



DRANE

Délégation Régionale Académique au Numérique Éducatif

CONSTRUISONS
ENSEMBLE UNE ÉCOLE
ENGAGÉE



L'Art et le numérique

L'art et le numérique se rencontrent pour ouvrir l'un des champs de création les plus passionnants de notre époque. Longtemps perçus comme deux mondes opposés, ils avancent désormais côte à côte. D'un côté, l'art, fait de matière, d'émotion et de sensibilité.

De l'autre, le numérique, porté par le code, les écrans et l'innovation. **Ensemble, ils inventent de nouvelles façons de créer, d'apprendre et de transmettre la culture.**

Les arts plastiques explorent ainsi de nouveaux territoires : le *prompt art*, la photographie qui se déploie dans les univers virtuels des jeux vidéo ou la réalité augmentée qui fait dialoguer le réel et l'imaginaire. Dès l'école primaire, ces outils s'associent aux pratiques traditionnelles.

En musique, la technologie redéfinit le geste et l'intelligence artificielle

questionne notre perception esthétique. Elle invite chacun à réfléchir à ce qui fait la singularité du regard et de la sensibilité humaine.

Le numérique réinvente les **lettres, les arts de la scène et le théâtre** en facilitant l'accès à la lecture ou en accompagnant la découverte des textes classiques. Même **la robotique** trouve sa place dans cette aventure créative.

Le numérique ne remplace ni le pinceau, ni le livre papier, ni l'instrument de musique. Il leur offre de **nouvelles possibilités.**

Plus qu'un outil, le numérique peut devenir une fenêtre ouverte sur l'imaginaire, donnant aux nouvelles générations le pouvoir non seulement de regarder le monde, mais aussi de le réinventer.

Dans cette lettre :

Lecture et Numérique

Littérature et IA

Musique et Numérique

Le Prompt en Art

Réalité augmentée

Photographie *in game*

Nume & Rick

Théâtre et Numérique

Peinture et Numérique

Robotique et Art

TraAms Histoire des Arts

Numérique et oeuvre
d'art

L'équipe de la
DRANE x



Lecture et Numérique

L'application gratuite *Louise Reader* et l'intégration de l'IA au CDI illustrent la **complémentarité entre numérique et lecture**. En s'adaptant aux usages des élèves, ces outils enrichissent l'accès aux livres, favorisent l'interactivité (synthèse vocale, podcasts, booktrailers) et développent la créativité ainsi que l'esprit critique.

[Lien de l'article.](#)



L'IA au service de l'explication de texte : poésie, résistance et contre sens

Face à l'usage abusif de l'IA par les élèves, cet article propose d'utiliser la **génération d'images pour rendre les textes littéraires accessibles**. En comparant le poème de René Char aux images produites, la classe repère les biais de la machine. Ce détournement valide des compétences critiques et redonne du sens à la lecture.

[Lien de l'article.](#)



Du consensus à l'algorithmique : la musique à l'ère du numérique et de l'IA

L'évolution du Beau musical, des canons classiques au numérique, montre **comment la technologie redéfinit l'art musical**. Si le studio a permis des œuvres impossibles en live, l'IA fait émerger une « vallée de l'étrange » : une perfection formelle qui sonne artificielle. Une séquence pédagogique invite les élèves à critiquer ce statut de l'art.

[Lien de l'article.](#)



Le Prompt en Art

Le prompt art utilise le texte comme un outil plastique pour générer des images par IA, créant un dialogue inédit entre l'artiste et la machine. À l'école, cette pratique place **l'intention au centre de la création**. Elle permet d'étudier la narration et d'analyser de façon critique les biais, les droits d'auteur ainsi que l'impact écologique de l'IA.

[Lien de l'article.](#)



Photographie *in game* : de nouveaux territoires pour les Arts Plastiques

La photographie *in game* utilise l'espace virtuel des jeux vidéo comme matériau de création pour cadrer, éclairer et composer une image. Cette **pratique artistique contemporaine brouille le réel et la fiction**, tout en questionnant le statut d'auteur. À l'école, elle enseigne la narration visuelle et développe le regard critique des élèves.

[Lien de l'article.](#)



Réalité augmentée et Arts Plastiques

La réalité augmentée superpose des éléments virtuels au monde réel, créant **des œuvres hybrides** et interactives. Ce terrain d'expérimentation plastique modifie notre rapport à l'espace, à la perception et à la monstration. À l'école, elle transforme l'établissement en parcours artistique, stimulant la réflexion critique sur la matérialité de l'œuvre.

[Lien de l'article.](#)



Nume & Rick : émouvoir pour mieux sensibiliser

La pièce de théâtre Nume & Rick, née en Corse grâce au dispositif TNE Corsica, **sensibilise élèves et familles aux enjeux du quotidien connecté** : réseaux sociaux, cyberharcèlement, IA et temps d'écran. Alliant rires et émotions, cette tournée à la croisée de l'ÉAC et de pHARe utilise la scène comme un espace unique de dialogue et de prévention.

[Lien de l'article.](#)



Théâtre et numérique : la scène comme terrain de jeu citoyen

Au collège de Baléone, les élèves de 3e préparateurs ont participé à **30 heures d'ateliers de théâtre-forum sur le cyberharcèlement**. En créant et jouant des saynètes basées sur leur quotidien connecté, ils ont développé des compétences langagières et leur esprit critique. Ce projet collectif de sensibilisation s'est clos ce 11 juin par un spectacle.

[Lien de l'article.](#)



Découvrir le peintre Miró

Des écoles de Cargèse et Simone Veil ont mené une séquence interactive sur Joan Miró du CP au CM2. En associant la peinture traditionnelle (lavis, collage) aux outils numériques (tablettes et plateforme Lumni), les élèves ont exploré **le langage symbolique de l'artiste**. Le projet s'est clos par une exposition valorisant leur création.

[Lien de l'article.](#)



Quand la robotique éveille la créativité et la citoyenneté des élèves

Le projet Digi Botti (TNE) a allié **technologie et art via son Trophée artistique**. Les élèves ont customisé un robot et créé une affiche publicitaire en français ou en corse. Éco-citoyenneté et création collective ont animé ce défi. Un vote collaboratif a désigné le vainqueur, prouvant que le numérique est une aventure humaine.

[Lien de l'article.](#)



TraAM Histoire des arts : Perspectives Art et Intelligence Artificielle

Le TraAM Histoire des arts de Corse a mené 4 scénarii interdisciplinaires (collège) sur **les liens entre Art et IA**. L'objectif : intégrer cet outil stimulant pour renouveler les pratiques, développer le lexique (via le prompt) et, surtout, aiguïser l'esprit critique des élèves face au statut et aux biais des créations numériques générées.

[Lien de l'article.](#)



Le numérique au service de la rencontre avec l'œuvre d'art

Présenter une œuvre d'art se heurte au manque d'échelle et de matérialité des images planes. Les outils numériques et l'IA permettent de dépasser cela en **offrant une exploration active**. Les élèves comprennent la composition physiquement. Le virtuel reste un outil de médiation et non un substitut.

[Lien de l'article.](#)