



# Food on Film

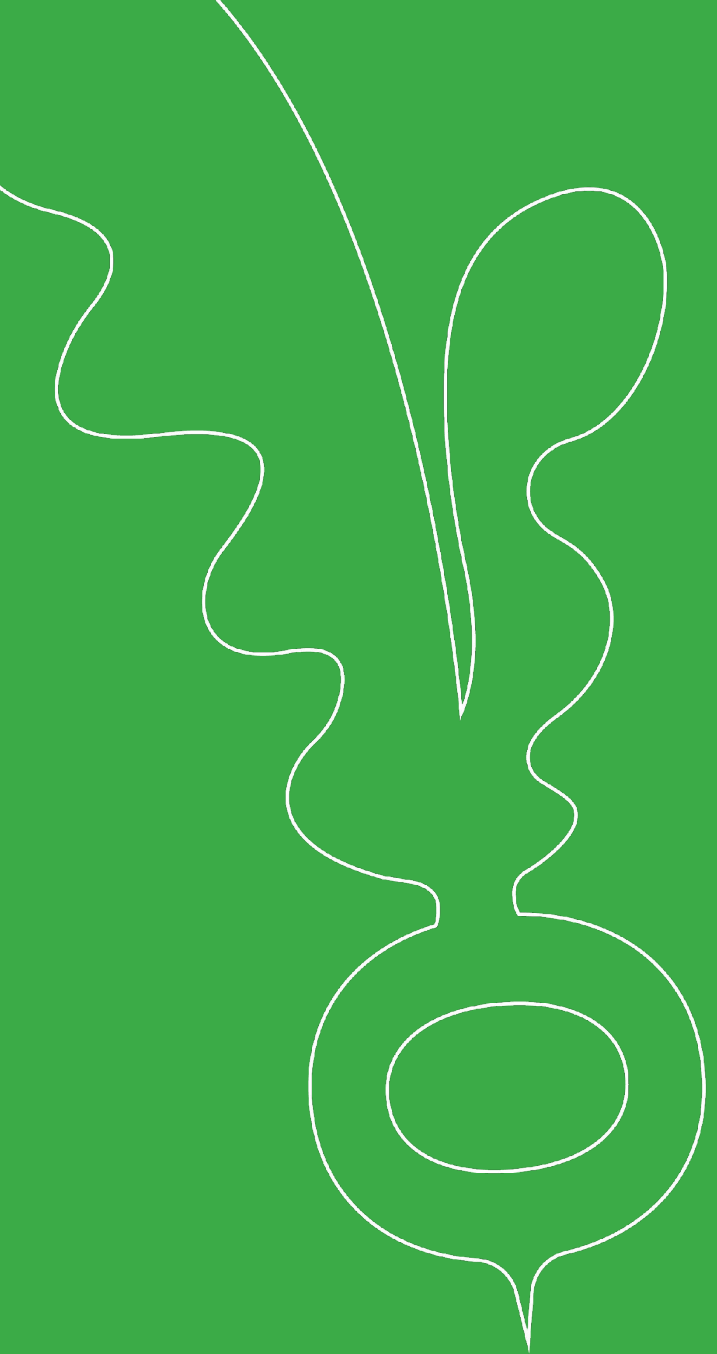
**Des histoires pour nourrir  
un Nouveau Monde**

Partners



With the contribution of





Vous voulez aborder **la crise climatique et son lien avec l'alimentation** avec vos élèves et vous ne savez pas par où commencer ?

Vous recherchez des **outils pédagogiques** efficaces et captivants pour sensibiliser les élèves à faire des choix alimentaires réfléchis ?

**Rejoignez le projet Food on Film !**

# Les objectifs et les cibles

L'objectif général du projet est de stimuler l'intérêt du public, en particulier des jeunes, à travers un **format très inspirant d'éducation grâce aux films** en mettant l'accent sur l'impact direct du système agroalimentaire actuel sur les enjeux du changement climatique et de l'environnement.

Le format du projet est composé d'un mélange **d'activités en ligne et physiques** pour informer et engager en impliquant les élèves et les professeurs.

Grâce au catalogue de documentaires proposés, le projet dynamisera l'expérience pour les publics en ligne et en classe.



Le projet poursuit comme objectifs de :

- Impliquer **des élèves de Lycées de 15 à 18 ans** et leurs professeurs dans 5 pays européens (France, Italie, Allemagne, Autriche et Montenegro) au travers d'une **plateforme numérique** qui sera accessible aux lycéens européens avec les films et un parcours éducatif innovant
- Apporter un focus particulier sur l'agroalimentaire au sein **des festivals européens de films sur l'environnement**, avec des projections et d'autres événements

Concernant les activités avec les lycées, les objectifs spécifiques du projet sont :

- **Promouvoir les oeuvres audiovisuelles européennes, au travers de l'éducation cinématographique**, en mettant l'accent sur les problématiques urgentes liées à l'agroalimentaire et à l'environnement grâce à la collaboration entre la société civile et des organismes culturels
- **Stimuler l'intérêt et l'engagement des lycéens** pour le cinéma en les encourageant à s'en emparer comme moyen d'expression

Le projet, organisé entre 2024 et 2026, est porté par **Slow Food**,  
une organisation internationale investie pour permettre à chacun d'accéder  
à une nourriture saine, propre et équitable,



en association avec 4 festival de films environnementaux en Europe :

Cinemambiente  
Association  
(Italie)



Mobile Film  
Festival  
(France)



Innsbruck Nature Film  
Festival  
(Autriche)



Green Montenegro  
International Film Fest  
(Montenegro)



en association avec

Interfilm  
(Allemagne)



University of Gastronomic Sciences  
(Italie)



Università di Scienze  
Gastronomiche di Pollenzo  
University of Gastronomic Sciences of Pollenzo

# Les principales activités pour les Lycées

**01**

Projections de films

**02**

Jeu de rôle participatif

**03**

Sessions en ligne

Comment communiquer grâce à la vidéo ?

**04**

Ecriture de scénario

**05**

Atelier de réalisation

# 1. Projections de films

Les enseignants auront accès à une plateforme numérique qui contiendra :

- Le catalogue “**Food on Film**” comprenant 20 documentaires accessibles en Français, Italien, Anglais, Allemand et Serbo-Croate.
- Une sélection de **200 films sur l’environnement** en langues originales ainsi qu’une sélection de courts métrages dédiées aux questions de genre et d’inclusion.
- **Des dossiers détaillés** en lien avec les films proposés et autour de 5 grands thèmes :
  - changement climatique et globalisation
  - alimentation et santé
  - disparition de la biodiversité et agro écologie
  - consommation de viande et bien être animal
  - gaspillage alimentaire

Ces fiches techniques permettront de continuer la discussion après la projection des films pour approfondir les thèmes abordés.



## 2. Jeu de rôle grandeur nature

Un jeu de rôle grandeur nature est une activité ludique d'origine théâtrale, dans laquelle les participants incarnent un personnage agissant dans un scénario de simulation. Il repose donc sur une **expérience vécue** de situations réelles pour ensuite **réfléchir au travers d'un débriefing collectif** sur ce qui s'est passé pendant le jeu.

Les lycéens vivront d'abord l'expérience puis réfléchiront à celle-ci et aux enseignements qu'il en auront retiré dans leur choix quotidien et en particulier leur choix de nourriture.

Les enseignants auront à leur disposition un **guide** avec toutes les indications pour animer le jeu. Il ne sera pas nécessaire d'être un expert, les animateurs seront guidés pas à pas sur toutes les étapes de préparation, de mise en oeuvre et de restitution du jeu !







### 3. Sessions en ligne

## Comment communiquer en vidéo

La plateforme numérique proposera des cours en ligne afin d'apprendre à communiquer en vidéo sur les thèmes de l'agroalimentaire.

Autour d'enseignements sur la **narration** et des techniques de réalisation avec leur smartphone, les lycéens développeront et renforceront leur **compétence**, ils pourront ainsi inspirer et influencer d'autres jeunes ainsi que leur famille.

## 4. Ecriture Scénaristique

Les sessions en ligne énoncées précédemment se concluront avec un exercice d'écriture scénaristique d'un très court métrage.

Un concours de scénarios entre tous les lycées participant au projet sera organisé à la fin du programme.

Les classes pourront soumettre des scénarios et un jury désignera les lauréats, qui pourront bénéficier d'un atelier de réalisation accompagné par des professionnels pour tourner le très court métrage (2 lycées lauréats par pays).





## 5. Atelier de Réalisation

Les 2 lycées lauréats par pays bénéficieront d'un atelier de réalisation de leur court métrage.

Des professionnels du cinéma accompagneront les ateliers et travailleront avec les lycéens sur leur scénario ainsi que sur les étapes de réalisation du très court métrage.

Les films réalisés dans le cadre des Ateliers seront aussi présents sur la plateforme.

# Calendrier

Les professeurs auront accès aux ressources sur la plateforme digitale à partir de Septembre 2024.

Ces activités pourront être menées au cours de l'année scolaire 2024/2025 entre septembre 2024 et Juin 2025.

**Les professeurs pourront nous demander conseils, ils auront bien entendu toute latitude de s'organiser à leur convenance !**

Les classes qui voudraient participer au concours de scénario sont invitées à suivre le programme suivant :

- **Septembre 2024 - Mars 2025**: activités en classe (projections de films, jeux de rôle, sessions en ligne “comment communiquer en vidéo” et écriture de scénario)
- **31 Mars 2025**: Date limite de soumission des scénarios au concours
- **30 Avril 2025**: Annonce des lauréats
- **Mai - Juin 2025**: Organisation des workshops pour les lauréats
- **30 Juin 2025**: Soumission des films (toutes les classes peuvent participer, celles qui ont bénéficié d’un workshop mais aussi les autres)

# Pourquoi participer à ce projet ?

- Vous aurez accès à un catalogue gratuit de magnifiques documentaires, à des outils pédagogiques, à des dossiers approfondis sur ces questions clés
- Vous pourrez proposer des cours de communication en vidéo sur les questions d'alimentation
- C'est l'opportunité d'engager vos étudiants sur un parcours éducatif innovant pour aborder ces questions au coeur de nos sociétés
- Vous conservez la possibilité de personnaliser le programme à votre convenance et selon votre rythme
- Rejoignez ce programme européen qui implique 5 pays et plus de 200 classes !

**Nous vous attendons !**

**Rejoignez Food on Film**

**pour plus d'informations contactez-nous:**

**Bruno Smadja**

**[bruno@mobilevent.com](mailto:bruno@mobilevent.com)**



Co-funded by  
the European Union



Creative  
Europe  
MEDIA

Partners

---



With the contribution of