



Erasmus+



VETriTage  
Integrated European  
Cultural Heritage for VET

# Il packaging nel settore alimentare

Molto più che un semplice involucro



Didascalia: Andy Warhol (1928–1987) [Campbell's Soup Cans - 1962.](#)



Erasmus+



# Index

<b>Introduzione</b>	<b>3</b>
<b>Progettazione di un imballaggio per alimenti</b>	<b>4</b>
Introduzione all'attività	4
Scheda descrittiva	5
Fase 1	5
Fase 2	6
Fase 3	7
Fase 4	8
Fase 5	9
<b>Ridurre i rifiuti con il packaging</b>	<b>11</b>
Introduzione all'attività	11
<b>Risorse</b>	<b>16</b>
Progettazione di un imballaggio per alimenti	16
Ridurre i rifiuti con il packaging	16

## Introduzione

Il packaging è la prima cosa che un consumatore vede quando guarda un prodotto ed è uno strumento di comunicazione e di marketing che, pur essendo spesso sottovalutato, svolge un ruolo cruciale nel delineare la storia di successo o di fallimento di un prodotto. Per quanto riguarda, in particolare, l'imballaggio per alimenti, è ampiamente riconosciuto che il packaging è molto più di un elemento per la conservazione di prodotti alimentari: attraverso edizioni speciali, articoli promozionali, raffigurazioni di paesaggi regionali e monumenti storici il packaging racconta storie e dialoga con il consumatore. Con la sua onnipresenza, evoca il profilo del prodotto, la sua storia e il suo valore e può diventare, in una prospettiva di economia circolare uno strumento importante per una politica globale di riduzione dei rifiuti.

Partendo da queste considerazioni, le attività proposte guidano gli studenti a una riflessione su questi elementi e chiedono loro di misurarsi nella creazione di nuovi modelli di packaging, in connessione con il tessuto economico di riferimento.

L'esercizio presenta in dettaglio un'attività e ne delinea una seconda che insegnanti e formatori saranno in grado di finalizzare seguendo il modello.



Erasmus+



# Progettazione di un imballaggio per alimenti

## Introduzione all'attività

L'attività invita gli studenti a riflettere sul ruolo del packaging come elemento cruciale della filiera di produzione e commercializzazione dei prodotti alimentari e come strumento di comunicazione ed espressione culturale, anche grazie alla scoperta della connessione tra packaging e arte. Come prodotto finale, l'attività chiede agli studenti di progettare, in collaborazione con piccole aziende di produzione locale, un packaging originale per un loro prodotto food.

L'attività è stata progettata per corsi che includono programmi di carattere economico-commerciale e di progettazione; può inoltre essere proposta agli studenti del settore HORECA.

## Prodotto finale

- Progetto di packaging

## Conoscenze specifiche

- Packaging come elemento protettivo del prodotto e strumento di comunicazione
- Rapporto fra packaging e design

## Livello di difficoltà

L'esercizio, nel suo complesso, ha un livello di difficoltà medio-alta in quanto presuppone un livello intermedio di ingresso nelle competenze su cui lavora:

- Competenza multilinguistica
- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
- Competenza digitale
- Competenza imprenditoriale



Erasmus+



## Scheda descrittiva

### Fase 1

#### **Instruzioni**

Si suggerisce di svolgere questa fase dell'attività con l'intera classe.

A introduzione dell'attività, guidate i vostri studenti all'esplorazione del seguente documento: [Packaging as a communication medium](#) (articolo sul tema del rapporto tra packaging e comunicazione).

Chiedete loro di elaborare un breve testo di commento all'articolo.

#### **Obiettivi**

- Aumentare la capacità degli studenti di leggere e comprendere testi in lingua inglese (Competenza multilinguistica).
- Aumentare le capacità degli studenti di utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, per iscritto (Competenza alfabetico funzionale).

#### **Competenze chiave**

- Competenza multilinguistica
- Competenza alfabetico funzionale

#### **Risorse**

- Insegnante referente per l'attività
- Il gruppo Insegnanti che suggeriamo è inoltre composto da: Insegnante di lingua inglese
- Connessione Internet, computer, video proiettore o simile.

#### **Durata**

- 30 minuti - analisi articolo
- 30 minuti - elaborazione testo



Erasmus+



## Fase 2

### Istruzioni

Si suggerisce di svolgere questa fase dell'attività dividendo gli studenti in piccoli gruppi. Chiedete ai vostri studenti di fare una ricerca Internet e individuare alcuni artisti famosi che lavorano o hanno lavorato in collaborazione con aziende del settore alimentare e, in particolare, nel settore del packaging.

Chiedete ai vostri studenti di scegliere un artista e scrivere, cercando di delineare gli elementi base del legame tra arte e marketing, un breve documento di sintesi, a partire da uno schema di risposta ad alcune domande chiave.

A titolo di esempio, elenchiamo alcune domande relative alla collaborazione fra Sebastiao Salgado e Illycaffè.

- Quando l'artista inizia a lavorare per l'azienda?
- Quali sono i principali risultati di questa collaborazione?
- Quali sono i valori comuni che l'azienda e l'artista condividono?
- Qual è l'impatto sulla strategia di marketing dell'azienda?
- Qual è l'impatto sulla reputazione dell'artista?

### Obiettivi

- Aumentare le capacità degli studenti di comprendere messaggi orali, di leggere e comprendere testi in lingua inglese,
- Aumentare le capacità degli studenti di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, per iscritto.
- Consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio culturale all'interno di un mondo caratterizzato da diversità culturale e la comprensione del fatto che le arti e le altre forme culturali possono essere strumenti per interpretare e plasmare il mondo. (Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali)

### Competenze chiave

- Competenza multilinguistica
- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali



Erasmus+



## Risorse

- Insegnante referente per l'attività
- Il gruppo Insegnanti che suggeriamo è inoltre composto da: insegnante di lingua inglese, insegnante di materie artistiche o esperto del settore
- Connessione Internet, computer, carta e penna.

## Durata

- 30 minuti - ricerca informazioni
- 60 minuti - elaborazione testo

## Fase 3

### Istruzioni

Si suggerisce di svolgere questa fase dell'attività con l'intera classe.

Come prodotto finale, l'attività propone la progettazione, in collaborazione con piccole aziende del settore alimentare di produzione locale, un packaging originale per uno dei loro prodotti. In questa fase dell'attività, gli studenti devono selezionare un'azienda e pianificare un incontro per presentare la proposta. La presentazione può essere realizzata utilizzando diversi strumenti. Suggeriamo di scegliere uno strumento che gli studenti già conoscono come ad esempio PowerPoint.

Compito dell'insegnante aiutare gli studenti nella selezione dell'azienda e nella fase di contatto e di proposta del progetto.

### Obiettivi

- Aumentare la capacità degli studenti di comunicare in forma orale e scritta in tutta una serie di situazioni e di sorvegliare e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione.
- Aumentare la capacità degli studenti di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto.
- Aumentare la capacità degli studenti di pensiero critico



Erasmus+



## Competenze chiave

- Competenza alfabetico funzionale

## Risorse

- Insegnante referente per l'attività
- Attrezzatura: connessione Internet, computer, telefono e account di posta elettronica.

## Durata

- Il tempo necessario per lo svolgimento dell'attività non può essere previsto in quanto dipende da elementi esterni.

## Fase 4

### Istruzioni

Si suggerisce di svolgere questa fase dell'attività dividendo gli studenti in piccoli gruppi. Dopo l'incontro preliminare con l'azienda selezionata, chiedete ai vostri studenti di fare un'analisi dell'azienda, dei suoi prodotti, delle modalità di vendita utilizzate e di tutti i fattori che incidono su un progetto di packaging.

Suggeriamo di seguire le indicazioni proposte nella sezione "Esempi" e di utilizzare il modello Business Canva proposto nell'attività: "Il business model delle uova di cioccolato".

Successivamente all'analisi, supportate i vostri studenti nella progettazione di un packaging originale per il prodotto selezionato valorizzando le informazioni raccolte e l'analisi effettuata. Se avete a disposizione software adeguati per la realizzazione digitale di questo tipo di prodotto potete lavorare con i vostri studenti alla realizzazione di un mockup. In caso contrario potete limitarvi a una bozza su carta.

### Obiettivi

- Aumentare la capacità degli studenti di utilizzare, accedere a, filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali.
- Aumentare la capacità creativa degli studenti, che comprende immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi, nonché riflessione critica e costruttiva in un contesto di innovazione e di processi creativi in evoluzione.





Erasmus+



VErITage  
Integrated European  
Cultural Heritage for VET

- Aumentare la capacità degli studenti di lavorare sia individualmente sia in modalità collaborativa in gruppo, di mobilitare risorse (umane e materiali) e di mantenere il ritmo dell'attività.
- Aumentare la capacità degli studenti di assumere decisioni finanziarie relative a costi e valori. Aumentare la capacità degli studenti di comunicare e negoziare efficacemente con gli altri e di saper gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio in quanto fattori rientranti nell'assunzione di decisioni informate.
- Aumentare la conoscenza da parte degli studenti del funzionamento e dell'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti. (Competenza digitale)
- Conoscenza delle modalità in cui le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi. (Competenza digitale)

### **Competenze chiave**

- Competenza digitale
- Competenza imprenditoriale

### **Risorse**

- Insegnante referente per l'attività
- Il gruppo Insegnanti che suggeriamo è inoltre composto da: un tecnico nel caso in cui vengano utilizzati software per il disegno digitale; esperto di marketing.
- Carta e penna; software specifici (laddove disponibili); connessione Internet, computer, copie stampate del modello Business Canvas.

### **Durata**

- 90 minuti - analisi del modello di business
- 120 minuti - progettazione modello di packaging

## **Fase 5**

### **Istruzioni**

Si suggerisce di svolgere questa fase dell'attività con l'intera classe.

Fate con i vostri studenti una selezione dei risultati ottenuti. Dopo aver scelto il modello che meglio risponde alle potenziali esigenze dell'azienda, invitate i vostri studenti a



Erasmus+



VERITage  
Integrated European  
Cultural Heritage for VET

scrivere un breve documento che descriva il loro progetto. Contattate nuovamente l'azienda e invitate la persona referente per la presentazione della proposta. Supportate i vostri studenti nella presentazione. Al termine dell'incontro valutate collegialmente i riscontri ricevuti e le eventuali criticità emerse.

Il documento di presentazione della proposta deve essere su supporto digitale anche nel caso in cui i disegni del prodotto siano stati realizzati su supporto cartaceo.

### **Obiettivi**

- Aumentare la capacità degli studenti di creare e condividere contenuti digitali (Competenza digitale).
- Aumentare la capacità degli studenti di comunicare in forma orale e scritta in tutta una serie di situazioni e di sorvegliare e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione (Competenza alfabetica funzionale).
- Aumentare la capacità degli studenti di pensiero critico (Competenza alfabetica funzionale)

### **Competenze chiave**

- Competenza digitale
- Competenza alfabetica funzionale

### **Risorse**

- Insegnante referente per l'attività
- Connessione Internet, computer, video proiettore o simile.

### **Durata**

- 60 minuti - preparazione della presentazione
- 60 minuti - presentazione e confronto con l'azienda



Erasmus+



# Ridurre i rifiuti con il packaging

## Introduzione all'attività

Il packaging ha un ruolo cruciale nella catena di produzione e commercializzazione di un prodotto non solo come strumento di comunicazione e marketing, ma anche come strumento attraverso cui è possibile contribuire alla riduzione dei rifiuti. Partendo da questa riflessione, l'attività suggerisce un "viaggio" in Giappone, per apprendere un'antica tecnica tradizionale basata sull'uso del Furoshiki: un tessuto utilizzato da secoli in Giappone per avvolgere e trasportare oggetti di uso quotidiano o oggetti regalo.

A premessa della realizzazione del prodotto, l'attività chiede agli studenti di guardare alcuni video illustrativi della tecnica e leggere un breve articolo in inglese del 2006 nel quale si riporta l'intervento di promozione del furoshiki da parte dell'allora ministra giapponese dell'Ambiente Yuriko Koike.

A conclusione del percorso l'attività suggerisce agli studenti di sperimentare la tecnica e realizzare alcune riprese video per raccontare e condividere l'esperienza.

Suggeriamo di impostare l'attività sulla base della seguente sequenza:

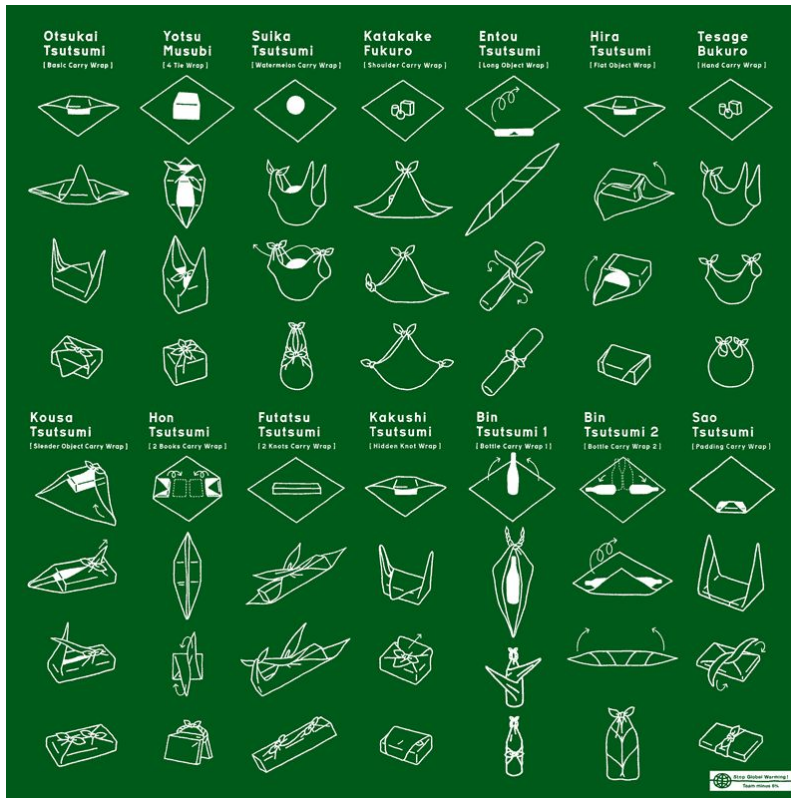
- Cerca in rete video che descrivono la tecnica di Furoshiki. Su Youtube ne potete trovare molti.
- Visita il sito del Ministero dell'Ambiente del governo giapponese ([Japanese Department of Environment](#)) ed esplora la pagina dedicata alla tecnica.
- Leggi e traduci il messaggio di Yuriko Koike, Ministro dell'Ambiente giapponese nel 2006, che ha promosso il "Mottainai Furoshiki" come simbolo della cultura giapponese e strumento per ridurre gli sprechi (vedi Risorse in allegato).
- Esplora lo schema che segue per comprendere i tecnicismi del Furoshiki.



Erasmus+



VERiTage  
Integrated European  
Cultural Heritage for VET



Didascalìa: Modelli di Furoshiki [Japanese Department of Environment](#)

- Sperimenta la tecnica: prova a realizzare alcuni "Mottainai Furoshiki" per avvolgere oggetti quali: un libro, una bottiglia, una maglietta, ecc..
- Fai un video e registra le diverse fasi del processo.
- Raccogli i video e fai un lavoro di post produzione del materiale registrato con l'obiettivo di realizzare un video promozionale per la scuola.

### Nota

Ricorda che il video deve rispondere alle seguenti domande: Che cos'è un Furoshiki? Quali sono gli elementi culturali e storici che lo caratterizzano? Qual è il significato contemporaneo di questa tecnica antica? Quali i materiali necessari e le fasi dell'attività?



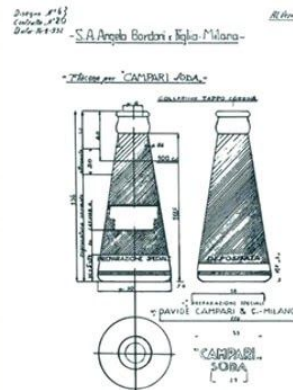
Erasmus+



VeriTage  
Integrated European  
Cultural Heritage for VET

## Esempi

- Come esempio del legame tra packaging e arte, abbiamo selezionato tre opere di artisti che, in epoche e contesti diversi, hanno lavorato sul packaging:  
[Alphonse Mucha](#), [Fortunato Depero](#), [Sebastiao Salgado](#).



**Didascalia:** Alphonse Mucha  
Tin for Lefèvre-Utile  
biscuits (1899)

**Didascalia:** Fortunato Depero per Campari - 1932



**Didascalia:** Illy caffè - lattine di caffè Illy decorate con fotografie di Sebastiao Salgado

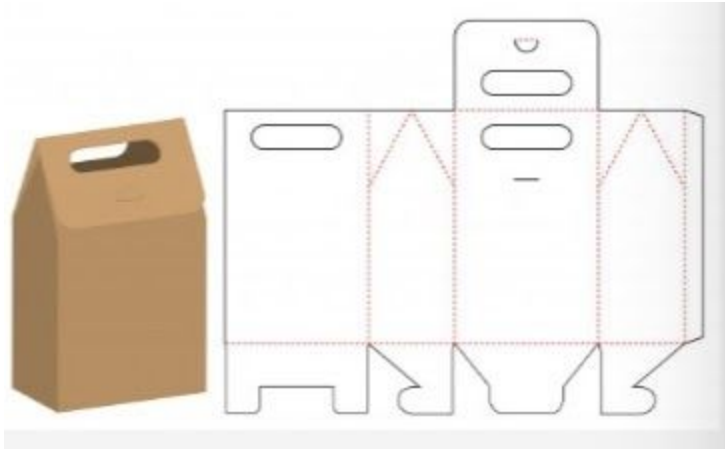


Erasmus+



VERiTage  
Integrated European  
Cultural Heritage for VET

- Esempio di elenco attività necessarie per progettare un elemento di packaging



- Briefing iniziale
- Pianificazione delle attività e delle tempistiche per la realizzazione del progetto
- Raccolta e ricerca e studio del prodotto
- Creazione del concept
- Realizzazione di un mockup
- Test di mercato su piccole quantità

#### Note

##### Raccolta e ricerca e studio del prodotto

In questa fase è necessario raccogliere dati relativi ai seguenti elementi:

- Caratteristiche materiali del prodotto (dimensioni, peso, volume, forma, ...)
- Caratteristiche immateriali del prodotto (prezzo, posizionamento sul mercato, canali di vendita, tipologia di prodotto, categoria merceologica ...)
- Modalità di distribuzione (modalità di trasporto e distribuzione del prodotto, ad es. vendita in negozio fisico oppure vendita online, trasporto tramite pallet, stoccaggio in magazzini ...)
- Caratteristiche del consumatore finale (modi e momenti di consumo/utilizzo, unicità del prodotto e target di riferimento; ad es. se un prodotto può essere utilizzato in momenti o modi diversi, puoi pensare di realizzare due differenti tipologie di packaging che si adattino ai diversi contesti di utilizzo)
- Normative (eventuali adempimenti di legge che il packaging deve rispettare. Esempio: tabelle nutrizionali, presenza di allergeni...)



Erasmus+



VERiTage  
Integrated European  
Cultural Heritage for VET

- Competitor (caratteristiche materiali e immateriali dei prodotti competitor...)

#### Mockup

- Ora che la tua idea di packaging è definita, puoi fare il passo successivo e realizzare un mockup della tua confezione, prima di predisporre l'ordine definitivo. Uno strumento che ti permette di mostrare al cliente il packaging che hai ideato con grafica applicata: un'anteprima della scatola che corrisponderà a ciò che in seguito potrà acquistare e ricevere.
- Mockup stampato: il mockup stampato in alta qualità con gli stessi materiali utilizzati per la produzione definitiva, consente di testare aspetti strutturali, funzionali ed estetici del packaging.
- Mockup 3D virtuale: il mockup 3D virtuale, consente di avere un'anteprima virtuale del packaging con la possibilità di ruotarlo a 360° e osservarlo da diverse angolazioni.



Erasmus+



## Risorse

### Progettazione di un imballaggio per alimenti

1. Andy Warhol (1928–1987) [Campbell's Soup Cans - 1962.](#)
2. [Alimentarium](#)
3. “The Package Design Book” [Julius Wiedemann](#) Con una selezione di centinaia di opere, il libro raccoglie e presenta le opere dei vincitori dei Pentawards dal 2008 al 2016.
4. [Packaging as a communication medium](#) (articolo sul tema del rapporto tra packaging e comunicazione).
5. Il collegamento ipertestuale vi porta alla [students area](#) dei Pentawards nella quale vengono presentati i lavori dei giovani concorrenti al premio.
6. [Canva](#) tool di design online che permette di creare, con facilità, semplici progetti grafici.

### Ridurre i rifiuti con il packaging

- Ms Yuriko Koike's Mottainai Furoshiki - “I've created what you might call a "mottainai furoshiki". The Japanese word mottainai means it's a shame for something to go to waste without having made use of its potential in full. The furoshiki is made of a fiber manufactured from recycled PET bottles, and has a birds-and-flowers motif drawn by Itoh Jakuchu, a painter of the mid-Edo era. The Japanese wrapping cloth known as the furoshiki is said to have been first used in the Muromachi Period(1392-1573), when people spread it out in place of a bath mat or wrapped one's clothes with it. The furoshiki is so handy that you can wrap almost anything in it regardless of size or shape with a little ingenuity by simply folding it in the right way. It's much better than Plastic bags you receive at supermarkets or wrapping paper, since it's highly resistant, reusable and multipurpose. In fact, it's one of the symbols of traditional Japanese culture, and puts an accent on taking care of things and avoiding wastes. It would be wonderful if the furoshiki, as a symbol of traditional Japanese culture, could provide an opportunity for us to reconsider the possibilities of a sound-material cycle society. As my sincere wish, I would like to disseminate the culture of the furoshiki to the entire world.”
- [Blog da cui prendere ispirazione per realizzare un Furoshiki](#)