

RAPPORT DE SYNTHÈSE · ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

CRÉER AVEC L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Une matinée de création entre beaux-arts, street art et IA
généralisée personnalisée, menée auprès d'une classe de 3^e
de la Maison Familiale Rurale de Rioz.

— EN UN COUP D'ŒIL

L'ATELIER EN CHIFFRES

Trois heures, une classe entière, et un cycle créatif complet : comprendre, débattre, créer à la main, puis diriger une intelligence artificielle pour prolonger son propre geste.

20ÉLÈVES DE 3^e**3 h**

UNE MATINÉE, QUATRE TEMPS

12

ŒUVRES PERSONNELLES

100 %

ONT PRODUIT UNE ŒUVRE ABOUTIE

SOMMAIRE

CE QUE CONTIENT CE RAPPORT

01	Introduction — contexte et enjeux	p. 04
02	Objectifs du projet	p. 06
03	Déroulement et méthodologie	p. 07
04	La galerie connectée	p. 10
05	Les supports audiovisuels	p. 11
06	Compendium — résultats et productions	p. 13
07	Bilan analytique	p. 20
08	Paroles des élèves	p. 22
09	Conclusion	p. 24
10	L'équipe et les mentions	p. 25

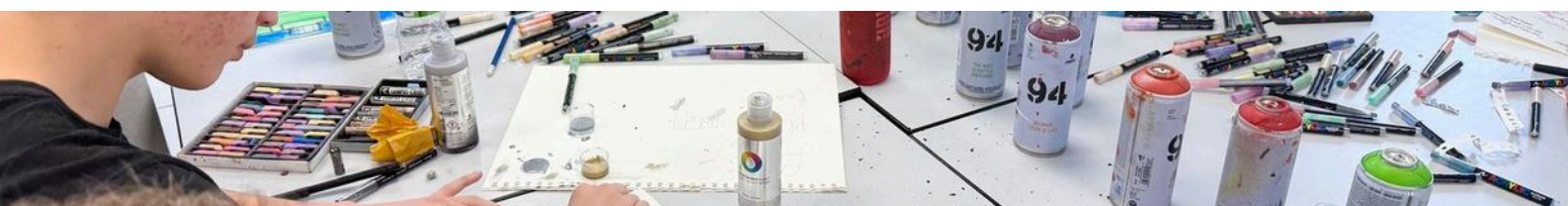


— CONTEXTE ET ENJEUX

L'IA COMME OUTIL, JAMAIS COMME AUTEUR

Dans le cadre du parcours d'Éducation Artistique et Culturelle et via le dispositif Pass Culture / ADAGE, Les Ateliers Lina Khei sont intervenus le mercredi 14 octobre 2026, de 9h à 12h, auprès d'une classe de 3^e de la Maison Familiale Rurale de Rioz, pour un atelier croisant création artistique traditionnelle et intelligence artificielle générative personnalisée.

Cette approche a instauré un dialogue entre art plastique et technologie : l'IA n'a pas été utilisée comme finalité mais comme outil d'interprétation du geste manuel. Chaque production numérique reste fidèle au croquis d'origine, et chaque élève a dicté lui-même ses retouches.



— PUBLIC ET MODALITÉS

PUBLIC	Classe de 3 ^e de la MFR de Rioz
EFFECTIF	20 élèves · 2 accompagnateurs (référente : Audrey Molitor)
DATE ET DURÉE	Mercredi 14 octobre 2026, 9h00 – 12h00
LIEU	Dans l'établissement — Rioz (70)
DISPOSITIF	Pass Culture Pro · ADAGE — parcours EAC
MÉDIUMS	Pastel sec, pastel à l'huile, graphite, feutres, bombe aérosol, papier fine art
OUTILS NUMÉRIQUES	IA générative personnalisée avec des skills dédiés : scan, rendu relief, extraction de palette



Offre réservable sur **ADAGE**, l'application dédiée à la généralisation de l'éducation artistique et culturelle du ministère de l'Éducation nationale. Financement : Pass Culture Pro, part collective.



— PHASE 1 : 9H00

COMPRENDRE AVANT DE CRÉER

Les trois familles d'intelligence artificielle au tableau, à partir d'exemples du quotidien, puis un atelier-débat sur la place de l'humain face à la machine.

— DU PROJET

QUATRE AMBITIONS

L'atelier offre aux élèves un cadre d'expérimentation mêlant compréhension des technologies, découverte artistique et expression personnelle.

01 Comprendre ce qu'est l'IA, concrètement

Distinguer l'IA classique, l'IA générative et l'IA fine-tunée à travers des exemples du quotidien, et découvrir ANIMO, une technologie d'IA émotionnelle conçue par Lina Khei avec les laboratoires de recherche de l'UTBM, sélectionnée parmi les huit startups les plus innovantes basées en Suisse. Débattre de la place de l'humain : notion d'auteur et usages responsables.

02 Faire de l'art un levier de sensibilisation

Aborder l'IA générative par le biais ludique de la création : genèse de l'art, codes professionnels de l'image — composition, lisibilité, hiérarchie visuelle — accords colorimétriques et résonance des couleurs, à travers des cas concrets transférables à leur vie scolaire, professionnelle et sociale.

03 Créer à la main, puis prolonger le geste

Produire un croquis personnel avec des techniques beaux-arts — pastel sec, pastel à l'huile, graphite — et street art — bombe aérosol — puis le faire interpréter par une IA générative personnalisée : scan du croquis, rendu ultra-réaliste en relief, extraction de la palette dominante. L'IA exécute, l'élève décide et reste l'auteur de son œuvre.

04 Valoriser et pérenniser les productions

Mettre à disposition de l'établissement une plateforme connectée accessible par QR code : galerie avant / après, fiches Matière & Couleur, reportage photographique et témoignages, pour partager le projet avec les familles et la communauté éducative.



IDÉATION, DÉBAT AU TABLEAU ET PREMIERS CROQUIS — LES QUATRE AMBITIONS EN SITUATION

— ET MÉTHODOLOGIE

QUATRE TEMPS, UN PARCOURS COMPLET

La progression permet aux élèves de s'approprier l'intelligence artificielle à travers un prisme à la fois artistique, technique et éthique.

Phase 1

9h00

IA et langage des couleurs

Les trois familles d'IA, à partir d'exemples du quotidien, puis un atelier-débat participatif sur la place de l'humain face à la machine.

- IA classique : règles et calcul (GPS, anti-spam)
- IA générative : texte, images, sons
- IA fine-tunée : un modèle enrichi de compétences — ex. ANIMO, Lina Khei x laboratoires UTBM
- 9h45 — Langage des couleurs : codes de l'image, accords et résonance

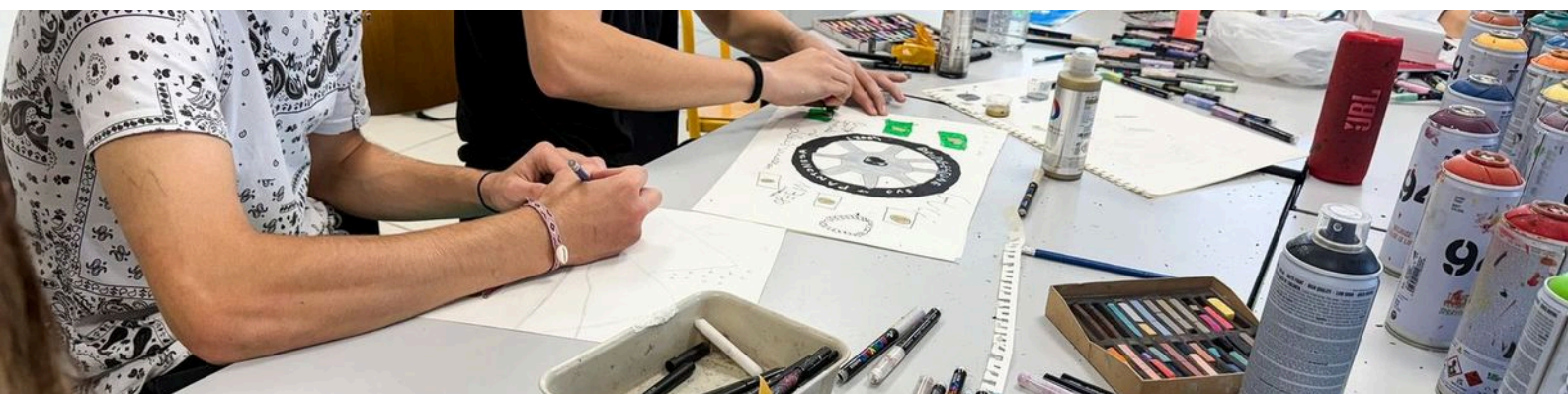
Phase 2

10h15

Création plastique et street art

Croquis d'idéation sur papier fine art : chaque élève choisit un sujet qui lui ressemble — famille, passion, prénom, souvenir.

- Médiums beaux-arts : pastel sec, pastel à l'huile, graphite, feutres
- Street art en extérieur : projections et drippings à la bombe aérosol
- Composer et accepter l'accident comme matière
- Présenter son œuvre au groupe : intention, couleurs, ressenti



Phase 3

11h15

L'IA personnalisée

Scan des 12 croquis et traitement par une IA générative personnalisée avec des skills développés pour l'atelier.

- Rendu ultra-réaliste en relief : goutte vernie, grain du pastel, texture du papier
- Extraction de la palette dominante et lecture de la résonance des couleurs
- Retouches dictées à l'oral par chaque élève
- L'IA exécute, l'élève décide : il reste l'auteur

Phase 4

11h45

Valorisation et restitution

Bilan à chaud en tour de table filmé — ressentis, moment préféré, regard sur l'IA — puis remise des Fiches Matière & Couleur et du QR code.

- Une galerie avant / après : croquis et œuvres augmentées
- Les Fiches Matière & Couleur : relief, palette, résonance
- Un reportage photographique et les témoignages filmés
- Une trace pérenne pour les familles et la communauté éducative



PHASE 3 — TRAITEMENT DES CROQUIS ET RETOUCHES DICTÉES PAR LES ÉLÈVES



— PHASE 2 · 10H15

LE GESTE, À LA BOMBE

Projections et drippings en extérieur. Composer, accepter l'accident comme matière, et oser : il n'y a pas besoin de savoir dessiner.

— RESTITUTION NUMÉRIQUE

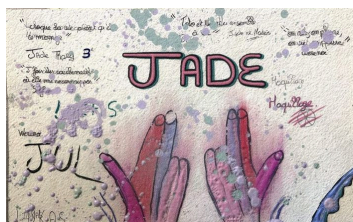
UNE TRACE **PÉRENNE**, ACCESSIBLE À TOUS

L'aboutissement du projet se concrétise dans une plateforme connectée accessible par QR code, qui met en lumière les douze créations des élèves et tout le parcours de la matinée.



lalkademie.com/mfr-rioz-2026

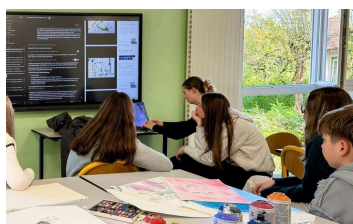
Adresse pérenne : elle ne changera pas. Le QR code peut être affiché dans l'établissement, intégré à un panneau d'exposition ou diffusé aux familles.



La galerie avant / après

Faites glisser le curseur sur chaque œuvre : à gauche le croquis d'atelier, à droite sa réinterprétation par l'IA personnalisée — relief, matière, lumière.

[OUVRIR LA GALERIE →](#)



Les deux documents à télécharger

Les Fiches Matière & Couleur (14 pages) et ce rapport de synthèse, en téléchargement direct, à projeter en classe.

[OUVRIR LES DOCUMENTS →](#)

AUDIOVISUEL — TOUT EST EN LIGNE

REPORTAGE, REELS ET MOTION DESIGN

La matinée a été documentée de bout en bout. Chaque bloc ci-dessous est cliquable et ouvre directement la section correspondante de la plateforme.

**Reportage photographique — onze images, une matinée**

De l'ouverture au tableau jusqu'à la séance IA sur grand écran, en passant par la bombe aérosol en extérieur.

[VOIR LE REPORTAGE →](#)

LES TROIS REELS — LA MATINÉE EN MOUVEMENT**Diriger l'IA, œuvre par œuvre**

Format court — la séance de retouches dictées.

**Le croquis, la matière, le geste**

Format court — la phase de création plastique.

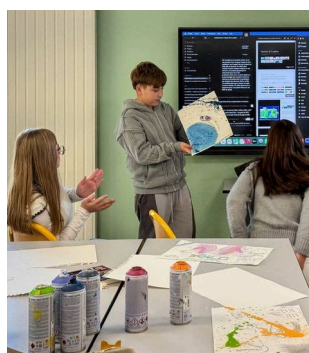
**Bombe aérosol en extérieur**

Format court — le street art, dehors.

Trois formats courts montés pour les réseaux de l'établissement, à diffuser librement auprès des familles et de la communauté éducative. Les huit témoignages filmés sont dans la section Paroles d'élèves.

— ONZE IMAGES, UNE MATINÉE

LA MATINÉE, EN IMAGES



DE L'OUVERTURE DE L'ATELIER À LA SÉANCE IA SUR GRAND ÉCRAN — REPORTAGE COMPLET SUR LA
PLATEFORME

06

COMPENDIUM

— RÉSULTATS ET PRODUCTIONS

Douze croquis, douze œuvres augmentées. Avant d'aborder la traduction numérique, chaque élève a matérialisé son intention sur papier fine art, en travaillant composition, texture et couleur. L'IA n'a fait que prolonger ce geste : elle révèle le relief, la goutte vernie, le grain du pastel — sans jamais s'écarter du dessin d'origine.

Chaque double ci-après présente le croquis d'origine à gauche et son interprétation à droite.



01 Le Terrain

pastel sec, feutre, projections acryliques



CROQUIS D'IDÉATION



→ INTERPRÉTATION IA PERSONNALISÉE

02 Roue de fortune

acrylique, feutre, dripping — rendu chrome & feuille d'or



CROQUIS D'IDÉATION



→ INTERPRÉTATION IA PERSONNALISÉE

03 Nuage intérieur

pastel sec estompé, feutre fin



CROQUIS D'IDÉATION



→ INTERPRÉTATION IA PERSONNALISÉE

04 Nuit, le chemin

bombe aérosol, encre, mine graphite — ciel étoilé



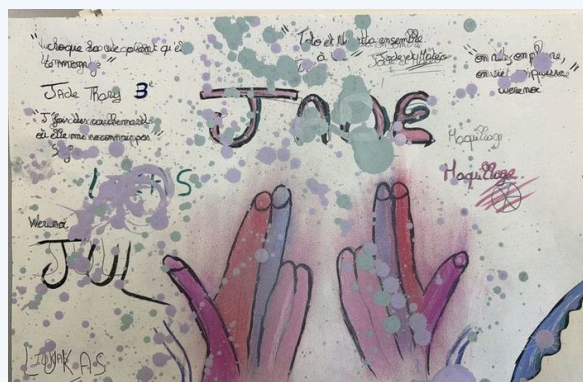
CROQUIS D'IDÉATION



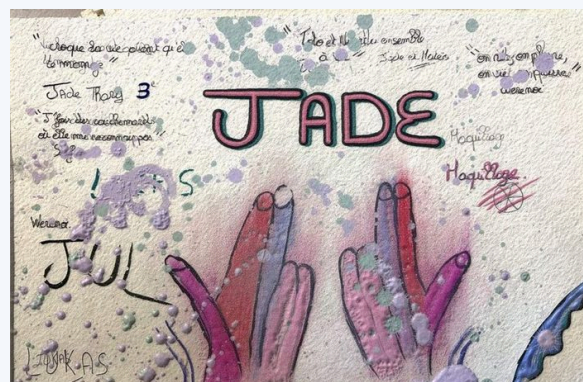
→ INTERPRÉTATION IA PERSONNALISÉE

07 Mains & identités

pastel, feutre, projections acryliques



CROQUIS D'IDÉATION



→ INTERPRÉTATION IA PERSONNALISÉE

08 Le prénom

feutre, aquarelle, couleurs acryliques



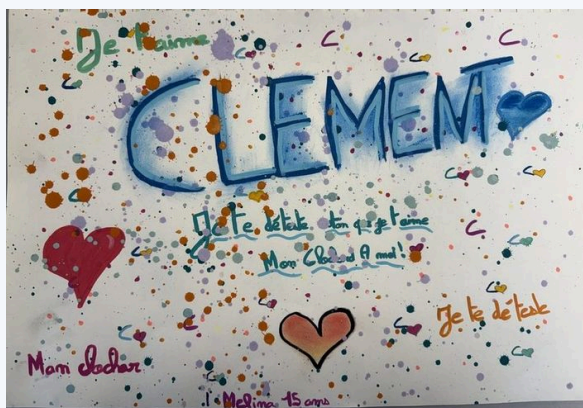
CROQUIS D'IDÉATION



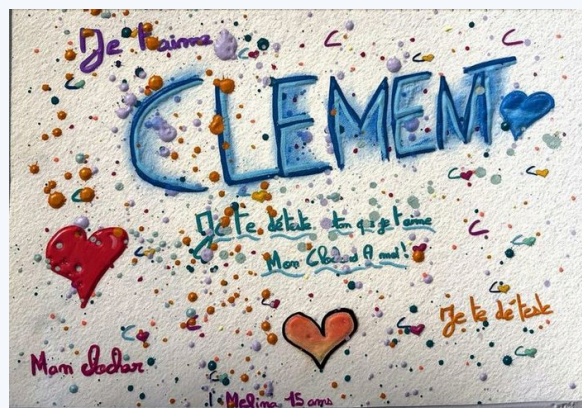
→ INTERPRÉTATION IA PERSONNALISÉE

09 Je t'aime, je te déteste

bombe aérosol, feutres, projections



CROQUIS D'IDÉATION



→ INTERPRÉTATION IA PERSONNALISÉE

10 Le village sous l'averse

mine graphite, feutre, pastel, projections



CROQUIS D'IDÉATION



→ INTERPRÉTATION IA PERSONNALISÉE

11 Compte-tours

pastel bleu, feutre, encre projetée



CROQUIS D'IDÉATION



→ INTERPRÉTATION IA PERSONNALISÉE

12 La maison au jardin

pastel sec, feutre fin, projections acryliques



CROQUIS D'IDÉATION



→ INTERPRÉTATION IA PERSONNALISÉE

— CE QUE LES ÉLÈVES EN RETIRENT

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- **Esprit critique & culture numérique** — distinguer les types d'IA, questionner la notion d'auteur, formuler un usage responsable
- **Expression orale & argumentation** — présenter son œuvre au groupe, expliquer ses choix de couleurs, dicter ses retouches avec précision
- **Créativité & pratique plastique** — expérimenter pastel, graphite, aérosol ; composer ; accepter l'accident comme matière
- **Lecture de l'image & langage des couleurs** — nommer une dominante, comprendre une harmonie, transférer ces repères à la vie
- **Autonomie, confiance & coopération** — une œuvre aboutie pour chacun sans « savoir dessiner »

POINTS FORTS IDENTIFIÉS

- **Engagement immédiat et apaisement du groupe** pendant le dessin : une activité décrite comme « détendante », « qui enlève le stress »
- **Compréhension réelle du lien art / IA** : « on utilise nos dessins pour guider l'IA »
- **Qualité et diversité des 12 productions**, toutes personnelles ; vocabulaire approprié (types d'IA, palette, dominante)

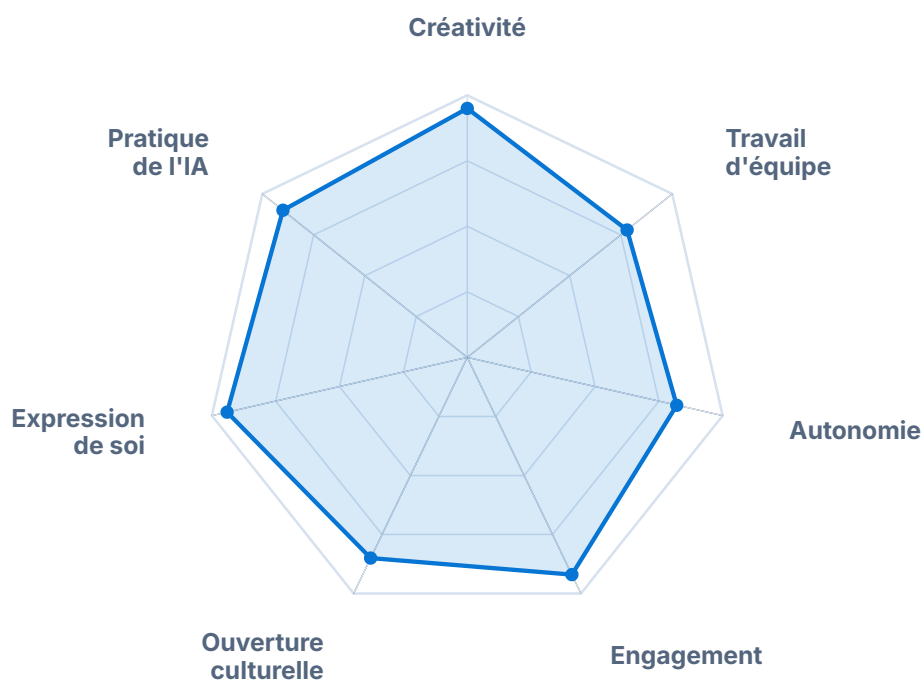
AXES D'AMÉLIORATION

- **Prolonger sur une journée complète** ou deux demi-journées : demande spontanée de plusieurs élèves
- **Prévoir une fiche d'intention écrite** avant le croquis pour les plus réservés
- **Réinvestir les Fiches Matière & Couleur** en classe, en arts plastiques comme en éducation aux médias



— IMPACT DU PROJET SUR LES ÉLÈVES

COMPÉTENCES TRANSVERSALES



— LECTURE DU GRAPHIQUE

Le radar met en évidence l'impact fort de l'atelier sur le développement des compétences transversales : créativité et expression de soi au plus haut, appropriation directe d'une IA générative personnalisée, et dynamique collective très forte. Les élèves de 3^e ont également renforcé leur autonomie, leur esprit critique et leur confiance en eux.



— BILAN À CHAUD

CE QU'ILS EN DISENT

Filmés en fin de matinée, au tour de table : ce qu'ils ont préféré, ce qu'ils ont compris de l'IA, ce qu'ils retiennent. Les huit témoignages sont retranscrits ici mot pour mot.

« C'était bien avec l'IA, et j'ai bien aimé les bombes aussi. Ce qui était bien, c'est que quand on dessinait, ça détend : ça a enlevé le stress de tout le monde. Ce serait bien que ça dure toute la journée. J'avais déjà utilisé l'IA, comme tout le monde, mais pas pour ça, pas pour le dessin. »

EDVIN, 15 ANS

« J'ai bien aimé. Mélanger de l'art et de l'IA, c'était bien — et j'ai compris le lien : ça nous a servi à créer une œuvre à partir de notre dessin, pas juste à demander une affiche à une IA. »

AMBRE, 16 ANS

« J'ai découvert plein de choses : comment ça marchait l'IA, correctement, sans faire n'importe quoi avec. J'ai découvert la peinture alors que normalement je n'aime pas dessiner — on a appris à utiliser les bombes correctement. C'était super intéressant, dommage que ce ne soit pas plus long. »

JADE, 14 ANS

« J'ai bien aimé. Un peu de tout, mais ce que je retiens de la matinée, c'est la peinture. Je ne connaissais pas la force des couleurs, leur intérêt, ce qu'elles veulent dire. »

EVAN, 15 ANS



« J'ai bien aimé l'activité, surtout dessiner au crayon de papier. Et ça m'a surpris comment l'IA peut modifier les images : ça permet de faire plusieurs propositions à partir d'un dessin et de jouer avec. »

NOAH, 15 ANS

« Oui, j'ai aimé l'atelier, c'était bien. Utiliser l'intelligence artificielle comme ça, je ne l'avais jamais fait. En vrai, c'est bien. »

LOUIS, 15 ANS

« J'ai bien aimé le dessin, alors que d'habitude je n'aime pas ça. Et la surprise, c'était les images. L'IA, c'est un bon outil. »

UNE ÉLÈVE DE 3^e

« J'ai bien aimé l'atelier. Ce que j'ai préféré, c'est les bombes. »

SUADA, 15 ANS

« Il n'y a pas besoin de savoir dessiner, et c'est là que c'est beau. Vous avez tous réussi : chacun a mis un bout de sa personnalité sur la feuille. Servez-vous de ces technologies comme ça — pas à votre place, mais en complément. »

LINA KHEI — ARTISTE INTERVENANTE

[Voir les huit témoignages filmés sur la plateforme →](#)



LE TOUR DE TABLE DE FIN DE MATINÉE — LES HUIT TÉMOIGNAGES SONT FILMÉS ET CONSULTABLES EN LIGNE

09

CONCLUSION

— UNE EXPÉRIENCE FORMATRICE ET TRANSVERSALE

En trois heures, les élèves de 3^e de la MFR de Rioz ont traversé un cycle créatif complet : comprendre, débattre, créer à la main, puis diriger une intelligence artificielle pour prolonger leur geste.

Le résultat est double : douze œuvres personnelles et abouties, et une compréhension concrète de ce qu'est une IA, de ce qu'elle fait et de ce qu'elle ne remplace pas.

La plateforme connectée et les Fiches Matière & Couleur prolongent l'atelier au-delà de la matinée, dans les trois piliers de l'EAC — créer, comprendre, partager.

— L'ATELIER A RENFORCÉ

- la confiance en soi par la valorisation des productions individuelles
- la créativité par l'expérimentation du pastel, du graphite et de la bombe aérosol
- la lecture de l'image et le langage des couleurs
- la capacité à formuler, structurer et dicter ses intentions
- l'esprit critique face aux outils numériques et aux images générées
- l'autonomie dans un processus complet, de l'idée à l'œuvre augmentée



L'ÉQUIPE

POUR SUIVRE LE TRAVAIL

Notre structure culturelle est référencée sur la plateforme ADAGE — l'outil officiel du ministère de l'Éducation nationale qui facilite l'accès aux offres artistiques et culturelles pour les établissements scolaires. Nous intervenons sur toute la France.

Lina Khei

DIRIGEANTE · ARTISTE FONDATRICE

contact@linakheiart.com
07 88 27 71 72

Margot Lebrun

RÉFÉRENTE ADAGE & PASS CULTURE PRO

margot@linakheiart.com

Zoé Genestie

DÉVELOPPEMENT ÎLE-DE-FRANCE

lalk.zoegenestie@gmail.com
06 40 72 55 98

Claire Aubrey

DÉVELOPPEMENT BOURGOGNE-FRANCHE-COMTÉ

contact@linakheiart.com



La plateforme reste en ligne

lalkacademie.com/mfr-rioz-2026 — galerie des douze œuvres, fiches Matière & Couleur, reportage et témoignages filmés.

