

# En Quête de Qualité

-> Des livrets à l'outil numérique



---

# INTRODUCTION

# 1

- Ordre du jour
- Terre Nourricière
- Comité de pilotage



- *Tour de table des participants*
- Présentation des contenus existants et de l'objectif de l'outil
- Présentation du concept du jeu et scénario (prémaquettages et esquisses)
- Validation des thématiques et jeux retenus
- Validation du niveau des contenus / publics cibles : collégiens et lycéens
- Brainstorming d'idées sur le nom de l'outil
- Constitution du comité technique (professeurs, élèves...)
- Anticipation des modes de diffusion
- *Echéancier et date du prochain Comité (automne 2019)*

- 2 développeurs web et solutions mobiles
- 1 graphiste
- 1 directrice artistique et conceptrice d'outils pédagogiques
- 1 vidéaste (+ équipement complet pour les tournages)
- 1 monteuse vidéo
- 1 responsable partenariats lycées et financements publics



Terre Nourricière

## Constitution

- **DRAAF**, principal partenaire financiers via notre statut de lauréat au programme National pour l'alimentation
- **Région Occitanie**, cofinanceur de l'outil à travers le service Education à l'Environnement
- **Education Nationale - rectorat** - Académies Montpellier et Toulouse
- **partenaires pour le numérique et les contenus**

## Fonctionnement

Trois comités de pilotage pour **valider les orientations et avancées** de l'outil :

- Orientations et lancement (juin 2019)
- Présentation et validation du prototype (décembre 2019)
- Validation version finale pour diffusion (septembre 2020)

---

# OBJECTIFS

# 2

- Contenus
- Missions et thématiques
- Publics



## CONTENUS EXISTANTS



### LIVRET 1

Bien manger en Languedoc-Roussillon +  
Exposition : **les producteurs et productions  
locales et une consommation alimentaire  
respectueuse** des hommes et de  
l'environnement

En collaboration avec l'INAO

### LIVRET 2

Produits et métiers de l'agroalimentaire en  
Languedoc-Roussillon : **les parcours de  
formation et les métiers de l'agroalimentaire**  
En collaboration avec area (ex LRIA)

### LIVRET 3

Les artisans du goût et de la proximité en  
Languedoc-Roussillon : **métiers de bouche et  
transformation des produits, savoir faire,  
spécialités et proximité**

En collaboration avec le CGAD LR

## Missions

- **Sensibiliser** à l'alimentation saine et durable
- Faire **évoluer** les comportements alimentaires et de consommateur
- **Inform**er sur les métiers et formations de l'agroalimentaire et de l'agriculture

## Thématiques

- alimentation durable (**livret 1**) : manger des produits locaux, de qualité et de saison
- spécialité, territoires et terroirs (**livret 1**)
- métiers de l'alimentation et savoir-faire (**livret 3**)
- parcours de formation (**livrets 2 et 3**)
- systèmes de transformation et d'approvisionnement (**livret 2**)
- équilibre alimentaire (**livret 1**)
- *lutte contre le gaspillage alimentaire (complément essentiel)*

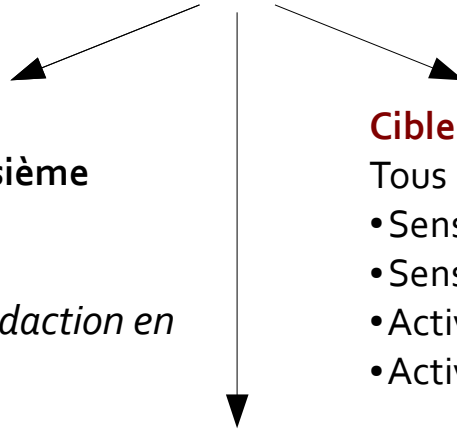


### Base des contenus

Livret 1 : primaire, élèves de sixième et cinquième

Livret 2 : élèves de la sixième à la seconde

Livret 3 : élèves de quatrième, troisième et des lycéens



### Coeur de cible

Collège : élèves de **quatrième** et **troisième**

Lycée : élèves de **seconde**

→ *Entrées programme en cours de rédaction en fonction des notions*

### Cible élargie

Tous les collégiens et lycéens via des activités de vie scolaire :

- Sensibilisation santé
- Sensibilisation Environnement
- Activité cantine : « L'Occitanie dans mon assiette »
- Activité internat

**Grand public ?**

---

# PRESENTATION

# 3

- Concept
- Cadre d'utilisation
- Mise en place et organisation



## CONCEPT DU JEU



- Une application numérique type escape game
- 8 panneaux A3
- 1 dossier ressource
- 1 livret stagiaire /élève

## Pitch

Un **stagiaire** passe une semaine dans un **restaurant engagé pour une alimentation responsable**, il découvre la cuisine, le service, l'accueil et le marketing grâce aux différentes missions qui lui sont confiées. Il cherche à être embauché et doit faire ses preuves.

Tous les acteurs du restaurant (cuisinier, maître d'hôtel, gérante, client) et toutes les missions qu'ils lui confient (approvisionnement/livraison, cuisine, service, accueil, communication...) sont l'occasion de découvrir un volet de l'alimentation.



## CADRE D'UTILISATION

### En séance d'introduction

- Au sein du programme avec des professeurs
- Enquête, investigation + prévoir des exposés par groupe sur les différentes thématiques abordées (constitution des groupes en fonction des profils)

### Comme outil d'évaluation

- A la fin d'un cycle de formation à l'alimentation ou au développement durable
- Comme activité de synthèse

### Activité ludique de sensibilisation

- Lors d'un évènement ou pour un groupe d'élèves en particuliers (internes, délégués...)
- Forme d' Escape Game

## Pour les professeurs

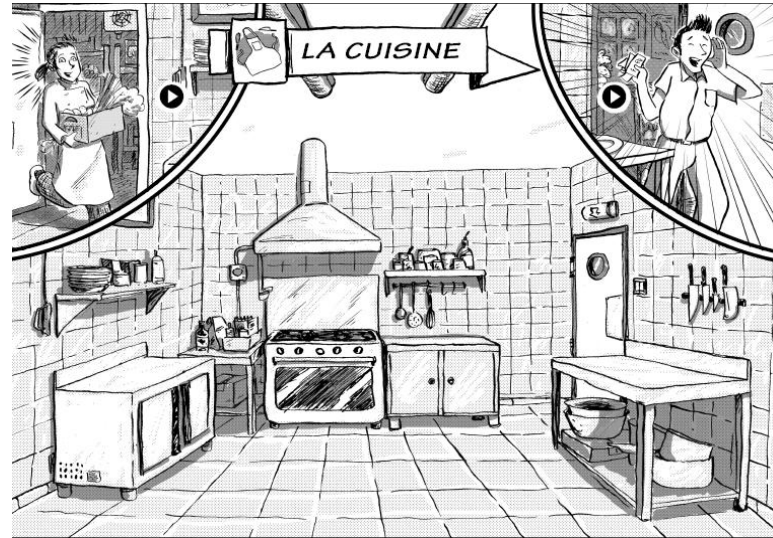
- Découverte du jeu sur le **site internet dédié**
- Test de l'application en version démonstration
- Téléchargement et impression des panneaux A3, dossier d'aide, 1 feuille recto/verso par élève
- Installation des panneaux aux murs et sur tables
- Répartition de la classe en demi-groupe ou 2 salles proches (ou avec le CDI) – EPI pour les collégiens

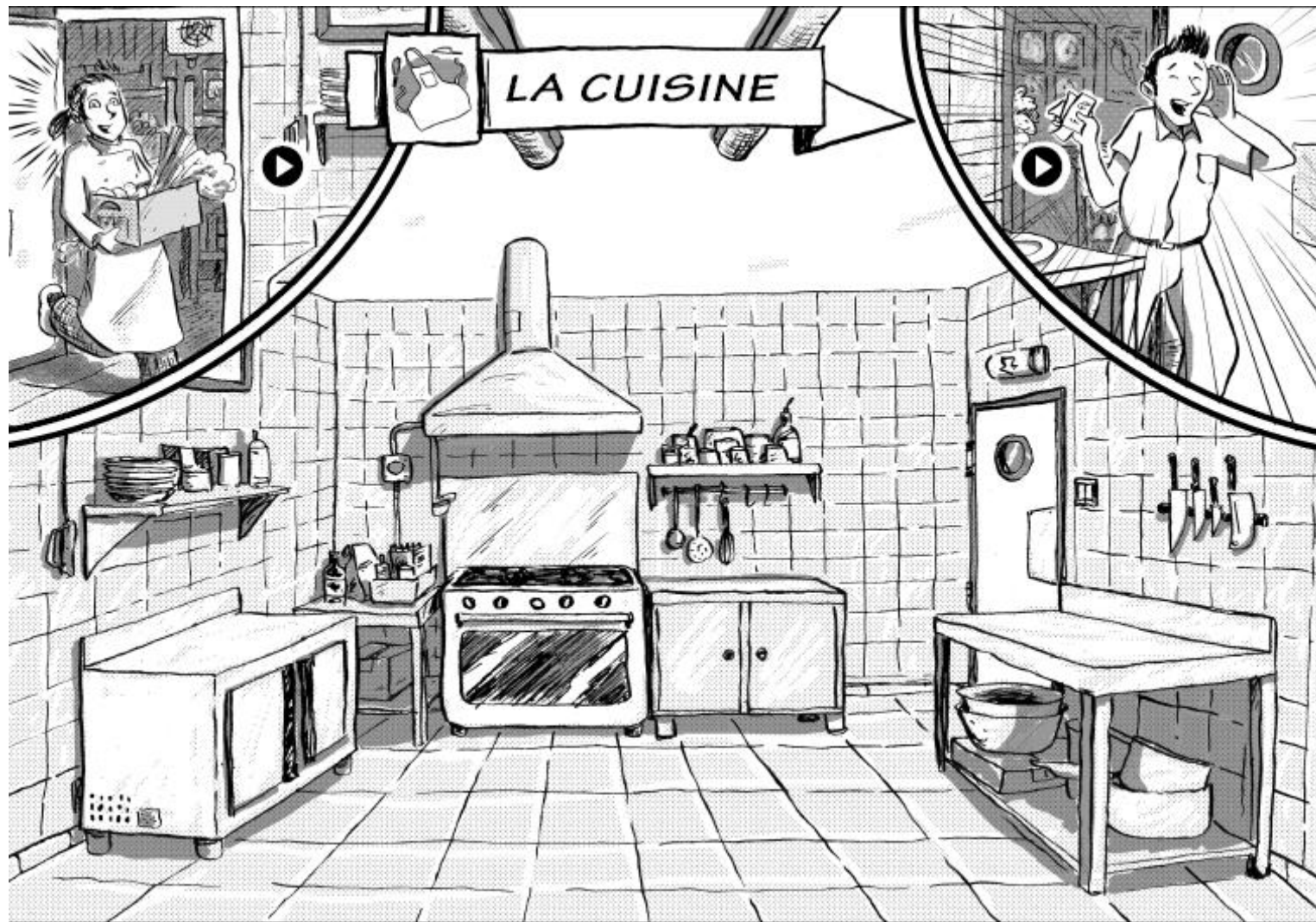
## Pour les élèves

- Téléchargement de l'application en amont
  - Un smartphone (android) pour 2 élèves avec écouteurs
  - **A envisager : version à installer sur tous les ordinateurs de la région et sur les kits de tablettes possédés par certains collèges**
- ✚ **Un guide de prise en main à l'usage de professeurs pour limiter les freins à l'usage d'une nouvelle technologie + une campagne de promotion dans les 13 établissements**

## Espace immersif

- 6 "lieux" pour apprendre et agir :
  - Devanture (2 actions)
  - Cuisine (2 actions)
  - Salle de restaurant
  - Marché
  - Fermes ( 3 producteur.rices)
  - Commandes téléphoniques

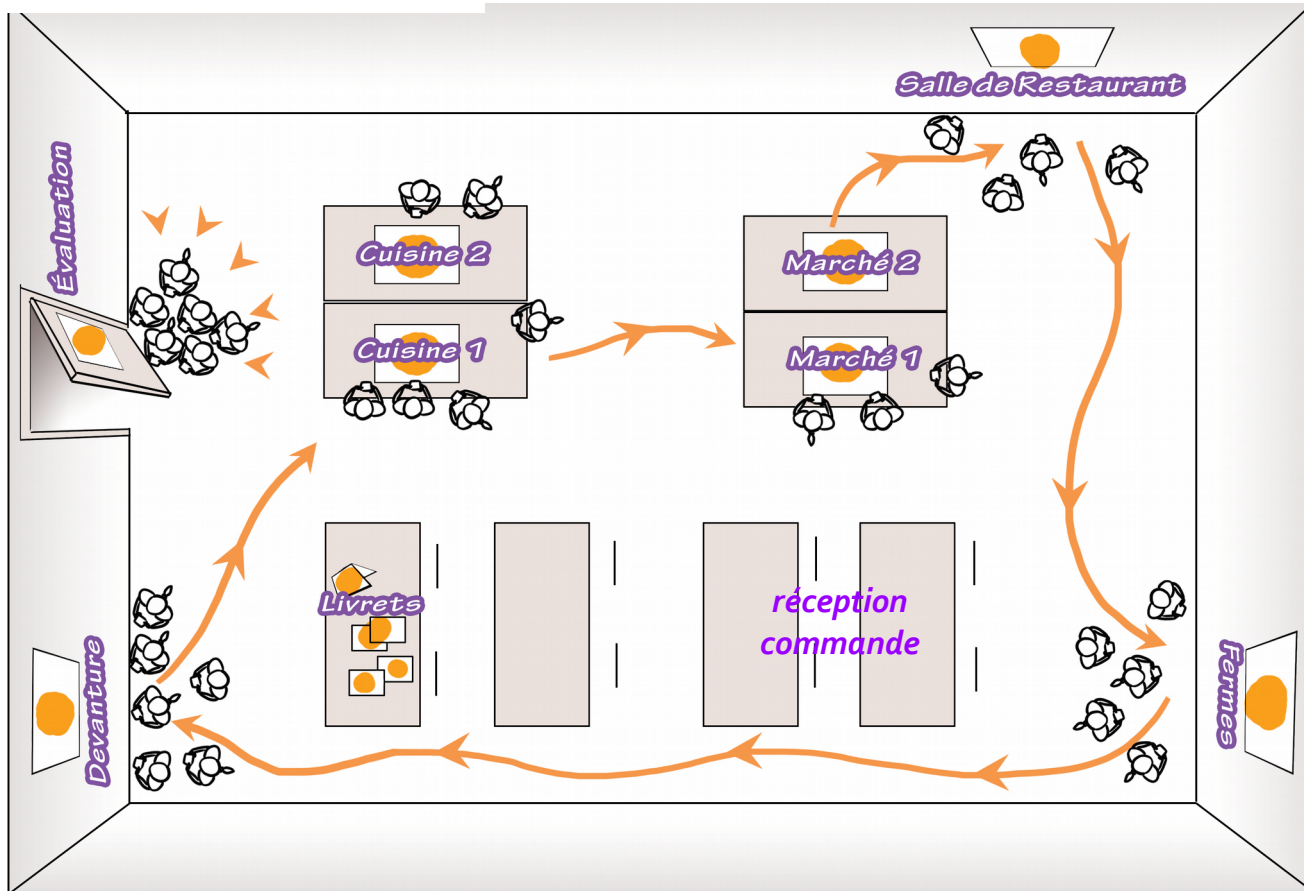




Grâce aux affiches :

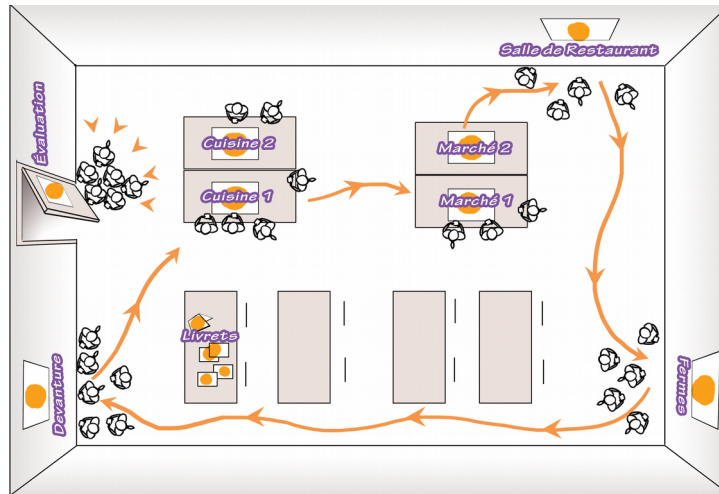
- déclenchement des actions
- réalité augmentée
- déplacement

MISE EN PLACE (2)





## MISE EN PLACE (3)



### 4 avatars

- Même expérience pour tous les joueurs
- Gestion différenciée des parcours pour une meilleure circulation dans la pièce

### Evaluation et sortie

- Score sous forme de diagramme des forces
- Expérience type escape game

---

# CONTENUS

# 4

- Personnages
- Rencontres et produits
- Jeux et notions



## PERSONNAGES

### Au restaurant :

- **Gérante** (30 ans)
- **Cuisinière** (40 ans)
- **Serveur** (20 ans)
- *Clients*
- *Mascotte antigaspi*





### Lors du marché (personnages animés)

- Artisan-fromager (pélardon)
- Poissonnière (elle apporte aussi la commande d'anchois produits pas son ami)
- Productrice d'abricots (invite à cueillir sur place) + jus (bio)
- Un des 2 maraîchers (tomates, pomme de terre)

### Lors de la tournée récupération à la ferme (reportages vidéo) :

- Maraîcher bio (couple) (compost)
- Eleveur viande aubrac (label rouge) (vente caissette en direct)
- Producteur de pélardon (AOP) (vendu aussi sur étal du fromager)



**Lors des commandes** (personnages animés répondant au téléphone) :

- **yaourt de brebis** : ils viennent manger au restaurant et livrent la commande
- **huîtres** : ils livrent aussi les **tielles** car ils se sont regroupés en organisation de producteurs pour faire une tournée
- **Jus d'abricot**
- Olives



## DEROULE

### Lancement

- Choisir un avatar (4 avatars : 2 garçons , 2 filles au look et à la corpulence différentes)
- Visionner les explications pour prendre en main l'application
- **XX nous a recommandé de te prendre en stage. Comme il te l'a dit, il a travaillé ici pendant 4 ans avant d'aller exercer son travail dans la cantine de ton établissement**
- Découvrir les missions de son stage et l'enjeu d'un job à la clé
- Trouver le premier panneau et déclencher sa première mission

### Dans l'application

- Une présentation immersive par grande thématique : vidéo animée
- Des jeux autocorrectifs avec calcul de points et temps limité
- Des informations à faire apparaître

---

# EXEMPLES

# 5

- Partie cuisine
  - Mission : plat du jour
  - Mission : dressage d'assiette équilibrée
- Partie Devanture
  - Mission : pancarte des menus
  - Mission : calendrier des saisons



# Panneau affiché

Cuisine

05

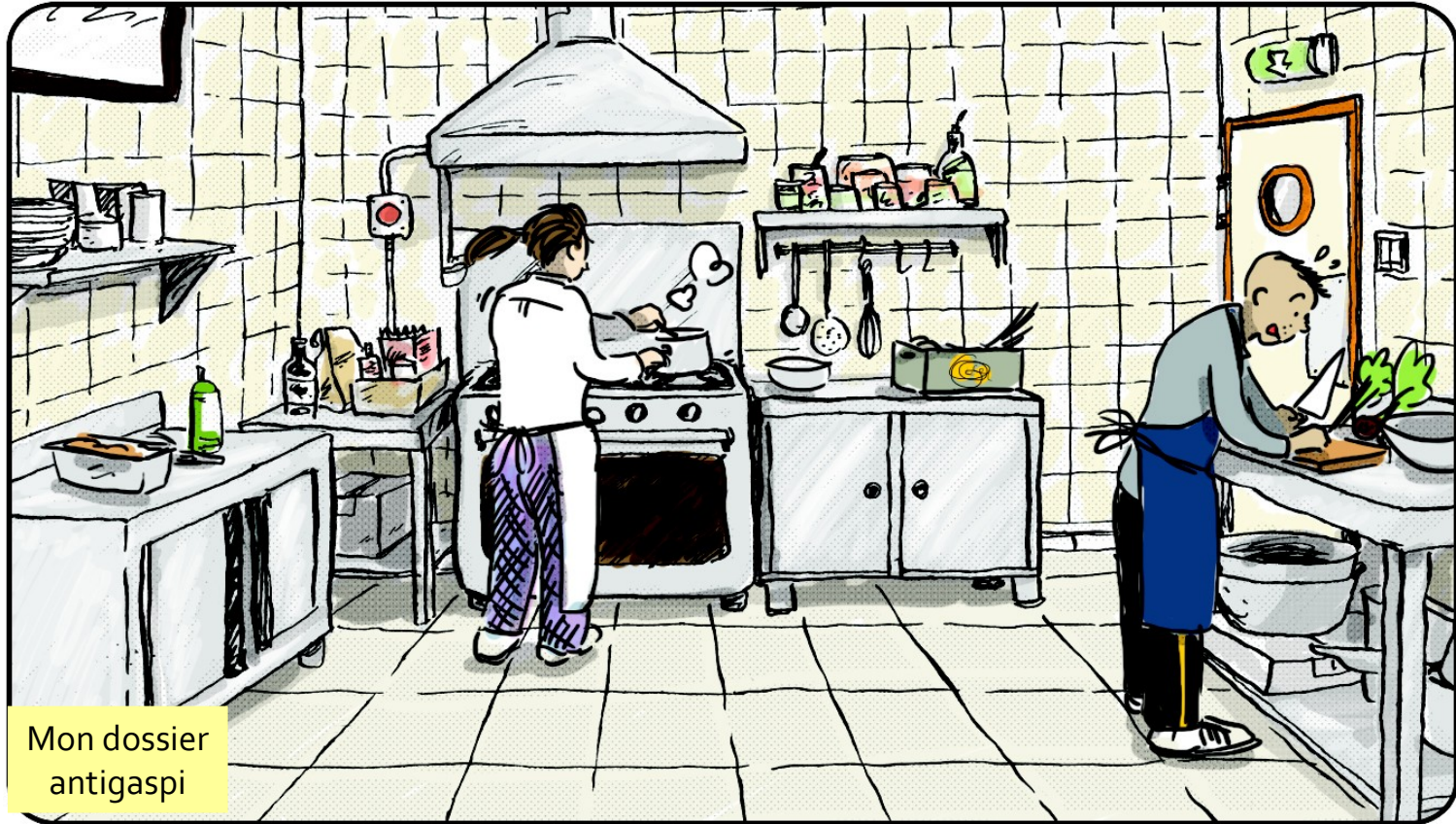
Panneau affiché  
au mur,  
Sera en couleur





Ce qui s'affiche sur son écran lorsqu'on scanne le panneau,

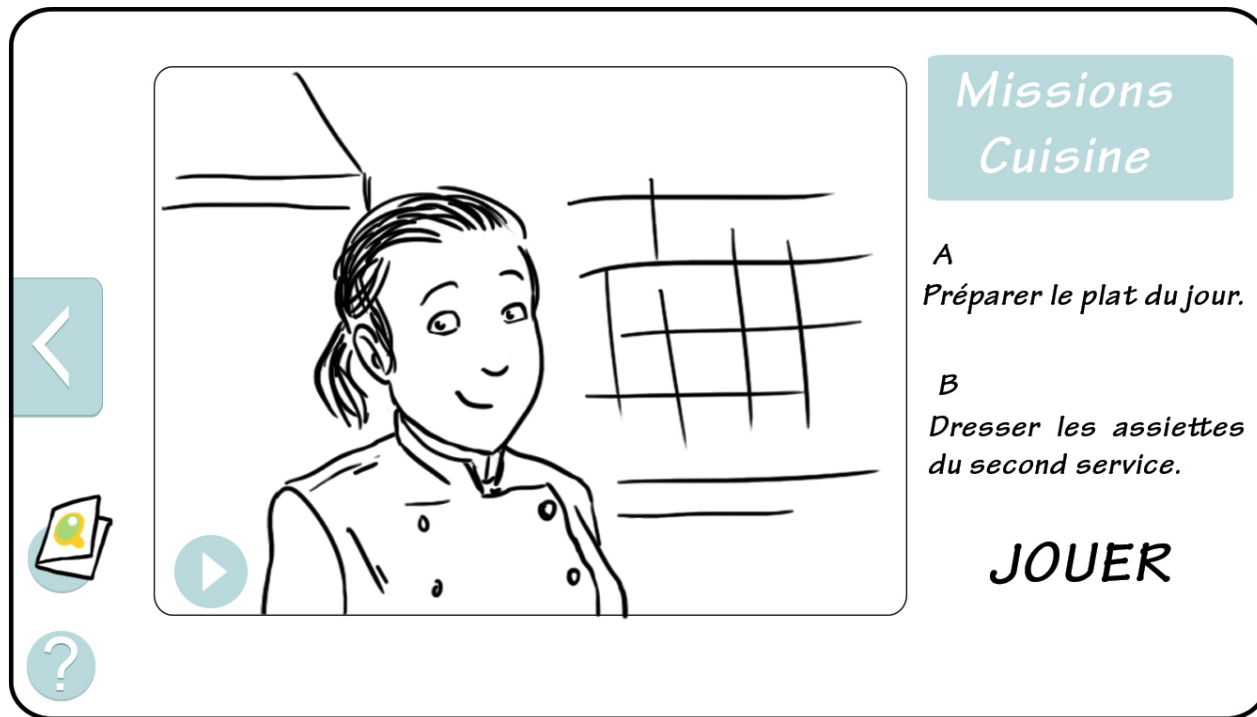
Scène avec léger mouvement et bruitage



Mon dossier antigaspi

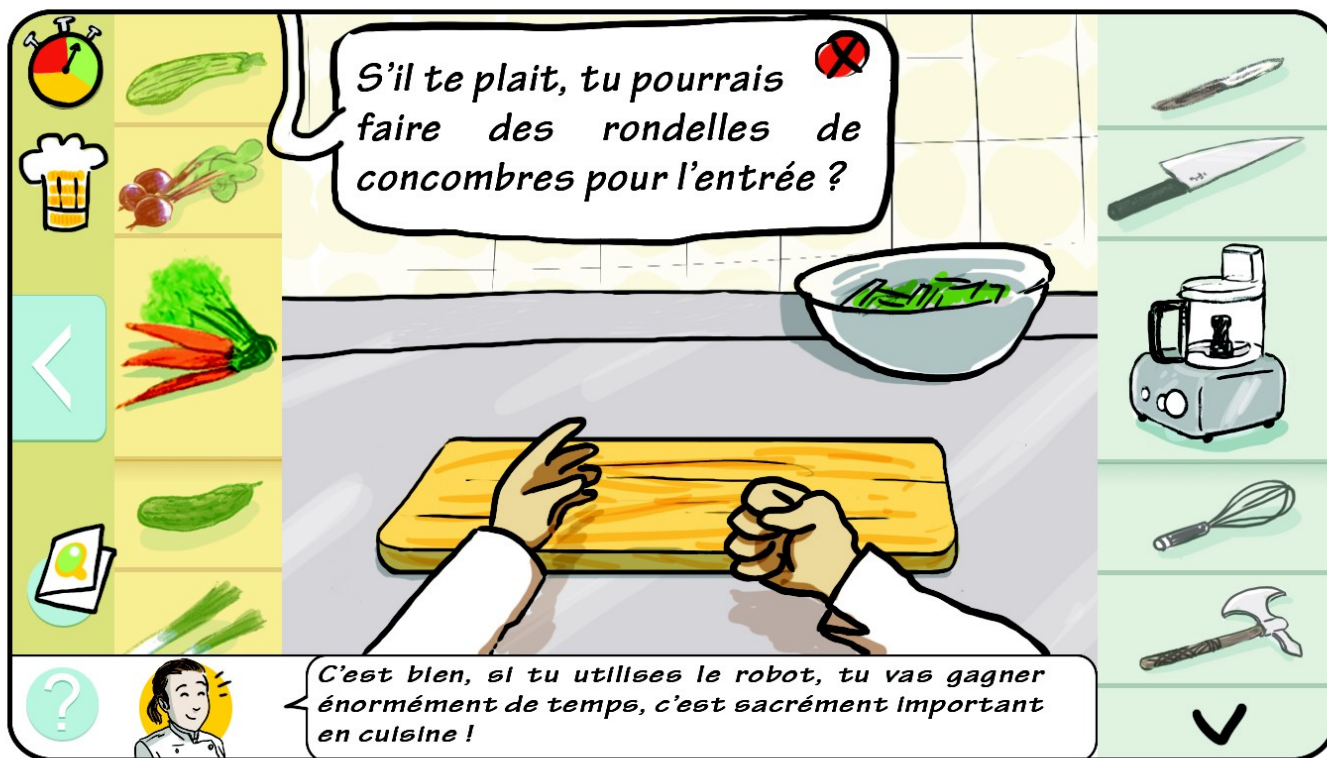
## Elements de l'écran

- Player
- Incitation à utiliser le livret ou dossier
- Aide
- Bouton jeu
- Barre de défilement



## Elements de l'écran

- Consigne
- Timer
- Score de la mission
- Orientation/satisfaction
- Astuces et anecdotes



### Jeu

A hand-drawn game board for 'Dressage d'assiette'. The board is divided into several sections:

- Top Left:** A crossed-out wheelchair icon.
- Center:** A large plate with a central mound of food. Labels around the plate include 'féculents', 'légumes crus', 'légumes cuits', and 'protéines'. There are question marks in circles near the labels.
- Top Right:** A legend with a water drop icon and a truck icon, each followed by two horizontal lines.
- Right Side:** A vertical column of icons: a cloud, a bowl labeled 'RIZ', a wavy line, a fried egg, a fish, and a swirl.
- Bottom Left:** A chef's hat icon and a question mark in a circle.
- Bottom Center:** A banner with the text 'Satisfactif diet !' and a crossed-out fork icon.

### Astuce

A hand-drawn diagram titled 'La p'tite Astuce d'Albert'. It shows a sequence of steps for preparing a dish:

- A person is shown cooking 'RIZ' in a pot.
- The rice is served in a bowl.
- An arrow points to a plate with a fried egg.
- Another arrow points to a plate with a fried egg and a piece of meat.

The diagram is marked with a circled 'X' in the top right corner.

### Aide

A hand-drawn diagram titled 'Aide' comparing protein sources. It includes the following text and symbols:

- 1 protéine végétale = X carbone
- = X eau
- = - cher
- 1 protéine animale = Y carbone
- = X eau
- = + cher

On the right side, there is a note: 'même valeur nutritionnelle'. At the bottom, there is a drawing of a plant with an arrow pointing to a cow.

# Panneau affiché

Devanture

05





### 3 types de menus

- menu de terroir
- menu végétarien
- menu du chef

### Replacer les 3 entrées, 3 plats et 3 desserts

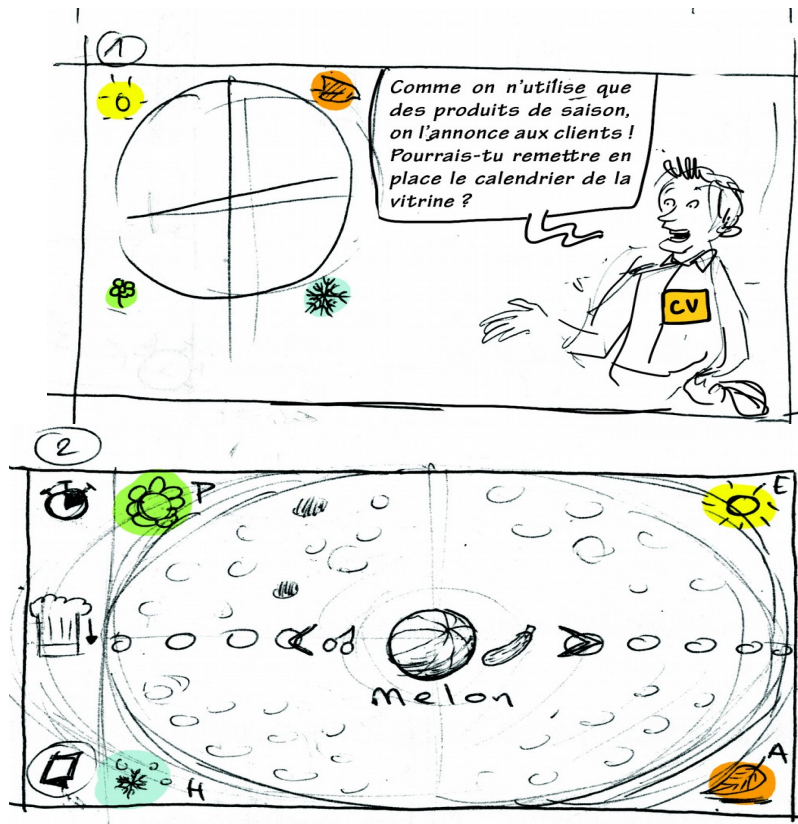
#### Aide :

- survoler le nom du menu pour en connaître les caractéristiques
- lire les réponses du cuisinier apparaissant chaque essai
- si bonne réponse le nom reste en couleur sinon apparaît en grisé

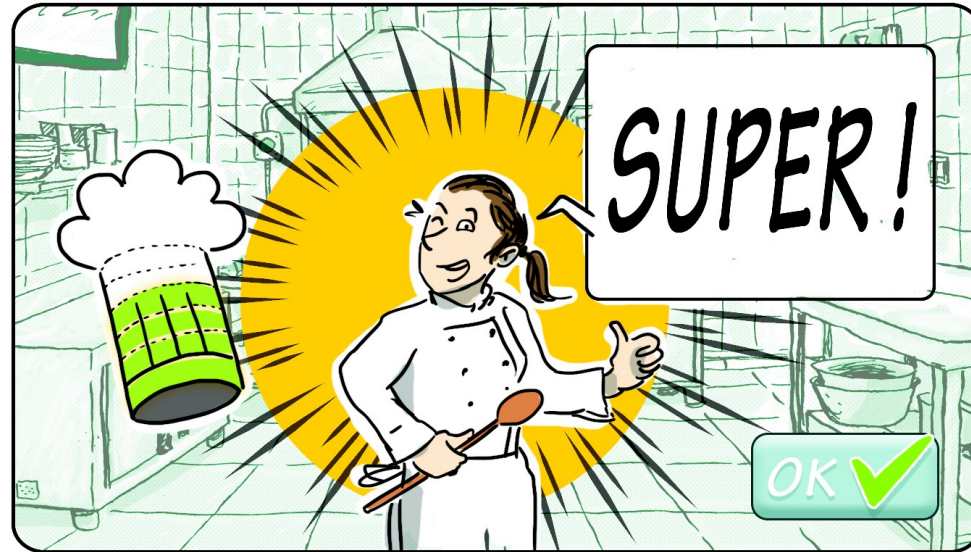
# Mission B : calendrier des saisons

Devanture

05



- Plusieurs fruits et légumes
- Replacer chacun dans la ou les bonnes saisons
- Présentation du contenu des paniers des 4 saisons avant affichage du score
- **Aide :**
  - consulter le livret : calendrier des saisons par mois
  - Si mauvais placement, l'aliment continue d'apparaître
  - Si bonne réponse, l'aliment s'affiche dans la saison dans la liste





---

# NOTIONS

# 6

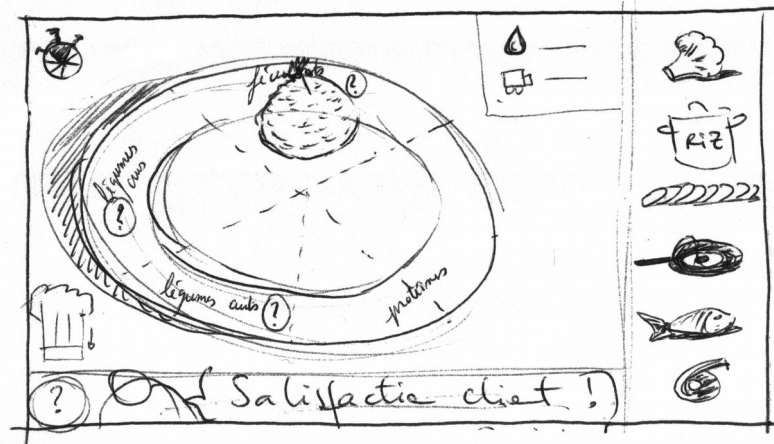
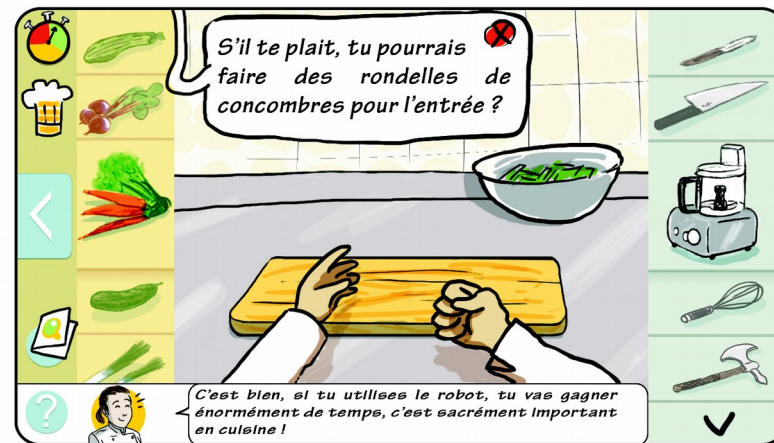
- Santé
- Alimentation
- Transformation
- Agriculture
- Métiers et formations



# CUISINE

## NOTIONS ET MISSIONS

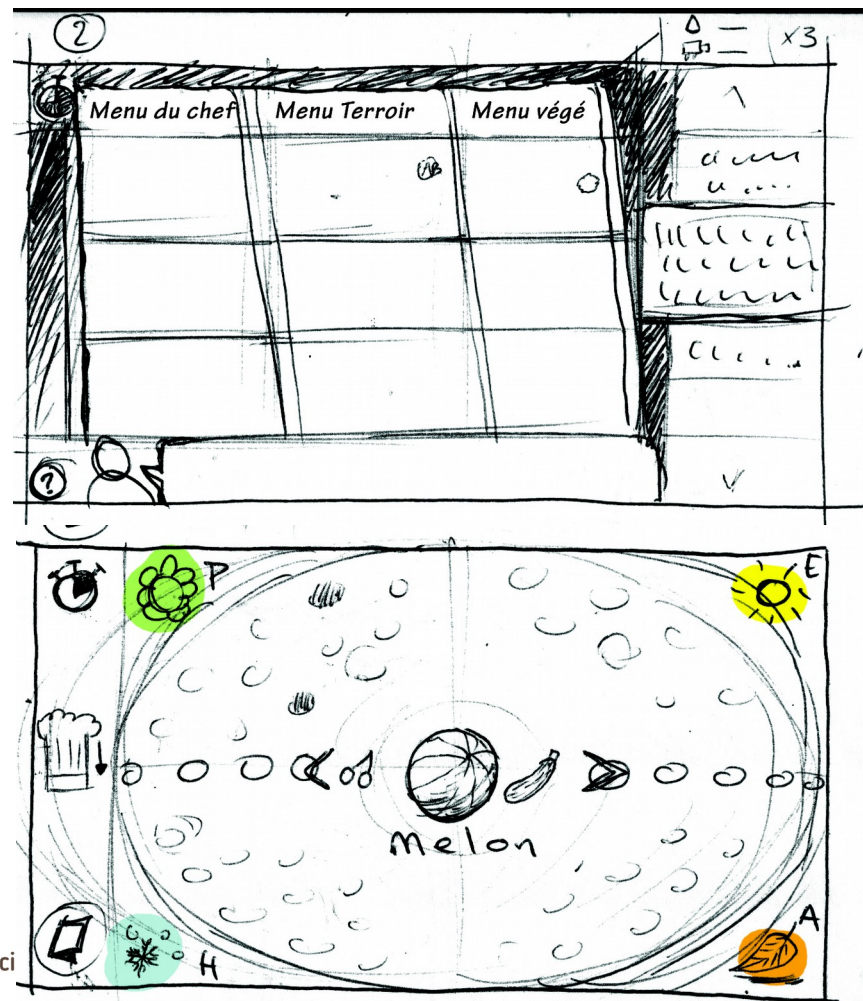
- lutte contre le gaspillage alimentaire -> retrouver les indices anti gaspi
- éducation au goût -> discours de la cuisinière
- équilibre alimentaire et santé -> JEU dresser des assiettes "équilibrées" + infos protéines animales et végétales
- apprentissage et formation -> CV cuisinière
- transformation, cuisine ->
  - JEU retrouver et transformer un produit brut (légume)
  - astuces du chef



# DEVANTURE

## NOTIONS ET MISSIONS

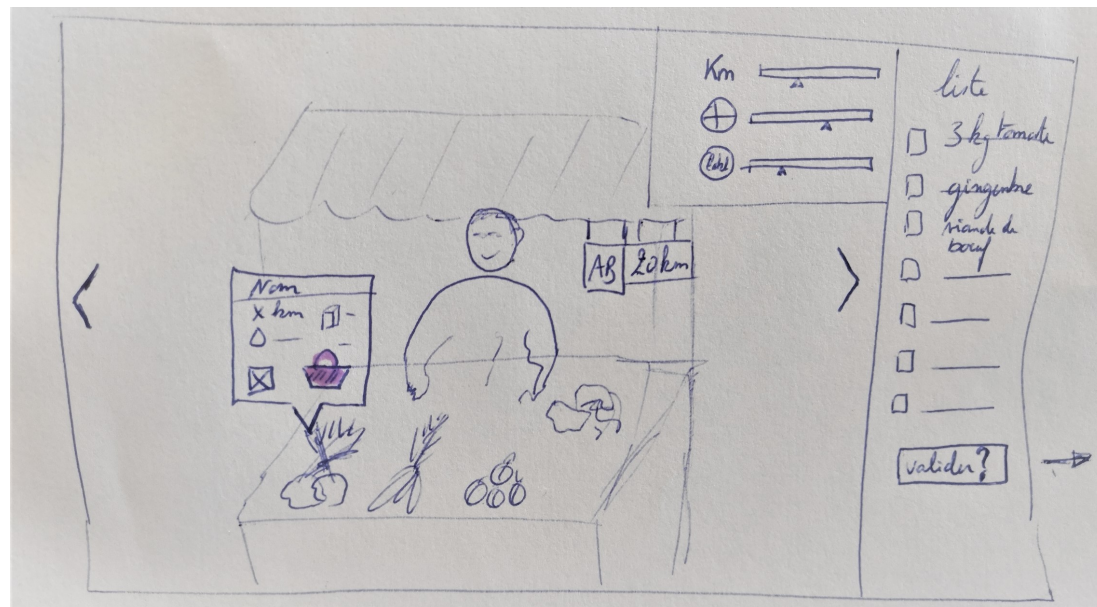
- lutte contre le gaspillage alimentaire -> retrouver les indices anti gaspi : doggy bag et menu du chef
- saisonnalité -> JEU refaire le calendrier des fruits et légumes
- équilibre alimentaire et terroir -> JEU des menus
- apprentissage et formation -> CV gérante et serveur



# MARCHE

## NOTIONS ET MISSIONS

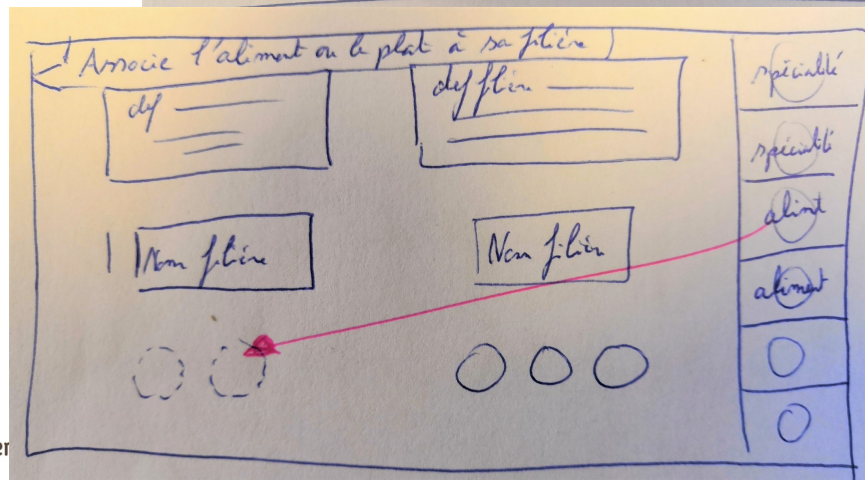
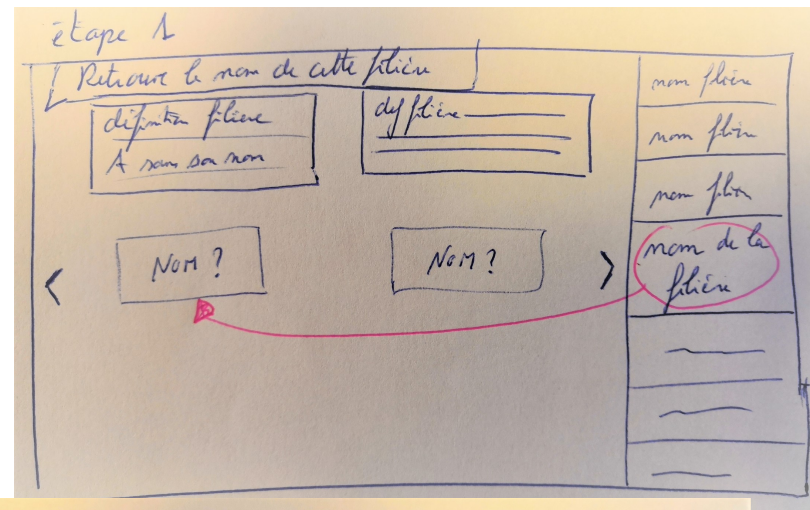
- lutte contre le gaspillage alimentaire -> retrouver les indices anti gaspi : vrac
- apprentissage et formation -> CV des fromager, poissonnier, maraîcher, charcutier
- mode de commercialisation : vente directe, circuit courts -> affichettes et discours
- Clarifier : circuit court, circuit de proximité locavore
- coût environnemental, écologie, impact -> JEU achats écocitoyens avec fiche impact de chaque produit
- importance de l'activité physique : ça fait du bien de se dépenser et sortir un peu



# LISTE DE COURSES ET COMMANDES

## NOTIONS ET MISSIONS

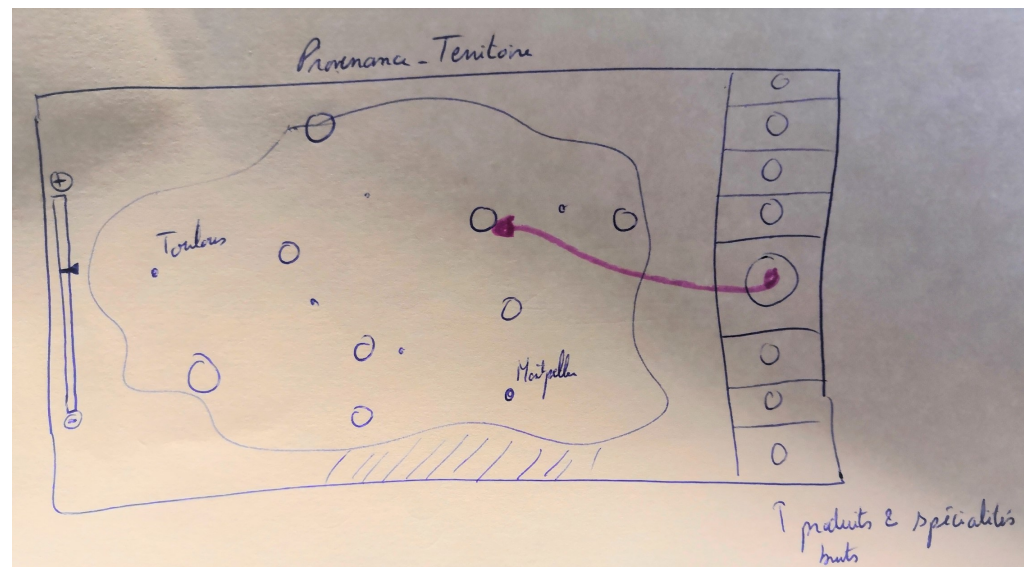
- lutte contre le gaspillage alimentaire -> vérifier les stocks et préparer une liste adaptée aux besoins
- filière : JEU classement liste de course :
- 1- relier les caractéristiques des filières d'occitanie à leur nom
- 2- classer les aliments bruts et transformés par filière
- Alertes : appels téléphoniques ou mail de commerciaux pour confirmer les commandes



# LISTE DE COURSES ET COMMANDES

## NOTIONS ET MISSIONS

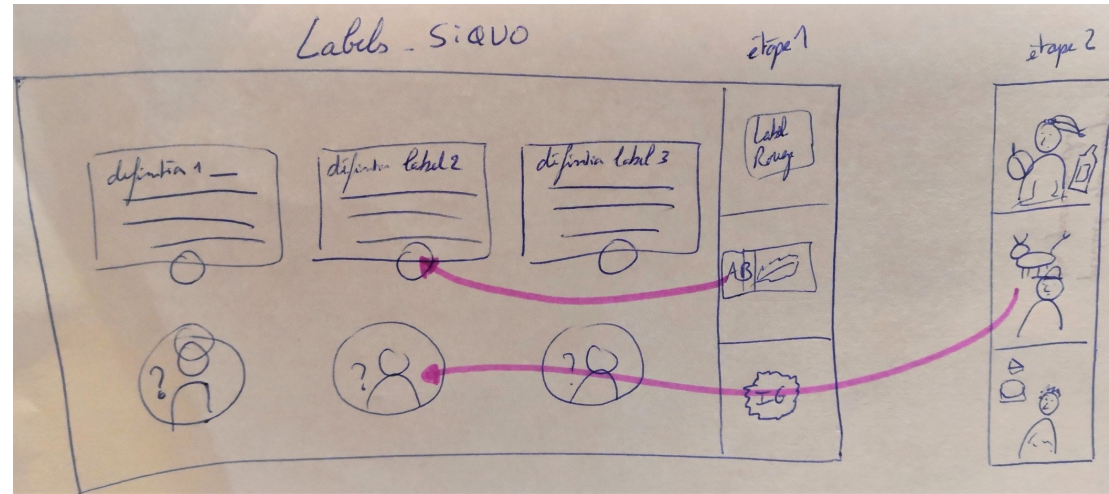
- provenance, terroir et territoire -> JEU refaire une carte des produits d'occitanie (bruts et spécialités) : abricot, tielles, anchois, pélardon, sel, huitre, yaourt brebis et roquefort, viande aubrac, olives, taureau de camargue, volaille, haricot sec
- Astuce lire une étiquette : label, provenance, ingrédients,



# FERMES

## NOTIONS ET MISSIONS

- lutte contre le gaspillage alimentaire -> retrouver les indices anti gaspi : compostage, cagettes de transport, vente en demi-gros, jus d'abricot
- qualité et labellisation -> JEU reconnaître la définition de 3 siqvo puis retrouver quel label pour ce producteur
- production, agriculture durable -> reportages sur producteurs
- mode de commercialisation : vente directe, circuit courts -> reportage sur producteurs





# FERMES

---

## NOTIONS ET MISSIONS

mode de commercialisation : vente directe, circuit courts -> **reportage sur producteurs**

- coût environnemental, écologie, impact -> **déplacements calculés du stagiaire (gérante)**
- filière /transformation : **abricot et filière jus**
- apprentissage et formation ->

**CV productrice abricot, CV éleveurs viande et lait**

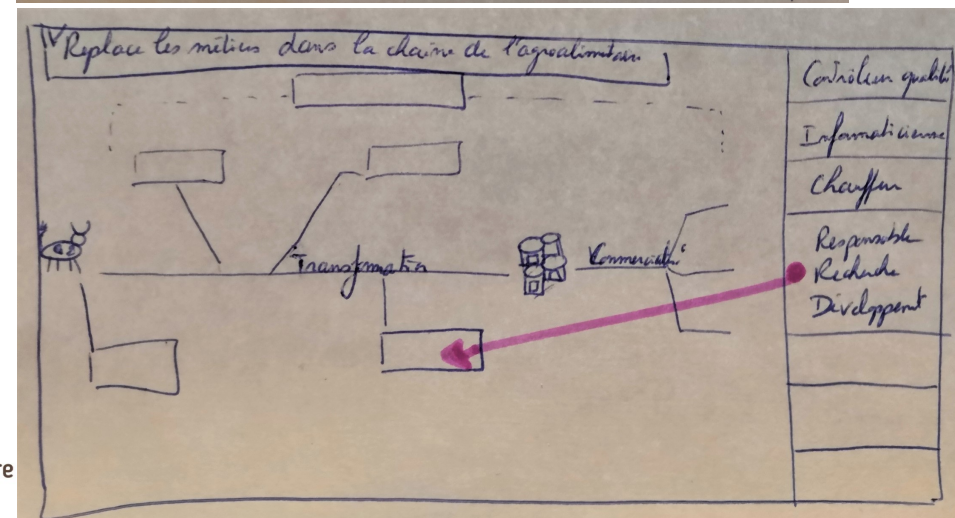
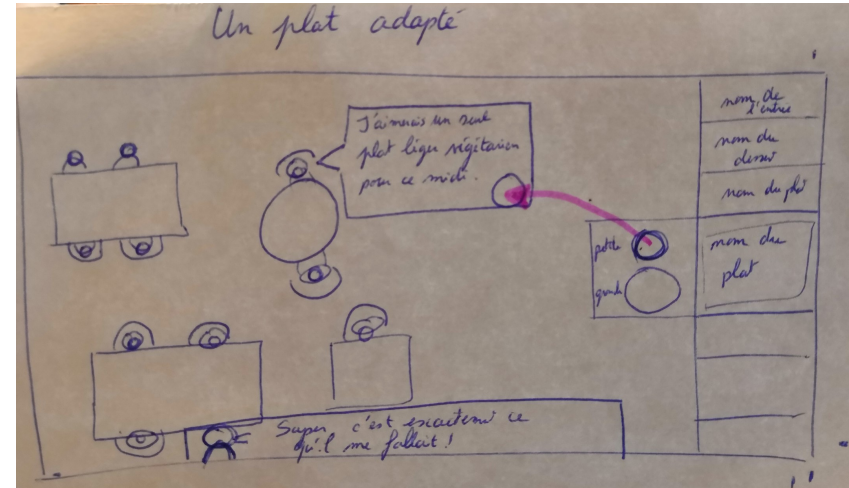
- Un métier physique : *"tu peux venir récolter avec moi! déjà faire son jardin, mettre en place un composteur permet de faire de l'activité physique, ce qui va avec une alimentation saine pour une bonne santé"*



# SALLE DU RESTAURANT

## NOTIONS ET MISSIONS

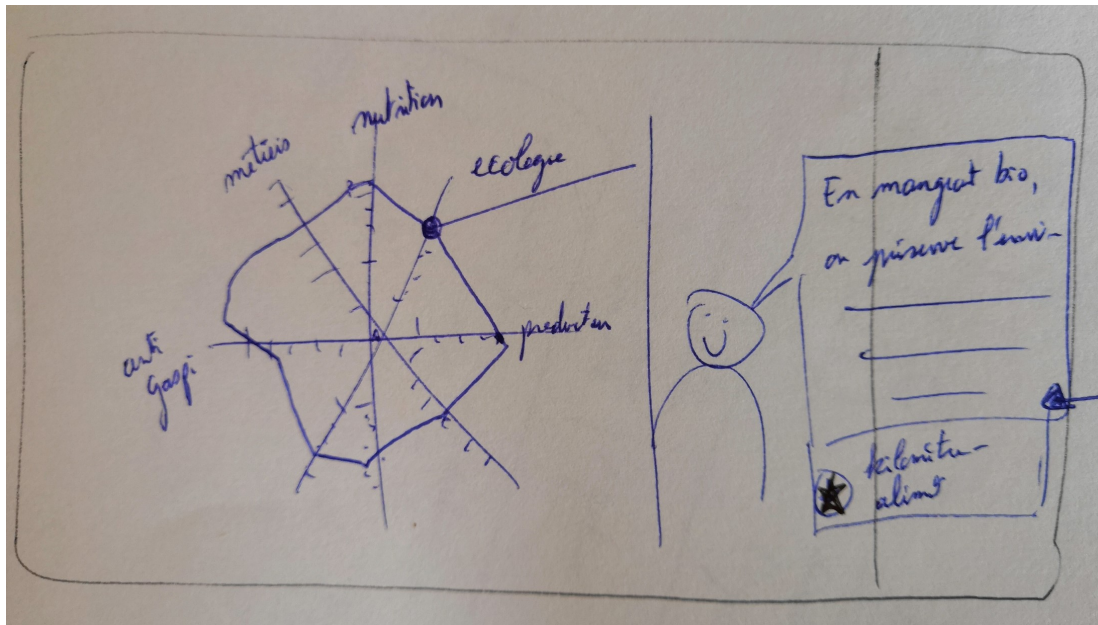
- lutte contre le gaspillage alimentaire -> retrouver les indices anti gaspi : doggy bag, proposition petites et grandes assiettes
- plaisir et diversité des régimes : JEU : Savoir proposer un plat adapté aux besoins spécifiques et convictions des clients (surpoids, sportif, sans gluten, enceinte, végan)
- Métiers de l'agroalimentaire : JEU : au sein d'une table de personnes appartenant à la même entreprise de production de yaourts de brebis : découvrir les étapes de transformation d'un produit et relier les métiers aux différents points de la chaîne de production agroalimentaire



# SORTIE /FIN

## NOTIONS ET MISSIONS

- Evaluation du binôme : Découverte de ses propres forces et faiblesses / **open badge?**
- Suggestion de faire un stage plutôt dans l'agroalimentaire – métier de bouche ou agriculteur (en fonction de ses forces)
- **Reportage du cuisinier de la cantine scolaire** qui témoigne de son engagement pour proposer une alimentation responsable et ses astuces pour poursuivre :
  - un travail en direct avec des producteurs labelisés,
  - garder les saisons au menu, et partir de produits bruts
  - travailler avec des fournisseurs (entreprises locales de l'agroalimentaire)
  - proposer un menu végétarien 2 jours par semaine
  - gérer le gaspillage par des actions avec les élèves



# Anecdotes et astuces

- Réduction des courgettes non bio : rapport qualité prix pas si avantageux (4 portions au lieu de 6)
- Fruit/ légume : la rhubarbe est un légume qui se mange comme un fruit et la tomate, courgette... sont botaniquement des fruits
- Diète méditerranéenne inscrite au patrimoine mondial de l'humanité
- Il faut un informaticien pour faire un yaourt!
- Service nutrition et qualité, recherche innovation
- Antigaspi : pesto de fane de carotte / radis)
- Code barre d'un oeuf
- Ordre des ingrédients représentatif de la proportion
- Associer céréale et légumineuse pour apport en protéines végétales
- Qu'est ce que l'équivalent carbone?
- Consommation d'eau et énergie des protéines végétale /animale
- Savoir lire une étiquette : conservation, production, nutrition + provenance (produits et lieu de production) + label
- Pourquoi consommer local : emploi/ transport/normes/argent/goût et vitamines
- Pois chiche transformé plus écolo en terme de cuisson

---

# COMPLEMENTS

# 7

- Livret élève
- Evaluation de l'outil
- Diffusion



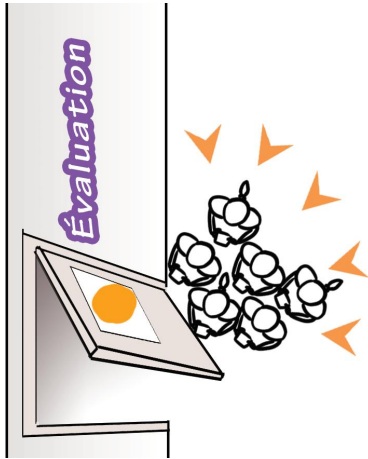


## Une aide pour jouer + un rappel à conserver

- Manger de saison : calendrier des fruits et légumes de saison
- Manger local : circuit-courts, de proximité et vente directe
- Equilibre alimentaire : pyramide méditerranéenne
- Labels et qualité : 3 siquo
- Comparatif coûts environnementaux des protéines végétales et animales
- Astuces antigaspillage alimentaire
- Parcours de formations

### Evaluation des élèves (par binôme)

- Envoi par mail du résultat d'équipe au professeur
- Open badges



### Suites pour le professeur

- Trame à disposition du professeur pour animer la restitution de l'expérience
- Base de références de contenus et autres animations pour aller plus loin, sur le site dédié



## Evaluation de l'outil

- Questionnaire qualitatif à destination des professeurs
- Entretiens téléphoniques après la campagne de lancement Janvier 2021
- 2 questionnaires :
  - Satisfaction et apprentissages/connaissances des joueurs
  - satisfaction des professeurs
- Evaluation quantitative : connexion sur le site internet - nombre de téléchargement.
- Adresse mail des professeurs : questionnaire sur nombre de classe, d'élèves et leur niveau



## DIFFUSION

---

- Site internet dédié:
  - Recherche des entrées programme en fonction du niveau et de la matière
  - Guide de mise en place pour le professeur/animateur (livret à imprimer pour déverrouiller les freins à l'usage du numérique)
- Flyer
- Page facebook
- Campagne de lancement



---

# SUITES

- Echéancier
- Comité techniques

# 8



Calendrier du projet : mars 2019 à Octobre 2020

- Mars à décembre 2019 : Scénarisation et développement
- Comité de pilotage : juin 2019 / Comité de pilotage : décembre 2019
- Janvier à février 2020 : Ajustements techniques
- Mars à Avril 2020 : Tests avec des classes dans 3 établissements
- Mai à Juin 2020 : Ajustements techniques et nouveaux tests
- Comité de pilotage : septembre 2020
- Juillet à Octobre 2020 : Préparation communication et lancement (site web, facebook , flyer)
- Octobre à Décembre 2020 : Animation des premières interventions, suivi et relance de la communication, accompagnement des établissements
- Janvier à Février 2021 : Mise en place un outil de suivi et évaluation

### **Constitution d'un comité technique pour test de l'outil**

- Dans l'académie de Montpellier dans le cadre du comité de la vie collégienne ou lycéenne (élèves élus) sur leur temps de réunions annuelles
- Lors de réunions de professeurs de différentes disciplines (SVT , géo documentaliste, infirmier)

2 phases :

- prototype incomplet : prise en main par les professeurs et élèves, ergonomie, durée...
- Prototype complet : niveau, durées, notation, parcours...