

FICHE PÉDAGOGIQUE

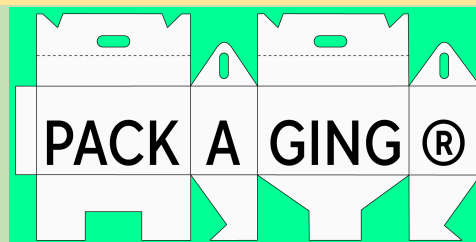
SÉQUENCE : LE PACKAGING LUDIQUE

Didier WONG CHI MAN - Année 2024 - 2025

Classe : T CAP COIFFURE

Niveau, filière : Terminale CAP

Séquence : 4 séances d'une heure



PRÉ-REQUIS :

Cette séquence est la continuité d'une série de séquences où les élèves découvrent les trois domaines du design en arts appliqués.

Lors de la précédente séquence, les élèves ont appréhendé les trois domaines du design et nous avons abordé le design d'objet. Ils et elles ont compris que la plupart des objets qui font partie de leur quotidien sont des objets qui ont été pensés, réfléchis et analysés par des acteurs du design pour répondre à des besoins et à des demandes.

Les notions abordées sont : Designer, forme, fonction / utilitaire, objets en série, fabrication industrielle en série, en série limitée, objet unique, cahier des charges.

À travers cette deuxième séquence, nous poursuivons dans la découverte des trois domaines du design en arts appliqués.

Avant d'aborder la présente séquence, nous ferons un bref récapitulatif de ce qui a été fait au cours précédent, le design d'objet afin de faire le lien avec le thème général : Les trois domaines du design.

Dans cette séquence, nous aborderons dans un premier temps le design graphique dans son ensemble puis nous mettrons davantage l'accent sur le packaging : ses fonctions et son importance dans une stratégie marketing.

OBJECTIF GÉNÉRAL :

- Découvrir les trois domaines du design en arts appliqués et culture artistique.
- Développer une attitude informée, vigilante et critique sur notre environnement quotidien (design graphique).
- Conduire les élèves à réfléchir au sens que porte une production et aux raisons qui conditionnent sa conception et à son adaptation aux besoins de la société.
- Comprendre ce qu'est le design graphique et savoir différencier les natures de design qui le compose.
- Comprendre ce qu'est un packaging, ses fonctions et son importance dans une stratégie commerciale.
- Mettre en relation les cours d'arts appliqués (le packaging) et la filière coiffure pour montrer que l'enseignement de la discipline fait sens.
- Être capable de traduire graphiquement le packaging d'un flacon d'un shampoing ludique.

ATTITUDES :

- Manifester de la curiosité sur tout ce qui nous entoure et qui ont un rapport avec le design.

ATTENDUS (séance 1) :

- Être capable de repérer les différentes natures qui font partie du design graphique.
- Être capable de différencier les différents types de packaging.
- Être capable de repérer les principales fonctions des packaging et de relever graphiquement leurs formes.

CAPACITÉS (séance 1) :

Identifier, relever, extraire, produire

MATÉRIELS ÉLÈVES :

Documents élèves, crayons papier, gommes, crayons couleur.

ORGANISATION MATERIELLE :

Vidéoprojecteur, ordinateur, tableau, divers packaging à manipuler.

CONNAISSANCES (séance 1) :

Design graphique, packaging, valeur ajoutée, insolite...

DÉROULEMENT de la SÉANCE 1 (1 heure)

5 mins : Installation des élèves, distribution des porte-vues, appel, distribution des documents élèves.

10mins : Rappel de la séquence précédente (Le design d'objet). Lancement de la séquence Design graphique et Packaging.

15 mins : Exercices (pages 3) : Repérer, identifier les différentes natures du design graphique + relevé graphique et coloré

7-8 mins : Échange oral sur le packaging sous forme de gif + les pictogrammes

15 mins : Exercices (pages 5 à 6)

DÉROULEMENT de la SÉANCE 2 et 3 (2 heures)

Projection des visuels.

Terminer l'exercice de la page 6

Commencer la phase Expérimentation. Lecture du sujet, les consignes. Rappel ce qu'est un cahier des charges.

Expliquer les trois annexes à disposition.

Phase Expérimentation : 2 séances

DÉROULEMENT de la SÉANCE 4 et 5 (2 heures)

Phase Réalisation.

Choisir une des deux propositions dans la phase Expérimentation, l'agrandir et faire la mise en couleur.