



METODOLOGIA DE PREGĂTIRE pentru profesori



INDEX

REZUMAT SI JUSTIFICARE

OBIECTIVUL METODOLOGIEI DE FORMARE

STRATEGII METODOLOGICE

GAMIFICARE

Introducere

Elemente aparținând designului jocului

Exemple de gamification

Pași de luat în considerare

PRINCIPIILE DE BAZĂ AFERENTE



REZUMAT ȘI JUSTIFICARE

ZERO_WASTE este un proiect al cărui obiectiv principal este **promovarea incluziunii sociale a zonelor rurale** în domeniul **educației cu conținuturi legate de reducerea risipei alimentare**, precum și **îmbunătățirea dezvoltării profesionale a cadrelor didactice** prin crearea unui instrument de gamificare educațională cu conținut științific.

Potrivit Organizației Națiunilor Unite pentru Alimentație și Agricultură (FAO), aproximativ o treime din producția globală de alimente pentru consumul uman se pierde sau se irosește în fiecare an. Aceasta este egală cu 1,3 miliarde de tone de alimente. În Uniunea Europeană (UE), se estimează că risipa alimentară este de aproximativ 89 de milioane de tone, ceea ce reprezintă 20% din alimentele produse în UE, cu un cost asociat de 143 de miliarde de euro. Această situație este ironică într-o lume în care peste 800 de milioane de oameni suferă de malnutriție și în jur de 36 de milioane de oameni nu își pot permite o masă de calitate o dată la două zile.

Reducerea la jumătate a deșeurilor alimentare este unul dintre angajamentele asumate de țările care fac parte din Organizația Națiunilor Unite (ONU) în 2015, ca parte a unei noi dezvoltări durabile, după aprobarea Agendei 2030 pentru durabilitate și dezvoltare cu scopul de a pune capăt sărăciei, de a proteja planeta și de a asigura prosperitatea tuturor. Concret, obiectivul de dezvoltare durabilă numărul 12 privind producția și consumul responsabil include ținta 12.30 „Până în 2030, înjumătățiți risipa globală de alimente pe cap de locuitor la nivelurile de vânzare cu amănuntul și de consum și reduceți pierderile de alimente de-a lungul lanțurilor de producție și aprovizionare, inclusiv pierderile după recoltare”.

Cu toate acestea, **lupta împotriva risipei alimentare este o responsabilitate comună a societății în ansamblu**. La nivel individual, consumatorul, ca receptor final al alimentelor, trebuie să contribuie și el în acest scop și este fundamental ca cetățenii să fie conștienți de implicațiile sociale și de mediu ale fiecărei decizii pe care o iau atunci când cumpără și consumă, își schimbă atitudinile și dobândesc obiceiuri de consum responsabil. Este esențial să nu uităm de importanța acestei etape în lanțul alimentar, întrucât, unde se produce majoritatea deșeurilor (42%) sunt în gospodăriile.

ZERO_WASTE este un Proiect care se naște pentru a aborda această problemă din acțiuni comune prin educație.



OBIECTIVUL METODOLOGIEI DE FORMARE

Este esențial ca **cetățenii** să fie conștienți de implicațiile sociale și de mediu ale tuturor deciziilor pe care le iau atunci când cumpără și consumă, schimbându-și atitudinile și dobândind obiceiuri de consum responsabil.

Obiectivul acestui material este de a dezvolta o **metodologie inovatoare de formare a cadrelor didactice** al cărui obiectiv principal este de a **sprijini activitatea didactică** prin implementarea unor realizări educaționale superioare și abilități de predare de calitate.

ZERO_WASTE vizează în principal:

- **Zone rurale:** Acest proiect urmărește să contribuie la spargerea decalajului dintre zonele rurale și urbane, oferind oportunități de acces la cunoștințe.
- **Educația adulților** prin furnizarea de **instrumente didactice de formare** bazate pe gamificare și utilizarea metodelor de investigație bazate pe dovezi ca punct de plecare pentru promovarea gândirii critice.



PINCIPIILE METODOLOGICE ZERO WASTE

Principiile metodologice sunt baza **teoretică și științifică** care susțin acest program formativ al Zero Waste.

Unul dintre cele mai relevante aspecte în stabilirea metodologiei despre metoda de predare și învățare este alegerea diferitelor modalități și metode de predare care vor fi utilizate pentru ca studenții să dobândească cunoștințele necesare.

Metoda de **predare** trebuie specificată într-o varietate de moduri, procedee, strategii, tehnici, activități și sarcini pentru predare și învățare, iar rolul lor necesită ca o parte a profesorului deasupra „transmițătorului de cunoștințe” să se transforme într-un „formulator de probleme, cauzator al diferitelor situații sau arhitect de cale”.

De aceea, conținutul este dezvoltat pe două orientări:

Gamificare: Printre multe alte obiective, este o tehnică de învățare care aduce mecanica jocurilor în domeniul educațional-profesional cu scopul de a obține rezultate mai bune, fie pentru a absorbi mai bine unele cunoștințe, a îmbunătăți o abilitate, fie pentru a recompensa acțiuni specifice.

Învățare bazată pe cunoaștere: Este o metodologie activă care îi învață pe elevi să gândească, să raționeze, să ia decizii și să-și construiască propria învățare prin lucrul lecțiilor din programă. Obiectivul este încercarea de a-i face pe studenți să dobândească cunoștințele programului în timp ce își dezvoltă abilitățile legate de gândire pe care le pot pune în practică în viitor într-un mod autonom.

Acest ghid este conceput pentru a orienta profesorii în gamificare pe lângă introducerea conținuturilor fundamentale ale proiectului.



GAMIFICAREA

INTRODUCERE

Apariția unor noi metode de predare active care înseamnă o propunere de lucru în care creativitatea, gândirea critică și motivația joacă un rol fundamental, iar elevii se transformă în centrul propriei învățări, fiind conștienți de faptul că învățarea este în mâinile lor.

De aceea, acest instrument încearcă să folosească structuri și elemente aparținând game design-ului în metodologiile de predare ale proiectului Zero Waste.

Principalele motive sunt:

- Declanșează motivația participanților reușind să atingă obiectivul fundamental al proiectului. Face ca interesul lor să apară și experiența de învățare să fie mai atractivă. Așa se reușește trecerea de la o învățare pasivă la un interes activ pentru materie.
- Poate fi combinat cu alte metodologii: Este suficient de flexibil pentru a fi combinat cu alte metode de predare, astfel încât participanții să poată învăța într-un mod foarte activ (atât individual, cât și în echipă)
- Permite feedback-ul.

„Gamificarea folosește mecanica bazată pe joc, estetica și gândirea jocului pentru a implica oamenii, a motiva acțiunile, a promova învățarea și pentru a rezolva probleme.”

Gamificarea învățării și instruirii

Karl M. Kapp



ELEMENTE CARE APARTIN DE GAME DESIGN

După cum s-a comentat anterior, gamificarea este un instrument care urmărește să încorporeze structuri și elemente asemănătoare jocurilor în medii non-gaming și în contexte diferite.

Ca punct de plecare, vom diferenția două concepte similare care pot duce la neînțelegeri:

- Jocuri serioase: sunt jocuri sau jocuri video create special pentru un alt scop în afară de joc, cum ar fi simulări, jocuri publicitare și jocuri Edu sau jocuri educaționale.
- Învățare bazată pe joc: constă în încorporarea jocurilor sau a jocurilor video în activitatea didactică ca o completare a predării obișnuite.

Deși în acest ghid, explorăm ocazional câteva dintre aceste resurse:

- Gamificarea nu înseamnă crearea sau folosirea de jocuri și jocuri video.
- Chiar dacă putem folosi suportul TIC, gamificarea nu implică utilizarea vreunui instrument digital sau software specific.
- Gamificarea nu înseamnă doar utilizarea tehnologiei, ci este o metodologie didactică.

Elementele aparținând design-ului jocului care stau la baza acestei noi metodologii: MDA (Mechanics, Dynamics and Aesthetics framework).

Mecanica

Mecanica jocului este reprezentat de regulile, acțiunile și obiectivele care sunt folosite pentru a face jocurile distractive sau provocatoare. Ei sunt declanșatorii acțiunii de a construi, a explora, a alerga, a câștiga... care ar răspunde la ceea ce ar trebui făcut? Pe scurt, ceea ce în educație este cunoscut sub denumirea de strategii metodologice:

Trei mecanici de bază se remarcă prin popularitate și care sunt prezente în jocuri, sunt cunoscute ca PBL; Puncte, insigne și clasamente:

- Punctele sunt valori numerice care sunt folosite pentru a direcționa acțiunile participanților către un anumit scop. Sistemul de puncte ar trebui să fie stabilit de la început și să fie consecvent. În metodologia noastră, vom evidenția **punctele de experiență** care acționează ca o măsură a experienței de învățare.
- Insignele sunt parte a unui sistem de recompense care se obțin prin îndeplinirea diferitelor sarcini. Efortul trebuie să fie în funcție de recompensă.
- Clasamente: Acest element este esențial în orice sistem gamificat. Clasamentele trebuie să fie vizibile, iar modalitatea de obținere a punctelor trebuie să fie clară și



simplă, în plus, trebuie să permită compararea socială care duce la o serie de atitudini competitive.

Dinamica

Dinamica este efectul, motivația și dorințele pe care dorim să le realizăm la participanți. Ele permit să-și asume o provocare și să testeze abilitățile fizice sau intelectuale pentru a o depăși. Ei încearcă să satisfacă motivația intrinsecă, cum ar fi dorința de recompensă, statut, auto-exprimare, realizare sau competiție

Unele dintre cele mai utilizate dinamici în jocuri sunt:

- Răsplată. Recompensele sunt ceva de valoare acordat pentru un fel de acțiune.
- Stare. Statutul este dobândirea de recunoaștere și prestigiu prin trecerea unei serii de obstacole și scoruri.
- Realizare. Cea mai satisfăcătoare recompensă este recunoașterea realizărilor lor.
- Competiție. Concurența înseamnă compararea performanței noastre cu cea a altora.
- Altruism. Altruismul înseamnă să-ți pese de bunăstarea altor oameni fără a aștepta ceva în schimb.
- Părere. Feedback-ul le permite jucătorilor să știe care este progresul lor. Participantul manifestă o serie de atitudini în timpul jocului care ne permit să știm dacă este necesară o modificare sau corectare a elementelor.

Emoții

Partea estetică este necesară, deoarece ajută la atragerea atenției și a interesului participanților. Povestea pe care se bazează jocul și durata acestuia este un punct foarte important pentru dezvoltarea lui care permite introducerea unor provocări de complexitate diferită pentru dezvoltarea aptitudinilor și abilităților.

Pentru ca răspunsul să fie pozitiv, este important de reținut că obiectivele propuse nu pot fi prea ușoare sau prea dificile.

Odată ce elementele de bază ale gamificării au fost definite, este esențial să cunoaștem caracteristicile jucătorilor, ca o modalitate de a ști ce le place și de a-i motiva. Prin urmare, trebuie să știm să facem diferența între muncă, sarcină și provocare.

Orice activitate didactică implică un volum de muncă și un tip de muncă pentru student.

Sarcina este de obicei un tip de muncă impus de o persoană și a cărei performanță este legată de obiective externe care nu permit participantului să-și măsoare sau să-și exprime personalitatea.



Totuși, provocarea presupune asumarea unui obiectiv care este perceput ca o provocare pentru noi înșine, despre care nu știm dacă o putem face sau nu, dar această situație ne stimulează pentru că este legată de un sentiment de noutate, de testare și de depășire. Provocarea a stabilit reguli și obiective, dar nu este o cale îngustă din care să nu putem ieși, ci mai degrabă stabilește o anumită marjă de libertate și creativitate care ne va permite să alegem soluții personale și unice.

Gamificarea eficientă trebuie mai degrabă să transforme sarcinile în provocări care să-l facă pe elev să se simtă pregătit să le îndeplinească, decât să fie o impunere de a se simți tentat de provocare și, prin urmare, să se predea cu sentimentul de a o face voluntar, ceea ce îi va inspira urmărirea unei realizări.



EXEMPLE DE GAMIFICARE

Iată 5 exemple de utilizare excelentă a jocului în diferite contexte ale vieții de zi cu zi.

Contextul afacerii

Managerii de resurse umane folosesc gamificarea pentru a gestiona proiecte și pentru a-și motiva angajații să își atingă scopurile și obiectivele.

Un exemplu în acest sens este banca spaniolă BBVA, care a implementat o [strategie de gamificare](#) pentru a promova utilizarea online banking-ului. Clienții acceptă provocări și efectuează acțiuni pe site-ul băncii, astfel încât câștigă puncte și premii.

Obiectivul băncii prin aceasta este, de a-și familiariza clienții cu online banking-ul pentru a elibera sucursale, care sunt adesea aglomerate.

Programe de loialitate

Comerțul electronic poate construi o relație bună cu clienții săi datorită gamificării. Acest lucru le permite să ofere programe de loialitate care depășesc modelele clasice, făcându-i să se simtă mai motivați să cumpere.

De exemplu, [Starbucks](#) a lansat o campanie de promovare a consumului produselor sale printr-un card de puncte: cu cât se consumă mai multe produse, cu atât se acumulează mai multe stele și cu cât se acumulează mai multe stele, utilizatorul urcă nivele și este recompensat.

O idee simplă care a subliniat un sistem de recompense de nivel superior, un aspect fundamental al dinamicii jocului.

Sănătate și bunăstare

Gamificarea a fost, de asemenea, utilizată pe scară largă în domeniul sănătății și al bunăstării. Au fost create campanii pentru a insufla un stil de viață sănătos, pentru a sensibiliza oamenii cu privire la anumite boli, sau pentru a-i motiva pe cetățeni să aibă grijă de ei înșiși, fie prin practicarea unor activități sportive, fie prin adoptarea unei alimentații mai sănătoase.

În 2015, s-a lansat Societatea Spaniolă de Cardiologie (SEC). [o provocare pentru profesioniștii domeniului sănătății](#) sub forma unei ligi, în care medicii publicau periodic cazuri clinice de cardiologie și întrebări cu răspunsuri multiple.



Participanții au obținut punctaje prin răspunsuri până la atingerea unei faze finale care se încheie cu o ceremonie de premiere.

Educație și divertisment

Acesta este poate cel mai răspândit domeniu de aplicare pentru gamificare. Această strategie s-a dovedit a fi foarte eficientă în formarea studenților și încurajarea acestora să-și atingă obiectivele academice și atletice.

Mulți fani ai alergării sunt familiarizați [Nike+](#), o aplicație în care utilizatorul concurează împotriva lui însuși și a comunității Nike, înregistrând viteze, distanțe și calorii arse în timpul activității fizice.

Social media

Rețelele sociale în sine sunt un exemplu clar de gamificare aplicată divertismentului, de la recompense imediate cu „Like” sau „Retweet” până la bare de progres la completarea profilurilor. Câte elemente legate de gamificare poți identifica?

Și dacă mai aveți nevoie de mai multe exemple, urmăriți acest [video](#).



PAȘI DE LUAT ÎN CAZ DESPRE GAMIFICARE

Pentru ca această metodologie aplicată în proiectul Zero Waste să aibă succes, trebuie planificată corect. Odată ce cunoaștem elementele de bază ale jocului, ne va fi mai ușor să încorporăm unele dintre aceste elemente în clasele noastre.

Iată câțiva pași cheie pentru a preveni eșecul în timpul implementării:

1. DEFINIREA SCOPURILOR ȘI OBIECTIVELE APLICATE PROIECTULUI

Trebuie să stabilim ce abilități sau atitudini de cunoștințe dorim să dobândească elevii noștri prin activitate. De asemenea, puteți avea scopul de a promova anumite comportamente, de a dezvolta anumite abilități sau competențe. Este important să definiți obiectivele înainte de a începe să planificați activitatea gamificată.

Lecțiile ar trebui să includă anchetă practică și explorare deschisă. Conținutul lecției unui profesor ar trebui mai întâi să-i ghideze pe elevi și apoi să le permită să-și controleze ideile și să-și conceapă investigațiile pentru a aplica cunoștințele noi. În acest fel, se dezvoltă abilitățile de gândire critică.

2. Transformarea învățării în activități gamificate

Constă în transformarea procesului tradițional de învățare într-o abordare ludică și distractivă, cu activități concentrate, creativitatea va duce la inovație.

Nu uitați să transformați sarcinile în provocări. Provocarea presupune asumarea unui obiectiv care este perceput ca o provocare, despre care elevii nu știu dacă o pot face sau nu, dar această situație îi stimulează pentru că este legat de ceva nou, cum ar fi un test și o îmbunătățire.

3. Propunerea unei provocări specifice

Amintiți-vă că scopurile și obiectivele sunt clare, astfel încât elevii să știe cum le pot atinge. Scopul final trebuie înțeles corect, deoarece uneori, când fac concepte mai complicate, elevii își pierd motivația și interesul, deoarece nu au o idee clară despre ceea ce primesc pentru munca lor. Din acest motiv, este indicat să se definească o provocare specifică și motivantă pe care elevii o cunosc și să o aibă în vedere în orice moment, înainte, în timpul și după desfășurarea activității.

De asemenea, concentrați-vă pe fapte și probleme din lumea reală.

4. Pentru a stabili reguli de joc și de lucru în echipă Regulile



Regulile servesc la consolidarea obiectivului jocului, dar împiedică și haosul și preia dezvoltarea acestuia, definesc comportamente, promovează concurența loială sau facilitează anumite evenimente sau răscruce care te pot interesa.

5. Acordarea medaliilor și recompenselor individuale sau colective

Recompensa este o parte fundamentală a activităților gamificate. Există sisteme de gamificare care se bazează doar pe stabilirea de scoruri sau premii care se aplică în dezvoltarea tradițională a clasei și servesc ca instrument de evaluare a cunoștințelor și înțelegerii conținutului, dar și a comportamentelor, a capacității de a lucra în echipă, participarea la clasă, munca suplimentară etc.

Puteți crea rubrici care îmbunătățesc utilizarea setului de abilități ale fiecărui elev în timpul unei sarcini de grup, în loc să verificați pur și simplu dacă o provocare a fost finalizată.

6. Propunerea unui concurs

Concurența sănătoasă este un element esențial. Confruntarea directă și individuală nu este necesară, puteți opta pentru jocuri cooperative.

De asemenea, încercați să vă reproiectați planurile de lecție pentru a include eșecul ca parte necesară a procesului de învățare. Eșecul creează o oportunitate de a dezvolta alte atitudini, cum ar fi perseverența și alte abilități la fel de importante în rezolvarea problemelor.

7. Construirea nivelurilor de dificultate în mod crescător

Obiectivul unei activități gamificate se bazează pe echilibrul dintre dificultatea unei provocări și satisfacția obținută în urma depășirii acesteia. Prin urmare, pe măsură ce elevul progresează și exersează, nivelul de dificultate trebuie să crească pentru a se adapta la cunoștințele dobândite. În acest fel, va crește și motivația elevului de a continua să se joace și să se perfecționeze.

8. Acordarea atenției teoriei fluxului

În gamificare, starea fluxului poate fi definită ca „o stare de experiență optimă caracterizată a fi pe deplin concentrat și angajat într-o activitate”. Dacă realizăm acest lucru atunci când predăm, ne asigurăm succesul în înțelegerea conceptelor care trebuie predate.

9. Crearea unui fir narativ

Cuprinsul unei programe este de obicei împărțit în subiecte, categorii, capitole, secțiuni, subteme etc. și alegeți să marcați firul temporar al cursului în funcție de:

- Cronologie. Distribuim conținuturile după istoricul lor, începem cu antecedente dintr-un anumit punct pentru a ajunge în prezent și chiar încheiem cu perspective de viitor.



- Evoluția de la general la particular. Este linia care merge de la cadrele teoretice la cazurile particulare.
- Tipologiile. Clasificări ale tipurilor de conținut în funcție de caracteristicile lor comune.
- Descrierea analitică a conținutului. Este programa tipică în care arătăm defalcarea părților de conținut, relațiile și interdependențele lor.
- Descrierea tehnică (nu tehnologică) a unei sarcini. Constă dintr-un set de resurse și proceduri pentru a îndeplini o sarcină. Un tip de programă adecvată pentru învățarea experiențială.

În activitățile gamificate, deși pot conține unele dintre aceste structuri, principalul lucru este de a dezvolta orice tip de conținut sub formă de poveste sau experiență ludică pentru a atinge obiectivul, prin desfășurarea unui set de acțiuni de către unul sau mai multe personaje într-un cadru conflictual pe care aspiră să rezolve. Aceasta este în esență narațiunea.

Prin urmare, va trebui să integrăm conținutul predării într-un mediu narativ pentru joacă și învățare, care va permite:

- Acordarea unui obiectiv global subiectului sau sarcinii de gamificat.
- Lăsând elevii să fie protagoniști în învățarea lor.
- Legarea sarcinilor de predare de atingerea scopului final, care va avea sens pentru elevi.
- Arătarea obiectivului ca o provocare și, prin urmare, stimularea motivației.



PRINCIPIILE DE BAZĂ AFERENTE

În general, ideea conținutului teoretic este axată pe risipa alimentară și implicațiile acesteia asupra contextului global și local, precum și pe conștientizarea responsabilităților, bunelor practici orientate spre prevenire și consum responsabil și metode de reducere, reciclare și reutilizarea.

De aceea, învățarea bazată pe cunoaștere este o metodologie activă care îi învață pe elevi să gândească, să raționeze, să ia decizii și să-și construiască propria învățare prin lucrul lecțiilor din programă. Prin urmare, obiectivul urmărește ca studenții să dobândească cunoștințele programului în timp ce își dezvoltă abilitățile legate de gândire și să le poată pune în practică în viitor în mod autonom.

În această secțiune sunt definite conceptele de bază care susțin baza proiectului Zero Waste astfel încât să poată fi gamificate conform metodologiei prezentate în acest ghid.

Alimente: orice substanță – indiferent dacă este prelucrată, semiprosesată sau crudă – care este destinată consumului uman. Include băutura și orice substanță care a fost utilizată la fabricarea, prepararea sau tratarea alimentelor.

Lanțul alimentar: Este procesul complet de producție a alimentelor și este împărțit în patru părți (Producție agricolă, procesare și producție, distribuție și consumator)

Pierderea de alimente se referă la alimente care se varsă, se strică, suferă o reducere anormală a calității sau se pierde în alt mod înainte de a ajunge la consumator. Apare de obicei la etapele de producție, depozitare, procesare și distribuție ale lanțului valoric alimentar.

Deșeurile alimentare se referă la alimente care sunt de bună calitate și potrivite pentru consumul uman, dar care nu sunt consumate deoarece sunt aruncate înainte sau după ce se strică. Apare cel mai mult în faza de consum în gospodărie.

Pierderi de alimente: Reducerea cantității de alimente destinate inițial consumului uman prin etapele lanțului alimentar.

Obiceiuri: asociații context-comportament în memorie care se dezvoltă pe măsură ce oamenii experimentează în mod repetat recompense pentru o anumită acțiune într-un context dat. Comportamentul obișnuit este determinat direct de context și nu necesită scopuri de sprijin și intenții conștiente.



Motivația (pentru a preveni risipa alimentară): disponibilitatea unei persoane de a efectua acțiuni care reduc probabilitatea sau cantitatea de risipă alimentară. Aspectele relevante ale motivației sunt atitudinea, conștientizarea și normele sociale.

Obiectivele de dezvoltare durabilă: sunt o colecție de 17 obiective globale interconectate, adoptate de Națiunile Unite în 2015 ca un apel universal la acțiune pentru a pune capăt sărăciei, a proteja planeta și pentru a se asigura că până în 2030, toți oamenii se bucură de pace și prosperitate. Aceștia recunosc că acțiunea într-un domeniu va afecta rezultatele în altele și că dezvoltarea trebuie să echilibreze durabilitatea socială, economică și de mediu.

Informațiile despre alimente înseamnă informații referitoare la un aliment care sunt puse la dispoziția consumatorului final prin intermediul unei etichete, al unui alt material de însoțire sau al oricărui alt material sau alte mijloace, inclusiv instrumente tehnologice moderne sau comunicare verbală.

Redistribuirea alimentelor este un proces prin care surplusul de hrană, care altfel ar putea fi irosit, este recuperat, colectat și furnizat oamenilor, în special celor care au nevoie.

Etichetarea înseamnă orice cuvinte, detalii, mărci comerciale, nume de marcă, imagine sau simbol referitoare la un aliment și plasate pe orice ambalaj, document, anunț, etichetă, inel sau guler care însoțește sau se referă la un astfel de aliment.

Valorile de referință pentru nutrienți (VNR) sunt un set de valori utilizate în etichetarea nutrițională derivate din recomandări autorizate pentru aportul zilnic de nutrienți. Aceste recomandări se bazează pe cele mai bune cunoștințe științifice disponibile despre cantitatea zilnică de energie sau nutrienți necesare pentru o sănătate bună.

Viața deschisă este perioada de timp în care un aliment va rămâne sigur și/sau de o calitate adecvată pentru consum după ce ambalajul produsului primar a fost deschis și este depozitat conform instrucțiunilor.

Alimente gata de consum (RTE) înseamnă alimente destinate de către producător consumului uman direct, fără a fi nevoie de gătit sau de alte procesări eficiente pentru a elimina sau reduce la un nivel acceptabil microorganismele posibil prezente.

Perioada de valabilitate este perioada în care un aliment rămâne sigur pentru consum și/sau își păstrează calitatea în condiții de distribuție, depozitare și utilizare rezonabile previzibile.



Trasabilitatea înseamnă abilitatea de a urmări un aliment, hrană pentru animale, un animal de la care se obțin produse alimentare sau o substanță care urmează să fie sau se preconizează a fi încorporată într-un aliment sau furaj, în toate etapele de producție, procesare și distribuție.

Economia circulară: o propunere economică de închidere cât mai mult posibil a ciclurilor de producție și consum, contribuind la reducerea consumului și a emisiilor și la obținerea unei economii durabile.

Lanț alimentar sustenabil: organizarea lanțului alimentar astfel încât toate etapele acestuia să evite epuizarea resurselor naturale și generarea de emisii și deșeuri pentru a menține un echilibru ecologic în toate **etapele lanțului**.

Prelucrarea alimentelor: Transformarea produselor agricole în alimente sau a unei forme de alimente în alte forme.

„Best before - Cel mai bun înainte de”: se referă la calitate și înseamnă că mâncarea va fi la calitatea maximă înainte de data precizată. După această dată, deși s-ar putea să nu fie cel mai bun, va fi totuși posibil de consumat în siguranță.

„Use by - Utilizați până la”: se referă la siguranță și înseamnă că nu trebuie să mâncați alimente după data de „Utilizare până la”.