



Co-funded by
the European Union

FORMAT DE FORMATION



GARDENS

Promouvoir des attitudes nutritionnelles durables et saines au sein de la population scolaire grâce à des programmes éducatifs hybrides

ÉCOLE ERASMUS+ KA2

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



Co-funded by
the European Union



FORMAT DE FORMATION

Contexte

Ces dernières années, les préoccupations liées à la santé publique et à l'environnement se sont intensifiées en Europe. Des études indiquent que de nombreux jeunes manquent de connaissances essentielles sur les bonnes habitudes alimentaires et l'impact environnemental de l'alimentation. Des enquêtes montrent que seulement 20 % des adolescents en Europe possèdent des connaissances suffisantes en nutrition, tandis qu'une grande partie d'entre eux (39,9 %) consomment des régimes alimentaires déséquilibrés, des aliments transformés ainsi que peu de produits frais et bruts. De plus, 22 % des adolescents sont en surpoids et 30 % ne pratiquent pas suffisamment d'activité physique. Ces facteurs contribuent à des risques pour la santé à long terme, notamment l'obésité, le diabète et les maladies cardiovasculaires. Parallèlement, la production et la alimentations jouent un rôle crucial dans la durabilité environnementale. L'industrie agroalimentaire est responsable de près de 30 % des émissions mondiales de gaz à effet de serre, et ces habitudes alimentaires polluantes aggravent le réchauffement climatique, la déforestation et la diminution de la biodiversité. Or, l'enseignement de l'alimentation à l'école manque souvent de perspective environnementale, laissant les élèves peu conscient de l'impact de leurs choix sur la planète.

Le projet GARDENS vise à

- Renforcer l'éducation aux habitudes alimentaires saines dans les écoles.
- Améliorer l'enseignement de l'impact environnemental des pratiques et habitudes alimentaires dans les écoles.
- Valider une méthodologie éducative numérique hybride pour soutenir les éducateurs et produire des résultats d'apprentissage de haute qualité en intégrant l'éducation non formelle (ENF) et l'apprentissage par le jeu numérique (AGJN).



OBJECTIF DU DISPOSITIF DE FORMATION

Donner aux enseignants les moyens d'agir en tant qu'acteurs du changement dans l'éducation alimentaire

Le format de formation (TF) est conçu pour donner aux enseignants et aux éducateurs les moyens de devenir des acteurs du changement dans l'éducation alimentaire, en leur fournissant les connaissances, les outils et la confiance nécessaires pour promouvoir la santé et la durabilité grâce à des expériences d'apprentissage engageantes.

Public cible

- Enseignants, éducateurs et personnel scolaire travaillant dans les collèges et lycées, souhaitant développer leurs compétences méthodologiques et numériques.
- Les établissements et organisations d'enseignement qui souhaitent intégrer la durabilité alimentaire et la santé dans leurs programmes d'études grâce à des formats d'apprentissage participatifs et numériques.
- Les élèves et les parents, impliqués par les groupes cibles mentionnés plus haut, peuvent apporter une contribution précieuse fondée sur leurs expériences. Leur participation contribue à renforcer la cohérence éducative entre l'école et la maison, tout en favorisant un sentiment plus fort d'appartenance et d'appropriation des solutions qui émergent¹.

Objectifs principaux

Les participants devront :

- Apprendre à trouver et à adapter les méthodes, les outils et les applications d'apprentissage numérique existants à leur contexte scolaire spécifique.
- Réfléchir au rôle commun que les écoles peuvent jouer pour relever les défis liés à la durabilité alimentaire et à la santé.
- Développer une compréhension commune de la façon de rendre l'éducation nutritionnelle plus attrayante en promouvant des habitudes alimentaires saines.

¹ Les élèves et les parents sont apparus comme des groupes cibles pertinents à impliquer lors des tests à deux formats mené à Berlin.



Co-funded by
the European Union



- Acquérir une expérience pratique des modèles et stratégies issus des jeux numériques pour créer des activités d'apprentissage interactives et ludiques. Développer une plus grande confiance en soi pour aborder avec les élèves des sujets complexes et d'actualité tels que l'alimentation, la santé et l'environnement.

Résultats attendus

À la fin de la formation, les participants auront co-créé :

- Une cartographie systémique décrivant les principaux obstacles et leurs connexions internes, afin de favoriser une compréhension partagée des défis et d'orienter la conception d'interventions plus ciblées.
- Un ensemble de solutions concrètes pouvant être mises en œuvre directement pour encourager des choix plus sains et des pratiques durables chez les élèves et dans le contexte scolaire.



MÉTHODOLOGIE

Le format de formation de Gardens s'appuie sur l'éducation non formelle (ENF), entendue comme l'ensemble des pratiques éducatives qui se déroulent en dehors du système scolaire formel, mais qui sont conçues autour de processus centrés sur les participants, les volontaires et basés sur l'expérience. L'ENF permet flexibilité, inclusion et une grande adaptabilité aux différents environnements d'apprentissage et publics cibles.

S'appuyant sur ces fondements, la méthodologie intègre des approches issues de **Conception centrée sur l'utilisateur, conception systémique et co-conception participative** :

- La pensée design soutient un parcours d'apprentissage répété basé sur la divergence et la convergence, où les participants sont encouragés à explorer diverses perspectives et à co-crée des solutions en naviguant à travers l'ambiguïté et la complexité.
- La formation adopte une approche de conception centrée sur l'humain, reconnaissant que les enseignants et les participants possèdent des expériences vécues uniques. Plutôt que de chercher à « répondre à tous », la démarche privilégie une conception avec et pour des communautés et des besoins spécifiques, comme le préconise Muhammad Yunus, inventeur du microcrédit.
- Issue de la conception systémique, cette méthodologie intègre un changement de mentalité : les participants sont invités à percevoir des schémas plutôt que des problèmes isolés, à déclencher le changement plutôt qu'à l'imposer, et à œuvrer pour la santé des systèmes plutôt que pour des résultats étroitement définis.
- Ce processus s'appuie sur les principes de la conception participative, impliquant les participants non pas comme des récepteurs passifs, mais comme des experts de leur propre expérience, contribuant activement à la définition du problème, à la génération d'idées et au développement des connaissances.



Co-funded by
the European Union



COMMENT EN SOMMES-NOUS ARRIVÉS LÀ ?

Le format de formation GARDENS n'a pas été développé de manière isolée : il est le fruit d'un processus de conception répété, fondé sur des tests et les retours d'expérience de participants. Ce manuel présente le résultat final d'une démarche visant à conjuguer théorie, pratique et expérience vécue.

Un terrain d'expérimentation interculturel

Afin de tester et d'améliorer le format, nous avons mené deux sessions de test auprès d'un groupe diversifié d'enseignants issus des pays partenaires participant au projet GARDENS. Leurs parcours, leurs perspectives et leurs environnements d'enseignement variés ont apporté des contributions essentielles pour garantir que la formation soit à la fois adaptable et pertinente dans différents contextes.

Deux cycles de prototypage

Jour 1 – Première session de test (environ 6 heures) :

La première session a permis aux participants de découvrir la quasi-totalité du déroulement de la formation. Ce test approfondi a permis de tirer des enseignements essentiels – concernant le rythme, la clarté des instructions et l'enchaînement des modules – que nous avons utilisés pour affiner la structure, simplifier certains passages et mieux adapter le format aux différents styles d'animation.

Jour 2 – Deuxième session de test (environ 3 heures) :

La deuxième journée a été consacrée à tester la version révisée du format dans un délai plus court. Cela nous a permis de valider les ajustements apportés et de confirmer la flexibilité du format pour différentes durées de diffusion.

Conçu pour la flexibilité

L'un des principes clés du format de formation GARDENS est son adaptabilité. Ce format peut varier d'une session intensive de 3 heures à une formation approfondie de 3 jours, selon le temps disponible, le nombre de participants, leur familiarité avec les pratiques de co-conception et le niveau d'implication souhaité. Il peut être suivi comme module indépendant ou intégré à un processus d'apprentissage plus global.



Co-funded by
the European Union



Le feedback comme outil de conception

Chaque session de test se terminait par des activités de retour d'information structurées :



Après le premier test, les participants ont été invités à partager ce qui avait bien fonctionné, ce qu'ils changeraient et à quel point ces changements leur semblaient urgents. Cela nous a permis de prioriser les ajustements les plus importants.



Après le deuxième test, les retours ont porté sur les points les plus appréciés des participants, les nouvelles idées d'amélioration et les questions restées sans réponse. Ces contributions nous ont permis de finaliser la structure de la formation tout en laissant place à des évolutions futures.

Les cartes de rétroaction recueillies durant ces deux journées ont non seulement permis d'acquérir une compréhension approfondie, mais ont aussi démontré concrètement comment la co-conception s'applique non seulement au contenu, mais aussi au processus lui-même. Ce guide est le fruit de cette démarche d'apprentissage collectif.



CADRE DE FORMATION

La formation GARDENS s'articule autour d'un cadre modulaire en 9 étapes séquentielles, combinant recueil des besoins, analyse, élaboration et prototypage. Chaque étape vise à faciliter la co-crédation de solutions en mobilisant les connaissances, les expériences vécues et les capacités de collaboration des participants. Le processus s'appuie sur la pensée design, la cartographie systémique et les méthodologies participatives, avec une alternance dynamique de phases divergentes et convergentes. Il progresse de l'exploration d'un espace problématique partagé, en passant par la construction de sens et l'élaboration, jusqu'à la génération d'idées concrètes et testables.

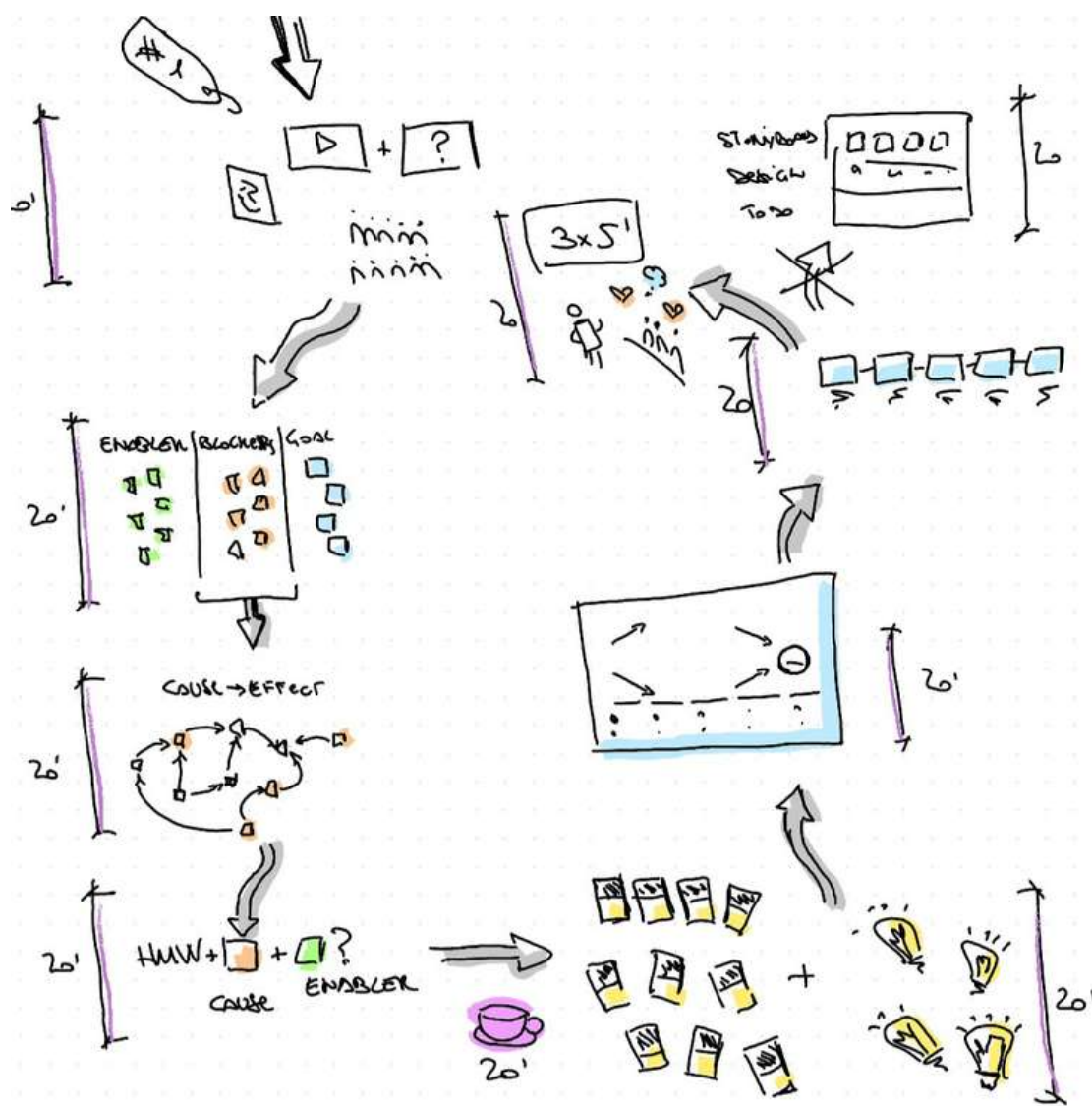




Tableau récapitulatif – Cadre de formation GARDENS

Étape	Nom	But
1	Exploration du défi	Établir une compréhension partagée du problème et du changement souhaité
2	Réexamen des éléments	Explorez le défi sous de multiples angles grâce à des réflexions en équipe.
3	Prioriser les obstacles	Utilisez la cartographie systémique pour visualiser les bloqueurs et leurs relations causales.
4	Formulation "CPNQ"	Transformer les obstacles et les leviers en questions concrètes du type « Comment pourrions-nous... »
5	Pause café	Se regrouper, se ressourcer et se préparer à la phase d'élaboration
6	Brainstorming	Générer et adapter des fiches d'idées en réponse aux questions à choix multiples.
7	Cartographie des idées	Développer et structurer les idées sélectionnées à l'aide d'un cadre dédié.
8	Storyboard	Visualisez l'idée du point de vue de l'expérience utilisateur
9	Pré-prototypage (Présentations)	Partager, mettre en scène et recevoir des commentaires sur l'idée dans un format basse fidélité



MANUEL DE FORMATION

Aménagement de la pièce

L'aménagement physique de l'espace n'est pas un simple décor, mais un véritable déclencheur de collaboration, de concentration et de créativité. Dans l'espace GARDENS, la salle est conçue comme un co-facilitateur du parcours d'apprentissage, favorisant à la fois la réflexion individuelle et la dynamique de groupe grâce à un agencement flexible et modulable.

Agencement modulaire et flexible

L'espace est organisé de manière à favoriser une alternance fluide entre les séances plénières et les collaborations en équipe :

● Espace plénier

Une zone centrale, équipée d'un écran ou d'un projecteur, permet à tous les participants de s'asseoir et d'écouter confortablement lors des séances de travail et des briefings. Cet espace favorise une visibilité optimale et l'attention collective, sans nécessiter d'aménagement particulier autre que des sièges et un projecteur.

● Équipe îles

De petits groupes de bureaux ou de tables (idéalement 4 à 6 personnes par équipe) constituent le noyau collaboratif de la formation. Chaque îlot est équipé de :

- Post-it et feutres à pointe fine (pas de stylos)
- Pastilles autocollantes
- Affiches sur toile et matériel d'animation

Ces îlots fonctionnent comme des micro-pôles créatifs où les équipes conçoivent et prototypent ensemble tout au long de l'atelier.

● Espace mural

Un mur partagé affiche des notes visuelles, les points clés des séances de formation et le programme de formation, offrant ainsi un point de référence pour tous.

● Coin outils (facultatif)

Un espace dédié peut accueillir des fiches d'idées, des prototypes de jeux, des livres d'inspiration et d'autres outils de facilitation, offrant ainsi aux équipes des apports créatifs supplémentaires lors des phases d'élaboration.



Esthétique et atmosphère

La pièce devrait ressembler davantage à un atelier qu'à une salle de classe : accueillante, informelle et propice à l'expérimentation. Dans la mesure du possible, privilégiez la lumière naturelle, les plantes ou des éléments chaleureux pour atténuer l'aspect institutionnel.

Espace sûr : co-crée une culture de bienveillance

Au-delà du mobilier, le véritable fondement de cet espace réside dans la manière dont nous l'habitons ensemble. La formation repose sur un engagement partagé à bâtir un environnement sûr et stimulant.

Notre posture

- Nous suspendons notre jugement
- Nous pratiquons l'écoute active
- Nous nous libérons du besoin de faire nos preuves
- Nous considérons les expériences des autres comme valides
- Nous pratiquons la communication non violente

Nos habitudes

- Nous parlons avec franchise, même de nos doutes.
- Nous nous appuyons sur les idées des autres avec attention et curiosité.
- Nous laissons la place aux voix plus discrètes.
- Nous posons des questions pour approfondir la compréhension et ouvrir la réflexion.
- Nous utilisons les post-it de manière claire, ciblée et respectueuse.

Notre bien-être

- Nous faisons des pauses quand nous en avons besoin, sans demander la permission.
- Nous nous hydratons, bougeons, nous étirons et restons à l'écoute de notre corps.
- Nous signalons aux animateurs tout ajustement nécessaire pour nous sentir pleinement présents.

En résumé, cet espace n'est pas qu'un simple aménagement : c'est un engagement partagé à apprendre avec générosité, ludisme et respect.



1 / Séance d'information : Définir l'intention du changement

Ce premier module pose les bases de la formation en instaurant une compréhension partagée du défi et en encourageant chaque participant à formuler une intention de changement personnelle et concrète. L'objectif est de passer d'une prise de conscience générale à des objectifs spécifiques et définis par les participants eux-mêmes, qui guideront la suite du processus de co-conception. Ce module allie expertise, réflexion individuelle et prise de décision collective, favorisant ainsi une appropriation et un engagement précoces.

Instructions aux participants

1.1 / Écoute et prise de notes

La séance débute par une brève intervention d'un expert, qui introduit le sujet en :

- décrivant la situation problématique
- partageant de contenu de soutien tel que des données, des informations personnelles, des histoires, des vidéos ou des exemples concrets.

Pendant l'écoute, les participants prennent des notes personnelles pour les aider à formuler leur propre « intention de changement », définie comme suit :

« Un problème précis que nous cherchons à résoudre, illustré par le changement que nous souhaitons voir. »

Simultanément, l'animateur prend des notes visuelles sur un tableau ou un canevas partagé, afin de créer un cadre visuel commun qui capture les idées clés, les tensions et les moteurs du changement.

1.2 / Écrire et partager ses intentions

Après la discussion, chaque participant formule sa propre intention de changement, la note par écrit et l'affiche à proximité des notes visuelles partagées. Cette étape permet d'extérioriser les motivations individuelles et de les rendre visibles pour une réflexion collective.

1.3 / Vote et formation des équipes

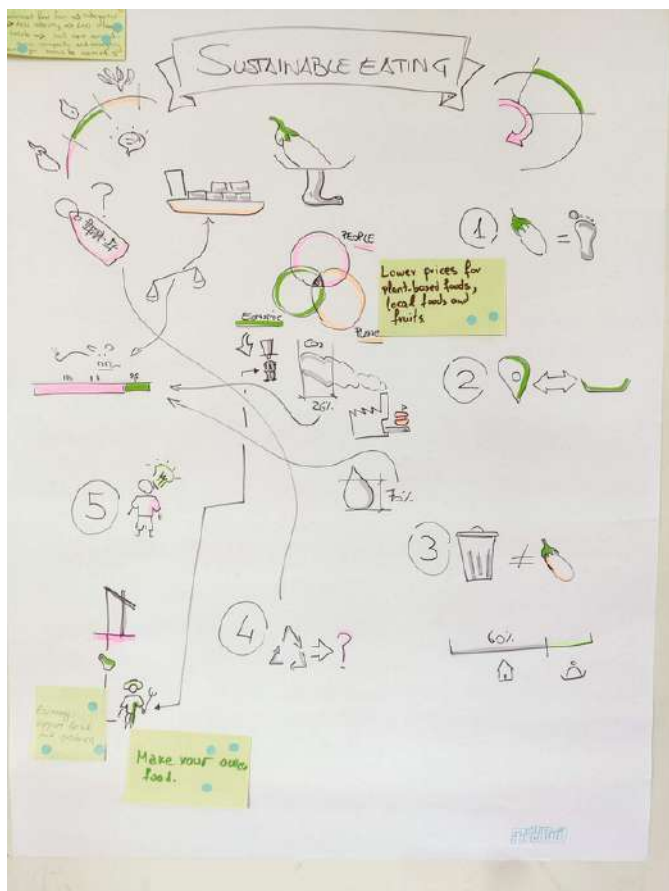
Les participants reçoivent trois points de vote pour exprimer leurs préférences parmi les intentions proposées. Les intentions ayant recueilli le plus de votes sont sélectionnées et des équipes de travail sont formées en conséquence. Chaque équipe adoptera l'une de ces intentions et la développera comme axe de conception tout au long de l'atelier.



Co-funded by
the European Union



Exemple tiré d'un atelier test – Alimentation durable



Dans l'un des projets pilotes de formation axés sur l'alimentation durable, le détenteur des connaissances a illustré divers défis : l'impact environnemental, les disparités de prix entre les aliments transformés et les aliments frais, le gaspillage alimentaire et les barrières culturelles aux régimes alimentaires à base de plantes.

Les participants ont ensuite élaboré une série d'intentions de changement, notamment :

- « *Rendre les aliments d'origine végétale plus abordables et accessibles.* »
- « *Soutenir et promouvoir les producteurs alimentaires locaux.* »
- « *Donner aux gens les moyens de préparer leurs propres repas.* »

Après le vote, des équipes ont été formées autour des intentions ayant recueilli le plus de votes. Chaque groupe a utilisé l'intention choisie comme point de départ pour une exploration et une réflexion plus approfondies.

Points importants des commentaires des participants

Les participants ont apprécié ce processus, soulignant qu'il les avait aidés à clarifier leur position personnelle et à s'aligner sur celle des autres :

- « *Exprimer ses intentions permet de clarifier ce que l'on souhaite réellement accomplir.* »
- « *De nombreuses idées ont émergé ; d'excellents points à discuter.* »



Co-funded by
the European Union



2 / Préparation des éléments : Cartographie de l'intention de changement

Ce module présente le Canevas de réexamen des éléments, un outil visuel conçu pour aider les équipes à analyser leur intention de changement sous différents angles. L'objectif est de mettre en évidence les signaux annonciateurs du changement, les facteurs susceptibles de le faciliter et les obstacles qui pourraient l'entraver. Cet exercice de diagnostic préliminaire est essentiel pour analyser le système en profondeur, en révélant les éléments connus et les dynamiques sous-jacentes qui seront explorées plus en détail dans les étapes suivantes.

En rendant visibles les hypothèses, les perceptions et les idées sur la toile, les équipes entament un processus de construction collective de sens et d'alignement, passant d'intentions abstraites à des opportunités de conception tangibles.

Instructions aux participants

Chaque équipe travaille sur son objectif de changement assigné en utilisant le canevas de réexamen des éléments, structuré en trois colonnes : Facilitateurs, Obstacles et Signes de changement.

Rehearsing inputs

Designed with passion by:
Guglielmo Apolloni
CC BY SA

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



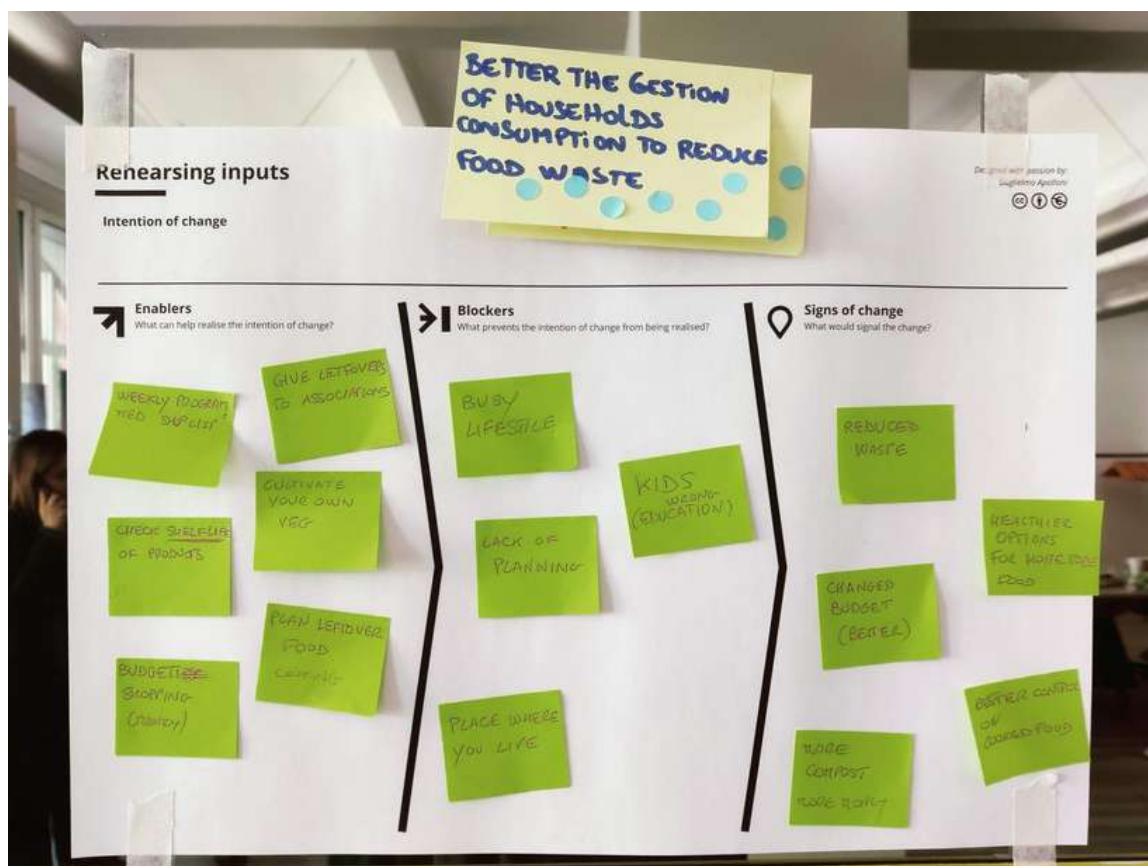
2.1 / Définir l'intention en haut du canevas, inscrivez l'intention de changement sur laquelle votre équipe travaille (telle que définie et votée dans le module 1).

2.2 / Remplir le canevas en équipe, discutez et prenez des notes :

- Signes de changement. Qu'est-ce qui indiquerait que le changement prévu est en train de se produire ou s'est produit ?
- Obstacles. Qu'est-ce qui empêche ce changement de se réaliser ? Pensez aux facteurs systémiques, culturels, infrastructurels ou comportementaux.
- Facteurs facilitateurs. Qu'est-ce qui pourrait soutenir ou accélérer ce changement ? Inclure à la fois les acteurs (personnes, institutions, réseaux) et les ressources (outils, espaces, matériaux, temps, etc.).

Les participants sont invités à adopter une pensée globale et divergente. L'animateur peut guider cette étape en posant des questions incitatives ou en encourageant la participation de tous.

Exemple tiré de l'atelier test – Réduction du gaspillage alimentaire





Co-funded by
the European Union



Une équipe a travaillé avec l'intention suivante :

« Améliorer la gestion de la consommation des ménages afin de réduire le gaspillage alimentaire. »

Sur leur toile :

- Parmi les signes de changement, on note : une réduction des déchets, une meilleure gestion budgétaire, des options alimentaires plus saines et un meilleur contrôle des repas faits maison.
- Obstacles constatés : rythme de vie effréné, manque de planification, lieu de résidence, habitudes alimentaires des enfants.
- Facteurs facilitateurs : planification hebdomadaire des repas, don des restes alimentaires, listes de courses, outils de budgétisation, jardinage domestique et éducation.

Cette étape a permis au groupe d'appréhender le défi sous de multiples facettes, révélant des dynamiques à la fois attendues et moins évidentes.

- *« J'ai apprécié la procédure car elle expliquait les étapes nécessaires. »*
- *« Prendre en compte les ressources humaines et les ressources naturelles. »*
- *« Peut-on entendre ce qui n'est pas dit ? »*

Ces commentaires montrent comment la toile a permis de créer un espace structuré mais ouvert pour appréhender la complexité, et a suscité des réflexions sur ce qui reste souvent invisible.



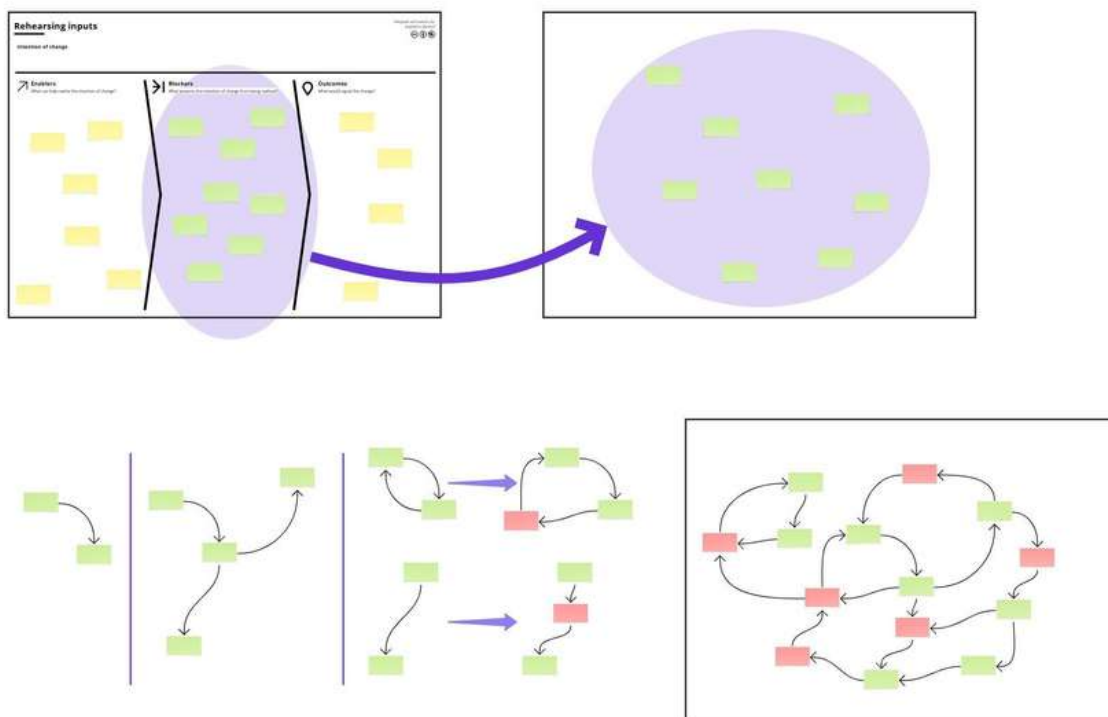
3 / Prioriser les obstacles : Élaborer une carte des causes et des effets

Ce module guide les équipes dans l'élaboration d'une cartographie des causes et des effets des principaux obstacles identifiés à l'étape précédente. Passant de la simple énumération à la structuration, les participants adoptent une approche systémique : ils mettent en évidence les interconnexions entre les facteurs qui empêchent le changement souhaité.

Au lieu d'utiliser un canevas prédéfini, ce module propose une approche plus exploratoire sur papier vierge, laissant aux participants la liberté d'organiser spatialement les obstacles, de les relier par des relations de cause à effet et d'introduire de nouveaux éléments intermédiaires ou manquants. Il en résulte une cartographie systémique qui approfondit la compréhension collective des dynamiques en jeu et identifie les leviers d'action clés.

Instructions aux participants

À l'aide d'une grande feuille de papier blanc ou d'une table, les équipes travaillent ensemble pour créer une carte des causes et des effets de leurs obstacles.





Co-funded by
the European Union



Le processus se déroule en quatre étapes :

3.1 / Déplacer les bloqueurs

Reprenez les notes de blocage de la toile précédente et repositionnez-les librement sur la feuille blanche.

3.2 / Connectez les bloqueurs

Tracez des flèches pour représenter les relations de cause à effet entre les éléments bloquants.

Posez-vous les questions suivantes :

3.3 / Visualiser les chaînes causales

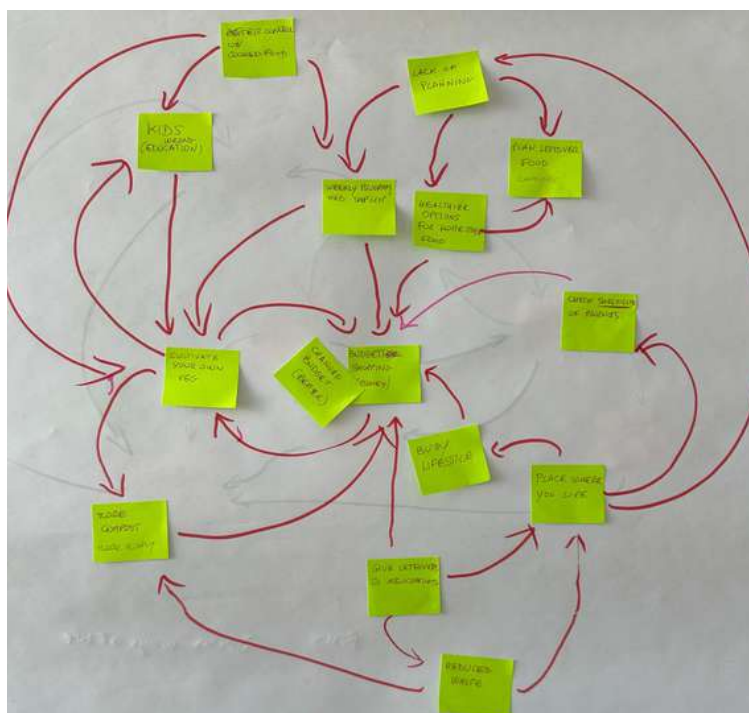
« Quel obstacle en cause un autre ou y contribue ? »

Ne vous contentez pas de liens un à un. Explorez les chaînes, les boucles et les causes multiples. Laissez la structure émerger naturellement, reflétant la compréhension partagée de votre équipe.

3.4 / Ajouter les éléments manquants

Introduisez des variables intermédiaires ou des étapes manquantes pour clarifier les lacunes logiques. Il peut s'agir de conditions, d'acteurs ou d'hypothèses sous-jacentes non encore identifiées. Répétez le processus autant de fois que nécessaire. L'objectif n'est pas de créer un diagramme parfait, mais d'explorer la complexité et d'identifier des schémas.

Exemple tiré de l'atelier test – Réduction du gaspillage alimentaire





Co-funded by
the European Union



Une équipe travaillant sur le gaspillage alimentaire domestique a créé une carte reliant les obstacles tels que :

- Mode de vie trépidant → manque d'organisation → suralimentation
- augmentation des déchets • Manque de sensibilisation des enfants
- manque de coordination familiale • Lieu de résidence → options de compostage limitées

Ils ont également ajouté des idées intermédiaires comme les habitudes de planification des repas et les lacunes en matière d'éducation, enrichissant ainsi le diagramme et clarifiant la nature systémique du problème.

Points importants des commentaires des participants

- « Prise de conscience des obstacles : être capable de les envisager sous différents angles. » « Pour établir une relation de cause à effet, il est nécessaire de mieux connaître les besoins. » « Les obstacles peuvent être des opportunités : un obstacle peut révéler quelque chose d'inédit. » « Surprendre en découvrant des obstacles et en faire une force. »
- Ces retours d'information révèlent comment le processus de cartographie favorise une analyse plus approfondie, fait émerger de nouvelles idées et invite même les participants à repenser leur intention de changement comme autant d'opportunités potentielles.

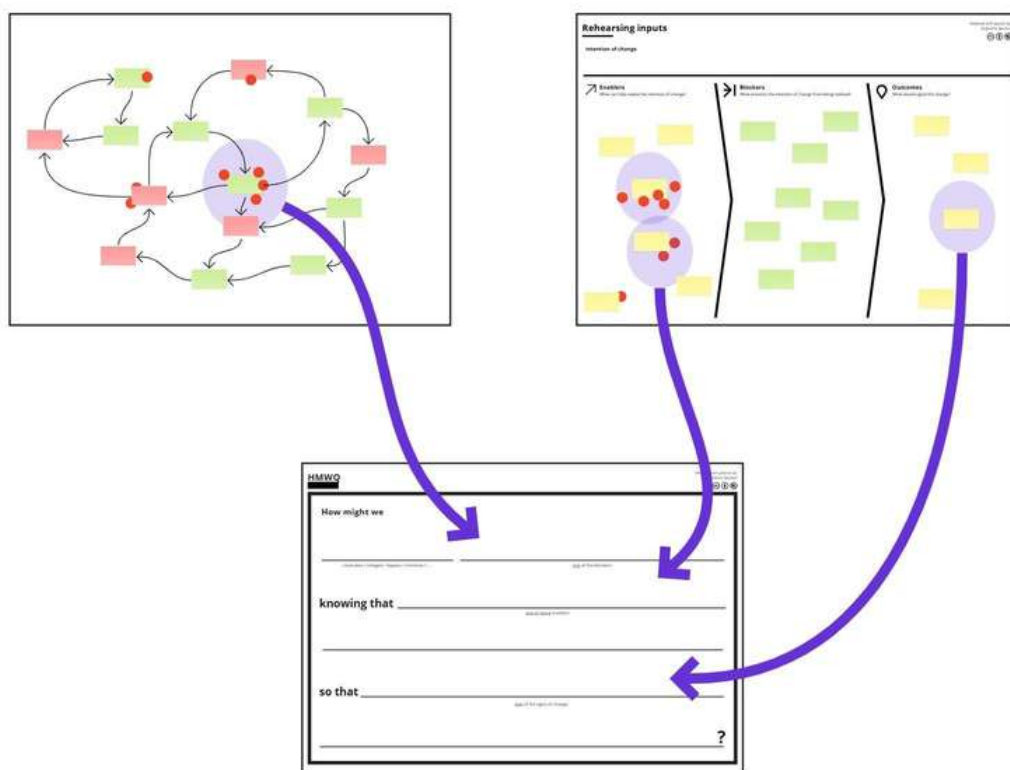


4 / Formulation "CPNQ"

Dans ce module, les participants sont invités à transformer les obstacles du système en opportunités de conception en formulant des questions de type « Comment pourrions-nous questionner ? » (CPNQ). Cette technique de recadrage créatif permet aux équipes de créer des liens entre les freins, les leviers et les résultats souhaités, en passant d'une exploration diagnostique à une définition générative des défis.

Instructions aux participants

Chaque membre de l'équipe utilise le canevas CPNQ pour formuler une ou plusieurs questions « Comment pourrions-nous questionner ? », en s'appuyant sur les obstacles, les facilitateurs et les signes de changement préalablement identifiés. Cette étape permet de reformuler les problèmes en défis de conception concrets et ciblés.





Co-funded by
the European Union



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

?

Suivez les étapes ci-dessous :

4.1 / Choisissez un verbe

Commencez votre question par un verbe d'action génératif tel que :

neutraliser, atténuer, contourner, réduire, minimiser...

4.2 / Insérer un bloqueur

Sélectionnez un élément bloquant de votre carte des causes et des effets que votre équipe juge particulièrement pertinent ou urgent.

4.3 / Ajouter un ou plusieurs activateurs

Identifiez un ou plusieurs leviers (issus des exercices préparatoires ou des réflexions précédentes) susceptibles de contribuer concrètement à lever cet obstacle. Il peut s'agir de personnes, d'outils, de stratégies ou de ressources.

4.4 / Décrivez un signe de changement

Terminez la phrase en énonçant un résultat visible et souhaitable : un signe que le changement proposé est en train de se réaliser.



Co-funded by
the European Union



Chaque question doit respecter le format suivant :

*Comment pourrions-nous permettre aux étudiants de [verbe] [bloqueur],
sachant que [facteur facilitateur], de sorte que [signe de changement] ?*

4,5 / Vote par points sur les questions à choix multiples

Une fois que tous les membres de l'équipe auront terminé leurs CPNQ, affichez-les ensemble. Chaque personne reçoit trois points de vote pour sélectionner les questions qu'elle juge les plus intéressantes, pertinentes ou inspirantes à approfondir. Les questions à haute intensité de connaissances (CPNQ) ayant recueilli le plus de votes serviront de points de départ à la phase suivante pour la génération d'idées.

Exemple tiré de l'atelier test – Réduction du gaspillage alimentaire

HMWQ

How might we enable students to

bypass the places where you live

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

knowing that doing weekly programs (like shop list)

one or more enablers

so that we reduce waste / better control of food / more compost

one of the signs of change

better budget

?

Un participant a formulé la question de conception suivante :

Comment permettre aux élèves de s'affranchir de leur lieu de résidence, sachant que des programmes hebdomadaires (comme des listes de tâches) les aident à contrôler leur alimentation, afin qu'ils puissent réduire le gaspillage alimentaire et faire des économies ?



Ce questionnaire CPNQ est né d'une analyse où le lieu de vie était perçu comme un facteur limitant (par exemple, le manque d'infrastructures, d'accessibilité ou d'autonomie), tandis que les habitudes de planification hebdomadaire étaient reconnues comme un levier concret. Les signes de changement observés se traduisaient par des avantages tangibles : réduction du gaspillage et meilleure gestion financière.

Points saillants des commentaires des participants

- « J'ai adoré la façon dont on pouvait établir des liens. »
- « Davantage d'informations sur la motivation des enfants. »
- « (Explorer) les moyens de motiver les enfants. »

Ces retours confirment comment le format CPNQ aide efficacement les participants à relier des éléments systémiques abstraits à des défis de conception concrets, tout en préservant l'ouverture à l'exploration créative.

5 / Pause café et préparation à la phase d'élaboration

Cette pause est bien plus qu'un simple moment de ressourcement : elle offre aux participants l'espace nécessaire pour passer mentalement de la définition du problème à la génération d'idées. C'est également une occasion privilégiée pour l'animateur de réaménager l'espace, en créant un environnement physique propice à la créativité, à l'autonomie et au mouvement.

Instructions de configuration pour l'animateur

Pendant la pause des participants, l'animateur prépare l'espace pour l'activité suivante (brainstorming), en installant une grande affiche pour chaque question « Comment pourrions-nous questionner ? » (CPNQ) sélectionnée. Chaque affiche servira de zone créative dédiée à un défi de conception.

Pour chaque affiche :

● Titre :

Collez le canevas « Comment pourrions-nous questionner ? » en haut. Il servira de point de départ principal à la réflexion.

● Matériaux :

- Placez une pile de post-it (1 bloc par participant) à proximité.
- Fournir des marqueurs à pointe fine (1 par participant) pour assurer la bonne lecture lors du partage d'idées.
- Préparez un jeu de cartes d'idées (voir annexe A). Celles-ci contiennent des exemples d'outils ludiques et de stratégies pédagogiques utilisés dans d'autres contextes. Elles servent de sources d'inspiration pour élargir le champ créatif et aider les participants à envisager des solutions non conventionnelles.



Co-funded by
the European Union

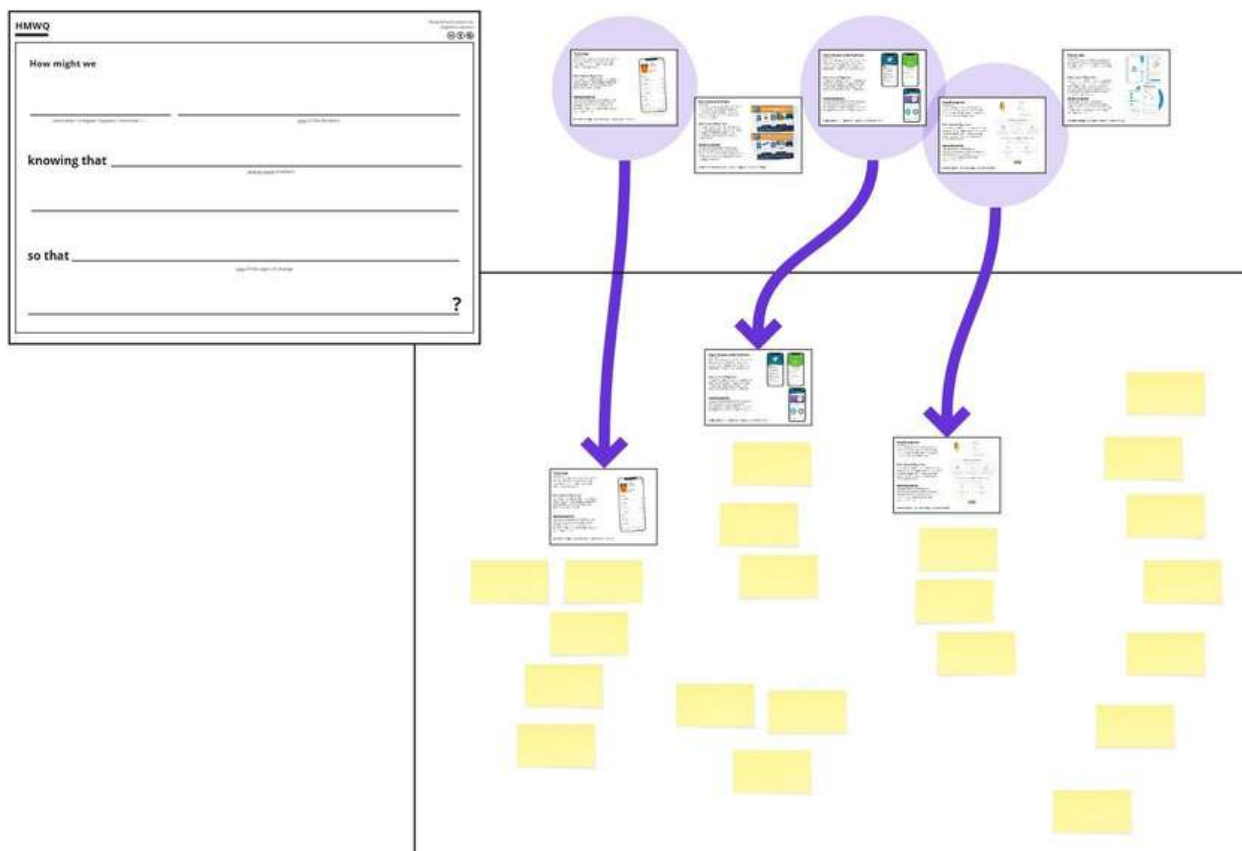


6 / Remue-méninges : Générer et sélectionner des idées

Ce module guide les équipes dans la génération créative de solutions en réponse à leur questionnement « Comment pourrions-nous questionner ? » (CPNQ). Après avoir analysé les obstacles et les leviers, les participants passent à la phase d'élaboration, élargissant le champ des possibles et imaginant des interventions pratiques et ludiques.

Chaque équipe travaille autour d'une affiche dédiée au défi qu'elle a choisi. Ces affiches présentent déjà le défi principal de l'équipe, entouré d'une sélection de cartes d'idées illustrant des outils pédagogiques ludiques issus d'autres contextes. Les équipes sont encouragées à réutiliser, remixer et enrichir ces inspirations, ou à créer des idées entièrement nouvelles. Une brève classification des formats de solutions (par exemple, jeux d'évasion, quiz, jeux de rôle, activités de plein air, jeux de société...) peut également servir de point de départ pour aider les équipes à ancrer leur réflexion dans des modes d'interaction concrets.

Instructions aux participants





Le processus se déroule en trois étapes principales :

6.1 / Définition des formats de solution

Avant de diviser les participants en équipes, l'animateur organise une courte activité plénière pour faire émerger un vocabulaire commun des formats de solutions possibles : ceci devient une taxonomie que chaque groupe utilisera ensuite comme point de départ lors du brainstorming.

Rapide:

« Quels types de formats ludiques ou éducatifs connaissez-vous ? »

Les participants sont invités à citer ou à noter les formats qu'ils connaissent bien, comme les jeux de société, les jeux de cartes, les quiz, les contes, les simulations, les escape games, les jeux d'extérieur, etc. Au fur et à mesure que les formats sont mentionnés, chaque groupe les note sur des post-it individuels et les place en bordure de table. Ces formats serviront de supports créatifs lorsque les équipes seront invitées à inventer de nouvelles idées à partir de la question qui guide le brainstorming.

« Si ma solution à ce défi était un [format de jeu], quel serait-il ?
Comment fonctionnerait-il ? »

6.2 / Explorez les cartes d'idées

Chaque équipe se réunit autour de son affiche pour lancer le processus de réflexion. L'objectif est d'explorer un large éventail de solutions potentielles, en combinant créativité, collaboration et pensée latérale.

Commencez par parcourir les fiches d'idées disponibles. Elles décrivent des outils pédagogiques ou ludiques concrets et sont conçues pour susciter des idées en lien avec votre question. Sélectionnez les fiches qui vous inspirent le plus.

6.3 / Adapter et construire

Travaillez maintenant sur les idées sélectionnées. Modifiez-les pour qu'elles correspondent mieux au défi de votre équipe. Vous pourriez par exemple :

- Modifier le public, le format ou l'objectif ;
- Combiner plusieurs cartes en idées hybrides ;
- Ajoutez des fonctionnalités ou des étapes en fonction de vos propres expériences ;
- Appuyez-vous sur les contributions de vos coéquipiers en utilisant « oui, et... ».



Notez chaque idée sur un post-it séparé (ou faites-en un croquis). Collez-le en dessous ou autour de la carte correspondante, ou créez un nouveau groupe d'idées si l'idée est totalement originale.

6.4 / Ajouter des idées originales

Allez au-delà des cartes fournies. Générez vos propres idées en vous inspirant de votre défi, des discussions passées de votre équipe, ou même de votre expérience personnelle.

6,5 / Vote final

Pour clore la session, chaque membre de l'équipe reçoit 3 points de vote pour indiquer les idées qu'il juge les plus prometteuses ou intéressantes à prototyper. Utilisez vos points pour mettre en évidence les idées que vous souhaitez développer lors du prochain module.

Règles du brainstorming Pour favoriser une réflexion ouverte et collaborative, gardez à l'esprit ces sept règles :

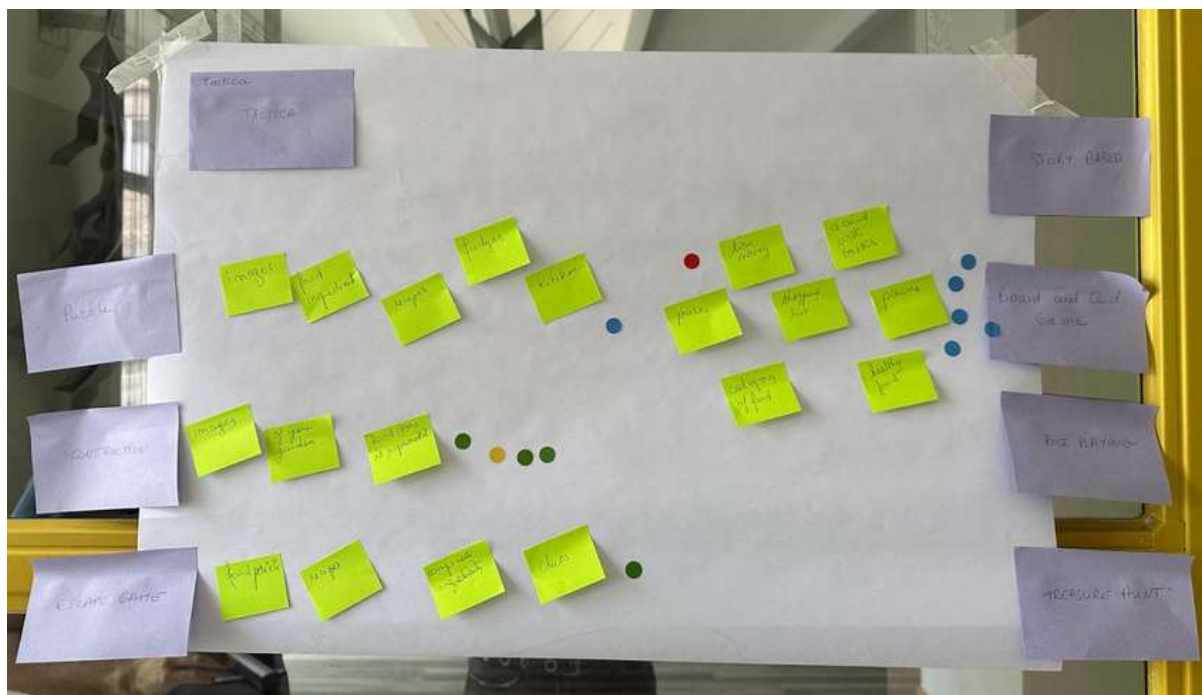
- Reportez votre jugement – Aucune idée n'est trop bizarre.
- Encouragez les idées originales – Les idées audacieuses mènent à des solutions audacieuses.
- Appuyez-vous sur les idées des autres – Utilisez « oui, et... » comme devise.
- Restez concentré – Gardez votre CPNQ en vue.
- Une conversation à la fois – Chacun a la possibilité de s'exprimer.
- Soyez visuel – Esquissez ou écrivez chaque idée.
- Privilégiez la quantité – Plus d'idées, plus de chances.



Co-funded by
the European Union



Exemple tiré de l'atelier test – Gaspillage alimentaire et étudiants



Lors d'une séance, les participants ont travaillé sur la réduction du gaspillage alimentaire chez les élèves. Leurs questions à choix multiples ont suscité des idées telles que :

- une chasse au trésor avec des indices sur l'alimentation durable,
- un jeu de société sur la réduction des émissions domestiques,
- un défi de création de recettes avec des cartes visuelles,
- Un tableau de classement des classes permettant de suivre les comportements durables.

Les idées se sont regroupées autour de formats tels que les jeux narratifs, tactiques, de construction ou d'évasion, suite à la séance plénière initiale. Le groupe a utilisé un système de vote par points pour sélectionner l'idée la plus intéressante à développer.

Points importants des commentaires des participants

- « Organisation et clarté de l'objectif. »
- « Quel type de jeu convient le mieux ? »
- « J'ai adoré la façon dont on pouvait voir les liens. »

Ces retours soulignent l'importance d'équilibrer la pensée ludique avec un cadre structuré. Les équipes qui fondent leur réflexion sur une compréhension partagée parviennent souvent à des résultats plus inventifs, tout en restant réalistes.



Co-funded by
the European Union



7 / Cartographie des idées : Structurer l'idée de jeu

Dans ce module, les équipes transforment leur idée la plus plébiscitée en un concept de jeu structuré, en utilisant le Canevas d'idées pour détailler ses mécanismes principaux, son objectif pédagogique et l'expérience de jeu proposée. Ce canevas permet de transformer une étincelle créative en une direction de prototype bien définie.

Cette étape marque une transition clé : du processus d'élaboration divergente à la conception convergente. C'est à ce moment que les équipes prennent des décisions cruciales concernant le fonctionnement du jeu, ses objectifs pédagogiques et la manière dont il impliquera les joueurs.

Instructions aux participants

The 'Idea Canvas' template is divided into two main sections. On the left, there are three horizontal boxes for 'Name', 'Description', and 'Educational Objective', followed by a line for 'Key words'. On the right, the 'Game Dynamics' section contains a circular flow diagram. The diagram starts with 'Unexpected events' at the top, leading to 'Repeatable Scalable Mechanics' on the right, then to 'Rewards' at the bottom, and finally back to 'Unexpected events'. The diagram is credited to 'Designed with passion by: Guglielmo Apolloni'.

En équipe, remplissez le canevas d'idées pour définir les composantes essentielles de votre concept. Laissez-vous guider par ce canevas à travers six étapes ciblées :

7.1 / Énoncer l'objectif pédagogique

Définissez clairement l'objectif pédagogique de votre jeu. Quelles connaissances, sensibilisations ou compétences les participants doivent-ils acquérir ? Cela vous aidera à orienter vos choix de conception.



Co-funded by
the European Union



7.2 / Décrire les mécanismes de jeu répétables

Réfléchissez aux actions que les joueurs effectueront régulièrement dans le jeu. Ces actions constituent le cœur de leur expérience. S'agit-il de collectionner, d'échanger, de résoudre des énigmes, de construire, de négocier ? Rendez-les concrètes et captivantes.

7.3 / Définir les récompenses

Qu'est-ce qui rend le jeu intéressant ? Définissez comment les joueurs gagnent des points, remportent des manches ou débloquent leur progression. Les récompenses stimulent la motivation et valorisent la réussite.

7.4 / Ajouter des événements inattendus

Stimulez l'engagement en intégrant des éléments de surprise ou d'incertitude. Il peut s'agir de défis aléatoires, de cartes mystères ou de règles changeantes. Trouvez des moyens de rendre l'expérience toujours nouvelle et dynamique.

7.5 / Esquisse plus détaillée

Imaginez comment le jeu prend vie. Décrivez ou dessinez le décor, les personnages, le ton des voix ou les accessoires. Ces éléments donneront du relief et de la personnalité à votre idée.

7.6 / Nommez et étiquetez votre jeu

Donnez à votre idée un nom accrocheur, rédigez une brève description et sélectionnez quelques mots-clés pour la résumer. Cela aidera les autres à comprendre et à se souvenir de votre concept.

Exemple tiré du test d'atelier – « EduEscape »

The image shows a hand-drawn 'Idea Canvas' for a game called 'EduEscape'. The canvas is divided into several sections:

- Name:** EduEscape
- Description:** The aim of the project is involve the families to minimize the impact of aggressive commercials to contrast the obesity in teenage population.
- Educational Objective:** Be able to minimize the impact of aggressive commercials by M.C
- Game Dynamics:** This section contains a mind map with the following nodes:
 - Unscripted events: Give to the families the instruments
 - Repeatable challenge: Daily challenges
 - Family mind set
 - Choosing between the different options
 - Levelling the game
 - Different outcome according to the choice
 - not to discourage them to repeat the cycle
 - More times (game) more consequences: Changing the physical appearance
- Key words:** family, obesity, happier, important to play



Co-funded by
the European Union



Une équipe a conçu EduEscape, un jeu familial abordant l'obésité chez les adolescents et l'impact de la publicité agressive. Ses principales caractéristiques étaient les suivantes :

- Objectif pédagogique : Sensibiliser et développer les compétences nécessaires à l'évaluation critique des publicités alimentaires.
- Mécanismes : Défis familiaux quotidiens où les joueurs choisissent parmi des paniers alimentaires thématiques et doivent faire face à des choix difficiles.
- Récompenses : Progression grâce aux bons choix ; succès mesuré en points ou en chapitres de l'histoire.
- Événement surprise : des cartes « influence des médias » tirées au hasard modifient le contexte du jeu.
- Détails supplémentaires : Mouvement physique, jeu de rôle familial, application de soutien.

Points importants des commentaires des participants

- « J'ai adoré ! » « Pour concrétiser un Idea Canvas, il est préférable d'impliquer l'utilisateur final. »

Ces retours montrent comment le canevas permet non seulement de structurer les idées, mais aussi d'encourager les équipes à concevoir avec empathie et clarté. Les participants ont apprécié la façon dont cet outil favorisait une réflexion approfondie tout en facilitant le passage créatif à une mise en œuvre concrète.

8 / Storyboard

Dans ce module, les équipes visualisent l'interaction d'un utilisateur avec leur idée de jeu, du début à la fin, en utilisant le canevas Storyboard pour illustrer les moments clés de l'expérience. Alors que le canevas Idée définissait le jeu et son fonctionnement, cette étape explore les sensations ressenties lors de l'utilisation.

Cet exercice invite les équipes à adopter une approche centrée sur l'utilisateur et à donner vie à leur concept sous forme de séquences. Il favorise à la fois la narration et la réflexion critique, aidant les participants à affiner le déroulement, le rythme et la portée émotionnelle de leur solution.



Instructions aux participants

Storyboard

Designed with passion by:
Digitaleuro Aquilanti

Storyboard template showing 8 empty panels arranged in a 2x4 grid. Each panel contains a small icon of a pencil and a small icon of a double-headed arrow, indicating where to draw and where to place text.

En équipe, utilisez le storyboard pour illustrer le parcours utilisateur de votre jeu à travers une série de scènes. Vous pouvez faire des croquis, utiliser des symboles ou privilégier un langage visuel simple : la clarté prime sur la prouesse artistique.

Le processus se déroule en deux étapes principales :

8.1 / Esquissez l'expérience (min. 5 – max. 8 scènes)

Pensez à l'expérience dans son ensemble du point de vue de l'utilisateur :

- Que se passe-t-il avant le début du match ?
- Comment s'impliquent-ils ?
- Que font-ils tout au long du jeu ?
- Que se passe-t-il à la fin ?

Dessinez chaque moment dans une case distincte. Veillez à bien saisir les transitions, les actions clés et les tournants de l'histoire.

8.2 / Décrivez ce qui se passe dans chaque scène

Sous chaque croquis, rédigez une courte légende expliquant ce que l'utilisateur fait, ressent ou pense à ce moment précis. Cela permet de clarifier le but et la logique de chaque étape et de donner vie aux personnages ou aux contextes.



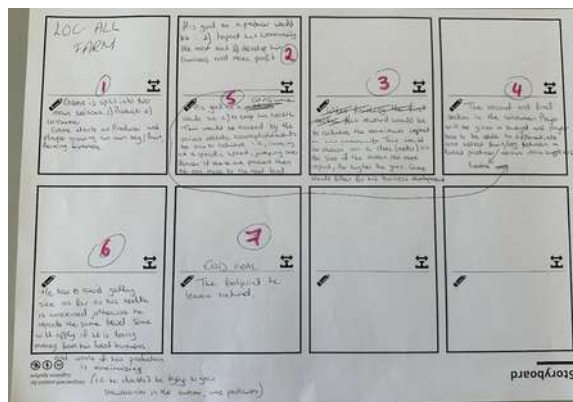
Co-funded by
the European Union



Utilisez ce processus narratif pour évaluer :

- L'expérience est-elle captivante et compréhensible ?
- Y a-t-il des moments de surprise ou de satisfaction ?
- L'histoire reflète-t-elle l'objectif pédagogique ?

Exemple tiré du test d'atelier – « EduEscape »



Une équipe a créé le storyboard de Loc All Farm, un jeu qui enseigne les choix alimentaires locaux et la consommation de produits de saison. Leur storyboard retraçait un parcours narratif à travers :

- L'objectif d'un agriculteur : maximiser son impact sur la communauté
- Des choix dictés par le marché et de véritables compromis
- Des scénarios façonnés par la santé, l'économie et l'environnement
- Un résultat gratifiant fondé sur des décisions à long terme

Le storyboard a permis de clarifier le parcours, les décisions et les motivations de l'utilisateur, faisant ainsi émerger de nouvelles perspectives sur l'expérience du joueur.

Points importants des commentaires des participants

- « La créativité et le travail d'équipe ont rendu cette étape vraiment amusante. »
- « Le travail d'équipe était excellent, nous devons nous mettre d'accord sur l'histoire et l'ordre. »
- « Qu'est-ce qui rend ce jeu unique et le distingue des autres ? » « Comment pouvons-nous transposer notre désir de partager des connaissances en quelque chose de ludique ? »

Ces réflexions montrent que le storyboard a encouragé les équipes à penser de manière à la fois critique et ludique. Il a permis de faire émerger les dimensions émotionnelles et narratives de leur solution, établissant un lien entre concept abstrait et interaction concrète.



Co-funded by
the European Union

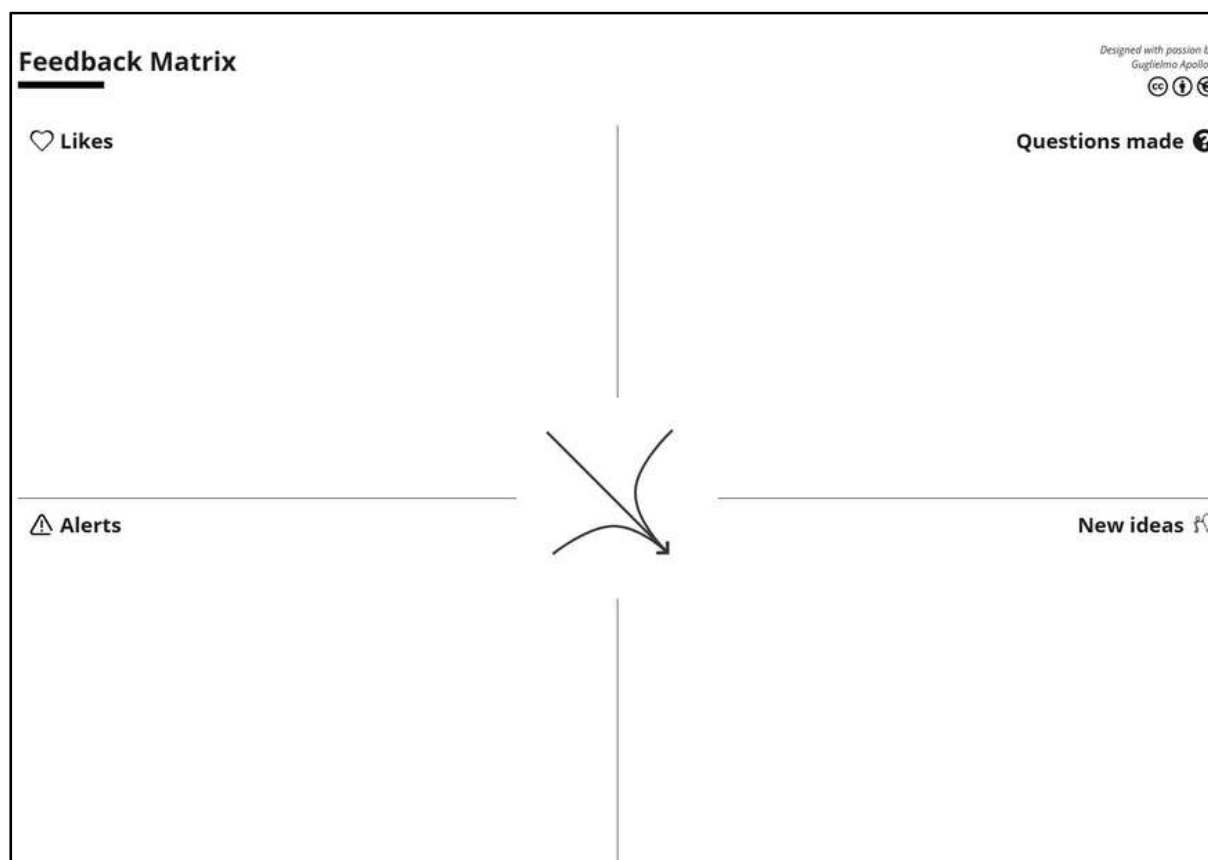


9 / Pré-prototypage (Présentations)

Ce module marque le moment où les idées quittent la page et prennent vie : visuellement, physiquement ou par la performance. Grâce au pré-prototypage, chaque équipe partage une représentation basse fidélité de son idée de jeu avec le groupe, en utilisant des croquis, des jeux de rôle, des accessoires ou des récits pour simuler le déroulement possible de l'expérience.

Le préprototypage ne vise pas une exécution impeccable : il s'agit de susciter des réactions, de recueillir des commentaires et de favoriser la fréquence. En concrétisant les idées, les participants obtiennent des informations essentielles sur la perception de leur concept, ce qui trouve un écho favorable et ce qui nécessite des améliorations.

Instructions aux participants



Chaque équipe présente son idée en 5 minutes. L'objectif est de transmettre l'expérience du jeu ou de l'outil de la manière la plus claire et la plus vivante possible, même si le travail est encore à l'état d'ébauche ou incomplet.



Vous pouvez choisir votre style de pré-prototypage préféré :

- Mettez en scène une courte séquence du jeu à l'aide d'accessoires simples ou de post-it.
- Simulez l'interaction d'un utilisateur avec l'outil.
- Racontez le parcours sous forme de storyboard ou de visite guidée.
- Utilisez des éléments physiques (cartes, objets, maquettes d'interfaces) pour illustrer le gameplay.

Mettez l'accent sur l'expression des mécanismes fondamentaux, de la dimension émotionnelle et de la valeur pédagogique de l'idée. Considérez cela comme une mini-présentation où le public « ressent » ce que serait l'utilisation de l'outil. Après chaque présentation, le reste du groupe est invité à donner un retour collectif à l'aide de la matrice de retour d'information (module 10), en consignant :

- Ce qui a fonctionné
- Ce qui a soulevé des questions
- Les risques apparus
- Et les idées que cela a inspirées

Points importants des commentaires des participants

Les séances de test ont démontré à quel point ce moment peut être puissant, tant pour les présentateurs que pour les spectateurs. Voici ce que certains participants ont partagé :

- « Les objectifs étaient clairement définis. Excellent travail d'équipe. »
- « Résumer et présenter l'idée aux autres. »
- « Sortez de l'ordinaire ! »
- « Très peu de temps pour créer et présenter l'histoire. »
- « Nous avons dû courir un peu, et tout le monde n'est peut-être pas à l'aise dans le jeu d'acteur. »

Ces commentaires soulignent l'importance du prototypage rapide pour révéler des atouts inattendus, des lacunes en matière de clarté et une énergie collaborative, tout en rappelant aux animateurs de tenir compte du confort des participants avec les activités axées sur la performance.



Annexe

A / Séances d'information : De la connaissance à l'action

La formation a débuté par deux séances d'introduction qui ont permis aux participants de se familiariser avec les enjeux concrets de la nutrition, de la santé et du développement durable. Ces séances ont combiné l'expertise de spécialistes et des données pratiques afin de définir une intention de changement claire, orientant ainsi la suite du processus de co-conception.

1. Repenser la nutrition et la santé à l'école

La première intervention a porté sur le fossé croissant entre les connaissances et les habitudes nutritionnelles, notamment chez les adolescents et les enseignants. S'appuyant sur des données transnationales issues du projet GARDENS, la session a mis en lumière des points clés :

- Confusion généralisée concernant les macronutriments, la taille des portions et l'hydratation, même parmi les enseignants.
- Forte consommation d'aliments transformés et de boissons sucrées, associée à une sous-utilisation de produits frais et d'eau.
- Inactivité physique : 81 % des adolescents ne respectent pas les recommandations de l'OMS, en particulier les filles, dont les niveaux d'activité sont systématiquement inférieurs à ceux des garçons dans tous les pays.
- Un double fardeau de malnutrition : la sous-nutrition et l'obésité coexistent, parallèlement à une augmentation des taux de troubles alimentaires, de stress et d'une mauvaise image corporelle pendant l'adolescence.

La session a mis l'accent sur la nécessité de donner aux enseignants les moyens d'être des modèles, de promouvoir l'éducation alimentaire et de faire des pratiques de santé comme le suivi de l'hydratation et l'activité physique une habitude scolaire quotidienne, et non une exception.



2. Alimentation durable : comment votre alimentation façonne le monde

La deuxième session a élargi son champ d'analyse pour explorer l'empreinte écologique de notre alimentation. Partant de la définition des régimes alimentaires durables de la FAO, elle a examiné comment les systèmes alimentaires peuvent nourrir à la fois les populations et la planète.

- La plupart des élèves et des enseignants ignorent comment les choix alimentaires ont un impact sur l'eau, la terre et la biodiversité.
- Des sujets comme les émissions de carbone, l'empreinte carbone des aliments et les déchets d'emballage sont rarement intégrés à l'éducation alimentaire.
- La production alimentaire représente 26 % des émissions mondiales de GES, utilise 70 % de l'eau douce et est la principale cause de perte de biodiversité due au changement d'affectation des terres.
- Malgré l'insécurité alimentaire croissante, 60 % du gaspillage alimentaire dans le monde a lieu dans les ménages, une tendance confirmée dans les pays partenaires de GARDENS, l'Italie et la Serbie affichant des niveaux de déchets ménagers particulièrement élevés.

Cette session a encouragé les participants à considérer leurs choix alimentaires comme des choix environnementaux, en soulignant comment même de petites actions, comme consommer local, lire les étiquettes ou réduire les déchets, peuvent avoir des répercussions importantes.



Co-funded by
the European Union



B / Cartes d'idées

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



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.

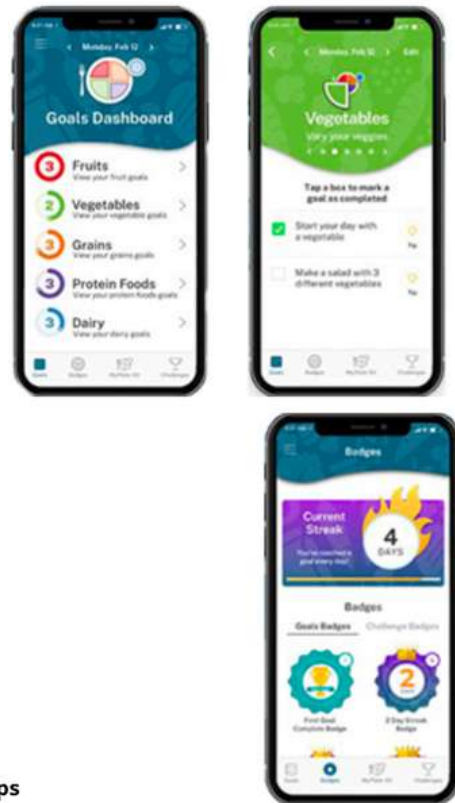
Educational Objective

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

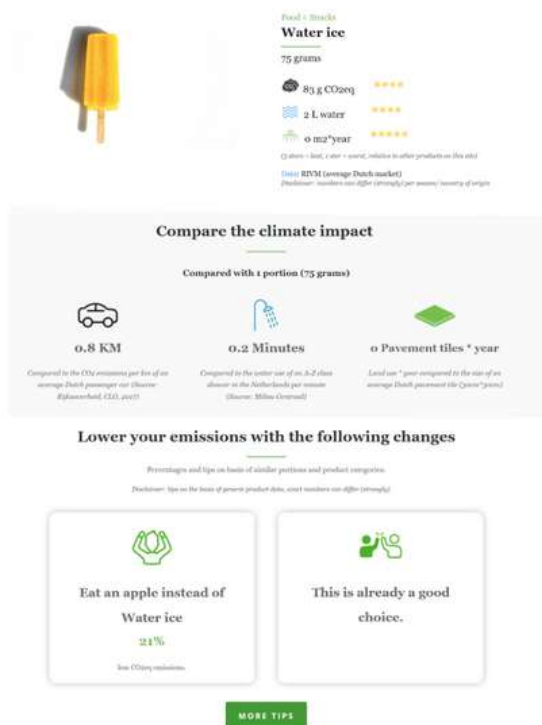
FoodFootprint lets learners search any food, instantly see its CO₂, water and land footprint, compare swaps, and get science-based tips to shrink their personal climate impact.

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’ CO₂ 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

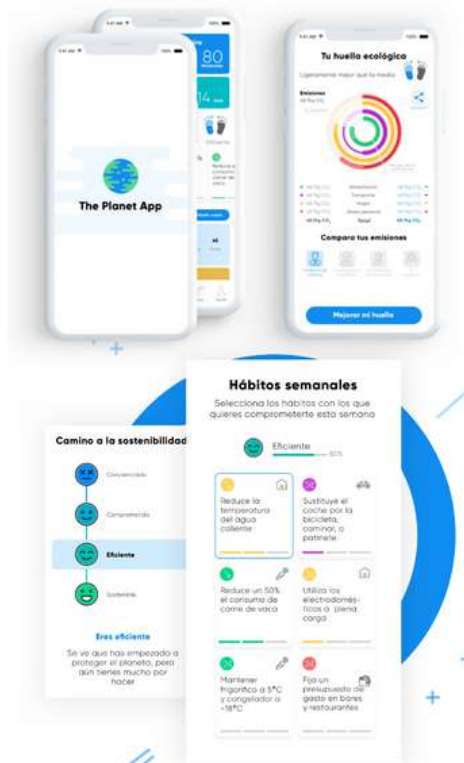
Planet App merges a carbon-footprint quiz, bite-size courses and weekly challenges so students track, plan and compete to lower food, travel and home emissions.

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 CO₂ 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 CO₂ 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



PARTENAIRES



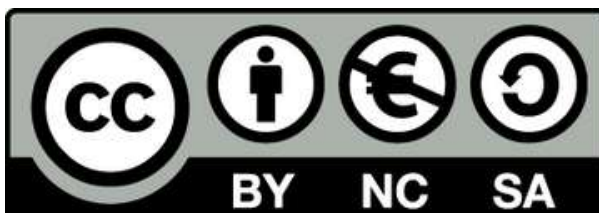
UNISS
UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI SASSARI



Co-funded by
the European Union



Open Educational Resources



CLAUDE DE NON-RESPONSABILITÉ

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées n'engagent que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ni de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues responsables.