créative

Ainsi, l'intelligence artificielle peut devenir un partenaire pédagogique si son usage reste cadré, explicite et intégré au présent de la classe à des moments ciblés. Elle transforme la posture de l'enseignant, enrichit les échanges et soutient le développement de l'autonomie et de la pensée critique des élèves, sans jamais remplacer l'expertise ni la sensibilité humaine qui sont au cœur de l'éducation artistique. Dans le cadre d'une pédagogie active, les outils numériques peuvent jouer un rôle de facilitateur technique, en offrant des possibilités qui complètent et enrichissent la démarche créative des élèves. Ils permettent par exemple de simuler rapidement une scénographie, donnant aux élèves la possibilité de visualiser et d'ajuster l'agencement d'un espace avant d'engager un travail matériel plus long ou contraignant. Cette simulation offre un espace d'expérimentation sécurisé, où les erreurs deviennent des occasions d'apprentissage et non des obstacles. De même, la production de variations sur un même projet favorise l'exploration de différentes pistes créatives en y passant parfois moins de temps. Les élèves peuvent tester des alternatives, comparer des choix esthétiques ou conceptuels, et développer leur esprit critique et leur sens de l'observation. Cette démarche encourage la réflexion sur les intentions artistiques et sur la cohérence du projet tout en renforçant l'autonomie dans la prise de décision. Enfin, la possibilité de tester des combinaisons de couleurs ou d'éléments formels avant de passer à la réalisation matérielle offre un gain de temps et de précision. L'outil technique ne se substitue pas à la création mais accompagne la pensée, la réflexion et l'analyse. Il devient un partenaire dans le processus de conception, soutenant l'exploration, la comparaison et la prise de décision éclairée tout en conservant l'élève au centre de l'acte créatif.

Un outil d'inclusion et de différenciation

L'IA ouvre également des possibilités en matière d'inclusion. Elle peut produire des adaptations pour des élèves dys comme des consignes reformulées, des supports simplifiés ou adaptés. Elle permet de soutenir des élèves allophones en leur proposant des traductions ou des explications de vocabulaire disciplinaire. Accompagné dans l'adaptation de ses contenus, l'enseignant dispose d'un temps

supplémentaire pour **proposer un accompagnement pédagogique personnalisé**. L'IA offre alors la possibilité d'individualiser les parcours sans isoler les élèves, l'usage restant intégré à la dynamique du groupe.

V. IA = Intelligence artisanale

Résister au résultat immédiat

L'introduction de l'IA dans l'enseignement des arts plastiques met en lumière des enjeux essentiels liés à l'esprit critique, à l'explicitation des démarches et à la coopération entre élèves. Il ne s'agit pas seulement de produire un résultat final mais de valoriser le processus de création dans toutes ses étapes. Les échanges avec l'IA, les prompts et les réponses fournies doivent être pris en compte et analysés car ils révèlent la capacité de discernement de chaque élève et du groupe. Demander aux élèves de rendre compte de ces étapes en toute transparence permet de mettre en évidence ce qui fonctionne, ce qui manque et ce qui mérite d'être approfondi tout en favorisant la réflexion critique et la prise de conscience des limites de l'outil. Une responsabilité nous incombe : résister à la tentation du résultat immédiat. Dans un contexte où les outils numériques peuvent produire rapidement des réponses et des images, il devient essentiel d'inciter les élèves à ne pas se contenter du premier résultat venu. L'objectif n'est pas seulement d'obtenir un produit fini mais de développer un regard critique capable de juger la qualité et la pertinence d'un résultat par rapport à l'intention de départ. Comme en arts plastiques, le chemin parcouru, le processus de création, a plus d'importance que le résultat final. Il s'agit alors d'inviter les élèves à se poser systématiquement une question centrale : le résultat correspond-il réellement à l'idée que je souhaitais développer ? Cette démarche transforme chaque interaction avec l'outil en un exercice de pensée critique et de réflexion autonome. Aller au-delà du premier résultat proposé par l'IA, explorer différentes options, reformuler les instructions, tester des variantes sont autant d'actions qui permettent à l'élève de mesurer ses choix et de comprendre ce qui fonctionne ou non. L'élève apprend non seulement à créer mais aussi à juger, à questionner et à affiner ses intentions. L'outil devient un partenaire dans un processus de construction intellectuelle où l'autonomie et l'esprit critique peuvent se renforcer progressivement.

Valoriser les traces et les échanges

Demander aux élèves de rendre compte de toutes les étapes de leur démarche, y compris des échanges avec l'IA, des prompts formulés, des résultats rejetés, c'est valoriser leur capacité de discernement. C'est révéler les manques autant que les réussites. C'est faire du dossier de travail non un simple carnet de bord, mais l'espace où se construit et se documente la singularité d'une démarche. L'IA, loin d'être une intelligence collective, peut être engagée dans un objectif pédagogique de coopération rapprochée : co-crée pour développer la pensée, travailler dans

l'ici et maintenant de la classe. À l'instar de « l'instant décisif » cher à Cartier-Bresson, ancrer l'usage de l'IA dans l'espace même des apprentissages, c'est se donner la possibilité d'une pensée riche, réfléchie ensemble, plutôt que globalisée et lissée par la distance.

Approfondir les connaissances

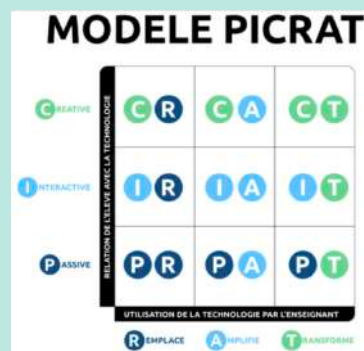
Le cerveau humain fonctionne de manière complexe et les connexions neuronales évoluent tout au long de la vie. Chercher, croiser les informations, vérifier ses sources et retravailler des images peut placer l'élève dans une posture active favorable à la stimulation intellectuelle. Comme le souligne Vygotsky en 1934, l'apprenant gagne à travailler avec un interlocuteur disposant d'une meilleure maîtrise de la tâche. L'intelligence artificielle peut assumer ponctuellement ce rôle en aidant l'élève à dépasser ce qu'il serait capable de comprendre ou produire seul. Pour autant, cette assistance ne devient bénéfique que si l'élève conserve un regard critique sur le contenu généré, s'en approprie les éléments et les articule avec d'autres recherches et connaissances.

À retenir : le modèle PICRAT comme boussole ⁵

Le modèle PICRAT (Kimmons, Graham & West, 2020) permet d'analyser l'intégration des technologies éducatives selon deux axes : l'IA peut remplacer, amplifier ou transformer la façon de concevoir une séquence ; elle peut placer l'élève dans une consommation passive, une posture d'interaction ou une posture créative.

Ce cadre invite l'enseignant à évaluer lucidement la valeur ajoutée réelle d'un usage de l'IA, et à veiller à ce que cet usage ne cantonne pas l'élève à un rôle de consommateur passif.

Dans la classe, l'enseignant reste celui qui observe, analyse et réagit de manière sensible pour accompagner l'élève dans l'instant grâce à sa maîtrise professionnelle, mais aussi à ses intuitions et à son humanité. Aucun modèle ne remplace cela.



L'IA tend à limiter le conflit socio-cognitif car elle contredit rarement son interlocuteur. Or, ce qui nourrit la pensée, c'est précisément le débat, l'argumentation, le frottement des idées. Une pensée « augmentée » par l'IA reste possible, à condition que la connaissance, la capacité à penser par soi-même, demeure le véritable fondement. L'IA peut nourrir une réflexion en proposant des sources d'inspiration, en générant rapidement des variations ou des combinaisons nouvelles ouvrant des pistes d'expérimentation. Le risque à éviter est celui d'une pensée externalisée : confiée à l'outil, appauvrie, dépendante. En effet, si l'élève

n'est pas en mesure de porter un regard éclairé sur les ressources, elles peuvent devenir aliénantes.

Conclusion : Inachèvement Assumé

Ce qui ressort le plus clairement des échanges entre enseignants autour de cette question est le désarroi face à une injonction implicite : il faudrait être « pour » ou « contre ». Or, cette alternative est un faux choix.

Ce qui est réel, c'est le plaisir de la matière, la peinture, le geste, la résistance des outils, que les élèves continuent d'éprouver et que rien ne menace vraiment. Et c'est autour de ce plaisir-là, irremplaçable, que tout le reste doit s'organiser. L'IA est là. Elle sera là demain, différente, plus puissante peut-être, autrement décevante. La question n'est pas de savoir si on l'accepte ou non, mais de décider collectivement entre enseignants, avec les élèves, dans le cadre institutionnel de ce qu'on en fait.

Ce texte à huit mains n'est pas une réponse. C'est une invitation à continuer de penser ensemble.

Notons un phénomène plutôt symbolique de notre entreprise. En voulant écrire à 8 mains, nous avons produit chacun de notre côté une ressource « à la main ». Chacun d'entre nous avait un angle différent et, pour fournir une ressource homogène, nous avons demandé à l'IA de réaliser un assemblage. Au fil de nos lectures et relectures du texte, il nous est apparu évident que notre pensée, sans être pour autant trahie, avait perdu de sa force. Les banalités ont commencé à fleurir précisément où nous voulions produire une ressource. Il a donc fallu tout refaire !

Etrange mise en abîme...Itinéraire vers l'Aporie.