



Séance pédagogique incluant du numérique en arts plastiques : Genmo une IA générative Image to video

publié le 08/02/2024

Descriptif :

Quelle place pour la complétion d'un objectif dans une collaboration avec une intelligence artificielle ?

Sommaire :

- Contexte et objectif de la séance
- Plus-value du numérique dans cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- Compétences travaillées
- Bilan critique de la séance

Séances pédagogiques incluant du numérique : Genmo



● Contexte et objectif de la séance

Troisième séance de la séquence « Inattendu Artificiel » mise en œuvre à destination des élèves de 4e CHAAP (Classe à horaire aménagé arts plastiques) du Collège Font-Belle de Segonzac

La séquence « Inattendu Artificiel » a pour objectif de travailler la notion d'outil au regard du questionnement « Quelle place pour la complétion d'un objectif dans une collaboration avec une intelligence artificielle ? »

Il a été demandé aux élèves d'expérimenter la réalisation d'une animation audiovisuelle la plus cohérente possible produite en collaboration avec des intelligences artificielles et la part inattendue de leurs productions.

● Plus-value du numérique dans cette séance

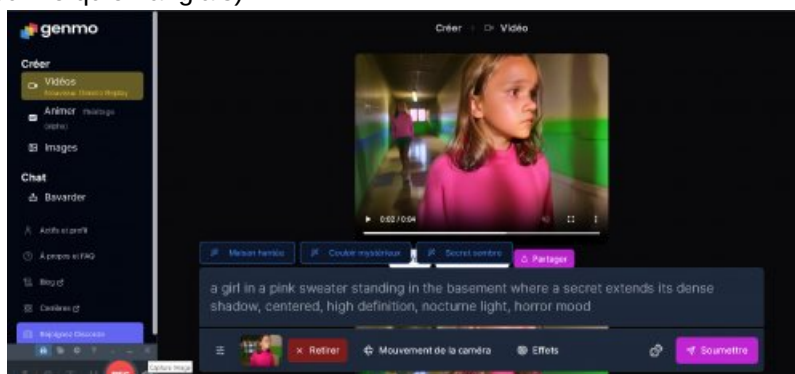
Le numérique (ici les intelligences artificielles) est ici à considérer comme objet d'étude à part entière.

● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : Cycle 4
- Durée : séquence : 5 séances
- Ressources numériques utilisées :
 - Genmo : <https://www.genmo.ai/create/video>
 - Genmo est une plateforme de création utilisant l'IA générative de « stable diffusion ». Disponible actuellement en version Béta, elle est ici modifiée afin d'accéder aux fonctionnalités image to video

ou text to video.

- Genmo est gratuite mais nécessite une inscription via Google ou Discord. Le compte peut être partagé sur 15 postes au minimum.
- Genmo est accessible sur tablette, téléphone et ordinateur. C'est cette dernière option qui a ici été retenue en raison de la facilité de la configuration du partage des documents via le réseau du collège.
- Genmo présente une interface simple et ergonomique. Un historique des créations est disponible.
- Genmo propose lors du chargement de l'image un prompt par défaut qui, s'il est imprécis, peut être utile par la suite. Les prompts peuvent être rédigés en français (mais n'utiliseront pas une banque de données aussi fournie qu'en anglais).

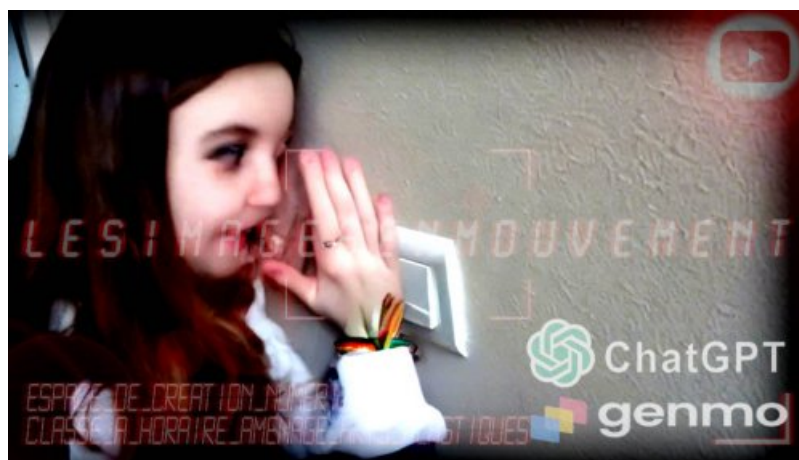


○ Pré-requis :

Le groupe a tout d'abord choisi un genre commun ici, le cinéma d'horreur. Les chaapistes ont ensuite choisi individuellement un mot en rapport avec le thème. Collectivement, sur le compte de leur enseignant, le groupe a rédigé un prompt à l'attention de ChatGPT, afin que cette IA produise un poème de vingt vers incluant les mots choisis. Après plusieurs essais, cette poésie, dès lors qu'elle a remporté l'adhésion du groupe, aura été utilisée pour la suite de la séquence comme scénario. Celui-ci présentera une licence poétique qui sera demandée à ChatGPT. Chaque chaapiste a enfin pris en charge un vers et son illustration par une photographie réalisée dans l'enceinte de l'établissement afin de réaliser un storyboard photographique de la production audiovisuelle à venir.

● Déroulement de la séance

Via un partage du compte de leur enseignant, chaque chaapiste a ensuite demandé à une IA image to video (genmo) d'animer cette photographie téléchargée sur la plateforme via un prompt rédigé par ses soins. Celui-ci devait présenter de multiples sous-indications concernant la qualité de rendu, le cadrage, la lumière afin de s'approcher au mieux de l'objectif commun horrifique fixé en amont.



Salle B1 (#Horreur au Collège) 4èmes #CHAAP & #ia

En conclusion de la séance, un débat, nourri par des références artistiques et culturelles, s'est ouvert afin de mesurer la complétion de l'objectif face à la part inattendue de la collaboration avec une IA puis l'intérêt de la réalisation et de la démarche et enfin d'exprimer librement réflexions, enthousiasmes et frilosité face à l'avenir

inattendu des relations IA / Humain dans un contexte scolaire mais aussi sociétal.



Traces audiovisuelles d'un échange oral à propos de l'œuvre « Second Earth » : 4e #CHAAP et #IA sur la "Terre Seconde" @GregoryChatonsky

● Compétences travaillées

● Compétences disciplinaires :

Évaluation (Compétences visées)

○ ■ Individuellement :

Réaliser une photographie qui illustrera un vers du poème.

- C1-4 Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.

■ Genmo et collectivement :

Afin que cette IA anime les photographies en fonction de l'objectif, rédiger un prompt de style en fonction du titre du poème.

- C2-3 Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles

■ Genmo et individuellement :

Afin que cette IA anime les photographies en fonction de l'objectif, rédiger un prompt de contenu en fonction de votre vers.

- 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'œuvre.

■ Collectivement :

Mesurer l'intérêt de la réalisation et de la démarche.

(Collaboration élève /IA : écart, erreur, autonomie, créativité, conscience)

- C3-4 Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques.

■ Collectivement :

Mesurer la complétion de l'objectif.

(Identifier les divergences entre la production et l'intention ainsi que les tentatives de correction, fructueuses ou non)

- C4-4 Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.

■ Individuellement :

Expérimenter la réalisation d'une animation la plus cohérente possible produite en collaboration avec des intelligences artificielles et la part inattendue de leurs productions.

- C1-1 Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en

fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu.

- **Compétences du CRCN** mises en œuvre par les élèves :

Compétence 2.3 Collaborer

Compétence 3.2 Développer des documents multimédia

- **Compétences du CRCN-Edu** mises en œuvre par l'enseignant :

1.5 Adopter une posture ouverte critique et réflexive

Analyser sa pratique, expérimenter, faire preuve d'esprit critique :

- Faire évoluer sa pratique pédagogique numérique à la lumière des travaux de la recherche et de sa communauté.

- Faire preuve d'ouverture d'esprit et de discernement pour découvrir, tester puis utiliser des approches pédagogiques, des services et des ressources numériques.

● Bilan critique de la séance

- L'intérêt pédagogique et éducatif de l'utilisation de Genmo est indéniable
 - Une implication de l'ensemble du groupe prenant du plaisir à cette collaboration.
 - Une mise en avant efficace des concepts d'erreur et d'inattendu dans un processus créatif.
 - Un questionnement efficient sur la place des IA dans un contexte éducatif puis sociétal.
- Cependant l'utilisation de Genmo soulève des problèmes inhérents à la nature de ces services
 - Si les IA en ligne sont des dispositifs volatiles, certaines, en version Beta, ont une accessibilité future encore plus incertaine. Le problème a déjà été rencontré avec l'IA Plazmapunk passée brutalement en version payante.
 - L'obligation de partage d'un compte source issu de Google nécessite une relation de confiance vigilante vis à vis des élèves engagés dans la séquence.
 - L'opacité de l'origine des données soulève à l'évidence un problème éthique.



Bande-Annonce de Salle B1



Académie
de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.