



Food on Film

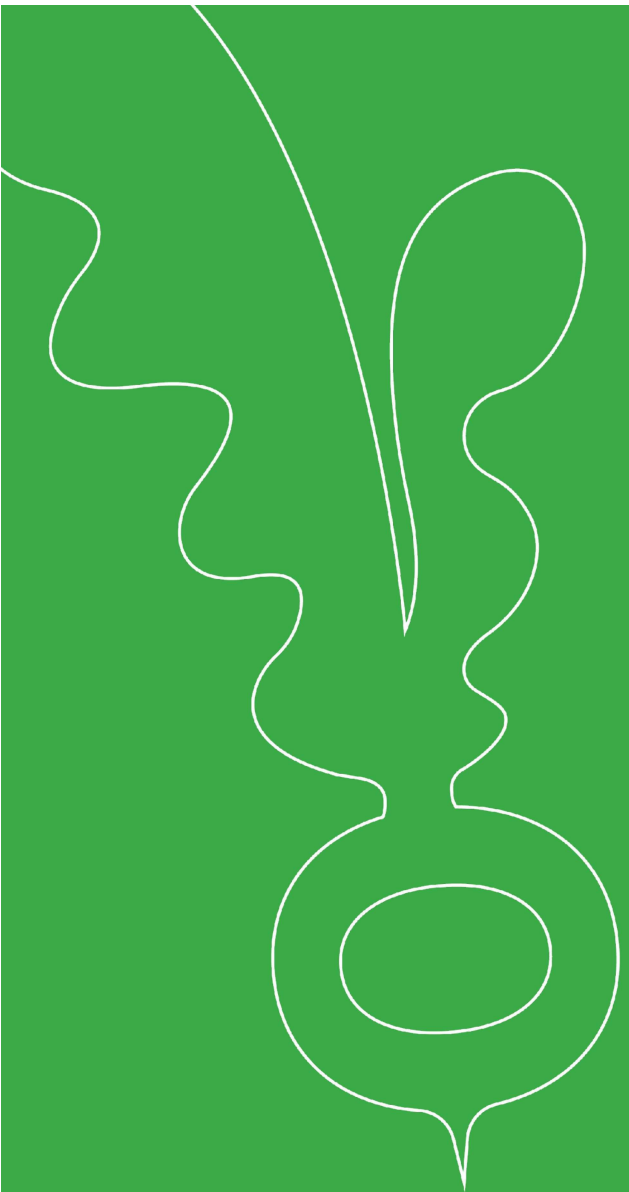
Fase 2

Historias para alimentar un nuevo mundo

Partners



With the contribution



Quieres abordar en clase el tema de la crisis climática y ambiental y su conexión con la comida y no sabes por dónde empezar?

¿Buscas herramientas de enseñanza eficaces y atractivas para concienciar sobre la importancia de tomar decisiones alimentarias conscientes?

¿Te gustaría aprender cómo el cine puede ayudar a tu alumnado a expresarse?

¡Únete al proyecto Food on Film!

Objetivos Clave:

Objetivo principal:

Involucrar e inspirar a la juventud a través de un formato innovador de educación cinematográfica que destaque cómo la alimentación, el cambio climático y la salud humana y planetaria están estrechamente interconectados.

Objetivos específicos:

- ❑ **Promover las obras audiovisuales europeas a través de la educación cinematográfica, poniendo el foco** en los temas urgentes de la alimentación y el medio ambiente, mediante la colaboración de la sociedad civil y las organizaciones culturales.
- ❑ **Para estimular el interés y el compromiso de la juventud con el cine**, y para fomentar su uso como medio para expresar sus propias voces.



Nuestro enfoque

- **Hablar con el alumnado sobre un tema tangible y atractivo:** la comida es un excelente punto de partida.
- **El cine como lenguaje:** primero para aprender y luego para expresarse.
- **Encontrarlos donde están:** en la escuela, a través de tecnologías digitales y juegos.
- **Fomenta la plena autonomía de docentes y alumnado:** cada actividad incluye manuales y tutoriales claros, lo que permite a docentes llevar a cabo las tareas de forma independiente y guiar a los jóvenes con total confianza.



El proyecto pretende:

- ❑ **Involucrar a estudiantes (14-19 años) y a al profesorado de 7 países de la UE** (Italia, Francia, España, Montenegro, Austria, Alemania y Croacia), a través de una plataforma digital que llegará a las escuelas europeas con películas, juegos y materiales educativos cinematográficos innovadores.
- ❑ **Introducir un formato innovador centrado en la alimentación dentro de los festivales de cine ambiental**, incluyendo proyecciones y otros eventos dirigidos al público juvenil.



El proyecto, que se desarrollará entre 2024 y 2028, está liderado por Slow Food, una organización internacional comprometida con garantizar que todas las personas tengan acceso a alimentos buenos, limpios y justos.



En partenariado con seis festivales de cine ambiental:



Y en colaboración con



Actividades principales para las escuelas disponibles en una plataforma digital gratuita:

01

PROYECCIÓN DE PELÍCULAS

02

DOSIERES TEMÁTICOS Y JUEGOS DE ROL EN VIVO (LARP)

03

HERRAMIENTAS DE CREACIÓN CINEMATOGRAFICO

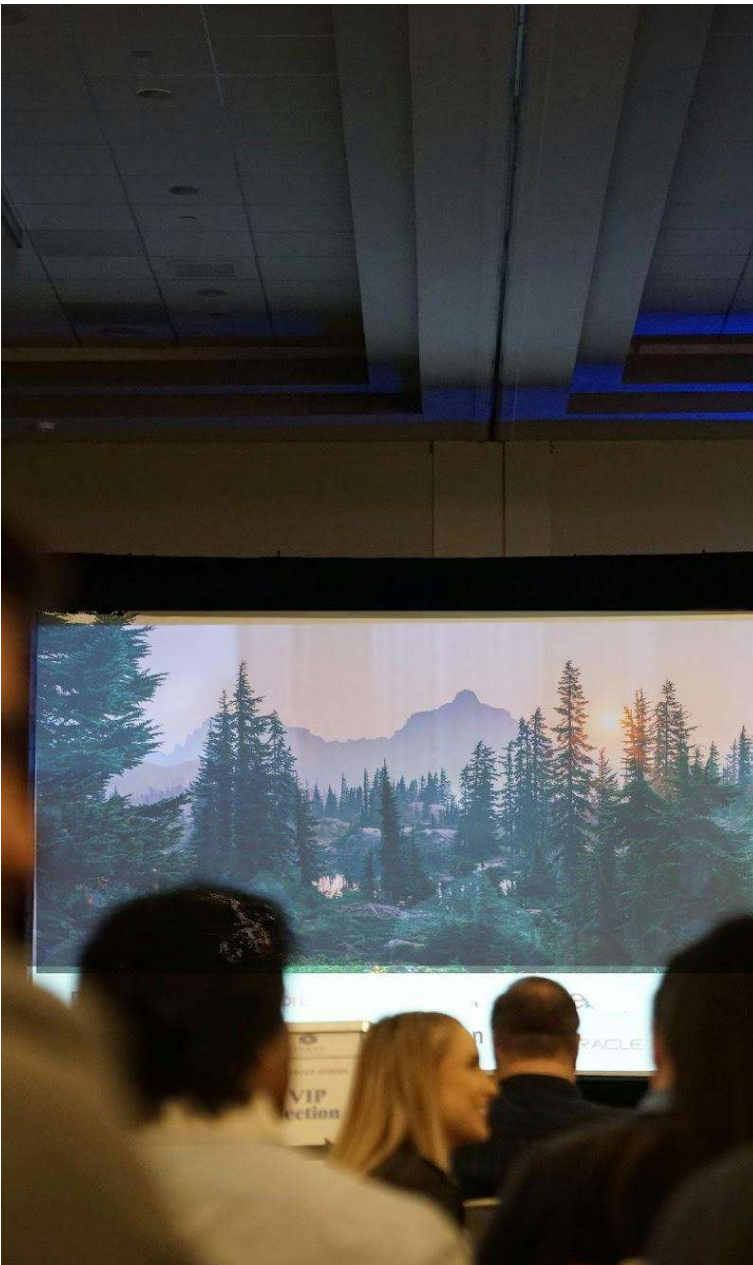
04

PRODUCCIÓN DE CORTOMETRAJES Y FESTIVAL FOOD ON FILM

05

ACTIVIDADES INTERACTIVAS Y JURADO INTERNACIONAL DE ESTUDIANTES





1. PROYECCIÓN DE PELÍCULAS

Tanto docentes como alumnado tendrán acceso a una plataforma digital, específicamente diseñada, que contendrá películas del catálogo de Food on Film:

- 20 documentales ambientales, disponibles en italiano, inglés, francés, alemán, español y montenegrino.
- 10 cortometrajes sobre justicia social, ambiental, climática y alimentaria, disponibles en italiano, inglés, francés, alemán, español y montenegrino.
- 15 micro-cortos (de un minuto) sobre género e inclusión, disponibles en italiano, inglés, francés, alemán, español y montenegrino.
- Una selección de 100 películas ambientales en versión original.
- Dosieres detallados relacionados con las proyecciones. Estas fichas técnicas facilitarán el análisis profundo y el debate tras el visionado de las películas.

2. JUEGOS DE ROL EN VIVO (LARP)

- **Un juego de rol en vivo (LARP, por sus siglas en inglés) es una actividad lúdica** de origen teatral en la que los jugadores interpretan a un personaje que actúa en un escenario de simulación. Por lo tanto, se basa en la experiencia directa de situaciones reales para luego reflexionar, mediante un proceso de debriefing colectivo, sobre lo ocurrido durante el juego.
- **Los estudiantes primero vivirán la experiencia y después reflexionarán sobre ella y sobre cómo lo aprendido** durante el juego se refleja en sus decisiones cotidianas, como por ejemplo en sus elecciones alimentarias.
- **Los docentes recibirán un manual y un videotutorial** con todas las instrucciones para dirigir el juego de rol. ¡No es necesario ser un experto, se les guiará paso a paso en la preparación, ejecución y evaluación del juego!





3. HERRAMIENTAS DE CREACIÓN CINEMATOGRÁFICA

La plataforma digital incluirá una sección dedicada con tutoriales de creación cinematográfica, cuyo objetivo es enseñar a los estudiantes a escribir, rodar y editar un cortometraje de un minuto con su smartphone, sobre uno de los temas abordados por el proyecto.

1) Dos lecciones en línea:

- **Ética de la imagen en las redes sociales:** una profundización para comprender los riesgos potenciales asociados al uso de las redes sociales y promover su uso consciente.
- **De la idea inicial a la película terminada:** consejos, trucos y pasos a seguir para grabar un vídeo de calidad sin tener acceso a herramientas de producción profesional.

2) Una guía de guión cinematográfico:

- La clave para crear una película de éxito.

3) Una herramienta de creación cinematográfica

- Enfocada en la realización integral —desde el principio hasta el final— de un cortometraje con un smartphone.

4. PRODUCCIÓN DE CORTOMETRAJES Y FESTIVAL FOOD ON FILM

- **El Festival Food on Film se llevará a cabo al final del año escolar.** Los estudiantes de secundaria pueden participar con sus cortometrajes sobre el tema de la alimentación y el medio ambiente desde la perspectiva de las generaciones más jóvenes. Las películas deben tener una duración de entre uno y tres minutos y serán votadas por todos los socios del festival.
- **Se celebrará una ceremonia de entrega de premios en línea a través de la plataforma digital y todas las escuelas estarán invitadas.** Los tres mejores cortometrajes recibirán equipos de filmación para su clase. Las obras ganadoras también se proyectarán en todos los eventos del festival y se presentarán en la sección pública de la plataforma digital.





5. ACTIVIDADES INTERACTIVAS Y JURADO INTERNACIONAL DE ESTUDIANTES.

- **En la nueva plataforma Food on Film, tanto los estudiantes como los profesores tendrán sus propias cuentas, lo que les permitirá ver películas en la escuela y en casa, así como participar en actividades interactivas.** También podrán colaborar e intercambiar ideas con estudiantes de países asociados, enriqueciendo así la dimensión internacional del proyecto.
- **Los cortometrajes creados por profesionales y disponibles en streaming en la plataforma serán vistos y votados por las clases participantes.** Los alumnos votarán mediante una función especial en la plataforma digital.
- **Se organizará un evento en línea entre los directores de la película ganadora y los estudiantes.** Los votos de los alumnos por las películas más interesantes fomentarán el intercambio cultural sobre el cine y los temas que este aborda.

¿Por qué participar en este proyecto?

- Acceso gratuito a un catálogo de documentales, cortometrajes, recursos educativos y dossiers detallados sobre temas clave.
- Lecciones para comunicar sobre la alimentación de manera eficaz y herramientas de creación cinematográfica.
- Contenidos y recursos útiles para enriquecer vuestro currículo y vuestras clases.
- Oportunidad de involucrar a vuestros estudiantes en un itinerario educativo innovador para abordar temas estratégicos y de actualidad.
- Formar parte de un proyecto europeo en el que participan 7 países europeos y más de 300 aulas.
- Posibilidad de personalizar el itinerario educativo cinematográfico; sugerimos un orden para las actividades y un tiempo de dedicación indicativo, ¡pero tenéis plena libertad para organizar las actividades como prefiráis!

¿Qué estás esperando?

¡Únete al proyecto Food on Film!

Escribenos aquí:

infoecozine@gmail.com



Co-funded by
the European Union



Creative
Europe
MEDIA

Partners



With the contribution