

Atelier

Projets et outils pédagogiques sur l'éducation alimentaire des jeunes

11ème CORALIM - 2 juillet 2019 / 14h00-16h00

<p>14h00 JE FAIS CONNAISSANCE AVEC LES ACTEURS EN REGION ET LES INITIATIVES QU'ILS PORTENT</p> <p>Activité commune à tous les participants :</p>	<p>15h15 JE DECOUVRE UN OUTIL ET/OU JE JOUE ! 1 activité au choix parmi les trois suivantes :</p>
<p>Le "world café revisité" :</p> <p>A partir des expériences de chacun, les participants se concertent pour trouver une action/activité qui correspond à chaque situation imposée (thématique x âge x contexte d'intervention).</p> <p>But du jeu : découvrir un maximum d'actions déployées en région et remplir toutes les cases des tableaux !</p>	<p>Présentation de l'outil pédagogique "Epidaure market", lauréat de l'appel à projet du PNA en 2017 porté par ICM-Epidaure : les jeunes et adultes à partir de 10 ans réalisent leurs achats dans un supermarché virtuel et analysent ensuite collectivement les raisons de leur choix et identifient les influences subies.</p> <p>+ Présentation du kit pédagogique "Les ateliers du goût" à destination des enseignants du primaire, actuellement en cours de création par Epidaure, la DRAAF Occitanie et les référentes régionales Education au goût.</p> <p><i>Intervenant : Jean-Louis Roumegas (centre Epidaure de l'ICM)</i></p> <hr/> <p>Jouons à l'Escape game anti-gaspi : Escape the future !, lauréat de l'appel à projet du PNA en 2017 porté par Le Temps Presse : jeu d'immersion où les jeunes et adultes à partir de 10 ans doivent retrouver les croquis d'inventions liées au développement durable et notamment au gaspillage alimentaire en un temps limité en résolvant des énigmes et des jeux.</p> <p>Attention : places limitées à 10 personnes</p> <p><i>Intervenante : Lucie Poirot, association Le temps presse</i></p> <hr/> <p>Jouons à 2 jeux soutenus par le PNA dans d'autres régions de France :</p> <p>Le Lithops Master est un jeu de cartes d'éducation à la consom'action destiné aux enseignants et animateurs intervenant en collèges, lycées et centres de loisirs. Thématiques abordées : SIQO, impact sur l'environnement, l'Homme et l'économie, approche multicritère de l'acte d'achat.</p> <p>Quizz'Inn est un jeu à destination des jeunes à partir de 14 ans qui vise à la sensibiliser aux questions de société qui se posent autour de l'alimentation (culture, nutrition, goûts...), et à travailler sur les différentes perceptions et représentations de la nourriture.</p> <p><i>Intervenantes : Gaëlle Valentin et Capucine Bonduel du Graine Occitanie</i></p>