



Co-funded by
the European Union

Gioco per dispositivi mobili EcoMinds

Guida per i formatori

1. Introduzione

EcoMinds è un gioco educativo per dispositivi mobili progettato per aiutare i giovani a sviluppare la consapevolezza della sostenibilità e le capacità decisionali nel contesto della transizione verde.

I giocatori assumono il ruolo di un manager aziendale e devono trovare un equilibrio tra:

- Impatto ambientale
- Benessere dei dipendenti
- Risorse finanziarie

Il gioco simula le sfide del mondo del lavoro reale, dove ogni decisione comporta un compromesso tra priorità economiche e ambientali.

Il gioco favorisce lo sviluppo di competenze chiave in materia di sostenibilità in linea con i quadri di riferimento europei.

2. Destinatari

Questa guida è destinata a:

- Operatori giovanili, formatori ed educatori
- Insegnanti e facilitatori che lavorano con i giovani (18-30 anni)

Non è richiesta alcuna conoscenza preliminare in materia di sostenibilità o di giochi.

3. Preparazione del formatore

Prima della sessione, il formatore dovrebbe:

- Familiarizzare con le meccaniche del gioco giocandoci almeno una volta
- Assicurarsi che tutti i partecipanti abbiano accesso a un dispositivo (smartphone o tablet) e a una connessione Internet



Co-funded by
the European Union

- Testare il gioco in anticipo per evitare problemi tecnici
- Preparare domande chiave per la discussione e la riflessione
- Rivedere gli obiettivi di apprendimento e pianificare come condurre la sessione

4. Obiettivi di apprendimento

Conoscenze

- Spiegare in che modo energia, rifiuti, acqua e trasporti influenzano le prestazioni di sostenibilità
- Descrivere almeno tre modi pratici per ridurre l'impatto ambientale in un contesto lavorativo

Competenze

- Applicare un processo decisionale strategico bilanciando azioni a breve termine e investimenti a lungo termine
- Analizzare i compromessi tra costi finanziari e impatto ambientale durante il gioco

Atteggiamenti

- Riflettere sul proprio ruolo nella transizione verde e nei futuri lavori verdi
- Dimostrare una maggiore consapevolezza dei comportamenti sostenibili nei contesti professionali

5. Come giocare

Questa sezione aiuta i formatori a spiegare le regole del gioco e a guidare i partecipanti durante il gioco.

Durata del gioco: il gioco dura **5 settimane (turni)**

Svolgimento settimanale del gioco: ogni settimana comprende 3 fasi:

1. Fase Evento (scegliere 1 opzione)
2. Fase di pianificazione (2 azioni: potenziamenti o compiti)
3. Fine della settimana (risultati)

I formatori dovrebbero spiegare brevemente questo ciclo prima dell'inizio del gioco.

1. Fase Evento

- Si verifica una situazione casuale
- Bisogna scegliere **1 delle 2 opzioni**
- Ogni opzione porta a conseguenze diverse



Co-funded by
the European Union

Suggerimento per il formatore: incoraggiare i partecipanti a riflettere sui compromessi e sui possibili rischi prima di prendere una decisione.

2. Fase di pianificazione

Ogni settimana, i partecipanti hanno a disposizione: **2 AZIONI**. Possono utilizzarle in due modi:

Miglioramenti (strategia a lungo termine)

- Costo in denaro
- Hanno un effetto permanente
- Creano un forte impatto

Rappresentano investimenti sostenibili.

Consiglio del formatore: Spiega che gli aggiornamenti sono importanti per il miglioramento a lungo termine, ma richiedono un'attenta gestione del budget.

Compiti (soluzioni a breve termine)

- Gratuito
- Ultima settimana
- **2 compiti = 1 azione**

Rappresentano decisioni operative temporanee.

Suggerimento per il formatore: sottolinea che le attività aiutano a gestire i problemi a breve termine, specialmente quando le risorse sono limitate.

3. Fine della settimana

- I risultati vengono calcolati automaticamente
- I partecipanti ricevono un feedback sulle loro prestazioni
- La prossima settimana ha inizio

Consiglio del formatore: incoraggiate i partecipanti a osservare i cambiamenti nell'impatto ambientale, nel morale e nel budget e a riflettere su come le loro decisioni abbiano influenzato i risultati.

6. Spiegazione del sistema di gioco

Questa sezione aiuta i formatori a spiegare i sistemi di gioco fondamentali e a evidenziare i punti chiave di apprendimento durante il gioco.

DAMASISTEM



Innovation
Footprint





Co-funded by
the European Union

Punteggio (Impatto ambientale)

- Misura la performance complessiva in termini di sostenibilità
- Valori più bassi indicano risultati ambientali migliori

Fattori principali:

- Energia
- Acqua
- Rifiuti
- Trasporti

Suggerimento per il formatore: Spiega che non tutti i fattori hanno lo stesso impatto (ad esempio, i rifiuti hanno un'influenza maggiore). Incoraggia i partecipanti a identificare quali azioni sono più efficaci.

Obiettivo didattico: I partecipanti comprendono in che modo le diverse aree operative contribuiscono all'impatto ambientale e come la loro riduzione migliori la sostenibilità.

Moralità dei dipendenti

- Influisce sulle prestazioni e sulle azioni disponibili
- Se il morale diminuisce:
 - I partecipanti perdono azioni
 - Sotto i 40 → **Game Over**

Consiglio del formatore: Sottolinea che le decisioni in materia di sostenibilità influenzano anche le persone, non solo l'ambiente.

Obiettivo didattico: i partecipanti esplorano l'importanza di bilanciare le prestazioni organizzative con il benessere dei dipendenti, riflettendo le dinamiche reali del posto di lavoro.

Budget

- Utilizzato per acquistare potenziamenti
- Guadagnato in base alle prestazioni

Suggerimento per il formatore: incoraggiare i partecipanti a riflettere attentamente su come allocare le risorse ed evitare di spendere troppo nelle prime fasi del gioco.

DAMASISTEM



Innovation
Footprint





Co-funded by
the European Union

Obiettivo didattico: i partecipanti sviluppano competenze di gestione delle risorse e pianificazione strategica, comprendendo che la sostenibilità richiede un processo decisionale in ambito finanziario.

7. Vincere e perdere

Questa sezione aiuta i formatori a spiegare i criteri di successo del gioco e a usarli come base per la riflessione e la discussione.

Condizioni di vittoria	I partecipanti vincono il gioco se completano con successo tutte e 5 le settimane (turni).
Condizione di sconfitta	I partecipanti perdono il gioco se il morale dei dipendenti scende al di sotto di 40, determinando la fine del gioco.

8. Strategia e apprendimento attraverso il gioco

Questa sezione aiuta i formatori a mettere in evidenza gli elementi chiave di apprendimento che emergono durante il gioco. Il gioco incoraggia i partecipanti a:

- Bilanciare le soluzioni a breve termine (compiti) con gli investimenti a lungo termine (aggiornamenti)
- Gestire in modo efficace le risorse finanziarie limitate
- Dare priorità alle aree ad alto impatto (ad es. riduzione dei rifiuti)
- Mantenere alto il morale dei dipendenti migliorando al contempo le prestazioni in materia di sostenibilità

Consiglio per il formatore: incoraggiare i partecipanti a:

- Spiegare il ragionamento alla base delle loro decisioni
- Confrontino le diverse strategie con quelle degli altri
- Riflettano su come le loro scelte abbiano influito sui risultati

9. Guida alla sessione di formazione

Struttura suggerita della sessione

Fase	Durata	Ruolo del formatore	Scopo
------	--------	---------------------	-------

DAMASISTEM



Innovation
Footprint





Co-funded by
the European Union

Introduzione	10-15 min	Presentare il gioco, spiegare il contesto della sostenibilità e delineare gli obiettivi di apprendimento	Preparare i partecipanti e stimolare le conoscenze pregresse
Svolgimento del gioco	30-40 min	Osservare i partecipanti, fornire supporto quando necessario, incoraggiare la riflessione durante il gioco	Consentire ai partecipanti di sperimentare il processo decisionale e la strategia
Debriefing	20-30 min	Facilitare la discussione, porre domande guida, collegare l'esperienza alla vita reale	Trasformare il gioco in apprendimento

Linee guida per la facilitazione

Fase introduttiva

Spiega brevemente il concetto di sostenibilità e l'obiettivo del gioco. Metti in chiaro che l'obiettivo principale è imparare, non vincere.

Fase di gioco

- Lascia che i partecipanti giochino da soli o in piccoli gruppi
- Evita di interrompere a meno che non sia necessario
- Incoraggia i partecipanti a riflettere prima di prendere decisioni e a osservare come le loro scelte influenzano i risultati

Fase di debriefing

- Condurre una discussione strutturata utilizzando domande guida
- Incoraggiare tutti i partecipanti a contribuire
- Aiutate i partecipanti a collegare l'esperienza di gioco alle situazioni della vita reale

10. Attività

Attività 1: Prima di giocare (Riscaldamento)

Durata: 5–10 minuti

Obiettivo: Attivare le conoscenze pregresse e collegare la sostenibilità alle esperienze di vita reale.



Co-funded by
the European Union

Istruzioni per il formatore:

- Poni ai partecipanti le domande riportate di seguito
- Moderare una breve discussione di gruppo
- Incoraggiare il confronto di più punti di vista
- Se lo si desidera, scrivere le idee chiave alla lavagna

Domande:

- Cosa significa sostenibilità nella vita quotidiana?
- Quali azioni possono ridurre l'impatto ambientale?
- In che modo le aziende influenzano il cambiamento climatico?

Risultato atteso:

I partecipanti iniziano a riflettere sulla sostenibilità e sono meglio preparati a partecipare al gioco.

Attività 2: Durante il gioco (Osservazione)

Durata: per tutta la durata del gioco

Obiettivo: incoraggiare il pensiero riflessivo e strategico durante il gioco.

Istruzioni per il formatore:

- Osservare i partecipanti senza interrompere il gioco
- Fornire supporto solo quando necessario
- Incoraggiare i partecipanti a spiegare le loro decisioni, se opportuno

Incoraggiare i partecipanti a:

- Riflettere sulle decisioni a breve termine rispetto a quelle a lungo termine
- Osservare come interagiscono budget, morale e sostenibilità
- Identificare i compromessi in ogni scelta

Risultato atteso: i partecipanti diventano più consapevoli del proprio processo decisionale e delle conseguenze delle proprie azioni.



Co-funded by
the European Union

Attività 3: Dopo il gioco (Debriefing e riflessione)

Durata: 15–20 minuti

Obiettivo: trasformare l'esperienza di gioco in un apprendimento significativo.

Istruzioni per il formatore:

- Facilitare una discussione strutturata
- Assicurarsi che tutti i partecipanti abbiano l'opportunità di contribuire
- Incoraggiare la riflessione piuttosto che le "risposte corrette"

Domande di discussione:

- Quale strategia avete seguito e perché?
- Qual è stata la decisione più difficile che hai dovuto prendere?
- Hai dato priorità all'ambiente, al budget o al morale?
- Cosa cambieresti se giocassi di nuovo?

Risultato atteso: I partecipanti collegano la loro esperienza di gioco alle sfide di sostenibilità del mondo reale e riflettono sul loro processo decisionale.

Suggerimento per la facilitazione

Incoraggia i partecipanti a:

- Confrontare le loro strategie con quelle degli altri
- Riflettere su approcci diversi
- Riconoscere che non esiste un'unica soluzione "corretta"

11. Domande di approfondimento

Queste domande aiutano i formatori a facilitare una riflessione più profonda e a collegare l'esperienza di gioco con situazioni di vita reale. Utilizzate queste domande durante la **fase di debriefing**, selezionandole in base al tempo a disposizione e al livello del gruppo. Incoraggiate una discussione aperta chiarendo che non ci sono risposte giuste o sbagliate e consentite ai partecipanti di sviluppare le idee degli altri per approfondire la riflessione.



Co-funded by
the European Union

Livello 1: Comprendere l'esperienza

- Quale strategia hai seguito durante il gioco?
- Qual è stata la decisione più difficile che hai dovuto prendere?
- Cosa ti ha sorpreso di più durante il gioco?

Scopo: aiutare i partecipanti a riflettere sulla loro esperienza immediata

Livello 2: Analisi delle decisioni

- Quali compromessi hai dovuto accettare?
- Hai dato priorità all'ambiente, al budget o al morale? Perché?
- In che modo le tue decisioni hanno influito sul risultato finale?

Obiettivo: Sviluppare il pensiero critico e l'analisi

Livello 3: Collegamento alla vita reale

- In che modo questo gioco è simile ai luoghi di lavoro reali?
- Perché è difficile trovare un equilibrio tra le priorità economiche e quelle ambientali?
- Quali sfide devono affrontare le organizzazioni per diventare più sostenibili?

Obiettivo: collegare l'esperienza di gioco ai contesti del mondo reale

Livello 4: Visione del futuro e impatto

- In che modo i giovani possono contribuire alla sostenibilità?
- Quali competenze sono necessarie per i lavori verdi?
- Cosa faresti di diverso in una situazione reale?

Obiettivo: incoraggiare la lungimiranza e la riflessione personale

Suggerimento per la facilitazione

Incoraggia i partecipanti a:

- Giustificare le loro risposte
- Ascoltare punti di vista diversi
- Riflettere su come il loro pensiero si è evoluto durante l'attività

12. Risultati di apprendimento (per la rendicontazione)

I seguenti risultati di apprendimento possono essere utilizzati dai formatori per valutare i progressi dei partecipanti e supportare la rendicontazione dell'impatto dell'apprendimento. I partecipanti saranno in grado di:

DAMASISTEM





Co-funded by
the European Union

- Descrivere i fattori chiave della sostenibilità (energia, rifiuti, acqua, trasporti) e il loro ruolo nell'impatto ambientale
- Spiegare in che modo le diverse decisioni influenzano le prestazioni di sostenibilità nel contesto lavorativo
- Dimostrare un pensiero strategico selezionando e adattando le azioni in base alle risorse disponibili
- Identificare e analizzare i compromessi tra fattori ambientali, sociali ed economici
- Riflettere sul proprio processo decisionale e sulla sua rilevanza rispetto alle sfide di sostenibilità della vita reale
- Dimostrare una maggiore consapevolezza del proprio ruolo nella transizione verde e nei futuri contesti professionali

Questi risultati contribuiscono allo sviluppo di competenze di sostenibilità in linea con il quadro europeo GreenComp, tra cui il pensiero sistemico, il pensiero critico e la responsabilità per la sostenibilità.

13. Strumento di valutazione

Questo strumento aiuta i formatori a valutare l'apprendimento dei partecipanti e a raccogliere feedback alla fine della sessione. Svolgi questa attività durante la fase finale di debriefing, consentendo ai partecipanti di rispondere oralmente attraverso una discussione di gruppo o per iscritto sotto forma di breve riflessione. I formatori possono prendere appunti o raccogliere le risposte a fini di valutazione e rendicontazione.

Chiedete ai partecipanti:

- Qual è stata la tua decisione migliore nel gioco e perché?
- Qual è stato il tuo errore più grande e cosa hai imparato da esso?
- Cosa hai imparato sulla sostenibilità e sul processo decisionale?
- Cosa applicheresti nella vita reale o in un contesto professionale?

14. Suggerimenti per il facilitatore

I seguenti consigli aiutano i formatori a facilitare efficacemente la sessione e a massimizzare i risultati di apprendimento.

- Mantenere le spiegazioni semplici e chiare per assicurarsi che tutti i partecipanti comprendano il gioco e i suoi obiettivi
- Incoraggiare una discussione aperta piuttosto che concentrarsi sulle risposte "giuste" o "sbagliate"



Co-funded by
the European Union

- Consentire ai partecipanti di imparare attraverso la sperimentazione e gli errori come parte del processo di apprendimento
- Invitare i partecipanti a spiegare e giustificare le loro decisioni durante o dopo il gioco
- Collegare l'esperienza di gioco a situazioni di vita reale e contesti lavorativi
- Sostenere i partecipanti con meno esperienza per garantire una partecipazione inclusiva
- Incoraggiare i partecipanti ad ascoltare prospettive diverse e a condividere le proprie idee
- Mantenere l'attenzione sull'apprendimento e sulla riflessione piuttosto che sulla vittoria nel gioco



DAMASISTEM



Innovation
Footprint

