



Compte rendu pédagogique : Réalisation d'affiches de propagande avec l'aide de l'IA – Classes de 3e.

Établissement : Collège Alain-Fournier, Clamart

Enseignant : M.GAUCHOT professeur d'arts plastiques

Public concerné : Élèves de 3eme

Durée du projet : 3 séances

Supports utilisés : Intelligence artificielle générative (Craiyon, DALL·E...), traitement d'image, supports numériques et papier

Restitution : Exposition dans l'établissement et en ligne via FrameVR (musée virtuel du collège)

 **par laurent GAUCHOT**

Compétences & objectifs pédagogiques



Mettre en œuvre un projet

Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.



Développer l'autonomie

Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.



Planifier la réalisation

Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles.



Esprit critique

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



Adapter le projet

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.

L'objectif principal était d'amener les élèves à interroger les mécanismes de la propagande visuelle, à travers une production plastique mêlant création numérique et réflexion critique.



Le sujet et les enjeux du projet

Sujet proposé

« **Réalisez une affiche de propagande !** » sur le collège Alain Fournier, sur la qualité de son enseignement ou de la cantine...etc ou bien alors sur la ville de Clamart et sa qualité de vie. » Pour ce faire il faudra utiliser une intelligence artificielle qui génère de l'image.

Enjeux visés

- Comprendre les caractéristiques plastiques d'une affiche de propagande (composition, couleurs, slogans...)
- Questionner le pouvoir de l'image dans la communication persuasive
- Utiliser l'intelligence artificielle comme outil de création et d'analyse critique
- Initier une réflexion sur les notions d'auteur, de droit d'image, de stéréotypes visuels et de construction des représentations

Déroulement et mise en œuvre du projet



Séance I

Présentation du sujet, analyse d'affiches historiques et contemporaines, premières recherches de slogans et prompts.



Séance II

Génération d'images avec des outils d'intelligence artificielle à partir de prompts rédigés par les élèves



Séance III

Intégration du texte (slogan, injonction, mot d'ordre), finalisation de la composition et verbalisation collective.



Usage de l'IA

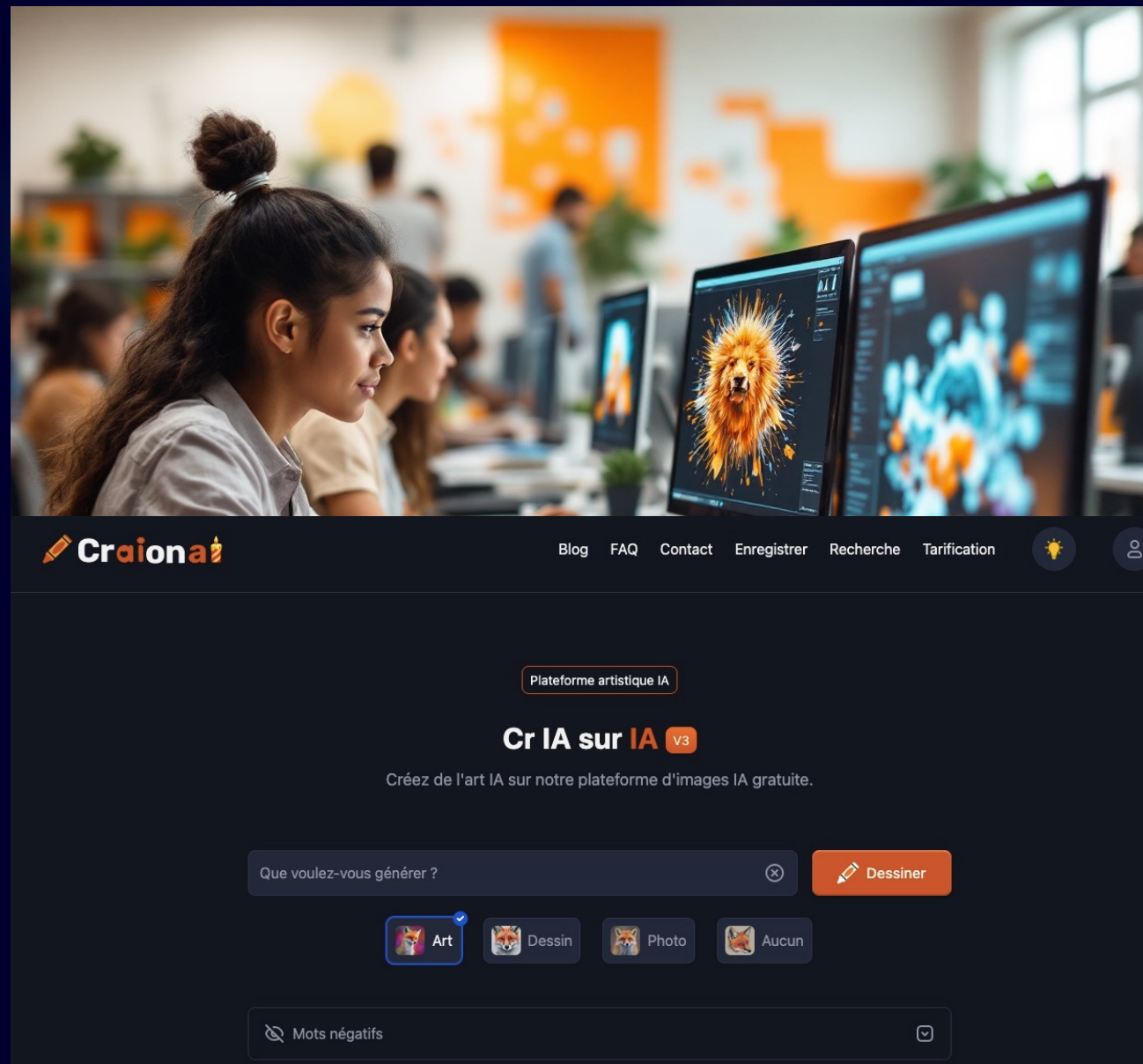


Outils utilisés

L'outil utilisé en classe a été Craiyon en raison de son accessibilité RGPD et de l'absence de création de compte.

À la maison, avec autorisation parentale, les élèves pouvaient utiliser d'autres générateurs (ex. DALL·E, Canva...), sous leur propre responsabilité et dans le respect du RGPD et l'autorisation parentale.

L'usage de l'IA était obligatoire pour ce projet, sauf pour deux élèves qui ne disposaient pas d'un accès numérique, et qui ont pu adapter leur production avec des moyens traditionnels.





Encadrement pédagogique et réflexion critique



?

Présentation du fonctionnement de l'IA

- Qu'est-ce qu'un générateur d'images ?
- Qu'est-ce qu'un « Prompt » ?
- D'où viennent les bases de données ?
- Qu'en est-il du droit d'auteur, de la réutilisation et de la propriété de ces images ?

💬

Temps de verbalisation

- Les résultats plastiques
- La place du texte dans l'image
- L'influence des mots choisis dans les prompts (importance du lexique de la propagande)
- Les stéréotypes visuels générés par l'IA
- La différence entre intention et résultat automatisé

👁

Confrontation critique

Les élèves ont ainsi pu confronter leur regard aux limites et aux possibilités de l'outil.

Résultats et restitution



Productions variées

Affiches au ton sérieux, humoristique ou parodique

Représentations

Présentation de la ville ou du collège dans un esprit dystopique, utopique ou critique - parfois plus proche de la publicité que de l'affiche de propagande.



Éléments visuels

Utilisation de symboles d'autorité, de couleurs fortes (rouge, noir, vert)

Textes impactants

Déclarations percutantes : injonctions, slogans exagérés ou détournés

Les affiches ont été exposées dans l'établissement, dans un espace réservé aux productions d'arts plastiques.

Elles ont également été mises en ligne dans un musée virtuel sur FrameVR, accessible à la communauté éducative.

Analyse pédagogique, apports et limites de l'IA

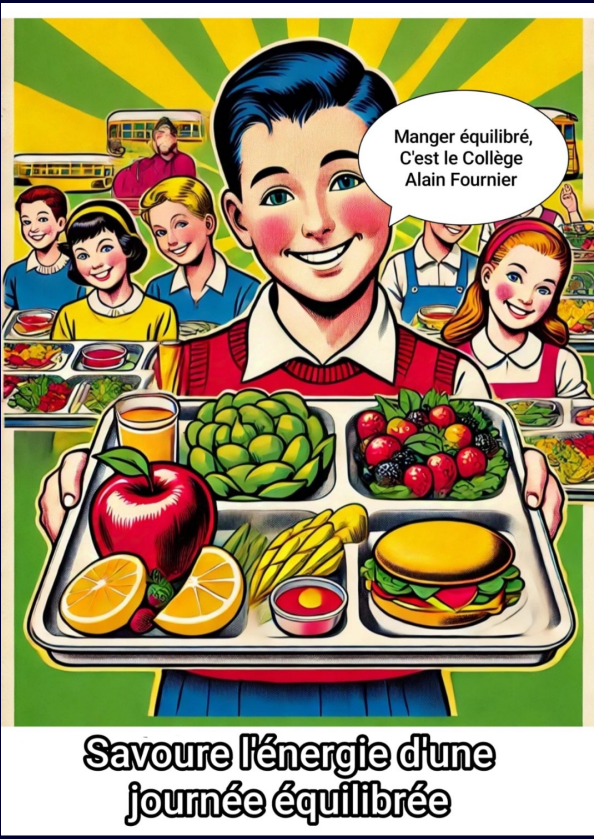
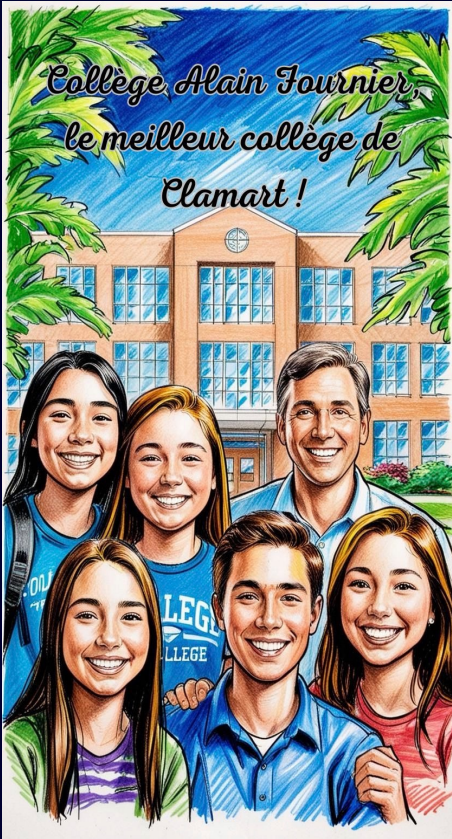
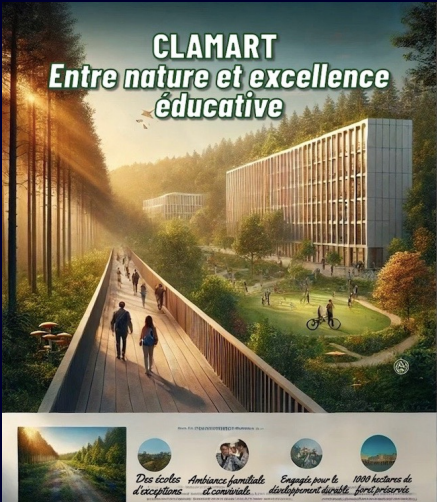
Apports pédagogiques

- Stimule la créativité, en particulier pour les élèves avec une difficulté graphique
- Permet une réflexion sur l'image manipulée et générée
- Encourage une prise de recul critique sur l'esthétique des visuels d'hier et d'aujourd'hui.
- Suscite des débats sur l'auteur, l'intention, la responsabilité et le rôle du spectateur

Limites observées

- Tendance à la passivité pour certains élèves : l'image est "faite" par la machine, sans retouche, ils gardent même les fautes d'orthographe générées par l'IA
- Stéréotypes visuels parfois renforcés par les bases de données elles-mêmes
- Difficulté à adapter ou corriger l'image générée pour qu'elle corresponde exactement à l'intention de départ
- Nécessité de surveiller l'accès aux IA externes à l'établissement pour rester dans un cadre réglementaire et délégation aux parents.

Quelques exemples d'affiches générés par l'IA et modifiés par les élèves :



"Références Artistiques" (complément Histoire des Arts)



4 Différentes affiches de propagandes: Françaises, Allemandes, Russes, Italiennes et Américaines de la seconde guerre mondiale (entre 1939 et 1945)

"Références Artistiques" (complément Histoire des Arts)



Sens de lecture sinusoïdal, dit en Z.



Composition de l'image sur le mode interrogatif / ou neutre.

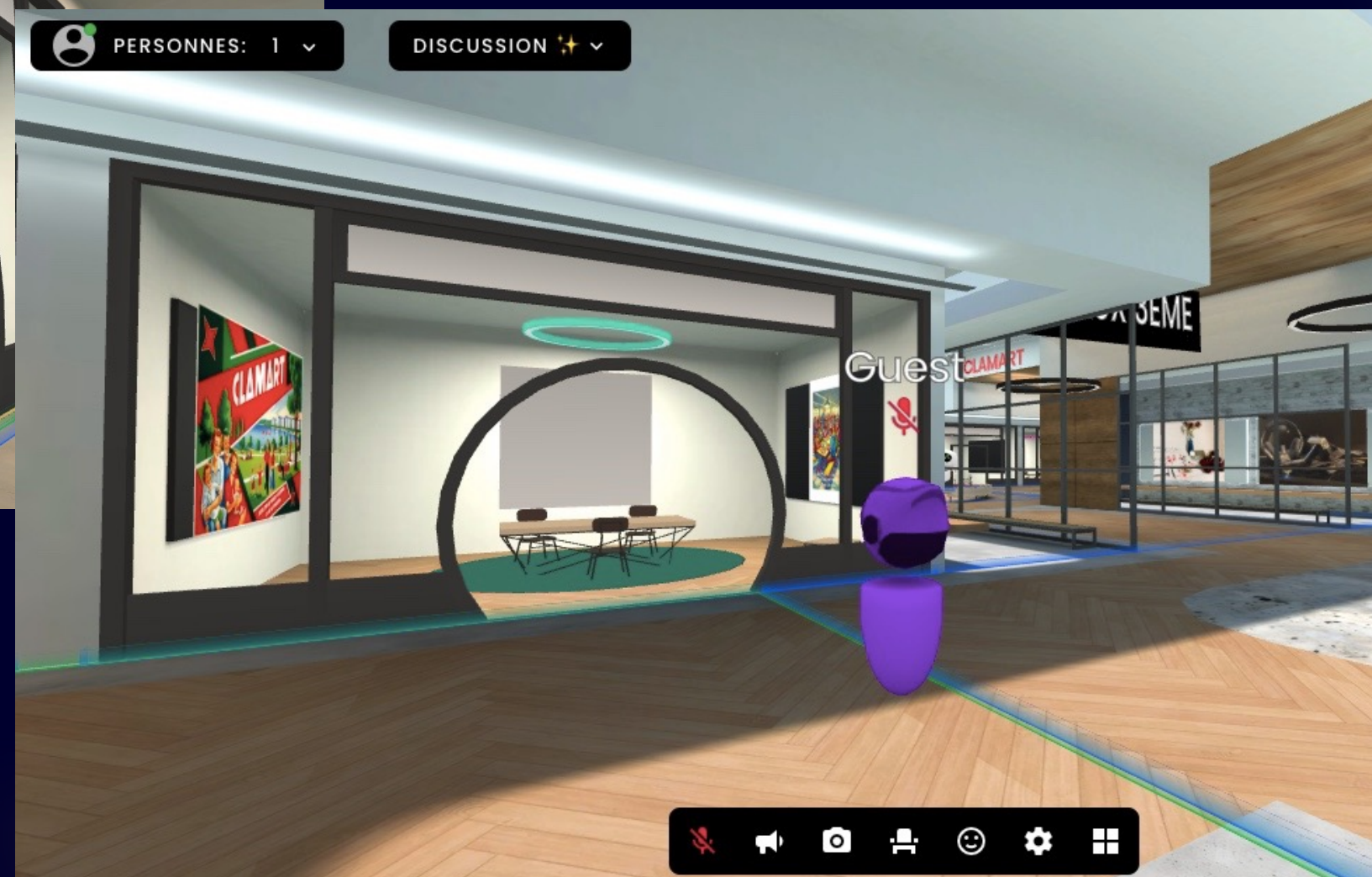


Composition de l'image de type dysphorique.

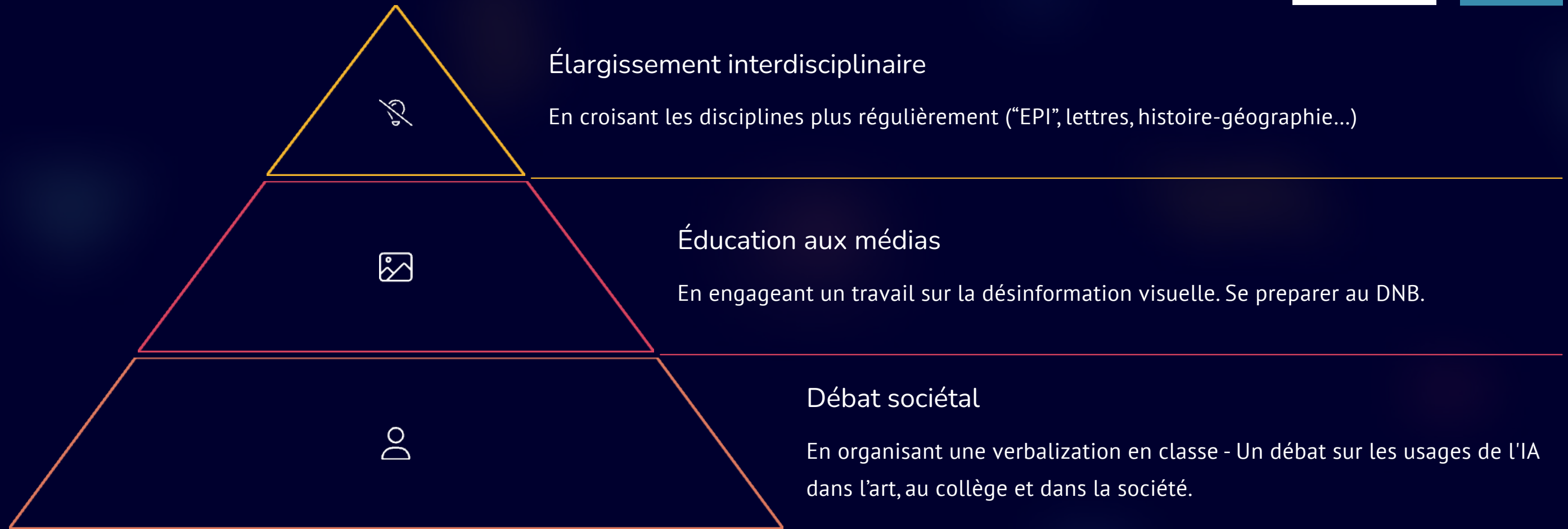


Composition de l'image de type euphorique.

Présentation des travaux sur FrameVR, musée virtuel.



Conclusion et perspectives



Ce projet a permis aux élèves de mobiliser des compétences plastiques, numériques et critiques, en lien avec les enjeux contemporains de l'utilisation de l'image et le programme d'arts plastiques. (& **Histoire** de l'art)

L'utilisation de l'IA, encadrée pédagogiquement, a constitué un levier de créativité mais aussi une porte d'entrée vers la trace écrite, une éducation aux médias et à l'image de façon plus large.