



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 817732



Il Polo Europeo della Conoscenza è partner del progetto di ricerca PROTEIN Personalized nutrition for healthy living (Horizon 2020 n.817732) nello sviluppo e sperimentazione un ecosistema innovativo per supportare le persone che desiderano mantenere un'alimentazione e un'attività fisica più sane in base alle proprie esigenze e preferenze.

Il Polo Europeo della Conoscenza, come sempre attento alla prevenzione, si impegna per promuovere tra i bambini e i ragazzi abitudini e comportamenti alimentari sani che possano avere un impatto positivo lungo tutto il corso della loro vita. Per poterli coinvolgere in un processo di cambiamento attivo, grazie agli esperti del progetto PROTEIN, è stato sviluppato un gioco di conoscenza del mondo dell'alimentazione.

Robo-cook Path

La strada del Robo-Cuoco

Benvenuti a Robo-cook Path ! Un gioco online divertente ed educativo che permetterà agli alunni di aumentare le loro conoscenze in ambito di alimentazione e che fornirà agli insegnanti uno strumento ludico per introdurre i principali concetti legati a nutrizione, dieta, stagionalità ecc.

Robo-Cook Path è una simulazione online di un gioco da tavolo nella quale 3 Robot-Cuochi dovranno collaborare per realizzare una ricetta e diventare sempre più esperti. Al gioco partecipano 3 giocatori collegati da 3 diversi computer, ciascuno con un ruolo: Esperto, Compratore e Cuciniere. A turno, ciascun giocatore dovrà rispondere (anche con l'aiuto dei compagni) a domande su temi relativi all'alimentazione e ad ogni risposta corretta il gruppo riceverà punti o istruzioni per completare la ricetta finale.

Il gioco ha 3 livelli di difficoltà:

- Junior
- Senior
- Avanzato

Il primo livello è adatto ai giocatori più giovani dai 10 anni in su, con domande su temi quali Cibi e Ricette, Principi Nutritivi, Stagionalità.

Gli altri due livelli sono dedicati ai ragazzi più grandi, in particolar modo studenti degli istituti alberghieri, con domande su: Alimentazione e Nutrizione, Principi nutritivi e Alimenti, Igiene e Conservazione.

Durante la partita ciascun giocatore muove dal suo computer uno di questi personaggi. I tre personaggi, a turno, devono tirare i dati e muoversi all'interno di un tabellone in cui le varie caselle corrispondono a domande sull'alimentazione. Scopo del gioco è accumulare punti e indizi per la preparazione di deliziose ricette.

La partita si avvia solo quando ci sono i 3 giocatori connessi contemporaneamente da 3 computer diversi. È possibile creare delle piccole squadre, ciascuna delle quali usa uno dei personaggi, così che i bambini possono aiutarsi tra loro nel rispondere alle domande non solo all'interno del gioco ma anche di persona.

Andiamo con ordine!

FASE PRELIMINARE: OTTENERE I CODICI DI GIOCO

Collegati a questo sito: <https://pms.protein-h2020.eu:8080/it-passcode-generator>

Fornisci le seguenti informazioni per ottenere i codici per giocare

La tua email

Conferma la tua mail

Il tuo paese

Denominazione della tua scuola

Classe e sezione per cui richiedi i codici

Età media dei tuoi student

Numero degli studenti della tua classe

Si aprirà una schermata in cui ti vengono chiesti alcuni dati che ti serviranno per ottenere i codici per far giocare i bambini.

Riceverai alla mail da te indicata codici univoci per far accedere ciascuno dei tuoi alunni al gioco. Per una classe di 21 alunni riceverai 21 codici. Consegna un codice ad ogni bambino, così avrai la sicurezza che i tuoi alunni giocheranno solo tra di loro.

FASE INIZIALE: ENTRARE NEL GIOCO

Per far giocare i tuoi alunni collega ciascun computer alla pagina <https://pms.protein-h2020.eu:8080/it> (per una migliore resa grafica consigliamo di usare Chrome o Chromium e una risoluzione di schermo di 1920x1080). Nel caso la risoluzione dello schermo fosse troppo grande è possibile navigare il tabellone di gioco con il mouse o con le frecce direzionali della tastiera. È inoltre possibile spegnere la musica.

Clicca su Livello Junior. Vedrai questa immagine:

Robo-Cook's Path

Livello Junior

Livello Senior

Livello avanzato

Istruzioni del gioco

Benvenuti su Robo-cook! Un gioco divertente ed educativo su tabellone elettronico per tre giocatori. La cosa del gioco è "preparare" un piatto delizioso e nutriente che può essere ottenuto dai tre giocatori.

In un ruolo all'inizio del gioco (scelto a caso dal computer): **Maestro**, controlla un avatar che si muove sul tabellone digitale. I giocatori A seconda del punteggio ottenuto, ogni giocatore ha accesso a La direzione in cui un giocatore decide di muoversi è molto che visiterà, il giocatore troverà una domanda, alla quale dovrà avanzare nel gioco.

virtuale di un piatto, quindi i giocatori dovranno scoprire la svelare le istruzioni per la sua esecuzione. La ricetta è però quanti), perciò i giocatori dovranno ripetere le seguenti azioni

"Punti Conoscenza" sufficienti per sbloccare il passaggio successivo della ricetta

b) Poi aiutare il Maestro a riconoscere la fase della ricetta

c) Infine assistere il Comproatore e il Cuciniere nella scoperta degli ingredienti e delle istruzioni per l'esecuzione del piatto.

OK

Pagina successiva

PROTEIN
PERSONALISED NUTRITION FOR HEALTHY LIVING

This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement N°817732.



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 817732

Ciascun alunno deve inserire il proprio codice e cliccare su OK. Nel caso in cui non ci siano abbastanza PC o tu voglia far giocare i tuo alunni in piccole squadre per ogni personaggio, scegli solo uno dei codici per ogni personaggio.

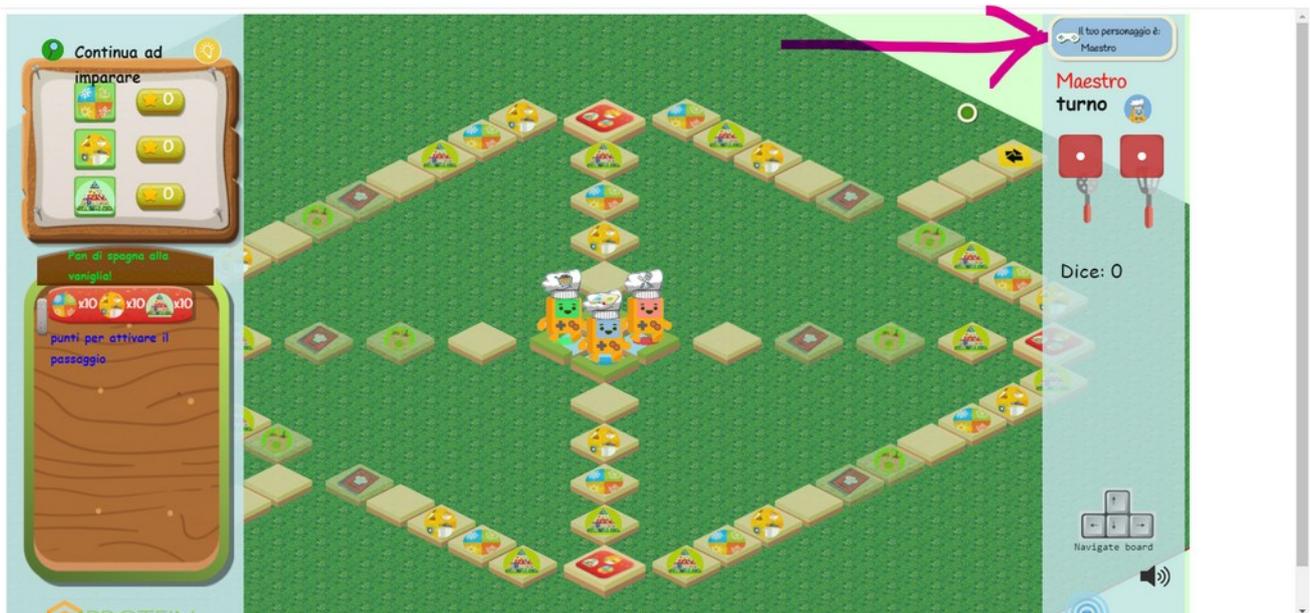
I gruppi di 3 giocatori (o squadre) che giocheranno insieme la partita vengono formati in maniera casuale nel momento in cui i bambini si uniscono al gioco.

FASE DI GIOCO: RISPONDERE ALLE DOMANDE

I turni di gioco:

La partita ha inizio quando tutti e tre i giocatori sono connessi. Nella parte destra dello schermo viene indicato il personaggio di appartenenza con nome e colore di riferimento.

I bambini capiscono a chi tocca giocare poiché il nome del personaggio e il colore vengono indicati a destra, sopra i dadi. Quando è il proprio turno il personaggio lampeggia.



Per tirare i dadi, sarà sufficiente spostarsi col mouse sulla loro immagine e cliccare. Sul tabellone si illumineranno di verde tutte le caselle che possono essere raggiunte con quel tiro. Il personaggio potrà muoversi rispettando il punteggio totale (ad esempio 2) oppure scegliere di spostarsi di un numero a suo piacimento inferiore al totale (in questo caso 1). Questa opzione può essere sfruttata per raggiungere delle caselle specifiche, utili per concludere la partita.

Rispondere alle domande per accumulare punti:



I giocatori devono, inizialmente, accumulare “punti conoscenza” per poter scoprire la ricetta come indicato sul tagliere a sinistra.



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 817732



Per fare questo dovranno muoversi su queste caselle: , , . Ognuna di loro nasconde una domanda specifica per ogni argomento rappresentato:



Stagionalità

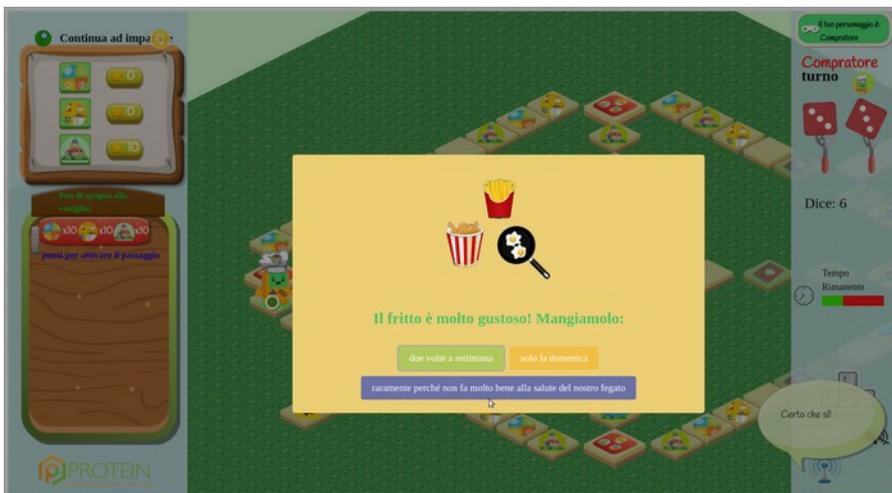


Cibi e ricette

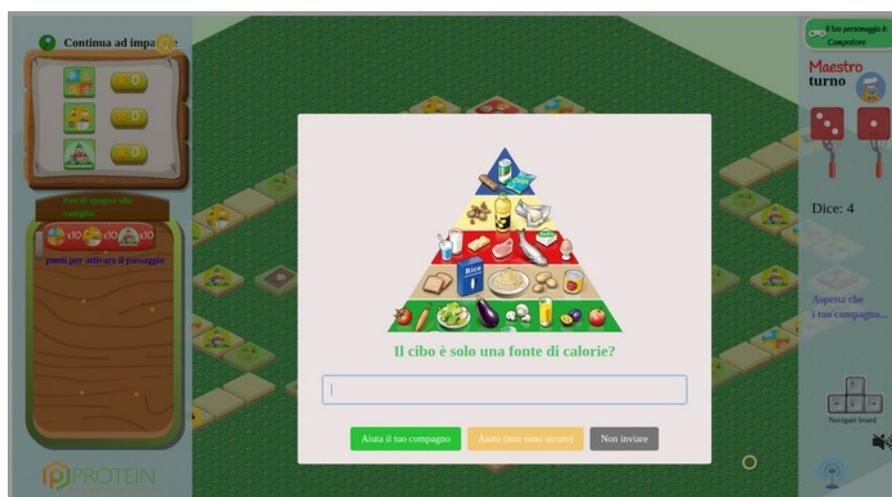


Principi nutritivi e alimentazione

Ad esempio:



Il gioco è interamente basato sulla collaborazione, quindi non solo i 3 personaggi accumulano insieme i punti per la vittoria, ma i giocatori possono aiutarsi a vicenda. I 2 giocatori non attivi visualizzano sul loro schermo la domanda del loro compagno e possono suggerire una risposta.

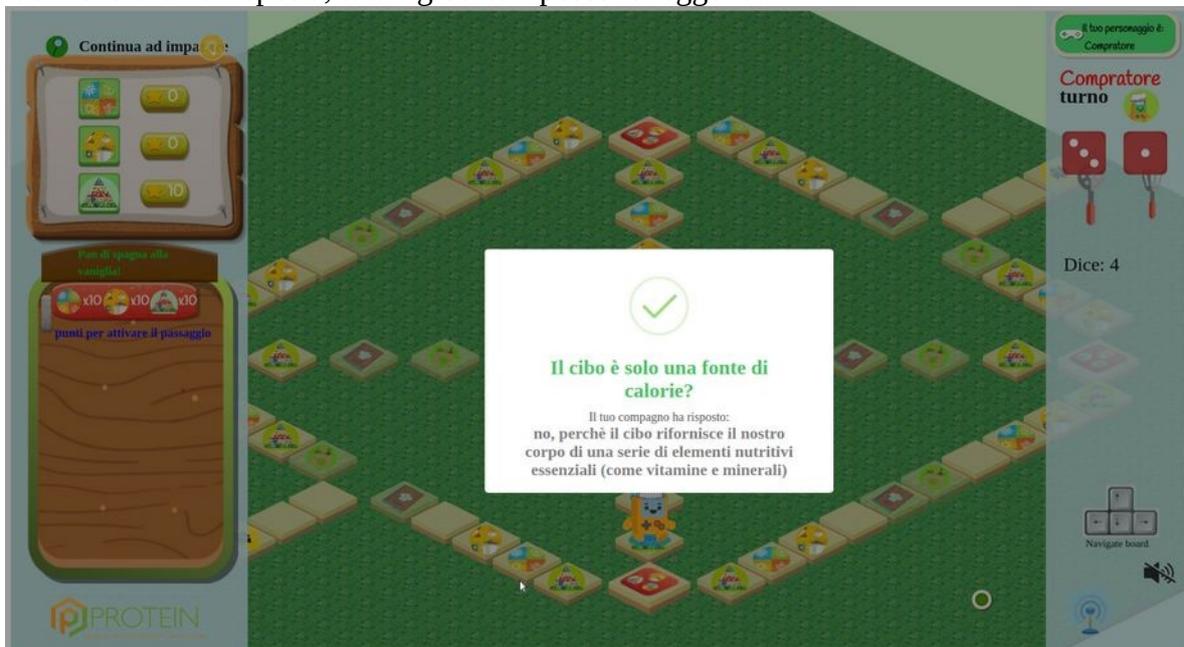


Come si nota nell'immagine relativa alla domanda, il suggerimento inviato dai compagni appare in basso a destra come un fumetto: se il giocatore dà una risposta certa il fumetto è verde, se è un dubbio il fumetto è giallo.



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 817732

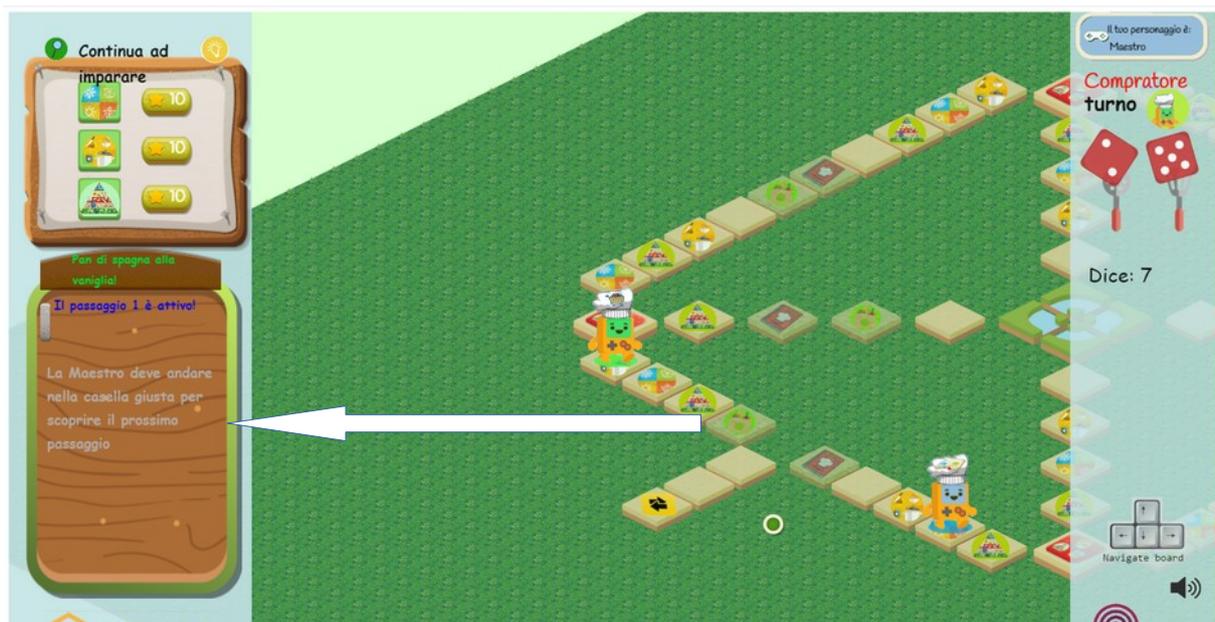
Quando viene data la risposta, tutti i giocatori possono leggerla:



FASE DI GIOCO: COMPLETARE LA RICETTA

Sbloccare i passaggi della ricetta:

I passaggi successivi di gioco vengono indicati sul tagliere posto al lato sinistro della schermata. Una volta ottenuti i punti necessari, occorrerà scoprire la ricetta. A turno ciascun giocatore ha il suo ruolo per preparare la ricetta, mentre gli altri continuano a rispondere alle domande sull'alimentazione.





This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 817732



Quando sarà il turno dell' "esperto", questo dovrà raggiungere la casella  e rispondere in modo corretto alla domanda. Verrà così scoperta la ricetta.

L' "esperto" potrà vedere l'intera ricetta sul suo tagliere. Il "compratore" vedrà la ricetta con dei punti interrogativi al posto degli ingredienti, il "cuciniere" vedrà la ricetta con dei punti interrogativi al posto delle azioni o degli strumenti necessari per completare la ricetta

Una volta che l' "esperto" avrà risposto correttamente alla sua domanda, entra in gioco il

"compratore" che dovrà spostarsi sulle caselle  e rispondere in modo corretto alle domande per ottenere gli ingredienti della ricetta.



Quando le risposte sono corrette, l'ingrediente apparirà sul mouse del giocatore e dovrà essere trascinato nella sua posizione corretta sul tagliere. Sulla bacheca viene visualizzato lo stato di avanzamento della ricetta:





This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 817732

Dopo il “compratore” è il turno del “cuciniere” che dovrà andare sulle caselle  e selezionare le azioni o gli strumenti necessari per completare la fase della ricetta. Lo strumento o l’azione apparirà sul mouse del giocatore e dovrà essere trascinato nella sua posizione corretta sul tagliere. La ricetta è composta da diversi passaggi. Una volta concluso il passaggio i giocatori ricevono un messaggio e proseguono nel raccogliere gli elementi della seconda fase della ricetta.



Il gioco termina quando la ricetta è stata completata.

Buon divertimento!