



RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



L'IA AU SERVICE DE LA CRÉATIVITÉ





OBJECTIFS

- Identifier les éléments théoriques structurant le processus créatif.
- Identifier les enjeux, la plus-value et les limites de l'IA dans un processus créatif.
- Expérimenter l'usage de l'IA dans un projet co-créatif.

BRAINSTORMING

« Selon vous, qu'est-ce que la créativité ? »

- La capacité à imaginer des choses nouvelles
- production imaginaire
- L'imagination au pouvoir ! Rendre le quotidien ludique
- essayer de rendre réel notre imagination
- Un brouillard
- la capacité à imaginer, réagir, trouver une solution de façon innovante
- capacité humaine, inventivité, originalité et singularité, imagination
- Associer des éléments les uns aux autres.
- Capacité à imaginer des nouvelles choses seul ou ensemble, à partir de rien ou de quelque chose d'existant.
- Imagination
- Projet/ production/ inventivité/ création/ Idées/ Expression
- Avoir des idées nouvelles, originales qu'on utilise pour créer des choses
- Imaginer des solutions inédites
- Associer des éléments différents "pour faire autre"
- La créativité, c'est la capacité à imaginer, inventer ou créer quelque chose de nouveau et d'original. Cela peut être une idée, une solution à un problème, une œuvre artistique ou une façon différente de faire les choses en utilisant son imagination pour produire quelque chose d'unique.



LA CRÉATIVITÉ ?

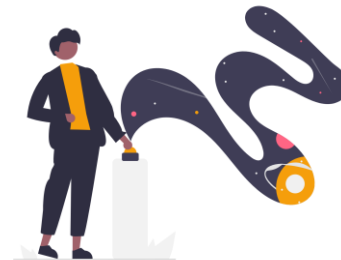
En neurosciences

« C'est la capacité de produire quelque chose qui soit à la fois original, **nouveau**, inhabituel et en même temps qui soit **adapté**, approprié au contexte ou à la question qu'on se pose. »



Source : Todd Lubart, psychologue à l'Université Paris Descartes

2 approches pour étudier la créativité



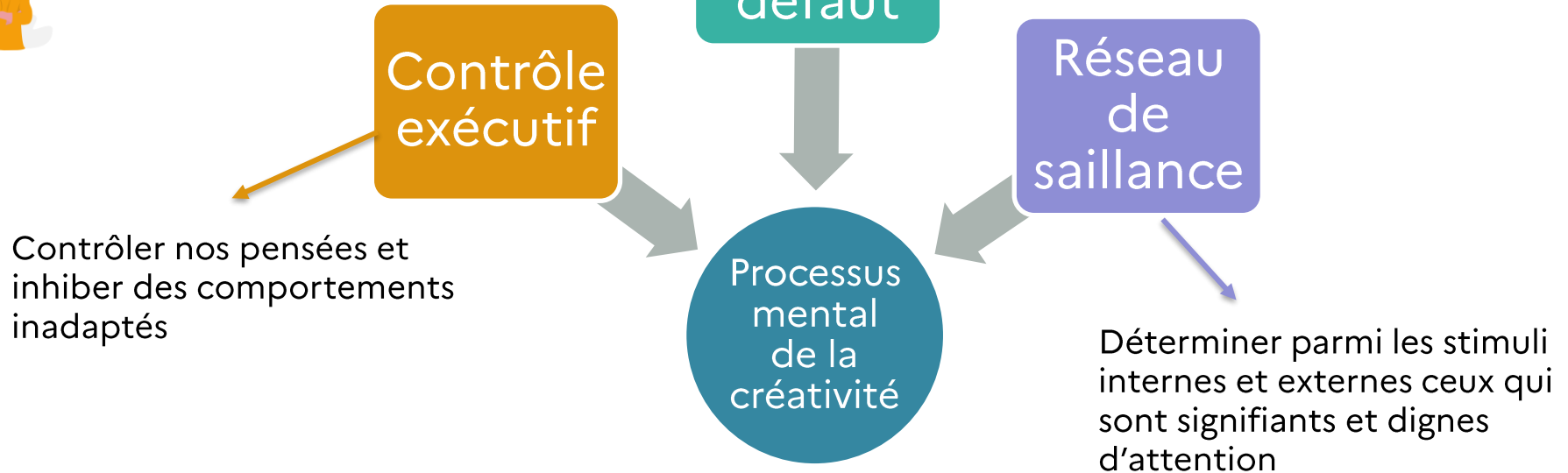
PENSÉE DIVERGENTE

- Génération d'une **grande quantité** d'idées.
- Identifier les idées reconnues comme originales, nouvelles et inhabituelles.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

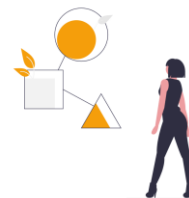
- Problèmes qui suscitent un phénomène d'**INSIGHT** ou un moment d'**EURÊKA**.
- Pour les résoudre, capacité à **s'écarter**, faire un pas de côté.

3 réseaux cérébraux



Les 4 grandes étapes du processus créatif

Selon Graham Wallas



1

La préparation

Recueil et analyse des informations afin de résoudre un problème.



2

L'incubation

Moment où nous laissons décanter le problème en faisant autre chose.



3

L'illumination

« Eurêka » moment où les idées prennent forme de manière soudaine.



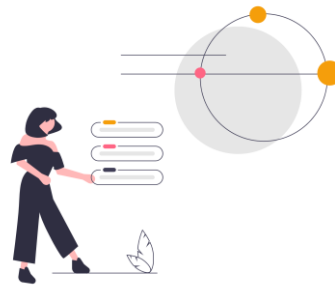
4

La vérification

Évaluation de la pertinence de cette idée par rapport au problème posé.



IA ET CRÉATIVITÉ



- Les machines n'apprennent pas au sens humain du terme, et ne suivent pas les mêmes processus et les mêmes règles.
- Elles procèdent par accumulation de données.
- Il y a « *création* » parce qu'il y a remaniement de l'existant. Elle ne peut pas émettre une idée nouvelle comme le fait un humain puisque par définition l'idée nouvelle n'existe pas dans ses bases de données.

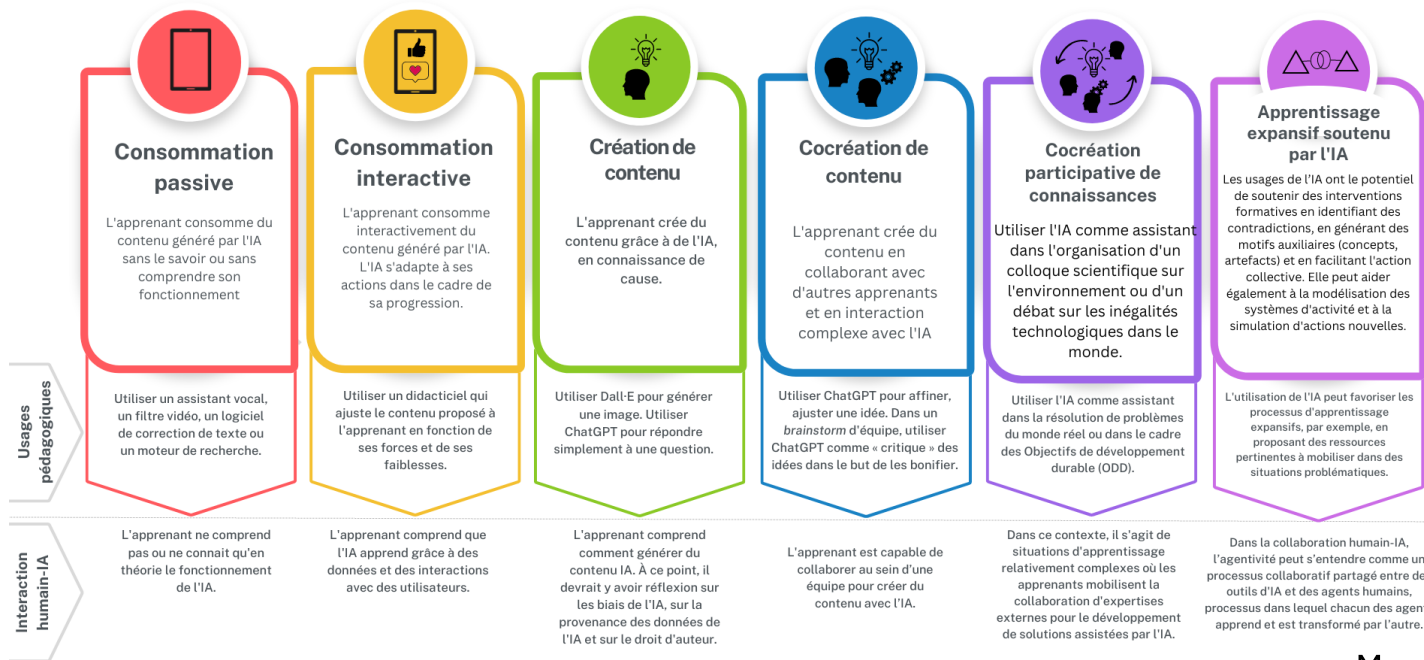
Source : *Intelligence artificielle et créativité humaine*, J-M Moncorger

Usages créatifs de l'IA en éducation

#PPai6. Usages créatifs de l'IA en éducation: de consommateurs à co-créateurs

Instanciation du modèle passif-participatif (#PP6) à l'IA dans l'éducation (#PPai6). Plus d'information sur <https://lstu.fr/ppai6>

Margarida Romero, Simon Duguay, Guillaume Isaac, Sylvie Barma, Caroline Duret, Laurent Heiser et Vivien Lake (2023). Merci à Jean-Baptiste Touja pour la révision.



Margarida Romero

ATELIERS DE PRATIQUE

CRÉATION D'UN MUSÉE VIRTUEL



Méthode de PROMPT

Méthode IMAGES

En appliquant ces six étapes, vous obtiendrez des requêtes précises et créatives qui guideront efficacement l'IA dans la génération d'images.

I INTENTION
L'intention détermine le but de l'image : que vous le-vous transmettre? Définissez le contexte et l'objectif précis, comme une illustration éducative, un visuel artistique ou une communication promotionnelle
Exemple : Créer une image pour enseigner les animaux

M MOTIF
Le motif est le cœur de l'image : le personnage, l'objet ou le lieu central. Plus vous décrivez clairement cet élément, plus l'IA comprendra ce que vous voulez. Mentionnez des détails comme les formes, les couleurs ou les actions.
Exemple : Un renard assis dans une prairie

A AMBIANCE
L'ambiance reflète l'atmosphère générale de l'image. Pensez aux émotions que l'image doit susciter : joyeuse, mystérieuse, paisible. Ajouter des détails sur les couleurs, la lumière et le ton général.
Exemple : Une ambiance féerique avec des tons pastel et une lumière douce.

G GRAIN
Le grain définit le niveau de précision attendu dans l'image. Voulez-vous une scène minimaliste ou riche en détails? Spécifiez les textures, les motifs et les éléments secondaires.
Exemple : Des fleurs colorées et des herbes hautes détaillées autour du renard.

E ESTHÉTIQUE
L'esthétique concerne la disposition des éléments et le cadrage de l'image. Décrivez si vous souhaitez un gros plan, une vue panoramique ou un focus spécifique. Cela aide à structurer visuellement le résultat.
Exemple : un plan rapproché sur le renard avec une prairie floue en arrière-plan.

S STYLE
Le style comprend les genres artistiques, les références culturelles ou les mouvements artistiques que vous souhaitez intégrer. Cela donne à l'IA des indications sur le rendu esthétique final.
Exemple : Inspiré des peintures impressionnistes.

SAINTE-ANNE
PRIMAIRE / SECONDAIRE / COLLÈGE



Merci pour votre participation