Université de Fribourg, PLEMOS Lab
« Processus, Autorégulation & Apprentissage »

PLE MOS Lab Processes of learning, motivation and self-regulation
www.plemos.education

L'IA supprime la créativité des élèves

Grange, J., & Mursal, G.

Dans Berger, J.-L., Jan, D. et da Silva, S. (dir.). (2026). *Mythologie pédagogique : l'intelligence artificielle en éducation*. Amazon Kindle Direct Publishing.

Editeur

Amazon Kindle Direct Publishing

URI

https://plemos.education/wp-content/uploads/mp2/mp2-05.pdf

Résumé

Ce chapitre vise à déconstruire le mythe selon lequel l'IA constituerait une menace pour la créativité. Nous nous sommes intéressés à l'utilisation de l'IA dans un contexte éducatif et à son impact sur le processus créatif de l'apprenant·e. Après avoir décrit le mythe et les raisons pour lesquelles ce dernier existe, nous avons défini les notions de créativité et de processus créatif de l'apprenant·e selon les modèles de Lubart (2015), de Sadler-Smith (2015) et de Wang et al. (2025). Nous avons ensuite développé plusieurs arguments, étayés scientifiquement, qui viennent contrer le mythe. De plus, après avoir relevé les problèmes que le mythe pouvait engendrer, nous proposons quelques pistes de réflexion pour le contrer. Nos conclusions finales sont que le meilleur moyen pour intégrer l'IA comme aide à la créativité est donc de former les apprenant·e·s à appréhender son usage de manière consciente et efficace, mais également d'insister sur le rôle de la co-créativité entre l'apprenant·e et la machine.

Citer ce chapitre

Grange, J., & Mursal, G. (2026). L'IA supprime la créativité des élèves. Dans J.-L. Berger, D. Jan et S. da Silva (dir.), *Mythologie pédagogique : l'intelligence artificielle en éducation* (p. 46-55). Amazon Kindle Direct Publishing. https://plemos.education/wp-content/uploads/mp2/mp2-05.pdf

Mythologie pédagogique

l'intelligence artificielle en éducation

Sous la direction de Jean-Louis Berger, David Jan et Sara da Silva

Mythologie pédagogique :

l'intelligence artificielle en éducation

Sous la direction de
Jean-Louis Berger, David Jan et Sara da Silva

© 2026, Jean-Louis Berger, David Jan et Sara da Silva

Cet ouvrage est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution, Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International (CC BY-NC 4.0). Cette licence autorise le partage et l'adaptation de l'ouvrage à des fins non commerciales, à condition d'en créditer les auteurs. https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.fr

ISBN : 9798175269940
Couverture : David Jan
Révision des textes et contrôle de la qualité scientifique : Jean-Louis Berger et Sara da Silva
Mise en page : Sara da Silva
Publication: Amazon Kindle Direct Publishing (KDP)
Contact : info@plemos.education

PLE MOS Lab
Processes of learning, motivation and self-regulation
www.plemos.education

Comment citer cet ouvrage

Berger, J.-L., Jan, D., & Da Silva, S. (2026). *Mythologie pédagogique : l'intelligence artificielle en éducation*. Amazon Kindle Direct Publishing.

Remerciements

Les étudiantes et les étudiants qui ont rédigé les chapitres composant cet ouvrage, dont le travail témoigne d'un engagement rigoureux et d'une contribution substantielle à la réflexion qui y est développée.

Sarah Chardonnens, Pierre-François Coen et Lionel Alvarez pour leurs chapitres de discussion, qui reflètent avec justesse la profondeur de leur expertise respective et qui constituent un apport précieux à l'ensemble de l'ouvrage.

Gibreel Mursal pour la relecture linguistique attentive de cet ouvrage ainsi que pour le soin apporté à sa correction.

Table des matières

Introduction
De l'importance de discuter de l'IA en éducation sous forme de mythes 1
Par Jean-Louis Berger, David Jan et Sara da Silva

SECTION 1
MYTHES PÉDAGOGIQUES

Chapitre 1
L'IA va remplacer les enseignant·e·s 13
Par Albane Davron et Sandy Lafosse

Chapitre 2
L'IA favorise la réflexion autonome de l'apprenant·e 24
Par Samuel Favez

Chapitre 3
L'IA est un juge impartial de la performance académique 35
Par Oriane Richard et Paulina Havran

Chapitre 4
L'IA supprime la créativité des élèves 46
Par Julien Grange et Gibreel Mursal

Chapitre 5
L'IA déshumanise l'éducation 56
Par Tiffany Fumeaux et Léa Zürcher

Chapitre 6
L'IA motive les élèves à apprendre 66
Par Giorgia Casoli et Aurélie Brodard

Chapitre 7
L'IA comprend les émotions des élèves 75
Par Léa Bou Chacra et Florent Droël

Chapitre 8
L'IA est inadaptée au métier d'enseignant 86
Par Nathan Nagalingam

SECTION 2

DISCUTANT·E·S

CHAPITRE 9
L'IA en éducation : prendre les mythes au sérieux pour mieux les dépasser 97
PAR SARAH CHARDONNENS LEHMANN

CHAPITRE 10
Le/la colocataire docile 105
PAR PIERRE-FRANÇOIS COEN

CHAPITRE 11
L'urgence de dépasser le technocentrisme 114
PAR LIONEL ALVAREZ

Glossaire 122

Chapitre 4

L'IA supprime la créativité des élèves

Julien Grange et Gibreel Mursal

Résumé

Ce chapitre vise à déconstruire le mythe selon lequel l'IA constituerait une menace pour la créativité. Nous nous sommes intéressés à l'utilisation de l'IA dans un contexte éducatif et à son impact sur le processus créatif de l'apprenant·e. Après avoir décrit le mythe et les raisons pour lesquelles ce dernier existe, nous avons défini les notions de créativité et de processus créatif de l'apprenant·e selon les modèles de Lubart (2015), de Sadler-Smith (2015) et de Wang et al. (2025). Nous avons ensuite développé plusieurs arguments, étayés scientifiquement, qui viennent contrer le mythe. De plus, après avoir relevé les problèmes que le mythe pouvait engendrer, nous proposons quelques pistes de réflexion pour le contrer. Nos conclusions finales sont que le meilleur moyen pour intégrer l'IA comme aide à la créativité est donc de former les apprenant·e·s à appréhender son usage de manière consciente et efficace, mais également d'insister sur le rôle de la co-créativité entre l'apprenant·e et la machine.

Description du mythe

L'utilisation de l'IA connaît une croissance exponentielle dans de nombreux domaines depuis plusieurs années, aussi bien dans les secteurs de l'industrie et de l'économie que dans ceux de la science, de la recherche, du design et de l'ingénierie (Medic, 2025). Une récente analyse bibliométrique, menée sur la base de plus de deux cents millions d'articles scientifiques, montre que la proportion de domaines de la recherche utilisant un type d'IA est passée de 14 % en 1960 à plus de 98 % en 2023 (Hajkowicz et al., 2023). Le champ de l'éducation a suivi cette tendance, et l'arrivée plus récente des IA a notamment bousculé les pratiques des étudiant·e·s universitaires (Johnston et al., 2024).

Nadeau et Jobin (2024) définissent l'IA générative comme un outil ayant la faculté de générer des contenus originaux à partir d'un prompt, qu'il s'agisse de textes,

d'images, de vidéos, de musique, de voix de synthèse ou encore de codes informatiques. La particularité qu'a l'IA de générer des contenus nouveaux questionne sur son utilisation d'un point de vue éducatif, notamment concernant le développement de la créativité des apprenant·e·s. Le mythe sur lequel nous allons nous pencher postule que l'IA, par sa capacité de génération, risque de supprimer la créativité de l'apprenant·e.

Nous pouvons formuler ce mythe de manière plus précise en avançant l'idée selon laquelle l'IA, en facilitant l'accès à des contenus rapidement produits et perçus comme originaux, conduirait progressivement l'apprenant·e à se reposer essentiellement sur la machine pour réaliser des tâches créatives. Selon cette perspective, l'IA ne serait plus seulement un outil de soutien à l'idéation ou à la structuration, mais deviendrait un substitut complet au processus créatif humain. Cet éboulement, allant d'une assistance ponctuelle à une délégation totale, nourrirait la crainte d'un appauvrissement des capacités créatives, voire d'une disparition progressive de l'engagement personnel de l'apprenant·e dans ses productions.

Pour quelles raisons ce mythe existe-t-il ?

Sternberg et Lubart (1995) proposent un modèle multivarié de la créativité. Selon cette approche, la créativité humaine naît par l'intermédiaire de facteurs cognitifs (intelligence, connaissances), conatifs (style, personnalité et motivation de l'individu), émotionnels et environnementaux. Ce sont ces différents facteurs qui permettent à une personne de déployer son potentiel créatif afin de réaliser une production nouvelle et adaptée au contexte. Par son mode de fonctionnement, l'IA pourrait intervenir sur plusieurs facteurs, notamment en soutenant la cognition de l'utilisateur·trice. Une étude de Barrett et Pack (2023), menée sous la forme de questionnaires complétés par 226 étudiant·e·s et enseignant·e·s universitaires, a montré que les grands modèles de langage [8] étaient considérés comme principalement utiles dans la génération d'idées préalables et dans l'organisation du travail rédactionnel. Cet exemple nous montre que l'IA est notamment mobilisée par ses utilisateurs·trices afin de générer des idées nouvelles auxquelles ils·elles n'auraient pas pensé.

Une autre étude va même plus loin en comparant la créativité de l'IA à celle de l'être humain. Elle confronte 46 participant·e·s de l'université de McMaster

[8] Dans cet ouvrage, nous utiliserons l'expression « grands modèles de langage » pour désigner les *Large Language Models* (LLM), une définition détaillée de ce terme est fournie dans l'index.

(Canada) à à trois modèles différents (ChatGPT-4o d'OpenAI, DeepSeek-V3 et Gemini 2.0) sur plusieurs tâches de complexité variable. Ces tâches ont été évaluées à partir de deux tests, nommés *Alternative Uses Task* (AUT) qui concerne la pensée divergente ou la production d'idées originales, et *Remote Associates Test* (RAT) qui touche à la convergence, soit la résolution de problèmes. La recherche a conclu que l'IA, dans ce contexte, surpassait les êtres humains autant dans les tâches de pensée divergente que convergente (Arora et al., 2025). Ces deux études viennent ainsi nourrir le mythe selon lequel le processus créatif pourrait être délégué à la machine et irait même jusqu'à remplacer totalement l'être humain dans certains contextes.

Une autre raison qui vient appuyer ce mythe pourrait naître de la crainte de la nouveauté éducative offerte par l'IA. Pour Atchley et al. (2024), l'histoire des technologies éducatives suit en effet un cycle récurrent passant par le scepticisme, l'adoption et finalement une compréhension plus fine de l'outil en question. L'essor récent de l'IA dans le domaine de l'éducation nous amène à penser que nous nous situons encore dans la première phase de ce cycle, ce qui expliquerait l'inquiétude ressentie face à ce nouvel instrument.

Pourquoi ce mythe est-il erroné ?

Afin de montrer les raisons pour lesquelles ce mythe peut être contré, il est nécessaire de définir plus précisément le concept de créativité. Kampylis et Valtanen (2010) ont mis en lumière les nombreuses difficultés à donner une définition unanime de la créativité. S'appuyant sur plus de mille articles scientifiques et une centaine de livres offrant chacun leur définition, ils ont cherché à lister les caractéristiques les plus récurrentes qui entrent dans la multitude de définitions existantes. Ainsi, la créativité est très régulièrement définie comme une habileté individuelle qui sous-tend une activité intentionnelle, intervient dans un contexte spécifique et dont la finalité est un produit nouveau et adapté au contexte dans lequel il se trouve.

Pour la suite du travail, nous garderons la définition de Lubart et al. (2015), qui décrit la créativité comme « la capacité à réaliser une production qui soit à la fois nouvelle et adaptée au contexte dans lequel elle se manifeste » (p.23). Pour être considérée comme créative, une production doit se distinguer de celles déjà réalisées par son originalité et son imprévisibilité, mais elle doit également être adaptée à la demande en respectant certains critères préétablis. Boden (1998), pionnière de la recherche sur la créativité, soutient identiquement cette notion de nouveauté, tout en y ajoutant un critère de valeur et de surprise. Ce dernier aspect prendra une place essentielle dans le modèle présenté ci-dessous.

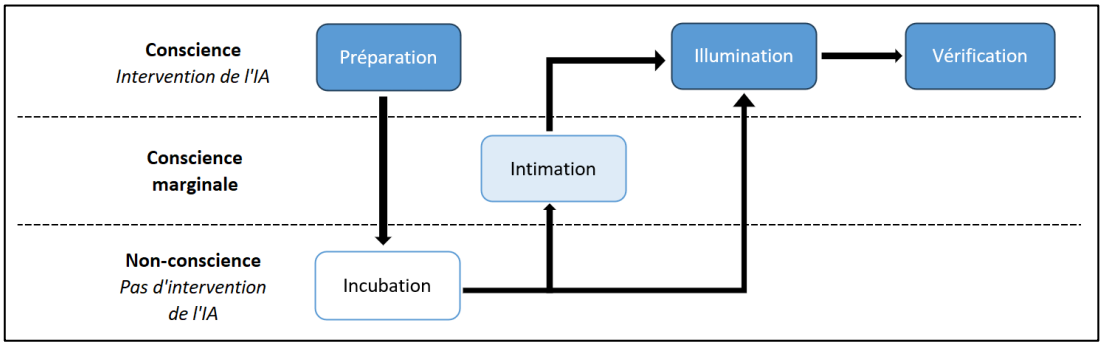
La créativité, un processus en cinq phases

Afin de comprendre le déroulement du processus créatif de l'apprenant·e, nous avons sélectionné le modèle théorique des cinq phases de Sadler-Smith (2015). Il se base sur le célèbre modèle de Wallas en quatre stades (préparation, incubation, illumination, vérification) en y ajoutant une étape et en définissant le niveau de conscience de chaque stade présent (Figure 1).

Dans une tâche créative complexe, la préparation ouvre le processus créatif et la vérification le boucle. Ces deux étapes sont considérées comme conscientes pour l'apprenant·e. Durant l'incubation, il·elle ne pense pas de manière consciente ou volontaire au problème à résoudre, mais ce sont des événements mentaux inconscients et involontaires qui s'y déroulent. Wallas définit l'étape d'illumination comme étant strictement limitée à l'éclair soudain et imprévu qui marque l'aboutissement d'un enchaînement d'associations et qui se conclut par un déclic final. Nous remarquons ici que l'illumination est fortement ressemblante à la notion de surprise avancée dans la définition de Boden (1998). En l'approfondissant, nous pouvons également établir un lien direct avec le concept de l'« insight » en psychologie. En effet, ce phénomène est défini comme étant une compréhension soudaine amenant une nouvelle interprétation d'une situation et aboutissant à la résolution d'un problème (Sternberg et Davidson, 1995). Finalement, une cinquième étape se rajoute au modèle de Wallas, l'intimation, composée de trois éléments différents : laisser venir les idées naturellement, saisir l'intuition avant qu'elle ne disparaisse et réussir à exprimer ses pensées très fugitives (Sadler-Smith, 2015).

Figure 1.

Les cinq phases du processus créatif (traduit et adapté de Sadler-Smith, 2015)



Si l'IA peut intervenir dans les phases conscientes de préparation et de vérification, il serait injustifié de dire qu'elle pourrait le faire pour les phases d'incubation, d'intimation et d'illumination. En effet, comme ces trois phases sont indépendantes de toute conscience, l'apprenant·e n'a aucun contrôle sur celles-ci

et ne peut donc pas interagir avec une IA lors de ces moments-clés du processus créatif.

Ces constatations nous amènent à tirer une première conclusion en lien avec le mythe : l'IA ne peut pas supprimer totalement la créativité humaine de par la nature de son processus. Néanmoins, qu'en est-il des parties conscientes ? L'IA pourrait-elle les soutenir ou même aller jusqu'à les remplacer ? Afin de répondre à ces questions, nous allons déterminer, sur la base de la littérature scientifique, la manière dont l'IA et l'être humain peuvent collaborer dans une visée créative.

L'IA, un soutien ou un remplacement de la créativité ?

De nombreux arguments sont avancés afin de montrer que l'IA soutient le processus créatif de l'apprenant·e, sans toutefois le supprimer. Ainsi, une étude réalisée dans un contexte d'apprentissage d'une langue étrangère, qui a recueilli les avis de 546 étudiant·e·s universitaires par le biais de questionnaires, a conclu que l'IA était perçue comme un soutien créatif utile, notamment pour la génération d'idées, la production de feedback sur des tâches écrites, ainsi que pour l'apprentissage de vocabulaire (Alzubi et al., 2025).

De plus, une recherche mixte, menée par l'intermédiaire d'entretiens semi-directifs avec 23 participant·e·s (15 étudiant·e·s et 8 enseignant·e·s) ainsi que par un questionnaire en ligne (120 étudiant·e·s et 30 enseignant·e·s), conclut à une perception favorable des deux types d'acteurs. Il s'agit de l'utilisation de l'IA comme soutien à la création. De fait, cette dernière pourrait donner de nouvelles idées, des pistes de résolution de problèmes différentes, ainsi que des feedbacks personnalisés pertinents qui aideraient les apprenant·e·s à produire des travaux plus créatifs (Lin et Chen, 2024).

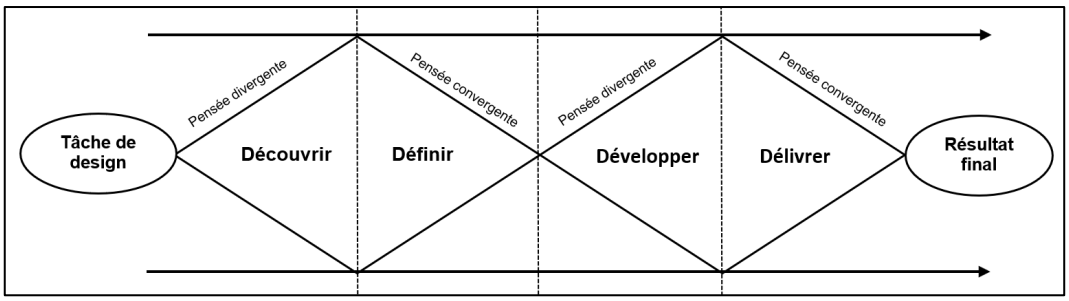
Finalement, une méta-analyse de 28 études regroupant plus de 8000 participant·e·s s'est penchée sur l'impact de l'IA sur la créativité humaine. Trois dimensions ont été examinées : la comparaison entre les idées créatives propres à l'IA et celles des êtres humains, la créativité des conceptions par la collaboration entre l'IA et ces derniers, ainsi que leur diversité (Holzner et al., 2025). Les études sélectionnées se sont établies sur différentes tâches touchant plusieurs aspects de la créativité, tels que la résolution de problèmes, l'imagination ou l'emploi non conventionnel de certains objets. Les résultats de cette méta-analyse montrent que les IA atteignent globalement un niveau de créativité comparable à celui des êtres humains. De plus, les sujets utilisant une IA obtiennent de meilleures performances créatives que ceux travaillant seuls. Cependant, l'étude note que la collaboration avec une IA réduit fortement la diversité des idées produites, ce qui peut conduire à une homogénéisation des contenus.

Double Diamant : un modèle d'analyse du processus créatif

Une autre étude menée par Wang et al. (2025) reprend une démarche de comparaison similaire entre la collaboration IA-humain et la pratique humaine seule, en s'intéressant plus précisément au domaine du design. À travers une méthode mixte combinant un devis expérimental factoriel et des entretiens semi-structurés, elle vise à mesurer l'effet de cette collaboration sur la performance créative des designers, opérationnalisée à travers cinq dimensions (la capacité perçue de soutien créatif de l'outil, la nouveauté, la qualité, le niveau de raffinement des productions et le nombre d'idées générées), en comparant les designers expérimenté·e·s aux novices. Afin de représenter au mieux leur méthodologie, Wang et al. (2025) s'appuient sur un modèle intitulé *Double Diamond Design Model*, fréquemment présent dans le monde du design (Figure 2). Le modèle, qui débute par une tâche en design, passe par quatre phases (découverte, définition, développement, livraison) qui permettent d'aboutir au produit final. La première et la troisième phase sont d'ordre divergent, ce qui signifie qu'elles tendent à explorer les solutions possibles, tandis que les deux autres sont convergentes et visent à sélectionner la meilleure d'entre elles.

Figure 2.

Le modèle du Double Diamant (traduit et adapté de Wang et al., 2025)



Ce même modèle est développé afin d'indiquer les phases dans lesquelles l'IA pourrait fournir une aide à l'apprenant·e. Ainsi, l'IA serait particulièrement utile dans les phases divergentes du processus, soit celles de la découverte et du développement.

Les résultats de Wang et al. (2025) révèlent que la collaboration entre l'IA et l'humain améliore la créativité de manière significative. Après la tâche, les designers novices et expérimenté·e·s ont partagé leurs retours sur le soutien perçu offert par l'IA. De nombreux designers novices ont indiqué que l'IA les avait surtout aidés lors des premières étapes. En particulier, ils l'ont trouvée utile pour structurer leurs idées et créer les premiers brouillons visuels. Dans ces phases, l'IA a été une source qui a insufflé véritablement beaucoup d'énergie créative. En revanche, les designers expérimenté·e·s ont adopté un avis plus nuancé face à

l'utilisation de l'IA. Lors des phases d'« exploration visuelle » et de « développement du design », ils considéraient en effet l'IA comme un outil de soutien permettant de présenter et d'ajuster rapidement du contenu visuel, plutôt que comme un moteur principal de l'idéation créative.

Les résultats de ces diverses études indiquent alors que l'IA se présente comme une aide potentiellement utile dans certaines étapes du processus créatif, plus particulièrement dans les phases divergentes du processus de production d'idées. Toutefois, son apport demeure limité. En effet, elle ne fait qu'optimiser l'exploration de solutions possibles sans accéder aux dynamiques internes de la personne qui crée, lesquelles reposent sur des processus non conscients. De plus, en s'appuyant sur des données préexistantes, l'IA tend à reproduire des patterns plutôt qu'à générer une véritable originalité contextualisée. Elle demeure ainsi dépendante de l'être humain, notamment pour l'orientation, l'interprétation et l'évaluation des productions. Dès lors, loin de constituer un substitut crédible, l'IA apparaît comme un outil d'extension de la créativité, dont la valeur dépend précisément de l'activité cognitive et critique de l'apprenant·e.

Quels sont les problèmes engendrés par ce mythe ?

Malgré tous les points positifs relevés plus haut, certains arguments mettent en avant le fait que l'IApourrait tout de même limiter la créativité de l'apprenant·e en le rendant dépendant·e, en lui donnant des informations erronées ou en étant peu efficace dans son interaction (Alzubi et al., 2025).

Dans leur étude en lien avec la possible dépendance à l'IA, Wadinambiarachchi et al. (2024, p.13) abordent un élément important qu'ils nomment « design fixation », défini comme « l'adhérence inconsciente à un ensemble d'idées ou de concepts » [traduction libre]. Ce phénomène, observé lors de la création, pourrait être un handicap de la créativité de l'apprenant·e. Étant donné que l'IA a tendance à homogénéiser les idées en se fondant sur des bases de données existantes, nous pouvons déduire que le risque de « design fixation » est relativement grand. Cette adhérence pourrait empêcher l'exploration libre de l'apprenant·e, limitant son accès à un champ plus large d'idées lors de la phase divergente.

D'autres recherches récentes montrent certaines limites de l'IA comme soutien à la créativité de l'apprenant·e (Lim et al., 2023 ; Lin et Chen, 2024). Une étude menée sur 6 étudiant·e·s et 4 enseignant·e·s finlandais en design note certaines limites en avançant que l'IA peut être un outil efficace pour encourager l'exploration créative dans un contexte d'apprentissage, mais que son impact sur une créativité plus profonde est encore limité (Lim et al., 2023). L'étude de Lin et Chen (2024) a

également montré que les applications d'IA imposent souvent des cadres rigides qui limitent la pensée créative et l'innovation, provoquant un désengagement émotionnel en raison du caractère répétitif et impersonnel des interactions avec l'IA. De plus, les évaluations constantes réalisées par l'IA peuvent accentuer l'anxiété liée à la performance, et les frustrations techniques perturbent le processus d'apprentissage, ce qui limiterait également fortement le processus créatif de l'apprenant·e (Lin et Chen, 2024).

Tous ces éléments, couplés à certaines peurs liées à l'intégration d'un nouvel outil encore peu connu et en constante évolution dans le domaine de l'éducation, pourraient pousser certain·e·s enseignant·e·s ou, plus largement, certains établissements à restreindre voire à interdire l'utilisation de l'IA à leurs étudiant·e·s, craignant que la machine ne prenne définitivement le dessus sur leur processus créatif. Cependant, comme nous l'avons vu, nombreux sont les articles scientifiques avançant certaines limites de l'IA dans un processus de création, sans pour autant proscrire son utilisation. Moyennant une utilisation contrôlée, elle peut constituer un support bénéfique à la créativité de l'apprenant·e. Rappelons finalement que, selon Atchley et al. (2024), l'histoire des technologies nouvelles en éducation suit un cycle qui commence par le scepticisme. Il conviendrait de dépasser ce stade afin de recourir à l'IA de la façon la plus efficace possible, tout en restant conscient·e·s des risques potentiels qui peuvent en résulter.

Pistes de réflexion pour contrer le mythe et pour l'explorer

La littérature scientifique actuelle sur le sujet nous a montré que les avis sur l'association entre IA et créativité sont variés et nuancés. Cette première information nous amène à réfuter le mythe selon lequel l'IA supprimerait la créativité de l'apprenant·e. En effet, si une surutilisation irréfléchie de l'IA peut mener à une certaine dépendance, il paraît improbable que le processus créatif puisse un jour être intégralement mené par celle-ci. Au contraire, une utilisation raisonnable et éthique des outils actuels montre des bénéfices en matière de créativité chez les apprenant·e·s. Ainsi, à l'heure où l'éducation se transforme sous l'effet du numérique, il semblerait que la meilleure façon d'intégrer l'IA dans les pratiques des apprenant·e·s consiste à leur apprendre à l'utiliser de manière délibérée et efficace. Nous ne parlerons alors plus de créativité assistée par l'IA, mais de co-créativité entre l'être humain et la machine qui, déjà actuellement, devient un enjeu important dans les processus d'idéation actuels (Baltà-Salvador et al., 2024). Dans cette optique, il semble essentiel de replacer l'apprenant·e au centre du processus créatif en l'aidant à développer un regard critique sur les productions de l'IA, afin d'en faire un usage réfléchi plutôt que passif.

L'intégration pédagogique de l'IA pourrait alors s'appuyer sur une alternance entre création autonome et collaboration avec l'outil, favorisant la comparaison, l'évaluation et la réflexion. Employée comme outil réflexif et non comme génératrice d'idées, l'IA deviendra à cet effet une aide à l'exploration, tout en laissant à l'apprenant·e la charge du sens à lui attribuer. Ces perspectives invitent finalement à poursuivre les recherches autour de l'utilisation de l'IA chez les apprenant·e·s, afin de mieux cerner les conditions d'un usage bénéfique pour la créativité.

Références

Alzubi, A. A. F., Nazim, M. et Alyami, N. (2025). Do AI-generative tools kill or nurture creativity in EFL teaching and learning? *Education and Information Technologies*, *30*, 15147–15184. https://doi.org/10.1007/s10639-025-13409-8

Arora, V., Thabane, A., Parpia, S., Calic, G. et Bhandari, M. (2025). Generative artificial intelligence models outperform students on divergent and convergent thinking assessments. *Scientific Reports*, *15*, Article 36987. https://doi.org/10.1038/s41598-025-21398-4

Atchley, P., Pannell, H., Wofford, K., Hopkins, M. et Atchley, R. A. (2024). Human and AI collaboration in the higher education environment: Opportunities and concerns. *Cognitive Research: Principles and Implications*, *9*, Article 20. https://doi.org/10.1186/s41235-024-00547-9

Baltà-Salvador, R., El-Madafri, I., Brasò-Vives, E. et Pena, M. (2024). Empowering engineering students through artificial intelligence (AI): Blended human–AI creative ideation processes with ChatGPT. *Computer Applications in Engineering Education*, *33*(1), 1–19. https://doi.org/10.1002/cae.22817

Barrett, A. et Pack, A. (2023). Not quite eye to A.I.: Student and teacher perspectives on the use of generative artificial intelligence in the writing process. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, *20*, Article 59. https://doi.org/10.1186/s41239-023-00427-0

Boden, M. A. (1998). Creativity and artificial intelligence. *Artificial Intelligence*, *103*, 347–356. https://doi.org/10.1016/S0004-3702(98)00055-1

Hajkowicz, S., Sanderson, C., Karimi, S., Bratanova, A. et Naughtin, C. (2023). Artificial intelligence adoption in the physical sciences, natural sciences, life sciences, social sciences and the arts and humanities: A bibliometric analysis of research publications from 1960–2021. *Technology in Society*, *74*, Article 102260. https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2023.102260

Holzner, N., Maier, S. et Feuerriegel, S. (2025). *Generative AI and creativity: A systematic literature review and meta-analysis*. arXiv. https://doi.org/10.48550/arXiv.2505.17241

Johnston, H., Wells, R. F., Shanks, E. M., Boey, T. et Parsons, B. N. (2024). Student perspectives on the use of generative artificial intelligence technologies in higher education. *International Journal for Educational Integrity*, *20*, Article 2. https://doi.org/10.1007/s40979-024-00149-4

Kampylis, P. G. et Valtanen, J. (2010). Redefining creativity: Analyzing definitions, collocations, and consequences. *The Journal of Creative Behavior*, *44*(3), 191–214. https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.2010.tb01333.x

Lim, J., Leinonen, T., Lipponen, L., Lee, H., DeVita, J. et Murray, D. (2023). Artificial intelligence as relational artifacts in creative learning. *Digital Creativity*, *34*(3), 192–210. https://doi.org/10.1080/14626268.2023.2236595

Lin, H. et Chen, Q. (2024). Artificial intelligence (AI)-integrated educational applications and college students' creativity and academic emotions: Students and teachers' perceptions and attitudes. *BMC Psychology*, *12*, Article 487. https://doi.org/10.1186/s40359-024-01979-0

Lubart, T., Mouchiroud, C., Tordjman, S. et Zenasni, M. (2015). *Psychologie de la créativité*. Armand Colin.

Medic, D. (2025). L'IA générative : Source de créativité ou menace ? Dans C. Goglin et S. Mayol (dir.), *Le marketing à l'ère des IA génératives : Enjeux et perspectives* (p. 95–117). EMS Éditions. https://doi.org/10.3917/ems.gogli.2025.01.0095

Nadeau, P. et Jobin, K. (2024). *Intelligence artificielle : Génération générative : ChatGPT, Midjourney... S'approprier les nouvelles IA qui révolutionnent le monde professionnel*. Dunod.

Sadler-Smith, E. (2015). Wallas' four-stage model of the creative process: More than meets the eye? *Creativity Research Journal*, *27*(4), 342–352. https://doi.org/10.1080/10400419.2015.1087277

Sternberg, R. J. et Davidson, J. E. (1995). *The nature of insight*. The MIT Press.

Sternberg, R. J. et Lubart, T. I. (1995). *Defying the crowd: Cultivating creativity in a culture of conformity*. Free Press.

Wadinambiarachchi, S., Kelly, R. M., Pareek, S., Zhou, Q. et Velloso, E. (2024). The effects of generative AI on design fixation and divergent thinking. Dans *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (p. 1–18). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/3613904.3642919

Wang, N., Kim, H., Peng, J. et Wang, J. (2025). Exploring creativity in human–AI co-creation: A comparative study across design experience. *Frontiers in Computer Science*, *7*, Article 1672735. https://doi.org/10.3389/fcomp.2025.1672735

Dans la continuité du premier volume de la série « Mythologie pédagogique », cet ouvrage collectif poursuit son travail d'analyse critique des idées reçues en portant cette fois son regard sur les fascinations, craintes et promesses associées à l'intelligence artificielle en éducation.

Au travers de 11 chapitres, l'ouvrage explore des enjeux essentiels tels que le remplacement supposé des enseignantes et enseignants, l'impact de l'IA sur la créativité et l'autonomie des élèves, ou encore les capacités d'évaluation de l'IA et de prise en compte des émotions.

L'ouvrage s'appuie sur une démarche fondée sur des travaux scientifiques. Fruit des travaux d'étudiantes et étudiants de Master en sciences de l'éducation à l'Université de Fribourg, chaque chapitre a parcouru un protocole rigoureux de relecture et de révision par les pairs. Cette dynamique scientifique est enrichie par les contributions de trois spécialistes en sciences de l'éducation et de la formation, qui apportent des éclairages complémentaires sur ces enjeux.

Loin de l'enthousiasme aveugle et des discours alarmistes, ce second volume de la série « Mythologie pédagogique » offre aux équipes éducatives, aux chercheurs et chercheuses ainsi qu'aux étudiants et étudiantes des repères solides pour penser l'apprentissage à l'ère de l'intelligence artificielle avec recul et discernement.

PLE MOS Lab
Processes of learning, motivation and self-regulation
www.plemos.education

9 798175 269940