

Journée académique de l'innovation

5 FÉVRIER 2025
LPO NORD-CARAÏBE

Collaboration Surrealiste


Lycée
Nord Caraïbe

TRaAM / Collège MFE / Yvan Emonides, IAN

C'est moi l'artiste !

TRaAM / Collège MFE / Emeline Ruffin

L'art, l'IA & Moi

TRaAM / ULIS, Projet Artulis, Collège Mandy François-Élie



Descriptif

Projet 1

Utilisation d'IA Génératives d'images à des fins de création. Travail réalisé en parallèle d'un travail plastique avec des techniques traditionnelles. Analyse critique et comparative des deux méthodes de création.

Projet 2

Utilisation d'IA Génératives d'images en salle informatique et en BYOD dans un objectif d'appropriation artistique par l'élève et de justification des choix plastiques opérés.

Projet 3

Utilisation d'une IA Générative d'image en temps réel dans un but de production artistique pilotée par trois facteurs : la référence, le prompt et le choix au sein du processus itératif.




RÉGION ACADÉMIQUE
MARTINIQUE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

<https://site.ac-martinique.fr/arts-plastiques/>



<https://site.ac-martinique.fr/arts-plastiques/>

Niveaux

6ème-5ème-4ème-3ème

Cycle 3 / Cycle 4

Variables didactiques et pédagogiques

Adaptabilité des trois séquences à tout IA

Générative d'images / Le fil conducteur étant la pratique artistique et l'analyse réflexive

Dispositif actuel : *TRaAM*

Arts plastiques	2	Avis favorable - Un projet inscrit dans une réflexion sur l'intelligence artificielle qui propose une hybridation des pratiques plastiques articulant outils traditionnels et technologie.	L'intelligence artificielle en arts plastiques un outil de la pratique
-----------------	---	--	--




RÉGION ACADÉMIQUE
MARTINIQUE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

<https://site.ac-martinique.fr/arts-plastiques/>

Utile :

> Utilisation effective comme médium à part entière et appréciation des limites induites

> Prise de conscience de l'importance du choix et de sa justification

> Analyses réflexives et comparatives sur les pratiques artistiques

Utilisable :

Supports : ordinateurs de bureau / tablettes / smartphones

Dispositif : En salle / en mobilité

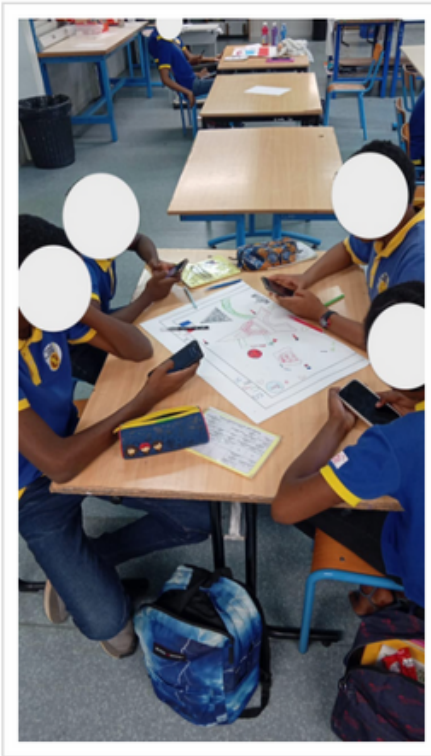
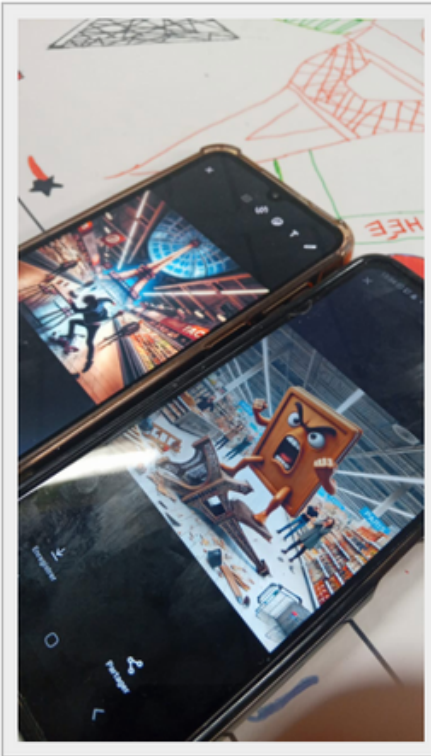


RÉGION ACADÉMIQUE MARTINIQUE

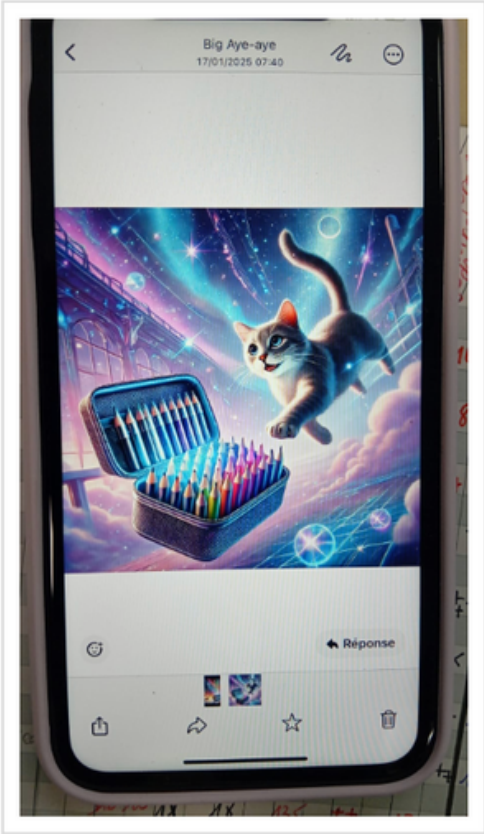
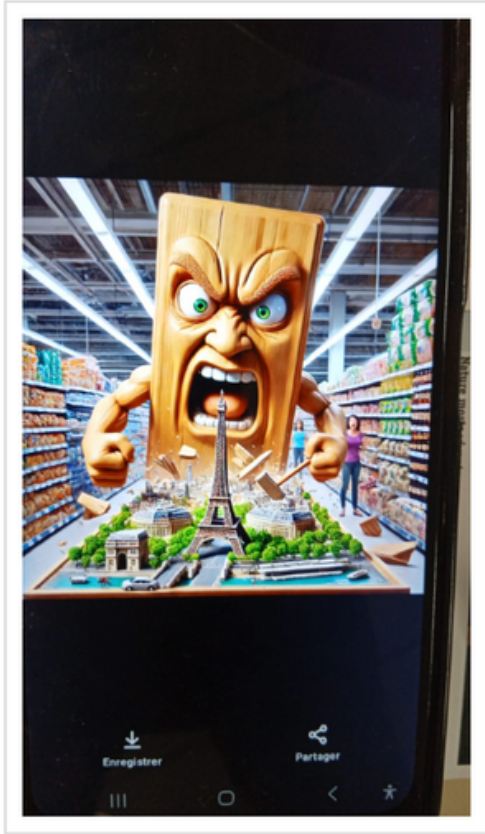
*Liberté
Égalité
Fraternité*

COLLABORATION SURREALISTE

- Séances précédentes sur Aimé Césaire et le Surréalisme (Frottage de Max Ernst). Analyse de Nature Morte Vivante de Salvador Dali. Cadavre exquis à l'oral pour la création des phrases surréalistes.
- Réalisation d'une production à 4 mains – Recherche iconographique & documentaire en ligne autorisée.
- 3ème phase de travail. Intégration de l'IA.
- Production en utilisant une IA Générative
- ▼ Appropriation autonome d'éléments graphiques issues de la réponse IA et intégration dans le travail plastique.



- Expérimentations et Choix individuel, puis collectif
- ▼ Verbalisation : présentation des critères de sélection et justification de la pertinence (ou non) des images produites.



- Retour réflexif sur la double pratique : traditionnel et IA
- Analyse critique et comparative sur l'usage de l'IA Générative.



<https://site.ac-martinique.fr/arts-plastiques/>



RÉGION ACADÉMIQUE MARTINIQUE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

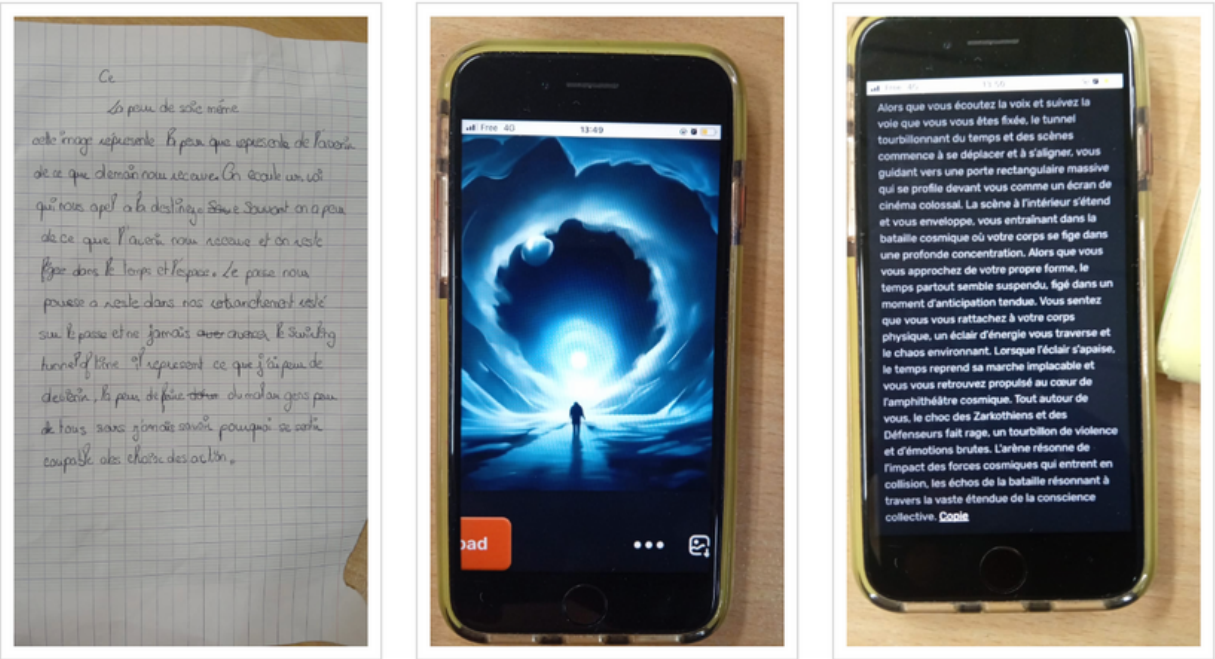


<https://site.ac-martinique.fr/arts-plastiques/>

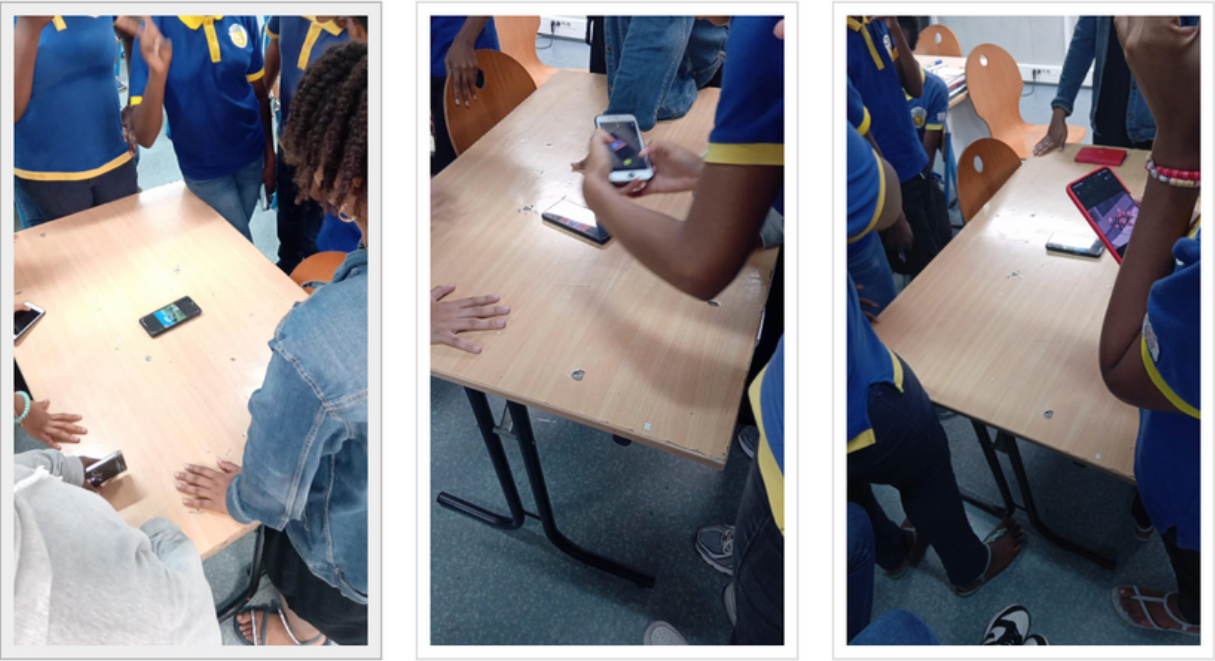
« C'EST MOI L'ARTISTE ! »

Séquence réalisée par Mme RUFFIN Emeline.

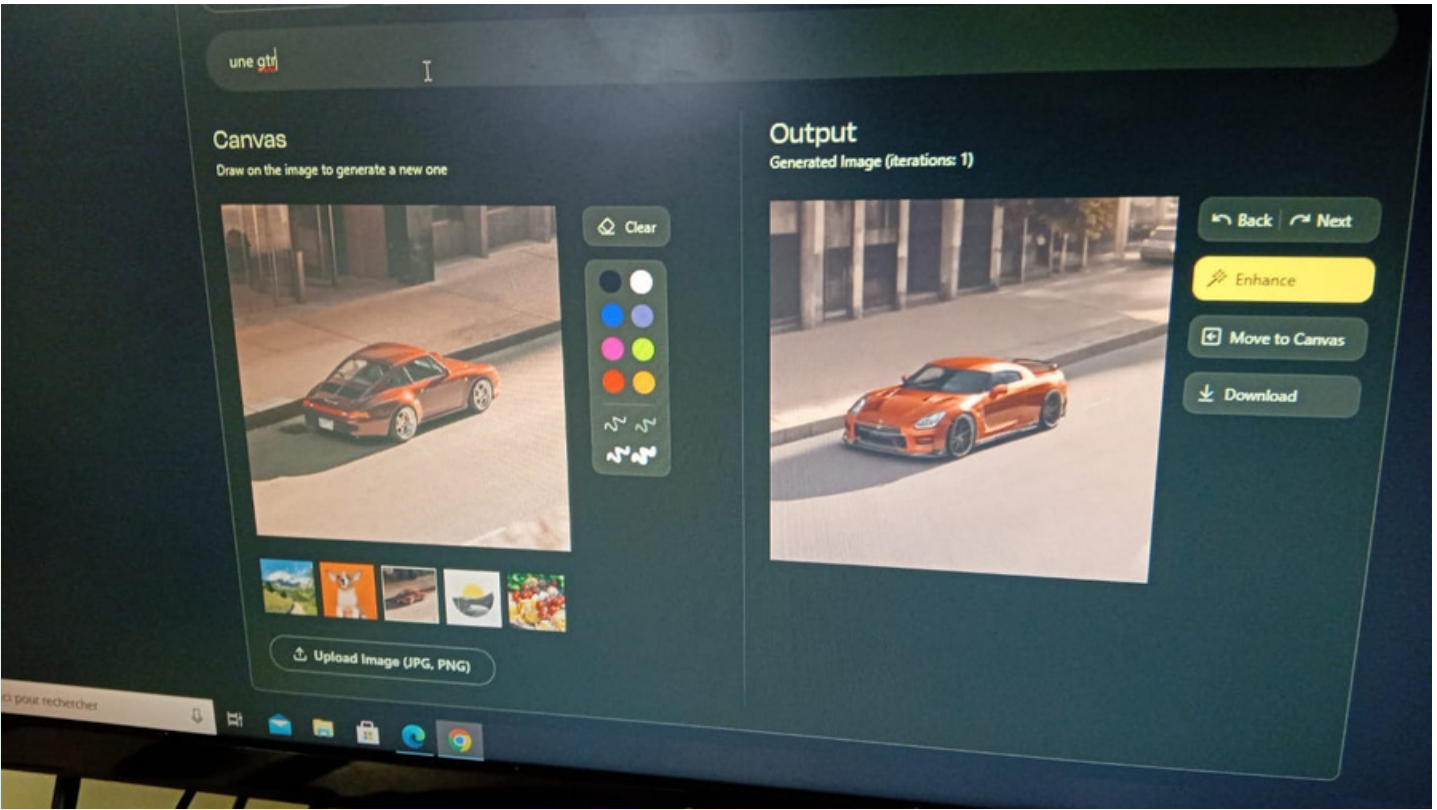
- Double réalisation : phase 1 en salle informatique / phase 2 en salle d'arts plastiques (BYOD)
- Recherche et approfondissement Prompt – choix de l'image à présenter à l'oral
- ▼ Préparation de la séance d'oral en s'aidant du prompt si nécessaire



▼ Verbalisation : Présentation de son travail. Justification de choix artistiques.



- Réaction spontanée de prise photographique des productions les plus singulières.



Salle informatique

BYOD





RÉGION ACADÉMIQUE MARTINIQUE

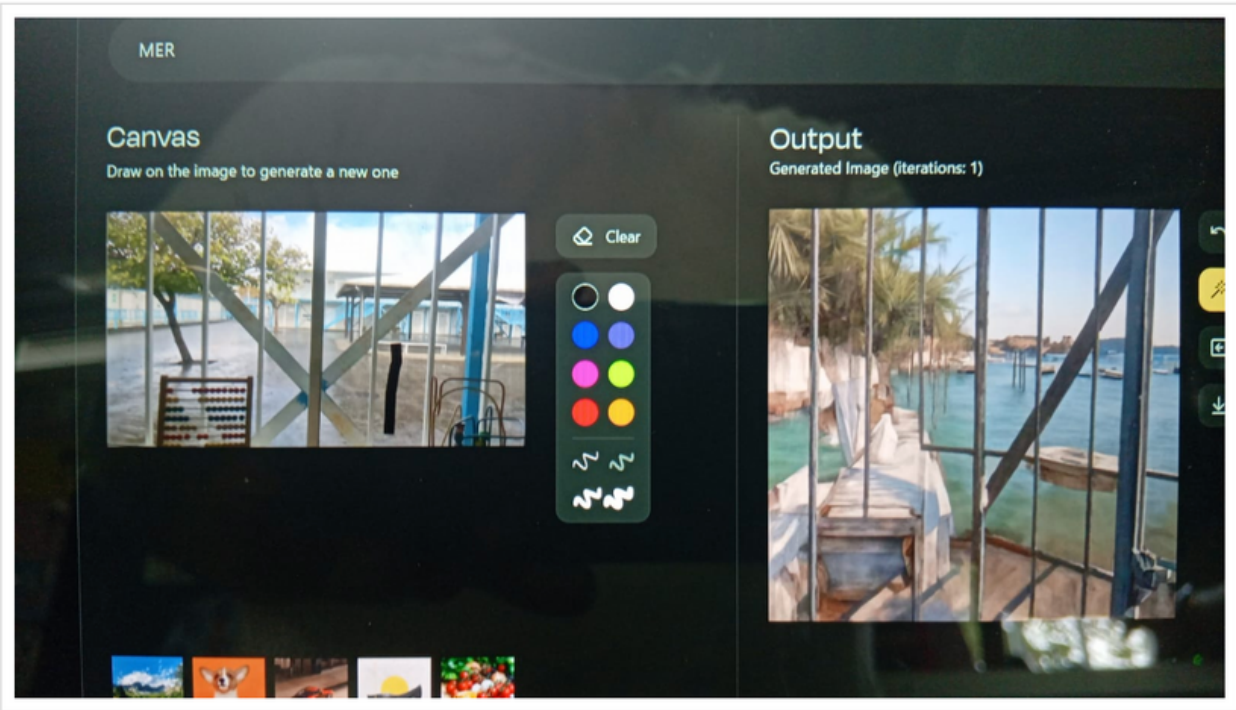
*Liberté
Égalité
Fraternité*

Expérimentations multi-niveaux en dispositif ULIS (Unité Locale d'Inclusion Scolaire) – Projet Artulis AP & IA

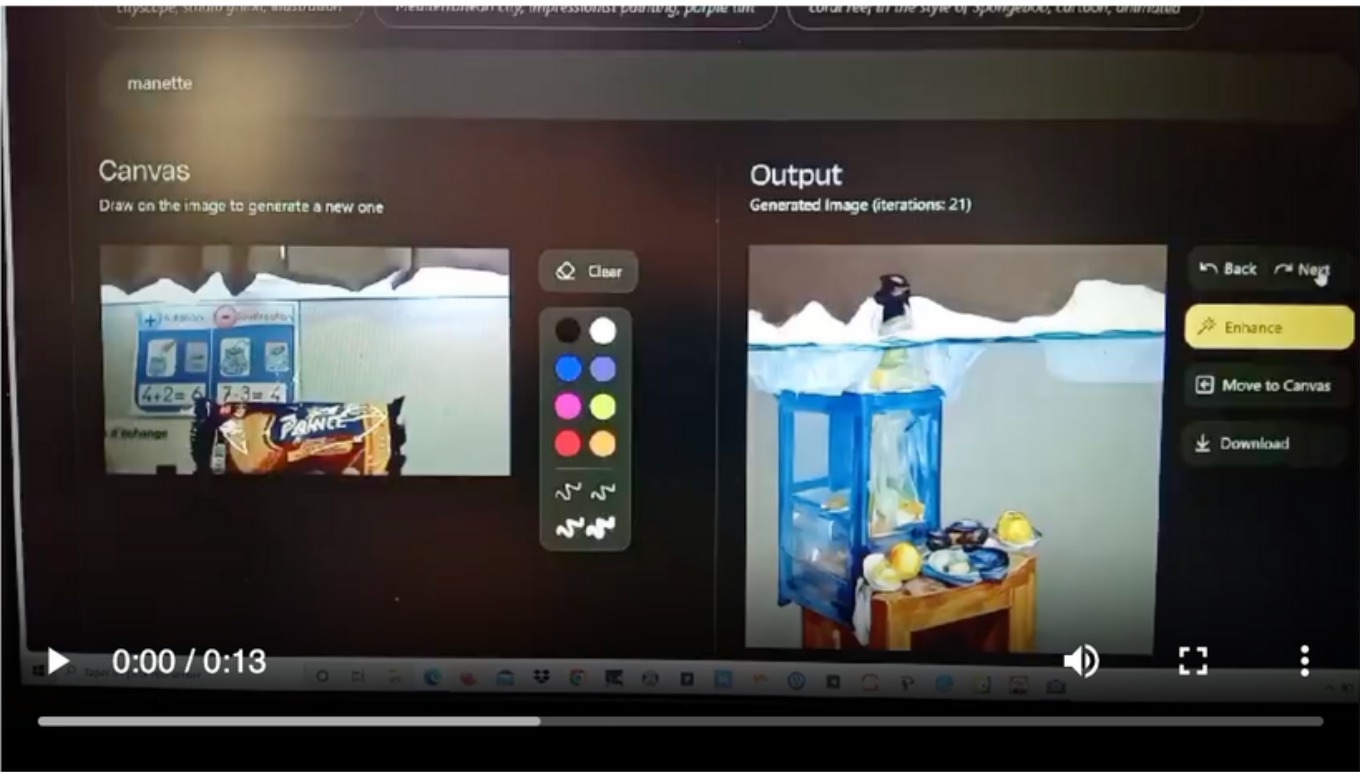
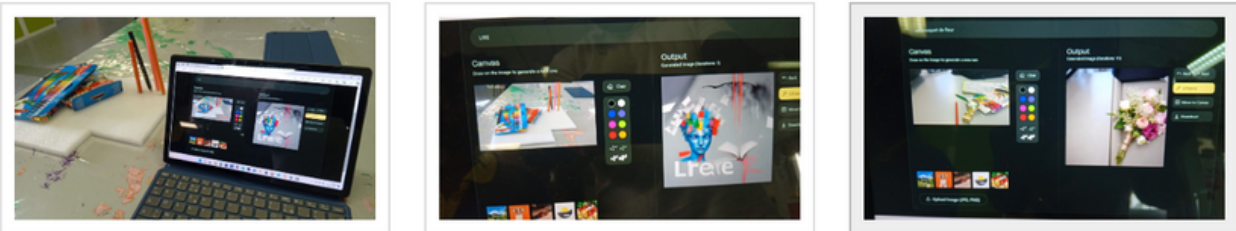
L'ART, L'IA ET MOI

Pilotez une IA en temps réel à partir de créations diverses afin d'obtenir une œuvre originale.
Expliquez votre démarche et les étapes de travail. Parlez des possibilités découvertes et des limites rencontrées.

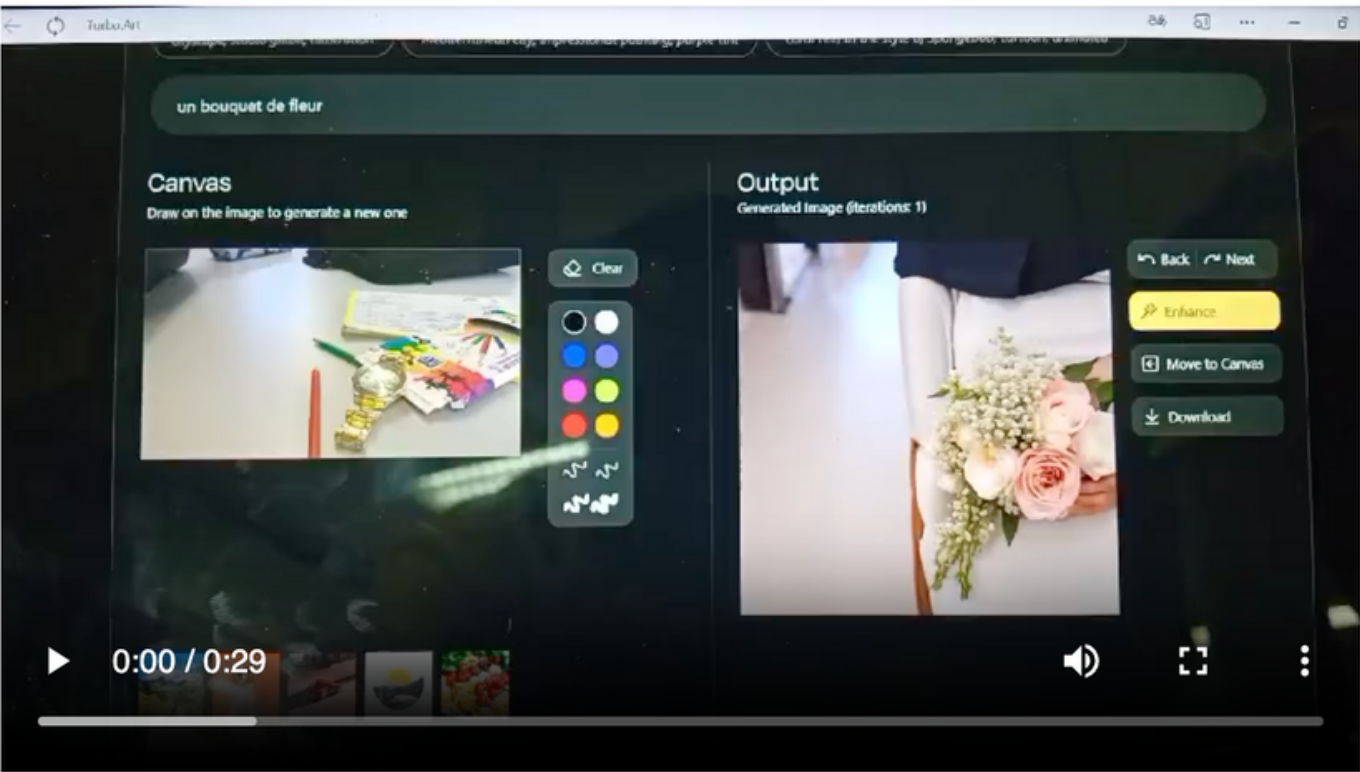
- Création à partir d'un dessin + prompt + fonction Enhance (Amélioration)
- Création à partir d'une photographie interne retouchée + prompt
- Expériences à partir de la photographie d'un objet – Mots inconnus pour l'IA – même image et prompts différents
- ▼ Création à partir d'une photographie d'un lieu environnant (cour du collège à travers une fenêtre) + prompt



- ▼ Création à partir d'une installation artistique (séquence précédente sur l'installation, Tony Cragg et Pascale Marthine Tayou) + prompt



- Le prompt « Manette » compris par l'IA comme étant la référence à l'artiste impressionniste MANET. Fonction Enhance (Amélioration) permettant sans modification de prompt des propositions visuelles nouvelles. L'élève choisit en fonction de ses attentes et de la proximité plus ou moins relative avec la référence de départ.



- Variations à partir de la photographie d'une installation artistique prise en photo par l'élève. L'écart est important dès la 1ère itération. Le prompt « Un bouquet de fleurs » semble prendre le dessus par rapport à l'incitation visuelle proposée.



<https://site.ac-martinique.fr/arts-plastiques/>

L'IA comme outil en Arts plastiques – Expérimentation d'une séquence

Compte –rendu de la Séquence pédagogique autour de l'utilisation de l'IA

Niveau : Classe de Seconde Option Arts Plastiques

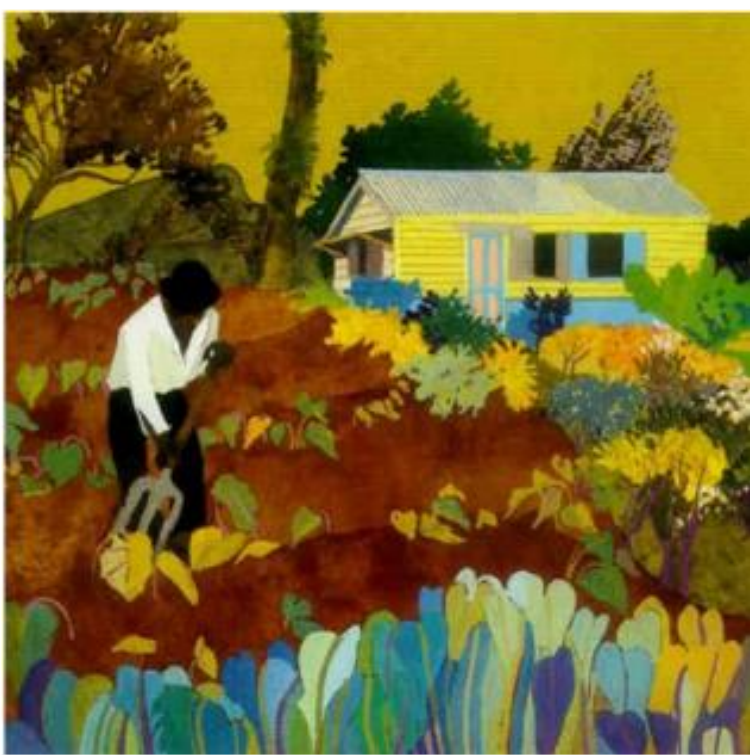
LGT Frantz Fanon – Février 2025 – Martinique

Objectifs pédagogiques :

- > Faire un travail plastique à partir des nouvelles technologies (IA)
- > Savoir utiliser et maîtriser l'IA à des fins pédagogiques (textes et images)
- > Aborder le vocabulaire spécifique des Arts Plastiques
- > Développer l'imaginaire et la création
- > Relever les écarts entre les différentes propositions plastiques

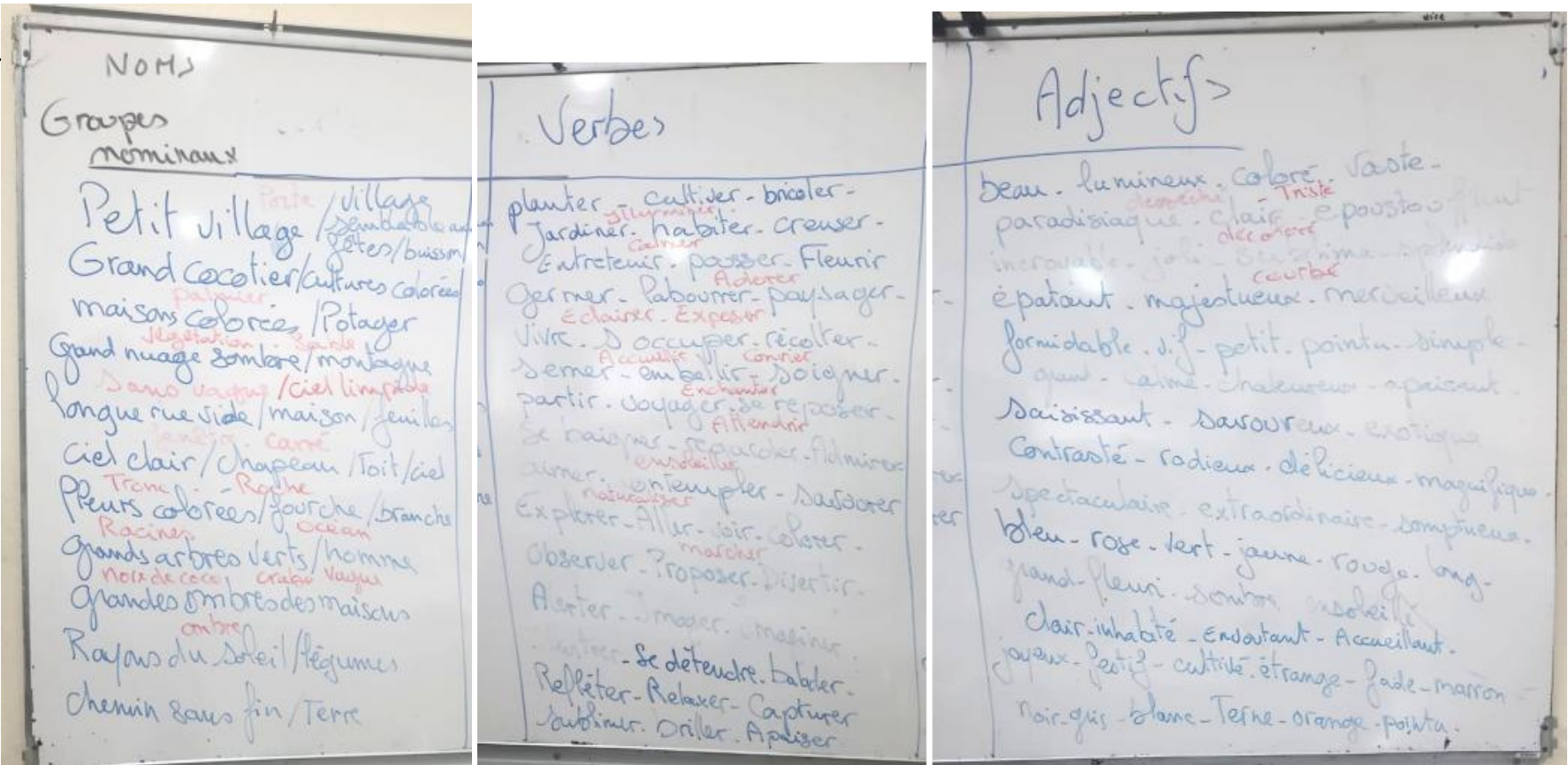
Demandes par étape :

1. Relevez du vocabulaire précis afin de faire une description d'un des 4 paysages de Catherine Théodose.



Point du programme abordé :

- La représentation, ses langages et moyens plastiques / La ressemblance : à partir d'un texte / les écarts avec l'IA / Les conceptions contemporaines du dessin : le dessin de l'IA



Mise en commun dans un tableau du vocabulaire trouvé :

- Les processus allant de l'intention au projet : travailler par différentes étapes
- Le partage des tâches, organisation et mutualisation : Enrichir son vocabulaire en mutualisant les descriptions
- L'art les sciences et les technologies / dialogue : Utilisation de l'IA comme outil – dialogue entre l'IA et la création plastique

Objectif de la séance : travail sur le vocabulaire / la description d'une œuvre / découverte d'une artiste locale.

2. **Réalisez un prompt (une demande à l'IA) en utilisant le vocabulaire du tableau** afin qu'il fasse une description précise d'un paysage – Travail individuel.

📄 Voir document 1 : Prompt et description proposée par l'IA

Objectif de la séance : savoir utiliser l'IA pour la création d'un texte

3. **Faites un paysage en peinture répondant à la description de l'IA** – Travail individuel / Feuille A3.

Objectif de la séance : Travail pictural développant son imaginaire à partir d'un texte.

4. Découvrez l'image générée par l'IA à partir de sa propre description. **Mettre face à face les 2 propositions et relevez leurs écarts plastiques et esthétiques** – Travail groupe classe.

📄 Voir document 1: les deux propositions du paysage

Objectif de la séance : Mesurer les écarts entre les deux paysages (de représentation / de matérialité / de couleur / de composition / de liberté créative)

Références artistiques :

- Présentation de l'exposition "Apophénies,
interruptions : artistes et intelligences artificielles
au travail" au

Centre Pompidou à Paris du 25 sept. 2024 - 6 janv. 2025.

- **Focus sur l'œuvre d'Auriea Harvey Black Ship,
2024**

