



Devenir inventeur designer

publié le 08/10/2017 - mis à jour le 10/03/2024

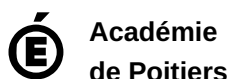
Un exemple de mise en oeuvre d'un projet artistique au domaine de design et d'architecture de Boisbuchet à Lessac.

Descriptif :

Avec l'aide d'un designer, les élèves ont pu expérimenter, produire et créer des objets aux dimensions artistiques et/ou utilitaires variées. Ils ont été fortement sensibilisés à la présence physique des oeuvres dans l'espace du domaine et aux interactions entre celle-ci et le spectateur/utilisateur.

Le diaporama ci-dessous vous permettra de voir comment un projet design a pu se mettre en classe dans une classe de cycle 3 : de l'idée ingénieuse à la conception concrète, en passant par la schématisation et l'exploration des matières.

 [Projet invention/design au domaine de Boisbuchet à Lessac - Classe de CM2 de Confolens](#) (PDF de 13.7 Mo)
Inventer des objets, les créer et les expérimenter dans un véritable espace.



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.