Usages pédagogiques de la génération d'images

1. Développer l'éducation aux médias et à l'information

- **Repérer le faux** : analyser des images générées pour identifier les indices d'artificialité (mains, textures, incohérences d'ombres, textes déformés)
- **Jeu « vrai ou généré ? »** : confronter les élèves à des images réelles et synthétiques, puis discuter des critères de décision et de leurs limites (les indices évoluent vite)
- **Comprendre la désinformation visuelle** : étudier des cas d'images générées ayant circulé dans l'espace médiatique
- **Questionner la confiance** : « Qu'est-ce qui fait qu'une image est une preuve ? »

2. Travailler l'esprit critique

- **Analyser les biais de représentation** : demander « un médecin », « un chef d'entreprise », « une famille » et comparer les résultats (genre, origine, âge)
- **Comparer des outils** : même prompt, résultats différents selon le générateur
- **Débattre de l'éthique** : données d'entraînement, droits des artistes, impact environnemental
- **Démystifier** : comprendre à un niveau accessible comment fonctionne un modèle d'images

3. Développer le langage et l'expression

- **Le prompt comme exercice de description** : décrire avec précision, enrichir le lexique, structurer sa pensée
- **Langues vivantes** : rédiger des prompts en anglais ou en allemand, vérifier si l'image correspond à l'intention
- **Production d'écrit** : partir d'une image générée comme déclencheur (récit, dialogue, description)
- **Inversion** : à partir d'une image, deviner le prompt qui l'a produite (prompt party)

4. Soutenir la créativité et les arts visuels

- **Exploration de styles** : tester un même sujet dans plusieurs mouvements artistiques puis comparer avec les œuvres réelles
- **Phase d'idéation** : générer des pistes visuelles avant de produire soi-même (affiche, décor, personnage)
- **Dialogue humain / machine** : comparer une production à la main et une production générée, discuter ce qui change
- **Détournement et retouche** : repartir d'une image générée pour la transformer manuellement

5. Visualiser des concepts abstraits ou inaccessibles

- **Histoire** : représenter une scène du passé… tout en discutant du caractère **hypothétique** de cette reconstitution (risque d'anachronismes à faire repérer)
- **Sciences** : imaginer des écosystèmes, des phénomènes, des hypothèses (avec vérification critique de l'exactitude)
- **Géographie / citoyenneté** : se projeter dans des scénarios de futur (ville durable, climat), support de débat prospectif
- **Philosophie / éthique** : illustrer des dilemmes ou des notions abstraites

6. Favoriser l'inclusion et la différenciation

- **Supports visuels sur mesure** pour élèves à besoins particuliers (pictogrammes, scènes simplifiées)
- **Appui à la compréhension** pour élèves allophones
- **Personnalisation** : adapter les images aux centres d'intérêt des élèves pour soutenir l'engagement

7. Projets collaboratifs et démarches de projet

- **Création d'un livre, d'un jeu de cartes, d'une exposition** avec production iconographique commune
- **Storyboard** pour un court-métrage ou une BD
- **Conception de personnages et d'univers** pour des projets d'écriture ou de jeux
- **Mini-enquêtes** : « Que se passe-t-il si on change un seul mot du prompt ? »

Points de vigilance

- **Exactitude** : une image générée peut sembler plausible tout en étant fausse (historiquement, scientifiquement, culturellement)
- **Âge et cadre d'usage** : de nombreux outils imposent un âge minimum et ne sont pas conçus pour les mineurs
- **Protection des données** : aucune image personnelle d'élève ou d'enseignant téléversée dans un outil externe
- **Contenus inappropriés** : prévoir un cadre et un accompagnement, les filtres ne sont pas infaillibles
- **Plus-value pédagogique** : se demander si l'IA apporte quelque chose de plus qu'une autre approche (photographie, dessin, banque d'images libres)
- **Posture** : privilégier les démarches où l'IA est **objet d'analyse** autant qu'**outil de production**