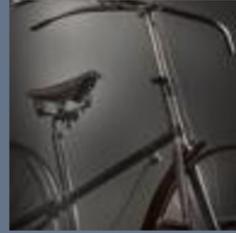




**Musée d'Art
et d'Industrie**
Saint-Étienne



Atelier scolaire : Parcours design

Une séance d'1h15 (de la GS au CE2)

Présentation

Les objets qui nous entourent sont pensés plus intelligemment qu'on ne le croit ! Ils répondent à nos besoins, sont pratiques et même esthétiques. Derrière leur création se cache souvent le travail d'un designer. Bien que ce mot soit récent, l'homme conçoit, crée, fabrique et utilise des objets depuis toujours en fonction de ses usages, de son temps et des matériaux qu'il a à sa disposition.

À travers la collection des rubans et des cycles du Musée d'Art et d'Industrie, les élèves expérimentent la notion de design via des petites activités faites en salle.

Objectifs

- Définir la notion de design et designer
- Comprendre la différence entre objet d'art décoratif et objet de design
- Comprendre ce qu'est un besoin, un usage, une forme et une fonction
- Découvrir que les objets sont imaginés en fonction de nous
- Découvrir le processus de la création d'un objet (dessin, maquette, prototype)
- Faire la différence entre l'aspect fonctionnel et l'aspect décoratif
- Découvrir le design d'objet et le design graphique
- Analyser une affiche (trouver le titre, les illustrations, les couleurs...)
- Analyser la différence entre plusieurs matières
- Faire le lien entre forme, fonction et matière

Vocabulaire et notions abordées

Compétences : observer , comparer , expérimenter , décrire

Mots-clés : formes/fonction, matériaux, objet/affiche

Déroulement

Visite guidée dans les collections rubans et cycles, au cours de laquelle les élèves sont invités à participer et expérimenter la notion de design à travers différents jeux.

mai-saint-etienne.fr