Co-funded by
the European Union

FORMATO DI FORMAZIONE

GARDENS

promuovere atteggiamenti nutrizionali eco-sani nella popolazione scolastica attraverso programmi educativi ibridi

SCUOLA ERASMUS+ KA2

PROGETTO: 2023-1-FR01-KA220-SCH-000160068

Co-funded by the European Union

GARDENS

FORMATO DI FORMAZIONE

Contesto

Negli ultimi anni, le preoccupazioni per la salute pubblica e la sostenibilità ambientale si sono intensificate in tutta Europa. Gli studi indicano che molti giovani non possiedono conoscenze essenziali sulle sane abitudini alimentari e sull'impatto ambientale del consumo di cibo. Le indagini mostrano che solo il 20% degli adolescenti europei ha conoscenze sufficienti in materia di nutrizione, mentre una percentuale significativa del 39,9% degli studenti consuma e preferisce diete sbilanciate, ricche di alimenti trasformati e povere di ingredienti freschi e naturali. Inoltre, il 22% degli studenti è in sovrappeso e il 30% non pratica sufficiente attività fisica. Questi problemi contribuiscono a rischi per la salute a lungo termine, tra cui obesità, diabete e malattie cardiovascolari. Allo stesso tempo, la produzione e il consumo di cibo svolgono un ruolo cruciale nella sostenibilità ambientale. L'industria alimentare è responsabile di quasi il 30% delle emissioni globali di gas serra e abitudini alimentari non sostenibili aggravano il cambiamento climatico, la deforestazione e la perdita di biodiversità. Tuttavia, la conoscenza del cibo nelle scuole spesso manca di una prospettiva ambientale, lasciando gli studenti inconsapevoli dell'impatto che le loro scelte hanno sul pianeta.

Il progetto GARDENS mira a

- Promuovere l'educazione alle sane abitudini alimentari nelle scuole.
- Migliorare l'insegnamento dell'impatto ambientale delle pratiche e delle abitudini alimentari nelle scuole.
- Validare una metodologia educativa digitale ibrida per supportare gli educatori e produrre risultati di apprendimento di alta qualità integrando l'istruzione non formale (NFE) e l'apprendimento basato sui giochi digitali (DGBL).

Co-funded by the European Union

GARDENS

OBIETTIVO DEL FORMAT FORMATIVO

Rafforzare gli insegnanti come promotori del cambiamento nell'educazione alimentare

Il Training Format (TF) è progettato per consentire a insegnanti ed educatori di diventare promotori del cambiamento nell'educazione alimentare, fornendo loro le conoscenze, gli strumenti e la sicurezza per promuovere la salute e la sostenibilità attraverso esperienze di apprendimento coinvolgenti.

Destinatari del progetto

- **Insegnanti, educatori delle scuole secondarie di primo grado e che desiderano ampliare le proprie competenze metodologiche e digitali.**
- **Istituzioni educative interessate a integrare sostenibilità alimentare e salute nei curricula attraverso metodologie partecipative e digitali.**
- **Studenti e genitori apportano contributi significativi e rafforzano la coerenza educativa tra scuola e famiglia, promuovendo corresponsabilità nelle soluzioni adottate 1.**

1. Studenti e genitori sono stati individuati come gruppi target da coinvolgere nei test svolti a Berlino nei due formati previsti.

Obiettivi principali

- Imparare a trovare e adattare metodi, strumenti e applicazioni di apprendimento digitale esistenti al contesto scolastico specifico.
- Riflettere sul ruolo condiviso che le scuole possono svolgere nell'affrontare le sfide legate alla sostenibilità alimentare e alla salute.
- Sviluppare una comprensione comune su come rendere l'educazione alimentare più attraente promuovendo sane abitudini alimentari.
- Sviluppare competenze nell'uso di strategie digitali per creare attività interattive e affrontare con sicurezza temi complessi come alimentazione, salute e ambiente.

Risultati attesi

- Elaborazione di una mappa sistemica dei principali ostacoli e delle relative interconnessioni, quale strumento di analisi condivisa e di supporto alla pianificazione di interventi mirati.
- Definizione di un pacchetto di soluzioni operative, immediatamente applicabili nel contesto scolastico, finalizzate alla promozione di scelte alimentari salutari e di pratiche sostenibili.

METODOLOGIA

Il format formativo di Gardens si basa sull'Educazione Non Formale (NFE), intesa come l'insieme completo di pratiche educative che si svolgono al di fuori del sistema scolastico formale, ma sono progettate attorno a processi incentrati sullo studente, volontari e basati sull'esperienza. L'NFE consente flessibilità, inclusività e una forte adattabilità a diversi ambienti di apprendimento e gruppi target.

Basandosi su questa base, la metodologia integra approcci da

Design Thinking, progettazione sistemica e co-progettazione partecipativa:

- Il Design Thinking supporta un percorso di apprendimento iterativo basato sulla divergenza e sulla convergenza, in cui i partecipanti sono incoraggiati a esplorare diverse prospettive e a creare soluzioni insieme, navigando tra ambiguità e complessità.
- La formazione abbraccia una mentalità di progettazione incentrata sulla persona, riconoscendo che educatori e studenti portano con sé esperienze di vita uniche. Piuttosto che cercare di "risolvere problemi per tutti", il processo si concentra sulla progettazione con e per comunità ed esigenze specifiche, come sostenuto dall'inventore del microcredito Muhammad Yunus.
- Partendo dal Systemic Design, la metodologia incorpora un cambiamento di mentalità: i partecipanti sono invitati a vedere modelli anziché problemi isolati, a sbloccare il cambiamento anziché imporlo e a lavorare per la salute dei sistemi anziché per risultati definiti in modo restrittivo.
- Il processo si basa sui principi del design partecipativo, coinvolgendo i partecipanti non come destinatari passivi ma come esperti della propria esperienza, che contribuiscono attivamente alla definizione dei problemi, alla generazione di idee e allo sviluppo della conoscenza.

PERCORSO DI SVILUPPO

Il format formativo GARDENS non è stato elaborato in modo isolato, ma si è sviluppato attraverso un processo di progettazione iterativa, fondato su attività di sperimentazione e sul feedback di partecipanti reali. Il presente manuale raccoglie l'esito consolidato di un percorso che ha integrato contributi teorici, applicazioni pratiche ed esperienze dirette.

Un banco di prova interculturale

Per testare e migliorare il formato, abbiamo condotto due sessioni di test con un gruppo eterogeneo di educatori provenienti dai paesi partner coinvolti nel progetto Gardens. I loro diversi background, prospettive e contesti di insegnamento hanno fornito un contributo essenziale per garantire che la formazione fosse adattabile e pertinente in contesti diversi.

Due cicli di prototipazione

Giorno 1 – Prima iterazione del test (circa 6 ore):
La prima sessione ha consentito ai partecipanti di sperimentare il percorso formativo in modo quasi completo. Questa fase di test approfondita ha permesso di individuare elementi chiave di miglioramento — in particolare in relazione alla gestione dei tempi, alla chiarezza delle istruzioni e alla coerenza tra i moduli. I riscontri raccolti sono stati utilizzati per ottimizzare la struttura, semplificare alcune attività e rendere il format maggiormente adattabile ai diversi stili di facilitazione.

Giorno 2 – Seconda iterazione del test (circa 3 ore):
La seconda sessione si è focalizzata sulla sperimentazione della versione revisionata del format in una tempistica più contenuta. Questo passaggio ha consentito di verificare l'efficacia delle modifiche introdotte e di confermare la flessibilità del modello rispetto a differenti durate di erogazione.

Progettato per la flessibilità

Uno dei principi guida del format formativo GARDENS è l'adattabilità. Il format può variare da uno sprint di 3 ore a un approfondimento di 3 giorni, a seconda del tempo disponibile, del numero di partecipanti, della loro familiarità con le pratiche di co-progettazione e del livello di coinvolgimento desiderato. Funziona come modulo autonomo o come parte di un processo di apprendimento più ampio.

Il feedback come strumento di progettazione

Ogni sessione di test si è conclusa con attività di feedback strutturate:



Dopo il primo test, i partecipanti sono stati invitati a condividere cosa aveva funzionato bene, cosa avrebbero cambiato e quanto fossero urgenti tali cambiamenti. Questo ci ha aiutato a dare priorità agli aggiustamenti più critici.



Dopo il secondo test, il feedback si è concentrato sugli aspetti più apprezzati dai partecipanti, su nuove idee per ulteriori sviluppi e su domande aperte. Questi contributi ci hanno aiutato a finalizzare la struttura della formazione, lasciando spazio a future evoluzioni.

Le mappe di feedback hanno confermato l'approccio di co-design applicato all'intero processo formativo; il manuale ne rappresenta il risultato condiviso.

QUADRO DI FORMAZIONE

La formazione GARDENS è strutturata attorno a un framework modulare di 9 fasi sequenziali, che combinano input, analisi, ideazione e prototipazione. Ogni fase è progettata per facilitare la co-creazione di soluzioni attivando le conoscenze, le esperienze vissute e le capacità collaborative dei partecipanti. Il processo si basa sul design thinking, sulla mappatura sistemica e sulle metodologie partecipative, con un'alternanza dinamica di fasi divergenti e convergenti. Procede dall'esplorazione di uno spazio problematico condiviso, attraverso il sensemaking e l'ideazione, fino alla generazione di idee tangibili e verificabili.

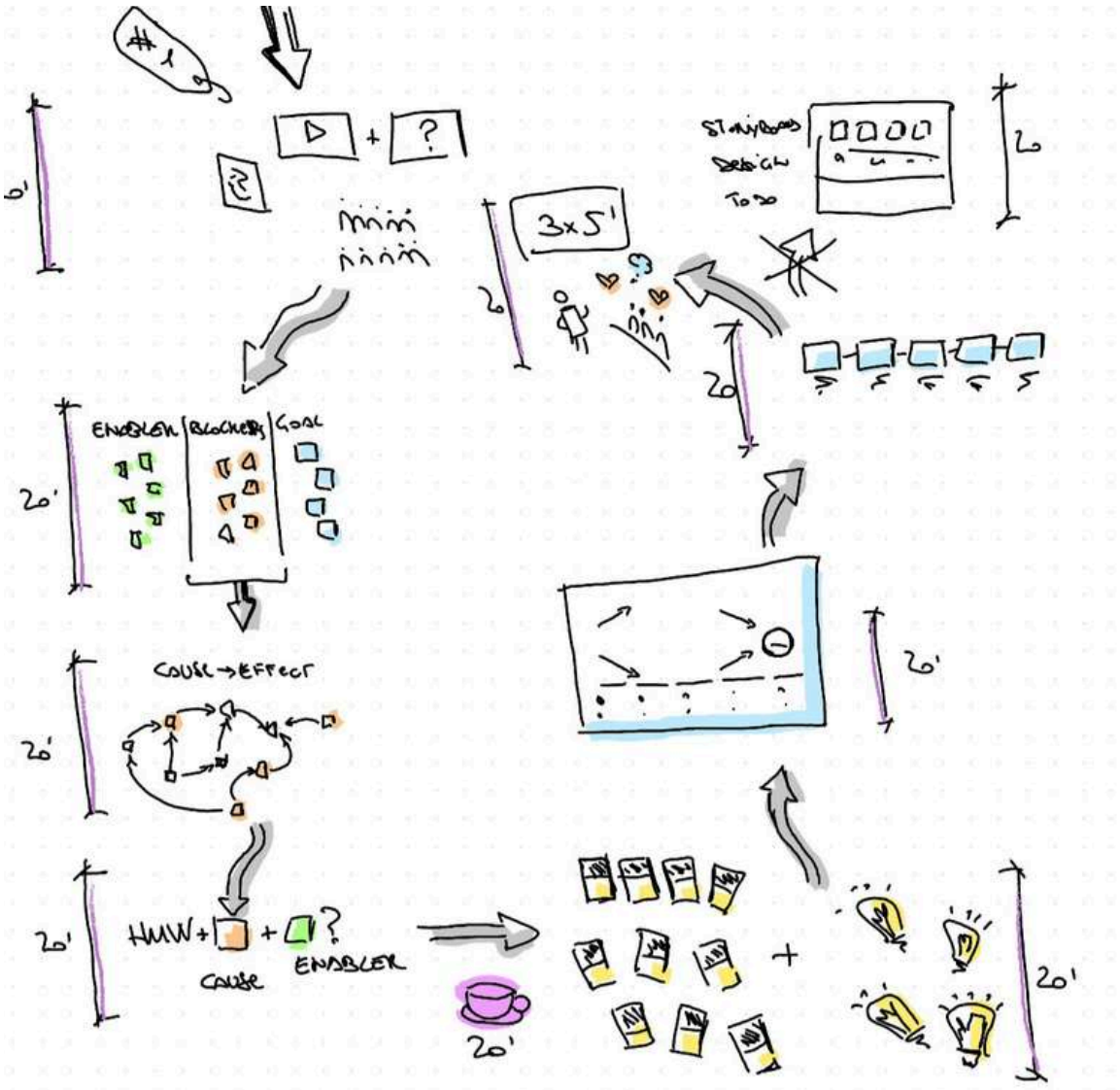


Tabella riassuntiva – Quadro formativo GARDENS

Fare un passo	Nome	Scopo
1	**Sessione di input**	Costruire una comprensione condivisa del problema e del cambiamento desiderato
2	**Prova degli input**	Esplora la sfida da più prospettive attraverso riflessioni di gruppo
3	**Dare priorità agli ostacoli**	Utilizzare la mappatura sistemica per visualizzare i bloccanti e le loro relazioni causali
4	**Formulazione HMWQ**	Trasformare i blocchi e gli abilitatori in domande attuabili del tipo "Come potremmo..."
5	**Pausa caffè**	Riorganizzarsi, rinfrescarsi e prepararsi per la fase di ideazione
6	**Brainstorming**	Generare e adattare le schede delle idee in risposta alle HMWQ
7	**Idea Canvas**	Sviluppare e strutturare idee selezionate utilizzando un framework dedicato
8	**Storyboard**	Visualizza l'idea attraverso la lente dell'esperienza utente
9	**Pretotipazione (Presentazioni)**	Condividi, organizza e ricevi feedback sull'idea in un formato a bassa fedeltà

MANUALE DI FORMAZIONE

Impostazione della stanza

L'allestimento fisico dello spazio non è uno sfondo passivo, ma un attivatore attivo di collaborazione, concentrazione e creatività. In Gardens, la sala è progettata come un co-facilitatore del percorso di apprendimento, supportando sia la riflessione individuale che le dinamiche di gruppo attraverso una disposizione flessibile e modulare.

Layout modulare e flessibile

Lo spazio è organizzato per favorire un'alternanza fluida tra momenti plenari e momenti di collaborazione in team:

- Area Plenaria

  Una zona centrale, dotata di schermo o proiettore, consente a tutti i partecipanti di sedersi e ascoltare comodamente durante le sessioni di input e i briefing. Quest'area garantisce piena visibilità e attenzione collettiva, senza la necessità di allestimenti particolari oltre alle sedute di base e alla proiezione.

- Isole di squadra

  Piccoli gruppi di scrivanie o tavoli (idealmente da 4-6 persone per team) costituiscono il nucleo collaborativo della formazione. Ogni isola è dotata di:

  ○ Post-it e pennarelli a punta fine (no penne) ○

  Adesivi a pois ○ Poster su tela e materiali di supporto

  Queste isole funzionano come micro-hub creativi in cui i team progettano e realizzano prototipi insieme durante il workshop

- Spazio sulla parete

  Una parete condivisa mostra note visive, punti salienti delle sessioni di input e il programma di formazione, offrendo un punto di riferimento per tutti.

- Angolo utensile (facoltativo)

  Un'area designata può ospitare schede di idee, prototipi di giochi, libri di ispirazione e altri strumenti di facilitazione, offrendo ai team ulteriori input creativi durante le fasi di ideazione.

Estetica e atmosfera

La stanza dovrebbe sembrare più uno studio che un'aula: accogliente, informale e aperta alla sperimentazione. Quando possibile, inserite luce naturale, piante o dettagli accoglienti per attenuare l'atmosfera istituzionale.

Safe Space: co-creare una cultura della cura

Oltre all'arredamento, il vero fondamento dello spazio è il modo in cui lo viviamo insieme. La formazione si fonda su un impegno condiviso per costruire un ambiente sicuro e generativo.

La nostra postura

- Sospendiamo il giudizio
- Ascoltiamo attivamente
- Lasciamo andare il bisogno di dimostrare noi stessi
- Trattiamo le esperienze degli altri come valide
- Pratichiamo la comunicazione non violenta

Le nostre abitudini

- Parliamo onestamente, anche dei dubbi
- Costruiamo sulle idee degli altri con cura e curiosità
- Lasciamo spazio alle voci più tranquille
- Facciamo domande per approfondire la comprensione e aprire la riflessione
- Usiamo i post-it in modo chiaro, mirato e rispettoso

Il nostro benessere

- Facciamo pause quando necessario, senza chiedere il permesso
- Restiamo idratati, ci muoviamo, ci allunghiamo e ci sintonizziamo sui bisogni del nostro corpo
- Facciamo sapere ai facilitatori dei nostri bisogni per sentirci pienamente presenti

In breve, la stanza non è solo un luogo di incontro: è un impegno condiviso per imparare con generosità, giocosità e rispetto.

1 Sessione di input: Inquadrare l'intenzione del cambiamento

Questo primo modulo getta le basi per la formazione, creando una comprensione condivisa della sfida e incoraggiando ogni partecipante ad articolare un'intenzione di cambiamento personale e attuabile. L'obiettivo è passare da una consapevolezza generale a obiettivi specifici e autodefiniti che guideranno il resto del percorso di co-progettazione. Questo modulo unisce approfondimenti di esperti, riflessione individuale e processo decisionale di gruppo, promuovendo l'assunzione di responsabilità e il coinvolgimento fin da subito.

Istruzioni per i partecipanti

1.1 Ascolto consapevole

La sessione inizia con un breve intervento di un esperto, che introduce l'argomento:

- delineare la situazione problematica;
- condivisione di contenuti di supporto come dati, dati personali storie, video o esempi tratti dal mondo reale.

Durante l'ascolto, i partecipanti prendono appunti personali per formulare la propria "intenzione di cambiamento", definita come:

"Un problema specifico che intendiamo risolvere, descritto attraverso il cambiamento che vogliamo vedere."

Contemporaneamente, il facilitatore prende appunti visivi su una lavagna o una tela condivisa, per creare un quadro visivo comune che catturi idee chiave, tensioni e fattori di cambiamento.

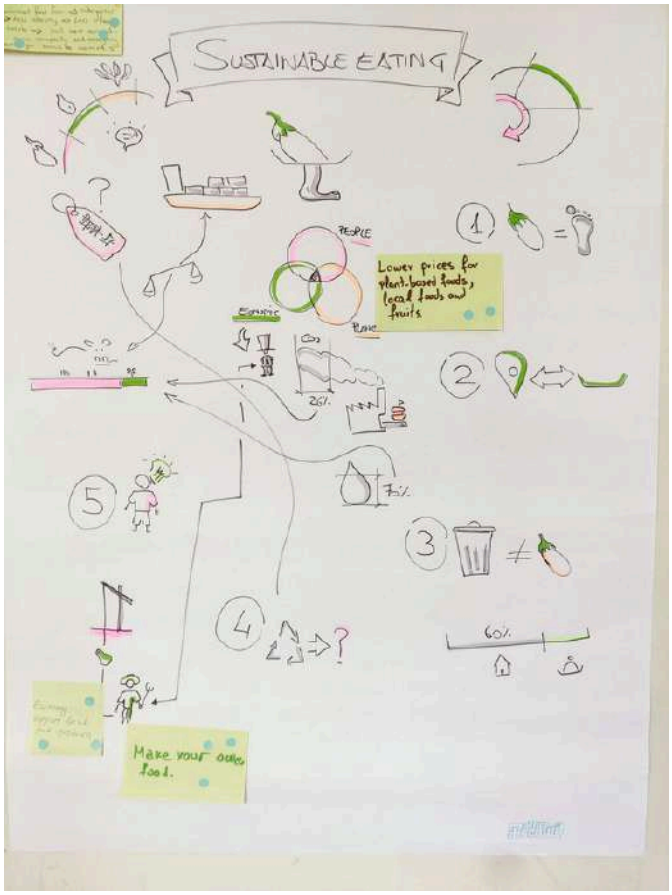
1.2 Condividere le intenzioni

Dopo la presentazione, ogni partecipante formula la propria intenzione di cambiamento, scrivendola e appendendola sopra o vicino alle note visive condivise. Questo passaggio esternalizza le motivazioni individuali e le rende visibili per la riflessione collettiva.

1.3 Associazione in cluster spontanei

I partecipanti ricevono tre punti di voto per esprimere le proprie preferenze tra le intenzioni pubblicate. Vengono selezionate quelle più votate e vengono formati di conseguenza dei team di lavoro. Ogni team adotterà una di queste intenzioni e la porterà avanti come focus progettuale per tutto il workshop.

Esempio da un test di laboratorio: alimentazione sostenibile



In uno dei corsi pilota di formazione incentrati sull'alimentazione sostenibile, il detentore della conoscenza ha illustrato varie sfide: l'impatto ambientale, le disparità di prezzo tra alimenti trasformati e freschi, gli sprechi alimentari e le barriere culturali alle diete a base vegetale.

I partecipanti hanno poi elaborato una serie di intenzioni di cambiamento, tra cui:

- *"Rendere il cibo di origine vegetale più accessibile e conveniente."*
- *"Sostenere e promuovere i produttori alimentari locali."*
- *"Dare alle persone la possibilità di preparare i propri pasti."*

Dopo la votazione, sono stati formati dei team attorno alle intenzioni più votate. Ogni gruppo ha utilizzato l'intenzione scelta come punto di partenza per un'esplorazione e un'ideazione più approfondite.

Punti salienti del feedback dei partecipanti

I partecipanti hanno apprezzato questo processo, sottolineando che li ha aiutati a chiarire la loro posizione personale e ad allinearsi con gli altri:

- "Esprimere le proprie intenzioni aiuta a chiarire cosa si vuole veramente ottenere."
- "Sono emerse molte idee; ottimi spunti di discussione."

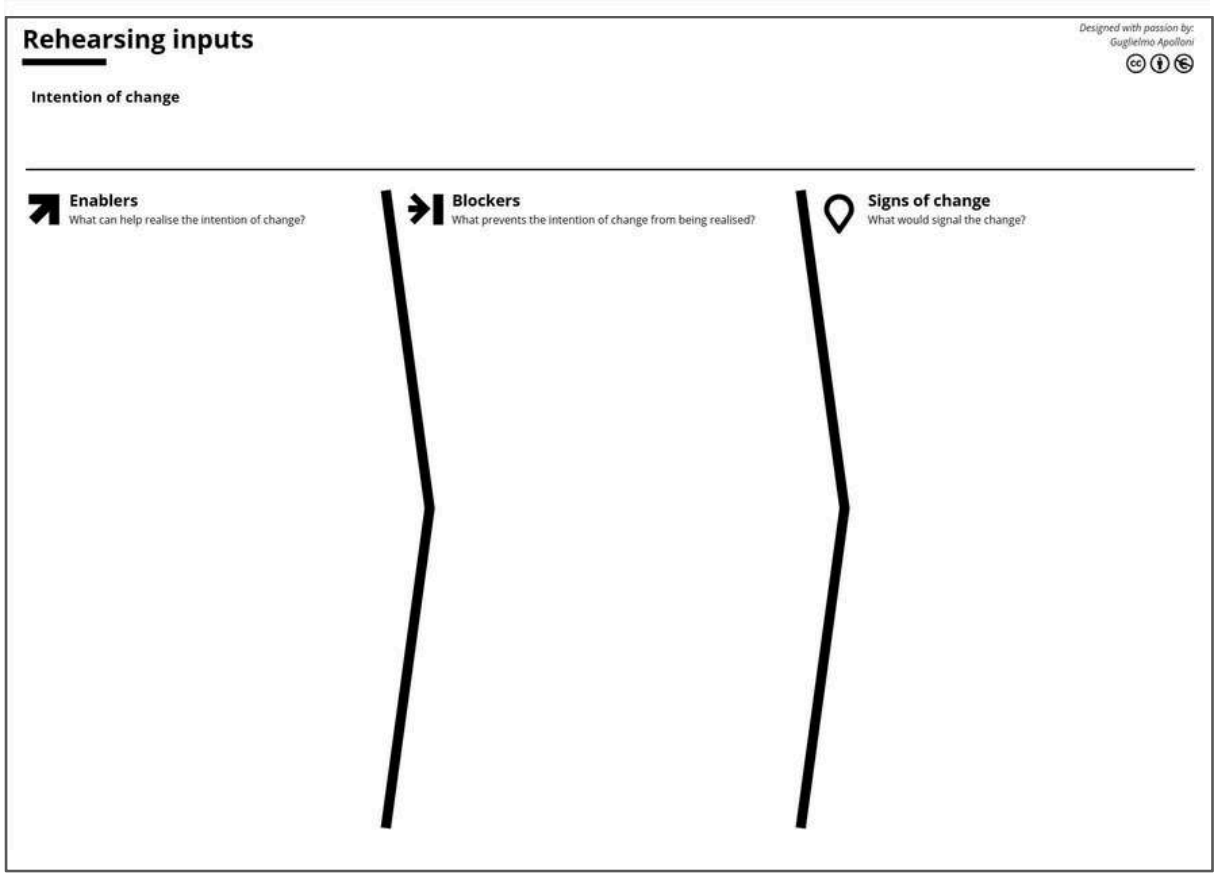
2 Provare gli input: mappare l'intenzione del cambiamento

Questo modulo introduce il Rehearsing Inputs Canvas, uno strumento visivo progettato per supportare i team nell'analisi dell'intenzione di cambiamento da diverse prospettive. L'obiettivo è rendere visibile ciò che può segnalare il cambiamento, ciò che può favorirlo e ciò che potrebbe bloccarlo. Questo esercizio di diagnosi precoce è essenziale per aprire il sistema, portando alla luce sia elementi noti che dinamiche nascoste che saranno esplorate più approfonditamente nei passaggi successivi.

Rendendo visibili sulla tela ipotesi, percezioni e intuizioni, i team avviano un processo di allineamento e di creazione di senso collettivo, passando da intenzioni astratte a opportunità di progettazione tangibili.

Istruzioni per i partecipanti

Ogni team lavora sull'intenzione di cambiamento assegnata utilizzando il Rehearsing Inputs Canvas, strutturato in tre colonne: Fattori abilitanti, Fattori bloccanti e Segnali di cambiamento.



2.1 Inquadrare l'intenzione

Nella parte superiore della tela, scrivi l'intenzione di cambiamento su cui sta lavorando il tuo team (come definito e votato nel Modulo 1).

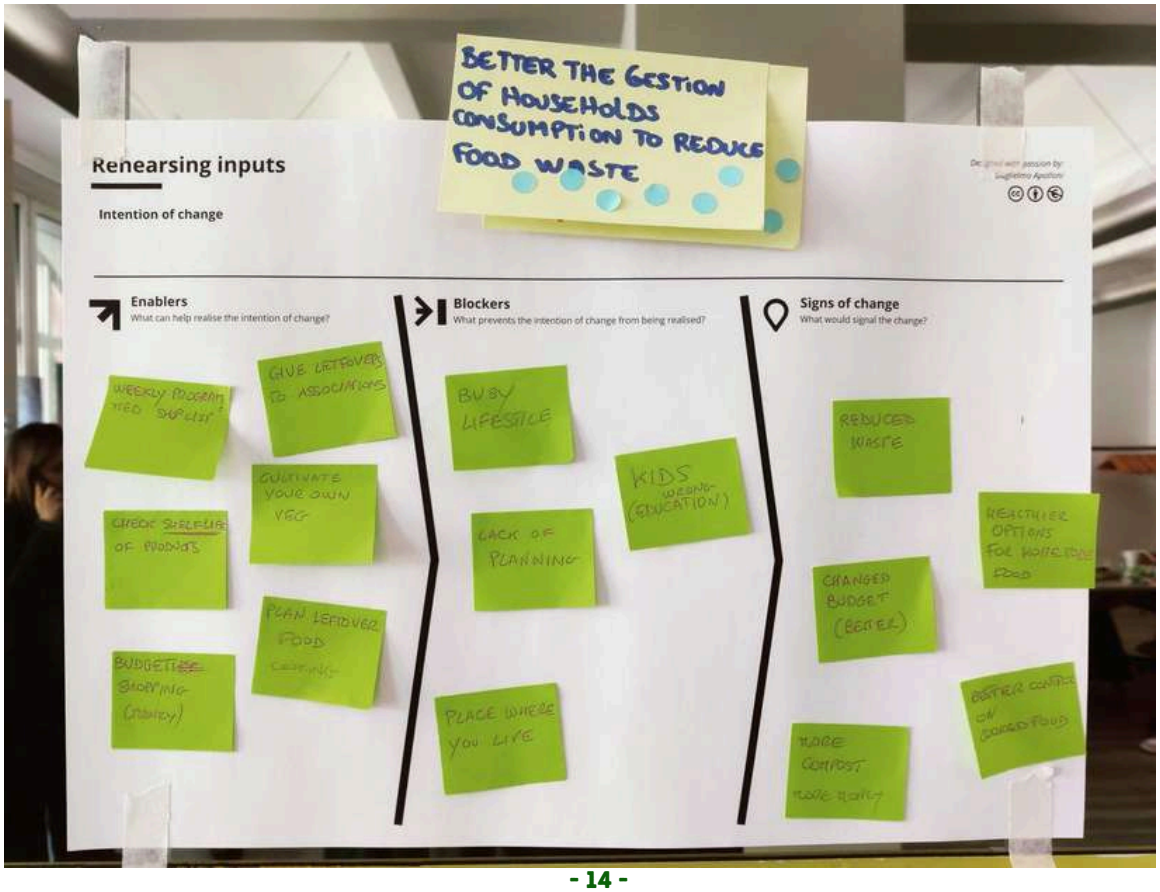
2.2 Popolare la tela

Come squadra, discutete e annotate:

- Segnali di cambiamento. Cosa indicherebbe che il cambiamento previsto sta avvenendo o si è già verificato?
- Fattori di blocco. Cosa impedisce che questo cambiamento si realizzi? Pensiamo a fattori sistemici, culturali, infrastrutturali o comportamentali.
- Fattori abilitanti. Cosa potrebbe supportare o accelerare questo cambiamento? Includere sia gli attori (persone, istituzioni, reti) sia le risorse (strumenti, spazi, materiali, tempo, ecc.).

I partecipanti sono incoraggiati a pensare in modo ampio e divergente. Il facilitatore può guidare questa fase ponendo domande approfondite o incoraggiando tutte le voci a contribuire.

Esempio dal test del workshop – Riduzione degli sprechi alimentari



Un team ha lavorato con l'intento:

"Migliorare la gestione dei consumi delle famiglie per ridurre gli sprechi alimentari."

Sulla loro tela:

- Tra i segnali di cambiamento: riduzione degli sprechi, miglioramento della gestione del budget, opzioni alimentari più sane, maggiore controllo sui pasti cucinati in casa.
- Fattori di blocco segnalati: stile di vita frenetico, mancanza di pianificazione, luogo in cui si vive, abitudini alimentari dei bambini.
- Fattori abilitanti elencati: pianificazione alimentare settimanale, donazione degli avanzi, liste della spesa, strumenti di budget, giardinaggio domestico e istruzione.

Questo passaggio ha offerto al gruppo una visione multiforme della sfida, rivelando sia le dinamiche previste che quelle meno ovvie in gioco.

- "Mi è piaciuta la procedura perché spiegava i passaggi necessari."
- "Tenere conto delle risorse umane e naturali."
- "Si può ascoltare ciò che non è detto?"

Questi commenti riflettono il modo in cui la tela ha contribuito a creare uno spazio strutturato ma aperto per riflettere sulla complessità e ha suscitato riflessioni su ciò che spesso rimane invisibile.

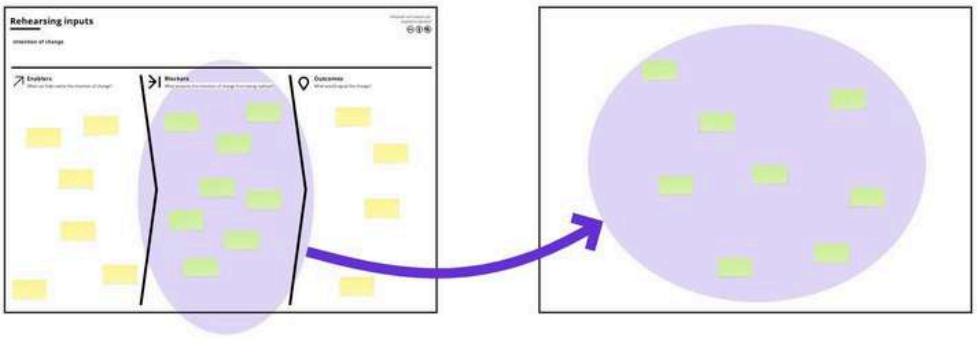
3 Dare priorità agli ostacoli: costruire una mappa causa-effetto

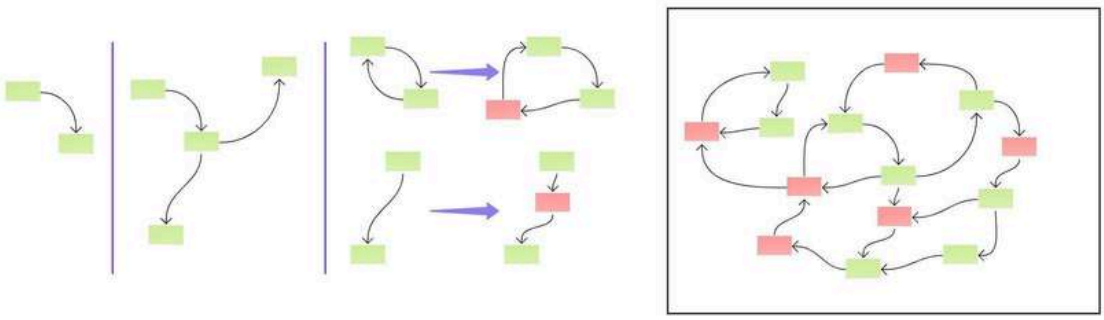
+

Questo modulo guida i team nella costruzione di una mappa causa-effetto dei principali ostacoli identificati nella fase precedente. Passando dall'elencazione alla strutturazione, i partecipanti passano ora a una modalità di progettazione sistemica: rendendo visibili le interconnessioni tra i fattori che impediscono il verificarsi del cambiamento desiderato.
Invece di utilizzare una tela predefinita, questo modulo introduce un formato più esplorativo su carta bianca, dando ai partecipanti la libertà di disporre i blocchi spazialmente, collegarli attraverso relazioni causali e introdurre nuovi elementi intermedi o mancanti. Il risultato è una mappa sistemica che approfondisce la comprensione collettiva delle dinamiche in gioco e identifica i punti chiave di leva per l'azione.

Istruzioni per i partecipanti

Utilizzando un grande foglio bianco o la superficie di un tavolo, i team lavorano insieme per creare una mappa causa-effetto dei loro ostacoli.





Il processo si svolge in quattro fasi:

3.1 Spostare i bloccanti

Prendi le note di blocco dalla tela precedente e riposizionali liberamente sul foglio bianco.

3.2 Collegare i bloccanti

Disegna delle frecce per rappresentare le relazioni causa-effetto tra i fattori bloccanti. Chiediti:

"Quale ostacolo causa o contribuisce a un altro?"

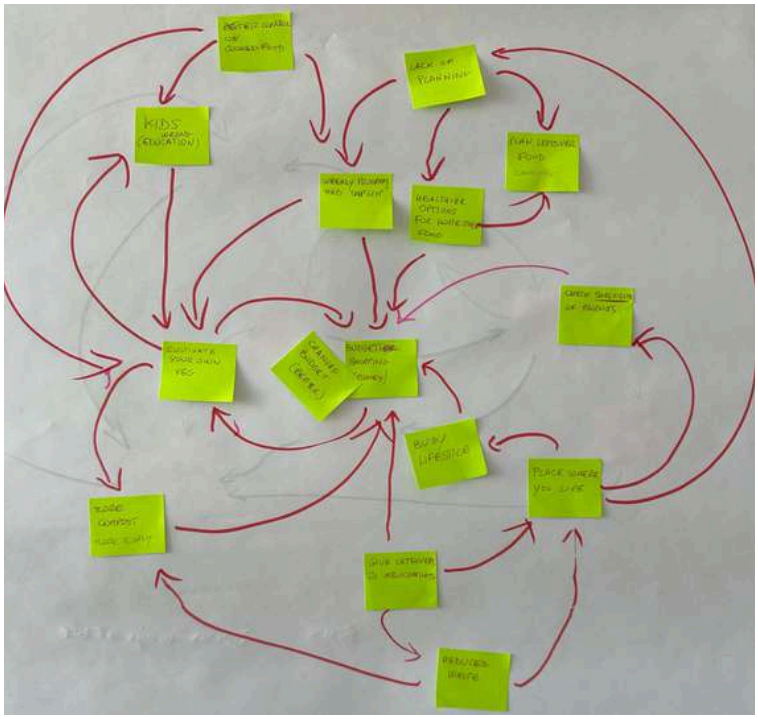
3.3 Visualizzare le catene causali

Non fermarti ai collegamenti uno a uno. Esplora catene, cicli e cause multiple. Lascia che la struttura emerga organicamente come riflesso della comprensione condivisa del tuo team.

3.4 Aggiungi elementi mancanti

Introduci variabili intermedie o passaggi mancanti per chiarire eventuali lacune logiche. Possono trattarsi di condizioni, attori o presupposti sottostanti non ancora emersi. Ripeti il processo secondo necessità. L'obiettivo non è creare un diagramma perfetto, ma esplorare la complessità e identificare schemi ricorrenti.

Esempio dal test del workshop – Riduzione degli sprechi alimentari



Un team che lavora sullo spreco alimentare domestico ha creato una mappa che collega fattori di blocco quali:

- stile di vita frenetico → mancanza di pianificazione → eccesso di cibo → aumento degli sprechi
- mancanza di consapevolezza nei bambini → mancanza di coordinamento familiare
- luogo in cui vivi → limitate possibilità di compostaggio

Hanno anche aggiunto idee intermedie come le abitudini di pianificazione dei pasti e le lacune educative, arricchendo il diagramma e chiarendo la natura sistemica del problema.

Punti salienti del feedback dei partecipanti

- "Consapevolezza degli ostacoli: saperli immaginare da diversi punti di vista."
- "Per realizzare una mappa causa-effetto, è necessario conoscere meglio i bisogni."
- "Gli ostacoli possono essere percorsi: un ostacolo può rivelare qualcosa che non avevamo visto prima."
- "Sorprendere gli ostacoli e trasformarli in qualcosa di positivo."

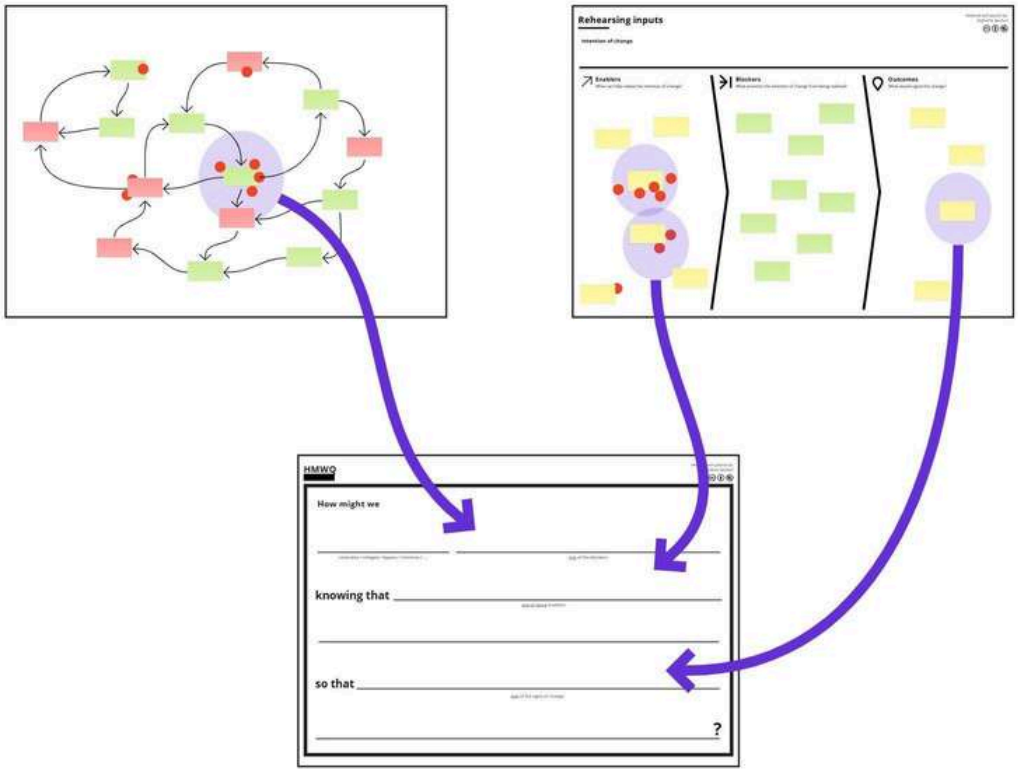
Questo feedback rivela come il processo di mappatura favorisca un'analisi più approfondita, faccia emergere intuizioni emergenti e inviti persino i partecipanti a riformulare l'intenzione di cambiamento come potenziali opportunità.

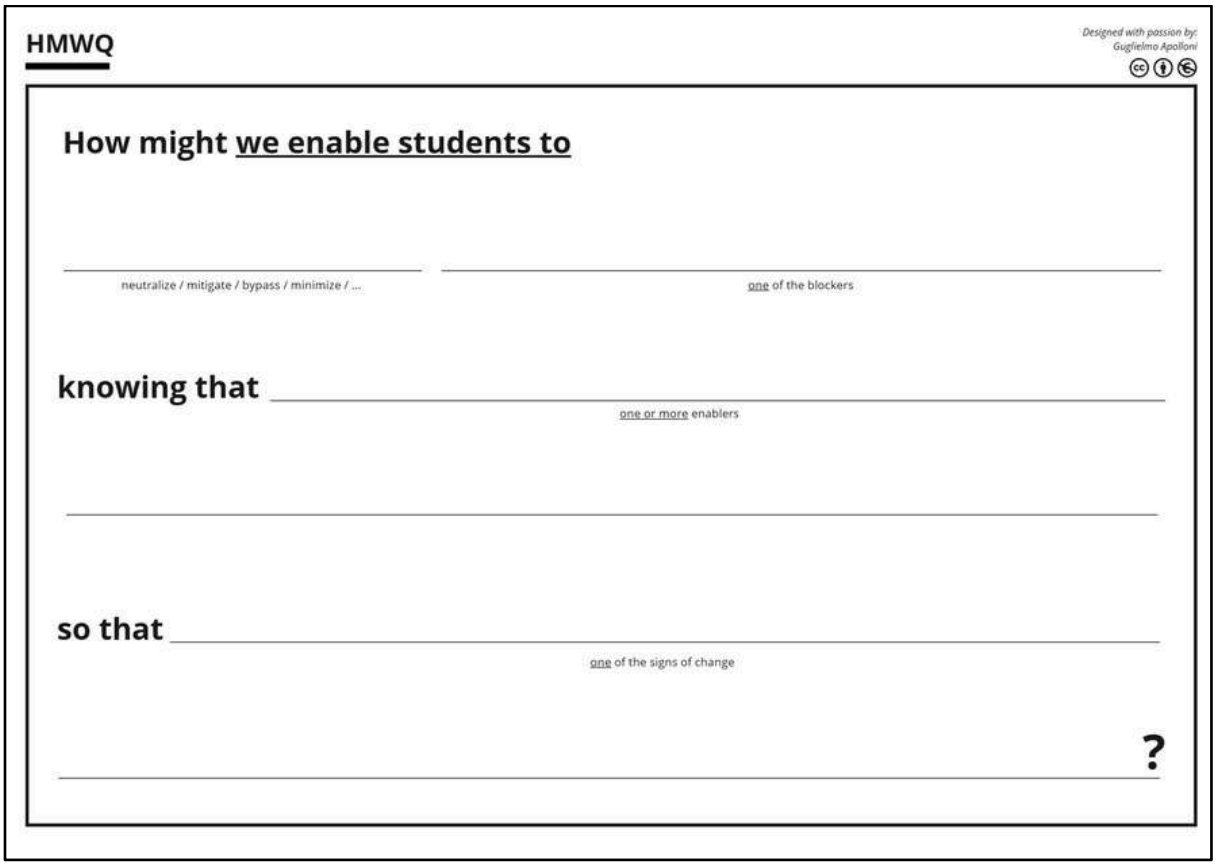
4 Formulazione HMWQ

In questo modulo, i partecipanti sono invitati a trasformare gli ostacoli del sistema in opportunità di progettazione formulando le Domande "Come potremmo" (HMWQ). Questa tecnica di riformulazione creativa consente ai team di costruire ponti tra ostacoli, facilitatori e risultati desiderati, passando dall'esplorazione diagnostica alla definizione di sfide generative.

Istruzioni per i partecipanti

Ogni membro del team lavora con l'HMWQ Canvas per formulare una o più domande "Come potremmo", utilizzando gli elementi bloccanti, abilitanti e di cambiamento precedentemente identificati. Questa fase riformula i problemi trasformandoli in sfide progettuali concrete e mirate.





4.1 Scegli un verbo

Inizia la tua domanda con un verbo di azione generativa come:

neutralizzare, mitigare, aggirare, ridurre, minimizzare...

4.2 Inserire un blocco

Seleziona un elemento bloccante dalla mappa causa-effetto che il tuo team ritiene particolarmente rilevante o urgente.

4.3 Aggiungere uno o più abilitatori

Identifica uno o più fattori abilitanti (dagli input di prova o dalle riflessioni precedenti) che potrebbero realisticamente aiutare ad affrontare quell'ostacolo. Questi possono includere persone, strumenti, strategie o risorse.

4.4 Descrivi un segno di cambiamento

Concludi la frase indicando un risultato visibile e auspicabile: un segnale che il cambiamento proposto si sta realizzando.

Ogni domanda deve seguire il formato:

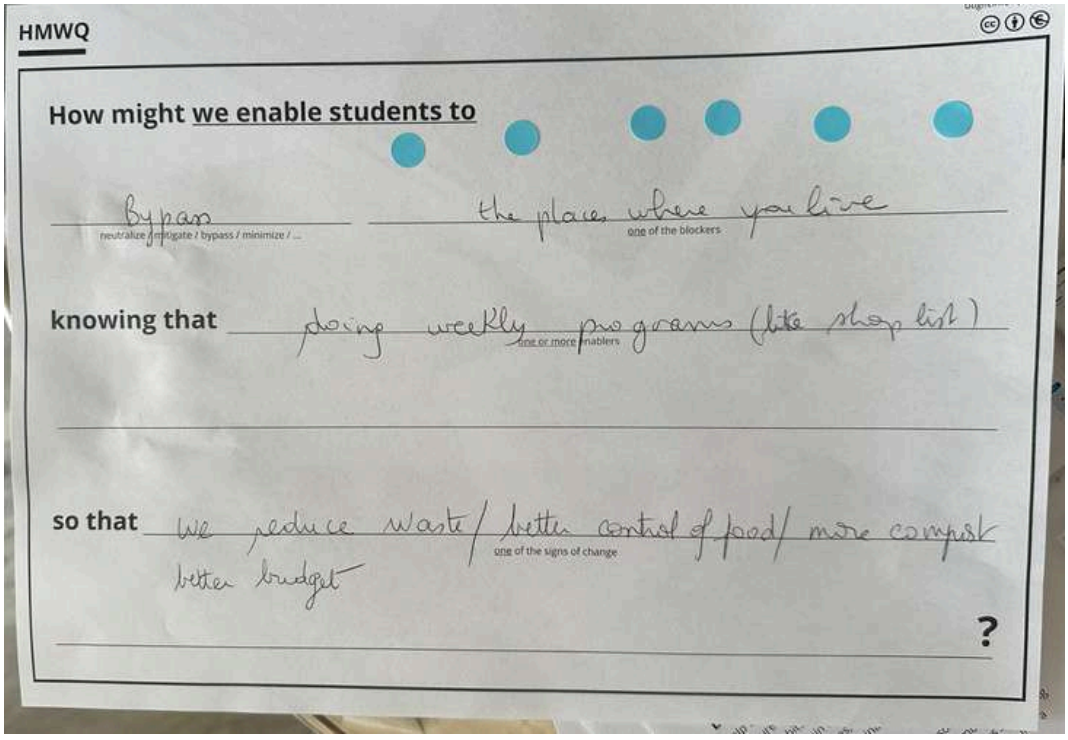
Come potremmo consentire agli studenti di [verbo] [bloccante],

sapendo che [fattore abilitante],
così che [segno di cambiamento]?

4.5 Votazione a punti sugli HMWQ

Una volta che tutti i membri del team hanno completato i loro HMWQ, mostrateli insieme. Ogni persona riceve tre punti di voto per selezionare le domande che ritiene più interessanti, pertinenti o stimolanti da approfondire.
Gli HMWQ più votati saranno utilizzati nella fase successiva come punti di partenza per l'ideazione.

Esempio dal test del workshop – Riduzione degli sprechi alimentari



Un partecipante ha creato la seguente domanda di progettazione:

Come potremmo consentire agli studenti di evitare il luogo in cui vivono, sapendo che i programmi settimanali (come le liste di cose da fare) aiutano a controllare il consumo di cibo, in modo che possano ridurre gli sprechi alimentari e risparmiare sul budget?

Questo HMWQ è emerso da una mappatura in cui il "luogo in cui si vive" è stato visto come un fattore limitante (ad esempio, mancanza di infrastrutture, accesso o autonomia), e le abitudini di pianificazione settimanale sono state riconosciute come un fattore abilitante concreto. I segnali di cambiamento si sono concentrati su benefici tangibili: riduzione degli sprechi e maggiore consapevolezza finanziaria.

Punti salienti del feedback dei partecipanti

● "Mi è piaciuto il modo in cui si potevano vedere le connessioni." ● "Maggiori informazioni sulla motivazione dei bambini." ● "(Esplorare) i modi per motivare i bambini."

Questo feedback conferma come il formato HMWQ aiuti con successo i partecipanti a collegare elementi sistemici astratti a sfide progettuali concrete, mantenendo al contempo l'apertura all'esplorazione creativa.

5 Pausa caffè e preparazione per l'ideazione

Questa pausa è più di un semplice momento di ricarica: crea lo spazio necessario affinché i partecipanti possano passare mentalmente dalla definizione del problema alla generazione di idee. È anche un momento chiave per il facilitatore per resettare la stanza, preparando un ambiente fisico che incoraggi creatività, autonomia e movimento.

Istruzioni per l'impostazione del facilitatore

Mentre i partecipanti si godono una pausa, il facilitatore prepara lo spazio per l'attività successiva (brainstorming), allestendo un grande poster per ogni "Come potremmo interrogarci" (HMWQ) selezionato. Ogni poster fungerà da area creativa dedicata a una sfida progettuale.

Per ogni poster:

● Titolo:

Attacca la tela "Come potremmo interrogarci" in alto. Questo sarà il punto focale per l'ideazione.

● Materiali:

○ Posizionare una pila di post-it (1 blocco per partecipante) nelle vicinanze.
○ Fornire pennarelli a punta fine (1 per partecipante) per garantire la leggibilità durante la condivisione delle idee.

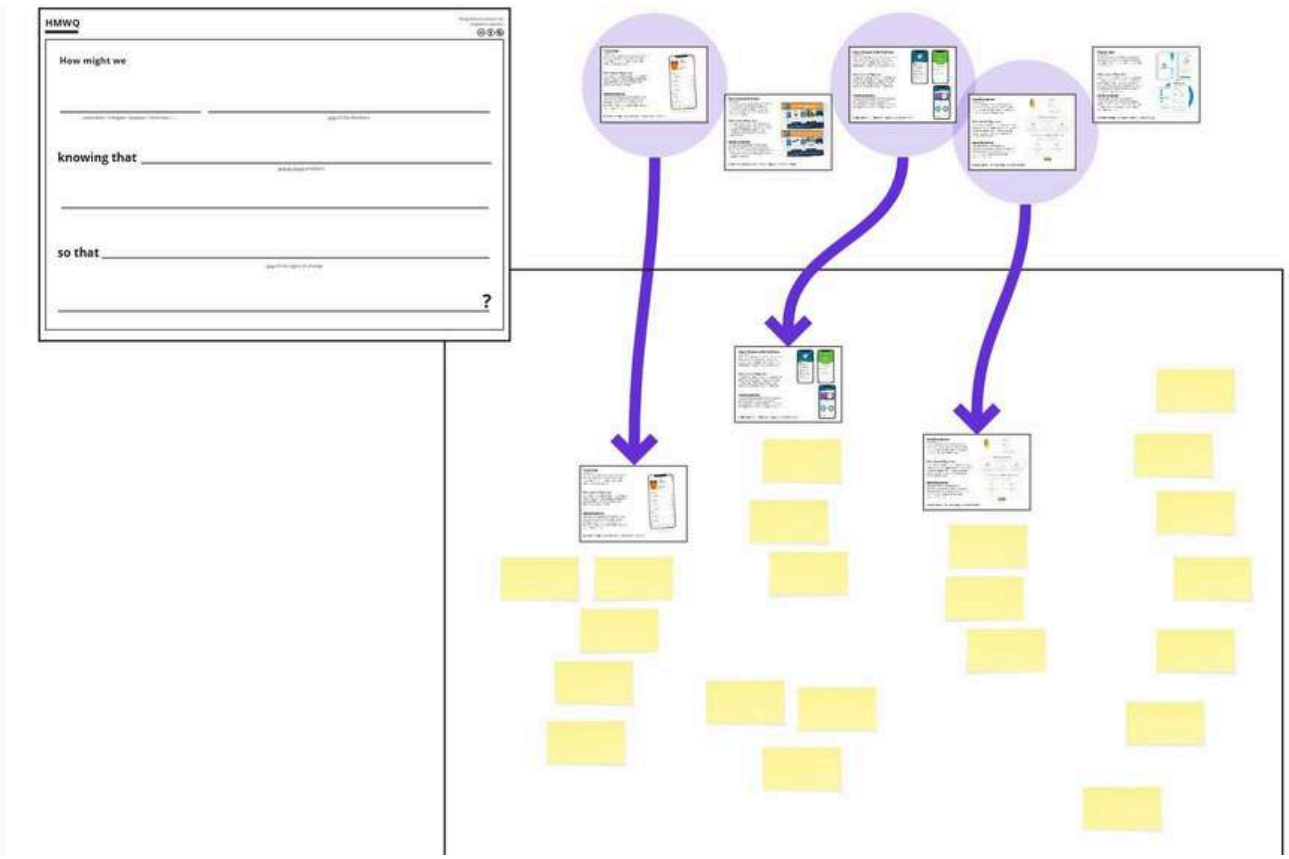
○ Prepara un set di Schede Idee (vedi allegato A). Queste contengono esempi di strumenti basati sul gioco e strategie educative utilizzate in altri contesti. Servono come spunti di ispirazione per ampliare il campo creativo e aiutare i partecipanti a pensare oltre le soluzioni ovvie.

6 Brainstorming: Generazione e selezione di idee

Questo modulo guida i team nella generazione creativa di soluzioni in risposta alla loro domanda "Come potremmo chiederci?" (HMWQ). Dopo aver analizzato fattori di blocco e fattori abilitanti, i partecipanti passano alla modalità ideazione, ampliando lo spazio delle possibilità e immaginando interventi pratici basati sul gioco.

Ogni team lavora su un poster dedicato alla sfida selezionata. Questi poster presentano già l'HMWQ del team, circondato da una serie selezionata di Schede Idea che presentano esempi di strumenti educativi divertenti provenienti da altri contesti. I team sono incoraggiati a riutilizzare, remixare e sviluppare ulteriormente queste ispirazioni, oppure a creare idee completamente nuove. Una tassonomia semplificata di formati di soluzione (ad esempio, escape game, quiz, giochi di ruolo, attività all'aperto, giochi da tavolo...) può anche servire da spunto per aiutare i team ad ancorare il loro pensiero a modalità di interazione concrete.

Istruzioni per i partecipanti



Il processo si svolge in tre fasi principali:

6.1 Definizione dei formati delle soluzioni

Prima di dividersi in squadre, il facilitatore conduce una breve attività plenaria per far emergere un vocabolario condiviso di possibili formati di soluzione: questo diventa una tassonomia che ogni gruppo utilizzerà in seguito come spunto durante il brainstorming.

Richiesta:

> "Quali tipi di formati educativi o basati sul gioco conosci?"

I partecipanti sono incoraggiati a citare o scrivere formati con cui hanno familiarità, come giochi da tavolo, giochi di carte, quiz, narrazioni, simulazioni, escape room, giochi all'aperto e altro ancora. Man mano che vengono menzionati i formati, ogni gruppo li annota su post-it individuali e li posiziona sul bordo del proprio tavolo. Questi formati fungeranno da supporto creativo quando i team saranno spinti a inventare nuove idee basate sulla domanda che guida il brainstorming:

> "Se la mia soluzione a questa sfida fosse un [formato di gioco], quale sarebbe? Come funzionerebbe?"

6.2 Esplora le carte delle idee

Ogni team si riunisce attorno al proprio poster per iniziare il processo di ideazione. L'obiettivo è esplorare un'ampia gamma di potenziali soluzioni, combinando creatività, collaborazione e pensiero laterale.
Inizia leggendo le Schede Idee disponibili. Descrivono strumenti educativi o ludici concreti e sono pensate per stimolare idee che potrebbero rispondere al tuo HMWQ. Seleziona le schede che ti sembrano più pertinenti.

6.3 Adattare e costruire

Ora lavora con le idee selezionate. Modificale per adattarle meglio alla sfida del tuo team. Potresti:

- modificare il pubblico, il formato o l'obiettivo;
- combinare più carte in idee ibride;
- aggiungere funzionalità o passaggi in base alle proprie esperienze;
- sfrutta i suggerimenti dei tuoi compagni di squadra utilizzando la formula "sì, e...".

Scrivi ogni idea su un post-it separato (o disegnala). Attaccalo sotto o intorno al biglietto corrispondente, oppure inizia un nuovo gruppo di idee se è del tutto originale.

6.4 Aggiungi idee originali

Vai oltre le schede fornite. Genera le tue idee ispirandoti alla tua sfida, alle discussioni passate del tuo team o anche all'esperienza personale.

6.5 Votazione finale

Per concludere la sessione, ogni membro del team riceve 3 punti di voto per indicare le idee che ritiene più promettenti o interessanti da prototipare. Utilizza i tuoi punti per evidenziare ciò che vorresti portare avanti nel modulo successivo.

Regole del brainstorming Per supportare un'ideazione aperta e collaborativa, tieni a mente queste sette linee guida:

- Rinvia il giudizio: nessuna idea è troppo strana.
- Incoraggia le idee folli: i pensieri audaci portano a soluzioni audaci.
- Sfrutta le idee degli altri: usa "sì, e..." come motto.
- Rimani concentrato: tieni d'occhio il tuo HMWQ.
- Una conversazione alla volta: tutti vengono ascoltati.
- Sii visivo: abbozza o scrivi ogni idea.
- Punta sulla quantità: più idee, più possibilità.

Esempio dal test del workshop: spreco alimentare e studenti



In una sessione, i partecipanti hanno lavorato sulla riduzione dello spreco alimentare tra gli studenti. Il loro HMWQ ha stimolato idee come:

- una caccia al tesoro con indizi sul cibo sostenibile,
- un gioco da tavolo sulla riduzione delle emissioni domestiche,
- una sfida di creazione di ricette con carte visive,
- una classifica di classe che monitora i comportamenti sostenibili.

Le idee sono state raggruppate in formati come narrazione, tattica, costruzione o escape game, in base alla plenaria iniziale. Il gruppo ha utilizzato il dot voting per scegliere l'idea più coinvolgente da sviluppare ulteriormente.

Punti salienti del feedback dei partecipanti

- "Organizzazione e chiarezza di intenti."
- "Quale tipo di gioco è più adatto?"
- "Mi è piaciuto il modo in cui si potevano vedere le connessioni."

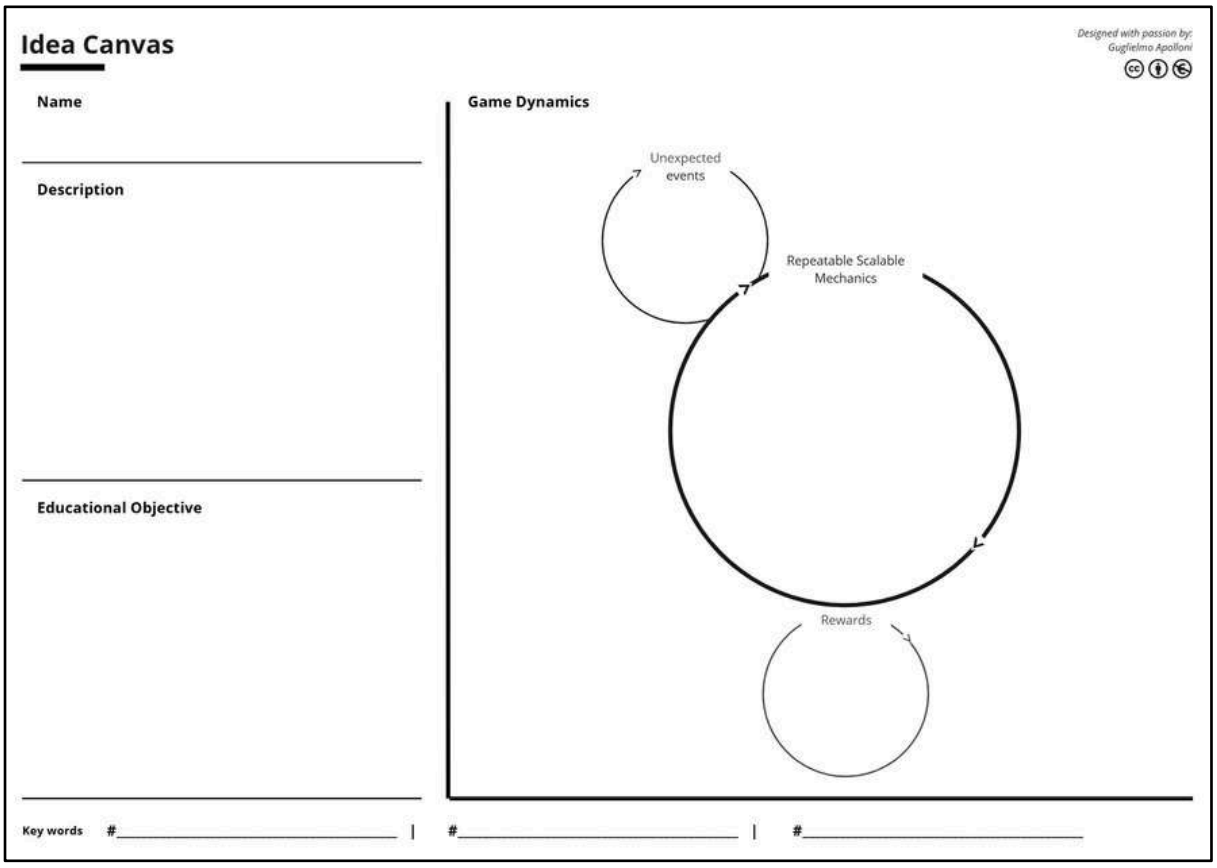
Questo feedback sottolinea l'importanza di bilanciare il pensiero giocoso con uno spazio strutturato e un contesto. I team che ancorano la propria ideazione a una comprensione condivisa spesso raggiungono risultati più creativi, ma allo stesso tempo concreti.

7 Idea Canvas: strutturare l'idea del gioco

In questo modulo, i team trasformano la loro idea più votata in un concept di gioco strutturato, utilizzando l'Idea Canvas per dettagliarne le meccaniche di base, l'intento educativo e l'esperienza di gioco. L'Idea Canvas aiuta a trasformare una scintilla creativa approssimativa in un prototipo ben definito.

Questo passaggio segna una transizione fondamentale: dall'ideazione divergente alla progettazione convergente. È qui che i team prendono decisioni cruciali su come funzionerà il gioco, cosa intende insegnare e come coinvolgerà i giocatori.

Istruzioni per i partecipanti



Lavorando in team, compilate l'Idea Canvas per definire gli elementi essenziali del vostro concept. Lasciate che l'Idea Canvas vi guidi attraverso sei passaggi mirati:

7.1 Indicare l'obiettivo educativo

Definisci chiaramente l'obiettivo di apprendimento del tuo gioco. Quali conoscenze, consapevolezza o competenze dovrebbero acquisire i partecipanti? Questo ti aiuterà a definire le tue scelte di progettazione.

7.2 Descrivi le meccaniche di gioco ripetibili

Pensa a cosa faranno ripetutamente i giocatori nel gioco. Queste azioni costituiscono il nucleo dell'esperienza di gioco. Collezionano, scambiano, risolvono, costruiscono, negoziano? Rendile fruibili e coinvolgenti.

7.3 Definire le ricompense

Cosa rende il gioco degno di essere giocato? Definisci il modo in cui i giocatori guadagnano punti, vincono round o sbloccano i progressi. Le ricompense stimolano la motivazione e segnalano i risultati raggiunti.

7.4 Aggiungi eventi imprevisti

Aumenta il coinvolgimento includendo elementi a sorpresa o incerti. Potrebbero essere sfide casuali, carte misteriose o regole variabili. Pensa a modi per mantenere l'esperienza fresca e dinamica.

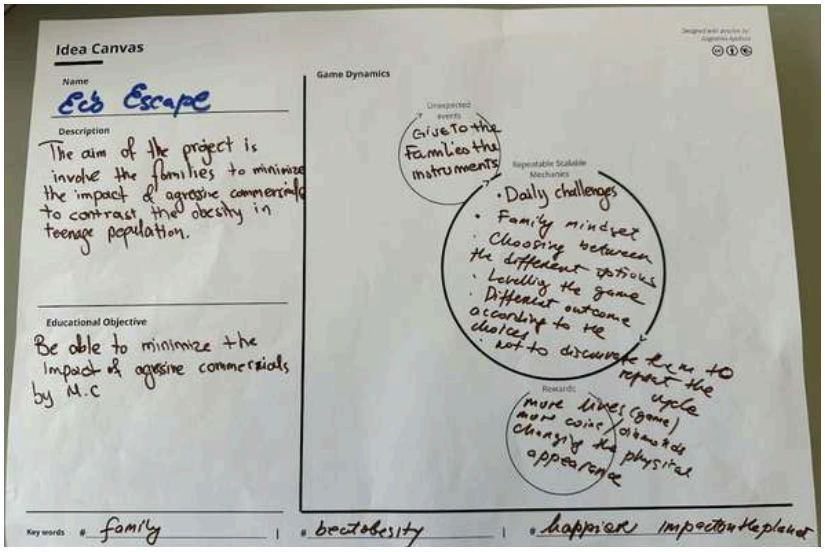
7.5 Abbozza ulteriori dettagli

Immagina come prende vita il gioco. Descrivi o disegna l'ambientazione, i personaggi, il tono di voce o gli oggetti di scena. Questi elementi aggiungono sapore e personalità alla tua idea.

7.6 Assegna un nome e un tag al tuo gioco

Dai alla tua idea un nome accattivante, scrivi una breve descrizione e seleziona alcune parole chiave per riassumerla. Questo aiuterà gli altri a comprendere e ricordare il tuo concetto.

Esempio dal test del workshop – "EduEscape"



Un team ha progettato EduEscape, un gioco per famiglie che affronta il tema dell'obesità adolescenziale e l'impatto della pubblicità aggressiva. Le caratteristiche principali includono:

- Obiettivo educativo: aumentare la consapevolezza e le competenze per valutare criticamente gli spot pubblicitari alimentari.
- Meccaniche: sfide familiari giornaliere in cui i giocatori scelgono tra cesti alimentari a tema e affrontano difficili compromessi.
- Ricompense: progressi attraverso scelte corrette; il successo viene misurato in punti o capitoli della storia.
- Evento a sorpresa: carte "influenza mediatica" estratte a caso che cambiano il contesto del gioco.
- Dettagli aggiuntivi: movimento fisico, gioco di ruolo in famiglia, app di supporto.

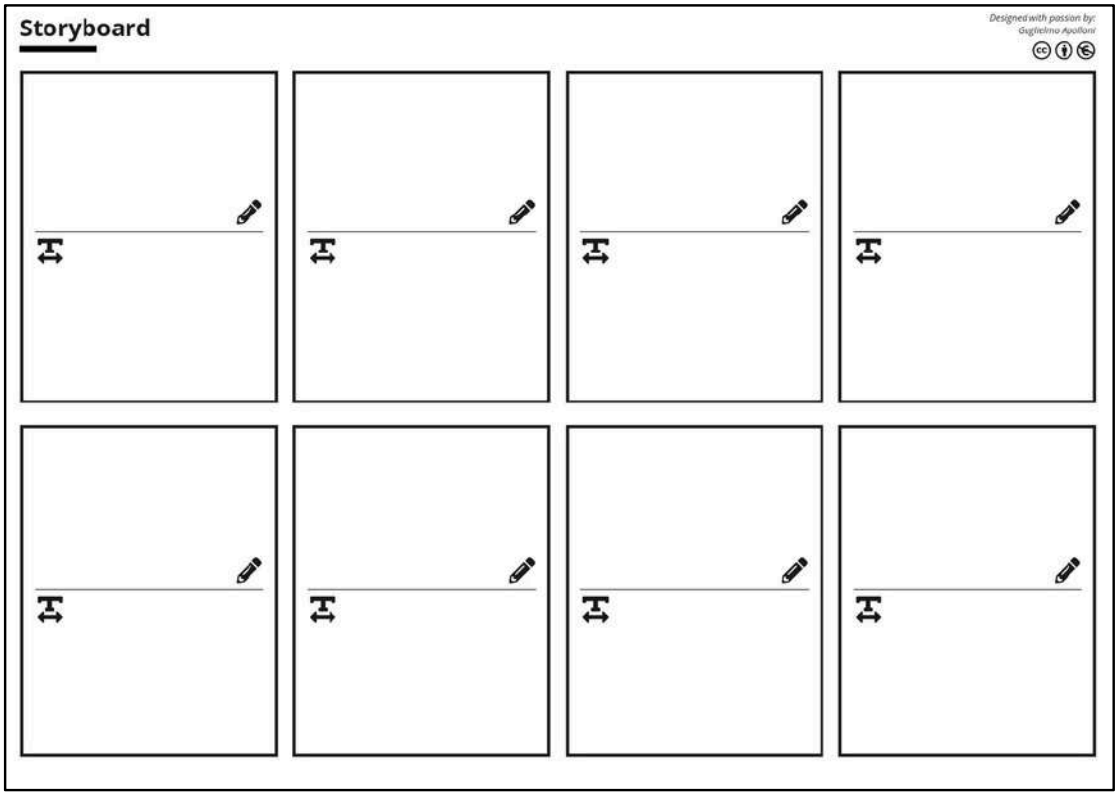
Punti salienti del feedback dei partecipanti

- *"Mi è piaciuto tantissimo!" "Per realizzare un Idea Canvas è*
- *meglio coinvolgere l'utente finale."*

Questo feedback mostra come il canvas non solo aiuti a strutturare le idee, ma incoraggi anche i team a progettare con empatia e chiarezza. I partecipanti hanno apprezzato il modo in cui questo strumento ha supportato la riflessione dettagliata, consentendo al contempo il salto creativo verso l'implementazione nel mondo reale.

8 Storyboard

In questo modulo, i team visualizzano come un utente interagirà con la loro idea di gioco dall'inizio alla fine, utilizzando lo Storyboard per illustrare i momenti chiave dell'esperienza. Mentre l'Idea Canvas ha definito cos'è il gioco e come funziona, questa fase esplora le sensazioni che si provano a interagire con esso.
Questo esercizio invita i team ad adottare una prospettiva incentrata sull'utente e a dare vita al loro concept come una sequenza di scene. Supporta sia la narrazione che la riflessione critica, aiutando i partecipanti a perfezionare il flusso, il ritmo e l'arco emotivo della loro soluzione.



Lavorando in team, usate la tela dello Storyboard per illustrare il percorso utente della vostra idea di gioco in una serie di scene. Potete abbozzare, usare simboli o affidarvi a un linguaggio visivo semplice: la chiarezza è più importante dell'abilità artistica.
Il processo si svolge in due fasi principali:

8.1 Descrivi l'esperienza (min. 5 – max. 8 scene)

Considera l'intera esperienza dal punto di vista dell'utente:

- Cosa succede prima dell'inizio della partita?
- Come vengono coinvolti?
- Cosa fanno durante il gioco?
- Cosa succede alla fine?

Disegna ogni momento in un'inquadratura dedicata. Assicurati di catturare le transizioni, le azioni chiave e i punti di svolta della storia.

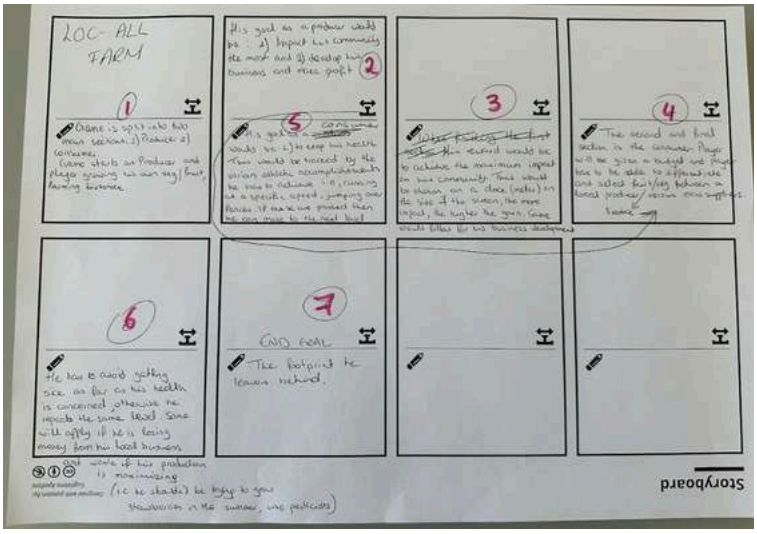
8.2 Descrivi cosa succede in ogni scena

Sotto ogni schizzo, scrivi una breve didascalia che spieghi cosa sta facendo, sentendo o pensando l'utente in quel momento. Questo aiuta a chiarire lo scopo e la logica di ogni fase e dà vita ai personaggi o ai contesti coinvolti.

Utilizza questo processo narrativo per valutare:

- L'esperienza è coinvolgente e comprensibile?
- Ci sono momenti di sorpresa o di soddisfazione?
- La storia riflette l'obiettivo educativo?

Esempio dal test del workshop – "EduEscape"



Un team ha realizzato lo storyboard di Loc All Farm, un gioco che insegna a scegliere prodotti alimentari locali e a riconoscere le stagioni. Il loro storyboard ha tracciato un percorso narrativo attraverso:

- L'obiettivo di un agricoltore di massimizzare l'impatto sulla comunità
- Scelte basate sul mercato con compromessi reali
- Scenari modellati da salute, economia e ambiente
- Un risultato gratificante basato su decisioni a lungo termine

Lo storyboard ha chiarito il percorso, le decisioni e le motivazioni dell'utente, facendo emergere nuove intuizioni sull'esperienza del giocatore.

Punti salienti del feedback dei partecipanti

- "La creatività e il lavoro di squadra hanno reso questo passaggio davvero divertente."
- "Il lavoro di squadra è stato fantastico, dovevamo concordare sulla storia e sull'ordine."
- "Cosa rende il gioco unico e lo distingue dagli altri?" "Come possiamo trasformare il nostro desiderio di condividere la conoscenza in qualcosa di giocoso?"

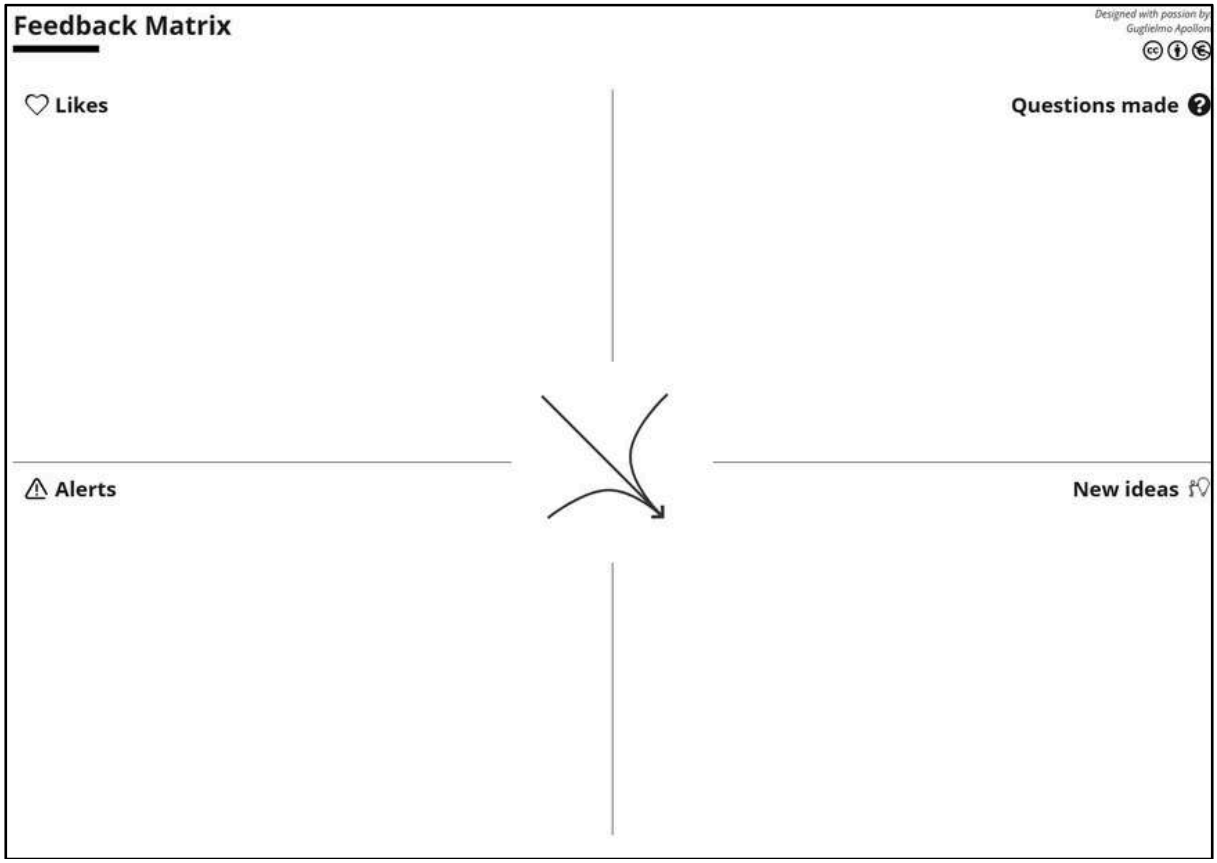
Queste riflessioni dimostrano che lo storyboard ha incoraggiato i team a pensare in modo critico e giocoso allo stesso tempo. Ha contribuito a far emergere la dimensione emotiva e narrativa della loro soluzione, collegando concetti astratti e interazioni nel mondo reale.

9 Pretotipazione (Presentazioni)

Questo modulo segna il momento in cui le idee escono dalla pagina e prendono vita: visivamente, fisicamente o performativamente. Attraverso la pretotipazione, ogni team condivide una rappresentazione a bassa fedeltà della propria idea di gioco con il gruppo più ampio, utilizzando schizzi, giochi di ruolo, oggetti di scena o narrazione per simulare come potrebbe svolgersi l'esperienza.

La pretotipazione non riguarda l'esecuzione raffinata: si tratta di suscitare reazioni, sollecitare feedback e stimolare l'iterazione. Rendendo tangibili le idee, i partecipanti raccolgono informazioni essenziali su come viene percepito il loro concept, su cosa risuona e su cosa necessita di perfezionamento.

Istruzioni per i partecipanti



Ogni team presenta la propria idea in una breve presentazione di 5 minuti. L'obiettivo è trasmettere l'esperienza del gioco o dello strumento nel modo più chiaro e vivido possibile, anche se ancora incompleta o grezza.

Puoi scegliere lo stile di pretotipazione che preferisci:

- Recitare una breve sequenza del gioco utilizzando oggetti di scena di base o post-it
- Simulare come un utente interagirebbe con lo strumento
- Narrare il viaggio come uno storyboard o una procedura guidata
- Utilizzare elementi fisici (carte, oggetti, interfacce fittizie) per dimostrare il gameplay

Concentratevi sull'espressione dei meccanismi fondamentali, del flusso emotivo e del valore educativo dell'idea. Immaginatela come una mini presentazione in cui il pubblico "percepisce" come sarebbe giocare o utilizzare lo strumento. Dopo ogni presentazione, il resto del gruppo è invitato a fornire un feedback collettivo utilizzando la Matrice del Feedback (Modulo 10), che comprende:

- cosa ha funzionato
- cosa ha sollevato interrogativi
- quali rischi sono emersi
- quali idee hanno ispirato

Punti salienti del feedback dei partecipanti

Le sessioni di test hanno dimostrato quanto questo momento possa essere potente, sia per chi presenta che per chi osserva. Ecco cosa hanno condiviso alcuni partecipanti:

- "Era molto chiaro cosa bisognava fare. Ottimo lavoro di squadra." +
- "Riassumere e presentare agli altri l'idea."
- "Esci dall'ordinario!"
- “Pochissimo tempo per creare e presentare la storia.”
- “Abbiamo dovuto correre un po', e forse non tutti si sentono a loro agio nella recitazione.”

Questi commenti evidenziano il valore della prototipazione rapida nel rivelare punti di forza inaspettati, lacune di chiarezza ed energia collaborativa, nonché nel ricordare ai facilitatori di prestare attenzione al livello di comfort dei partecipanti nelle attività basate sulle prestazioni.

Allegato

A Sessioni di input: dalla conoscenza all'azione

La formazione è iniziata con due sessioni di input che hanno radicato i partecipanti nelle sfide concrete di nutrizione, salute e sostenibilità. Queste sessioni hanno unito la visione degli esperti con dati pratici per delineare una chiara intenzione di cambiamento, guidando il resto del percorso di co-progettazione.

1. Ripensare l'alimentazione e la salute nelle scuole

Il primo intervento si è concentrato sul crescente divario tra conoscenze e abitudini alimentari, in particolare tra adolescenti e insegnanti. Basandosi sui dati internazionali del progetto GARDENS, la sessione ha evidenziato questioni chiave:

- Confusione diffusa su macronutrienti, dimensioni delle porzioni e idratazione, anche tra gli insegnanti.
- Elevato consumo di alimenti trasformati e bevande zuccherate, associato a un consumo insufficiente di prodotti freschi e acqua.
- Inattività fisica: l'81% degli adolescenti non rispetta le linee guida dell'OMS, in particolare le ragazze, i cui livelli di attività sono costantemente inferiori a quelli dei ragazzi in tutti i paesi.
- Un doppio fardello di malnutrizione: sia la denutrizione che l'obesità coesistono, insieme all'aumento dei tassi di disturbi alimentari, stress e cattiva immagine corporea durante l'adolescenza.

La sessione ha sottolineato la necessità di responsabilizzare gli insegnanti come modelli di riferimento, promuovere l'alfabetizzazione alimentare e rendere le pratiche sanitarie, come il monitoraggio dell'idratazione e il movimento, un'abitudine scolastica quotidiana, non un'eccezione.

2. Alimentazione sostenibile: come la tua dieta plasma il mondo

Il secondo contributo si è concentrato sull'esplorazione dell'impronta ecologica di ciò che mangiamo. Partendo dalla definizione di dieta sostenibile della FAO, la sessione ha esplorato come i sistemi alimentari possano nutrire sia le persone che il pianeta:

- La maggior parte degli studenti e degli insegnanti non è consapevole di come le scelte alimentari influiscano sull'acqua, sulla terra e sulla biodiversità.
- Argomenti come le emissioni di carbonio, i chilometri percorsi dai prodotti alimentari e i rifiuti di imballaggio vengono raramente integrati nell'educazione alimentare.
- La produzione alimentare è responsabile del 26% delle emissioni globali di gas serra, utilizza il 70% dell'acqua dolce ed è la principale causa di perdita di biodiversità dovuta al cambiamento dell'uso del suolo.
- Nonostante la crescente insicurezza alimentare, il 60% degli sprechi alimentari a livello globale avviene nelle famiglie, un modello confermato nei paesi partner di GARDENS, con Italia e Serbia che mostrano livelli di spreco domestico particolarmente elevati.

Questa sessione ha incoraggiato i partecipanti a considerare le scelte alimentari come scelte ambientali, evidenziando come anche piccole azioni, come mangiare prodotti locali, leggere le etichette o ridurre gli sprechi, possano avere effetti a catena.

B SCHEDE PROGETTUALI

Yuka App

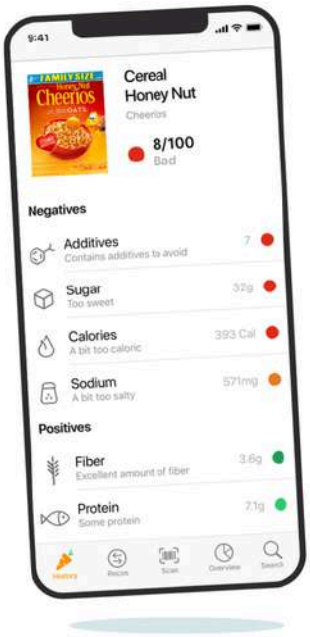
Yuka is a mobile app that scans food and cosmetic products, providing health impact scores and suggesting healthier alternatives to promote informed consumer choices.

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

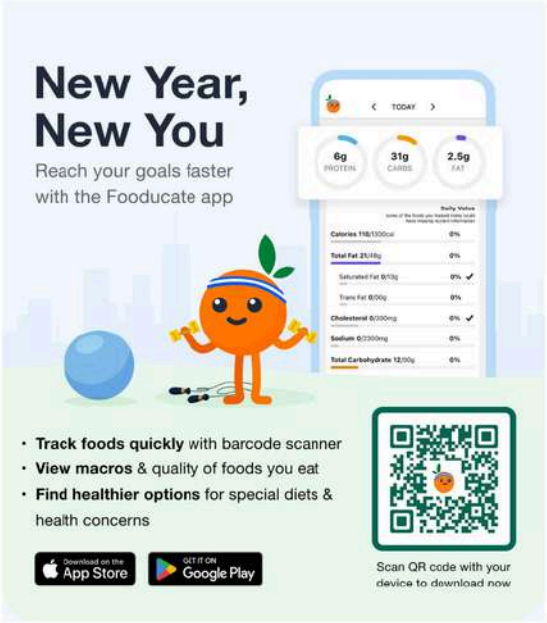
Fooducate is a mobile app that helps users make healthier food choices by scanning product barcodes to reveal nutrition grades, ingredient insights, and healthier alternatives.

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.



#Barcode scanning | #Nutrition grading | #Ingredient alerts

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

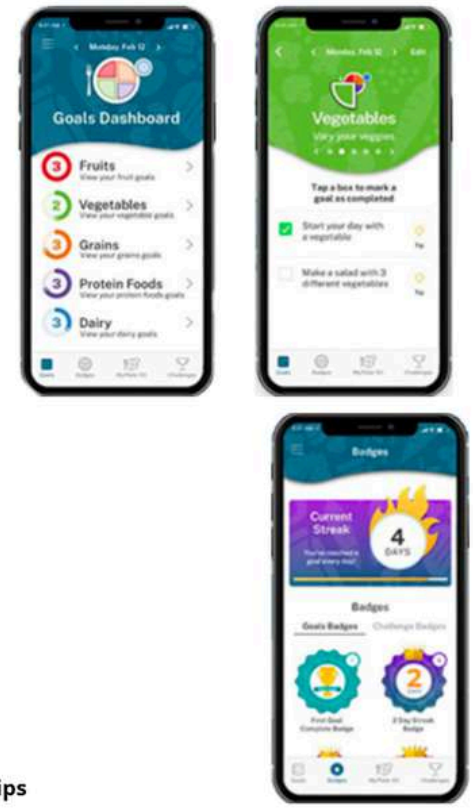
The app offers a free-play experience where children can choose from over 20 sports and 45 foods, observing how different combinations affect their characters, thus reinforcing learning through cause-and-effect gameplay.



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

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.

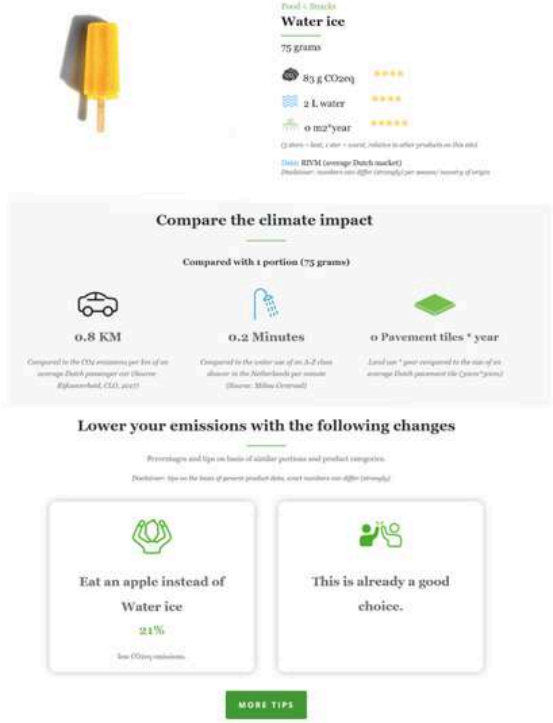
Game Dynamics

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_2, 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_2 totals.

#Food footprint | #Healthy swaps | #Impact visualizer

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.

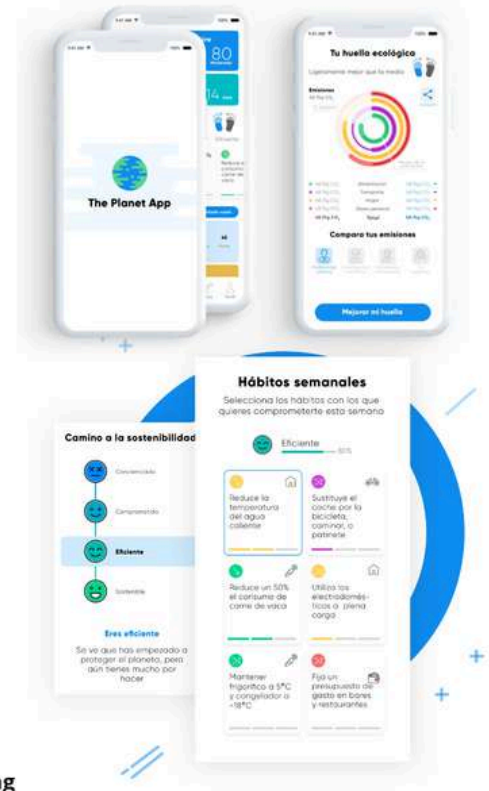
Game Dynamics

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

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_2 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_2 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

GARDENS

PARTNER

NGO NEST Berlin

Collège Archipel des Saintes

hypex

ACPELIA

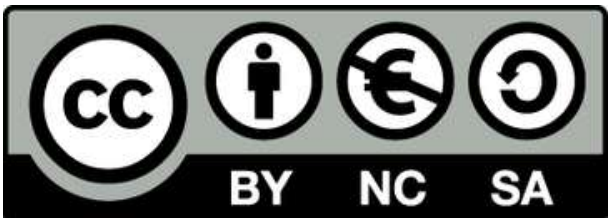
savremena GIMNAZIJA I OSNOVNA ŠKOLA

UNISS
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SASSARI

Co-funded by the European Union

GARDENS

Open Educational Resources



DISCLAIMER

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse sono esclusivamente quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.