



FOOD-LAB



L'objectif de l'interface (qui tend à traiter les principaux aliments auxquels l'enfant est confronté) est de développer la connaissance des aliments et leur reconnaissance dans le contexte de l'offre alimentaire, grâce à un dispositif qui comprend des cartes, des projections, des jeux de questions et réponses, etc. Cette interface a été développée en html5 pour tablette tactile ou pour un ordinateur éventuellement couplé à un vidéoprojecteur. Elle a été testée dans le cadre d'ateliers pédagogiques à l'école primaire. La version tactile est également utilisable par un enfant seul.



L'aliment a été façonné comme un signe par les industries agro-alimentaires, ce qui a souvent modifié et son goût et son image.

Je me suis donc engagée dans la pédagogie alimentaire pour sensibiliser les enfants de 6 à 8 ans, grâce à des ateliers éducatifs, à la diversité originelle des formes et des saveurs offertes par les aliments.

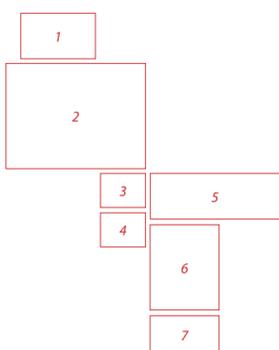
À travers une interface ludique qui vise à analyser l'identité des fruits et légumes et à découvrir leur origine et leur processus de culture (l'exemple présenté rend compte de la pomme), l'enfant développe des savoirs sur son alimentation quotidienne.

Dans le cas présenté, l'identité de la pomme prend en compte sa forme, sa couleur, sa texture, son goût, son odeur, mais aussi les éléments qui composent le fruit (pépins, peau, etc.), les différentes variétés existantes, les principales modalités de production agricole et industrielle, les recettes qui permettent de la valoriser ainsi que les histoires qui parlent d'elle.



AMBRE SIMON

Lycée Saint Exupéry / 2013
<http://ambresimon.tumblr.com/>
ambre.s78@wanadoo.fr
 0682996581



1,6 et 7. Mise en situation dans une école
 2. Boîte réunissant l'ensemble du dispositif
 3 et 4. Interface tactile
 5. Projection d'une texture de pomme

