

Intervenants atelier éducation alimentaire

1) Oser croquer le paysage

Initiative portée par le PETR Grand Quercy auprès de familles de quartiers prioritaires de la ville de Cahors. Il s'agissait de fabriquer collectivement sous forme de performance artistique, et sous l'égide d'un artiste plasticien, un paysage à déguster composé d'aliments végétaux et de saison.

L'objectif est d'accompagner un public dans un projet artistique mais aussi et surtout dans la connaissance et la consommation de produits locaux de qualité : produits de saison, circuits de proximité, plantes sauvages comestibles,

Outre la réalisation du paysage, les enjeux liés à la production, à l'acheminement, aux pratiques de consommation et au gaspillage alimentaire sont pris en considération et mis en avant au travers d'ateliers ou d'évènements complémentaires à la performance artistique.

Un travail documentaire a accompagné le projet, destiné à créer un support de communication et de valorisation mais aussi un outil pédagogique pour le public et des porteurs intéressés.

2) L'application « Alim enjeux »

Conçue par Terre nourricière, cet outil numérique à destination des collégiens et lycéens permet de façon ludique de sensibiliser à une alimentation saine et durable.

À travers une enquête virtuelle, constituée de rencontres et de mini-jeux, les joueurs vont appréhender les différentes facettes de l'alimentation et s'interroger sur l'équilibre alimentaire, les produits locaux et de saison, les systèmes de production, de transformation et d'approvisionnement, la lutte contre le gaspillage alimentaire.

Chaque joueur découvrira que l'alimentation est au cœur de la santé, mais aussi qu'acheter, cuisiner, produire sont des actes qui nourrissent... plus que le corps. Il pourra ainsi réfléchir sa santé, à travers ses engagements, le choix de son mode d'alimentation, l'importance de cuisiner, de se dépenser...

3) Le MOOC « Nutrilou »

Créé par le Pôle Santé du SYDEL Pays Coeur d'Hérault, cette formation en ligne s'adresse à toute personne travaillant auprès d'enfants et/ou dans le domaine de l'alimentation et souhaitant acquérir ou renforcer des notions et/ou développer des actions dans le domaine de l'alimentation du jeune enfant (0-6 ans, avec une attention particulière sur les 0-3 ans).

En suivant le MOOC, les participants pourront :

- Acquérir des connaissances de base sur l'alimentation du jeune enfant et mieux comprendre les multiples enjeux qui la composent.
- Comprendre les différentes étapes de la méthodologie de projet et pouvoir les appliquer au développement d'actions d'éducation à la santé et de promotion de l'alimentation du jeune enfant sur son territoire ; découvrir des techniques d'animation et des outils pédagogiques autour de l'alimentation du jeune enfant.
- Mieux repérer les acteurs et les ressources disponibles dans le domaine de l'alimentation du jeune enfant ; découvrir des expériences menées sur les territoires.

Il prend la forme d'un guide numérique inter-actif découpé en 24 séquences et composé de vidéos présentant des concepts et des témoignages.

4) Escape Game Anti Gaspi et Jeux de Territoires

Dans l'objectif de sensibiliser les jeunes à la lutte contre le gaspillage alimentaire par le jeu, l'association Le Temps Presse a élaboré un escape game. Co-construit de façon originale avec

des jeunes de MJC, il en ressort un outil pédagogique et ludique particulièrement bien adapté des lycéens, friands des dimensions « enquête » et « connectée » proposées.

S'appuyant sur la même identité graphique que l'escape game, une extension personnalisable a été créée de façon à découvrir par le jeu des actions concrètes menées sur les territoires par les acteurs locaux. L'objectif étant de montrer que la somme d'actions mises en place à l'échelle locale permettent d'opérer un changement. Les acteurs de la production, la transformation, la distribution peuvent s'unir, à chaque étape des pistes d'actions sont proposées et illustrées. Créé en format numérique avec des supports à imprimer ou à consulter en ligne, l'outil permet une diffusion et une appropriation aisée par le plus grand nombre.