



NextFood has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 771738.



Funding: Horizon 2020, European Union

Call: Rural Renaissance – Fostering Innovation and Business Opportunities

Topic: RUR-13-2017 Building a future science and education system fit to deliver to practice

Grant agreement: No 771738

Duration: May 2018 to April 2022

Coordinator:

Dr Martin Melin, Swedish University of Agricultural Sciences, Alnarp, Sweden

WEBSITE:

<https://www.nextfood-project.eu/>



Nextfood - Educating the next generation of professionals in the agrifood system

Practice Abstract #42: Playing games on serious stuff

Author: Anamaria Supuran (University of Oradea, Romania)

Within the practice-oriented course in food innovation at the University of Oradea in Romania, students are designing six innovative food products. One activity undertaken when finding packaging solutions needed for the six food products is playing the serious game Simplycycle. The game helps students asking the right questions, think critically and analyse certain types of packaging and find solutions for dangerous materials. The game does not promote competition among students but encourages collaboration and communication within the team. It also stimulates creativity and visionary thinking. The game consists of a table board, two sets of cards and a pawn placed at the start position in the red area. One set of cards includes examples of packaging and information of the materials (their level of danger being marked with: red=very dangerous, green=safe). The groups are asked to replace the dangerous ingredients/materials of the respective packaging with others that are safe for the environment. Students need to collaborate to find the best solution. Finally, the facilitator decides if the team can move its pawn forward on the board in case the solution is acceptable. In the case there is no solution, the group is asked to read the suggestion given by the game but the pawn cannot be moved. The final objective of the game is for the group to succeed in moving the pawn from the red to the green area on the table board with each good solution delivered.

Because the game is not designed to consider only packaging solutions, teachers designed their own cards serving better the purpose of the course. By playing Simplycycle, students succeeded in finding innovative solutions for the raised problems and the level of involvement and participation was very high.



NextFood has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 771738.



Funding: Horizon 2020, European Union

Call: Rural Renaissance – Fostering Innovation and Business Opportunities

Topic: RUR-13-2017 Building a future science and education system fit to deliver to practice

Grant agreement: No 771738

Duration: May 2018 to April 2022

Coordinator:

Dr Martin Melin, Swedish University of Agricultural Sciences, Alnarp, Sweden

WEBSITE:

<https://www.nextfood-project.eu/>



Nextfood - Educating the next generation of professionals in the agrifood system

Practice Abstract #42: Joaca cu lucruri serioase

Author: Anamaria Supuran (University of Oradea, Romania)

Cursul organizat de Universitatea din Oradea are în vedere dezvoltarea a şase produse alimentare inovatoare. Una din activitătile realizate în cadrul discuțiilor despre ambalajele aferente celor 6 produse a fost utilizarea jocului serios Simplycycle.

Jocul constă într-o tabla de joc, două seturi de cărți și un pion plasat pe poziția de start în zona roșie. Un set de carti include exemple de ambalaje și informații despre materialele pe care le contin (nivelul de pericol fiind marcat cu: roșu = foarte periculos, verde = sigur).

Studenti au fost rugați să înlocuiască materialele periculoase ale ambalajului respectiv cu altele sigure pentru mediu. Studenții au trebuit să colaboreze pentru a găsi cea mai bună soluție. În cele din urmă, facilitatorul a decis dacă pionul poate înainta pe tablă, în cazul în care soluția a fost fezabilă. În caz contrar, grupul a fost rugat să citească sugestia dată de joc, dar în acest caz pionul nu a putut fi mutat. Obiectivul final al jocului a fost ca grupul să reușească să mute pionul din zona roșie în cea verde, fiecare mutare însemnând o soluție buna furnizată de grup.

Deoarece jocul nu a fost conceput să ia în considerare doar ambalajele, profesorii și-au conceput propriile cărți de joc care au servit mai bine scopului cursului.

Jucând Simplycycle, studenții au reușit să găsească soluții inovatoare pentru problemele ridicate, iar nivelul de implicare și participare a fost foarte ridicat.

Jocul îi ajută pe jucători să pună întrebările corecte, să analizeze critic anumite ambalaje și să găsească soluții pentru materialele periculoase pe care acestea le contin. Jocul nu promovează competiția dintre jucători, ci încurajează colaborarea și dialogul în cadrul echipei. De asemenea, stimulează creativitatea și gândirea vizionară.



NextFood has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 771738.



Funding: Horizon 2020, European Union

Call: Rural Renaissance – Fostering Innovation and Business Opportunities

Topic: RUR-13-2017 Building a future science and education system fit to deliver to practice

Grant agreement: No 771738

Duration: May 2018 to April 2022

Coordinator:

Dr Martin Melin, Swedish University of Agricultural Sciences, Alnarp, Sweden

WEBSITE:

<https://www.nextfood-project.eu/>



Nextfood - Educating the next generation of professionals in the agrifood system

Practice Abstract #42: Jugar a cosas serias

Author: Anamaria Supuran (University of Oradea, Romania)

Dentro del curso de innovación alimentaria orientado a la práctica de la Universidad de Oradea (Rumanía), los estudiantes diseñan seis productos alimentarios innovadores. Una de las actividades realizadas para encontrar las soluciones de envasado necesarias para los seis productos alimentarios es el juego serio Simplycycle. El juego ayuda a los estudiantes a formular las preguntas adecuadas, a pensar de forma crítica y a analizar determinados tipos de envases y a encontrar soluciones para los materiales peligrosos. El juego no promueve la competición entre los estudiantes, sino que fomenta la colaboración y la comunicación dentro del equipo. También estimula la creatividad y el pensamiento visionario. El juego consta de un tablero, dos juegos de cartas y un peón colocado en la posición inicial en la zona roja. Uno de los juegos de cartas incluye ejemplos de envases e información de los materiales (su nivel de peligro está marcado con: rojo=muy peligroso, verde=seguro). Se pide a los grupos que sustituyan los ingredientes/materiales peligrosos de los respectivos envases por otros que sean seguros para el medio ambiente. Los alumnos deben colaborar para encontrar la mejor solución. Finalmente, el animador decide si el equipo puede avanzar su peón en el tablero en caso de que la solución sea aceptable. En el caso de que no haya solución, se pide al grupo que lea la sugerencia dada por el juego, pero el peón no puede moverse. El objetivo final del juego es que el grupo consiga mover el peón de la zona roja a la verde del tablero con cada solución buena que se entregue.

Dado que el juego no está diseñado para tener en cuenta sólo las soluciones de embalaje, los profesores diseñaron sus propias tarjetas para que sirvieran mejor al propósito del curso. Jugando a Simplycycle, los alumnos consiguieron encontrar soluciones innovadoras para los problemas planteados y el nivel de contribución y participación fue muy alto.