

Le déroulé

Les ateliers abordent chacun la création et le design à travers différentes thématiques, du graphisme au numérique.

Découvrir :

Ce premier temps permet de se mettre dans la peau d'un designer ! C'est un temps d'échange, de verbalisation autour d'une question centrale : "Qu'est-ce que le design ?". Il s'agit d'une sensibilisation animée de manière ludique qui permet la découverte d'icônes du design.

Expérimenter :

C'est en expérimentant différents matériaux, différentes formes que les hypothèses vont émerger. À travers le dessin, la manipulation et l'expérience, les participants apprennent à communiquer autrement que par les mots.

Créer :

Nos designers en herbe pourront laisser libre cours à leur imagination pour aboutir à une création, en fonction de leurs explorations et de la thématique de l'atelier.

Les ateliers s'adressent à toutes les structures accueillant du public : écoles primaires et établissements secondaires (général et professionnels), MJC, centres sociaux, bibliothèques et médiathèques, musées, accueils de loisirs... Nous intervenons sur le temps scolaire, périscolaire et de loisirs.

Nous intervenons également dans l'espace public, entreprises, collectivités, associations.

Les objectifs des ateliers peuvent être divers et sont adaptés au cas par cas avec les équipes enseignantes / accueillantes. Pour répondre au mieux à la singularité des demandes, chaque atelier fait l'objet d'une proposition sur mesure, adaptée au public concerné et aux attentes de chaque partenaire.

La médiation autour du design met en avant la transversalité entre différentes disciplines (technologies, mathématiques, géométrie, histoire, sciences, arts plastiques, informatique...).

Ces ateliers permettent des apprentissages multiples :

- Sensibiliser aux métiers de la création et développer la créativité
- Comprendre et observer les objets qui nous entourent
- Découvrir les matériaux et les techniques associés,
- Aborder les formes, les couleurs
- Appréhender l'espace et sa construction
- Sensibiliser aux pratiques du numérique
- Favoriser le travail de groupe, l'échange, la prise de parole et l'autonomie de chacun