



Co-funded by  
the European Union

# ФОРМАТ ОБУКЕ



## GARDENS

неговање еколошки здравих нутритивних ставова код  
школске популације кроз хибридне образовне шеме

**ERASMUS+ KA2 ШКОЛА**

**ПРОЈЕКАТ: 2023-1-FR01-KA220-SCH-000160068**



Co-funded by  
the European Union



# ФОРМАТ ОБУКЕ

## Контекст

Последњих година, забринутост због јавног здравља и еколошке одрживости се појачала широм Европе. Студије показују да многим младим људима недостаје основно знање о здравим прехранбеним навикама и утицају конзумирања хране на животну средину. Анкете показују да само 20% европских адолесцената има довољно знања о исхрани, док значајан део од 39,9% ученика конзумира и преферира неуравнотежену исхрану са високим садржајем прерађене хране и ниским садржајем свежих, природних састојака. Поред тога, 22% ученика има прекомерну тежину, а 30% се не бави довољно физичком активношћу. Ови проблеми доприносе дугорочним здравственим ризицима, укључујући гојазност, дијабетес и кардиоваскуларне болести. Истовремено, производња и потрошња хране играју кључну улогу у еколошкој одрживости. Прехранбена индустрија је одговорна за скоро 30% глобалних емисија гасова стаклене баште, а неодрживе прехранбене навике погоршавају климатске промене, крчење шума и губитак биодиверзитета. Међутим, знању о храни у школама често недостаје еколошка перспектива, остављајући ученике несвесним утицаја њихових избора на планету.

## Пројекат GARDENS има за циљ

- Оснаживање образовања о здравим прехранбеним навикама у школама.
- Унапређење наставе о утицају прехранбених пракси и навика на животну средину у школама.
- Валидација хибридне дигиталне образовне методологије за подршку едукаторима и постизање висококвалитетних исхода учења интеграцијом неформалног образовања (НФО) и дигиталног учења заснованог на играма (ДУИИ).



Co-funded by  
the European Union



## ЦИЉ ФОРМАТА ОБУКЕ

### Оснаживање наставника као носилаца промена у образовању о храни

Формат обуке (TF) је осмишљен да оснажи наставнике и едукаторе да постану креатори промена у образовању о храни, опремајући их знањем, алатима и самопоуздањем за промоцију здравља и одрживости кроз занимљива искуства учења.

#### Циљна публика

- Наставници, едукатори и школско особље које ради у основним и средњим школама, а настоји да прошири своје методолошке и дигиталне компетенције.
- Образовне институције и организације које имају за циљ да интегришу одрживост хране и здравље у своје наставне планове и програме кроз партиципативне и дигиталне формате учења.
- Ученици и родитељи, ангажовани од стране горепоменутих циљних група, могу понудити вредне доприносе на основу својих искустава. Њихово учешће помаже у јачању образовне усклађености између школе и дома, а истовремено подстиче јачи осећај припадности и одговорности за решења која се појављују<sup>1</sup>.

#### Главни циљеви

Учесници ће:

- Научити како да пронађете и прилагодите постојеће методе, алате и апликације дигиталног учења свом специфичном школском контексту.
- Размислити о заједничкој улози коју школе могу имати у решавању изазова одрживости хране и здравља.
- Развити заједничко разумевање о томе како учинити образовање о исхрани привлачнијим промовисањем здравих прехранбених навика.

<sup>1</sup> Ученици и родитељи су се појавили као релевантне циљне групе које треба укључити током тестирања два формата спроведено у Берлину.



Co-funded by  
the European Union



- Стећи практично искуство са обрасцима и стратегијама из дигиталних игара како бисте креирали интерактивне и разигране активности учења. Повећајте самопоуздање у ангажовању ученика на сложеним и актуелним темама као што су храна, здравље и животна средина.

## Очекивани резултати

До краја обуке, учесници ће заједно креирати:

- Системску мапу која приказује кључне блокаде и њихове међусобне везе, како би се подржало заједничко разумевање изазова и усмерило дизајнирање циљанијих интервенција.
- Скуп практичних решења која се могу директно применити како би се подстакли здравији избори и одрживе праксе међу ученицима и у школском контексту.



Co-funded by  
the European Union



## МЕТОДОЛОГИЈА

Формат обуке „Gardens“ заснован је на неформалном образовању (НФО), схваћеном као свеобухватни скуп образовних пракси које се одвијају ван формалног школског система, али су осмишљене око процеса усмерених на ученике, добровољних и заснованих на искуству. НФО омогућава флексибилност, инклузивност и снажну прилагодљивост различитим окружењима за учење и циљним групама.

На основу овога, методологија интегрише приступе из

### **Дизајнерско размишљање, системски дизајн и партиципативни ко-дизајн:**

- Дизајн размишљање подржава итеративно путовање учења засновано на дивергенцији и конвергенцији, где се учесници подстичу да истражују различите перспективе и заједно креирају решења крећући се кроз двосмисленост и сложеност.
- Обука прихвата начин размишљања усмерен ка човеку, препознајући да едукатори и ученици доносе јединствена животна искуства. Уместо тежње ка „решавању проблема за све“, процес се фокусира на дизајнирање са и за специфичне заједнице и потребе, како заговара проналазач микрокредита Мухамед Јунус.
- Од системског дизајна, методологија укључује промену начина размишљања: учесници су позвани да виде обрасце уместо изолованих проблема, да откључају промене уместо да их намећу и да раде на здрављу система уместо на уско дефинисаним исходима.
- Процес је утемељен у принципима партиципативног дизајна, ангажујући учеснике не као пасивне примаоце већ као стручњаке из сопственог искуства, који активно доприносе формулисању проблема, генерисању идеја и развоју знања.



Co-funded by  
the European Union



## КАКО СМО СТИГЛИ ОВДЕ

Формат обуке GARDENS није развијен изоловано: настао је кроз процес итеративног дизајна, заснованог на тестирању и повратним информацијама од стварних учесника. Овај приручник приказује префињени резултат путовања које је објединило увиде из теорије, праксе и животног искуства.

### Међукултурни полигон за тестирање

Да бисмо тестирали и побољшали формат, спровели смо две пробне сесије са разноврсном групом едукатора из партнерских земаља укључених у пројекат „Gardens“. Њихово различито порекло, перспективе и наставно окружење пружили су суштински допринос како би се осигурало да обука буде прилагодљива и релевантна у различитим контекстима.

### Две рунде израде прототипа

#### Дан 1 – Прва итерација теста (приближно 6 сати):

Прва сесија је омогућила учесницима да скоро у потпуности искусе ток обуке. Овај детаљни тест је изнео на видело кључна сазнања - о времену, јасноћи упутстава и току између модула - која смо користили да усавршимо структуру, поједноставимо неке одломке и боље прилагодимо формат различитим стиливима вођења.

#### Дан 2 – Друга итерација теста (приближно 3 сата):

Други дан је био фокусиран на тестирање ревидиране верзије формата у краћем временском оквиру. То нам је дало прилику да потврдимо направљене измене и флексибилност формата у различитим дужинама испоруке.

### Дизајнирано за флексибилност

Један од водећих принципа формата обуке GARDENS је прилагодљивост. Формат се може протезати од трочасовног спринта до тродневног дубинског истраживања, у зависности од расположивог времена, броја учесника, њихове упознатости са праксама ко-дизајна и жељеног обима ангажовања. Функционише као самостални модул или као део ширег процеса учења.



Co-funded by  
the European Union



## Повратне информације као алат за дизајн

Свака тест сесија завршавала се структурираним активностима за повратне информације:



Након првог теста, учесници су позвани да поделе шта је добро функционисало, шта би променили и колико су те промене биле хитне. Ово нам је помогло да дамо приоритет најважнијим прилагођавањима.



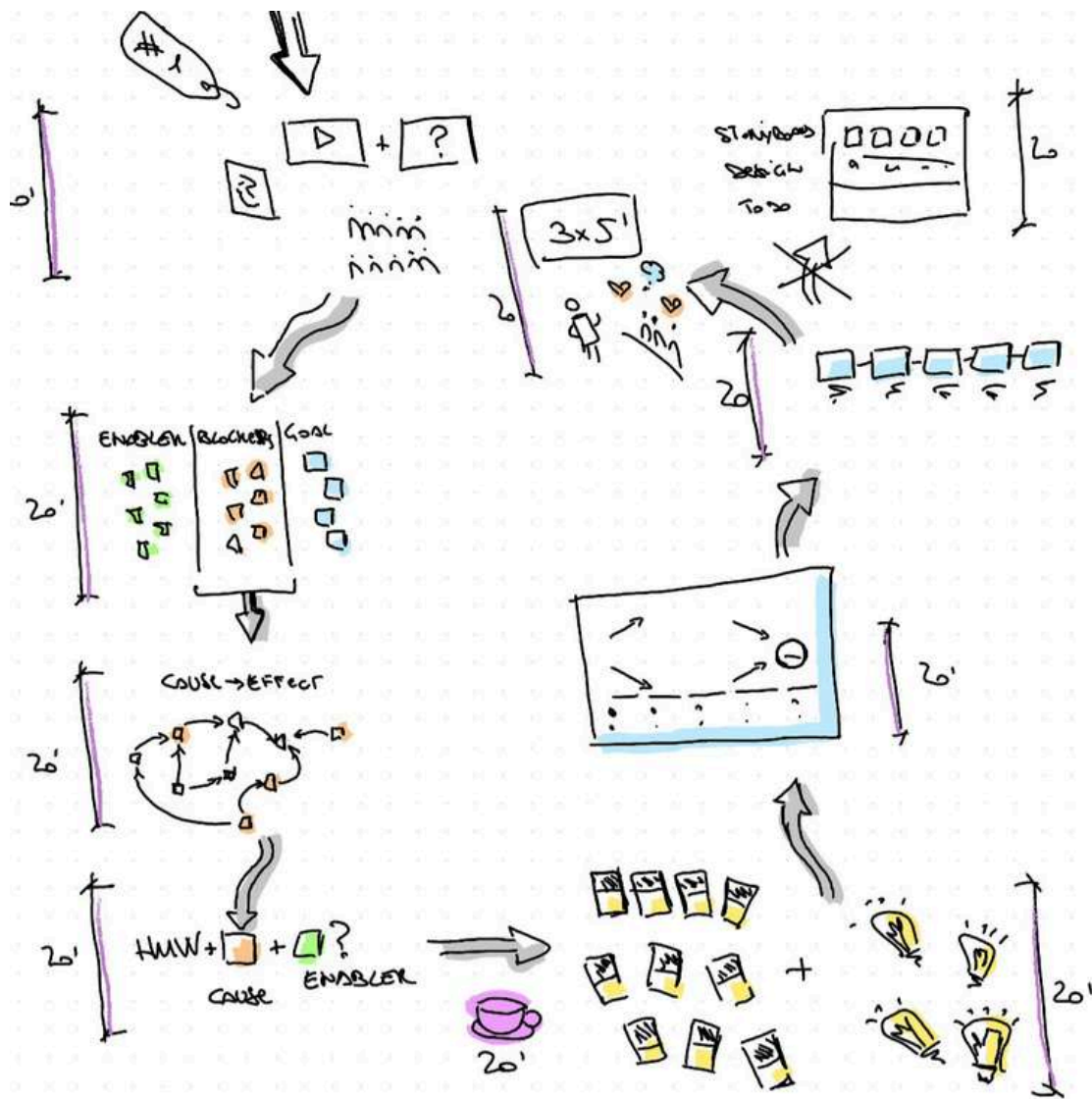
Након другог теста, повратне информације су се фокусирале на оно што су учесници највише ценили, нове идеје за даљи развој и отворена питања. Ови доприноси су нам помогли да финализујемо структуру обуке, остављајући простор за будући развој.

Мапе повратних информација прикупљене током оба дана послужиле су не само као извор увида, већ и као живи доказ како се ко-дизајн примењује не само на садржај, већ и на сам процес. Овај приручник је резултат тог колективног путовања учења.



## ОКВИР ОБУКЕ

Обука GARDENS је структурирана око модуларног оквира од 9 узастопних корака, комбинујући унос, анализу, идејно креирање и прототипирање. Сваки корак је осмишљен да олакша ко-креирање решења активирањем знања учесника, њихових животних искустава и капацитета за сарадњу. Процес је утемељен у дизајнерском размишљању, системском мапирању и партиципативним методологијама, са динамичном сменом дивергентних и конвергентних фаза. Напредује од истраживања заједничког проблемског простора, преко стварања смисла и идејног креирања, ка генерисању опипљивих и тестираних идеја.





## Резиме табеле – Оквир обуке GARDENS

Корак	Име	Сврха
1	<b>Улазна сесија</b>	Изградите заједничко разумевање проблема и жељене промене
2	<b>Уводни материјали за вежбање</b>	Истражите изазов из више перспектива кроз тимске рефлексије
3	<b>Давање приоритета препрекама</b>	Користите системско мапирање да бисте визуализовали блокаторе и њихове узрочно-последичне везе
4	<b>Формулациј а НМWQ</b>	Трансформишите блокаде и омогућаваоче у питања „Како бисмо могли...“ која могу да се примене
5	<b>Пауза за кафу</b>	Прегрупишите се, освежите се и припремите се за фазу идеја
6	<b>Брејнсторминг</b>	Генеришите и прилагодите картице са идејама као одговор на питања из популације
7	<b>Идејно платно</b>	Развијте и структурирајте одабране идеје користећи посебан оквир
8	<b>Сториборд</b>	Визуализујте идеју кроз призму корисничког искуства
9	<b>Презентовање</b>	Делите, представите и примите повратне информације о идеји у формату ниске верности



Co-funded by  
the European Union



## ПРИРУЧНИК ЗА ОБУКУ

### Уређење собе

Физички распоред простора није пасивна позадина, већ активно омогућава сарадњу, фокус и креативност. У овом пројекту, просторија је дизајнирана као ко-фацилитатор процеса учења, подржавајући и индивидуалну рефлексију и групну динамику кроз флексибилан, модуларни распоред.

### Модуларни, флексибилан распоред

Простор је организован тако да подржи флуидно смењивање између пленарних тренутака и тимске сарадње:

#### ● Пленарна сала

Централна зона, опремљена платном или пројектором, омогућава свим учесницима да удобно седе и слушају током сесија и брифинга. Овај простор подржава потпуну видљивост и колективну пажњу, без потребе за посебним подешавањем осим основних седења и пројекције.

#### ● Тимска острва

Мале групе столова или клупа (идеално 4–6 људи по тиму) чине заједничко језгро обуке. Свако острво је опремљено:

Папирићима за лепљење и маркери са танким врхом (без хемикалија)

Налепницама са тачкама

Платненим постерима и материјалима за вођење

Ово функционише као креативно микро-чвориште где тимови заједно дизајнирају и праве прототипове током целе радионице.

#### ● Зидни простор

Заједнички зид приказује визуелне белешке, кључне тренутке са уводних сесија и дневни ред обуке, нудећи референтну тачку за све.

#### ● Кутак за алате (опционо)

Одређени простор може да садржи картице са идејама, прототипове игара, књиге инспирације и друге реквизите за лакши рад пружајући тимовима додатне креативне доприносе током фаза осмишљавања идеја.



Co-funded by  
the European Union



## Естетика и атмосфера

Соба би требало да буде више као студио него учионица: пријатна, неформална и отворена за експериментисање. Кад год је то могуће, укључите природно светло, биљке или удобне детаље како бисте ублажили институционалну атмосферу.

## Безбедан простор: Заједничко стварање културе бриге

Поред намештаја, прави темељ простора је начин на који га заједно насељавамо. Обука је заснована на заједничкој посвећености изградњи безбедног и генеративног окружења.

### Наше држање

- Уздржавамо се од осуђивања
- Активно слушамо
- Ослобађамо се потребе да се доказујемо
- Туђа искуства третирамо као валидна
- Вежбамо ненасилну комуникацију

### Наше навике

- Говоримо искрено, чак и о сумњама
- На туђе идеје надограђујемо се са пажњом и радозналошћу
- Остављамо простор за тише гласове
- Постављамо питања како бисмо продубили разумевање и отворили рефлексију
- Користимо стикере јасно, сврсисходно и с поштовањем

### Добробити за нас

- Правимо паузе када је потребно, без тражења дозволе
- Остајемо хидрирани, крећемо се, истежемо се и пратимо потребе свог тела
- Обавештавамо фацитаторе ако је потребно нешто прилагодити како бисмо се осећали потпуно присутно

Укратко, соба није само поставка: то је заједничка посвећеност учењу са великодушношћу, разиграношћу и поштовањем.



## 1 / Уводна сесија: Дефинисање циља и намере промене

Овај први модул поставља темеље за обуку стварањем заједничког разумевања изазова и охрабривањем сваког учесника да артикулише личну и акциону намеру промене. Циљ је прелазак са опште свести на специфичне и самоделифинисане циљеве који ће водити остатак пута заједничког дизајна. Овај модул комбинује стручни увид, индивидуалну рефлексију и групно доношење одлука, подстичући рано власништво и ангажовање.

### Упутства за учеснике

#### 1.1 / Слушање и вођење белешки

Сесија почиње кратким излагањем носиоца знања, који уводи тему тако што:

- се скицирају проблемске ситуације;
- дели пратећи садржај као што су подаци, личне приче, видео снимци или примери из стваног света

Док слушају, учесници праве личне белешке како би формулисали сопствену „намеру промене“, дефинисану као:

*„Конкретан проблем који желимо да решимо, описан кроз промену коју желимо да видимо.“*

Истовремено, фасилитатор прави визуелне белешке на заједничкој табли или платну, како би створио заједнички визуелни оквир који обухвата кључне идеје, тензије и покретаче промена.

#### 1.2 / Намере писања и дељења

Након разговора, сваки учесник обликује своју намеру за промену тако што је записује и поставља на или у близини заједничких визуелних белешки. Овим кораком индивидуалне мотивације се измештају у спољашњи простор и постају видљиве, што омогућава заједничко промишљање и рефлексију.

#### 1.3 / Гласање и формирање тима

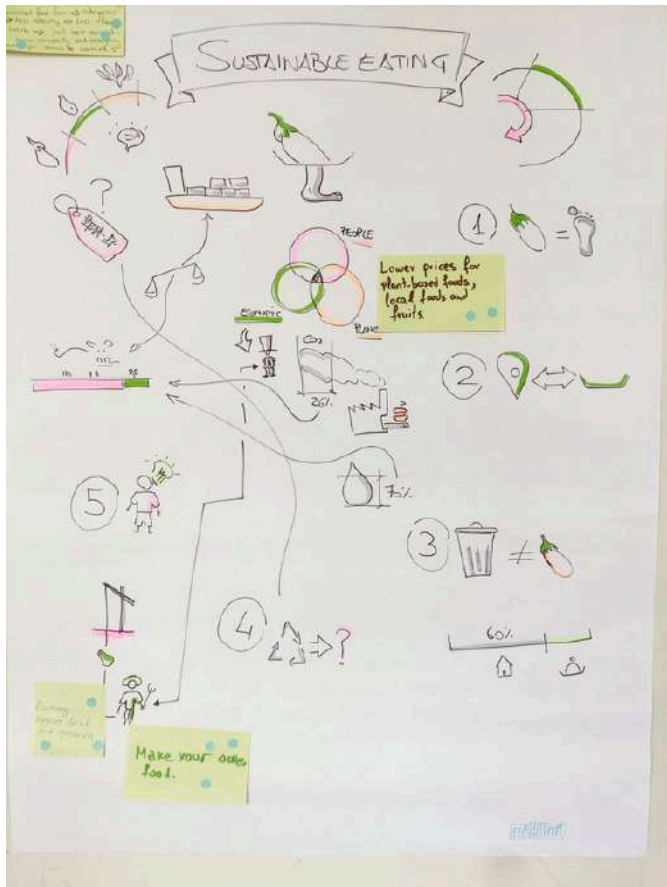
Учесници добијају три тачке за гласање како би изразили своје преференције међу објављеним намерама. Бирају се оне са највише гласова и у складу са тим се формирају радни тимови. Сваки тим ће усвојити једну од ових намера и спроводити је даље као фокус дизајна током целе радионице.



Co-funded by  
the European Union



## Пример са радионице – Одржива исхрана



У једном од пилот пројеката обуке усмерених на одрживу исхрану, носилац знања је илустровао различите изазове: утицај на животну средину, разлике у ценама између прерађене и свеже хране, бацање хране и културне баријере за исхрану засновану на биљкама.

Учесници су затим осмислили низ слогана за промену, укључујући:

- „Учините храну на бази биљака приступачнијом и доступнијом.“
- „Подршка и промоција локалних произвођача хране.“
- „Омогућите људима да сами припремају своје оброке.“

Након гласања, формиран су тимови око слогана са највише гласова. Свака група је користила свој изабрани слоган као почетну тачку за дубље истраживање и разраду идеја.

### Најважнији делови повратних информација учесника

Учесници су ценили овај процес, напомињући да им је помогао да разјасне свој лични став и да се ускладе са другима:

- „Изражавање сопствене намере помаже да се разјасни шта заиста желите да постигнете.“
- „Појавило се много идеја; одличне теме за дискусију.“



Co-funded by  
the European Union



## 2 / Увежбавање улазних података: Мапирање намере промене

Овај модул представља Платно за увежбавање улаза, визуелни алат дизајниран да подржи тимове у анализи њихове изабране намере промене из различитих перспектива. Циљ је да се учини видљивим шта може сигнализирати промену, шта би је могло омогућити и шта би је могло блокирати. Ова рана дијагностичка вежба је неопходна за отварање система, откривајући и познате елементе и скривену динамику која ће бити детаљније истражена у наредним корацима.

Чинећи претпоставке, перцепције и увиде видљивим на платну, тимови започињу процес колективног стварања смисла и усклађивања, крећући се од апстрактних намера ка опипљивим могућностима дизајна.

### Упутство за учеснике

Сваки тим ради на свом додељеном слогану промене користећи платно за увежбавање улаза, структурирано у три колоне: Омогућавајуће факторе, Блокирајуће факторе и Знаке промене.

**Rehearsing inputs**

Designed with passion by:  
Guglielmo Apolloni

Intention of change

---

**↗ Enablers**  
What can help realise the intention of change?

**➔ Blockers**  
What prevents the intention of change from being realised?

**📍 Signs of change**  
What would signal the change?



Co-funded by  
the European Union



## 2.1 / Уоквирите слоган

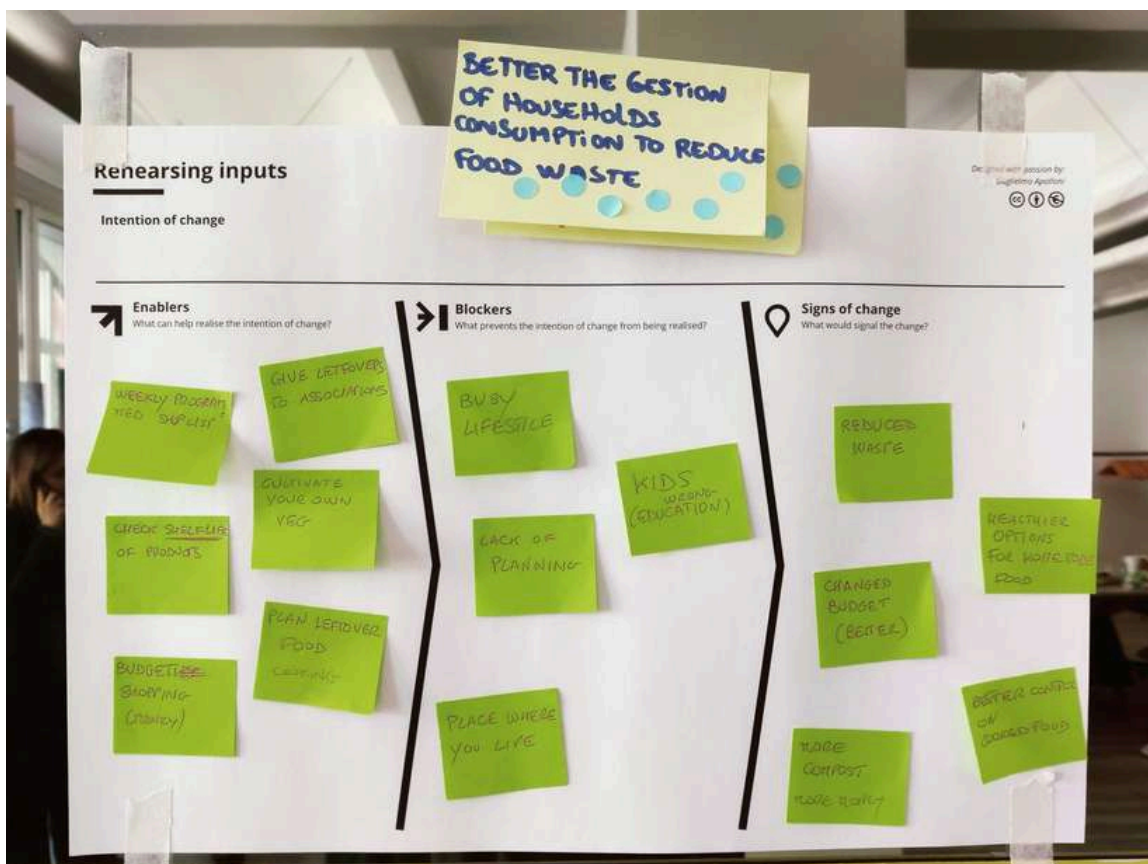
На врху папира напишите слоган промене на којој ваш тим ради (како је дефинисано и гласано у Модулу 1).

## 2.2 / Попуните папир

Као тим, разговарајте и забележите:

- Знаци промене. Шта би указивало на то да се планирана промена дешава или је већ дошла?
  - Блокаде. Шта спречава реализацију ове промене? Размислите о системским, културним, инфраструктурним или бихевиоралним факторима.
  - Омогућивачи. Шта би могло да подржи или убрза ову промену? Укључите и актере (људе, институције, мреже) и ресурсе (алате, просторе, материјале, време итд.).
- Учесници се подстичу да размишљају широко и дивергентно. Фацилитатор може да води овај корак постављањем истражних питања или подстицањем свих гласова да допринесу.

Пример са радионице – Смањење бацања хране





Co-funded by  
the European Union



Један тим је радио са слоганом:

*„Боље управљање потрошњом у домаћинствима како би се смањило бацање хране.“*

На њиховом платну:

- Знаци промене су укључивали: смањење отпада, побољшано буџетирање, здравије прехранбене опције, бољу контролу домаћих obroka.
- Примећени блокатори: заузет начин живота, недостатак планирања, место где живите, прехранбене навике деце.
- Наведени омогућавачи: недељно планирање хране, донација остатака, листе за куповину, алати за буџетирање, баштованство и образовање.

Овај корак је групи дао вишестрани поглед на изазов, откривајући и очекивану и мање очигледну динамику у игри.

- *„Допала ми се процедура јер је објаснила потребне кораке.“*
- *„Узети у обзир људске ресурсе и природне ресурсе.“*
- *„Може ли се чути неизречено?“*

Ови коментари одражавају како је папир помогао у стварању структурираног, али отвореног простора за размишљање о сложености и подстакло размишљања о ономе што често остаје невидљиво.



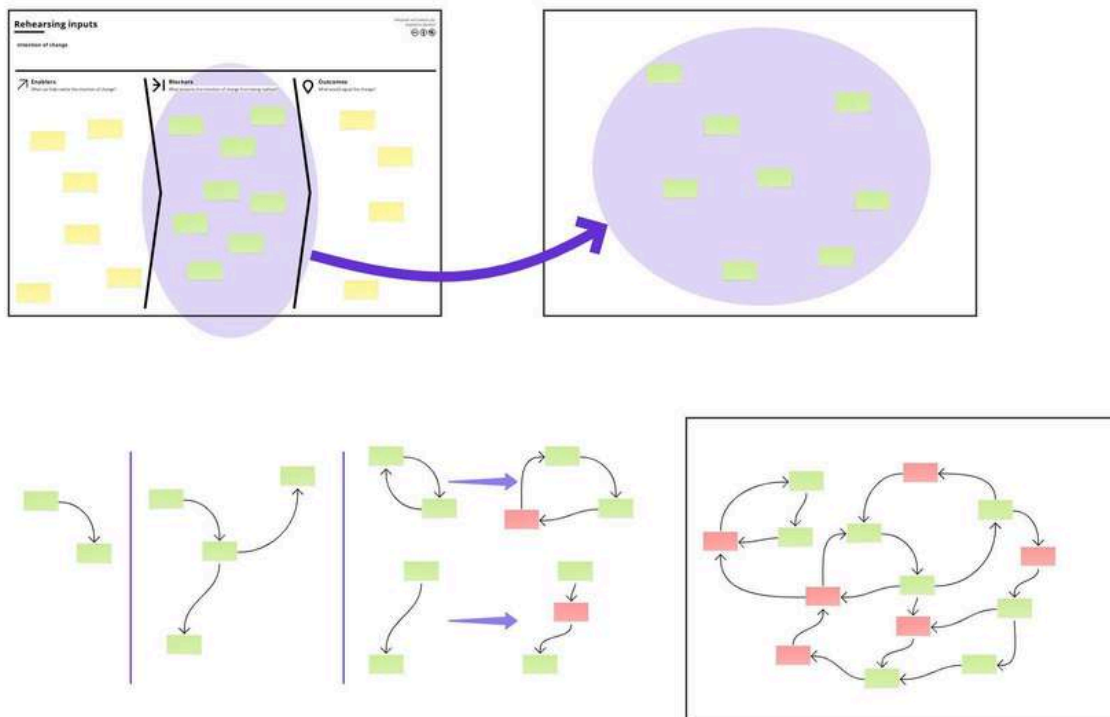
### 3 / Приоритизација препрека: Израда мапе узрока и последица

Овај модул води тимове у изради мапе узрока и последица главних блокатора идентификованих у претходном кораку. Прелазећи са набрајања на структурирање, учесници сада прелазе у режим системског дизајнирања: чинећи видљивим међусобне везе између фактора који спречавају да се жељена промена догоди.

Уместо коришћења унапред дефинисаног платна, овај модул уводи истраживачкији формат на празном папиру, дајући учесницима слободу да просторно распореде блокаде, повежу их кроз узрочне односе и уведу нове посредне или недостајуће елементе. Резултат је системска мапа која продубљује колективно разумевање динамике која је у игри и идентификује кључне тачке утицаја за акцију.

#### Упутства за учеснике

Користећи велики бели папир или површину стола, тимови раде заједно како би направили мапу узрока и последица својих блокатора.







Co-funded by  
the European Union



Један тим који је радио на отпаду од хране из домаћинстава направио је мапу која повезује блокаде као што су:

- брз начин живота → недостатак планирања → прекомерна куповина хране → повећано бацање
- недостатак свести код деце → недостатак породичне координације
- место у којем живите → ограничене могућности компостирања

Такође су додали средње идеје попут навика планирања obroka и образовних празнина, обогаћујући дијаграм и разјашњавајући системску природу проблема.

#### Најважнији делови повратних информација учесника

- „Свест о препрекама: способност да се препреке замисле из различитих перспектива.“ „Да би се остварила мапа узрока и последице, неопходно је знати више о потребама.“ „Блокаторе могу бити путеви: препрека може открити нешто што раније нисмо видели.“ „Изненађујуће препреке и њихово претварање у нешто позитивно.“

Ова повратна информација открива како процес мапирања подстиче дубљу анализу, извлачи на видело нове увиде, па чак и позива учеснике да преиспитају намеру промене као потенцијалне прилике.



## 4 / Формулација НМВК

У овом модулу, учесници се позивају да трансформишу системске препреке у могућности дизајна формулишући питања „Како бисмо могли“ (How Might We Questions, НМВКs). Ова техника креативног преформулисања омогућава тимовима да изграде мостове између блокатора, омогућавача и жељених исхода, прелазећи са дијагностичког истраживања на генеративно постављање изазова.

### Упутства за учеснике

Сваки члан тима ради са НМВК платном како би формулисао једно или више питања „Како бисмо могли“, користећи претходно идентификоване блокаде, омогућаваче и знакове промена. Овај корак преобликује проблеме у акционе и фокусиране дизајнерске изазове.





**HMWQ** Designed with passion by:  
Guglielmo Apolloni  
© ⓘ

**How might we enable students to**

---

neutralize / mitigate / bypass / minimize / ... one of the blockers

**knowing that**

---

one or more enablers

---

**so that**

---

one of the signs of change

---

**?**

Пратите кораке у наставку:

#### 4.1 / Изаберите глагол

Започните питање глаголом генеративне радње као што је:

*неутралисати, ублажити, заобићи, смањити, минимизовати...*

#### 4.2 / Убаците блокатор

Изаберите један блокатор са ваше мапе узрока и последице који ваш тим сматра посебно релевантним или хитним.

#### 4.3 / Додајте један или више омогућавача

Идентификујте једног или више покретача (из увода у вежбање или ранијих рефлексија) који би реално могли помоћи у решавању те препреке. То може укључивати људе, алате, стратегије или ресурсе.

#### 4.4 / Опишите знак промене

Завршите реченицу навођењем видљивог и пожељног исхода: знака да се предложена промена постиже.



Co-funded by  
the European Union



Свако питање треба да прати формат:

*Како бисмо могли да омогућимо ученицима да [глагол] [блокатор], знајући то [омогућивач], тако да је то [знак промене]?*

#### 4.5 / Гласање тачком на HMWQ-овима

Када сви чланови тима заврше своје HMWQ-ове, прикажите их заједно.

Свака особа добија три тачке за гласање како би изабрала питања која сматра најзанимљивијим, најрелевантнијим или најинспиративнијим за даље истраживање.

Највише гласова изабраних питања биће коришћено у следећој фази као полазне тачке за идејне идеје.

#### Пример из радионичког теста – Смањење бацања хране

The image shows a handwritten HMWQ card. At the top left, it says "HMWQ". The main text is: "How might we enable students to bypass the place where you live knowing that doing weekly programs (like shop list) so that we reduce waste / better control of food / more compost better budget". There are five blue dots above the main text. Below the main text, there are three lines of smaller text: "neutralize / mitigate / bypass / minimize / ...", "one of the blockers", and "one of the signs of change". There is a question mark at the bottom right of the card.

Један учесник је креирао следеће дизајнерско питање:

***Како бисмо могли да омогућимо ученицима да заобиђу место у којем живе, знајући да недељни програми (као што су листе обавеза) помажу у контроли потрошње хране, тако да могу да смање бацање хране и уштеде буџет?***



Co-funded by  
the European Union



Овај НМВК је настао из мапирања где је „место где живите“ виђено као ограничавајући фактор (нпр. недостатак инфраструктуре, приступа или аутономије), а недељне навике планирања су препознате као конкретан омогућавач. Знаци промене су се фокусирали на опипљиве користи: смањење отпада и побољшану финансијску свест.

### Најважнији делови повратних информација учесника

- „Допало ми се како си могла да видиш везе.“
- „Више о мотивацији деце.“
- „(Истраживање) начина за мотивисање деце.“

Ове повратне информације потврђују како НМВК формат успешно помаже учесницима да повежу апстрактне системске елементе у конкретне дизајнерске изазове, уз одржавање отворености за креативно истраживање.

## 5 / Пауза за кафу и припрема за идеје

Ова пауза је више од самог тренутка за пуњење батерија: она ствара неопходан простор за учеснике да ментално пређу са формулисања проблема на генерисање идеја. Такође је кључни прозор за фацилитатора да ресетује просторију, припремајући физичко окружење које подстиче креативност, аутономију и кретање.

### Упутства за подешавање фацилитатора

Док учесници уживају у паузи, фацилитатор припрема простор за следећу активност (брејнсторминг), постављајући један велики постер за свако одабрано питање „Како бисмо могли да поставимо питање“ (НМВК). Сваки постер ће служити као креативна зона посвећена једном дизајнерском изазову.

#### За сваки постер:

##### ● Наслов:

Залепите папир „Како бисмо могли да постављамо питања“ на врх. Ово ће бити централни подстицај за идеје.

##### ● Материјали:

- Поставите гомилу самолепљивих папирића (један блок по учеснику) у близини.
- Обезбедите маркере са танким врхом (1 по учеснику) како бисте осигурали читљивост током размене идеја.
- Припремите сет картица са идејама (видети анекс А). Оне садрже примере алата заснованих на играма и образовних стратегија које се користе у другим контекстима. Оне служе као инспиративни покретачи за проширење креативног поља и помажу учесницима да размишљају изван очигледних решења.

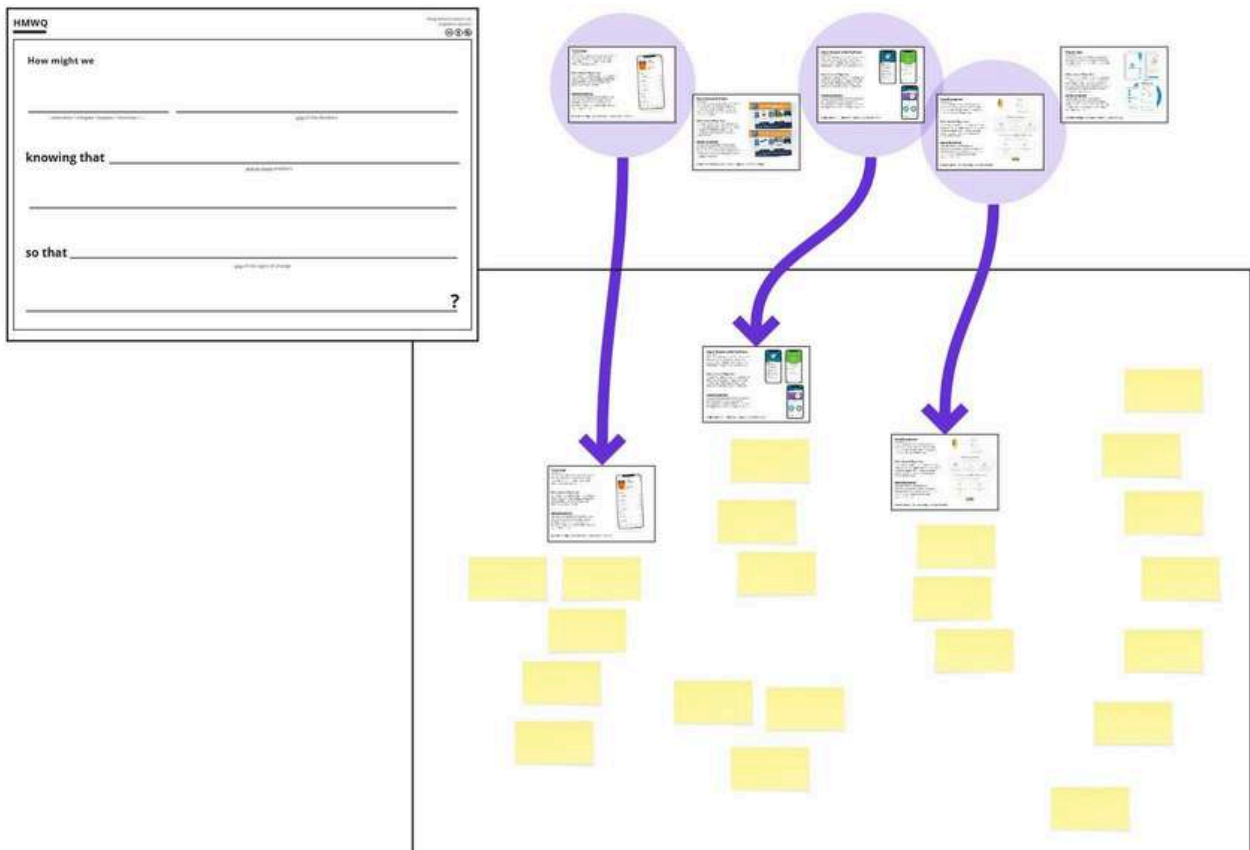


## 6 / Брејнсторминг: Генерисање и избор идеја

Овај модул води тимове у креативном генерисању решења као одговор на њихово питање „Како бисмо могли да“ (HMWQ). Након анализе блокада и омогућавача, учесници сада прелазе у режим идеја, проширујући простор могућности и замишљајући практичне интервенције засноване на игри.

Сваки тим ради око постера посвећеног њиховом изабраном изазову. Ови постери већ садрже тимски HMWQ, окружен курираним сетом картица са идејама које приказују примере разиграних образовних алата из других контекста. Тимови се подстичу да поново користе, ремиксују и надограђују ове инспирације или да креирају потпуно нове идеје. Лака таксономија формата решења (нпр. игре бекства, квизови, играње улога, активности на отвореном, друштвене игре...) такође може послужити као подстицај који помаже тимовима да учврсте своје размишљање у конкретним начинима интеракције.

### Упутства за учеснике





Процес се одвија у три главна корака:

### 6.1 / Дефинисање формата решења

Пре него што се поделе у тимове, фасилитатор води кратку пленарну активност како би изнео заједнички речник могућих формата решења: ово постаје таксономија коју ће свака група касније користити као подстицај током брејнсторминга.

#### Подсетник:

„Које врсте формата заснованих на играма или образовних формата знате?”

Учесници се подстичу да наведу или запишу формате са којима су упознати, као што су друштвене игре, игре са картама, квизови, приповедање, симулације, собе за бекство, игре на отвореном и друго. Како се формати помињу, свака група их бележи на појединачним папирићима и ставља их на ивицу свог стола. Ови формати ће служити као креативне скеле када се тимови подстакну да смисле нове идеје на основу питања које покреће брејнсторминг:

„Ако би моје решење за овај изазов био [формат игре], шта би то било?  
Како би то функционисало?”

### 6.2 / Истражите картице са идејама

Сваки тим се окупља око свог постера како би започео процес идејног размишљања. Циљ је истражити широк спектар потенцијалних решења, комбинујући креативност, сарадњу и латерално размишљање.

Почните тако што ћете прочитати доступне картице са идејама. Оне описују образовне алате или алате засноване на играма из стварног света и намењене су да покрену идеје које би могле да одговарају вашем НМВВQ-у. Изаберите картице које вам највише одговарају.

### 6.3 / Прилагоди и изгради

Сада радите са одабраним идејама. Измените их како би боље одговарале изазову вашег тима. Можете:

- променити публику, формат или циљ;
- комбинујте више картица у хибридне идеје;
- додајте функције или кораке на основу сопствених искустава;
- надоградите се на доприносе својих саиграча користећи „да, и...”.



Co-funded by  
the European Union



Напишите сваку идеју на посебном папирићу (или је скицирајте). Залепите је испод или око повезане картице или започните нову групу идеја ако је потпуно оригинална.

#### 6.4 / Додајте оригиналне идеје

Идите даље од датих картица. Генеришите сопствене идеје инспирисане вашим изазовом, прошлим дискусијама вашег тима или чак личним искуством.

#### 6.5 / Коначно гласање

Да би се сесија завршила, сваки члан тима добија 3 тачке за гласање како би означио идеје које сматра најперспективнијим или најзанимљивијим за прототипирање. Користите своје тачке да бисте истакли шта бисте желели да развијете у следећем модулу.

**Правила брејнсторминга - Да бисте подржали отворено и колаборативно размишљање, имајте на уму ових седам смерница:**

- Одложите пресуду – Ниједна идеја није превише чудна.
- Подстичите дивље идеје – Смеле мисли воде до смелих решења.
- Надовезујте се на туђе идеје – Користите „да, и...“ као свој мото.
- Останите фокусирани – Држите свој HMWQ на виду.
- Један разговор у исто време – Сви се чују.
- Будите визуелни – Скицирајте или запишите сваку идеју.
- Тежите квантитету – Више идеја, више шанси.



## Пример са радионице – Отпад од хране и ученици



У једној сесији, учесници су радили на смањењу бацања хране међу ученицима. Њихово питање „HMWQ“ подстакло је идеје као што су:

- потрага за благом са траговима о одрживој храни,
- друштвена игра о смањењу емисија из домаћинства,
- изазов прављења рецепата са визуелним картицама,
- табела са најбољим резултатима у разреду која прати одрживо понашање.

Идеје су биле груписане око формата као што су игре засноване на причи, тактичке, конструкторске или игре бекства, на основу почетног пленарног састанка. Група је користила тачкасто гласање да би изабрала најзанимљивију идеју за даљи развој.

### Најважнији делови повратних информација учесника

- „Организација и јасноћа сврхе.“
- „Која врста игре најбоље одговара?“
- „Свидело ми се како сте могли да видите везе.“

Ова повратна информација наглашава вредност балансирања разиграног размишљања са структурираним простором и оквиром. Тимови који своје идеје утемељују у заједничком разумевању често постижу креативније, али ипак утемељеније резултате.



Co-funded by  
the European Union



## 7 / Идејно платно: Структурирање идеје за игру

У овом модулу, тимови трансформишу своју идеју са највише гласова у структурирани концепт игре, користећи Идејно платно (Idea Canvas) како би детаљно описали њену основну механику, образовну намеру и искуство играча. Платно помаже да се груба креативна искра претвори у добро дефинисан правац прототипа. Овај корак означава кључну транзицију: од дивергентног идејног стварања до конвергентног дизајна. То је место где тимови доносе кључне одлуке о томе како ће игра функционисати, шта има за циљ да научи и како ће ангажовати своје играче.

### Упутства за учеснике

**Idea Canvas**

Designed with passion by  
Guglielmo Apolloni

CC BY NC

<p><b>Name</b></p> <hr/>	<p><b>Game Dynamics</b></p> <pre>graph TD; A((Unexpected events)) --&gt; B((Repeatable Scalable Mechanics)); B --&gt; C((Rewards)); C --&gt; A;</pre>	
<p><b>Description</b></p> <hr/>		
<p><b>Educational Objective</b></p> <hr/>		
<p>Key words # _____</p>	<p># _____</p>	<p># _____</p>

Радећи као тим, попуните Идејно платно како бисте дефинисали битне компоненте вашег концепта. Нека вас платно води кроз шест фокусираних корака:

### 7.1 / Наведите образовни циљ

Јасно дефинишите циљ учења ваше игре. Које знање, свест или вештине би учесници требало да стекну? Ово помаже у уобличавању ваших дизајнерских избора.



Co-funded by  
the European Union



## 7.2 / Опишите механику игре која се може понављати

Размислите шта ће играчи више пута радити у игри. Ове радње чине срж играчког искуства. Да ли су то сакупљање, трговина, решавање, грађење, преговарање? Учините то ангажованим и занимљивим.

## 7.3 / Дефинишите награде

Шта чини игру вредном играња? Дефинишите начин на који играчи освајају поене, побеђују у рундама или откључавају напредак. Награде подстичу мотивацију и сигнализирају достигнућа.

## 7.4 / Додај неочекиване догађаје

Повећајте ангажовање укључивањем елемената изненађења или неизвесности. То могу бити случајни изазови, мистериозне карте или променљива правила. Размислите о начинима да искуство одржите свежим и динамичним.

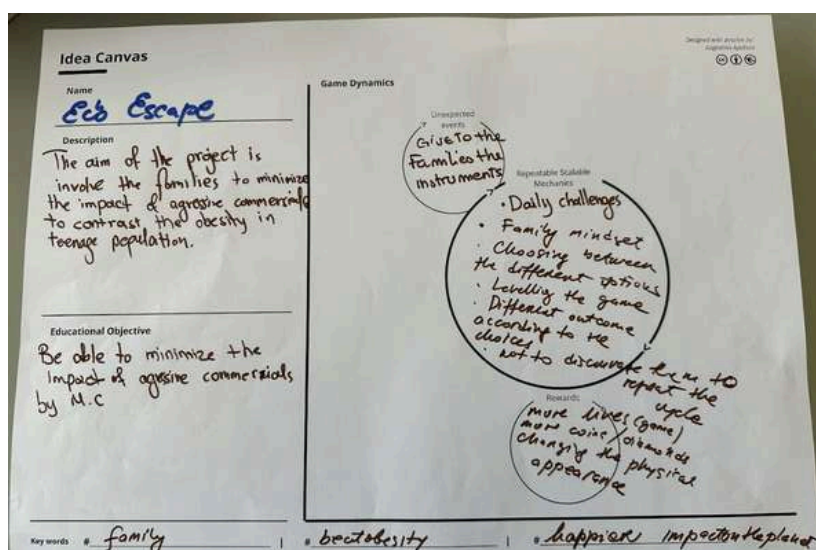
## 7.5 / Скица додатних детаља

Замислите како игра оживљава. Опишите или нацртајте окружење, ликове, тон гласа или реквизите. Ови елементи додају укус и личност вашој идеји.

## 7.6 / Дајте име и означите своју игру

Дајте својој идеји привлачно име, напишите кратак опис и изаберите неколико кључних речи да бисте је сумирали. Ово помаже другима да разумеју и запамте ваш концепт.

Пример из теста радионице – „EduEscape“





Co-funded by  
the European Union



Један тим је дизајнирао EduEscape, породичну игру која се бави проблемом гојазности тинејџера и утицајем агресивног оглашавања. Кључне карактеристике су укључивале:

- Образовни циљ: Подизање свести и вештина за критичку процену реклама за храну.
- Механика: Дневни породични изазови где играчи бирају из тематских корпи са храном и суочавају се са тешким компромисима.
- Награде: Напредак кроз исправне изборе; успех се мери поенима или поглављима приче.
- Изненађујући догађај: Насумично извучене карте „медијског утицаја“ које мењају контекст игре.
- Додатни детаљи: Физичко кретање, играње улога у породици, апликација за подршку.

#### Најважнији делови повратних информација учесника

- „Свидело ми се!“
- „Да бисте реализовали Идејно платно, боље је укључити крајњег корисника.“

Ове повратне информације показују како платно не само да помаже у структурирању идеја, већ и подстиче тимове да дизајнирају са емпатијом и јасноћом. Учесници су ценили како је овај алат подржао детаљно размишљање, док је истовремено направио креативни скок ка имплементацији у стварном свету.

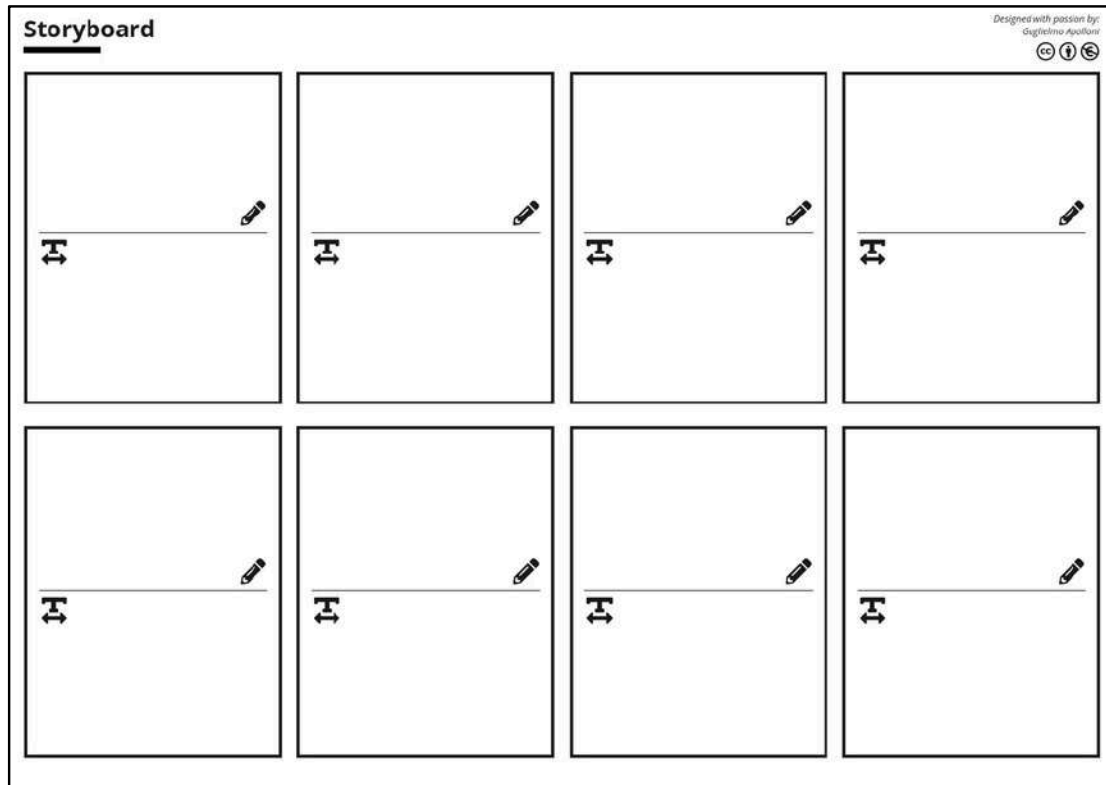
## 8 / Табла за стварање приче

У овом модулу, тимови визуелизују како ће корисник интераговати са њиховом идејом за игру од почетка до краја, користећи платно за стварање приче да илуструју кључне тренутке у искуству. Док је платно идеје дефинисало шта је игра и како функционише, овај корак истражује какав је осећај интеракције са њом.

Ова вежба позива тимове да усвоје перспективу усмерену на корисника и оживе свој концепт као низ сцена. Подржава и приповедање и критичку рефлексију, помажући учесницима да усаврше ток, темпо и емоционални правац свог решења.



## Упутства за учеснике



Радећи као тим, користите платно за стварање приче да илуструјете корисничко путовање ваше идеје за игру кроз низ сцена. Можете скицирати, користити симболе или се ослонити на једноставан визуелни језик: јасноћа је важнија од уметности. Процес се одвија у два главна корака:

### 8.1 / Скицирајте искуство (мин. 5 – макс. 8 сцена)

Размислите о целом искуству из перспективе корисника:

- Шта се дешава пре почетка игре?
- Како се укључују?
- Шта раде током целе игре?
- Шта се дешава на крају?

Нацртајте сваки тренутак у посебном кадру. Обавезно забележите прелазе, кључне радње и прекретнице у причи.

### 8.2 / Опишите шта се дешава у свакој сцени

Испод сваке скице, напишите кратак натпис који објашњава шта корисник ради, осећа или мисли у том тренутку. Ово помаже да се разјасни сврха и логика сваке фазе и даје живот ликовима или контекстима који су укључени.



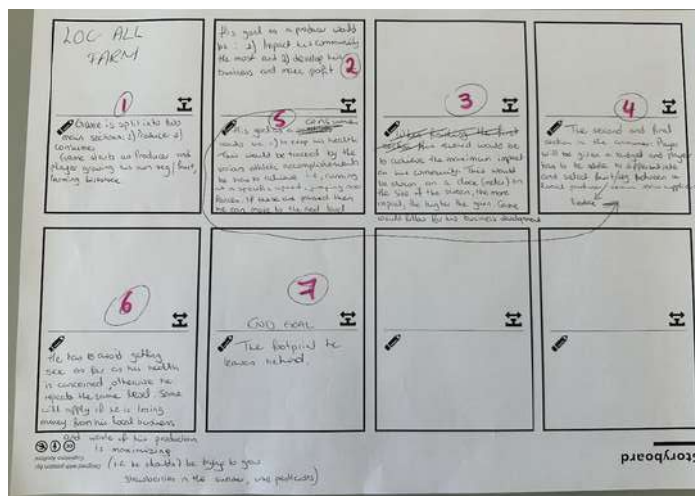
Co-funded by  
the European Union



Користите овај процес приповедања да бисте проценили:

- Да ли је искуство занимљиво и разумљиво?
- Да ли постоје тренуци изненађења или задовољства?
- Да ли прича одражава образовни циљ?

Пример из теста радионице – „EduEscape“



Један тим је направио сториборд игре „Loc All Farm“, која учи о локалним изборима хране и сезонској свести. Њихов сториборд је мапирао наративно путовање кроз:

- Циљ пољопривредника да максимизира утицај на заједницу
- Избори засновани на тржишту са стварним компромисима
- Сценарији обликовани здрављем, економијом и животном средином
- Награђујући исход заснован на дугорочним одлукама

Сценарио је разјаснио пут, одлуке и мотивације корисника, откривајући нове увиде у искуство играча.

Најважнији делови повратних информација учесника

- „Креативност и тимски рад учинили су овај корак заиста забавним.“
- „Тимски рад је био одличан, морали смо да се договоримо око приче и редоследа.“
- „Шта чини ову игру јединственом и издваја је од других?“ „Како можемо да претворимо нашу жељу за дељењем знања у нешто разиграно?“

Ове рефлексије показују да је сторибординг подстакao тимове да размишљају критички и разиграно истовремено. Помогао је да се изнесу на површину емоционалне и наративне димензије њиховог решења, премошћујући апстрактни концепт и интеракцију између стварног света.

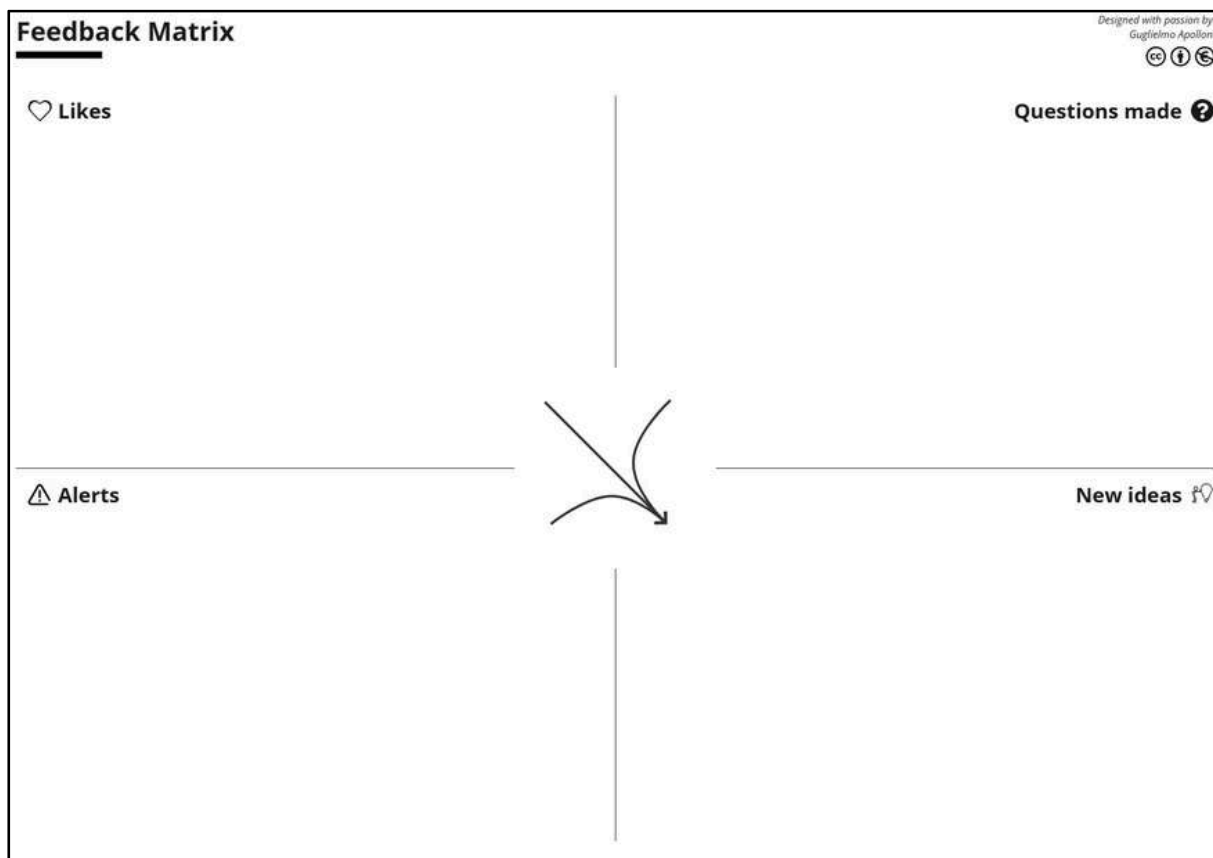


## 9 / Презентације

Овај модул обележава тренутак када идеје напуштају страницу и оживљавају: визуелно, физички или перформативно. Кроз презентацију, сваки тим дели ниску верност приказа своје идеје за игру са широм групом, користећи скице, играње улога, реквизите или приповедање како би симулирао како би се искуство могло одвијати.

Презентација није о углачаној изведби: већ о изазивању реакција, позивању на повратне информације и подстицању итерација. Чинећи идеје опипљивим, учесници прикупљају битне увиде о томе како се њихов концепт доживљава, шта одјекује и шта треба усавршити.

### Упутства за учеснике



Сваки тим представља своју идеју кроз кратку презентацију од 5 минута. Циљ је да се искуство игре или алата пренесе што јасније и живописније, чак и ако је још увек грубо или непотпуно.



Co-funded by  
the European Union



Можете одабрати жељени стил преткуцања:

- Одглумите кратку секвенцу игре користећи основне реквизите или стикере
- Симулирајте како би корисник интераговао са алатом
- Испричајте путовање као сториборд или вођени водич
- Користите физичке елементе (картице, предмете, лажне интерфејсе) да бисте демонстрирали играње

Фокусирајте се на изражавање основних механика, емоционалног тока и образовне вредности идеје. Замислите то као мини-презентацију где публика „осећа“ како би било играти или користити алат. Након сваке презентације, остатак групе се позива да да колективне повратне информације користећи Матрицу повратних информација (Модул 10), бележећи:

- шта је функционисало
- шта је покренуло питања
- који су се ризици појавили
- и које је идеје инспирисало

### Најважнији делови повратних информација учесника

Тест сесије су показале колико моћан овај тренутак може бити, како за оне који презентују, тако и за оне који посматрају. Ево шта су неки учесници поделили:

- „Било је веома јасно шта је потребно урадити. Одличан тимски рад.“
- „Сумирајте и представите другима идеју.“
- „Изађи из уобичајеног!“
- „Веома мало времена за стварање и представљање приче.“
- „Морали смо мало да трчимо, а можда се не сви осећају добро у глуми.“

Ови коментари истичу вредност брзог прототипирања у откривању неочекиваних снага, празнина у јасноћи и енергије сарадње, као и подсећају фацитаторе да воде рачуна о удобности учесника са активностима заснованим на учинку.



Co-funded by  
the European Union



## Анекс

### А / Уводне сесије: Од знања до акције

Обука је почела са две уводне сесије које су учеснике упознале са изазовима из стварног света у вези са исхраном, здрављем и одрживошћу. Ове сесије су комбиновале стручне увиде са практичним подацима како би се уоквирила јасна намера промене, водећи остатак пута заједничког дизајна.

#### 1. Преиспитивање исхране и здравља у школама

Прво предавање се фокусирао на растући јаз између знања о исхрани и навика, посебно међу адолесцентима и наставницима. Користећи се подацима из пројекта GARDENS из различитих земаља, сесија је истакла кључна питања:

- Раширена забуна око макронутријената, величине порција и хидратације, чак и међу наставницима.
- Висока конзумација прерађене хране и заслађених пића, уз недовољну употребу свежих производа и воде.
- Физичка неактивност, при чему 81% тинејџера не испуњава смернице СЗО, посебно девојчице, чији је ниво активности константно нижи од нивоа активности дечака у свим земљама.
- Двоструки терет неухрањености: и неухрањеност и гојазност коегзистирају, уз растуће стопе поремећаја у исхрани, стреса и лоше слике тела током адолесценције.

На сесији је наглашена потреба за оснаживањем наставника као узора, промовисањем писмености у вези са храном и претварањем здравствених пракси попут праћења хидратације и кретања у свакодневну школску навику, а не изузетак.



Co-funded by  
the European Union



## 2. Одржива исхрана: Како ваша исхрана обликује свет

Други део се фокусирао на истраживање еколошког отиска онога што једемо. Полазећи од дефиниције одрживе исхране коју је прописала ФАО, на сесији се истраживало како прехранбени системи могу да хране и људе и планету:

- Већина ученика и наставника нема свест о томе како избор хране утиче на воду, земљиште и биодиверзитет.
- Теме попут емисије угљеника, пређених километара хране и амбалажног отпада ретко се интегришу у образовање о храни.
- Производња хране чини 26% глобалних емисија гасова стаклене баште, користи 70% слатке воде и водећи је узрок губитка биодиверзитета услед промена у коришћењу земљишта.
- Упркос растућој несигурности у вези са храном, 60% отпада од хране широм света се дешава у домаћинствима, што је образац потврђен у земљама партнерима пројекта GARDENS, при чему Италија и Србија показују посебно високе нивое отпада из домаћинства.

Ова сесија је подстакла учеснике да избор хране виде као еколошке изборе, истичући како чак и мале акције, попут конзумирања локалних производа, читања етикета или смањења отпада, могу имати позитиван утицај.



Co-funded by  
the European Union



## Б / Картице идеја

### Yuka App

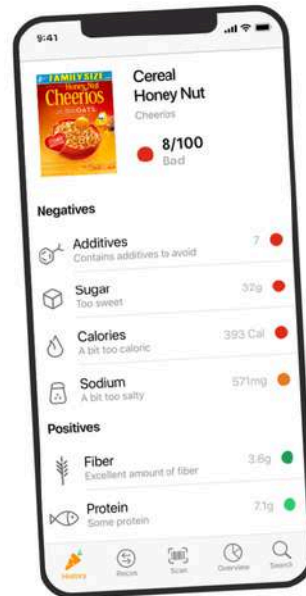
Yuka is a mobile app that scans food and cosmetic products, providing health impact scores and suggesting healthier alternatives to promote informed consumer choices.

#### Educational Objective

Yuka can be integrated into educational settings to enhance students' understanding of food health and sustainability, and to encourage critical thinking about dietary choices.

#### Game Dynamics

Yuka employs a gamified scoring system (0–100 scale with color codes) that engages users by providing immediate feedback on product healthiness, motivating healthier choices through a game-like experience.



#Barcode Scanning | #Health Scoring | #Color-Coded Feedback

### Fooducate

Fooducate is a mobile app that helps users make healthier food choices by scanning product barcodes to reveal nutrition grades, ingredient insights, and healthier alternatives.

#### Educational Objective

To empower students to critically assess food products by understanding nutritional information and ingredient quality, fostering informed decisions about health and sustainability.

#### Game Dynamics

The app assigns letter grades (A–D) to foods based on their nutritional value, providing immediate feedback and encouraging users to "level up" their food choices in a gamified manner.

**New Year, New You**  
Reach your goals faster with the Fooducate app

6g PROTEIN | 31g CARBS | 2.5g FAT

**Baily Values**

Calories 118/1200kcal	0%
Total Fat 21.48g	0%
Saturated Fat 6/13g	0% ✓
Trans Fat 6/00g	0%
Cholesterol 6/100mg	0% ✓
Sodium 6/2000mg	0%
Total Carbohydrate 12/30g	0%

- Track foods quickly with barcode scanner
- View macros & quality of foods you eat
- Find healthier options for special diets & health concerns

Download on the App Store | GET IT ON Google Play

Scan QR code with your device to download now

#Barcode scanning | #Nutrition grading | #Ingredient alerts



Co-funded by  
the European Union



## Eat & Move-O-Matic

Eat & Move-O-Matic is a free educational app that helps students understand the relationship between food intake and physical activity by comparing calories in foods with the exercise needed to burn them.

### Educational Objective

To enable students to make informed decisions about their dietary habits by understanding how different foods fuel their bodies and the importance of balancing energy intake with physical activity.

### Game Dynamics

The app uses an interactive interface where students can select various foods and see the corresponding physical activities required to burn off the calories, making the learning experience engaging and relatable.



#Calories vs. Activity | #Food-Exercise Comparison | #Visual Learning

## Fitoons

Fitoons is an interactive app where kids train quirky characters in various sports and prepare meals, learning the balance between healthy eating and exercise through playful activities.

### Educational Objective

To help students understand the relationship between nutrition and physical activity, encouraging healthy lifestyle choices and demonstrating how digital tools can make learning about health engaging.

### Game Dynamics

The app offers a free-play experience where children can choose from over 20 sports and 45 foods, observing how different combinations affect their characters, thus reinforcing learning through cause-and-effect gameplay.



#Character Customization | #Cause-Effect Learning | #Free-Play Exploration

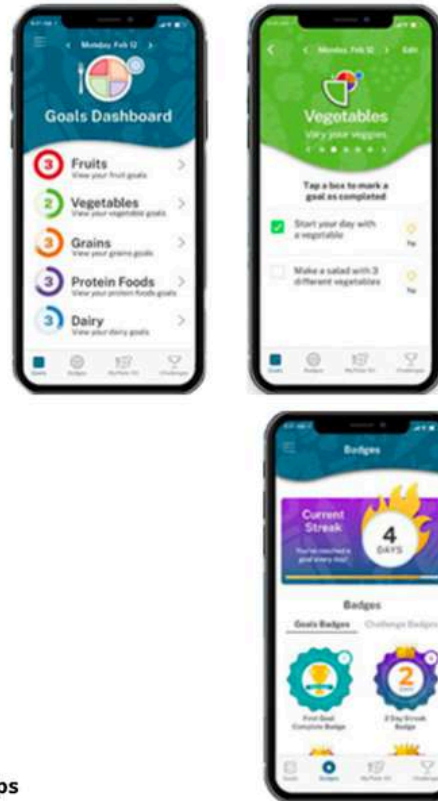


Co-funded by  
the European Union



## Start Simple with MyPlate

Start Simple with MyPlate is a free USDA app that helps users set daily food group goals, track progress, and earn badges, promoting healthy eating habits through simple, actionable steps.



### Educational Objective

To empower students to make informed dietary choices by setting and achieving personalized nutrition goals, fostering awareness of food sustainability and health through digital tools.

### Game Dynamics

The app incorporates gamified features such as earning badges for completing goals and participating in challenges, enhancing motivation and engagement in building healthy eating habits.

#Daily Food Goals | #Real-Time Progress | #Educational Tips

## FoodFootprint

FoodFootprint lets learners search any food, instantly see its CO<sub>2</sub>, water and land footprint, compare swaps, and get science-based tips to shrink their personal climate impact.



### Educational Objective

Enable students to locate and repurpose a ready-made digital tool to explore how diet choices affect climate and health, building shared strategies—and confidence—for promoting sustainable, healthy eating in school.

### Game Dynamics

A five-star rating plus “impact-as-km-driven/shower-minutes” visuals turn footprint reduction into a high-score quest where students compete to choose foods that beat their classmates’ CO<sub>2</sub> totals.



#Food footprint | #Healthy swaps | #Impact visualizer



Co-funded by  
the European Union



## Eco

Eco is a multiplayer planet-sim where students mine, farm and trade, then debate laws—backed by live ecosystem graphs—to stop a looming meteor while keeping their shared world healthy.

### Educational Objective

Leverage Eco so students can adapt an existing game platform to analyse how food production, land use and pollution affect climate and community health, then co-design school-wide policies for sustainable diets.

### Game Dynamics

Eco's standout mechanic is its player-run government: learners harvest scientific data, draft bills and vote on laws that tax or limit carbon-heavy actions—turning over-logging or hunting for food into high-stakes political showdowns that decide whether the class averts the meteor.



#Ecosystem simulator | #Data dashboards | #Classroom collaboration

## Planet App

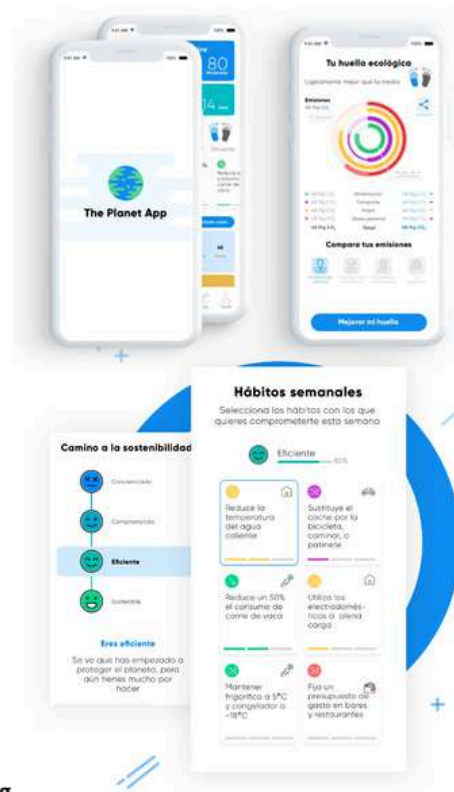
Planet App merges a carbon-footprint quiz, bite-size courses and weekly challenges so students track, plan and compete to lower food, travel and home emissions.

### Educational Objective

Help students repurpose an existing digital tool to measure the climate and health impact of their eating habits, co-design school-wide reduction plans, and gain hands-on confidence using game mechanics (scores, habits, courses) to engage peers on food sustainability.

### Game Dynamics

Learners earn one of four persona tiers ("Aware"→"Planet Hero"), plus climb real-time leaderboards that compare their class's shrinking footprint—turning everyday habit swaps into a social, high-score race.



#Weekly challenges | #Gamified quizzes | #Habit tracking



Co-funded by  
the European Union



## Cleanopolis VR

Cleanopolis VR is a free mobile + cardboard game: guide Captain Clean through 4 city districts, beat 8 mini-games & quizzes, shrink the CO<sub>2</sub> cloud and restore a greener, brighter Cleanopolis.

### Educational Objective

Give students a ready-made VR sandbox to measure and cut a city's carbon footprint, link everyday food-energy choices to climate and health, and practice game-based strategies for driving whole-school sustainability actions.

### Game Dynamics

Each mini-game victory visibly lowers the city-wide CO<sub>2</sub> meter and unlocks cosmetic upgrades, turning collective eco-actions into an immediate, shared "beat-the-smog" win loop.



#Quiz challenges | #City makeover



Co-funded by  
the European Union



## ПАРТНЕРИ



**UNISS**  
UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI SASSARI



Co-funded by  
the European Union



Open Educational Resources



## ОДРИЦАЊЕ ОДГОВОРНОСТИ

*Финансирано од стране Европске уније. Изражени ставови и мишљења су, међутим, искључиво ставови и мишљења аутора/аутора и не одражавају нужно ставове Европске уније или Извршне агенције за образовање и културу (ЕАСЕА). Ни Европска унија ни ЕАСЕА не могу бити одговорне за њих.*