

FOOD EDUTAINMENT: HRANA KROZ ZABAVU I UČENJE

Struktura radionica i showcooking za
građane/turiste koji se organiziraju tijekom
događanja

IO 4.4

Završno izdanje

lipanj 2019

INFORMACIJE O PROJEKTU

Naslov projekta	KeyQ+: Kultura i turizam kao ključ kvalitete prekograničnog razvoja Italije i Hrvatske
Datum početka i završetka	01.01.2018. - 30.09.2019.
Prioritetna os 3	Okoliš i kulturna baština
Specifični cilj 3.1.	Prirodna i kulturna baština postaju prilika za održiv i uravnoteženiji teritorijalni razvoj
Vodeći partner (naziv i kontakt)	AZRRI - Agencija za ruralni razvoj Istre d.o.o., Pazin info@azrri.hr
Web stranice	www.italy-croatia.eu/keyqplus

ISPORUČEVINE

Radni paket	4. Razvoj turističkog lokalnog gospodarstva
Aktivnost	4. Razvoj formata za radionice i showcooking za turiste
Isporučevina	D.4.4.1 Format za radionice i showcooking
Odgovorni partner	Civiform
Uključeni partneri	Svi projektni partneri
Status	Završna verzija

Distribucija	Javna
Datum isporuke	30.06.2019.

KAZALO

1 Uvod.....	1
2 Hrana kroz zabavu i učenje: kako zabaviti i educirati u isto vrijeme	3
3 Edukativno-zabavne radionice o hrani / showcooking namijenjene turistima i građanima	12
4 Festivali s edukativno-zabavnim radionicama o hrani: struktura i aktivnosti koje je moguće uključiti.....	18
5 Primjeri dobre prakse i resursa.....	26





1 UVOD

Ovaj dokument predstavlja jedan od rezultata **KEYQ+ projekta: Kultura i turizam kao ključevi za kvalitetan prekogranični razvoj Italije i Hrvatske**: projekt financira INTERREG Italija-Hrvatska-poziv za standard + projekt - Prioritetna os: 3 Okoliš i kulturna baština – Specifičan cilj: 3.1 - Prirodna i kulturna baština kao prilika za održiv i uravnoteženiji teritorijalni razvoj.

KEYQ+ predstavlja kapitalizaciju prethodnog projekta "KeyQ" financiranog u prethodnom programskom razdoblju od 2007.-2013. okviru programa IPA Adriatic CBC i namijenjen je kapitalizaciji dvaju glavnih rezultata prethodnog projekta KeyQ:

- modula osposobljavanja i modela studijskih posjeta razvijenih i ispitanih u prijašnjem projektu,
- model profesionalne didaktičke kuhinje.

Ovaj projekt kapitalizacije usmjeren je na očuvanje povijesno ukorijenjene gastronomske tradicije i na poboljšanje manje poznate kulturne baštine. KEYQ+ ima za cilj promicanje prekograničnog gospodarskog razvoja zahvaljujući eksperimentalnim turističkim paketima KeyQ+ i razvijanje edukacija po mjeri za profesionalce, turiste i građane.

Osim toga, projekt namjerava stvoriti "**KEYQ+ točke**", mrežu posebnih mjesta na kojima će turisti imati priliku bolje upoznati teritorij kroz lokalne proizvode, gdje ih nabaviti, tradicionalne recepte za pripremu lokalnih proizvoda i povezane s poviješću teritorija. Gotovo sve KEYQ+ točke (u Puli, Pazinu, Trstu, Cividale, Forlimpopoli i Pramaggiore) bit će opremljeni kao Edukacijski gastronomski centar u kojem se turisti mogu sami okušati u pripremi recepata ili mogu pohađati kulinarske programe. Zahvaljujući edukacijskim kuhinjama i specifičnim lokalitetima turisti će moći birati između tečajeva i senzorskih iskustava koristeći lokalne proizvode i tradicionalne recepte s modernim pristupom. Kroz ovu mrežu

teoretske i praktične radionice, kulinarske prezentacije, senzorska iskustva (degustacija, senzorska analiza itd.) bit će posebno usmjereni na turiste kako bi ih privukli da otkriju autentičan identitet povijesne gastronomske baštine i lokalne i tipične proizvode. Mogućnost da se ne počne od nule, već od uspješnog iskustva iz pretečeg programa IPA Adriatic, čvrsta je osnova za stvaranje novog srednjoročnog procesa iskorištavanja rezultata koji će postati dio stalnih aktivnosti partnera.

KeyQ+

**KLJUČ za (raz)otkrivanje
lokalnih, tipičnih i autentičnih
prehrambenih proizvoda**

**KLJUČ za povijesno i kulturno
utemeljen iskustveni turizam**

**KLJUČ za razvoj i rast
pomoću održivog turizma**

2 EDUKATIVNO-ZABAVNE RADIONICE O HRANI: KAKO ZABAVLJATI I EDUCIRATI U ISTO VRIJEME

Učenje također može biti zabavno i zanimljivo. I tada se zove "**edutainment**" i može izgledati kao tradicionalno podučavanje, na profesionalnom osposobljavanju i na tečajevima za obnovu znanja. Ova riječ, koju je skovao u devedesetima Bob Heyman - novinar časopisa National Geographic - doslovno proizlazi iz spoja dvaju riječi: obrazovanje i zabava; prevodi se tako da prenese koncept **obrazovnog zadovoljstva**, za razliku od drugih poimanja kao što su obvezno osposobljavanje, disciplina i uobičajeno učenje povezano s tradicionalnim načinom držanja predavanja s katedre.

Kako je taj koncept rođen? Postmoderna je dubokim promjenama pretvorila industrijsko društvo u društvo temeljeno na uslugama, na politikama zaštite okoliša, novim tehnologijama, marketingu i oglašavanju. Ovo je doba globalizacije, kao što suvremeni sociolog Bauman definira "**likvidno društvo**" koje karakterizira odsutnost granica, pridavanje manje pozornosti kulturnim procesima, ali s rastućom pažnjom posvećenju užicima i zabavi. Tako se kultura zabave počela širiti i provukla se i kroz tradicionalni koncept obrazovanja.

VAŽNOST ZABAVNO-OBRAZOVNOG PRISTUPA

Posljednjih godina koncepti iskustva i zabave u velikoj su mjeri bili predmet debate u području obrazovanja jer je bilo jasno da

- ako učenici imaju praktično iskustvo gradivo koje uče je trajnije se pamti,
- predmeti koji su zabavni privlače pozornost učenika više od ostalih.

U tom kontekstu glavni cilj zabavnog učenja je **pružanje potpore obrazovanju pomoću zabave** koristeći specifične resurse i metode i dobro se zabaviti tijekom kreiranja i stvaranja iskustava.

Zabavno učenje..

- .. privlači pažnju učenika jer ostavlja dojam igre,
- .. čini predmete ugodnijima i tako povećava entuzijazam i motivaciju kod učenika,
- .. jamči trajnost usvojenoga znanja zahvaljujući snažnoj povezanosti s osjećajima učenika,
- .. olakšava internalizaciju teških predmeta pomoću simulacije ili grafikona te vizualnim metodama kao u stvarnom životu,
- .. omogućava da učenici u okruženju učenja primjenjuju vlastito znanje,
- .. omogućuje učenicima da se dobro provedu u smislu stvaranja i doživljavanja.

ideju naglasili su da učenici mogu postati vrlo uspješni ako uče teoriju pod uvjetom da imaju središnju ulogu u učenju. Istraživač Wooldridge navodi da se predavanja koja su pretvorena u ugodno učenje putem empirijskog usvajanja znanja u kombinaciji s ciljevima učenja mogu pretvoriti u korisne aktivnosti. S toga stajališta, rezultat učenja izravno je povezan sa **sudjelovanjem**.



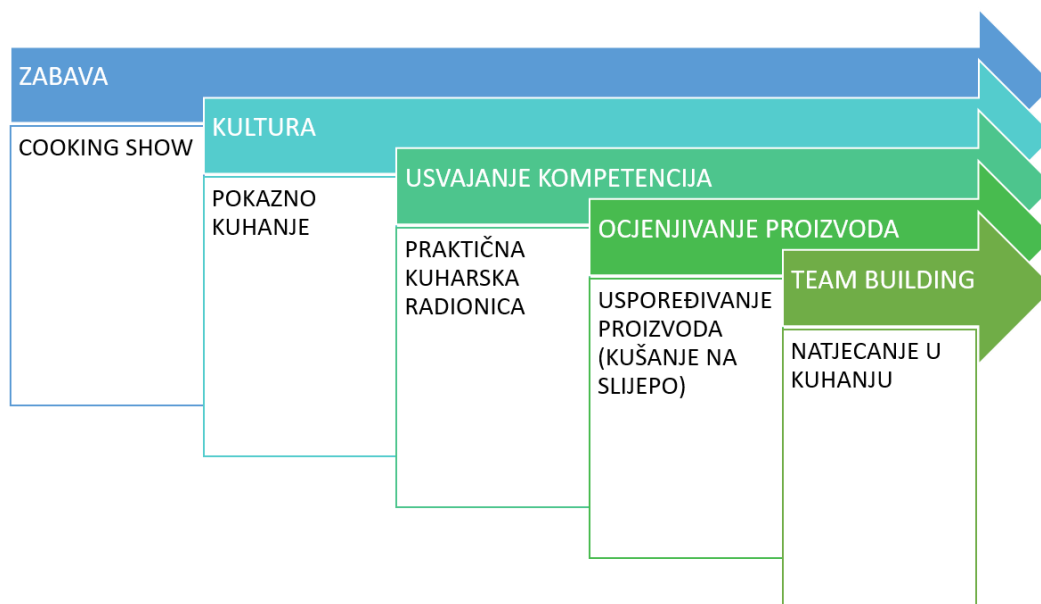
Teorija empirijskog učenja definira učenje kao proces **stvaranja znanja kroz rezultat iskustava**; temelji se na dvama konceptima s međusobnim logičnim odnosom: percepcija iskustava i obrada iskustava. Percepcija iskustava nastaje kroz konkretan život i apstraktnu konceptualizaciju, obrada iskustava kroz aktivan život i promatranje s promišljanjem. Pojedinci u procesu učenja ponekad koriste konkretne životne primjere a ponekad koriste apstraktnu konceptualizaciju dok percipiraju vlastita iskustva. Dok obrađuju iskustva, ponekad koriste aktivan život i ponekad koriste promatranje s promišljanjem. Teorija empirijskog učenja koristi se u mnogim područjima visokog obrazovanja. Može omogućiti postizanje ciljne svrhe kroz zabavu tako da se učenici u procesu učenja privuku ponudom zanimljivih iskustava.

Pristup zabavnog učenja omogućuje polaznicima da se zabave i da dožive proces stvaranja koristeći informacijske resurse i metode poučavanja. Zahvaljujući pristupu zabavnog učenja koji se pojavio iz kombinacije obrazovanja i zabave moguće je povećati entuzijazam i uzbuđenje kod učenika kako bi im lakše prenijeli informacije i predmete koje je teško usvojiti. Podučavanje može postati jednostavnije ako se privuče pažnja učenika i ako se predmet i informacije koje se podučavaju prenose koristeći ugodniji pristup.



FOOD EDUTAINMENT - HRANA KROZ ZABAVU I UČENJE

Klasične postavke treninga u ugostiteljskom sektoru obično se odnose na specifične aktivnosti kao što je to opisano na sljedećoj slici:



Iako je na primjer showcooking obično namijenjen isključivo zabavi, kuharske prezentacije imaju kao opći cilj proširiti znanje iz određene teme; pristup zabavnog učenja mijenja to gledište, jer može miješati navedene aspekte na različite načine, dodajući zabavu svim drugim obrazovnim aspektima.

Pristup zabavnog učenja može se lako primijeniti u ugostiteljskom sektoru s različitim obrazovnim potrebama: povećanje znanja učenika i svijesti o zdravoj hrani i prehrani, izbjegavanje rasipnosti, promicanje domaćih proizvoda itd.



MasterChef

U posljednjih nekoliko godina u stalnom je porastu pažnja usmjerena na TV emisije poput Master Chefa i slične - zapravo danas postoji bezbroj TV emisija o kuhanju i hrani čije su ciljne publike različite. Jesti - dobro jesti - i kuhati - dobro kuhati - dio su svakodnevnog života svih nas.

Prilika za učenje nečeg novog o hrani, o praktičnoj pripremi različitih recepata, o korištenju manje poznatih proizvoda, postala je dobar magnet za privlačenje šire publike. Dakle, zašto ne iskoristiti ovaj aspekt i privući turiste ili stvoriti priliku za otkrivanje lokalnih proizvoda i tradicionalnih recepata?



U kontekstu projekta KEYQ+ smatra se da je taj pristup najbolji i da bi se treba primijeniti u svrhu:

- promicanja poznavanja teritorija pomoću direktnih iskustava u gastronomiji
- privlačenja više turista u manje poznata područja nudeći zanimljive aktivnosti poput tečajeva kuhanja i/ili showcookinga
- povezivanja znanja koje se odnosi na teritorij sa iskustvom koje ima stvaran utjecaj na život turista (naučiti kuhati recepte, kupovati lokalne proizvode, posjetiti lokalne proizvođače itd.)

Taj je pristup, utemeljen na zabavnom učenju, ključan u kontekstu projekta KEYQ+ kako bi se postigli planirani ciljevi, ali također može biti koristan za sve zainteresirane za razvoj aktivnosti usmjerenih na turiste/opću javnost kako bi se

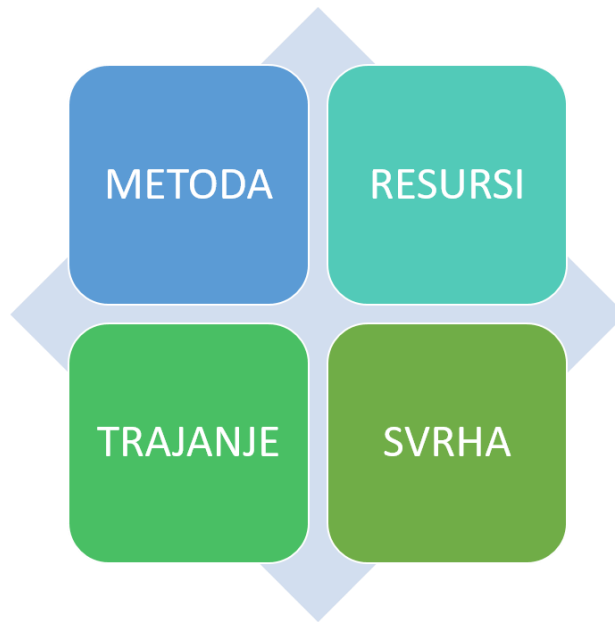
privuklo publiku, potaknulo njihovu znatiželju i nadopunilo znanje o teritoriju i njegovim značajkama i tradicijama. U kontekstu KEYQ+ taj se princip primjenjuje tijekom aktivnosti, posebno na festivalima KEYQ+, dok se izvan njega primjenjuje ovisno o odabranim ciljevima, ciljanoj publici i organizacijskom kontekstu, međutim ovaj dokument može poslužiti kao vodič i popis primjera za sve izvedive aktivnosti s uputama o načinu provođenja.



Edukativno-zabavne radionice o hrani, zapravo, uključuju nekoliko vrsta mogućih aktivnosti kao što su:

- **kulinarske radionice** u kojima sudionici kuhaju pod nadzorom trenera,
- **showcooking** gdje profesionalni kuhar prezentira jedan ili više recepata povezanih s određenom temom,
- **degustaciju** proizvoda i/ili recepata s profesionalnim kuharima koji objašnjavaju detalje kao što su organoleptička svojstva, moguće kombinacije, prehrambeni aspekti,
- **natjecanje u kuhanju** u živo uključujući dva ili više timova neprofesionalnih kuhara (studenti, entuzijasti, itd.),
- **teorijske radionice** ili okrugli stolovi u kojem stručnjaci predstavljaju i razgovaraju o temama povezanim s hranom zanimljivi široj javnosti i imaju utjecaj na njihov život.

U sljedećim odjeljcima prikazani su neki detaljni primjeri mogućih aktivnosti tijekom festivala usmjerene na širu javnost, uz posebnu pozornost na sljedeće aspekte:



3 EDUKATIVNO-ZABAVNE RADIONICE O HRANI /SHOWCOOKING ZA TURISTE

U ovom dijelu navedeni su primjeri općeg formata koji se mogu lako prilagoditi na različitim specifičnim sadržajima ovisno na kojem se teritoriju održavaju.

Naslov	AUTOHTONO POVRĆE, ŽITARICE I/ILI VOĆE
Trajanje	2 sata
Korisnici	Svi
Vrsta	Seminar
Ishodi učenja	Polaznici će: <ul style="list-style-type: none"> - naučiti prepoznavati teritorijalnost i tipične karakteristike lokalnih proizvoda - upoznati najvažnije autohtone usjeve (voće, žitarice i povrće) - identificirati organoleptičke karakteristike lokalnog/autohtonog voća, žitarica i povrća - naučiti kako koristiti te proizvode u kuhinji.
Teme	<ul style="list-style-type: none"> - Autohtono voće, povrće i žitarice: teritorijalnost i tipičnost s odabranog područja. - Organoleptičke osobine i nutritivna svojstva autohtonih usjeva.
Resursi	Tradicionalne i multimedijske tehnologije, proizvodi koje treba pokazati i kušati.
Metoda	Seminar vodi predavač koji ima istaknute sposobnosti uključivanja publike i komunikacije, istovremeno opisujući odabrane proizvode stvarajući jasne poveznice s kulturnim/povijesnim aspektima teritorija i s njihovom upotrebom u svakodnevnom životu.
Materijali	Bilješke o opisanim proizvodima / KEYQ+ gastro vodič.

Naslov	TRADICIONALNI RECEPTI JADRANSKOG PODRUČJA
Trajanje	2 sata
Korisnici	Svi
Vrsta	Showcooking i degustacija
Ishodi učenja	Polaznici će: <ul style="list-style-type: none"> - naučiti prepoznati neke od kulturnih i povijesnih aspekata odabranog područja - pripremiti tradicionalni recept uz prethodnu demonstraciju od strane kuhara.
Teme	- Zanimljivosti iz povijesti odabranog područja. - Tradicionalni recepti iz KEYQ+ Gastro vodiča ili drugih resursa.
Resursi	Potrebna je oprema za showcooking i sastojci. Tradicionalne i multimedijske tehnologije, proizvodi koje treba pokazati i kušati. Posuđe za degustaciju.
Metoda	Showcooking vodi chef s istaknutim sposobnostima uključivanja publike i interakcije; trebao bi predstaviti i opisati odabrane recepte stvarajući jasne poveznice s kulturnim/povijesnim aspektima teritorija.
Materijali	Opisani recepti/KEYQ + Gastro vodič.

Naslov	POVIJESNA GASTRONOMIJA, DEGUSTACIJA
Trajanje	2 sata
Korisnici	Svi
Vrsta	Kombinacije teorijskog predavanja, showcookinga i degustacije
Ishodi učenja	Polaznici će: <ul style="list-style-type: none"> - naučiti prepoznati neke aspekte iz određenog povijesnog razdoblja - pripremiti 2-3 jela (recepti dolaze iz odabranog povijesnog razdoblja) - objasniti recepte i uklopiti ih u povijesno razdoblje.
Teme	- Povijesni sadržaj povezan s teritorijem. -* Druge teme ovisno o odabranom povijesnom razdoblju.
Resursi	Potrebna je oprema za showcooking i sastojci. Tradicionalne i multimedijske tehnologije, proizvodi koje treba pokazati i kušati. Posuđe za degustaciju.
Metoda	Radionicu treba provesti predavač iskusan u radu s ljudima i djecom bez posebnog prethodnog znanja.
Materijali	Napomene o opisanim aspektima, receptima, KEYQ+ Gastro vodič.

Naslov	KORIŠTENJE AUTOHTONOG BILJA U GASTRONOMIJI
Trajanje	2 sata
Korisnici	Svi
Vrsta	Kombinacije teorijskog predavanja, showcookinga i degustacije
Ishodi učenja	Polaznici će naučiti: <ul style="list-style-type: none"> - prepoznavati lokalno samoniklo bilje i njegove karakteristike - kako ga koristiti u kuhinji - kako pripremiti 2/3 recepta sa samoniklim biljem.
Teme	<ul style="list-style-type: none"> - Autohtono bilje, njegova svojstva, gdje rastu, kako ga prepoznati i izbjeći otrovne vrste. - Tehnike čuvanja. - Recepti s odabranim biljem.
Resursi	Potrebna je oprema za showcooking i sastojci. Tradicionalne i multimedijske tehnologije, proizvodi koje treba pokazati i kušati. Posuđe za degustaciju.
Metoda	Radionicu vodi predavač koji je sposoban uključiti polaznike i komunicirati s njima; trebao bi biti u mogućnosti predstaviti i opisati bilje, načine na koje ga je moguće koristiti u svakodnevnom životu, podijeliti savjete o čuvanju i pokazati kako ga koristiti u kuhinji.
Materijali	Bilješke o opisanim proizvodima, recepti.

Naslov	TEHNIKE POSLUŽIVANJA JELA
Trajanje	1 sat
Korisnici	Odrasli
Vrsta	Praktična radionica.
Ishodi učenja	Polaznici će naučiti: <ul style="list-style-type: none"> - pripremiti lijepe ukrasne elemente - poslužiti jelo na lijep način - dovršiti posluživanje s dekoracijama.
Teme	- Vodič za prezentaciju hrane s dekorativnim elementima. - Praktični primjeri.
Resursi	Polugotova jela, sastojci i opreme za kuhanje; Lijepo prezentirana jela.
Metoda	Radionicu vodi predavač iskusan u radu s ljudima bez posebnog znanja.
Materijali	Napomene o opisanim aspektima i slike.

Naslov	ZDRAVI RECEPT, ZDRAVA OBITELJ
Trajanje	2 sata
Korisnici	Odrasli i djeca
Vrsta	Praktična radionica
Ishodi učenja	Polaznici će naučiti: <ul style="list-style-type: none"> - prepoznati karakteristike zdrave hrane - razumjeti kada je jelovnik uravnotežen - znati kako pripremiti 3 zdrava recepta (uravnotežen jelovnik).
Teme	- Glavni nutritivni aspekti. - Uravnotežena dijeta i jelovnici. - Zdrave tehnike kuhanja.
Resursi	

Metoda	Potrebna je didaktička kuhinja s opremom kako bi i polaznici mogli kuhati, i sastojci.
Materijali	Radionicu treba voditi predavač iskusan u radu s ljudima i djecom bez posebnog prethodnog znanja. Bilješke o opisanim aspektima, recepti.

Naslov	FOTOGRAFIRANJE HRANE
Trajanje	3 sata
Korisnici	Odrasle osobe
Vrsta	Praktična radionica
Ishodi učenja	Polaznici će naučiti: <ul style="list-style-type: none"> - fotografirati hranu s dobrom tehničkom kvalitetom čak i koristeći običnu opremu (mobiteli) - izraziti koncept kroz sliku/fotografiju.
Teme	- Jedite s očima: načela fotografiranja hrane. - Tehnički aspekti: svjetlo, kompozicija i atmosfera. - Korištenje slika na društvenim mrežama.
Resursi	Obvezno: polaznici bi trebali doći sa svojom tehničkom opremom (fotoaparati, tablet, pametni telefon). Gotova jela koja se mogu fotografirati; svjetla, računalo i projektor.
Metoda	Radionicu treba voditi predavač s iskustvom u radu s ljudima bez posebnih znanja.
Materijali	Bilješke o opisanim aspektima.

Gore navedeni radionice su samo primjeri tematskih radionica, ali se model može primijeniti na bilo koju temu, glavni aspekt koji je potrebno uzeti u obzir je primjena pristupa zabavnog učenja kada je aktivnost usmjerena na turiste/građane.

4 FESTIVALI S EDUKATIVNO-ZABAVNIM RADIONICAMA O HRANI: STRUKTURA I PROVEDIVE AKTIVNOSTI

Festival je organiziran **skup** posebnih **događaja** usredotočen na određenu temu; može trajati jedan ili više dana i obično uključuje različite vrste aktivnosti s ciljem privlačenja i uključivanja velikog broja ljudi; iz tog razloga, aktivnosti trebaju biti uravnoteženo birane i planirane kako bi se dostigli različiti ciljevi.



U kontekstu projekta KEYQ+ "festival" je konačni rezultat koji na neki način zbraja sve aktivnosti koje se provode i testiraju tijekom trajanja projekta. Zamišljen je kao dvodnevni događaj koji uključuje različite vrste aktivnosti usmjerene na privlačenje građana i turista u takozvani "KEYQ+ Point", mjesto gdje se može pronaći promotivni materijal i informacije o lokalnim proizvodima, tradicionalnim receptima, povijesni aspekti, popis proizvođača, restorana i interesnih točaka za posjet odabirući jedan ili dva ili miješanje nekoliko predloženih putova.

U ovom dijelu prezentira se popis mogućih aktivnosti, koje su ukratko opisane u najvažnijim crtama, zajedno s primjerima uravnotežene kombinacije onih aktivnosti koje mogu biti nadahnuće za sve one koji su zainteresirani za ovu vrstu aktivnosti.

Aktivnost	PRAKTIČNA/DEMO RADIONICA
Trajanje	3 sata
Korisnici	Svi
Sadržaj	Profesionalni kuhar, uz pomoć jednog ili više asistenta, pokazuju kako pripremiti jedan ili dva recepta i pomažu polaznicima tijekom pripreme. Završna degustacija
Resursi	u kojoj svi polaznici sudjeluju u kušanju i komentiraju jela ostalih sudionika i konačno, komentar kuhara. Didaktička kuhinja s opremljenim radnim pozicijama za sudionike, sastojci, tradicionalna i multimedijalna tehnologija, mikrofoni i zvučnici.

Aktivnost	SHOWCOOKING
Trajanje	1 sat
Korisnici	Svi
Sadržaj	Iskusni kuhar pokazuje i objašnjava 2/3 recepta
Resursi	Oprema za showcooking, sastojci, Wi-Fi mreža, mikrofoni i zvučnik za kuhara; fiksna kamera koja snima što kuhar radi i projicira na veliki TV ili projekcijsko platno

Aktivnost	DEGUSTACIJA/SLIJEPA DEGUSTACIJA
Trajanje	Varijabilno (ovisno o broju proizvoda koji se kušaju)
Korisnici	Svi
Sadržaj	Različiti proizvođači koji predstavljaju i nude na kušanje svoje proizvode.
Resursi	Kabine/stolovi na kojima proizvođači mogu izložiti svoje proizvode; jela/čaše za degustaciju; promidžbeni materijal/brošure u kojima se opisuju proizvodi.



DETALJAN OPIS: PRIMJER NATJECANJA U KUHANJU

NATJECANJE U KUHANJU "KAO PRVO, NE RAZBACUJTE SE!"



a_Tema: Osnovni sastojci koji se isporučuju timovima su siromašni:

- Nema mesa. Nema ribe.
- Bjelančevine iz mahunarki, mliječni proizvodi i jaja.
- Nema tjestenine.
- Sezonsko povrće i voće.
- Aromatsko bilje za personalizaciju i dekoraciju jela.
- Hrana za "recikliranje" (kao što su krušne mrvice), jogurti kojima uskoro ističe rok trajanja, oštećene limenke...

b_Trajanje: 3 kruga/30 minuta svaki (+ 15 minuta između dva kruga kako bi se omogućilo čišćenje radnog prostora).

c_Set: 2 kuhinje: kuhinja A (ekipa A) i kuhinja B (ekipa B).

_Ekipe: najmanje 2 osobe po ekipi kako bi se poštivalo vrijeme (bolje bi bilo 2 + 2); najmanje 2 ekipe (maksimalno 6).

e_Pravila i ocjenjivanje: Ocjena je koncentrirana na okus, ali i na utjecaj na okoliš onoga što jedemo (i eventualno od onoga što bismo bacili kad ne bismo iskoristili). Degustacija i ocjenjivanje se obavljaju na kraju svakog kruga. Tim A i tim B dobivaju "paket" sastojaka i 3 recepata, i moraju se organizirati tako da dodijeljeni "paket" bude dovoljan za sva 3 slijeda. Primjer povezanosti s glavnom temom.

1. KRUG - PREDJELO

EKIPA A1

2 osobe kuhaju + 2 osobe aranžiraju jelo

EKIPA B1

2 osobe kuhaju + 2 osobe aranžiraju jelo

2. KRUG - GLAVNO JELO

EKIPA A2

2 osobe kuhaju + 2 osobe aranžiraju jelo

EKIPA B2

2 osobe kuhaju + 2 osobe aranžiraju jelo

3. KRUG - DESERT

EKIPA A3

2 osobe kuhaju + 2 osobe aranžiraju jelo

EKIPA B3

2 osobe kuhaju + 2 osobe aranžiraju jelo

Tijekom natjecanja:

- rasprava o izboru sastojaka/namirnica
- ocjena kvalitete vode i ugljičnog otiska
- procjena utjecaja na okoliš.

f_Nagrada: konačnim ocjenjivanjem se nagraditi jedna ekipa u svakom krugu natjecanja ili samo jedan jedinstveni pobjednik uz ocjenu za svaki krug natjecanja.

Aktivnost	SEMINAR
Trajanje	2/3 sata
Korisnici	Stručnjaci: Kuhari, vlasnici restorana, proizvođači, agencije za promicanje teritorija, turističke organizacije, itd.
Sadržaj	Marketinške strategije za promicanje proizvođača hrane i turističkih ponuda kako bi se privuklo više ljudi (digitalni marketing hrane, turistički putevi koji uključuju ponudu hrane itd.).
Resursi	Soba s mjestima za javnost, tradicionalna i multimedijalna tehnologija, mikrofoni i zvučnici.

Aktivnost	OKRUGLI STOL S PROFESIONALCIMA
Trajanje	1,5/3 sata
Korisnici	Svi
Sadržaj	Nekoliko stručnjaka koji drže kratak govor o određenoj temi, voditelj ih koordinira i potiče na razgovor. Javnost može postavljati pitanja u za to namijenjeno vrijeme.
Resursi	Soba sa stolicama za javnost, tradicionalna i multimedijalna tehnologija, mikrofoni i zvučnici.

Aktivnost	PRATIČNA RADIONICA IZVAN KUHINJE, ALI U VEZI S HRANOM
Trajanje	1,5/3 sata
Korisnici	Svi

Sadržaj	Fotografiranje hrane, iskustvo degustacije s osjetilima, neuromarketing, itd: teme koje se odnose na hranu i koje može pomoći da se potakne interes za festival.
Resursi	Ovisno o odabranoj temi.

Festival koji uključuje kombinaciju aktivnosti - primjer 1:

Festival tradicionalne hrane	
Dan 1	Dan 2
11.00 Svečano otvorenje	11.00 Radionica o iskustvu degustacije sa osjetilima
11.30 Showcooking (tradicionalni recepti)	12.30 Showcooking (tradicionalni recepti)
13.00 Showcooking (korištenje lokalnih proizvoda)	14.00 seminar o recikliranju hrane
14.30 radionica o fotografiranju hrane	16.00 Showcooking (tradicionalni kolači)
Cijeli dan: degustacija s lokalnim proizvođačima	cijeli dan: degustacija s lokalnim proizvođačima

Festival koji uključuje kombinaciju aktivnosti - primjer 2:

Događaj o lokalnim proizvodima	
Dan 1	Dan 2
10.00 vođeni obilazak lokalnih proizvođača (vino, ulje) *	10.00 vođeni obilazak lokalnih proizvođača (sir, tjestenina) *
12.00 degustacija *	11.30 praktična radionica o domaćoj tjestenini s degustacijom *
13.00 Showcooking (korištenje lokalnih proizvoda)	13.00 Showcooking (korištenje lokalnih proizvoda za cjelokupan jelovnik) s degustacijom
15.00 Food Bloggeri - Natjecanje	
* ograničeno sudjelovanje - samo za registrirane sudionike	



5 PRIMJERI DOBRIH PRAKSI I RESURSA

Edukativno-zabavne radionice o hrani:

www.trip2taste.com/main

www.tastetravel.de/en

www.fifthquarterinternational.com/en

<https://arm23.com/it/2019/02/27/educazione-alimentare-ar-edutainment>

http://marketingandpublicpolicy.com/wp-content/uploads/2015/11/Charry_2014_IJA_published.pdf



Festivali i radionice:

www.fuocofoodfestival.it

www.veneziateavola.it/we-food

www.tzdubrovnik.hr/lang/en/news/good_food_fest/index.html

www.festivalcucinaveneta.it

<https://ferment.co.nz>

www.refugeefoodfestival.com



OSTALI RESURSI IZ PROJEKTA KEYQ+:

- Obrazovni moduli usmjereni na kuhare, pripravnike, turiste/građane
- Gastro vodič
- Video tutoriali
- Online karta s turističkim stazama vezanih uz kulturu i gastronomiju

Svi su resursi dostupni na web stranici projekta:

www.italy-croatia.eu/web/keyqplus



„Sadržaj ove publikacije ne odražava nužno službeno stajalište Europske unije. Odgovornost za sadržaj ove publikacije pripada autorima.”