



# Compte rendu de formation : Pratique et technique du numérique

- Usages pédagogiques du numérique et de l'intelligence artificielle en arts plastiques

Dates : du 25 au 27 mars 2025

Cadre : Formation inscrite au Plan Académique de Formation – Académie de Versailles

Public concerné : Enseignants d'arts plastiques de l'académie

Lieu principal : Collège Alain-Fournier, département des Hauts-de-Seine (92)

LG par Sylvie Mongrolle & Laurent Gauchot





# Objectifs de la formation

## Découverte

Cette formation avait pour ambition de familiariser les enseignants d'arts plastiques de l'académie de Versailles avec les outils numériques et les dispositifs d'intelligence artificielle susceptibles d'enrichir leurs pratiques pédagogiques.

## Mise en pratique

Elle visait à la fois une phase de découverte, une mise en pratique concrète, et une première réflexion sur les enjeux didactiques liés à l'introduction de ces outils en classe.

## Intégration

L'objectif central consistait à accompagner les professeurs dans une démarche d'intégration réfléchie du numérique et de l'IA, en lien avec les programmes disciplinaires et les compétences du socle commun.

# Jour 1 – Visite du Lavoir Numérique



## Visite commentée

La première journée s'est déroulée au Lavoir Numérique, structure culturelle spécialisée dans les arts visuels et les pratiques numériques. Les stagiaires ont bénéficié d'une visite commentée de l'exposition « **Derrière l'écran : la fabrique du film d'animation** », centrée sur les procédés de fabrication du film d'animation en stop motion.



## Atelier d'échange

Ce temps d'observation a été suivi d'un atelier d'échange autour des enjeux du numérique dans l'enseignement artistique, posant les bases de la journée suivante.



## Réception positive

Cette immersion culturelle a été perçue de manière positive par l'ensemble des participants.





## Jour 2 – Réalisation de films d'animation

### Formation des groupes

La seconde journée a été consacrée à un travail collaboratif de création numérique. Les dix-neuf enseignants présents ont été répartis en petits groupes formés selon les affinités, afin de favoriser la coopération et la diversité des approches.

### Équipement et matériel

Munis de divers équipements – appareils photo numériques, téléphones personnels, caméras USB « HUE » connectées directement aux ordinateurs – les participants ont été invités à concevoir un court film d'animation.

### Problématisation du projet

Les consignes encourageaient la problématisation du projet, en abordant des thématiques telles que la matérialité, la représentation du temps, le jeu avec des objets détournés (jouets, papiers découpés), ou encore l'usage potentiel de l'IA dans la construction narrative.

### Réflexion pédagogique

Ce travail a permis de confronter les intentions artistiques aux contraintes techniques, tout en amorçant une réflexion pédagogique sur la transposition possible de ces dispositifs en classe.



## Jour 3 – Exploration d'outils numériques (Partie 1)



### GAMMA

Les stagiaires ont créé un compte et exploré les possibilités offertes par cette plateforme de présentations interactives, susceptibles de servir de support visuel pour introduire ou synthétiser une séquence pédagogique.



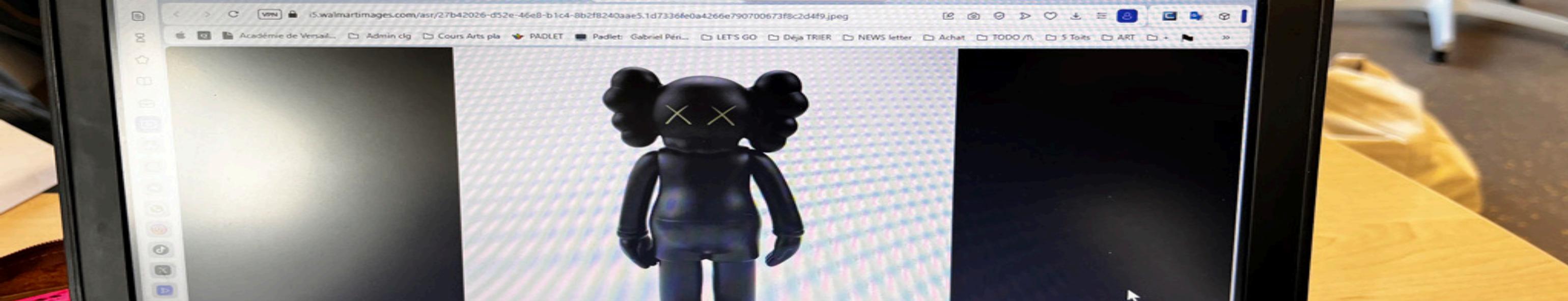
### La Digitale

Une présentation rapide de l'ensemble des outils disponibles a été faite, avec une attention particulière portée à **Digipad** (mur collaboratif), **Digiquiz** (évaluations interactives) et **Digiblur** (anonymisation d'images).



### VindoZ

Application utilisée pour générer des avatars numériques personnalisés, représentant des artistes ou des enseignants, en vue de créer des amorces de cours engageantes et originales en arts plastiques.



## Jour 3 – Exploration d'outils numériques (Partie 2)



### Quiz Wizard AI

Outil permettant de générer automatiquement des questionnaires à choix multiples à partir d'un texte, avec export possible vers l'ENT ou Pronote.



### Craiyon

Générateur d'images à partir de prompts textuels, testé avec des exemples concrets afin de réfléchir aux différences entre image générée et image dessinée.



### Talkr

Application mobile utilisée pour faire parler un visage statique, permettant de créer des avatars animés.



### Applications de fond vert

Des applications de **fond vert**, disponibles sur téléphone, ont également été proposées pour initier les enseignants aux principes de trucage et d'incrustation vidéo.

L'ensemble de ces outils a été présenté dans l'optique d'une appropriation progressive par les élèves, en lien avec les attendus disciplinaires en arts plastiques.

# Apports pédagogiques et perspectives



## Découverte d'outils

Cette formation a permis aux enseignants de découvrir une large gamme d'outils numériques directement mobilisables dans le cadre de séquences pédagogiques variées.



## Compréhension approfondie

Le lien constant entre pratique artistique et technologie, ainsi que la mise en œuvre concrète lors des ateliers, ont favorisé une meilleure compréhension des possibilités offertes par le numérique et l'intelligence artificielle en classe.



## Plateforme Magistère

En complément de la formation en présentiel, un **espace de formation en ligne sur la plateforme Magistère** a été mis à disposition des stagiaires. Cet espace constitue un **véritable support de formation**, regroupant l'ensemble des ressources présentées pendant le stage (liens vers les outils, tutoriels, exemples d'usages pédagogiques), mais également **de nombreuses autres pistes à explorer**.

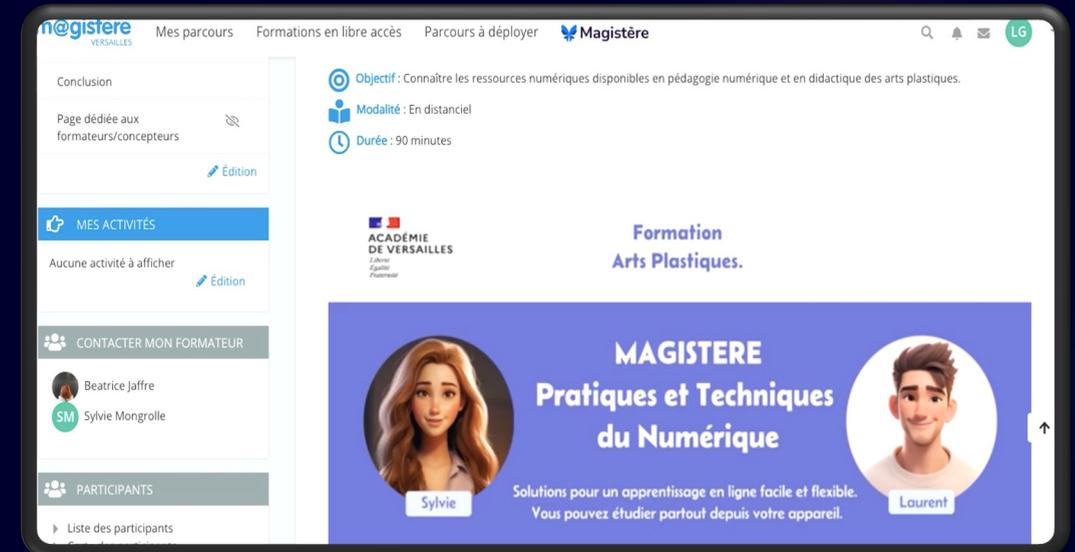


## Accessibilité prolongée

Accessible librement jusqu'à la fin du mois d'août et au-delà, ce Magistère permet à chaque enseignant de prolonger sa montée en compétences de manière autonome, en fonction de ses besoins, de ses projets ou de son emploi du temps. Il constitue un levier essentiel pour encourager une appropriation progressive des outils numériques et de l'IA dans un cadre pédagogique maîtrisé.

# m@gistère

VERSAILLES



Il est à noter que le Magistère a aussi été utilisé durant la formation en présentiel et cela dès le premier jour avec un nuage de mots, activité H5p post-it pour exprimer les attentes des stagiaires, avec un mur collaboratif, un forum, un partage de storyboards, des fichiers et des vidéos, des questionnaires, des vidéos H5P interactives, des ressources H5P très variées ludiques et didactiques.

Mais aussi les actualités des expositions et des références artistiques, avec la problématisation de l'utilisation du numérique, ou encore avec des demandes plus spécifiques et pratiques comme par exemple: comment créer une installation immersive et avec quel matériel ?...

De plus, le parcours Magistère sera toujours accessible et consultable après le 1er août mais il sera placé dans les parcours archivés (il suffira alors pour les stagiaires d'afficher "Mes parcours archivés" pour le retrouver).



# Difficultés rencontrées

Des aléas techniques liés à la connexion Wi-Fi

Des limitations d'accès au Wi-Fi ont ponctuellement freiné les activités en ligne et l'accès aux ressources.

**Différences départementales:**

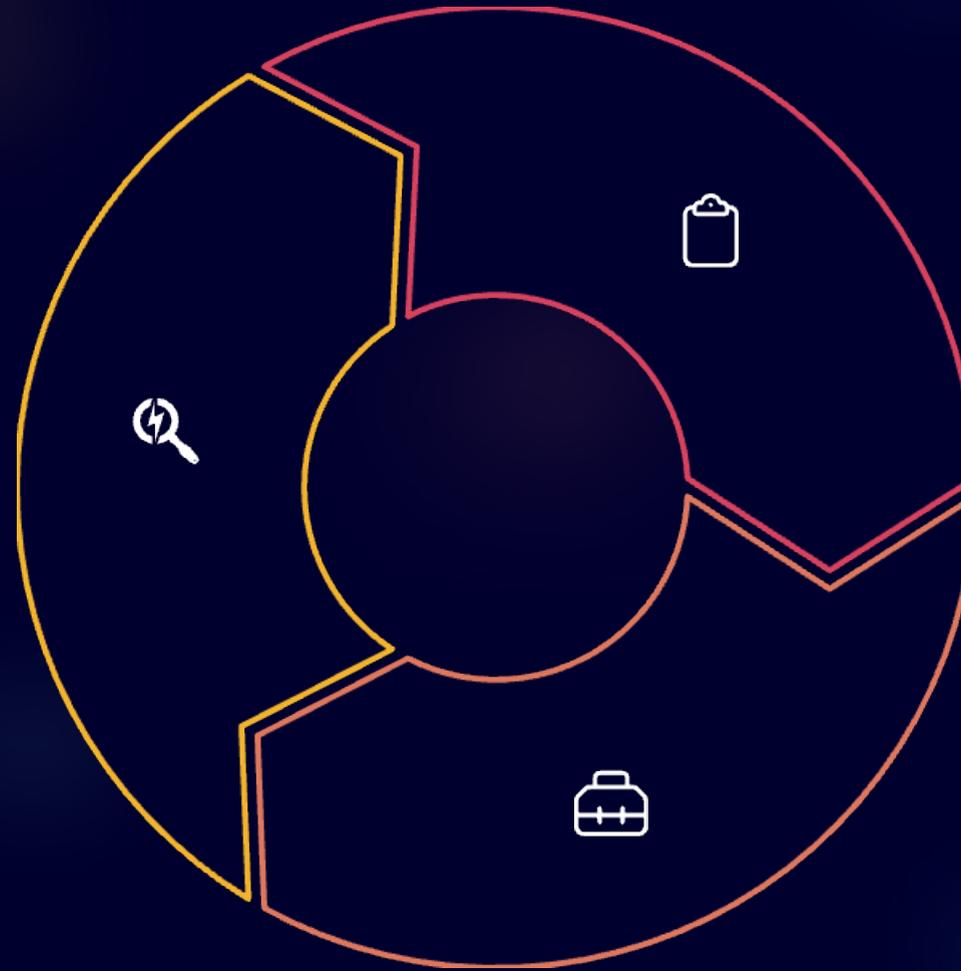
Ces problèmes de connexion ont révélé des disparités entre départements au sein de la même académie. Les enseignants issus de départements autres que le 92 ont été plus impactés, nécessitant des solutions individuelles comme l'utilisation de données mobiles personnelles.

Ces contraintes ont nécessité des ajustements spécifiques en fonction des configurations réseau locales, surtout visibles lors de la troisième journée.

# Conclusion

## Panorama étendu

Cette formation dense a offert un panorama étendu des possibilités pédagogiques offertes par le numérique et l'intelligence artificielle, appliquées à l'enseignement des arts plastiques.



**m@gistère**  
VERSAILLES

## Évaluation

Si aucun temps de synthèse collectif n'a pu être organisé, faute de disponibilité en fin de session, un questionnaire de satisfaction a été proposé aux stagiaires afin de recueillir leurs impressions et suggestions.

## Ressources concrètes

Les enseignants repartent avec des outils concrets, des idées de mise en œuvre immédiate, et des ressources en ligne pour continuer à se former en autonomie sur Magistère.



# Bilan de la formation

3

Jours de formation

Formation intensive du 25 au 27 mars 2025

19

Enseignants participants

Professeurs d'arts plastiques de l'académie de Versailles

+10

Outils numériques explorés

GAMMA, La Digitale, Vindoz, Quiz Wizard AI, Craiyon, Talkr, etc.

5 et +

Mois d'accès à Magistère

Ressources disponibles jusqu'à fin août pour compléter le magistère et au-delà pour consulter et prolonger l'apprentissage