

## APPROCHE ETHIQUE ET RESPONSABLE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (IA) EN COURS D'ARTS PLASTIQUES

### Synthèse

Une approche éthique et responsable de l'intelligence artificielle (IA) dans un contexte d'enseignement des arts plastiques ne consiste pas à interdire l'outil, mais à en faire un objet d'étude critique et un assistant maîtrisé, en plaçant l'humain et sa créativité au centre du processus.

**⚠ Recommandation importante :** Conformément aux préconisations officielles, les élèves ne sont autorisés à utiliser eux-mêmes les outils d'IA générative qu'à partir de la classe de 4<sup>e</sup>.

En arts plastiques, en début de séquence, organiser un échange en classe pour définir ensemble la place de l'IA dans le processus créatif.

*Voici les piliers fondamentaux de cette approche, structurés autour des principes éthiques, de la pratique pédagogique et de la responsabilité sociale :*

### LES PRINCIPES ETHIQUES FONDAMENTAUX

Pour utiliser l'IA avec intégrité, plusieurs questions doivent être posées :

#### **Transparence et honnêteté intellectuelle**

o Déclaration d'usage : tout travail intégrant de l'IA doit clairement identifier les parties générées par la machine et les parties créées ou retravaillées par l'élève.

o Pas de dissimulation : présenter une image générée comme une œuvre dessinée, peinte manuellement ou une photographie est considéré comme une forme de plagiat ou de tromperie.

En arts plastiques, demander aux élèves qu'ils remplissent une « fiche de production » annexée à leur production, détaillant précisément le pourcentage et la nature de l'intervention de l'IA (ex : 20% Midjourney pour l'idée de départ, 80% peinture et collage).

#### **Respect de la propriété intellectuelle (PI)**

o Données d'entraînement : Les élèves doivent comprendre que les modèles d'IA sont souvent entraînés sur des millions d'images d'artistes (souvent sans leur consentement ni rémunération).

o Style et plagiat : il est éthiquement discutable de demander à une IA de générer une image "dans le style d'un Artiste sans comprendre les enjeux de l'appropriation stylistique.

En arts plastiques, proposer aux élèves une recherche documentaire : à partir d'une image générée par IA, leur faire identifier et retrouver les trois œuvres d'artistes réels dont le style a été pillé pour la créer.

#### **Lutte contre les biais**

o L'IA reproduit les stéréotypes présents dans ses données (genre, race, culture, représentations du corps).

o Action : les élèves doivent être incités à analyser ces biais. Une approche responsable consiste à ne

pas valider automatiquement les résultats de l'IA mais à les contester si elles perpétuent des clichés.

En arts plastiques, demander aux élèves de générer des portraits de métiers (ex: "une infirmière", "un chef d'entreprise") avec l'IA, puis organiser une analyse collective des stéréotypes de genre et de race qui ressortent dans les résultats.

### Impact écologique

o L'entraînement et l'inférence des modèles de génération d'images consomment énormément d'énergie et d'eau (pour le refroidissement des serveurs).

o Action : utiliser l'IA avec parcimonie, privilégier des modèles "open-source" ou moins gourmands lorsque possible, et réfléchir à l'empreinte carbone de chaque génération.

En arts plastiques, instaurer un "budget de générations" limité pour le projet (ex : 5 prompts maximum par élève) et afficher au tableau l'équivalent en eau ou en énergie de ces requêtes pour sensibiliser la classe.

## INTEGRATION PEDAGOGIQUE (LA METHODE)

L'enseignement ne doit pas être "l'IA fait, l'élève regarde", mais "l'IA aide, l'élève décide".

### L'IA comme "assistant", pas comme "créateur"

o L'IA ne doit pas remplacer la pratique manuelle (dessin, peinture, sculpture, photo) mais servir d'outil de *brainstorming*, de génération de textures, ou de variation de style pour un projet final réalisé manuellement.

En arts plastiques, faire utiliser l'IA uniquement lors de la phase de recherche, avant de passer à la réalisation exclusivement manuelle de l'œuvre finale.

### Focus sur le processus, pas seulement le résultat final

o L'évaluation ne doit pas porter uniquement sur l'image finale, mais sur le prompt (la commande), les itérations, et les choix artistiques qui ont suivi.

o Exemple : demander à l'élève de justifier pourquoi il a modifié la suggestion de l'IA.

En arts plastiques, faire tenir aux élèves un "carnet de bord du prompt" où ils doivent consigner leurs requêtes successives, les erreurs de l'IA et les raisons de leurs choix de modification.

### Hybridation

o Encourager le mélange des techniques : imprimer une sortie IA puis la retravailler à la main. Cela réaffirme la main de « l'artiste ».

En arts plastiques, imprimer une image générée par IA et demander aux élèves de la recouvrir partiellement de peinture, d'encre ou d'éléments en relief pour en détourner le sens.

### Éducation au « prompt critique »

o Enseigner que la commande textuelle est une forme de langage. Apprendre à formuler des intentions claires, précises et éthiques.

En arts plastiques, organiser un atelier où les élèves doivent rédiger un prompt en trois étapes (le sujet, le style, l'intention de la démarche) avant de le tester sur l'IA.

## LES RISQUES A EVITER (CE QU'UNE APPROCHE RESPONSABLE REJETE)

### L'atrophie des compétences de base

Si l'IA fait tout le travail technique, l'élève perd sa capacité à observer, à dessiner et à comprendre la composition. L'approche éthique impose de maintenir un équilibre avec les techniques traditionnelles.

En arts plastiques, avant toute utilisation de l'IA, imposer un croquis d'observation à main levée pour s'assurer d'une première approche graphique.

### La "pensée unique"

L'IA tend à produire des images qui ressemblent à la "moyenne" de ce qu'elle a vu. L'artiste doit chercher à sortir de cette moyenne, à innover, à être surprenant, ce qui contredit la nature statistique de l'IA.

En arts plastiques, donner des consignes pour créer une image « différente » ou « inattendue », l'algorithme en utilisant des mots-clés ou des juxtapositions bien choisies pour échapper à l'esthétique lisse de l'IA.

### La déshumanisation

Une œuvre d'art a une valeur parce qu'elle est porteuse d'une intention humaine, d'une émotion et d'un contexte biographique. Une approche responsable rappelle que l'IA n'a ni intention, ni émotion.

En arts plastiques, demander aux élèves d'ajouter manuellement un ou des éléments « autobiographiques » (dessin, texte, mot(s), objet...) sur l'image générée pour réinjecter une part d'individualité.

## EN PRATIQUE : LA CHARTE DE L'ARTISTE IA RESPONSABLE

### Dans une classe d'arts plastiques, on pourrait établir une charte simple :

- Je sais comment fonctionne l'outil que j'utilise.
- Je ne me contente pas du premier résultat, je le modifie.
- Je ne copie pas le style d'un artiste sans le dire.
- Je distingue clairement ce qui est généré et ce qui est créé.
- Je considère l'impact environnemental de mes recherches.

En arts plastiques, faire signer cette charte par chaque élève en début de projet et l'afficher visiblement dans l'atelier comme un contrat moral et collectif.

### Conclusion

Une approche éthique et responsable en cours d'arts plastiques transforme l'IA d'une « menace pour la créativité » à un outil de progression. Elle permet de former des élèves, de dialoguer avec la technologie sans s'y soumettre, en gardant la maîtrise de leur vision et choix artistiques, de leur intention et de leur

responsabilité sociale. L'objectif final n'est pas de produire une belle image grâce à l'IA, mais de développer un regard critique sur le monde numérique dans lequel nous vivons.

En arts plastiques, organiser une exposition finale où les œuvres sont présentées avec leur "génétique" (prompts, croquis, tests), prouvant visuellement au public que l'humain reste le chef d'orchestre.

## RESSOURCES

<https://drane.ac-normandie.fr/> (Enseigner avec le numérique dans l'académie de Normandie)

### Des textes utiles

**[Charte pour un usage responsable de l'Intelligence artificielle \(info.gouv\)](#)**

**[Ethique et Intelligence artificielle \(CNIL\)](#)**

**[Éthique de l'intelligence artificielle \(UNESCO\)](#)**

### Des applications utiles

CoDIMD : <https://codimd.apps.education.fr/>

Compar IA : <https://comparia.beta.gouv.fr/>

Vitta science : <https://fr.vittascience.com/>

Betterimage : <https://betterimage.ai/fr>

EduBase : <https://edubase.eduscol.education.fr/>

Florian Delaruelle : <https://floriandelaruelle.com/lia-en-classe-et-a-la-maison-guide-pratique/>