

FOOD EDUTAINMENT

Format di workshop e showcooking per
cittadini/turisti da organizzare nel corso di eventi

IO 4.4

Versione finale Giugno 2019

INFORMAZIONI DI PROGETTO

Titolo del progetto	KeyQ+: Cultura e turismo come chiavi per uno sviluppo transfrontaliero di qualità tra Italia e Croazia
Data di inizio e fine progetto	01/01/2018 - 30/09/2019
Asse prioritario 3	Patrimonio ambientale e culturale
Obiettivo specifico 3.1	Fare leva sul patrimonio naturale e culturale per uno sviluppo del territorio più bilanciato e sostenibile
Partner principale (nome e contatti)	AZRRI – Agenzia per lo Sviluppo Rurale dell'Istria Ltd Pazin info@azrri.hr
Sito internet	www.italy-croatia.eu/keyqplus

INFORMAZIONI SUL DOCUMENTO DI PROGETTO

Pacchetto di lavoro	4. Sviluppo dell'economia turistica locale
Attività	4. Format di workshop e showcooking per cittadini/turisti
Documento di progetto	D.4.4.1 Format di workshop e showcooking
Partner responsabile	Civiform
Partner coinvolti	Tutti
Stato	Finale

Distribuzione	Pubblica
Data di consegna	30/06/2019

INDICE

1 Introduzione.....	1
2 Food edutainment: come intrattenere ed educare allo stesso tempo	3
3 Workshop/showcooking per turisti e cittadini basati sul concetto di food edutainment.....	12
4 Food edutainment Festival: struttura e possibili attività da includere.....	18
5 Esempi e risorse	26





1 INTRODUZIONE

Questo documento rappresenta uno dei risultati prodotti da **KEYQ+: Culture and tourism as keys for quality cross border development of Italy and Croatia** (*Cultura e Turismo come chiavi per lo sviluppo transfrontaliero di qualità di Italia e Croazia*): un progetto finanziato dal Programma Interreg Italia-Croazia - Bando per Progetti Standard + - Asse Prioritario: 3 Ambiente e patrimonio culturale – Obiettivo specifico: 3.1 - Rendere il patrimonio naturale e culturale una leva per uno sviluppo territoriale sostenibile e più equilibrato.

KEYQ+ rappresenta la capitalizzazione del precedente progetto “KeyQ” finanziato dal programma IPA Adriatic CBC 2007-2013 e mira nello specifico a capitalizzare due dei principali risultati del precedente progetto KEYQ:

- il set di moduli formativi ed il modello di visite di studio
- il modello di cucina didattica professionale

Questo progetto di capitalizzazione è finalizzato a preservare la tradizione gastronomica radicata nella storia ed a valorizzare siti culturali meno conosciuti. KEYQ+ mira a promuovere lo sviluppo economico transfrontaliero grazie ai pacchetti turistici esperienziali KeyQ+. Sarà inoltre sviluppata un'offerta formativa su misura per professionisti, turisti e cittadini. In aggiunta, il progetto ha l'obiettivo di creare un network di “**KEYQ+ point**”, intesi come luoghi emblematici per turisti che ivi avranno la possibilità di conoscere meglio il territorio di riferimento, in termini di prodotti locali, dove trovarli, ricette tradizionali basate su questi prodotti e collegate in qualche modo alla storia del territorio. Quasi tutti questi KEYQ+ Point (a Pola, Pisino, Trieste, Cividale, Forlimpopoli e Pramaggiore) saranno attrezzati come Centri di Educazione Gastronomica dove i turisti potranno prendere parte in prima persona alla preparazione di ricette o potranno partecipare ad uno schowcooking. Questi luoghi emblematici/cucine didattiche

offriranno corsi ed esperienze sensoriali sui prodotti locali e su ricette tradizionali con un tocco moderno. Attraverso questo network, svariate attività quali laboratori teorici/pratici, showcooking ed esperienze sensoriali (degustazioni, analisi sensoriali, ecc) saranno rese disponibili a potenziali turisti, per attrarli a conoscere meglio l'autentica identità del territorio, il patrimonio gastronomico storico ed i prodotti tipici locali. La possibilità di iniziare non da zero, ma dall'esperienza di successo sperimentata nell'ambito del programma IPA Adriatico, è una solida base per costruire un processo a medio termine che porti i risultati ottenuti a diventare una parte delle attività permanenti dei partner coinvolti.

KeyQ+

KEY per la (ri)scoperta della
tradizione culinaria locale

KEY per la storia e la cultura
basate sull'esperienza turistica

KEY per lo sviluppo e la crescita
attraverso un turismo sostenibile

2 FOOD EDUTAINMENT: COME INTRATTENERE ED EDUCARE ALLO STESSO TEMPO

L'apprendimento può anche essere divertente e coinvolgente, ed in tal caso può venire definito "**edutainment**" e può essere implementato nell'insegnamento tradizionale, nella formazione professionale e nei corsi di aggiornamento. Questa parola, coniata negli anni Novanta da Bob Heyman - un reporter del National Geographic - nasce letteralmente dall'unione tra educazione (education) ed intrattenimento (entertainment); viene tradotta con il concetto di **piacere educativo**, in contrapposizione ad altri quale la formazione obbligatoria, la disciplina e l'apprendimento abituale legato alla solita lezione frontale.

Come è nato questo concetto? Con la postmodernità la società industriale è profondamente cambiata diventando una società basata sui servizi, sulle politiche ambientali, sulle nuove tecnologie, sul marketing e sulla pubblicità. Questa è l'era della globalizzazione, ciò che il sociologo contemporaneo Bauman definisce una "**società liquida**" che è caratterizzata dall'assenza di confini, da una minore attenzione ai processi culturali, da una crescente attenzione al piacere e all'intrattenimento. È così che la cultura dell'intrattenimento ha iniziato a diffondersi accanto al tradizionale concetto di educazione.

"EDUTAINMENT" - L'IMPORTANZA DELL'APPROCCIO

Negli ultimi anni i concetti di esperienza ed intrattenimento sono stati ampiamente discussi in campo educativo poiché era chiaro che

- quando il discente ha un'esperienza pratica ciò che viene appreso è più permanente
- i contenuti che anche intrattengono attraggono l'attenzione dei discenti più degli altri

In questo contesto l'edutainment ha l'obiettivo principale di supportare l'educazione con l'intrattenimento, utilizzando specifiche risorse e metodologie e generando momenti positivi di esperienza.

L'edutainment ..

- ..attrae l'attenzione dei discenti data la sua natura di gioco
- ..rende le materie più godibili e quindi incrementa l'entusiasmo e la motivazione dei discenti
- ..garantisce la permanenza dell'apprendimento attraverso un forte legame con i sentimenti del discente
- ..rende più facile interiorizzare le materie difficili attraverso la simulazione o con metodi grafici e visivi come nella vita reale
- ..mostra come i discenti applichino le conoscenze già interiorizzate in contesti di apprendimento
- ..permette ai discenti di divertirsi attraverso la creazione e l'esperienza



Se lo scopo è insegnare cose nuove e promuovere la permanenza dell'apprendimento, i **metodi di insegnamento** dovrebbero essere **focalizzati sui bisogni, gli interessi ed i desideri dei discenti**. In teoria, il consumo è indicato come esperienza derivante dall'interazione del soggetto (consumatore o discente) e dell'oggetto (un prodotto, un evento, un'idea, una persona, una lezione, ecc.) in determinati contesti. Come nei giochi, in educazione i discenti sono considerati consumatori e si ritiene che la partecipazione possa essere aumentata includendo

l'intrattenimento nei contenuti e nei materiali dei loro corsi. I ricercatori che sostengono questa idea hanno sottolineato che se i discenti seguono una teoria dell'apprendimento ed hanno un ruolo centrale in modo concordante, possono avere successo. Il ricercatore Wooldridge afferma che le lezioni rese piacevoli dalla teoria empirica dell'apprendimento combinata con gli obiettivi di apprendimento possono trasformarsi in attività utili. Con questa visione, il risultato dell'apprendimento è direttamente associato alla **partecipazione**.



La teoria dell'apprendimento empirico definisce l'**apprendimento** come il processo di **creazione della conoscenza attraverso il risultato di esperienze**; si basa su due concetti che hanno una relazione logica tra loro: percepire esperienze ed elaborare esperienze. Le esperienze percettive avvengono attraverso la vita concreta e la concettualizzazione astratta, l'elaborazione delle esperienze attraverso la vita attiva e l'osservazione riflessiva. Gli individui nel processo di apprendimento a volte usano la vita concreta e talvolta usano concettualizzazioni astratte mentre percepiscono le loro esperienze. Mentre elaborano le esperienze, a volte usano la vita attiva e talvolta usano l'osservazione riflessiva. La teoria dell'apprendimento empirico è usata in molti campi dell'istruzione superiore. Può

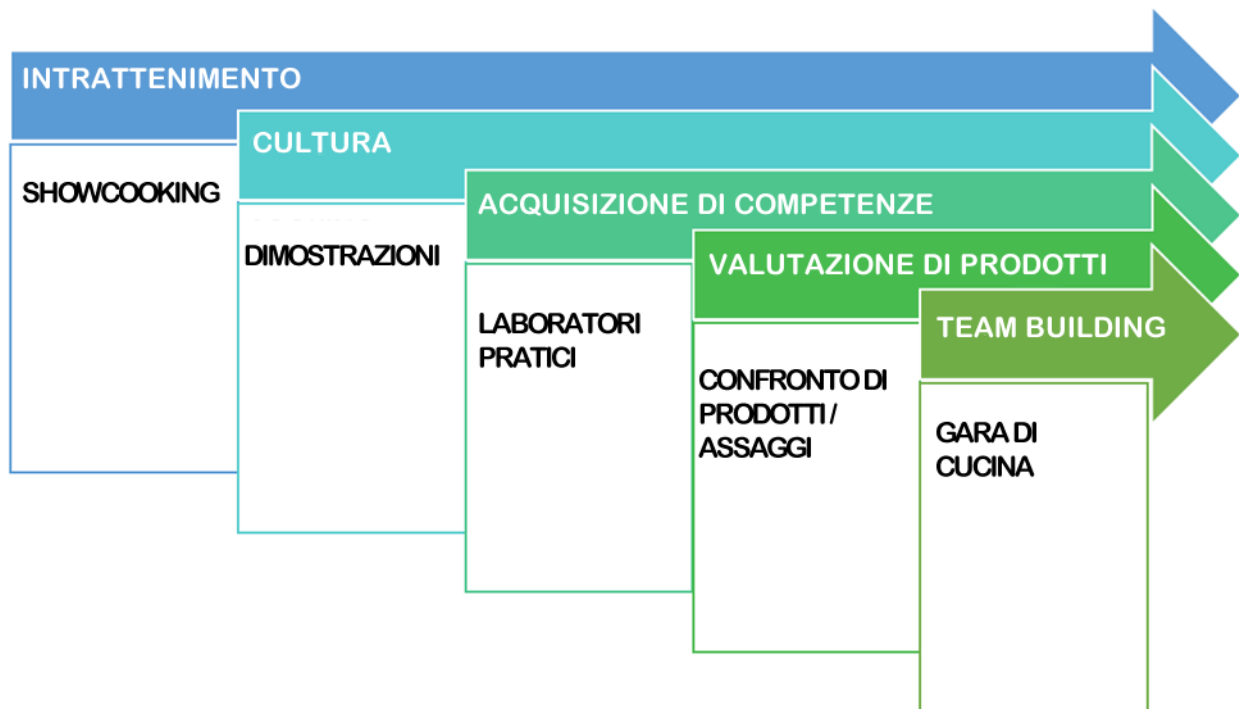
essere applicata raggiungendo lo scopo previsto anche con l'intrattenimento, attirando i discenti nel processo di apprendimento con l'aiuto di esperienze interessanti.

L'approccio edutainment consente agli studenti di divertirsi e sperimentare il modo di creare, utilizzando risorse informative e metodi di insegnamento. L'entusiasmo dei discenti può essere aumentato in caso di contenuti o materie particolarmente ostici e difficili grazie all'approccio dell'edutainment che nasce dalla combinazione di educazione e intrattenimento. L'insegnamento può essere realizzato più facilmente attirando l'attenzione degli studenti e rendendo più piacevole l'argomento e le informazioni che verranno insegnate con l'approccio edutainment.



FOOD EDUTAINMENT

L'ambiente formativo nel settore della ristorazione si riferisce solitamente ad attività specifiche come descritto nell'immagine seguente:



Mentre ad esempio gli showcooking sono solitamente legati al concetto di intrattenimento, le dimostrazioni hanno l'obiettivo generale di aumentare la conoscenza su uno specifico tema; l'approccio edutainment cambia questa visione, visto che mescola i diversi aspetti sopra riportati in maniera diversa, aggiungendo di fatto il fattore intrattenimento agli altri aspetti educativi

L'approccio edutainment può essere facilmente applicato al settore della ristorazione, con obiettivi educativi diversi: incrementare la conoscenza dei

discenti a la loro consapevolezza rispetto al tema della dieta e del cibo sano, di come evitare gli sprechi, dei prodotti e delle eccellenze locali, ecc.



MasterChef

Negli ultimi anni l'attenzione alle trasmissioni televisive come Masterchef e simili è cresciuta costantemente - infatti oggi ci sono innumerevoli programmi televisivi legati alla cucina e al cibo rivolti a un pubblico diverso. Mangiare, mangiare bene e cucinare, cucinare bene, fa parte della vita quotidiana di tutti.

L'opportunità di imparare qualcosa di nuovo sul cibo, sulla realizzazione pratica di ricette diverse, sull'uso di prodotti meno conosciuti, è diventata una caratteristica interessante per attirare l'opinione pubblica. Quindi, perché non approfittare di questo aspetto per attirare turisti o per far scoprire alla gente prodotti locali e ricette tradizionali?



Nell'ambito del progetto KEYQ + questo approccio è stato ritenuto il migliore da applicare al fine di

- promuovere la conoscenza di un territorio attraverso esperienze dirette in cucina
- attirare più turisti a visitare le aree meno conosciute attraverso la promozione di attività interessanti come lezioni di cucina e / o showcooking
- collegare le conoscenze relative a un territorio ad un'esperienza che ha un impatto reale sulla vita dei turisti (imparare a cucinare ricette, acquistare prodotti locali, visitare produttori locali, ecc.)

Questo approccio, basato sull'edutainment alimentare, è fondamentale nel contesto del progetto KEYQ + al fine di raggiungere gli obiettivi previsti, ma può anche essere utile per tutti coloro che sono interessati a sviluppare attività mirate ai turisti / al pubblico in generale per attrarli, stimolare la loro curiosità ed aumentare la loro conoscenza di un territorio e delle sue caratteristiche e tradizioni. Nell'ambito del progetto KEYQ + questo approccio viene applicato durante le sue attività, in particolare i festival KEYQ +, mentre all'esterno la sua applicazione può variare in base agli obiettivi, al target ed al contesto organizzativo scelti ma questo documento funge da guida e fornisce un elenco di esempi di possibili attività e suggerimenti sulla loro implementazione.



L'edutainment alimentare, infatti, include diverse tipologie di attività possibili, come:

- **workshop** dove i partecipanti cucinano con la supervisione di un esperto
- **showcooking** dove un professionista dimostra in maniera accattivante la realizzazione di una o più ricette legate ad uno specifico argomento
- **degustazioni** di prodotti e/o ricette con professionisti che spiegano dettagli quali le proprietà organolettiche, possibili combinazioni, aspetti nutrizionali, ecc.
- **gare di cucina** che prevedono uno o più team di cuochi non professionisti (studenti, appassionati, blogger, ecc.)
- **workshop teorici** o tavole rotonde dove i professionisti presentano e discutono argomenti legati al cibo che possono essere di interesse per il pubblico perchè hanno un impatto sulla loro vita quotidiana

Nelle sezioni successive verranno presentati alcuni dettagliati esempi di possibili attività che possono essere implementate durante un Festival rivolto ad un pubblico generale, con particolare attenzione ai seguenti aspetti:



3 WORKSHOP/SHOWCOOKING PER TURISTI CON L'APPROCCIO "FOOD EDUTAINMENT"

In questa sezione verranno presentati alcuni esempi di format generali che possono essere facilmente personalizzati su diversi contenuti specifici sulla base del territorio in cui si svolgono.

Titolo	ORTAGGI, CEREALI E/O FRUTTA AUTOCTONI
Durata	2 ore
Target	Tutti
Tipologia	Seminario
Risultato formativo	I discendenti saranno in grado di: <ul style="list-style-type: none"> - riconoscere la territorialità e le caratteristiche tipiche dei prodotti locali - conoscere colture autoctone (frutta, cereali e verdure) di interesse - identificare le caratteristiche organolettiche di frutta, cereali e verdure autoctone / locali - sapere come utilizzare questi prodotti in cucina
Argomenti	<ul style="list-style-type: none"> - Frutta, verdura e cereali autoctoni: territorialità e tipicità del territorio selezionato - Qualità organolettiche e proprietà nutrizionali delle colture autoctone
Risorse	Tecnologie tradizionali e multimediali, prodotti da mostrare e degustare.
Metodo	Seminario condotto da un formatore in grado di coinvolgere il pubblico e interagire con i presenti, fornendo una descrizione dei prodotti selezionati con anche gli aspetti culturali / storici del territorio e con riferimento al loro utilizzo nella vita quotidiana.
Materiali	Note sui prodotti descritti / KEYQ + Guida Gastronomica

Titolo	RICETTE TRADIZIONALI DELL'AREA ADRIATICA
Durata	2 ore
Target	Tutti
Tipologia	Showcooking e degustazione
Risultato formativo	I discenti saranno in grado di: <ul style="list-style-type: none"> - riconoscere alcuni aspetti culturali / storici del territorio selezionato - preparare una ricetta tradizionale come mostrato dallo chef
Argomenti	<ul style="list-style-type: none"> - Cenni di storia dell'area selezionata - Ricette tradizionali dalla Guida Gastronomica KEYQ + o altre risorse
Risorse	Attrezzature ed ingredienti per lo showcooking. Tecnologie tradizionali e multimediali, prodotti da mostrare e degustare. Piatti e posate per le degustazioni.
Metodo	Lo showcooking deve essere condotto da uno chef capace di coinvolgere il pubblico e di interagire con esso; deve inoltre essere in grado di presentare e descrivere le ricette e di collegarle ad aspetti storici o culturali del territorio di riferimento.
Materiali	Ricette descritte / Guida Gastronomica KEYQ+

Titolo	GASTRONOMIA STORICA, GUSTO MODERNO
Durata	2 ore
Target	Tutti
Tipologia	Mix di lezione teorica, showcooking e degustazione
Risultato formativo	I discenti saranno in grado di: <ul style="list-style-type: none"> - riconoscere alcuni aspetti legati al period storico di riferimento - preparare 2-3 pietanze (le cui ricette sono legate al period ostorico) - spiegare/raccontare le ricette collegandole al periodo storico
Argomenti	- Contenuti storici legati al territorio di riferimento - <i>*Altri argomenti sulla base del periodo storico scelto</i>
Risorse	Attrezzature ed ingredienti per lo showcooking. Supporti tecnologici tradizionali e multimediali, prodotti di interesse da mostrare e degustare. Piatti e posate per la degustazione.
Metodo	Il workshop va fatto condurre ad un formatore esperto nel lavorare con utenza priva di conoscenze specifiche e/o bambini.
Materiali	Note/dispensa sugli aspetti descritti, ricette, guida gastronomica KEYQ+

Titolo	UTILIZZO DI ERBE AUTOCTONE IN GASTRONOMIA
Durata	2 ore
Target	Tutti
Tipologia	Mix di lezione teorica, showcooking e degustazione
Risultato formativo	I discenti saranno in grado di: <ul style="list-style-type: none"> - riconoscere le erbe spontanee locali e le loro caratteristiche - utilizzare correttamente questi prodotti in cucina - preparare 2/3 ricette con erbe spontanee locali
Argomenti	<ul style="list-style-type: none"> - Erbe autoctone, loro proprietà, zone ove crescono, come riconoscerle ed evitare quelle tossiche - Tecniche di conservazione - Ricette con erbe selezionate
Risorse	Attrezzature ed ingredienti per lo showcooking. Supporti tecnologici tradizionali e multimediali, prodotti di interesse da mostrare e degustare. Piatti e posate per la degustazione.
Metodo	Il workshop deve essere condotto da un formatore in grado di coinvolgere il pubblico ed interagire con esso; egli deve essere in grado di introdurre e descrivere le diverse erbe ed il loro potenziale utilizzo nella vita di tutti i giorni, nonché di fornire suggerimenti su come conservarle e di dimostrare praticamente come utilizzarle in cucina.
Materiali	Note/dispensa sugli aspetti descritti, ricette

Titolo	TECNICHE DI IMPIATTAMENTO
Durata	1 ora
Target	Adulti
Tipologia	Workshop pratico
Risultato formativo	I discenti saranno in grado di: <ul style="list-style-type: none"> - preparare elementi decorativi accattivanti - eseguire un bell'impattamento di una singola porzione - rifinire l'impattamento con elementi decorativi
Argomenti	<ul style="list-style-type: none"> - Guida alla presentazione di pietanze con elementi decorativi - Esempi pratici
Risorse	Semilavorati, ingredienti ed attrezzature da cucina; piatti da presentazione.
Metodo	Il workshop deve essere condotto da un formatore esperto nel lavorare con utenza priva di conoscenze specifiche e/o bambini.
Materiali	Note/dispensa sugli aspetti descritti, immagini

Titolo	RICETTE SANE, FAMIGLIA SANA
Durata	2 ore
Target	Adulti e bambini
Tipologia	Workshop pratico
Risultato formativo	I discenti saranno in grado di: <ul style="list-style-type: none"> - riconoscere le caratteristiche del cibo sano - comprendere quando un menu è bilanciato - preparare 3 ricette salutari (un menu completo bilanciato)
Argomenti	<ul style="list-style-type: none"> - Principali aspetti nutrizionali - Diete e menu bilanciati - Tecniche per cucinare sano

Risorse	Cucina didattica attrezzata per permettere ai partecipanti di cucinare, ingredienti.
Metodo	Il workshop deve essere condotto da un formatore esperto nel lavorare con utenza priva di conoscenze specifiche e/o bambini.
Materiali	Note/dispensa sugli aspetti descritti, ricette

Titolo	FOOD PHOTOGRAPHY
Durata	3 ore
Target	Adulti
Tipologia	Workshop pratico
Risultato formativo	I discenti saranno in grado di: <ul style="list-style-type: none"> - realizzare fotografie di cibo di buona qualità tecnica anche utilizzando strumenti comuni (es. smartphone) - esprimere un concetto attraverso un'immagine/fotografia
Argomenti	<ul style="list-style-type: none"> - Mangiare con gli occhi: principi di food photography - Aspetti tecnici: luci, composizione, atmosfera - Uso di immagini sui social media
Risorse	Obbligatorio: I partecipanti devono portare le loro attrezzature (macchine fotografiche, tablet, smartphone). Pietanze già pronte e impiattate da fotografare; luci; pc e proiettore
Metodo	Il workshop deve essere condotto da un formatore esperto nel lavorare con utenza priva di conoscenze specifiche.
Materiali	Note/dispensa sugli argomenti trattati, immagini

Quelli sopra elencati sono solo alcuni esempi di workshop tematici, ma il modello può essere applicato a qualsiasi argomento, l'aspetto principale da tenere in considerazione è l'applicazione dell'approccio edutainment quando l'attività è rivolta a turisti/cittadini.

4 FESTIVAL A TEMA "FOOD EDUTAINMENT": STRUTTURA E POSSIBILI ATTIVITA' DA INCLUDERE

Un festival è un **set organizzato di eventi speciali**, focalizzato su uno specifico argomento; può durare uno o più giorni e solitamente include diverse tipologie di attività con lo scopo di attrarre e coinvolgere un gran numero di persone; per questo motivo, le attività incluse devono essere attentamente scelte, pianificate e bilanciate per adattarsi ai diversi target.



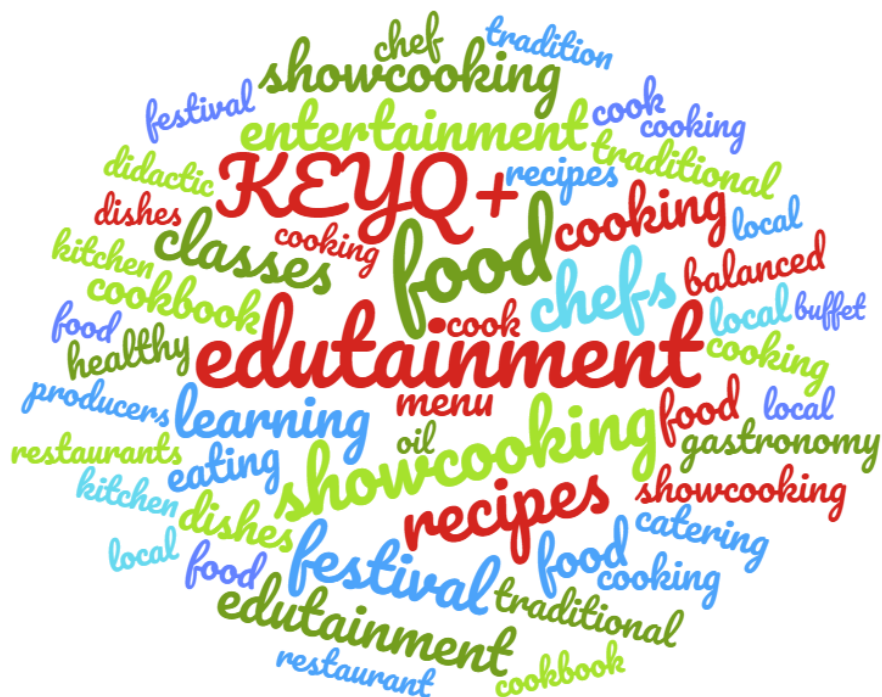
Nell'ambito del progetto KEYQ+ il "*Festival*" è il prodotto finale che in qualche modo riassume tutte le attività implementate e testate durante la vita del progetto. E' stato pensato come un evento che dura due giorni e comprende attività diverse e mirate ad attrarre la cittadinanza locale e i turisti verso il cosiddetto "KEYQ+ point", un luogo ove trovare materiali promozionali ed informazioni relative a prodotti locali, ricette tradizionali, aspetti storici, liste di produttori, ristoranti e punti di interesse dell'area transfrontaliera da visitare seguendo uno o più dei percorsi suggeriti.

Nella sezione successiva verrà presentata una lista di possibili attività, brevemente descritte nei loro aspetti essenziali, assieme ad alcuni esempi di loro combinazioni bilanciate che possono essere di ispirazione per chi fosse interessato ad implementare un evento del genere.

Attività	WORKSHOP PRATICO / DIMOSTRAZIONE
Durata	3 ore
Target	Tutti
Contenuti	Uno chef professionista, supportato da uno o più assistenti, che dimostra come preparare una o due ricette e supporta poi i partecipanti nella loro realizzazione. Degustazione in cui tutti i partecipanti assaggiano e commentano ciò che gli altri partecipanti hanno preparato, commento finale dello chef.
Risorse	Una cucina didattica con postazioni di lavoro attrezzate per i partecipanti, ingredienti, tecnologie tradizionali e multimediali, microfoni e altoparlanti audio

Attività	SHOWCOOKING
Durata	1 ora
Target	Tutti
Contenuti	Uno chef esperto che dimostra e spiega 2/3 ricette
Risorse	Attrezzature per showcooking, ingredienti; microfono wi-fi e altoparlante per lo chef; telecamera fissa per riprendere ciò che lo chef sta facendo e proiettarlo in uno schermo grande o in un telo di proiezione

Attività	DEGUSTAZIONE / DEGUSTAZIONE ALLA CIECA
Durata	Variabile (dipende dal numero di prodotti da assaggiare)
Target	Tutti
Contenuti	Produttori che descrivono i loro prodotti e ne offrono un assaggio (se alla cieca prima si assaggiano poi si spiegano)
Risorse	Banchi/stand dove i produttori possono esibire i loro prodotti; piatti/bicchieri per degustazioni; leaflet/brochures promozionali che descrivono i prodotti



Attività	GARA DI CUCINA
Durata	1-3 ore
Target	Tutti
Contenuti	Due o più chef che si sfidano davanti al pubblico che li vota
Risorse	Attrezzature per showcooking, ingredienti; microfoni wi-fi e casse audio per il presentatore e gli chef; videocamere fisse che riprendono quanto fanno gli chef e proiettano le immagini in un grande schermo o in un telo da proiezione; strumenti per permettere al pubblico di votare



SCHEDA DI DETTAGLIO: ESEMPIO DI GARA DI CUCINA

GARA DI CUCINA "ANZITUTTO NON SPRECARE!"



a_Argomento: Gli ingredienti base forniti alle squadre sono ingredienti poveri:

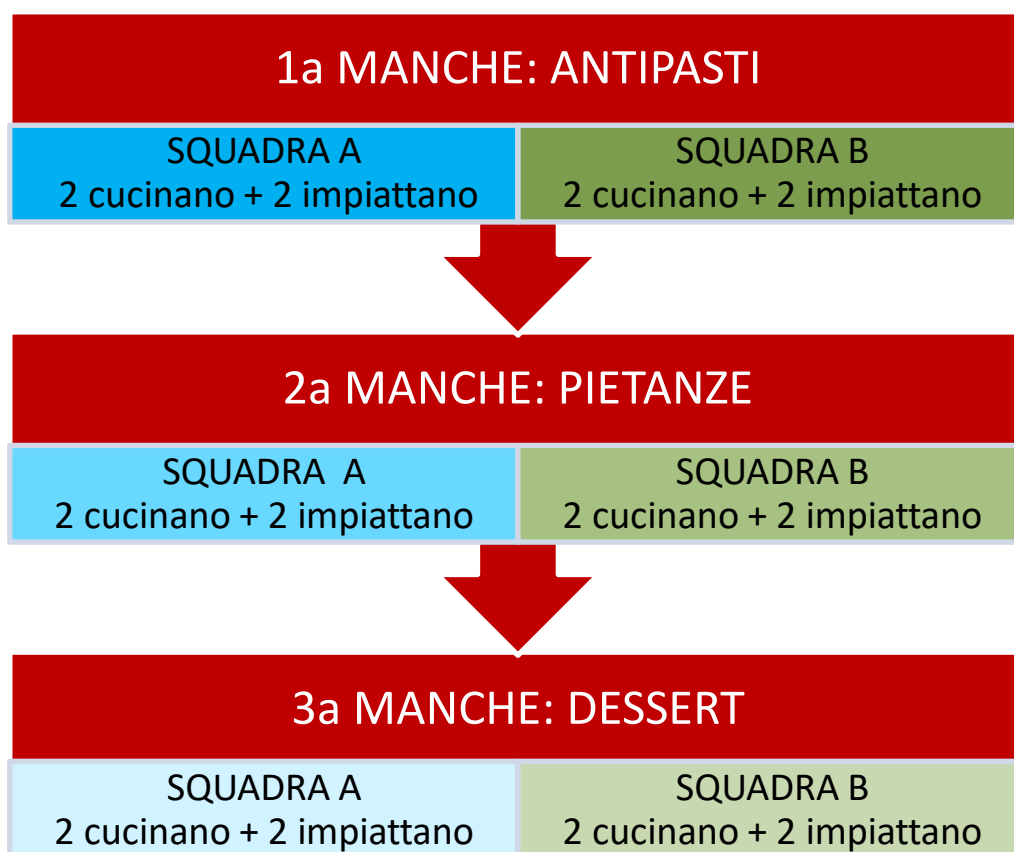
- Niente carne. Niente pesce.
- Si usano proteine dei legumi, latticini e uova.
- Non si usa pasta.
- Le verdure e la frutta sono di stagione.
- Erbe aromatiche per personalizzare e guarnire i piatti.
- Alimenti da "riciclo" (come il pangrattato), yogurt prossimi alla scadenza, scatolette "ammaccate", ecc.

b_Durata: 3 manche da 30 minuti ciascuna (+ 15 minuti fra una manche e l'altra per pulire gli spazi di lavoro)

c_Setting: 2 cucine: cucina A (squadra A) e cucina B (squadra B)

d_Squadre: almeno 2 persone per squadra per rispettare il tempo a disposizione (ideale sarebbe 2+2); almeno 2 squadre (massimo 6)

e_Regole e valutazione: La valutazione si concentra sul gusto, ma anche sull'impatto ambientale di ciò che mangiamo (e di ciò che avremmo sprecato se non li avessimo recuperati). Degustazioni e valutazioni vengono fatte alla fine di ogni manche. La squadra A e la squadra B ricevono un "pacchetto" di ingredienti e 3 ricette e devono organizzarsi in modo che il "pacchetto" sia sufficiente per realizzarle tutte e 3. Questo per coerenza con l'argomento principale.



Durante la gara:

- discussione relative alla scelta degli ingredienti
- elementi di valutazione dell'impronta idrica e di carbonio
- valutazione dell'impatto ambientale

f_Premiazione: la valutazione finale può premiare una squadra per manche oppure un unico vincitore mettendo assieme le valutazioni delle singole manche.

Attività	SEMINARIO
Durata	2/3 ore
Target	Professionisti: Chef, titolari di ristoranti, produttori, agenzie per la promozione del territorio, organizzazioni turistiche, ecc
Contenuti	Strategie di marketing per promuovere aziende del settore agroalimentare e ristorativo ed offerte turistiche per attrarre più persone (marketing digitale del cibo, percorsi turistici che comprendono offerta agroalimentare/ristorativa, ecc)
Risorse	Stanza con sedie per il pubblico, tecnologie tradizionali e multimediali, microfoni e casse audio

Attività	TAVOLA ROTONDA CON PROFESSIONISTI
Durata	1,5/3 ore
Target	Tutti
Contenuti	Professionisti diversi che intervengono su uno specifico argomento, coordinate da un professionista che stimola la discussion ed il confront. Il pubblico può fare domande nello spazio appositamente riservato.
Risorse	Stanza con sedie per il pubblico, tecnologie tradizionali e multimediali, microfoni e casse audio

Attività	WORKSHOP PRATICO NON DI CUCINA MA LEGATO AL TEMA DEL CIBO
Durata	1,5/3 ore
Target	Tutti
Contenuti	Food photography, degustazione sensoriale, neuromarketing, ecc: argomenti legati al tema del cibo che possono aiutare ad aumentare l'interesse verso il Festival.
Risorse	Dipendono dallo specific argomento scelto

Festival che include un mix di attività - esempio 1:

Festival sul cibo tradizionale	
Giorno 1	Giorno 2
11.00 Inaugurazione	11.00 Workshop
11.30 Showcooking (ricette tradizionali)	sull'esperienza della degustazione sensoriale
13.00 Showcooking (uso di prodotti locali)	12.30 Showcooking (ricette tradizionali)
14.30 Workshop di Food Photography	14.00 Seminario sul riutilizzo del cibo
durante l'intera giornata: possibilità di degustare prodotti locali presentati dai produttori	durante l'intera giornata: possibilità di degustare prodotti locali presentati dai produttori

Festival che include un mix di attività - esempio 2:

Evento sui prodotti locali	
Giorno 1	Giorno 2
10.00 Visita guidata di produttori locali (vino, olio)*	10.00 Visita guidata di produttori locali (formaggio, pasta)*
12.00 Degustazione*	11.30 Workshop pratico sulla pasta fatta a mano con degustazione finale*
13.00 Showcooking (uso di prodotti locali)	13.00 Showcooking (uso di prodotti locali per realizzare un menu completo) con degustazione
15.00 Gara fra food blogger	
* partecipanti a numero chiuso - solo persone registrate	



5 ESEMPI DI BUONE PRASSI E RISORSE

Food edutainment:

www.trip2taste.com/main

www.tastetravel.de/en

www.fifthquarterinternational.com/en

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

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



Festival e workshop:

www.fuocofoodfestival.it

www.venezieatavola.it/we-food

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

www.festivalcucinaveneta.it

<https://ferment.co.nz>

www.refugeefoodfestival.com



ALTRE RISORSE DAL PROGETTO KEYQ+:

- Moduli formativi rivolti a chef, allievi, turisti, cittadinanza
- Guida gastronomica KEYQ+
- Tutorial video
- Mappa online con percorsi turistici legati alla cultura, alla storia ed alla gastronomia del luogo

Tutte le sopracitate risorse sono disponibili nel sito di progetto:

www.italy-croatia.eu/web/keyqplus



“Il contenuto di questa pubblicazione non riflette necessariamente le posizioni ufficiali dell'Unione Europea. La responsabilità per il contenuto di questa pubblicazione appartiene agli autori.”