



# Questionner et solliciter les IA dans une dimension éthique et responsable

@Eduscol-AP

Expert national du numérique éducatif en arts  
plastiques

[francois.miquet@education.gouv.fr](mailto:francois.miquet@education.gouv.fr)

Direction du numérique pour l'éducation  
Bureau de l'accompagnement des usages et de  
l'expérience utilisateur (DNE TN3)

# L'avènement de la culture machinique

**L'intelligence artificielle est un simulacre d'intelligence.**

**L'IA n'est en rien une intelligence. Elle est un outil apprenant se nourrissant de données sélectionnées par l'humain. En somme, ce sont des agents conversationnels génératifs programmés par l'homme afin de servir l'homme. Elles sont donc des simulacres d'intelligence programmées qui génère des modèles statistiques reposant sur des quantités exponentielles de données pré-définies.**

[Trevor Paglen](#)

**CLOUD #865**

**Hough Circle Transform, 2019**

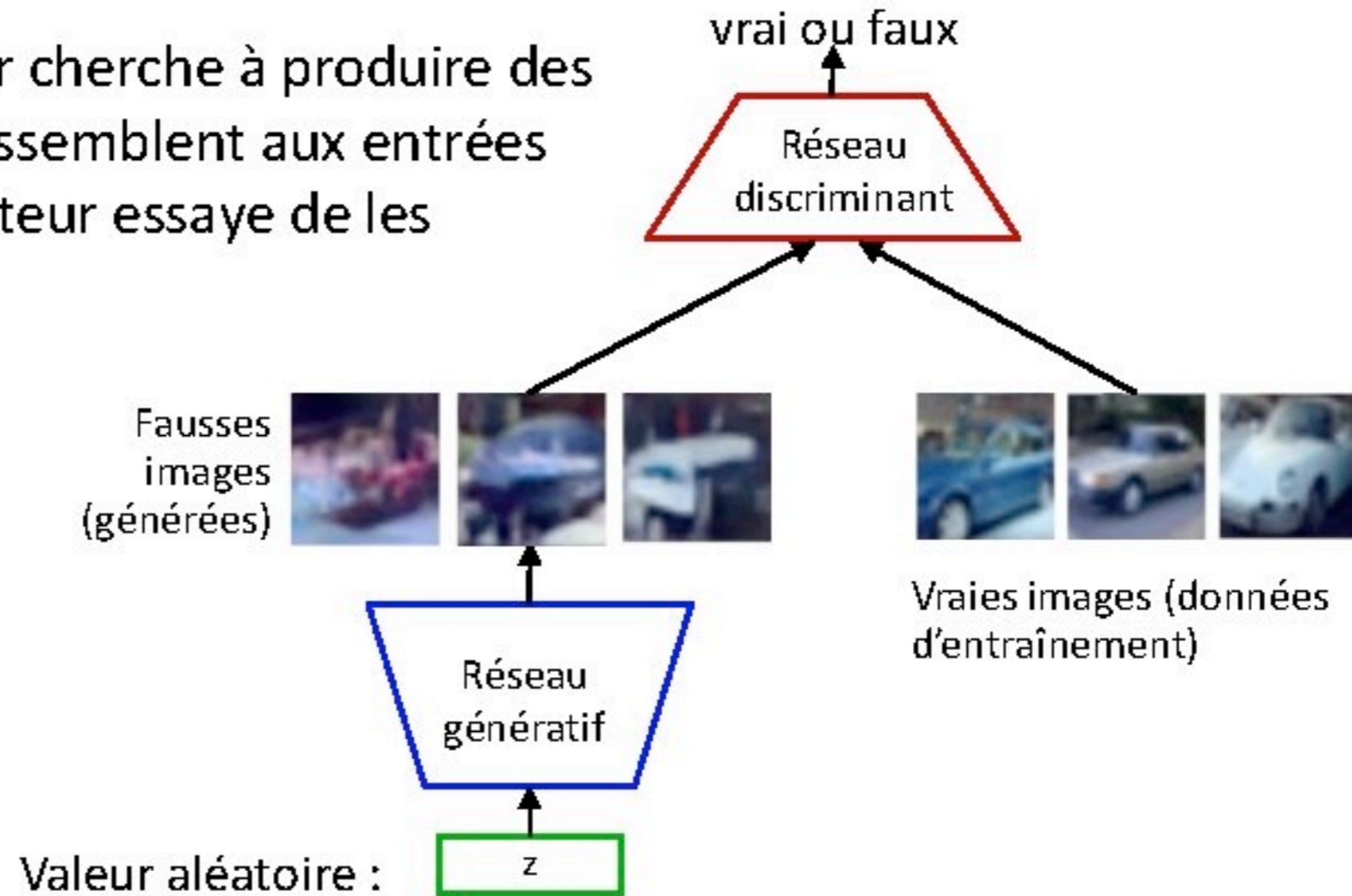
**Dye sublimation print**

**60 × 48 in.**



# Réseaux génératifs antagonistes (GAN)

- Le générateur cherche à produire des sorties qui ressemblent aux entrées
- Le discriminateur essaye de les reconnaître



Philippe Wang

<https://www.thispersondoesnotexist.com/>



# IA : Imagination artificielle

L'image produite par les IA  
génératives est de nature  
composite.

« Avec les intelligences artificielles, ce qu'on retient, ce qu'on traite, ce qu'on métabolise, ce sont toutes les formes passées de rétentions tertiaires une fois qu'elles ont été numérisées massivement sous forme binaire et rendues par là même intercompatibles, traitables, traduisibles. Cette période, on peut l'associer au **Big Data**, comme projet de numérisation de la culture, et au Web 2.0, comme participation de chacun à cette mémorisation. Cette période n'était en fait qu'un acte préparatoire à l'induction statistique. Nous voyons peut-être apparaître une nouvelle forme de réalisme, **un réalisme de réalisme**, qui permettrait de mieux comprendre la multiplication des vérités alternatives et contrefactuelles que la simple promesse d'une démarcation, de plus en plus difficile à tenir, entre vérité et fiction. » © **Grégory Chatonsky**



[La ville qui n'existait pas 1 :](#)  
[l'architecture des possibles \(1945-1970\)](#)  
© **Gregory Chatonsky**

# IA : Imagination artificielle

Les IA créent des imaginaires simulés imprimant notre culture visuelle.

« L'espace latent représente une abstraction mathématique multidimensionnelle dans laquelle les données, qu'il s'agisse d'images, de sons ou de tout autre type de média, sont encodées sous forme de vecteurs statistiques. Cette représentation transforme fondamentalement la nature des données : elles ne sont plus appréhendées comme des entités discrètes et finies, mais comme des points dans un continuum de possibilités statistiques. Cette métamorphose conceptuelle s'apparente à un changement de paradigme dans notre compréhension de l'information et de sa représentation. Dans ce nouveau cadre théorique, les données ne sont plus considérées comme des empreintes directes de la réalité, mais plutôt comme des "empreintes d'empreintes", pour reprendre une terminologie inspirée de la pensée de Jacques Derrida. »

L'espace latent devient un espace des possibles qui contient le passé, mais aussi, sans doute, une partie de l'avenir et de l'incalculable. © Grégory Chatonsky The Case (2024)



Son histoire © Grégory Chatonsky

# Les enjeux éthiques de l'intelligence artificielle

## Quels risques et préoccupations l'IA soulève-t-elle en éducation ?

- **la prise en compte dans l'évaluation des élèves** : l'utilisation de l'IA pour accomplir des travaux scolaires, interroge l'authenticité des productions et par suite la validité des évaluations et le rapport de l'élève à la connaissance.
- **les biais et discriminations** : les algorithmes d'IA peuvent reproduire ou amplifier des biais existants, notamment en matière de genre, d'origine ou de statut social.
- **la protection des données personnelles** : l'IA collecte et analyse d'énormes quantités de données, souvent sensibles, sur ses utilisateurs, élèves ou adultes. En l'absence de garanties solides concernant la confidentialité, cela pose des questions sur la gestion et la protection des données personnelles dans les environnements scolaires.
- **impact environnemental** : le développement de l'IA, et en particulier des IA génératives, nécessite d'énormes ressources matérielles et énergétiques. L'impact environnemental de cette technologie est un facteur à prendre en compte dans sa généralisation ou dans ses usages particuliers.

[FAQ CNIL](#)



## Des usages avec les élèves adaptés en fonction du niveau

- dès le **premier degré**, les élèves sont sensibilisés aux connaissances de base de l'IA, sans manipuler directement des IA génératives.
- 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 dans le respect des données personnelles**.
- **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.

Télécharger le cadre d'usage

Télécharger l'affiche présentant le cadre d'usage



# La pédagogie au service d'un usage responsable de l'IA

## Une sélection d'outils

### CoDiMD - Une sélection d'IA générative en ligne gratuite



#### Better images of AI

Le projet *Better Images of AI* est une collaboration à but non lucratif de plusieurs personnes, institutions à but non lucratif et universitaires.

Le site met à disposition **un guide** présentant les résultats d'une étude d'un an sur les différentes manières de créer des images de l'IA. Des tables rondes et des ateliers ont été organisés avec plus de 100 experts du secteur technologique, des médias, de l'éducation, de la recherche, de la politique et des arts.

Un **réservoir d'images** placées sous licence Creative Commons permet à tout un chacun de télécharger et de réutiliser d'autres représentations visuelles de l'intelligence artificielle, plus critiques et moins stéréotypées.

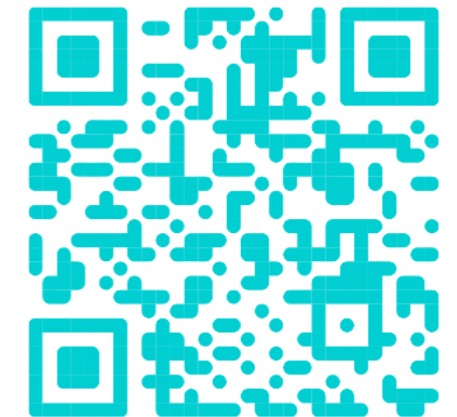


Jamillah Knowles & Reset.Tech Australia / [Better Images of AI](#) / Social media content / CC-BY 4.0

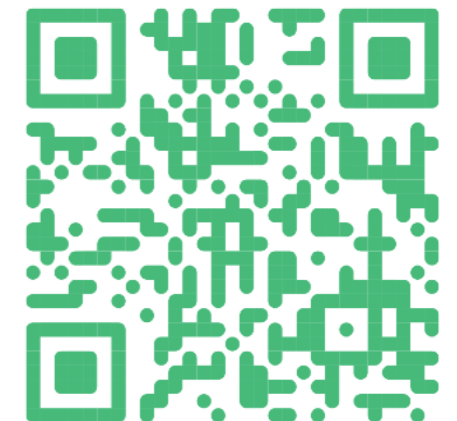


**compar:IA**

Le comparateur d'IA conversationnelles

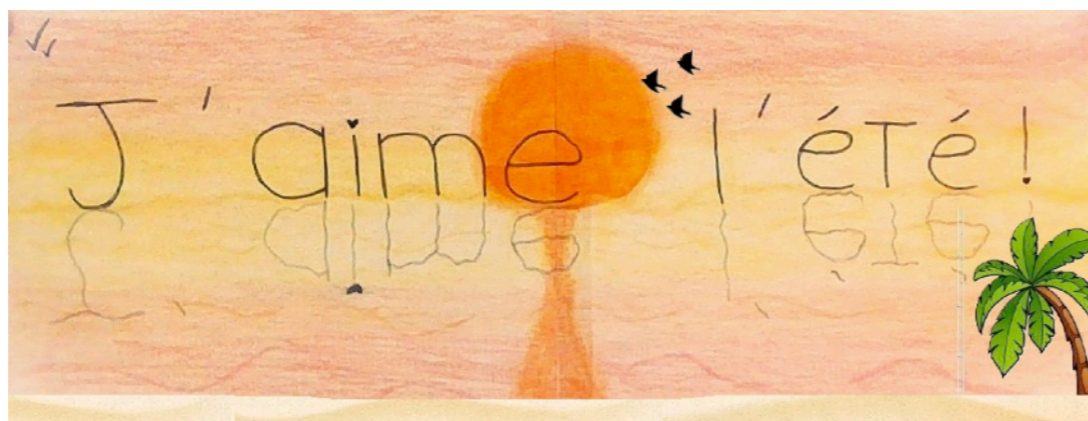


vitta  
science



# La pédagogie au service d'un usage responsable de l'IA

## Cycle 3 Paint AI



### Réponse de l'élève

Bonjour , pour ce travail , je l'ai fait individuellement . Je vous ai envoyé une photo recadrée et une autre que je l'ai retouché avec galerie et paint.J'ai aussi essayé de mettre une photo découpé de trophée mais je n'ai pas réussi.Dans la photo de droite , en dessous du M et du l , j'ai voulu faire comprendre qu'en participant à des tournois , nous pouvons perdre mais gagner de l'experience pour ensuite augmenter nos chances de gagner en s'habituant en retentant et on perd ? Ce n'est pas grave . Nous regagnons de l'experience pour retenter notre chance après et ainsi de suite... J'ai mis des médailles de participation , des médailles d'or et si je n'ai pas mis de couleur dans le fond de droite (dans le fond de droite , il y a du jaune pas trop visible ) , c'est car j'aurais préféré mettre du gris comme les médailles d'argent mais je n'ai pas de gris comme crayon de couleur . (en haut à droite , le blanc , ce n'est que l'arrière-plan que j'ai recoloré ) . Je n'ai pas mis de messages vocals . Merci d'avoir lu mon message.



# La pédagogie au service d'un usage responsable de l'IA

Séquence pédagogique  
GREID

Arts plastiques  
3ème



Avatar(s) &



Je suis enseignant...

- > Gérer les élèves  
Je peux m'affecter mes classes et créer des groupes
- > Créer des activités  
Je peux saisir le texte de la consigne, intégrer des vidéos, des images, des documents variés.
- > Distribuer les activités  
Je peux distribuer la même activité à une ou plusieurs classes/groupes
- > Récupérer les réponses  
Je peux consulter les réponses des élèves et renvoyer un commentaire

Je suis élève...

- > Répondre à une consigne  
Je réponds à la consigne que mon professeur m'a envoyé.
- > Saisir ma réponse  
J'utilise l'éditeur pour taper ma réponse.
- > S'enregistrer  
J'utilise le micro pour enregistrer ma réponse.
- > Rendre le devoir  
Une fois mon travail terminé, je l'envoie à mon professeur.



Sans titre, sculpture monumentale de Jean-Jules Chasse-Pot polyester, béton, pleuxglas, 1979, collège Jean Perrin à Vitry-sur-Seine



# La pédagogie au service d'un usage responsable de l'IA



## Arts plastiques 3ème

### Questionnements en arts plastiques au cycle 4.

#### **Q1 / La représentation ; images, réalité, fiction.**

Q 1-6 La conception, la production et la diffusion de l'oeuvre plastique à l'ère du numérique.

#### **Q2 / La matérialité de l'oeuvre ; l'objet et l'oeuvre.**

Q2-5 Le numérique en tant que processus et matériau artistique (langage, outils support).



### **Travail individuel.**

**Comment pourrais-tu créer un avatar?**

**Cela prendra la forme que tu voudras.**

**Puis postes-le sur [Balado](#) en expliquant ta démarche oralement et/ou textuellement.**

**Outils, matériaux, supports : [Libres](#)**

**Temps: [2 séances](#)**

**Avatar = Double virtuel  
Parvenir, à la fois, à évoquer le virtuel et évoquer quelque chose de soi**



### Compétences d'arts plastiques

#### **C1 / Expérimenter, produire créer.**

C1-3 Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.

#### **C2 / Mettre en oeuvre un projet.**

C2-4 Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.  
C2-5 Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.

#### **C3 / S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.**

C3-1 Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'oeuvre.

# La pédagogie au service d'un usage responsable de l'IA

Léonnie COULIBALY

Commentaire :

[Ajouter un commentaire](#)

Réponse de l'élève

Bonjour, Monsieur

Voici mon travail. J'ai réalisé mon avatar à l'aide d'inspiration de plusieurs personnages trouver sur différents application de création d'avart et je l'ai dessiné avec les outils traditionnel d'Art Plastique.J'ai remplacé la tête par un ballon de basket parce que c'est le sport que j'aime beaucoup. L'expression du visage de mon avatar représente mon émotion lors d'une défaite d'un match de basket-ball ou d'une partie. J'ai mis mon avatar dans un monde virtuel du jeu vidéo auquel je joue souvent qui est Mario Cart. J'ai mis en arrière-plan une planète que je retrouve bien et qui représente un peu les jeux vidéos. Ensuite j'ai mis en arrière plan mon avant en rétrécissant la taille. J'ai rajouté un effet de feu qui brûle pour exprimer la colère, j'ai mis le personnage de Mario parce que souvent c'est à ce jeu que je perds. Je l'ai mis en premier plan. J'ai utilisé l'application Piscart pour réaliser mon travail pour réaliser le montage avec. J'ai utilisé la modification numérique pour créer des zones d'ombre derrière les personnages et alentours des personnages. Pour la photo j'ai utilisé juste l'appareil photo normalement.

Cordialement.



# La pédagogie au service d'un usage responsable de l'IA



**Questionnements en arts plastiques au cycle 4.**  
**Q1 / La représentation ; images, réalité, fiction.**  
Q 1-3 La narration visuelle  
Q 1-4 L'autonomie de l'oeuvre d'art, la modalité de son autoréférenciation.

**Travail individuel.**

**Entre outils traditionnels, retouches numériques et intelligences artificielles, comment pourrais-tu représenter la genèse de ton avatar ?**  
**Puis postes-le sur Balado en expliquant ta démarche oralement et textuellement.**

**Outils, matériaux, supports : Libres      Temps: 2 séances**

**Genèse = Origine et développement des êtres**  
**Développer une narration visuelle hybridant pratique plastique, numérique et IA**



**Arts plastiques**  
**3ème**

**Compétences d'arts plastiques**

**C1 / Expérimenter, produire créer.**

C1-5 Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.

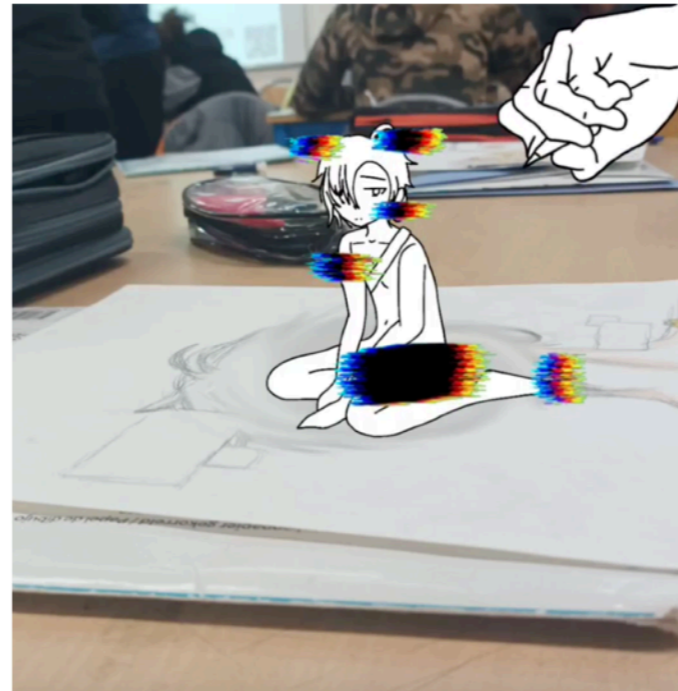
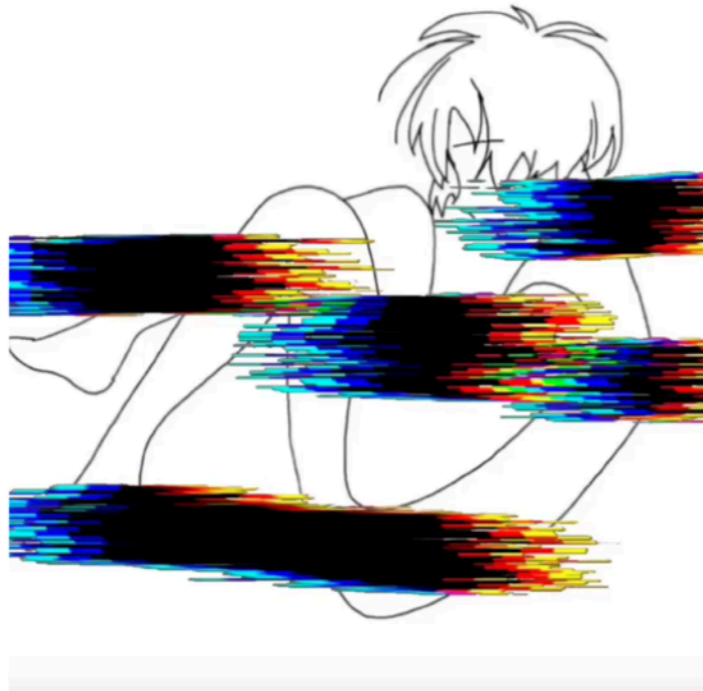
**C2 / Mettre en oeuvre un projet.**

C2-4 Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet.



# La pédagogie au service d'un usage responsable de l'IA

Productions d'élèves associant outils traditionnels, numériques et IA | mettant en scène la genèse de leur avatar partagées sur Balado



<https://nuage01.apps.education.fr/index.php/s/32KcDFy4iLyYXPA>





# La pédagogie au service d'un usage responsable de l'IA

Plateforme accueillant un ensemble de scénario pédagogiques élaborés en académie, validés par les corps d'inspection, en lien avec les programmes ainsi qu'avec le numérique éducatif

Créer un chatbot pédagogique



## L'IA en classe et à la maison : guide pratique



Florian Delaruelle

03 sept. 2025 — 5 min read

Ressources  
@Eduscol

MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE,  
DE LA JEUNESSE  
ET DES SPORTS

Liberté  
Égalité  
Fraternité

EDUSCOL  
Arts plastiques

Lettre d'information sur le numérique éducatif



Esthétiques  
de l'artificiel  
N°24  
Octobre 2024  
(mise à jour mai 2025)

