



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



Guida al gioco per formatori EcoMinds



1

EcoMinds

“EcoMinds: Enhancing Climate Change Awareness and Solutions among Youth”

Durata: 01/05/2025 - 30/04/2026

Erasmus+ KA210-YOU - Partenariati su piccola scala nel settore della gioventù

Codice del progetto: 2024-3-TR01-KA210-YOU-000285858



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



Indice

1. Introduzione a EcoMinds.....	6
1.1 Informazioni sul gioco EcoMinds	6
1.2 Perché è stato sviluppato EcoMinds.....	6
1.3 A chi è rivolto il gioco?	7
1.4 Scopo della presente guida	7
2. Obiettivi di apprendimento.....	8
2.1 Conoscenze e comprensione	8
2.2 Sviluppo delle competenze	8
2.3 Atteggiamenti e responsabilità ambientale	9
2.4 Apprendimento attraverso il processo decisionale	9
2.5 Risultati di apprendimento attesi	10
3. Per iniziare.....	11
3.1 Cosa ti serve.....	11
3.2 Come accedere al gioco	11
3.3 Prima di iniziare il gioco.....	12
3.4 Comprendere lo svolgimento di base del gioco.....	12
3.5 Giocare da soli	13
3.6 Giocare in coppia o in piccoli gruppi.....	13
3.7 Lista di controllo per la preparazione del formatore.....	13
4. Interfaccia di gioco: pulsanti, icone e indicatori	15
4.1 Schermata principale del gioco.....	15
4.2 Schermata degli eventi.....	18
4.2.1 Elenco degli eventi e dei loro effetti.....	19
4.3 Schermata di pianificazione.....	20
4.3.1 Compiti.....	20
4.3.1.1 Elenco delle attività e dei loro effetti.....	21
4.3.2 Miglioramenti.....	21
4.4 Indicatori ambientali	23
4.4.1 Elenchi dei potenziamenti e loro effetti sugli indicatori ambientali.....	23
4.5 Compiti e potenziamenti: effetti temporanei vs effetti permanenti	24
4.6 Schermata dei risultati di fine settimana	25
4.7 Spiegazione dei pulsanti e delle icone	25
4.8 Tabella di riferimento rapido	26
4.9 I tre indicatori da controllare prima di ogni decisione	27



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



5. Come giocare a EcoMinds – Passo dopo passo	28
5.1 Fase 1 – Avvia il gioco	28
5.2 Fase 2 – Leggi l’evento settimanale.....	28
5.3 Fase 3 – Verifica la tua situazione	29
5.4 Fase 4 – Entra nella fase di pianificazione.....	30
5.5 Fase 5 – Decidere se utilizzare le attività.....	31
5.6 Fase 6 – Decidi se acquistare un potenziamento	31
5.7 Fase 7 – Usa le azioni a tua disposizione in modo strategico	32
5.8 Fase 8 – Concludi la settimana	32
5.9 Fase 9 – Esamina i risultati di fine settimana	33
5.10 Fase 10 – Passa alla settimana successiva	34
5.11 Fase 11 – Completa tutte e cinque le settimane.....	34
5.12 Breve riassunto del gameplay	35
5.13 Se stai giocando senza un trainer.....	35
6. Esempio: una settimana di gioco completa.....	37
7. Come utilizzare EcoMinds nella formazione.....	42
7.1 Struttura formativa consigliata.....	42
7.2 Fase 1 – Introduzione e preparazione	42
7.3 Fase 2 – Svolgimento del gioco.....	43
7.4 Osservazione del formatore durante lo svolgimento del gioco.....	43
7.5 Fase 3 – Riflessione e debriefing.....	44
7.6 Confronto tra strategie	44
7.7 Collegamento del gioco agli obiettivi di apprendimento	45
7.8 Conclusione dell’attività	45
8. Metodi per diversi gruppi target	47
8.1 Giovani di età compresa tra i 16 e i 18 anni	47
8.2 Giovani adulti di età compresa tra i 19 e i 30 anni	47
8.3 Partecipanti con conoscenze limitate in materia ambientale	48
8.4 Partecipanti con esperienza limitata nel campo del digitale o dei videogiochi	48
8.5 Partecipanti con minori opportunità.....	49
8.6 Studenti che apprendono in modo autonomo.....	49
8.7 Apprendimento in coppia e in piccoli gruppi	50
8.8 Operatori giovanili, formatori ed educatori	50
8.9 Matrice di adattamento suggerita.....	51
8.10 Scegliere il metodo appropriato	51



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



9. Risoluzione dei problemi	53
9.1 Problemi di installazione e accesso.....	53
9.2 Problemi di gioco.....	53
9.3 Comprendere i risultati inaspettati	54
9.4 Problemi durante le attività di gruppo	55
9.5 Prima di segnalare un problema tecnico	55
9.6 Lista di controllo per la risoluzione rapida dei problemi	56
10. Domande frequenti	57
10.1 È necessario avere conoscenze preliminari in materia di sostenibilità per giocare a EcoMinds?	57
10.2 Devo avere esperienza pregressa con i giochi?.....	57
10.3 Posso giocare a EcoMinds senza un formatore?.....	57
10.4 Quanto dura una partita?.....	57
10.5 Qual è l'obiettivo principale del gioco?.....	58
10.6 Che cos'è il K Score?.....	58
10.7 Che cos'è il morale dei dipendenti?.....	58
10.8 Qual è la differenza tra un'attività e un potenziamento?	58
10.9 Devo sempre scegliere un potenziamento invece di un'attività?	59
10.10 C'è sempre una sola decisione corretta?	59
10.11 Cosa succede se prendo una decisione sbagliata?.....	59
10.12 Posso rigiocare la partita?	59
10.13 Si può giocare a EcoMinds in gruppo?.....	60
10.14 Cosa devo fare se il mio gruppo non è d'accordo?	60
10.15 Cosa succede se non riesco ad acquistare un upgrade?	60
10.16 Su cosa dovrei concentrarmi mentre gioco?	60
10.17 Le prestazioni ambientali più elevate sono l'unico parametro di successo?	61
10.18 In che modo i formatori possono valutare ciò che i partecipanti hanno appreso?	61
10.19 Cosa devo fare dopo aver completato il gioco?	61
10.20 Dove posso trovare aiuto se il gioco non funziona?	61
11. Pre-test e post-test	63
11.1 Istruzioni per i partecipanti	63
11.2 Pre-test	64
11.3 Post-test.....	65
11.4 Domande aggiuntive di riflessione per il post-test	66
11.5 Misurazione dei progressi nell'apprendimento.....	66



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



11.6 Valutazione a livello di gruppo.....	67
11.7 Modalità di somministrazione raccomandate	67
11.8 Protezione dei dati e uso etico	68
12. Griglia di valutazione dei partecipanti	69
12.1 Criteri di valutazione.....	69
12.2 Griglia di valutazione.....	69
12.3 Punteggio	71
12.4 Modulo di valutazione dei partecipanti.....	71
12.5 Elementi di valutazione.....	72
13. Modulo di osservazione del formatore.....	73
13.1 Istruzioni per i formatori.....	73
13.2 Modulo di osservazione	74
13.3 Osservazione generale	75
13.4 Utilizzo dei risultati dell'osservazione.....	75
13.5 Relazione tra i tre strumenti di valutazione	76
14. Debriefing e riflessione	77
14.1 Struttura consigliata per il debriefing	77
14.2 Fase 1 – Cosa è successo?.....	77
14.3 Fase 2 – Perché è successo?.....	78
14.4 Fase 3 – Cosa ci dice questo riguardo alla sostenibilità?	78
14.5 Fase 4 – Dal gioco alla vita reale	79
14.6 Confronto tra diverse strategie.....	79
14.7 Collegare EcoMinds alle competenze ecologiche	80
14.8 Attività di riflessione individuale.....	80
14.9 Dalla riflessione all'azione	81
14.10 Linee guida per i formatori	81



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



1. Introduzione a EcoMinds

1.1 Informazioni sul gioco EcoMinds

EcoMinds è un gioco di simulazione didattico sviluppato nell'ambito del progetto EcoMinds per aiutare i giovani ad approfondire il tema della sostenibilità attraverso processi decisionali pratici. Anziché presentare la sostenibilità ambientale solo come conoscenza teorica, il gioco pone i giocatori in situazioni realistiche in cui le loro scelte hanno conseguenze ambientali, economiche e sociali.

Nel gioco, i giocatori assumono la responsabilità di gestire un ufficio e sono chiamati a migliorarne le prestazioni in termini di sostenibilità. Nel corso della simulazione, prendono decisioni relative ad aree chiave quali **l'uso dell'energia, il consumo idrico, la gestione dei rifiuti e i trasporti**, tenendo conto al contempo delle risorse finanziarie disponibili e del benessere dei dipendenti.

La sfida centrale di EcoMinds non consiste quindi semplicemente nello scegliere l'opzione più rispettosa dell'ambiente. I giocatori devono imparare a **bilanciare le prestazioni ambientali, i vincoli di bilancio e il morale dei dipendenti**, riflettendo i tipi di compromessi che le organizzazioni possono trovarsi ad affrontare quando implementano pratiche sostenibili.

6

1.2 Perché è stato sviluppato EcoMinds

EcoMinds è stato ideato per trasformare la consapevolezza ambientale in **apprendimento attivo e processo decisionale**. Il gioco offre un ambiente sicuro in cui i giocatori possono sperimentare diverse scelte, osservarne le conseguenze e riconsiderare le proprie strategie senza correre rischi nel mondo reale.

Attraverso questo approccio, EcoMinds mira ad aiutare i partecipanti a comprendere che la sostenibilità non dipende solo dalla consapevolezza dei problemi ambientali, ma anche dalla capacità di:

- identificare azioni concrete a favore dell'ambiente;
- confrontare soluzioni alternative;
- comprendere le conseguenze delle diverse scelte;
- gestire risorse limitate;
- riconoscere gli impatti a breve e a lungo termine;
- conciliare le considerazioni ambientali, economiche e sociali; e
- collegare le decisioni individuali e organizzative a obiettivi di sostenibilità più ampi.

Il gioco favorisce quindi lo sviluppo di competenze quali **il pensiero critico, la risoluzione dei problemi, il processo decisionale strategico, il pensiero sistemico e la responsabilità ambientale**.



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



1.3 A chi è rivolto il gioco?

EcoMinds è progettato principalmente per **i giovani di età compresa tra i 16 e i 30 anni**, compresi i giovani con minori opportunità, in linea con i gruppi target del progetto EcoMinds. Può essere utilizzato anche da **operatori giovanili, educatori, formatori e altri professionisti che lavorano con i giovani** come risorsa di apprendimento non formale per l'educazione ambientale e alla sostenibilità.

Il gioco può essere utilizzato:

- individualmente per **l'apprendimento autonomo**;
- in coppia o in piccoli gruppi;
- nell'ambito di un workshop o di un corso di formazione guidato;
- come introduzione a tematiche ambientali e di sostenibilità; oppure
- come attività pratica a supporto di discussioni su luoghi di lavoro sostenibili, competenze ecologiche e processi decisionali responsabili.

È importante sottolineare che il gioco è progettato in modo tale che i partecipanti possano giocare anche **in modo autonomo, senza la presenza costante di un formatore**. Per questo motivo, la presente guida include istruzioni dettagliate, spiegazioni delle schermate di gioco, dei pulsanti e degli indicatori, esempi e indicazioni per la risoluzione dei problemi.

7

1.4 Scopo della presente guida

La Guida al gioco per formatori di EcoMinds ha due finalità complementari.

In primo luogo, funge da **manuale pratico del gioco**, fornendo a giocatori e formatori le informazioni necessarie per comprendere e utilizzare EcoMinds. Le sezioni seguenti illustrano l'interfaccia di gioco, i pulsanti e gli indicatori, lo svolgimento del gioco, le attività, i potenziamenti e le decisioni che i giocatori devono affrontare durante la simulazione.

In secondo luogo, funge da **kit di strumenti didattici e di facilitazione** per formatori, educatori e operatori giovanili. Fornisce metodi per integrare EcoMinds nelle attività didattiche, adattandone l'uso a diversi gruppi target, favorendo l'accessibilità e l'inclusione, facilitando la riflessione e valutando i risultati dell'apprendimento.

La guida contiene inoltre risorse pratiche per la valutazione, tra cui **strumenti per i test preliminari e finali, una griglia di valutazione e un modulo di osservazione per i formatori**, che consentono a questi ultimi di valutare l'apprendimento, il coinvolgimento e lo sviluppo delle competenze relative alla sostenibilità da parte dei partecipanti.

In definitiva, EcoMinds non mira semplicemente a insegnare ai giocatori **cosa significhi la sostenibilità**, ma a incoraggiarli a sperimentare le sfide legate **al prendere decisioni sostenibili nella pratica**.



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



2. Obiettivi di apprendimento

EcoMinds utilizza l'apprendimento basato sulla simulazione per aiutare i partecipanti a sviluppare le conoscenze, le competenze e gli atteggiamenti necessari per comprendere e rispondere alle sfide ambientali. Gestendo un ambiente di lavoro virtuale, i giocatori sono incoraggiati a riflettere su come le decisioni organizzative quotidiane possano influenzare **le prestazioni ambientali, le risorse finanziarie e il benessere dei dipendenti**.

Gli obiettivi di apprendimento sono organizzati attorno a tre dimensioni: **conoscenze, competenze e atteggiamenti**.

2.1 Conoscenze e comprensione

Completando il gioco EcoMinds e le relative attività didattiche, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:

- comprendere in che modo le attività quotidiane sul posto di lavoro possano influire sull'ambiente;
- identificare gli impatti ambientali associati **all'uso dell'energia, al consumo idrico, alla gestione dei rifiuti e ai trasporti**;
- riconoscere le misure concrete che le organizzazioni e i singoli individui possono adottare per ridurre la propria impronta ambientale;
- comprendere l'importanza dell'efficienza delle risorse e del consumo responsabile;
- riconoscere la relazione tra sostenibilità ambientale, considerazioni economiche e benessere dei dipendenti;
- comprendere che le misure di sostenibilità possono produrre **effetti sia a breve che a lungo termine**;
- riconoscere che le sfide ambientali richiedono spesso una combinazione di azioni individuali, misure organizzative e risposte politiche più ampie.

2.2 Sviluppo delle competenze

Attraverso il gioco e la riflessione, i partecipanti dovrebbero sviluppare e mettere in pratica:

- **Processo decisionale** – scegliere tra diverse linee d'azione tenendo conto delle loro possibili conseguenze.
- **Pensiero critico** – esaminare le opzioni disponibili anziché scegliere automaticamente la soluzione più ovvia.
- **Risoluzione dei problemi** – rispondere alle sfide ambientali e organizzative presentate durante il gioco.
- **Pensiero sistemico** – riconoscere che i cambiamenti in un'area possono influire su altri aspetti di un'organizzazione.



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



- **Gestione delle risorse** – prendere decisioni nel rispetto dei vincoli finanziari e operativi.
- **Pensiero strategico** – trovare un equilibrio tra le esigenze immediate e gli obiettivi di sostenibilità a lungo termine.
- **Definizione delle priorità** – decidere quali interventi ambientali debbano essere attuati quando le risorse sono limitate.
- **Riflessione** – valutare le conseguenze delle decisioni precedenti e adeguare di conseguenza le scelte future.

2.3 Atteggiamenti e responsabilità ambientale

EcoMinds mira inoltre a incoraggiare i partecipanti a:

- sviluppino un senso più forte di **responsabilità ambientale**;
- riconoscere che le azioni individuali e collettive possono contribuire al miglioramento ambientale;
- diventino più disposti a tenere conto della sostenibilità nel prendere le decisioni quotidiane;
- apprezzare l'importanza di un uso responsabile delle risorse naturali e organizzative;
- comprendere il valore della cooperazione e della responsabilità condivisa nell'affrontare le sfide ambientali;
- diventare più aperti a modificare comportamenti e pratiche quando sono disponibili alternative più sostenibili.

9

2.4 Apprendimento attraverso il processo decisionale

Un obiettivo centrale dell'apprendimento di EcoMinds è dimostrare che il processo decisionale sostenibile comporta spesso **dei compromessi**.

Ai giocatori non viene semplicemente chiesto di individuare l'opzione preferibile dal punto di vista ambientale. Devono considerare contemporaneamente diverse dimensioni:

Prestazioni ambientali – In che modo la decisione influirà su energia, acqua, rifiuti, trasporti o sulle prestazioni ambientali complessive del luogo di lavoro?

Impatto economico – L'organizzazione può permettersi l'intervento e come dovrebbero essere allocate le risorse limitate?

Impatto sociale – In che modo la decisione potrebbe influire sui dipendenti e sul morale sul posto di lavoro?

Attraverso decisioni ripetute e il feedback fornito dal gioco, i partecipanti possono osservare che una soluzione che offre buoni risultati in una dimensione può creare difficoltà in un'altra. Ciò favorisce una comprensione più realistica della sostenibilità come processo di **bilanciamento tra considerazioni ambientali, economiche e sociali**.



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



2.5 Risultati di apprendimento attesi

Dopo aver completato l'esperienza formativa EcoMinds, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:

1. **Identificare** i principali impatti ambientali associati alle attività sul posto di lavoro.
2. **Riconoscere** misure pratiche per migliorare le prestazioni ambientali.
3. **Confrontare** diverse opzioni di sostenibilità e le loro potenziali conseguenze.
4. **Spiegare** in che modo i fattori ambientali, economici e sociali possono interagire nel processo decisionale.
5. **Dare priorità** alle misure di sostenibilità quando le risorse sono limitate.
6. **Valutare** i risultati delle proprie decisioni e adeguare la propria strategia di conseguenza.
7. **Applicare** gli insegnamenti tratti dalla simulazione alle decisioni ambientali nei luoghi di lavoro reali e nella vita quotidiana.
8. **Riflettere** sul proprio ruolo nel contribuire a pratiche più sostenibili.

Questi risultati di apprendimento costituiscono anche la base per il **pre-test, il post-test, la griglia di valutazione e il modulo di osservazione del formatore** presentati più avanti in questa guida, consentendo di valutare l'esperienza di apprendimento in modo strutturato e misurabile.





Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



3. Per iniziare

Questa sezione fornisce le informazioni di base necessarie per prepararsi e iniziare a utilizzare il gioco EcoMinds. EcoMinds può essere giocato **individualmente o nell'ambito di un'attività didattica guidata**. Prima di iniziare, i formatori e i partecipanti dovrebbero assicurarsi che il gioco sia accessibile e di averne compreso l'obiettivo di base.

3.1 Cosa ti serve

Per giocare a EcoMinds, i partecipanti hanno bisogno di:

- uno **smartphone o un tablet** compatibile;
- il gioco EcoMinds installato sul dispositivo;
- una carica della batteria sufficiente per tutta la durata dell'attività;
- una connessione a Internet, ove necessaria per l'installazione o il funzionamento del gioco;
- e
- circa **30–40 minuti** di gioco se utilizzato nell'ambito di una sessione di formazione.

Non è richiesta alcuna esperienza di gioco precedente né conoscenze specialistiche in materia di sostenibilità. Il gioco è progettato per presentare le sfide relative alla sostenibilità attraverso il gameplay e il processo decisionale.

11

3.2 Accesso al gioco

EcoMinds è disponibile come applicazione mobile. Prima di una sessione di formazione, i formatori dovrebbero assicurarsi che i partecipanti abbiano tempo sufficiente per installare e avviare il gioco.

Preparazione consigliata:

1. Installare EcoMinds sul dispositivo.
2. Aprire l'applicazione e assicurarsi che si avvii correttamente.
3. Verificare che l'interfaccia del gioco venga visualizzata correttamente.
4. Assicurarsi che il dispositivo disponga di carica sufficiente.
5. Se si gioca in un ambiente di formazione, completare questi controlli prima della sessione programmata per ridurre al minimo i ritardi.

Scarica il gioco per dispositivi mobili EcoMinds

Android:

[Scarica EcoMinds per Android](#)

iOS:

[Scarica EcoMinds dall'App Store di Apple](#)



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



Per i formatori: provate il gioco almeno una volta prima di condurre una sessione. Questo vi aiuterà a familiarizzare con lo svolgimento del gioco, gli indicatori, gli eventi, i compiti e i potenziamenti prima di affiancare i partecipanti. Questa raccomandazione è inclusa anche nella Guida per i formatori già esistente.

3.3 Prima di iniziare il gioco

Prima che i partecipanti inizino, presentate la sfida centrale di EcoMinds.

Nel gioco, il giocatore assume il ruolo di un **responsabile aziendale o di un responsabile d'ufficio** incaricato di prendere decisioni che influenzano la sostenibilità e il funzionamento dell'ambiente di lavoro. Il giocatore deve tenere conto di tre dimensioni interconnesse:

- **Impatto ambientale**
- **Il morale dei dipendenti**
- **Risorse finanziarie**

L'obiettivo non è semplicemente quello di spendere il meno possibile o di scegliere sempre l'opzione che sembra più rispettosa dell'ambiente. Per giocare con successo, i partecipanti devono valutare i **compromessi tra le priorità ambientali, sociali ed economiche**.

12

3.4 Comprendere lo svolgimento di base del gioco

Secondo l'attuale struttura del gioco, una partita completa dura **cinque settimane (turni)**. Ogni settimana si articola in tre fasi principali:

1. Fase Evento → 2. Fase di Pianificazione → 3. Risultati di fine settimana

Durante la **Fase degli eventi**, viene presentata una situazione e il giocatore deve decidere come reagire.

Durante la **Fase di Pianificazione**, il giocatore decide come utilizzare le azioni a sua disposizione, inclusi i compiti a breve termine e i potenziamenti a più lungo termine.

Alla **fine della settimana**, il gioco calcola i risultati delle decisioni del giocatore. Il giocatore può quindi osservare i cambiamenti nelle prestazioni ambientali, nel morale dei dipendenti e nelle risorse disponibili prima di passare alla settimana successiva.

Lo stesso processo si ripete fino al completamento della simulazione di cinque settimane o al raggiungimento di una condizione di fine partita.



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



3.5 Gioco individuale

EcoMinds può essere utilizzato per **l'apprendimento autonomo** senza la supervisione continua di un formatore.

Quando si gioca in modo indipendente, i partecipanti dovrebbero:

1. Leggere attentamente ogni evento prima di selezionare un'opzione.
2. Verificare gli indicatori principali prima di prendere una decisione.
3. Considerare sia le conseguenze immediate che quelle potenziali a lungo termine.
4. Esaminare le attività e i potenziamenti disponibili.
5. Utilizzare le azioni disponibili in modo strategico.
6. Osservare come cambiano gli indicatori alla fine di ogni settimana.
7. Riflettere su quali decisioni hanno prodotto conseguenze positive o negative.
8. Adattare la strategia per la settimana successiva.

I partecipanti dovrebbero evitare di affrettare lo svolgimento del gioco. Il valore didattico deriva dal considerare **perché un'opzione potrebbe essere preferibile a un'altra e quali conseguenze possa comportare ciascuna decisione**.

3.6 Giocare in coppia o in piccoli gruppi

EcoMinds può essere giocato anche in modo collaborativo. In questa modalità, i partecipanti dovrebbero discutere ogni decisione importante prima di scegliere un'opzione.

Il formatore può chiedere ai gruppi di raggiungere un accordo ponendosi tre domande:

Che effetto avrà questa decisione sulle nostre prestazioni ambientali?

Possiamo permettercelo?

In che modo potrebbe influire sui nostri dipendenti?

Il gioco di gruppo può essere particolarmente utile per sviluppare le capacità di comunicazione, negoziazione e processo decisionale collaborativo.

3.7 Lista di controllo per la preparazione del formatore

Prima di utilizzare EcoMinds in un'attività formativa, i formatori dovrebbero verificare quanto segue:

- ☐ Ho giocato a EcoMinds almeno una volta.
- ☐ Il gioco è stato testato sui dispositivi che verranno utilizzati.
- ☐ I partecipanti hanno accesso al gioco.
- ☐ I dispositivi sono carichi e pronti all'uso.
- ☐ Ho compreso il funzionamento di base del gioco.
- ☐ Conosco gli indicatori principali.



- ☐ Ho esaminato gli obiettivi didattici.
- ☐ Ho preparato il pre-test, se verrà utilizzato.
- ☐ Ho selezionato domande appropriate per la riflessione e il debriefing.
- ☐ Ho preparato una soluzione alternativa per i partecipanti che necessitano di ulteriore supporto o che non hanno accesso a un dispositivo personale.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



4. Interfaccia di gioco: pulsanti, icone e indicatori

L'interfaccia di EcoMinds fornisce ai giocatori le informazioni necessarie per gestire il proprio ambiente di lavoro virtuale e prendere decisioni relative alla sostenibilità. Comprendere le schermate principali, i pulsanti e gli indicatori prima di iniziare rende più facile giocare in modo autonomo e interpretare le conseguenze di ogni decisione.

4.1 Schermata principale del gioco



15

La schermata principale del gioco offre una panoramica della situazione attuale del giocatore. Prima di prendere decisioni, i giocatori dovrebbero controllare le informazioni visualizzate su questa schermata, in particolare le proprie prestazioni ambientali, il morale dei dipendenti, il budget disponibile e la fase attuale del gioco.

1. Impatto ambientale / Punteggio K



Il Punteggio K rappresenta le prestazioni ambientali complessive dell'ambiente di lavoro. È influenzato da quattro principali aree ambientali:

- Energia
- Acqua
- Rifiuti
- Trasporti

Valori più bassi del K Score indicano una migliore prestazione ambientale. I giocatori dovrebbero quindi valutare in che modo le loro decisioni possano ridurre l'impatto ambientale nel corso del gioco.



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Ogni settimana il K Score diminuisce, quindi i giocatori devono stare al passo con l'andamento del K Score. La tabella sottostante mostra il K Score per ogni settimana:

Settimana n.	Punteggio K
1	145
2	136
3	128
4	118
5	108

I giocatori possono tenere traccia del punteggio K controllando l'icona corrispondente sulla schermata di gioco. Se si desidera calcolare il punteggio K, la formula è la seguente:

- $K = E + (0,5 \times W) + (1,2 \times W_a) + T$

2. Morale dei dipendenti



Questo indicatore mostra il benessere e il morale dei dipendenti. Le decisioni che incidono negativamente sui dipendenti possono ridurre il morale e influenzare l'andamento del gioco.

I giocatori dovrebbero evitare di concentrarsi esclusivamente sulle prestazioni ambientali o sui risparmi finanziari. Le decisioni organizzative sostenibili dovrebbero tenere conto anche dei loro effetti sulle persone.

Importante: secondo le attuali regole di gioco documentate in questa guida, se il morale dei dipendenti scende al di sotto di **40**, il gioco termina.

3. Bilancio



Il budget rappresenta le risorse finanziarie a disposizione del giocatore. È particolarmente importante quando si acquistano potenziamenti.

Prima di selezionare un potenziamento, i giocatori dovrebbero verificare di disporre di risorse sufficienti e valutare se sia preferibile spendere subito piuttosto che risparmiare risorse per le fasi successive del gioco.

4. Azioni disponibili



Durante la Fase di Pianificazione, i giocatori hanno a disposizione un numero limitato di azioni. I giocatori ricevono **due azioni a settimana**, che possono essere utilizzate per potenziamenti o attività.

Consiglio per il giocatore: prima di compiere un'azione, controlla tutti i tuoi indicatori. Una decisione che migliora un aspetto potrebbe creare uno svantaggio in un altro.

5. Settimana / Turno



Il gioco si svolge nell'arco di **cinque settimane (turni)**. L'indicatore della settimana aiuta i giocatori a comprendere i propri progressi nella simulazione.

6. Impostazioni



Questo pulsante ti porterà alla pagina delle impostazioni, dove potrai regolare l'audio, cambiare la lingua dell'app, accedere alle istruzioni di gioco tramite "Come si gioca", rivedere il video introduttivo e uscire dal gioco.

7. Metriche



Il giocatore deve ridurre il più possibile i punti relativi a Energia (E), Acqua (W), Rifiuti (Wa) e Trasporti (T).

Le metriche sono influenzate da tre principali processi decisionali: Aggiornamenti, Attività ed Eventi.

8. Azioni rapide



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



Gli aggiornamenti e le attività si trovano nella schermata principale per un accesso più agevole. Ulteriori dettagli sono forniti nella sezione 5.4 Fase 4 – Entra nella fase di pianificazione.

4.2 Schermata degli eventi



All'inizio di ogni settimana, al giocatore viene presentato un evento o una situazione. Il giocatore deve esaminare la situazione e scegliere tra le risposte disponibili.

① Descrizione dell'evento

Leggi attentamente la situazione. L'evento presenta una sfida sul posto di lavoro che richiede una decisione.



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



② Opzioni disponibili

Al giocatore vengono presentate **due opzioni** e deve selezionarne una.

③ Pulsante di selezione

Tocca l'opzione preferita per prendere la decisione e proseguire.

Scelte diverse possono portare a conseguenze diverse per l'ambiente di lavoro.

Prima di selezionare un'opzione, considera:

Cosa potrebbe accadere agli indicatori ambientali?

Questa decisione potrebbe influire sul morale dei dipendenti?

Quali potrebbero essere le conseguenze finanziarie?

Questa decisione è vantaggiosa solo nel breve termine o potrebbe avere anche effetti a più lungo termine?

4.2.1 Elenco degli eventi e dei loro effetti

Gli eventi e i loro effetti sulle metriche sono riportati nella tabella sottostante.

19

Straordinari eccessivi		
Opzioni	Impatto 1	Impatto 2
A) Proseguire con gli straordinari	Trasporti -5%	Morale -6
B) Limitare gli straordinari	Morale +3	Energia +8%
Ondata di caldo		
Opzioni	Impatto 1	Impatto 2
A) Accendere l'aria condizionata	Energia +8%	Morale +3
B) Attivare la modalità risparmio	Energia -4%	Morale -4
Crisi dei trasporti		
Opzioni	Impatto 1	Impatto 2
A) Consentire l'uso dell'auto privata	Trasporti +10	Morale +3
B) Promuovere i mezzi pubblici	Trasporti -5	Morale +3
Settimana dell'ambiente		
Opzioni	Impatto 1	Impatto 2
A) Lanciare una campagna di sensibilizzazione	Rifiuti -5%	Morale -3
B) Non fare nulla	Morale +3	Energia +8%



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



4.3 Schermata di pianificazione



Dopo aver reagito all'evento della settimana, il giocatore entra nella **Fase di Pianificazione**. È qui che il giocatore decide come utilizzare le azioni disponibili e può scegliere tra **Compiti** e **Potenziamenti**.

20

4.3.1 Compiti



Le attività rappresentano misure operative a breve termine:

- le attività non richiedono spese di bilancio;
- il loro effetto dura una settimana;



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



- due compiti corrispondono a un'azione.



Prima di selezionare un'attività, valutare se essa risolva un problema immediato e in che modo possa influenzare le prestazioni ambientali della settimana.

21

4.3.1.1 Elenco delle attività e dei loro effetti

Le attività influiscono solo sulla settimana in cui vengono selezionate. Non dimenticare che un punto d'azione equivale a due attività.

Nome dell'attività	Impatto
Audit energetico	Energia -4%
Formazione della squadra	Morale +3
Controllo degli sprechi	Rifiuti -5%
Controllo dell'acqua	Acqua -4%

4.3.2 Miglioramenti



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



I miglioramenti rappresentano investimenti a lungo termine nella sostenibilità del luogo di lavoro:

- le migliori richiedono risorse finanziarie;
- hanno un effetto permanente;
- producono impatti più significativi nel lungo periodo.

22

Prima di procedere all'acquisto di un aggiornamento, verificare:

Costo → Effetto previsto → Budget disponibile → Settimane rimanenti

Consiglio strategico: le attività possono aiutare a soddisfare le esigenze immediate, mentre i potenziamenti possono portare a miglioramenti a più lungo termine. Per giocare in modo efficace è necessario trovare un equilibrio tra questi due approcci.



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



4.4 Indicatori ambientali



EcoMinds monitora le prestazioni ambientali in quattro aree operative:

 **Energia** – rappresenta l’impatto ambientale associato al consumo energetico sul posto di lavoro.

 **Acqua** – rappresenta l’impatto associato al consumo idrico.

 **Rifiuti** – rappresenta l’impatto associato alla produzione e alla gestione dei rifiuti.

 **Trasporti** – rappresenta l’impatto associato ai trasporti.

Le scelte, le attività e i potenziamenti del giocatore possono influenzare queste aree e, di conseguenza, incidere sulle prestazioni ambientali complessive.

Importante: i diversi fattori ambientali non hanno necessariamente la stessa influenza sul Punteggio K. I giocatori dovrebbero quindi considerare l’effetto combinato delle loro decisioni su Energia, Acqua, Rifiuti e Trasporti, anziché dare per scontato che tutti i fattori contribuiscano in egual misura.

4.4.1 Elenchi dei potenziamenti e loro effetti sugli indicatori ambientali

Ogni potenziamento ha un impatto su almeno un indicatore. Tutti i potenziamenti sono classificati e i loro effetti sono riportati di seguito:



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall’Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un’approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l’uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Parametro	Miglioramento	Costo	Impatto su				
			Energia	Acqua	Rifiuti	Trasporti	Morale
Energia	Presa intelligente	600	-5	-	-	-	-
	Termostato intelligente	1000	-8	-	-	-	+2
	A LED	500	-5	-	-	-	+1
	Pannello solare	1800	-12	-	-	-	-
	Timer per condizionatore	1100	-8	-3	-	-	-
Acqua	Mini impianto per acque grigie	1200	-	-8	-	-	-
	Aeratore e sensore	500	-	-5	-	-	-
Rifiuti	Stazione di separazione	1000	-	-	-8	-	-
Trasporti	Programma di incentivi per le biciclette	900	-	-	-	-8	+2
	Sostegno ai trasporti pubblici	1100	-	-	-	-10	-
	Stazioni di ricarica per veicoli elettrici	2000	-	-	-	-12	+2

4.5 Compiti e potenziamenti: effetti temporanei vs effetti permanenti

Una delle distinzioni più importanti in EcoMinds è quella tra **attività** e **potenziamenti**.

Caratteristiche	Compiti	Potenziamenti
Scopo	Intervento operativo a breve termine	Miglioramento a lungo termine
Costo di bilancio	Nessun costo di bilancio secondo la guida attuale	Richiede un costo di bilancio
Durata	Una settimana	Permanente
Utilizzo dell'azione	2 attività = 1 azione	1 potenziamento = 1 azione
Ruolo strategico	Rispondere alle esigenze immediate	Creare benefici a lungo termine

Questa distinzione incoraggia i giocatori a valutare **le decisioni a breve termine rispetto a quelle a lungo termine**.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



4.6 Schermata dei risultati di fine settimana



Alla fine di ogni settimana, il gioco calcola automaticamente le conseguenze delle decisioni del giocatore.

Utilizza questa schermata per esaminare cosa è cambiato durante la settimana.

I giocatori dovrebbero verificare:

- ① **Prestazioni ambientali** – L'impatto ambientale è migliorato o peggiorato?
- ② **Morale dei dipendenti** – In che modo le decisioni hanno influito sui dipendenti?
- ③ **La tua ricompensa** – Quanto denaro ti viene assegnato?
- ④ **Risultato complessivo / Punteggio K** – La strategia scelta ha prodotto il risultato atteso?

Non passare subito alla settimana successiva. Prenditi qualche istante per riflettere:

Cosa è cambiato? Perché è cambiato? Quale delle mie decisioni ha probabilmente determinato questo risultato? Cosa dovrei fare di diverso la prossima settimana?

Questa breve riflessione è una parte importante del processo di apprendimento.

4.7 Spiegazione dei pulsanti e delle icone

Pulsante / Icona	Nome	Cosa significa	Cosa deve fare il giocatore
	Budget	Risorse finanziarie disponibili	Da verificare prima di acquistare un potenziamento



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



	Morale	Benessere dei dipendenti	Evitare che il morale scenda troppo in basso
	Punteggio K	Impatto ambientale complessivo	Puntare a migliorare le prestazioni ambientali
	Energia	Impatto ambientale legato all'energia	Monitorare i cambiamenti a seguito delle decisioni
	Acqua	Impatto ambientale legato all'acqua	Monitorare i cambiamenti a seguito delle decisioni
	Rifiuti	Impatto ambientale legato ai rifiuti	Monitorare i cambiamenti a seguito delle decisioni
	Trasporti	Impatto ambientale legato ai trasporti	Monitorare i cambiamenti a seguito delle decisioni
	Compiti	Aprire le azioni a breve termine disponibili	Selezionare le misure temporanee appropriate
	Miglioramenti	Aprire gli investimenti a lungo termine disponibili	Confronta costi ed effetti previsti
	Fine settimana	Passa alla fase successiva	Utilizzare dopo aver esaminato la schermata corrente

26

4.8 Tabella di riferimento rapido

Indicatore Risorsa	/ Cosa rappresenta	Obiettivo del giocatore
Punteggio K	Prestazione ambientale complessiva	Mantenere/ridurlo nel modo più efficace possibile; più è basso, meglio è
Energia	Impatto ambientale legato all'energia	Migliorare attraverso decisioni appropriate
Acqua	Impatto ambientale legato all'acqua	Migliorare attraverso decisioni appropriate
Rifiuti	Impatto ambientale legato ai rifiuti	Migliorare attraverso decisioni appropriate
Trasporti	Impatto ambientale legato ai trasporti	Migliorare attraverso decisioni appropriate
Moralità dei dipendenti	Benessere dei dipendenti/impatto sociale	Mantenere il livello; evitare di scendere al di sotto della soglia di "game over"



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



Bilancio	Risorse finanziarie disponibili	Spendere in modo strategico
Azioni	Numero di interventi disponibili	Stabilire attentamente le priorità
Settimana	Progressi nella simulazione	Adattare la strategia in base al tempo rimanente

4.9 I tre indicatori da controllare prima di ogni decisione

Per rendere il gioco più facile da giocare senza un istruttore, la guida può includere un promemoria evidenziato:

Prima di prendere una decisione, ricorda:



AMBIENTE

Questa scelta migliorerà o peggiorerà le prestazioni ambientali?



PERSONE

In che modo potrebbe influire sul morale dei dipendenti?



BILANCIO

L'organizzazione può permetterselo, ed è questo il miglior uso delle risorse disponibili?

Una strategia EcoMinds di successo tiene conto di tutti e tre questi aspetti.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



5. Come giocare a EcoMinds – Passo dopo passo

Questa sezione illustra l'intero processo di gioco di EcoMinds in una sequenza semplice, in modo che i partecipanti possano giocare in autonomia, anche senza il supporto continuo del formatore. Una partita completa dura **cinque settimane (turni)**. Ogni settimana segue lo stesso ciclo di base: **Evento → Decisione → Pianificazione → Compiti/Potenziamenti → Risultati di fine settimana → Settimana successiva**

5.1 Fase 1 – Avvia il gioco

Apri EcoMinds sul tuo dispositivo mobile, completa il tutorial e avvia una nuova partita.



Prima di continuare, assicurati di aver compreso l'obiettivo principale:

Gestire l'ambiente di lavoro per cinque settimane, bilanciando le prestazioni ambientali, il morale dei dipendenti e il budget a disposizione.

Se il gioco offre un tutorial o una schermata introduttiva, leggila prima di iniziare.

5.2 Fase 2 – Leggi l'evento settimanale

Ogni settimana inizia con una **Fase Evento**.

Sullo schermo viene visualizzata una situazione relativa al luogo di lavoro.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



Leggi attentamente l'evento prima di prendere una decisione. L'evento potrebbe presentare una sfida ambientale, organizzativa o finanziaria.

Prima di selezionarne uno, chiediti:

- Qual è il problema principale?
- Quali indicatori potrebbero essere interessati?
- Esiste un rischio immediato?
- La decisione potrebbe avere conseguenze a lungo termine?

5.3 Fase 3 – Verifica la tua situazione

All'inizio del gioco, esamina gli indicatori principali visualizzati sullo schermo.



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



Controlla:

- **Punteggio ambientale/K**
- **Morale dei dipendenti**
- **Bilancio**
- **Settimana in corso**
- **Azioni disponibili**

Questi indicatori ti aiutano a comprendere la tua situazione attuale e dovrebbero essere esaminati prima di prendere decisioni importanti.

Suggerimento: non concentrarti su un solo indicatore. Una solida strategia EcoMinds tiene conto dell'ambiente, dei dipendenti e delle finanze nel loro insieme.

5.4 Fase 4 – Entra nella fase di pianificazione

Dopo aver deciso l'evento, il gioco passa alla **fase di pianificazione**.

Durante questa fase, decidi come utilizzare le azioni a tua disposizione.

In base all'attuale struttura del gioco, ogni settimana sono disponibili **due azioni**.

Puoi utilizzare queste azioni per:

- **Potenziamenti** – investimenti a lungo termine;
- **Compiti** – misure operative a breve termine.

30



Prima di selezionare qualsiasi opzione, controlla il tuo budget e valuta quale area necessiti di maggiore attenzione.



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir

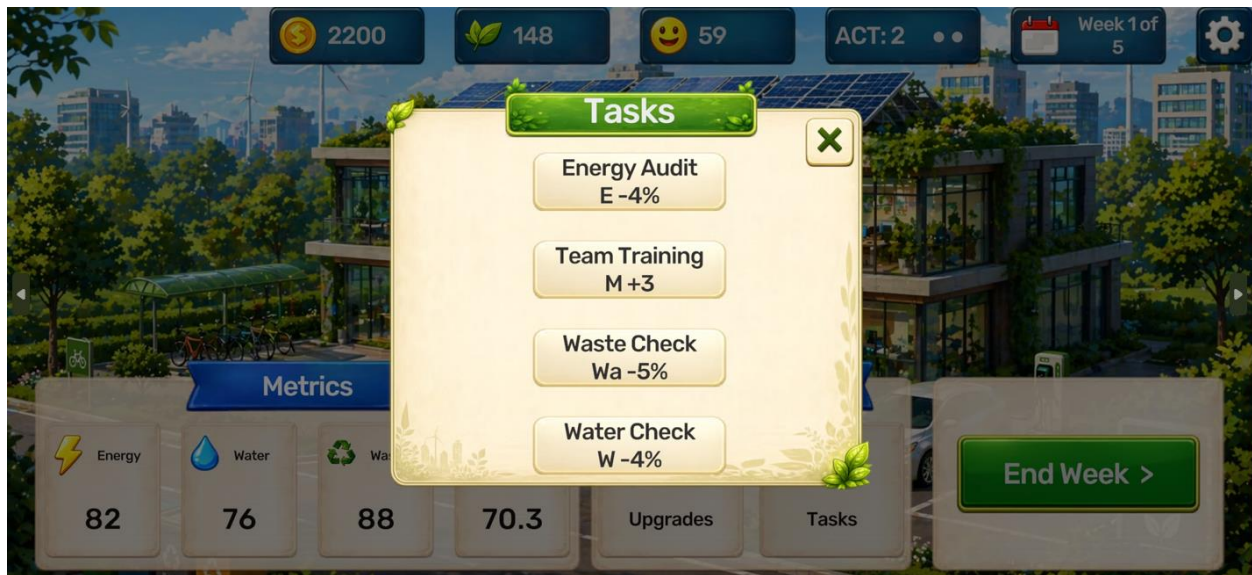


5.5 Fase 5 – Decidere se utilizzare le attività

Le attività sono misure a breve termine che aiutano a gestire i problemi immediati.

Secondo l'attuale guida al gioco:

- le attività sono gratuite;
- i loro effetti durano una settimana;
- **due attività consumano un'azione.**



Per selezionare le attività:

1. Apri la sezione "**Compiti**".
2. Esamina le opzioni disponibili.
3. Leggi l'effetto di ciascuna attività.
4. Seleziona l'attività o le attività che meglio supportano la tua strategia.
5. Controlla quante azioni rimangono.

Le attività possono essere particolarmente utili quando:

- il tuo budget è limitato;
- hai bisogno di un miglioramento immediato;
- vuoi rispondere a un problema a breve termine;
- vuoi preservare le risorse finanziarie per un aggiornamento successivo.

Suggerimento strategico: le attività possono aiutare a stabilizzare una situazione difficile, ma i loro effetti sono temporanei.

5.6 Fase 6 – Decidere se acquistare un aggiornamento

Gli aggiornamenti rappresentano investimenti di sostenibilità a lungo termine:

- richiedono un budget;



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



- i loro effetti sono permanenti;
- possono portare a miglioramenti più significativi nel lungo periodo.

Prima di acquistare un aggiornamento:

1. Esaminare gli aggiornamenti disponibili.
2. Verifica il **costo**.
3. Verifica l'**effetto** previsto.
4. Confronta il costo con il tuo budget a disposizione.
5. Valuta quante settimane mancano alla fine del gioco.
6. Scegli l'aggiornamento se è in linea con la tua strategia.

Consiglio strategico: un potenziamento costoso potrebbe ridurre il tuo budget disponibile nel breve termine, ma offrirti vantaggi nell'arco di diverse settimane. Valuta il valore a lungo termine dell'investimento.

La tabella completa dei costi e degli effetti degli aggiornamenti è riportata più sopra in questa guida.

32

5.7 Fase 7 – Usa le azioni a tua disposizione in modo strategico

Non è necessario utilizzare la stessa strategia ogni settimana.

A seconda della situazione, puoi scegliere di:

- dare priorità a un potenziamento a lungo termine;
- utilizzare attività temporanee per risolvere un problema immediato;
- combinare misure a breve e a lungo termine;
- risparmiare il budget per le settimane successive.

La domanda importante non è:

«Quale opzione offre il miglioramento immediato maggiore?»,

ma piuttosto:

«Quale combinazione di decisioni mi garantisce la strategia complessiva più efficace nell'arco delle cinque settimane di gioco?»

5.8 Fase 8 – Concludi la settimana

Una volta terminata la selezione delle azioni di pianificazione, passa ai **Risultati di fine settimana**.



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



Il gioco calcola gli effetti di:

- la decisione relativa all'evento settimanale;
- attività selezionate;
- i potenziamenti acquistati;
- altre condizioni di gioco.

33

5.9 Fase 9 – Esamina i risultati di fine settimana

Alla fine della settimana, verifica come è cambiata la tua situazione.



Confronta i tuoi indicatori attuali con quelli della settimana precedente:



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



- Il punteggio ambientale/K è migliorato?
- Il morale dei dipendenti è aumentato o diminuito?
- Quanto budget rimane?
- La strategia che hai scelto ha prodotto il risultato atteso?

Prenditi un momento prima di continuare.

Chiediti:

Quale decisione ha avuto l'effetto maggiore questa settimana?

Il risultato è stato quello che mi aspettavo?

Cosa dovrei cambiare la prossima settimana?

Questa riflessione ti aiuta a migliorare la tua strategia man mano che il gioco procede.

5.10 Fase 10 – Passa alla settimana successiva

Dopo aver esaminato i risultati, passa alla settimana successiva.

Lo stesso ciclo di gioco ricomincia:

Evento → Decisione → Pianificazione → Compiti/Potenziamenti → Risultati

Metti in pratica ciò che hai imparato dalla settimana precedente quando prendi le tue prossime decisioni.

Man mano che il gioco procede, presta attenzione a:

- effetti ambientali cumulativi;
- risorse finanziarie rimanenti;
- il morale dei dipendenti;
- se gli aggiornamenti precedenti stanno producendo benefici;
- quanto tempo manca alla Settimana 5.

5.11 Fase 11 – Completa tutte e cinque le settimane

L'obiettivo è gestire con successo l'ambiente di lavoro per tutte e **cinque le settimane**.

Secondo la guida di gioco esistente, il giocatore completa con successo il gioco raggiungendo la fine della Settimana 5.

Tuttavia,

- è necessario preservare anche il morale dei dipendenti. Se il morale scende al di sotto di **40**, il gioco termina;
- se il punteggio K è superiore all'obiettivo per 2 settimane, il gioco termina.

Ciò significa che non è possibile perseguire il miglioramento ambientale senza tener conto delle sue conseguenze sociali.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



5.12 Breve riassunto del gameplay

Per i partecipanti che hanno bisogno di un breve promemoria:

1. Leggere l'evento e scegliere una risposta



2. Controllate il vostro stato



3. Entrate nella fase di pianificazione



4. Seleziona le attività e/o gli aggiornamenti



5. Completa la settimana



6. Esamina i risultati



7. Adatta la tua strategia



8. Ripeti fino alla settimana 5

35

5.13 Se stai giocando senza un trainer

Se stai utilizzando EcoMinds in modo autonomo:

- prendi il tempo necessario per leggere ogni evento e opzione;
- usa questa guida ogni volta che un pulsante o un indicatore non è chiaro;
- prima di scegliere, consultare la **tabella dei costi e degli effetti dell'aggiornamento e la tabella dell'impatto sulle attività**;
- esaminare i risultati di fine settimana anziché proseguire immediatamente;
- se il gioco non si comporta come previsto, consulta la sezione "**Risoluzione dei problemi**";
- utilizza la sezione **Domande frequenti** per le domande più comuni sul gameplay.

L'obiettivo non è semplicemente quello di terminare il gioco il più rapidamente possibile. L'apprendimento deriva dalla comprensione **del perché le tue decisioni producano particolari conseguenze ambientali, finanziarie e sociali**.

Punto chiave di apprendimento

EcoMinds non mira a massimizzare un unico indicatore. Per giocare in modo efficace, i giocatori devono gestire fattori interconnessi di natura ambientale, sociale, finanziaria e



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



temporale. Le decisioni dovrebbero quindi essere valutate in base alle loro conseguenze complessive piuttosto che al loro effetto su un singolo punteggio.





Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir

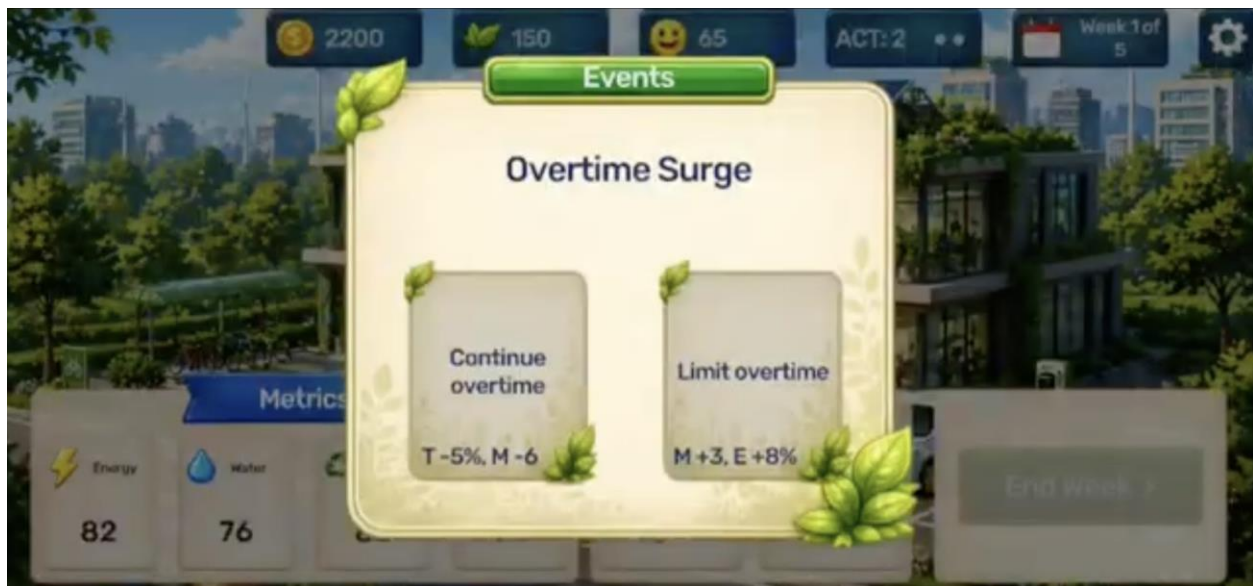


6. Esempio: una settimana di gioco completa

Questa sezione fornisce un esempio pratico di come si può giocare una settimana in EcoMinds. Il suo scopo è aiutare i partecipanti a comprendere la sequenza di azioni e il processo di ragionamento che dovrebbero seguire nel prendere decisioni.

Questa sezione fornisce un esempio pratico di come si può giocare una settimana completa in EcoMinds. Illustra la sequenza di azioni e il processo decisionale che i giocatori possono seguire quando reagiscono a un evento, pianificano le proprie azioni e valutano i risultati.

Cominciamo.



Stiamo cercando di ridurre il più possibile l'impatto ambientale. Esploriamo insieme le opzioni disponibili.

Notiamo che il morale dei dipendenti è alto (a 65), quindi può sopportare i -6 punti se selezioniamo "Continua gli straordinari". Inoltre, riduce l'impatto dei trasporti del -5%.

D'altra parte, se selezioniamo l'opzione "Limita gli straordinari", i nostri dipendenti saranno più felici di +3. Tuttavia, i costi energetici aumenteranno dell'8%, il che potrebbe portare al fallimento nel lungo periodo.

Quindi selezioniamo l'opzione "Continua gli straordinari" e riduciamo i trasporti del 5%, con un calo del morale di -6. Scelgeremo di rendere più felici i nostri dipendenti in un altro momento.



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



Abbiamo 2200 monete, un punteggio K di 148 e il morale del personale è a 59. Abbiamo due punti azione.

38

Il nostro obiettivo è ridurre il più possibile l'impatto ambientale. Possiamo concludere la settimana così com'è e rimanere comunque vicini al punteggio K previsto. Possiamo anche acquistare alcuni potenziamenti o svolgere alcune attività per ottenere un punteggio K più basso, il che ci garantirebbe più monete alla fine della settimana. Effettuiamo alcuni potenziamenti.

Clicchiamo su “Miglioramenti”.



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



Potremmo ridurre il consumo energetico di -8 e aumentare il morale del personale di +2 punti se acquistassimo un termostato intelligente per 1000 monete. Useremo un punto azione per questo acquisto.

Clicchiamo su “Acquista” e vediamo come influisce sulla nostra situazione.



Ora abbiamo 1200 monete, un punteggio K di 144 e il morale del personale è a 61.

Ci rimane un punto azione.

Decidiamo di non spendere altre monete.

Possiamo scegliere di non utilizzare il nostro ultimo punto azione e concludere qui la settimana, oppure possiamo svolgere alcune attività, che abbasseranno ulteriormente il punteggio K, ma l'effetto durerà solo per questa settimana.

Facciamo clic su “Attività” e selezioniamo due attività da completare per questa settimana.

39



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



Abbiamo selezionato “Audit energetico” e “Controllo degli sprechi”. Ora vediamo come questi hanno influito sul nostro stato.

40



Il nostro punteggio K è 140. Nella sezione “Metriche”, il valore relativo all’Energia è sceso da 74 a 70,72 e quello relativo ai Rifiuti è sceso da 88 a 83,6.

Non abbiamo più punti azione a disposizione. **Concludiamo qui la settimana e vediamo come siamo andati.**



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall’Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un’approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l’uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



Poiché il nostro punteggio K è inferiore all'obiettivo, abbiamo ricevuto +300 monete. Ciò significa che ora abbiamo 1500 monete da spendere in potenziamenti per le prossime 4 settimane.

41

Sponderle tutte in una volta, spenderle con parsimonia o non acquistare alcun potenziamento la prossima settimana è una decisione che spetta a noi.

Non dimenticate: ogni decisione ha una conseguenza. Buona fortuna!



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

7. Come utilizzare EcoMinds nella formazione

EcoMinds può essere utilizzato come **attività di apprendimento non formale** per introdurre ed esplorare la sostenibilità ambientale, le competenze ecologiche e il processo decisionale responsabile. Il gioco può essere integrato in workshop, attività giovanili, corsi di formazione o altri contesti educativi e può essere giocato individualmente, in coppia o in piccoli gruppi.

Il ruolo del formatore non è quello di dire ai partecipanti quali decisioni prendere, ma di **facilitare il processo di apprendimento**, incoraggiare i partecipanti a spiegare le loro scelte e aiutarli a collegare le loro esperienze nel gioco alle sfide di sostenibilità della vita reale.

7.1 Struttura formativa consigliata

Un'attività didattica completa di EcoMinds può essere organizzata in tre fasi:

Fase	Durata suggerita	Scopo
1. Introduzione e preparazione	10–15 min	Introdurre i concetti di sostenibilità e spiegare l'attività
2. Gioco EcoMinds	30–40 min	Sperimentare il processo decisionale in materia di sostenibilità attraverso la simulazione
3. Riflessione e debriefing	20–30 min	Analisi delle decisioni e collegamento tra il gioco e le situazioni della vita reale

42

La durata può essere adattata in base alle caratteristiche del gruppo e al contesto formativo.

7.2 Fase 1 – Introduzione e preparazione

Prima di iniziare il gioco, illustrare brevemente lo scopo dell'attività. I partecipanti devono comprendere che EcoMinds non mira solo a ottenere un buon punteggio, ma anche a esplorare come le diverse decisioni possano influire **sull'ambiente, sui dipendenti e sulle risorse finanziarie disponibili**.

Il formatore può iniziare con domande del tipo:

- Cosa rende un luogo di lavoro sostenibile dal punto di vista ambientale?
- Quali attività quotidiane sul posto di lavoro hanno un impatto ambientale?
- Una decisione vantaggiosa dal punto di vista ambientale può comportare anche un costo finanziario o sociale?
- Quali tipi di decisioni possono prendere le organizzazioni per ridurre la propria impronta ambientale?



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



Evitate di spiegare in anticipo la strategia di gioco “migliore”. I partecipanti dovrebbero avere l’opportunità di sperimentare e sviluppare i propri approcci.

Se si utilizza il **pre-test** incluso più avanti in questa guida, i partecipanti dovrebbero completarlo prima di ricevere informazioni dettagliate sul gioco.

7.3 Fase 2 – Svolgimento del gioco

I partecipanti giocano quindi a EcoMinds individualmente, in coppia o in piccoli gruppi.

Durante lo svolgimento del gioco, i formatori dovrebbero agire principalmente come **facilitatori e osservatori**. Possono fornire assistenza tecnica quando necessario, ma dovrebbero evitare di indirizzare i partecipanti verso scelte particolari.

Ecco alcuni spunti utili:

“Perché stai prendendo in considerazione quell’opzione?”

“A quale indicatore stai dando la priorità?”

“Quali potrebbero essere le conseguenze a lungo termine di quella decisione?”

“C’è un’altra opzione che potresti prendere in considerazione?”

“Come stai bilanciando l’impatto ambientale, il budget e il morale dei dipendenti?”

Queste domande stimolano la riflessione senza rivelare una strategia preferita.

Quando i partecipanti giocano in gruppo, incoraggiali a discutere e a giustificare le loro decisioni prima di scegliere un’opzione. Questo aggiunge all’attività elementi di **comunicazione, negoziazione e risoluzione collaborativa dei problemi**.

7.4 Osservazione del formatore durante lo svolgimento del gioco

Il formatore dovrebbe prestare attenzione non solo al risultato finale del gioco, ma anche al **modo in cui i partecipanti prendono le decisioni**.

Osservate se i partecipanti:

- tengono conto delle conseguenze ambientali;
- tengano conto dei limiti di budget;
- tengono conto del morale dei dipendenti;
- confrontino i compiti e gli aggiornamenti;
- distinguono tra effetti a breve e a lungo termine;
- spiegare o giustificare le proprie scelte;
- adattare la propria strategia dopo aver ricevuto un feedback dal gioco;
- collaborare efficacemente quando si gioca in gruppo.

Queste osservazioni possono essere successivamente registrate utilizzando il **Modulo di osservazione del formatore** incluso in questa guida.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



7.5 Fase 3 – Riflessione e debriefing

Il debriefing è una parte essenziale del processo di apprendimento di EcoMinds. Il gioco fornisce l'esperienza; la riflessione aiuta i partecipanti a trasformare quell'esperienza in apprendimento.

Iniziate chiedendo ai partecipanti di descrivere cosa è successo:

- Qual è stata la vostra strategia generale?
- Quali decisioni sono state le più difficili?
- A quali compiti o potenziamenti avete dato la priorità?
- Come si sono evolute le vostre prestazioni ambientali?
- In che modo le vostre decisioni hanno influito sul vostro budget e sul morale dei dipendenti?
- Hai cambiato strategia durante il gioco?

Passiamo ora dal gioco a questioni più ampie relative alla sostenibilità:

- È stato sempre possibile scegliere l'opzione più vantaggiosa dal punto di vista ambientale?
- Quali compromessi hai dovuto affrontare?
- Sono state più utili le azioni a breve termine o gli investimenti a lungo termine?
- Cosa suggerisce il gioco riguardo al rapporto tra sostenibilità e risorse finanziarie?
- Perché si dovrebbe tenere conto del benessere dei dipendenti quando si introducono cambiamenti ambientali?

Infine, collega l'esperienza alla vita reale:

- Quali situazioni presenti in EcoMinds potrebbero verificarsi anche in un ambiente di lavoro reale?
- Quali azioni del gioco potrebbero essere realisticamente implementate in una scuola, un'organizzazione o un'azienda?
- Quali ostacoli potrebbero incontrare le organizzazioni nel tentativo di diventare più sostenibili?
- Cosa potrebbero fare i dipendenti stessi per sostenere i miglioramenti ambientali?
- Qual è un'azione sostenibile che potresti mettere in pratica nel tuo ambiente quotidiano, scolastico o professionale?

7.6 Confronto tra strategie

Quando più partecipanti o gruppi giocano contemporaneamente, i loro risultati possono essere messi a confronto come attività didattica.

Anziché concentrarsi solo su **chi ha ottenuto il miglior risultato**, confrontate le strategie utilizzate.

Ad esempio:



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



Gruppo	Strategia principale	Risultato ambientale	Gestione budget	del Morale	Lezion e chiave
Gruppo A					
Gruppo B					
Gruppo C					

Chiedete ai partecipanti perché strategie diverse hanno prodotto risultati diversi.

Ciò rafforza un importante principio di EcoMinds: la sostenibilità implica **un processo decisionale ragionato e il bilanciamento di priorità contrastanti**, piuttosto che la semplice identificazione di un'unica soluzione universalmente corretta.

7.7 Collegamento del gioco agli obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, i formatori dovrebbero collegare esplicitamente l'esperienza di gioco agli obiettivi di apprendimento presentati nella Sezione 2.

Ad esempio:

Esperienza di gioco	Collegamento con l'apprendimento
Scegliere tra diverse risposte	Processo decisionale e pensiero critico
Gestione di un budget limitato	Gestione delle risorse e definizione delle priorità
Scelta delle attività e degli aggiornamenti	Pianificazione a breve termine contro quella a lungo termine
Monitoraggio degli indicatori ambientali	Consapevolezza ambientale e pensiero sistemico
Gestione del morale dei dipendenti	Comprendere la dimensione sociale della sostenibilità
Rispondere agli eventi settimanali	Risoluzione dei problemi e adattabilità
Analisi dei risultati settimanali	Riflessione e processo decisionale basato su dati concreti
Discutere le decisioni con gli altri	Comunicazione e risoluzione collaborativa dei problemi

7.8 Conclusione dell'attività

Al termine del debriefing, i partecipanti possono compilare il **post-test** fornito più avanti in questa guida. Il confronto tra le risposte del pre-test e del post-test offre un modo semplice per identificare i cambiamenti nelle conoscenze, nella sicurezza e nella comprensione dei partecipanti riguardo al processo decisionale legato alla sostenibilità.



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Il formatore può concludere chiedendo a ciascun partecipante di indicare:

Una cosa che ho imparato: _____

Una decisione che prenderei in modo diverso: _____

Un'azione sostenibile che potrei mettere in pratica nella vita reale:

Questo passo finale aiuta a trasferire l'apprendimento dall'ambiente virtuale di EcoMinds ai contesti quotidiani, educativi o professionali dei partecipanti.

Principio per il formatore: lo scopo di EcoMinds non è semplicemente quello di portare a termine la simulazione di cinque settimane. Il valore educativo deriva dal **prendere decisioni, osservarne le conseguenze, riflettere sui risultati e trasferire gli insegnamenti alle sfide di sostenibilità della vita reale.**



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



8. Metodi per diversi gruppi target

EcoMinds può essere utilizzato con partecipanti di età, background formativo, esperienza digitale e familiarità con i temi ambientali diversi. Gli obiettivi di apprendimento possono rimanere sostanzialmente coerenti, mentre il **livello di facilitazione, la complessità della discussione, la modalità di gioco e i materiali di supporto** possono essere adattati alle esigenze di ciascun gruppo.

Gli adattamenti riportati di seguito consentono ai formatori di mantenere l'esperienza di apprendimento fondamentale, rendendo al contempo la partecipazione adeguata e significativa per i diversi discenti.

8.1 Giovani di età compresa tra i 16 e i 18 anni

Per i partecipanti più giovani, EcoMinds dovrebbe porre l'accento **sull'apprendimento esperienziale, sugli esempi pratici e sulla discussione collaborativa**. La terminologia tecnica ambientale dovrebbe essere spiegata con un linguaggio chiaro e accessibile.

Metodo consigliato:

- Giocare in coppia o in piccoli gruppi, a seconda dei casi.
- Fornire una breve dimostrazione dell'interfaccia prima di iniziare.
- Concedere più tempo per familiarizzare con gli indicatori, le attività e gli aggiornamenti.
- Incoraggiare i partecipanti a discutere le decisioni prima di selezionare un'opzione.
- Utilizzare esempi legati ad ambienti familiari come la scuola, la casa, i trasporti e i consumi quotidiani.
- Concentrare il debriefing sulle azioni concrete a favore dell'ambiente e sulle conseguenze delle scelte quotidiane.

Domanda utile per il formatore:

“Si potrebbe prendere una decisione simile in materia di sostenibilità nella vostra scuola, a casa o nella vostra comunità?”

8.2 Giovani adulti di età compresa tra i 19 e i 30 anni

I giovani adulti possono essere incoraggiati a partecipare in modo più autonomo alla simulazione e ad esaminare le **dimensioni strategiche e organizzative della sostenibilità**.

Metodo consigliato:

- È possibile utilizzare il gioco individuale, in coppia o in piccoli gruppi.
- Consentire ai partecipanti di sviluppare la propria strategia con un intervento limitato da parte del formatore.
- Incoraggiare il confronto tra i compiti a breve termine e gli aggiornamenti a più lungo termine.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



- Discutere i compromessi tra benefici ambientali, risorse finanziarie e benessere dei dipendenti.
- Collegare le situazioni di gioco con i luoghi di lavoro, l'imprenditorialità, gli ambienti professionali e le competenze ecologiche.
- Chiedere ai partecipanti di giustificare le proprie decisioni utilizzando le prove fornite dai risultati del gioco.

Domanda utile da porre da parte del formatore:

«Se foste responsabili della sostenibilità in un'organizzazione reale, prendereste la stessa decisione? Perché?»

8.3 Partecipanti con conoscenze limitate in materia ambientale

Non si deve dare per scontata alcuna conoscenza avanzata in materia ambientale prima dell'inizio del gioco. I partecipanti che hanno meno familiarità con i concetti di sostenibilità potrebbero trarre beneficio da una breve attività introduttiva.

Prima di iniziare a giocare, i formatori possono introdurre brevemente:

- la sostenibilità ambientale;
- il consumo di energia e acqua;
- la riduzione e la gestione dei rifiuti;
- trasporto sostenibile;
- l'efficienza delle risorse;
- il rapporto tra considerazioni ambientali, economiche e sociali.

Evitate di fornire in anticipo ai partecipanti le decisioni “migliori”. Lo scopo è fornire loro informazioni di base sufficienti per comprendere le scelte, consentendo loro al contempo di **imparare attraverso la sperimentazione e le conseguenze**.

Durante il debriefing, chiarire i concetti che i partecipanti hanno trovato difficili e collegarli agli esempi tratti dal gioco.

8.4 Partecipanti con esperienza limitata nel campo del digitale o dei videogiochi

Alcuni partecipanti potrebbero avere una buona conoscenza delle tematiche ambientali, ma un'esperienza limitata con i giochi per dispositivi mobili o le applicazioni digitali.

Per questi partecipanti:

- mostrare come navigare nella schermata principale prima di iniziare a giocare;
- spiegare i pulsanti, le icone e gli indicatori principali;
- concedere ai partecipanti qualche minuto per esplorare l'interfaccia;
- utilizzate le schermate e le istruzioni passo passo fornite in questa guida;



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



- prendere in considerazione la possibilità di giocare in coppia, abbinando partecipanti con diversi livelli di dimestichezza con la tecnologia;
- concedere più tempo se necessario.

Il formatore dovrebbe fornire supporto **nella navigazione piuttosto che nel processo decisionale**. L'assistenza nell'uso dell'applicazione non dovrebbe trasformarsi in un consiglio su quali scelte di sostenibilità adottare.

8.5 Partecipanti con minori opportunità

EcoMinds può essere adattato per favorire la partecipazione dei giovani con minori opportunità. Gli adattamenti dovrebbero rispondere alle **esigenze effettive dei partecipanti piuttosto che a supposizioni sulle loro capacità o sul loro background**.

A seconda del gruppo, i formatori possono:

- utilizzare il gioco in coppia o in piccoli gruppi;
- fornire istruzioni in passaggi più semplici;
- utilizzare screenshot ed esempi visivi;
- spiegare la terminologia poco familiare;
- concedere più tempo;
- ripetere le istruzioni quando necessario;
- ricorrere al sostegno tra pari;
- consentire ai partecipanti di discutere le opzioni prima di prendere decisioni;
- collegare le questioni ambientali alle esperienze quotidiane dei partecipanti.

Laddove l'accesso ai dispositivi individuali sia limitato, EcoMinds può essere utilizzato in modo collaborativo, con un gruppo che condivide un dispositivo e prende decisioni insieme.

8.6 Studenti che apprendono in modo autonomo

EcoMinds può essere utilizzato anche in modo indipendente, senza un formatore. Ciò è particolarmente importante poiché il gioco e questa guida sono pensati per favorire **l'apprendimento autonomo**.

I giocatori indipendenti dovrebbero essere incoraggiati a:

1. Rileggere le sezioni da 3 a 7 prima o durante la loro prima partita.
2. Utilizzare le schermate e le spiegazioni delle icone quando necessario.
3. Leggere attentamente ogni evento.
4. Confrontare le attività e i potenziamenti prima di prendere decisioni.
5. Monitorare le prestazioni ambientali, il morale e il budget.
6. Esaminare i risultati alla fine di ogni settimana.
7. Riflettere sul motivo per cui le tue decisioni hanno prodotto determinati risultati.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



8. Completa le attività di riflessione e autovalutazione al termine della partita.
Le sezioni "**Risoluzione dei problemi**" e "**Domande frequenti**" possono fornire ulteriore supporto quando un formatore non è disponibile.

8.7 Apprendimento in coppia e in piccoli gruppi

Il gioco collaborativo può trasformare EcoMinds in un **esercizio di discussione e negoziazione**. Anziché consentire a un solo partecipante di controllare tutte le decisioni, i formatori possono assegnare ruoli quali:

- **Prospettiva ambientale** – tiene conto delle conseguenze ambientali;
- **Prospettiva finanziaria** – monitora il bilancio e gli investimenti;
- **Prospettiva dei dipendenti** – tiene conto del morale e delle conseguenze sociali;
- **Coordinatore delle decisioni** – sintetizza le argomentazioni e facilita la scelta finale.

I partecipanti dovrebbero discutere ogni decisione importante e giungere a una scelta comune. I ruoli hanno lo scopo di strutturare la discussione, non di incoraggiare i partecipanti a privilegiare esclusivamente l'indicatore loro assegnato. La decisione finale dovrebbe tenere conto di **tutte le dimensioni nel loro insieme**.

50

8.8 Operatori giovanili, formatori ed educatori

Quando EcoMinds viene utilizzato con operatori giovanili, formatori o educatori, l'attività didattica può avere due dimensioni:

1. Sperimentare EcoMinds in qualità di discenti

I partecipanti giocano e riflettono sul processo decisionale in materia di sostenibilità.

2. Esplorare EcoMinds in qualità di facilitatori

I partecipanti valutano come potrebbero utilizzare il gioco con i propri allievi.

Al termine del gioco, chiedete:

- Quali obiettivi di apprendimento potreste affrontare utilizzando EcoMinds?
- Quali parti del gioco richiederebbero una facilitazione con il vostro gruppo di riferimento?
- Come adattereste il debriefing?
- Il gioco potrebbe integrare un'attività esistente incentrata sull'ambiente o sulle competenze ecologiche?
- Di quale supporto aggiuntivo potrebbero aver bisogno i tuoi allievi?

Questo approccio favorisce il trasferimento di EcoMinds in diversi contesti educativi e di animazione giovanile.



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



8.9 Matrice di adattamento suggerita

Gruppo target / contesto	Modalità di gioco	Livello di supporto da parte del formatore	Enfasi principale
Giovani dai 16 ai 18 anni	Coppie / piccoli gruppi	Moderato	Sensibilizzazione pratica alle tematiche ambientali e processo decisionale
Giovani adulti dai 19 ai 30 anni	Individuali / coppie / gruppi	Basso–moderato	Strategia, compromessi, competenze ecologiche e applicazione sul posto di lavoro
Conoscenze ambientali limitate	Coppie / singoli con supporto	Moderato	Concetti ambientali ed esempi pratici
Esperienza digitale limitata	A coppie / individuale guidato	Da moderata ad alta inizialmente	Navigazione e comprensione delle meccaniche di gioco
Partecipanti con minori opportunità	Flessibile / collaborativo	Adattato alle esigenze individuate	Partecipazione inclusiva e apprendimento accessibile
Studenti autonomi	Individuale	Nessuno	Sperimentazione e riflessione autoguidate
Operatori giovanili / formatori	Riflessione individuale e di gruppo	Basso	Metodologia di facilitazione e trasferimento alla pratica educativa

51

8.10 Scegliere il metodo appropriato

Prima di svolgere un'attività EcoMinds, i formatori dovrebbero considerare:

- l'età dei partecipanti e le loro esigenze di apprendimento;
- le conoscenze ambientali pregresse;
- familiarità con il digitale;
- i dispositivi disponibili;
- dimensione del gruppo;
- tempo a disposizione per la formazione;
- esigenze linguistiche;
- requisiti di accessibilità; e



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

- se l'obiettivo principale è **la sensibilizzazione ambientale, lo sviluppo di competenze, il lavoro di squadra, lo sviluppo di competenze ecologiche o la formazione dei facilitatori.**

Lo stesso gioco può quindi supportare diversi contesti di apprendimento senza modificare le sue meccaniche di base. L'adattamento dovrebbe riguardare principalmente **il modo in cui l'attività viene introdotta, sostenuta, discussa e valutata.**

Principio chiave: Adattare il metodo di apprendimento, non l'opportunità di apprendimento. Tutti i partecipanti dovrebbero avere un'opportunità significativa di prendere decisioni, comprenderne le conseguenze, esprimere il proprio ragionamento e collegare l'esperienza di EcoMinds alla sostenibilità nella vita reale.

9. Risoluzione dei problemi

Questa sezione fornisce soluzioni pratiche alle difficoltà comuni che i partecipanti o i formatori potrebbero incontrare durante l'accesso o l'utilizzo di EcoMinds. È pensata per supportare sia **l'uso guidato che quello autonomo del gioco**, in particolare quando non è disponibile un formatore.

Poiché il comportamento tecnico può variare a seconda del dispositivo, del sistema operativo e della versione del gioco, le raccomandazioni riportate di seguito si concentrano sulla risoluzione generale dei problemi. I messaggi di errore specifici del gioco dovrebbero essere aggiunti solo se sono stati verificati nella versione attuale di EcoMinds.

9.1 Problemi di installazione e accesso

Problema	Possibile causa	Azione consigliata
Impossibile installare il gioco	Compatibilità del dispositivo, spazio di archiviazione insufficiente o problema di connessione	Controlla lo spazio di archiviazione disponibile sul dispositivo e la connessione a Internet. Verifica che l'applicazione sia disponibile per il sistema operativo del dispositivo.
Il gioco non si avvia	Problema temporaneo dell'applicazione o del dispositivo	Chiudi completamente l'applicazione e riapila. Se il problema persiste, riavvia il dispositivo.
Il gioco si blocca o smette di rispondere	Problema temporaneo di prestazioni dell'applicazione o del dispositivo	Attendi qualche secondo. Se il gioco continua a non rispondere, chiudi e riapri l'applicazione.
Il gioco si chiude in modo imprevisto	Problema relativo al dispositivo o all'applicazione	Riapri il gioco. Se il problema si ripete, riavvia il dispositivo e verifica se è disponibile una versione aggiornata di EcoMinds.
Impossibile scaricare il gioco	Problema di connessione a Internet o all'app store	Controlla la connessione a Internet e riprova.

9.2 Problemi di gioco

Problema	Cosa controllare / fare
Non so cosa fare ora	Esamina attentamente la schermata corrente e consulta la Sezione 5 – Come giocare a EcoMinds: passo dopo passo .
Non capisco il significato di un'icona o di un	Consulta la Sezione 4 – Interfaccia di gioco: pulsanti, icone e indicatori



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



indicatore	
Non riesco ad acquistare un potenziamento	Verifica di disporre di un budget sufficiente e di azioni disponibili. Controlla i requisiti dell'aggiornamento prima di selezionarlo.
Non riesco a selezionare altre attività o potenziamenti	Controlla le azioni rimanenti per la settimana in corso. Il numero di interventi disponibili durante la Fase di Pianificazione è limitato.
Il mio budget è diminuito	Controlla gli aggiornamenti acquistati durante la settimana in corso e quelle precedenti. Gli aggiornamenti richiedono risorse finanziarie.
Le mie prestazioni ambientali sono peggiorate	Controlla la risposta agli eventi, le attività e gli aggiornamenti selezionati durante la settimana. Non tutte le decisioni producono lo stesso effetto ambientale. Utilizza i risultati per adattare la tua strategia successiva.
Il morale dei dipendenti sta calando	Valutate se le recenti decisioni possano aver avuto conseguenze sociali negative. Le decisioni future dovrebbero trovare un equilibrio tra gli obiettivi ambientali e il benessere dei dipendenti.
Il gioco è terminato prima della Settimana 5	Controlla gli indicatori finali e le informazioni relative alla fine del gioco. Se il morale dei dipendenti scende al di sotto della soglia richiesta, il gioco può terminare.
Non so se scegliere un'attività o un potenziamento	Le attività sono pensate come misure a breve termine, mentre i potenziamenti garantiscono effetti a più lungo termine. Valuta il problema attuale, il budget a disposizione e il numero di settimane rimanenti.

54

9.3 Comprendere i risultati inaspettati

EcoMinds è progettato intorno a **conseguenze e compromessi**. Un risultato che sembra negativo non significa necessariamente che il gioco non funzioni correttamente.

Ad esempio, una decisione può:

- migliorare un aspetto ambientale mettendo però sotto pressione un'altra risorsa;
- richiedere un investimento finanziario immediato per ottenere un beneficio a lungo termine;
- migliorare le prestazioni ambientali, ma influire sul morale dei dipendenti;
- fornire solo un beneficio temporaneo;
- produrre effetti che diventano più rilevanti nelle settimane successive.

Quando un risultato è inaspettato, i partecipanti dovrebbero innanzitutto chiedersi:



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



Cosa ho scelto? → Cosa è cambiato? → Perché potrebbe essere cambiato? → Cosa potrei fare di diverso la prossima settimana?

Imparare dai risultati inaspettati fa parte dell'esperienza di apprendimento di EcoMinds.

9.4 Problemi durante le attività di gruppo

Situazione	Risposta consigliata
Non tutti i partecipanti dispongono di un dispositivo	Organizzare i partecipanti in coppie o piccoli gruppi e ricorrere al processo decisionale collaborativo.
Un partecipante prende tutte le decisioni	Assegnare dei ruoli o richiedere al gruppo di discutere ogni decisione importante prima di confermarla.
I partecipanti non sono d'accordo su una decisione	Incoraggiare ogni partecipante a spiegare il proprio ragionamento utilizzando come criteri l'impatto ambientale, il budget e il morale dei dipendenti.
Alcuni partecipanti procedono molto più velocemente di altri	Consentire ai partecipanti più veloci di rivedere la propria strategia o le domande di riflessione mentre gli altri completano il gioco.
Un partecipante ha difficoltà a navigare nell'applicazione	Fornire assistenza tecnica o affiancare il partecipante a qualcuno che abbia maggiore dimestichezza con gli strumenti digitali. Non prendere le decisioni relative alla sostenibilità al posto suo.
I partecipanti si concentrano solo sulla vittoria	Durante il debriefing, spostare l'attenzione sul ragionamento alla base delle decisioni, sui compromessi e sulle lezioni che possono essere applicate alla vita reale.

55

9.5 Prima di segnalare un problema tecnico

Se un problema tecnico persiste, registrare quante più informazioni possibili prima di segnalarlo. Ciò rende più facile identificare il problema.

Annotare:

- tipo di dispositivo;
- sistema operativo;
- versione dell'applicazione EcoMinds, se visibile;
- schermata o fase in cui si è verificato il problema;
- azione intrapresa immediatamente prima del problema;
- messaggio di errore, se presente; e
- uno screenshot del problema, se possibile.

Non includere informazioni personali o sensibili negli screenshot o nei rapporti tecnici.



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



9.6 Lista di controllo per la risoluzione rapida dei problemi

Se EcoMinds non funziona come previsto:

1. **Controlla** la schermata corrente e le istruzioni.
2. Se non è possibile selezionare un'opzione, **verificare** il budget disponibile e le azioni disponibili.
3. **Consultare** la sezione pertinente di questa guida.
4. **Chiudere e riaprire** l'applicazione se smette di rispondere.
5. **Riavvia il dispositivo** se il problema tecnico persiste.
6. **Verifica se è disponibile una versione aggiornata** di EcoMinds.
7. Se il problema persiste, **registrare il problema e segnalarlo al contatto di supporto del progetto/gioco**.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



10. Domande frequenti

Questa sezione fornisce risposte alle domande più comuni poste da partecipanti, formatori e operatori giovanili sull'utilizzo di EcoMinds. Essa integra le istruzioni dettagliate sul gameplay e le indicazioni per la risoluzione dei problemi e supporta sia l'uso guidato che quello autonomo del gioco.

10.1 È necessaria avere conoscenze preliminari in materia di sostenibilità per giocare a EcoMinds?

No. EcoMinds è concepito come un gioco educativo attraverso il quale i partecipanti possono sviluppare la propria comprensione della sostenibilità ambientale mentre giocano. Non sono richieste conoscenze specialistiche pregresse.

I giocatori imparano **prendendo decisioni, osservandone le conseguenze e riflettendo sui risultati**.

10.2 Devo avere esperienza pregressa con i giochi?

No. Non è richiesta alcuna esperienza di gioco precedente. I partecipanti che si sentono meno sicuri nell'uso delle applicazioni mobili possono consultare **la Sezione 4 – Interfaccia di gioco e la Sezione 5 – Come giocare a EcoMinds: passo dopo passo** prima di iniziare.

10.3 Posso giocare a EcoMinds senza un formatore?

Sì. EcoMinds può essere utilizzato per **l'apprendimento autonomo**. Questa guida fornisce istruzioni dettagliate, spiegazioni delle schermate e degli indicatori, un esempio di settimana di gioco, informazioni sulle attività e sui potenziamenti, oltre a supporto per la risoluzione dei problemi.

Quando giochi in modo autonomo, prenditi il tempo necessario per esaminare i risultati alla fine di ogni settimana e rifletti sul motivo per cui le tue decisioni hanno prodotto determinate conseguenze.

10.4 Quanto dura una partita?

Una partita completa di EcoMinds consiste in **cinque settimane (turni)**.

Quando EcoMinds viene utilizzato nell'ambito di un'attività formativa, è possibile dedicare circa **30–40 minuti** al gioco, con tempo aggiuntivo per l'introduzione e la riflessione. Il tempo effettivo necessario per il completamento può variare a seconda dei partecipanti e a seconda che le decisioni vengano discusse individualmente o in gruppo.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



10.5 Qual è l'obiettivo principale del gioco?

Il giocatore gestisce un ambiente di lavoro virtuale e prende decisioni che ne influenzano la sostenibilità e il funzionamento.

La sfida consiste nel trovare un equilibrio tra:

- **le prestazioni ambientali;**
- **il morale dei dipendenti;** e
- **le risorse finanziarie disponibili.**

L'obiettivo didattico non è semplicemente quello di portare a termine il gioco, ma di comprendere le conseguenze e i compromessi associati alle decisioni relative alla sostenibilità.

10.6 Che cos'è il K Score?

Il punteggio K rappresenta la prestazione ambientale complessiva dell'ambiente di lavoro virtuale ed è influenzato da fattori ambientali quali **Energia, Acqua, Rifiuti e Trasporti**.

Secondo l'attuale guida di EcoMinds, **un Punteggio K più basso indica una migliore prestazione ambientale**.

10.7 Che cos'è il morale dei dipendenti?

Il morale dei dipendenti rappresenta la dimensione sociale e umana della gestione del luogo di lavoro.

Alcune decisioni possono produrre benefici ambientali o finanziari, pur avendo conseguenze per i dipendenti. I giocatori devono quindi considerare il benessere dei dipendenti insieme agli obiettivi ambientali ed economici.

Secondo l'attuale guida del gioco, se il morale scende al di sotto di **40**, il gioco termina.

10.8 Qual è la differenza tra un'attività e un potenziamento?

I compiti rappresentano azioni a breve termine, mentre **i potenziamenti** rappresentano investimenti a più lungo termine.

Compiti	Potenziamenti
Intervento a breve termine	Investimento a lungo termine
Effetto temporaneo	Effetto permanente
Nessuna spesa di bilancio	Richiede risorse di bilancio
2 Compiti = 1 azione	1 potenziamento = 1 azione



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



I giocatori dovrebbero valutare quale tipo di intervento sia più appropriato in base alla situazione attuale, alle risorse disponibili e al numero di settimane rimanenti.

10.9 Devo sempre scegliere un potenziamento invece di un'attività?

No. I due meccanismi hanno finalità diverse.

Un potenziamento può offrire un beneficio a più lungo termine, ma richiede risorse finanziarie. Un'attività può aiutare a soddisfare un'esigenza immediata senza richiedere lo stesso tipo di investimento.

La scelta appropriata dipende dagli **indicatori attuali, dal budget disponibile, dalle azioni rimanenti e dalla strategia complessiva.**

10.10 C'è sempre una sola decisione corretta?

Non necessariamente. EcoMinds è progettato intorno **al processo decisionale e ai compromessi.** Decisioni diverse possono avere conseguenze ambientali, finanziarie o sociali diverse. I giocatori dovrebbero confrontare le alternative disponibili ed essere in grado di spiegare perché hanno scelto una particolare opzione.

Questa è una parte importante del processo di apprendimento.

10.11 Cosa succede se prendo una decisione sbagliata?

Continua a giocare e osserva le conseguenze.

Anche un risultato inaspettato o negativo rappresenta un'opportunità di apprendimento. Considerate:

Quale decisione ho preso?

Cosa è cambiato?

Perché potrebbe essere successo?

Cosa potrei fare di diverso la prossima settimana?

EcoMinds permette ai partecipanti di sperimentare decisioni relative alla sostenibilità in un ambiente simulato, dove le strategie possono essere riviste e adattate.

10.12 Posso rigiocare la partita?

I partecipanti sono incoraggiati a **giocare di nuovo e a provare una strategia diversa.** Rigiochare può essere particolarmente utile dal punto di vista didattico. Durante una seconda partita, i partecipanti possono verificare se risposte diverse agli eventi, compiti, potenziamenti o priorità di investimento portano a risultati diversi.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



10.13 Si può giocare a EcoMinds in gruppo?

Sì. EcoMinds può essere integrato in attività didattiche in coppia o in piccoli gruppi.

I partecipanti possono discutere le scelte disponibili e concordare insieme le decisioni. I formatori possono anche assegnare prospettive quali:

- impatto ambientale;
- risorse finanziarie;
- benessere dei dipendenti.

Questo approccio può favorire **la comunicazione, la negoziazione, il pensiero critico e il processo decisionale collaborativo.**

10.14 Cosa devo fare se il mio gruppo non è d'accordo?

Il disaccordo può essere utilizzato come parte del processo di apprendimento.

Chiedete a ciascun partecipante di spiegare la propria opzione preferita utilizzando gli elementi emersi dal gioco. Il gruppo potrà quindi mettere a confronto:

Impatto ambientale → Impatto finanziario → Impatto sui dipendenti → Effetti a breve e lungo termine

L'obiettivo non è semplicemente quello di raggiungere rapidamente un accordo, ma di esercitarsi a prendere e giustificare decisioni informate.

10.15 Cosa succede se non riesco ad acquistare un upgrade?

Prima verifica:

- il budget a tua disposizione;
- le azioni rimanenti;
- eventuali requisiti indicati dal gioco.

Se il problema sembra di natura tecnica piuttosto che legato al gameplay, consulta **la Sezione 9 – Risoluzione dei problemi.**

10.16 Su cosa dovrei concentrarmi mentre gioco?

Prima di ogni decisione importante, poniti quattro domande:

AMBIENTE: Quale impatto ambientale potrebbe avere questa scelta?

PERSONE: In che modo i dipendenti potrebbero esserne influenzati?

BILANCIO: Posso permettermi questa decisione?

TEMPO: L'effetto è temporaneo o a lungo termine?

Questo semplice schema può aiutare i partecipanti a prendere decisioni più consapevoli.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



10.17 Le prestazioni ambientali più elevate sono l'unico parametro di successo?

No. EcoMinds mira a dimostrare che la sostenibilità comporta **considerazioni ambientali, economiche e sociali** interconnesse.

Una strategia che migliora le prestazioni ambientali ma crea gravi problemi finanziari o relativi al personale potrebbe non rappresentare un approccio equilibrato.

10.18 In che modo i formatori possono valutare ciò che i partecipanti hanno appreso?

La presente guida fornisce tre strumenti di valutazione complementari:

- un **pre-test e un post-test** per individuare i cambiamenti nelle conoscenze e nella sicurezza dei partecipanti;
- una **griglia di valutazione** per valutare le competenze relative alla sostenibilità; e
- un **modulo di osservazione del formatore** per registrare il coinvolgimento, il processo decisionale, la collaborazione e la riflessione durante lo svolgimento del gioco.

Questi strumenti sono presentati nelle sezioni seguenti.

10.19 Cosa devo fare dopo aver completato il gioco?

Non concludere l'attività didattica immediatamente dopo la schermata finale.

Rifletti su:

- la strategia che hai seguito;
- la decisione più difficile che hai dovuto prendere;
- le conseguenze delle tue scelte;
- cosa faresti in modo diverso;
- cosa hai imparato sulla sostenibilità; e
- come le lezioni apprese con EcoMinds potrebbero essere applicate in un contesto lavorativo reale o nella vita quotidiana.

Quando EcoMinds viene utilizzato nell'ambito di un'attività guidata, queste domande possono costituire la base per il debriefing di gruppo.

10.20 Dove posso trovare aiuto se il gioco non funziona?

Consulta innanzitutto **la Sezione 9 – Risoluzione dei problemi** e verifica che l'applicazione e il dispositivo funzionino correttamente.

Se il problema persiste, registra il dispositivo, il sistema operativo, la versione dell'applicazione, la fase in cui si è verificato il problema e qualsiasi messaggio di errore visualizzato.

Assistenza tecnica/contatti:

info@damasistem.com



Promemoria veloce: EcoMinds è una simulazione didattica. L'obiettivo non è solo completare il gioco, ma **sperimentare, prendere decisioni informate, osservare le conseguenze e collegare tali esperienze alle sfide di sostenibilità del mondo reale.**



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



11. Pre-test e post-test

Per valutare i risultati di apprendimento dell'attività EcoMinds in modo misurabile e coerente, i formatori sono invitati a somministrare un breve **test preliminare prima dell'inizio del gioco e un test finale dopo il gioco e il debriefing**.

In entrambi i test vengono utilizzate le stesse affermazioni chiave. Ciò consente di confrontare le risposte dei partecipanti prima e dopo l'attività e di individuare i cambiamenti nelle loro **conoscenze, nella loro comprensione e nella loro sicurezza in merito al processo decisionale sostenibile**.

La valutazione è intesa come **strumento di valutazione dell'apprendimento**, non come esame formale. I partecipanti devono essere informati che non vi sono conseguenze in caso di punteggi bassi e che devono rispondere in base al loro effettivo livello di comprensione.

11.1 Istruzioni per i partecipanti

Indica in che misura sei d'accordo con ciascuna affermazione.

Punt eggio	Risposta
1	Assolutamente in disaccordo
2	Non sono d'accordo
3	Né d'accordo né in disaccordo
4	D'accordo
5	Sono pienamente d'accordo



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



11.2 Pre-test

Codice partecipante (facoltativo): _____

Data: _____

Si prega di compilare questo questionario prima di giocare a EcoMinds.

N.	Affermazione	1	2	3	4	5
1	Sono consapevole di come le attività quotidiane sul posto di lavoro possano influire sull'ambiente.	☐	☐	☐	☐	☐
2	Sono in grado di individuare azioni concrete che possano ridurre il consumo di energia e acqua, la produzione di rifiuti e l'impatto ambientale legato ai trasporti.	☐	☐	☐	☐	☐
3	Comprendo come le decisioni relative alla sostenibilità sul posto di lavoro possano comportare considerazioni ambientali, economiche e sociali.	☐	☐	☐	☐	☐
4	Sono in grado di confrontare diverse soluzioni a un problema ambientale e di valutarne le possibili conseguenze.	☐	☐	☐	☐	☐
5	Comprendo la differenza tra azioni ambientali a breve termine e investimenti nella sostenibilità a lungo termine.	☐	☐	☐	☐	☐
6	Sono in grado di dare priorità alle azioni ambientali quando le risorse finanziarie o di altro tipo sono limitate.	☐	☐	☐	☐	☐
7	Mi sento sicuro nel prendere decisioni che conciliano i benefici ambientali con le considerazioni finanziarie e sociali.	☐	☐	☐	☐	☐
8	Sono in grado di individuare pratiche sostenibili che potrebbero essere realisticamente applicate in un ambiente di lavoro, in una scuola o in un'organizzazione.	☐	☐	☐	☐	☐

Punteggio totale del pre-test: _____ / 40

Questo strumento può essere somministrato in formato digitale (ad esempio tramite un modulo online) o, se opportuno, in formato cartaceo.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



11.3 Post-test

Codice del partecipante (facoltativo): _____

Data: _____

Si prega di compilare questo questionario dopo aver giocato a EcoMinds e aver partecipato all'attività di riflessione/debriefing.

Per misurare il cambiamento in modo coerente, i partecipanti rispondono alle **stesse otto affermazioni**.

N.	Affermazione	1	2	3	4	5
1	Sono consapevole di come le attività quotidiane sul posto di lavoro possano influire sull'ambiente.	☐	☐	☐	☐	☐
2	Sono in grado di individuare azioni concrete che possano ridurre il consumo di energia e acqua, la produzione di rifiuti e l'impatto ambientale legato ai trasporti.	☐	☐	☐	☐	☐
3	Comprendo come le decisioni relative alla sostenibilità sul posto di lavoro possano comportare considerazioni ambientali, economiche e sociali.	☐	☐	☐	☐	☐
4	Sono in grado di confrontare diverse soluzioni a un problema ambientale e di valutarne le possibili conseguenze.	☐	☐	☐	☐	☐
5	Comprendo la differenza tra azioni ambientali a breve termine e investimenti nella sostenibilità a lungo termine.	☐	☐	☐	☐	☐
6	Sono in grado di dare priorità alle azioni ambientali quando le risorse finanziarie o di altro tipo sono limitate.	☐	☐	☐	☐	☐
7	Mi sento sicuro nel prendere decisioni che concilino i benefici ambientali con le considerazioni finanziarie e sociali.	☐	☐	☐	☐	☐
8	Sono in grado di individuare pratiche sostenibili che potrebbero essere realisticamente applicate in un ambiente di lavoro, in una scuola o in un'organizzazione.	☐	☐	☐	☐	☐

Punteggio totale del post-test: _____ / 40

Questo strumento può essere somministrato in formato digitale (ad esempio tramite un modulo online) o, se opportuno, in formato cartaceo.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



11.4 Domande aggiuntive di riflessione per il post-test

Il post-test può includere tre domande aggiuntive che **non** fanno parte del confronto numerico pre/post:

1. Qual è la cosa più importante che hai imparato da EcoMinds?

2. Quale decisione o situazione nel gioco ti ha fatto cambiare il tuo modo di pensare alla sostenibilità?

3. Indica un'azione sostenibile che potresti mettere in pratica nella tua vita quotidiana, nel contesto scolastico o in quello professionale.

Queste domande aperte forniscono informazioni qualitative che integrano i risultati numerici.

11.5 Misurazione dei progressi nell'apprendimento

Ciascuna delle otto affermazioni viene valutata da **1 a 5**, per un punteggio totale massimo di **40 punti**.

Per ogni partecipante:

Progresso nell'apprendimento = Punteggio post-test – Punteggio pre-test

Ad esempio:

	Punteggi o
Test iniziale	26/40
Test finale	34/40
Progresso nell'apprendimento	+8 punti

Una differenza positiva indica un aumento delle **conoscenze, della comprensione e della fiducia auto-dichiarate** dal partecipante a seguito dell'esperienza formativa EcoMinds.

È importante sottolineare che si tratta di una **misura di autovalutazione**. Di per sé, non dimostra oggettivamente che un partecipante abbia acquisito una competenza. Per questo motivo, dovrebbe essere integrata dalla **Griglia di valutazione** e dal **Modulo di osservazione del formatore** presentati nelle sezioni seguenti.



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

11.6 Valutazione a livello di gruppo

Quando EcoMinds viene utilizzato con un gruppo, i formatori possono anche calcolare i punteggi medi del pre-test e del post-test.

Punteggio medio del pre-test = Somma di tutti i punteggi del pre-test ÷ Numero di partecipanti

Punteggio medio del post-test = Somma di tutti i punteggi del post-test ÷ Numero di partecipanti

La differenza tra le due medie fornisce un semplice indicatore della variazione complessiva segnalata dal gruppo.

I risultati possono anche essere confrontati **voce per voce**. Ciò è particolarmente utile per individuare quali aree di apprendimento hanno registrato il miglioramento maggiore.

Ad esempio:

Area di apprendimento	Media del pre-test	Media post-test	Variazione
Comprensione degli impatti ambientali	3,1	4,2	+1,1
Comprendere i compromessi in materia di sostenibilità	2,8	4,0	+1,2
Processo decisionale strategico	2,9	3,9	+1,0
Applicazione della sostenibilità alla vita quotidiana	3,2	4,3	+1,1

Le cifre sopra riportate sono puramente indicative e dovrebbero essere sostituite dai risultati effettivi dei partecipanti.

11.7 Modalità di somministrazione raccomandate

Per un confronto più attendibile:

- somministrare il pre-test **immediatamente prima** dell'attività EcoMinds;
- somministrare il post-test **al termine del gioco e del debriefing**;
- utilizzare esattamente le stesse otto affermazioni fondamentali in entrambi i test;
- fornire le stesse istruzioni e la scala da 1 a 5;
- consentire ai partecipanti di rispondere in modo indipendente;
- non suggerire risposte preferite;
- qualora si analizzino cambiamenti individuali, utilizzare un **codice anonimo per i partecipanti** anziché i loro nomi;
- riportare i risultati in forma aggregata, ove possibile.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



11.8 Protezione dei dati e uso etico

La partecipazione alla valutazione deve essere **volontaria** e i partecipanti devono essere informati sul motivo per cui vengono raccolte le informazioni e su come queste saranno utilizzate.

Devono essere raccolte solo le informazioni necessarie per la valutazione dell'attività didattica. I formatori devono evitare di raccogliere dati personali non necessari e devono attenersi alle procedure di protezione dei dati applicabili della propria organizzazione e del progetto EcoMinds. Per i partecipanti di età inferiore ai 18 anni, i formatori devono attenersi ai requisiti organizzativi e nazionali pertinenti in materia di informazione, consenso e partecipazione alle attività di valutazione formativa.

Principio di valutazione: il pre-test e il post-test misurano lo sviluppo percepito dai partecipanti prima e dopo EcoMinds. Dovrebbero essere utilizzati insieme all'osservazione e alla riflessione per fornire un quadro più completo dell'esperienza di apprendimento.





Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



12. Griglia di valutazione dei partecipanti

La **griglia di valutazione dei partecipanti** fornisce ai formatori uno strumento strutturato per valutare le competenze dimostrate dai partecipanti durante e dopo l'attività di apprendimento EcoMinds. Essa integra il pre-test e il post-test concentrandosi sui **risultati di apprendimento osservabili**, piuttosto che solo sulle percezioni auto-dichiarate dai partecipanti.

La griglia può essere compilata dal formatore al termine del gioco e della sessione di debriefing. Può essere utilizzata per i singoli partecipanti o, quando EcoMinds viene giocato in modo collaborativo, per una coppia o un gruppo.

12.1 Criteri di valutazione

I partecipanti vengono valutati in cinque aree direttamente correlate agli obiettivi di apprendimento di EcoMinds:

1. **Comprensione degli impatti ambientali**
2. **Processo decisionale sostenibile**
3. **Comprensione dei compromessi**
4. **Risoluzione dei problemi e pensiero strategico**
5. **Trasferimento dell'apprendimento a contesti della vita reale**

Ogni criterio viene valutato utilizzando quattro livelli di prestazione:

1 – Iniziale | 2 – In via di sviluppo | 3 – Competente | 4 – Avanzato

12.2 Griglia di valutazione

Criterio	1 – Iniziale	2 – In fase di sviluppo	3 – Competente	4 – Livello avanzato
Comprensione degli impatti ambientali	Dimostra una comprensione limitata di come le attività sul posto di lavoro influenzino l'ambiente.	Individua alcuni impatti ambientali legati all'energia, all'acqua, ai rifiuti o ai trasporti.	Spiega diversi impatti ambientali e individua le azioni appropriate per affrontarli.	Mette in relazione diversi impatti ambientali e spiega in che modo le decisioni organizzative possono influenzare la performance ambientale complessiva.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



Processo decisionale sostenibile	Prende decisioni senza prestare particolare attenzione alle loro conseguenze.	Nel prendere decisioni, tiene conto di alcune conseguenze ambientali.	Prende decisioni ragionate tenendo conto di fattori ambientali, finanziari e sociali.	Confronta sistematicamente le alternative e giustifica le decisioni utilizzando molteplici considerazioni relative alla sostenibilità.
Comprensione dei compromessi	Dimostra una consapevolezza limitata del fatto che le decisioni in materia di sostenibilità possono comportare priorità contrastanti.	Riconosce i compromessi fondamentali tra le considerazioni ambientali e quelle di altro tipo.	Spiega i compromessi tra prestazioni ambientali, budget e benessere dei dipendenti.	Valuta in modo critico le priorità contrastanti e propone soluzioni equilibrate.
Risoluzione dei problemi e pensiero strategico	Ha bisogno di un sostegno sostanziale per affrontare le sfide.	Individua soluzioni di base, ma ne considera principalmente gli effetti immediati.	Sceglie le risposte appropriate e tiene conto delle conseguenze sia a breve che a lungo termine.	Adatta la strategia sulla base dei risultati precedenti e dimostra un'efficace definizione delle priorità nell'ambito di risorse limitate.
Trasposizione in contesti della vita reale	Ha difficoltà a collegare il gioco alla sostenibilità nella vita reale.	Individua un collegamento generale tra il gioco e la vita quotidiana.	Individua azioni concrete di sostenibilità applicabili al posto di lavoro, a scuola o in	Propone e giustifica misure pratiche di sostenibilità e spiega come potrebbero essere



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



un'organizzazione.
attuate in un
contesto reale.

12.3 Punteggio

Per ciascun criterio, il formatore assegna un punteggio compreso tra **1 e 4**.

Con cinque criteri di valutazione, il punteggio massimo è di **20 punti**.

Punteggio totale	Livello di prestazione	di Interpretazione
5–9	Principiante	Il partecipante dimostra una comprensione iniziale, ma necessita di ulteriore supporto e opportunità di apprendimento.
10–13	In fase di sviluppo	Il partecipante dimostra una comprensione in fase di sviluppo ed è in grado di applicare alcuni concetti di sostenibilità con un po' di supporto.
14–17	Competente	Il partecipante dimostra una buona comprensione ed è in grado di applicare i concetti di sostenibilità al processo decisionale.
18–20	Avanzato	Il partecipante dimostra una solida comprensione, pensiero strategico e la capacità di trasferire quanto appreso in contesti della vita reale.

Il punteggio totale deve essere interpretato come **un'indicazione formativa della competenza dimostrata**, piuttosto che come un risultato di qualifica o certificazione formale.

12.4 Modulo di valutazione dei partecipanti

Codice partecipante/gruppo: _____

Data: _____

Formatore: _____

Criterio di valutazione	Punteggio (1–4)	Prove / Commenti
Comprensione degli impatti ambientali	___	_____
Processo decisionale sostenibile	___	_____
Comprensione dei compromessi	___	_____
Risoluzione dei problemi e pensiero strategico	___	_____
Applicazione a contesti della vita reale	___	_____
TOTALE	___ / 20	

Livello di rendimento complessivo:

☐ Principiante



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



- ☐ In fase di sviluppo
- ☐ Competente
- ☐ Avanzato

Principali punti di forza dimostrati:

.

Aree da sviluppare ulteriormente:

.

Questo strumento può essere somministrato in formato digitale (ad esempio tramite un modulo online) o, se opportuno, in formato cartaceo.

12.5 Elementi di valutazione

I formatori dovrebbero basare la propria valutazione sulle prove osservate durante l'attività di apprendimento, tra cui:

- le decisioni prese durante il gioco;
- le spiegazioni fornite a sostegno di tali decisioni;
- le risposte alle mutevoli condizioni di gioco;
- gestione delle prestazioni ambientali, del budget e del morale dei dipendenti;
- selezione e definizione delle priorità relative a compiti e potenziamenti;
- contributi alle discussioni di gruppo;
- risposte durante il debriefing; e
- capacità di collegare le esperienze di gioco alle sfide di sostenibilità della vita reale.

La griglia di valutazione dovrebbe quindi valutare il **processo di apprendimento e la comprensione dimostrata**, non semplicemente il punteggio finale ottenuto dal partecipante nel gioco.

Principio di valutazione: un punteggio elevato nel gioco non dimostra automaticamente un alto livello di apprendimento. I partecipanti dovrebbero essere valutati in base alla loro capacità di **comprendere gli impatti ambientali, giustificare le decisioni, riconoscere i compromessi, adattare la propria strategia e trasferire quanto appreso alle situazioni della vita reale.**



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



13. Modulo di osservazione del formatore

Il Modulo di osservazione del formatore è concepito per aiutare i formatori a registrare sistematicamente **il coinvolgimento** dei partecipanti, **i processi decisionali** e **l'apprendimento dimostrato** durante l'utilizzo di EcoMinds.

A differenza della griglia di valutazione dei partecipanti, che fornisce una valutazione complessiva delle competenze, il modulo di osservazione si concentra sui **comportamenti dimostrati durante l'attività didattica**. Può quindi fornire prove utili a sostegno della valutazione finale.

Il modulo può essere utilizzato per un **singolo partecipante, una coppia o un piccolo gruppo**, a seconda di come viene implementato EcoMinds.

13.1 Istruzioni per i formatori

Osservare i partecipanti durante il gioco e, se del caso, durante la discussione di gruppo e il debriefing. Valutare ogni comportamento utilizzando la seguente scala:

Punt eggio	Osservazione
1	Non osservato
2	In fase di sviluppo / dimostrato con supporto
3	Dimostrato in modo autonomo
4	Dimostrato in modo forte e coerente

I formatori dovrebbero evitare di intervenire semplicemente per ottenere un punteggio più alto. Lo scopo è quello di registrare il modo in cui i partecipanti affrontano naturalmente l'attività e individuare dove potrebbe essere utile un ulteriore supporto all'apprendimento.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



13.2 Modulo di osservazione

Codice partecipante / gruppo: _____

Data: _____

Formatore: _____

Modalità _____ **di** _____ **partecipazione:**

☐ Individuale ☐ In coppia ☐ Piccolo gruppo

Criterio di osservazione	1	2	3	4	Note / Prove
Partecipa attivamente al gioco e all'attività didattica	☐	☐	☐	☐	_____
Identifica le conseguenze ambientali delle decisioni	☐	☐	☐	☐	_____
Nel prendere decisioni, tiene conto dei limiti di budget e delle risorse disponibili	☐	☐	☐	☐	_____
Prende in considerazione il possibile impatto delle decisioni sul morale dei dipendenti	☐	☐	☐	☐	_____
Valuta diverse opzioni prima di prendere una decisione	☐	☐	☐	☐	_____
Distingue tra attività a breve termine e aggiornamenti a lungo termine	☐	☐	☐	☐	_____
Spiega o giustifica le decisioni	☐	☐	☐	☐	_____
Adatta la strategia in base ai risultati della partita	☐	☐	☐	☐	_____
Partecipa in modo costruttivo alle discussioni e al processo decisionale collaborativo*	☐	☐	☐	☐	_____
Collega il gameplay a situazioni di sostenibilità nella vita reale	☐	☐	☐	☐	_____

**Per il gioco individuale autonomo, questo criterio può essere contrassegnato come N/A.*

Questo strumento può essere somministrato in formato digitale (ad esempio tramite un modulo online) o, se del caso, in formato cartaceo.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



13.3 Osservazione generale

Quali punti di forza ha dimostrato il partecipante/il gruppo?

.

Quali aspetti hanno richiesto un supporto aggiuntivo?

.

Esempio di una decisione o di un comportamento che dimostra l'apprendimento:

.

Commenti aggiuntivi del formatore:

.

Questo strumento può essere somministrato in formato digitale (ad esempio tramite un modulo online) o, se opportuno, in formato cartaceo.

13.4 Utilizzo dei risultati dell'osservazione

Il modulo di osservazione è principalmente uno **strumento di valutazione formativa**. Il suo scopo è aiutare i formatori a identificare in che modo i partecipanti si impegnano nel processo decisionale relativo alla sostenibilità e quali competenze potrebbero richiedere un ulteriore sviluppo.

I risultati possono essere considerati insieme a:

- i risultati del **pre-test e del post-test**;
- **la griglia di valutazione dei partecipanti**;
- le spiegazioni fornite dai partecipanti durante il gioco;
- le risposte fornite durante il debriefing; e
- le riflessioni finali dei partecipanti.

L'utilizzo di questi strumenti complementari offre un quadro più ampio dell'esperienza di apprendimento rispetto al solo risultato finale del gioco.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



13.5 Relazione tra i tre strumenti di valutazione

I tre strumenti di valutazione inclusi in questa guida hanno finalità diverse ma complementari. Se utilizzati insieme, forniscono un quadro più completo dell'apprendimento dei partecipanti, del loro coinvolgimento e delle competenze dimostrate in materia di sostenibilità.

Strumento	Cosa misura	Quando viene utilizzato
Pre-test / Post-test	Variazione delle conoscenze, della comprensione e della fiducia auto-dichiarate dai partecipanti	Prima e dopo l'attività
Modulo di osservazione del formatore	Coinvolgimento e comportamenti osservabili durante il processo di apprendimento	Durante il gioco e il debriefing
Griglia di valutazione dei partecipanti	Competenze complessive dimostrate in materia di sostenibilità	Dopo il gioco e il debriefing

76

Principio di valutazione: la valutazione di EcoMinds dovrebbe concentrarsi non solo sul risultato finale del partecipante nel gioco, ma anche su **come vengono prese le decisioni, su come vengono interpretate le conseguenze, su come vengono adattate le strategie e su come l'apprendimento viene trasferito a contesti di sostenibilità della vita reale.**



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

14. Debriefing e riflessione

Il debriefing è una parte fondamentale del processo di apprendimento di EcoMinds. Il gioco offre ai partecipanti l'opportunità di **sperimentare il processo decisionale relativo alla sostenibilità**, mentre la riflessione li aiuta a comprendere cosa è successo, perché è successo e come le lezioni apprese possano essere trasferite a situazioni della vita reale.

Il debriefing dovrebbe quindi concentrarsi non solo sul risultato finale del gioco, ma anche sulle **decisioni, i compromessi, le strategie e le conseguenze** sperimentate durante la simulazione.

La guida EcoMinds esistente propone quattro livelli utili di riflessione — **descrittivo, analitico, di trasferimento e d'azione** — che possono essere sviluppati nell'approccio strutturato riportato di seguito.

14.1 Struttura consigliata per il debriefing

Una sessione di debriefing può durare circa **20–30 minuti** e seguire quattro fasi:

COSA? → PERCHÉ? → E ALLORA? → E ORA?

Fase	Scopo	Punto centrale
1. Che cosa è successo?	Descrivere l'esperienza	Decisioni e risultati
2. Perché è successo?	Analisi delle scelte	Ragionamenti e compromessi
3. Che cosa significa?	Identificare gli insegnamenti	Principi di sostenibilità
4. Cosa possiamo fare?	Apprendimento trasversale	Applicazione nella vita reale

77

14.2 Fase 1 – Che cosa è successo?

Iniziate con domande descrittive che consentano ai partecipanti di ricostruire la propria esperienza.

Domande suggerite:

- Qual è stata la tua strategia generale?
- A quali aree ambientali hai dato la priorità?
- Quali attività hai utilizzato più frequentemente?
- Quali potenziamenti hai scelto?
- Qual è stato l'evento più difficile da gestire?
- Come sono andate le tue prestazioni ambientali?
- Come si è evoluto il tuo budget?
- Come si è comportato il morale dei dipendenti?



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



- La tua strategia è cambiata nel corso delle cinque settimane?
- Quale risultato vi ha sorpreso di più?

A questo punto, i formatori dovrebbero incoraggiare i partecipanti a descrivere la propria esperienza senza giudicare immediatamente se le loro decisioni siano state giuste o sbagliate.

14.3 Fase 2 – Perché è successo?

La seconda fase passa dalla descrizione **all'analisi e al ragionamento**.

Domande suggerite:

- Perché hai scelto determinati compiti o potenziamenti?
- Quali fattori hanno influenzato le tue decisioni?
- Hai dato priorità alle prestazioni ambientali, al budget o al morale dei dipendenti?
- Ci sono state situazioni in cui queste priorità erano in conflitto tra loro?
- Quali decisioni hanno prodotto i maggiori benefici?
- Qualche decisione ha prodotto conseguenze negative inaspettate?
- Avete dato priorità alle azioni a breve termine o agli investimenti a lungo termine? Perché?
- In che modo le risorse finanziarie limitate hanno influenzato le tue scelte?
- In che modo il numero di settimane rimanenti ha influenzato la tua strategia?
- Se dovessi giocare di nuovo, quale decisione cambieresti?

Il formatore dovrebbe incoraggiare i partecipanti a spiegare **perché** hanno fatto determinate scelte, piuttosto che limitarsi a riferire semplicemente ciò che hanno scelto.

14.4 Fase 3 – Cosa ci dice questo riguardo alla sostenibilità?

I partecipanti ora vanno oltre il gioco e individuano le più ampie lezioni di sostenibilità rappresentate dalla simulazione.

Domande suggerite:

- Cosa ti ha insegnato EcoMinds sul processo decisionale in materia ambientale?
- L'opzione più vantaggiosa dal punto di vista ambientale è sempre la più facile da attuare?
- Perché i cambiamenti sostenibili potrebbero richiedere investimenti finanziari?
- Perché sia le azioni a breve termine che gli investimenti a lungo termine sono importanti?
- Perché si dovrebbe tenere conto del benessere dei dipendenti quando si introducono cambiamenti ambientali?
- Cosa succede quando le organizzazioni hanno diverse priorità ambientali ma risorse limitate?
- Perché è importante considerare le conseguenze delle decisioni in diversi ambiti?
- Cosa ci dice il gioco sul rapporto tra sostenibilità ambientale, economica e sociale?



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



Un punto centrale della discussione è che la sostenibilità spesso richiede **di trovare un equilibrio tra priorità interconnesse piuttosto che massimizzare un singolo indicatore.**

14.5 Fase 4 – Dal gioco alla vita reale

La fase finale incoraggia i partecipanti a trasferire ciò che hanno imparato nelle loro vite, nei luoghi di lavoro, nelle scuole, nelle organizzazioni o nelle comunità.

Domande suggerite:

- Quali situazioni presenti in EcoMinds potrebbero verificarsi anche in un ambiente di lavoro reale?
- Quali compiti o potenziamenti hanno equivalenti nelle organizzazioni reali?
- Quali miglioramenti ambientali potrebbero essere introdotti nella vostra scuola, sul posto di lavoro o nella vostra organizzazione?
- Quali miglioramenti potrebbero essere attuati immediatamente?
- Quali richiederebbero un investimento finanziario o una pianificazione organizzativa?
- Quali ostacoli potrebbero impedire a un'organizzazione di attuare pratiche sostenibili?
- Chi dovrebbe essere coinvolto nel processo decisionale in materia ambientale sul posto di lavoro?
- In che modo i dipendenti potrebbero contribuire a migliorare le prestazioni ambientali?
- Cosa potresti fare di diverso a livello personale dopo questa attività?

79

14.6 Confronto tra diverse strategie

Quando EcoMinds viene giocato da più partecipanti o gruppi, il confronto tra le strategie può arricchire il processo di riflessione.

Il formatore può chiedere ai partecipanti di presentare brevemente:

Argomento di discussione	Risposta del gruppo/del partecipante
Strategia principale	_____
Miglioramento più importante	_____
Attività più utile	_____
La decisione più difficile	_____
Il compromesso più grande che ho dovuto accettare	_____
Decisione che cambierebbero	_____
Principale lezione appresa in materia di sostenibilità	_____



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



I partecipanti dovrebbero quindi confrontare i propri approcci.

Lo scopo **non** è quello di individuare un'unica strategia “corretta”, ma di esaminare perché scelte diverse abbiano prodotto conseguenze diverse e cosa si possa imparare da esse.

14.7 Collegare EcoMinds alle competenze ecologiche

Durante il debriefing, i formatori possono mettere in evidenza in modo esplicito le competenze che i partecipanti hanno messo in pratica attraverso il gioco.

Tra queste possono figurare:

- consapevolezza ambientale;
- pensiero critico;
- risoluzione dei problemi;
- processo decisionale;
- pensiero strategico;
- pensiero sistemico;
- definizione delle priorità;
- gestione delle risorse;
- adattabilità;
- comunicazione e lavoro di squadra.

80

Chiedete ai partecipanti:

Quali di queste competenze avete utilizzato maggiormente durante EcoMinds?

Proseguite con:

In quali ambiti questa competenza potrebbe tornarvi utile nel vostro percorso formativo futuro, nel mondo del lavoro o nella vita quotidiana?

Questo aiuta i partecipanti a riconoscere che l'esperienza di apprendimento non riguarda solo le conoscenze ambientali, ma anche **competenze trasferibili rilevanti per la sostenibilità e la transizione verde**.

14.8 Attività di riflessione individuale

Dopo la discussione di gruppo, i partecipanti possono svolgere una breve riflessione individuale.

La mia riflessione su EcoMinds

1. La cosa più importante che ho imparato è stata:

.



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Avrupa Birliği tarafından
finanse edilmektedir



2. La decisione più difficile che ho preso è stata:

.

3. Ho preso questa decisione perché:

.

4. Una decisione che cambierei se dovessi giocare di nuovo è:

.

5. Un esempio di compromesso in materia di sostenibilità che ho sperimentato è stato:

.

6. Un'azione sostenibile che potrei mettere in pratica nella vita reale è:

.

81

14.9 Dalla riflessione all'azione

Per concludere l'attività, chiedi a ciascun partecipante di formulare un'azione concreta in materia di sostenibilità.

La mia azione EcoMinds:

Dopo questa attività, un'azione che posso intraprendere per contribuire alla sostenibilità è:

.

Se opportuno, i partecipanti possono condividere i propri impegni con il gruppo e discutere di cosa sarebbe necessario per metterli in pratica.

14.10 Linee guida per i formatori

Durante il debriefing:

- creare un ambiente in cui si possano discutere apertamente diverse strategie;
- evitare di presentare le decisioni di gioco non riuscite come fallimenti personali;
- chiedere ai partecipanti di motivare le proprie conclusioni;
- incoraggiare il confronto tra approcci diversi;
- collegare le meccaniche di gioco a sfide ambientali realistiche;
- consentire ai partecipanti di individuare sia gli aspetti positivi che quelli negativi della propria strategia;
- incoraggiare i partecipanti a proporre alternative pratiche;



Co-funded by the
European Union

Il sostegno fornito dalla Commissione europea e dall'Assemblea nazionale turca alla realizzazione della presente pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



- adattare le domande all'età, all'esperienza e al livello di conoscenza ambientale dei partecipanti.

Il debriefing dovrebbe, in definitiva, accompagnare i partecipanti attraverso l'intero processo di apprendimento esperienziale:

ESPERIENZA → RIFLESSIONE → COMPRENSIONE → APPLICAZIONE

Punto chiave di apprendimento

EcoMinds raggiunge il massimo valore educativo quando i partecipanti vanno oltre la domanda «Sono riuscito a vincere il gioco?» e iniziano a chiedersi «Perché le mie decisioni hanno prodotto questi risultati, cosa mi insegna questo riguardo alla sostenibilità e come posso applicare questo apprendimento nella vita reale?»