



Με συγχρηματοδότηση από το
πρόγραμμα «Erasmus+»
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ ΠΟΥ ΕΣΤΙΑΖΕΙ ΣΤΑ
ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟΥ
ΚΛΑΔΟΥ, ΣΤΑ ΔΙΕΘΝΗ ΣΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΤΗ
ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ TOUR FR(I)END ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

104

TOUR
FRIEND

ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΡΓΟΥ:

2019- 3 - FR02 - KA205 - 016644

LES APPRIMEURS

challedu
inclusion | games | education



CITIZENS
IN POWER



ENJOY  ITALY®

ΕΤΑΙΡΟΙ

LES APPRIMEURS

Η LES APPRIMEURS είναι μια εταιρεία που εξειδικεύεται στον σχεδιασμό και στην παραγωγή εμπλουτισμένου ψηφιακού περιεχομένου. Σχεδιάζει εξατομικευμένες λύσεις που ανταποκρίνονται στις νέες προσδοκίες των χρηστών σε ό,τι αφορά την προσβασιμότητα, τη διαλειτουργικότητα και τη διαδραστικότητα.



Η Challedu - inclusion | games | education (Ελλάδα) είναι μια εκπαιδευτική ΜΚΟ που πρωτοπορεί σε νέους τρόπους μάθησης, ένταξης και προσέλκυσης ενδιαφέροντος μέσω παιχνιδοκεντρικών μεθόδων.



Ο C.I.P Citizens In Power (πολίτες σε ισχύ) είναι ένας εκπαιδευτικός ΜΚΟ που αντιμετωπίζει τις ανάγκες και τις απαιτήσεις των ανθρώπων μέσω της συμμετοχής τους στην κοινωνική και πολιτική ζωή παρέχοντας παράλληλα καινοτόμα εργαλεία και δωρεάν κατάρτιση σε διάφορους τομείς, όπως η κοινωνική επιχειρηματικότητα.



Το LogoPsyCom είναι ένα εκπαιδευτικό κέντρο καινοτομίας που δημιουργεί και χρησιμοποιεί εναλλακτικές μεθόδους και εργαλεία (ψηφιακά και μη) για να συνοδεύσουν σχολεία, κέντρα κατάρτισης, εκπαιδευτικούς οργανισμούς, νέους και γονείς. Ιδρύθηκε αρχικά ως εταιρεία φροντίδας, ειδικευμένη στις μαθησιακές δυσκολίες των νέων, κυρίως στις «Δυσ» (Δυσπραξία, Δυσφασία, Δυσλεξία κ.λπ.), που ονομάζοντας επίσης Ειδικές Μαθησιακές Δυσκολίες (ΕΜΔ) και επομένως ασχολείται συνεχώς με την προσβασιμότητα του εκάστοτε περιεχομένου.



Η Enjoy Italy di Alessandro Gariano είναι μια εκπαιδευτική και επιμορφωτική εταιρεία που έχει ως σκοπό να προάγει την καινοτομία και την ανάπτυξη της ευρωπαϊκής εκπαιδευτικής κοινότητας και να εμψυχώσει και να ενθαρρύνει τη συνεχιζόμενη ανάπτυξη των πολιτών, των περιοχών και των κοινοτήτων σε όλη την Ευρώπη.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Εισαγωγή.....	2
Δομή του σχεδίου μαθήματος.....	4
Μάθημα 1: Οι τρόποι με τους οποίους καθίσταται προσβάσιμος ο τουρισμός.....	6
Μάθημα 2: Εργαστήριο (για ερασιτέχνες).....	9
Μάθημα 3: Εργαστήριο (επαγγελματικό).....	12
Μάθημα 4: Εργαστήριο (επαγγελματική σταδιοδρομία).....	15
Μάθημα 5: Πες μου το όνομά σου.....	18
Μάθημα 6: Ας γνωριστούμε.....	21
Μάθημα 7: Γίνε ο tourfriend μου.....	24
Μάθημα 8: Χαρούμενη και ασφαλής διαμονή.....	27
Μάθημα 9: Χαρούμενος ταξιδιώτης.....	30
Μάθημα 10: Κλείστε το ξενοδοχείο σας.....	33
Μάθημα 11: Παραγγέλλοντας σε ένα εστιατόριο.....	36
Μάθημα 12: Πάμε να δούμε τα αξιοθέατα.....	39
Μάθημα 13: Άλλοι κύριοι διάλογοι.....	42
Φύλλο Αξιολόγησης.....	44

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το έργο «Friendly Redesign of Inclusive Experiences N' Destinations for Deaf people» (TOUR FR(I)END) στοχεύει στην ενίσχυση της συμμετοχής των κωφών και βαρήκων ατόμων νεαρής ηλικίας και στην ανάπτυξη των δυνατοτήτων τους για επαγγελματική αποκατάσταση στον τομέα του τουρισμού, μέσω της καλλιέργειας της χρήσης των Διεθνών Σημάτων στη νοηματική μέσα από μια ρηγital εργαλειοθήκη (toolkit) και ένα serious game.

Αυτό το έργο βασίζεται σε μια παρατήρηση: οι νέοι ηλικίας 15-24 ετών στην Ευρώπη αγωνίζονται να βρουν εργασία (το 15% είναι άνεργοι). Από την άλλη πλευρά, ο τουρισμός το 2018 απασχολούσε 12,7 εκατομμύρια εργαζομένους. Μία από τις σημαντικότερες προσπάθειες στον τουρισμό είναι η δημιουργία προσβάσιμων προϊόντων και υπηρεσιών. Ωστόσο, ελάχιστες προσπάθειες έχουν γίνει όσον αφορά την προσβασιμότητα σε τουριστικά προϊόντα ή υπηρεσίες από κωφά και βαρήκοα άτομα. Η Statista υπολόγισε ότι το 2015, 119 εκατομμύρια άνθρωποι σε ολόκληρη την Ευρώπη ήταν κωφοί ή βαρήκοοι. Όπως η έρευνα «Τουριστικές δραστηριότητες κωφών ατόμων» (2013) αποκαλύπτει, το μεγαλύτερο εμπόδιο που συναντούν οι Κωφοί είναι η έλλειψη παροχής υπηρεσιών και αγαθών στη νοηματική γλώσσα. Η συντριπτική πλειονότητα των κωφών ατόμων ισχυρίζεται ότι η δυνατότητα επικοινωνίας στη νοηματική γλώσσα κατά τη διάρκεια ενός ταξιδιού θα ενισχύσει την προσβασιμότητα και την επιλογή προορισμού.

Το FR(I)END προτείνει μια καινοτόμο μεθοδολογία μέσω μιας ρηγital εργαλειοθήκης και ενός serious game, για την ανάπτυξη των επαγγελματικών δεξιοτήτων και δυνατοτήτων απασχόλησης των κωφών και βαρήκων ατόμων νεαρής ηλικίας, καθώς και για την ενίσχυση της προσβασιμότητας στον τουρισμό.

Το έργο προτείνει τα εξής:

- Την προώθηση της κοινωνικής ενσωμάτωσης των κωφών ατόμων και του προσβάσιμου τουρισμού.
- Την υποστήριξη των κωφών και βαρήκων ατόμων νεαρής ηλικίας (18-24) στην προσπάθεια να αποκτήσουν και να αναπτύξουν βασικές δεξιότητες στον τομέα του προσβάσιμου τουρισμού.
- Τη δημιουργία μιας καινοτόμου ρηγital εργαλειοθήκης (toolkit) και ενός serious game που προωθούν την ανοιχτή εκπαίδευση και καινοτόμες πρακτικές σε μια ψηφιακή εποχή.
- Την ενίσχυση των εκπαιδευτών νέων ατόμων, προπονητών, συμβούλων σταδιοδρομίας και άλλων παρόμοιων επαγγελματιών.
- Τη δημιουργία μιας καινοτόμου και αποτελεσματικής εργαλειοθήκης, την οποία οι εκπαιδευτές νέων και άλλοι επαγγελματίες παρόμοιου κλάδου θα μπορούν να εφαρμόζουν στην εργασία τους.

Ο οδηγός που προτείνουμε εδώ αναπτύσσεται στο «Ο4- Εκπαιδευτικός οδηγός για εκπαιδευτές που εστιάζει στα βασικά της τουριστικής βιομηχανίας, στα Διεθνή Σήματα και στη χρήση εργαλείου-παιχνιδιού» και θα σας παρουσιάσει πολλά σχέδια μαθημάτων (13) για την εφαρμογή του υλικού που αναπτύξαμε. Αυτά τα σχέδια μαθημάτων είναι έτοιμα προς χρήση και θα σας δώσουν πληροφορίες για τον τρόπο οργάνωσης του υλικού.

Αυτός ο οδηγός για ερασιτέχνες και επαγγελματίες που θα ήθελαν να υποδεχτούν ή να επικοινωνήσουν με ξένα κωφά άτομα, προσφέρει μια πρώτη γνωριμία με τη νοηματική γλώσσα στις γλώσσες των εταίρων: Γαλλικά, Ελληνικά και Ιταλικά. Διατίθεται, επίσης, πρόταση έργου για τη Διεθνή Σήματα στη νοηματική. Αυτή η μύηση δεν μπορεί να αντικαταστήσει την εκμάθηση και την εκπαίδευση στη νοηματική γλώσσα, αλλά στοχεύει να συμβάλει σε μια καλύτερη κατανόηση των ιδιαιτεροτήτων των γλωσσών αυτών και στην καλύτερη υποδοχή των κωφών και βαρήκων τουριστών.

Ο εκπαιδευτικός οδηγός Ο4 είναι καινοτόμος με πολλούς τρόπους:

- Απευθύνεται άμεσα σε εκπαιδευτές νέων για να ενισχύσουν τις δεξιότητές τους όσον αφορά τον προσβάσιμο τουρισμό για τα κωφά άτομα.
- Κάνει τους εκπαιδευτές νέων Μέντορες και Πρεσβευτές του προσβάσιμου τουρισμού για τα κωφά άτομα.
- Περιλαμβάνει προσεγγίσεις και εργαλεία που αφορούν ειδικά την εκμάθηση των Διεθνών Σημάτων στη νοηματική σε σχέση με τον τουρισμό.
- Εφαρμόζει άμεσα την ανάπτυξη δεξιοτήτων στους νέους που θέλουν να εργαστούν στον τομέα του τουρισμού και να τον καταστήσουν προσβάσιμο.

ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

Κάθε εταίρος ήταν υπεύθυνος να δημιουργήσει ποικίλα σχέδια μαθημάτων. Ακολουθήθηκε ένα κοινό υπόδειγμα. Σε αυτό το μέρος, θα ανακαλύψετε τη δομή που ακολουθήθηκε για τη δημιουργία των διάφορων σχεδίων μαθημάτων.

Κάθε σχέδιο μαθήματος ακολουθεί το εξής κοινό υπόδειγμα:

Τίτλος

Ο τίτλος είναι ενδεικτικός του περιεχομένου του μαθήματος

Ο σκοπός του μαθήματος

Ο σκοπός του μαθήματος είναι οι στόχοι που θέλουμε να πετύχουμε μετά το μάθημα. Οι δραστηριότητες που αναπτύσσονται σε κάθε μάθημα έχουν σχεδιαστεί για την επίτευξη αυτών των στόχων.

Το αντικείμενο του μαθήματος

Το αντικείμενο του μαθήματος θα καλύπτει τη διάρκεια του προγράμματος, ποια θέματα θα συζητηθούν, πού πρέπει να οργανωθούν τα διάφορα μαθήματα (εσωτερικός/έξωτερικός χώρος, κ.λπ.), πώς πρέπει να οργανωθούν (παιχνιδοποιημένο μάθημα, «παραδοσιακό» μάθημα κ.λπ.) και το υπόβαθρο των ατόμων που θα συμμετάσχουν (εκπαιδευτές, εκπαιδευτικοί, επαγγελματίες του τουρισμού κ.λπ.)

Προτεινόμενος αριθμός συμμετεχόντων

Αυτός ο αριθμός είναι μόνο ενδεικτικός. Ο αριθμός που θα βρείτε στα μαθήματα είναι ο αριθμός που θεωρούμε κατάλληλο για το μάθημα. Θα μπορούσε επίσης να είναι ένας ελάχιστος ή/και μέγιστος αριθμός συμμετεχόντων. Μη διστάσετε να το προσαρμόσετε ανάλογα με το κοινό που έχετε μπροστά σας.

Κριτήρια επιλογής συμμετεχόντων

Το προφίλ των συμμετεχόντων είναι σημαντικό να καθοριστεί πριν τους επιλέξετε. Κάθε μάθημα απευθύνεται σε διαφορετικά άτομα. Αυτό το μέρος αναπτύσσει τον τρόπο οργάνωσης της διαδικασίας επιλογής (καθορισμός του προφίλ των συμμετεχόντων, πού θα τους βρείτε, πως θα επικοινωνήσετε με συλλόγους, σχολεία, επαγγελματίες κ.λπ.)

Η περιγραφή των δραστηριοτήτων

Αυτό το μέρος αναπτύσσει τις διάφορες δραστηριότητες στις οποίες θα λάβουν μέρος οι συμμετέχοντες. Περιγράφει πώς θα υλοποιηθεί το περιεχόμενο. Αυτές οι δραστηριότητες έχουν σχεδιαστεί για την επίτευξη των στόχων που τέθηκαν στο παραπάνω μέρος. Αυτές οι οδηγίες μπορούν να επιτρέψουν κάποια ευελιξία και να αφήσουν περιθώριο ελιγμού στους εκπαιδευτές.

Συγκεκριμένα υλικά που χρειάζονται για την υλοποίηση κάθε δραστηριότητας

Σ' αυτό το μέρος καθορίζουμε εάν το μάθημα που αναπτύσσουμε χρειάζεται να έχει συγκεκριμένο υλικό (κάρτες, powerpoint, βίντεο, πίνακες, οθόνες, φορητούς υπολογιστές κ.λπ.), πώς το υλικό αυτό θα χρησιμοποιηθεί και ποια είναι η προστιθέμενη αξία αυτού του υλικού ως προς την επίτευξη των στόχων.

Φύλλα αξιολόγησης

Στο τέλος των μαθημάτων, δημιουργήσαμε ένα φύλλο αξιολόγησης για τους εκπαιδευτές και ένα φύλλο αξιολόγησης για τους συμμετέχοντες. Αυτά τα φύλλα αξιολόγησης έχουν σχεδιαστεί για να βελτιώσουν το υλικό που θα αναπτύξουμε στον οδηγό αυτό και παρέχει χρήσιμες πληροφορίες για τους συμμετέχοντες και τους εκπαιδευτές.

ΜΑΘΗΜΑ 1: Οι τρόποι με τους οποίους καθίσταται προσβάσιμος ο τουρισμός

Οι στόχοι του μαθήματος

Οι στόχοι αυτού του μαθήματος είναι:

- Να κάνετε μια επισκόπηση του τουρισμού στην Ευρώπη
- Να κατανοήσετε τι είναι ο προσβάσιμος τουρισμός
- Να είστε σε θέση να ακολουθείτε παραδείγματα καλών πρακτικών
- Να μπορείτε να κατανοείτε και να εφαρμόζετε ό,τι κάνει τον τουρισμό προσβάσιμο

Το αντικείμενο του μαθήματος

Διάρκεια: +/- 1 ώρα

Μεθοδολογία: Τυπική παρουσίαση (παρουσίαση παραδειγμάτων) + συζήτηση στρογγυλής τραπέζης

Συμμετέχοντες: Όλα τα άτομα που ενδιαφέρονται για τον τουρισμό (εκπαιδευτές κωφών ή βαρήκων ατόμων ή επαγγελματίες του τουρισμού)

Τόπος: Θα διεξαχθεί σε εσωτερικό χώρο αφού χρειαζόμαστε ένα είδος παρουσίασης PowerPoint.

Εκπαιδευτής: Ένας εκπαιδευτής, και αν υπάρχουν κωφά ή βαρήκοα άτομα στο κοινό, χρειαζόμαστε επίσης διερμηνείς για να είμαστε σίγουροι ότι μπορούν να κατανοήσουν την παρουσίαση και να λάβουν μέρος στις συζητήσεις.

Προτεινόμενος αριθμός συμμετεχόντων

Καθώς το μάθημα είναι μια παρουσίαση, ο αριθμός των συμμετεχόντων μπορεί να είναι πολύ υψηλός, όπως σε ένα αμφιθέατρο πανεπιστημίου. Ωστόσο, για να διεξαχθεί η συζήτηση σχετικά με τις καλές πρακτικές και μεθόδους, προτείνουμε ο σχετικός αριθμός συμμετεχόντων να είναι μεταξύ 10 και 20.

Κριτήρια επιλογής συμμετεχόντων

Η ομάδα-στόχος είναι «όλοι οι άνθρωποι που ενδιαφέρονται για τον τουρισμό».

Ωστόσο, για να είναι πιο επιτυχής η επιλογή των συμμετεχόντων, πρέπει να οριστούν 2 προφίλ:

- Εκπαιδευτικοί (συμπεριλαμβανομένων κωφών και βαρήκων ατόμων)
- Επαγγελματίες τουρισμού (συμπεριλαμβανομένων κωφών και βαρήκων ατόμων)

Για τους εκπαιδευτικούς, τα «σχολεία του τουρισμού» θα μπορούσαν να είναι ένα κατάλληλο δίκτυο για επικοινωνία. Στο Βέλγιο, για παράδειγμα, υπάρχουν 2 δυνατότητες: γυμνάσιο και σχολεία ανώτερης εκπαίδευσης.

Για τους επαγγελματίες του τουρισμού, οι τουριστικοί σύλλογοι όπως το «attractions et tourisme» στη Βαλονία θα μπορούσαν να είναι ένα κατάλληλο δίκτυο για επικοινωνία, επειδή συγκεντρώνει διαφορετικούς επαγγελματίες του τουρισμού σε ένα δίκτυο.

Και στις δύο περιπτώσεις, οι οργανισμοί για κωφά και βαρήκοα άτομα θα μπορούσαν να είναι κατάλληλα δίκτυα για επικοινωνία, όπως η «Fédération nationale des sourds» στη Γαλλία.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

Οι δραστηριότητες θα χωριστούν ως εξής:

- Συζήτηση για τον ευρωπαϊκό τουρισμό (+/- 10 λεπτά)

Η συζήτηση αυτή θα διαμορφωθεί ως συζήτηση στρογγυλής τραπέζης και θα αφορά την αντίληψη και τη γνώση που έχουν οι συμμετέχοντες για τον ευρωπαϊκό τουρισμό. Θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν διαφορετικά λογισμικά για να σπάσει ο πάγος, όπως το Wooclap. Οι ιδέες των συμμετεχόντων πλαισιώνονται από «αντικειμενικές» πληροφορίες που προέρχονται από τον εκπαιδευτικό οδηγό IO2 (κεφάλαιο 1). Θα μπορούσε να πλαισιώσει τις συζητήσεις και να δώσει τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να αντιδράσουν σε αυτές τις πληροφορίες.

- Παρουσίαση της σημαντικής θέσης που καταλαμβάνει ο τουρισμός στην Ευρώπη (+/-10 λεπτά)

Αυτό το κομμάτι παρουσιάζει το πώς αναπτύσσεται ο τουριστικός τομέας στην Ευρωπαϊκή Ένωση και έχει διαμορφωθεί ως μια οπτικοποιημένη παρουσίαση (π.χ. PowerPoint) για να εισάγει τις διάφορες πτυχές του ευρωπαϊκού τουρισμού. Αυτή η παρουσίαση αποτελεί συνέχεια της πρώτης δραστηριότητας. Αυτές οι δύο δραστηριότητες θα μπορούσαν να συγχωνευθούν σε μία. Οι διαθέσιμες πληροφορίες για αυτή τη δραστηριότητα βρίσκονται στον εκπαιδευτικό οδηγό IO2 (κεφάλαιο 1 και 2).

- Παρουσίαση πρωτοβουλιών στον προσβάσιμο τουρισμό (χώρες-εταίροι και Ευρώπη) (+/- 20 λεπτά)

Ακολουθεί μια άλλη παρουσίαση που αναφέρεται σε πρωτοβουλίες στον προσβάσιμο τουρισμό που βρίσκονται συγκεντρωμένες στον εκπαιδευτικό οδηγό IO2 (κεφάλαιο 3).

Η παρουσίαση μπορεί να έχει διττό στόχο και να συμπεριλαμβάνει επίσης τη δομή του κεφαλαίου (ορισμός του προσβάσιμου και πρωτοβουλίες για κωφά και βαρήκοα άτομα στον τουρισμό). Αυτή η παρουσίαση θα επιτρέψει τη συζήτηση των συμμετεχόντων στο τελευταίο μέρος αυτού του μαθήματος.

- Συζήτηση σχετικά με τον ορισμό του προσβάσιμου τουρισμού και πώς μπορούμε να καταστήσουμε τον τουρισμό προσβάσιμο (+/- 20 λεπτά)

Συζήτηση στρογγυλής τραπέζης σχετικά με τις ιδέες των συμμετεχόντων για το πώς μπορεί να καταστεί ο τουρισμός προσβάσιμος βάσει των πρωτοβουλιών που παρουσιάστηκαν και σχετικά με τον ορισμό του προσβάσιμου τουρισμού.

Συγκεκριμένα υλικά που χρειάζονται για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων

Αυτό το μάθημα βασίζεται σε υλικό που αναπτύχθηκε στον εκπαιδευτικό οδηγό IO2 (διαθέσιμο στο διαδίκτυο). Καθώς αυτό το μάθημα περιέχει παρουσιάσεις, το απαραίτητο υλικό είναι ένας φορητός υπολογιστής, ένας προτζέκτορας και μια παρουσίαση PowerPoint. Το μάθημα υποτίθεται ότι θα υλοποιηθεί σε μια τάξη, επομένως, χρειάζονται επίσης καρέκλες και θρανία για τους συμμετέχοντες.

ΜΑΘΗΜΑ 2: Εργαστήριο «Διεθνή Σήματα στον τομέα του προσβάσιμου τουρισμού (για ερασιτέχνες)»

Οι στόχοι του μαθήματος

- Να κατανοήσετε τι είναι οι επαγγελματικές σταδιοδρομίες στην τουριστική βιομηχανία
- Να κατανοήσετε την έννοια του προσβάσιμου τουρισμού
- Να μάθετε βασικό λεξιλόγιο που χρησιμοποιείται στον τουριστικό τομέα
- Να μάθετε τα βασικά στα Διεθνή Σήματα όσον αφορά στον τουρισμό
- Να κατανοήσετε πώς καθίσταται προσβάσιμος ο τουρισμός

Το αντικείμενο του μαθήματος

Διάρκεια: +/- 2 ώρες

Μεθοδολογία: Εργαστήρια με παιχνίδια ρόλων + τυπική παρουσίαση

Συμμετέχοντες: Νέοι που θέλουν να εργαστούν στον τουριστικό τομέα

Τόπος: Το μάθημα υποτίθεται ότι θα υλοποιηθεί σε μια τάξη, επομένως χρειάζονται, επίσης, καρέκλες και θρανία για τους συμμετέχοντες (για το πρώτο μέρος), ενώ το δεύτερο θα μπορούσε να γίνει σε εξωτερικό χώρο.

Εκπαιδευτής: άτομο που να μπορεί να εισάγει τους συμμετέχοντες στο αλφάβητο των Διεθνών Σημάτων στη νοηματική.

Ένας προτεινόμενος αριθμός συμμετεχόντων

Αυτό το μάθημα οργανώνεται ως εργαστήριο. Ως εκ τούτου, το μάθημα δεν χρειάζεται να έχει μέγιστο αριθμό συμμετεχόντων, αλλά θα ήταν εύστοχο να δημιουργήσετε μικρές ομάδες για να διευκολύνετε το παιχνίδι ρόλων. Ο σχετικός αριθμός συμμετεχόντων που προτείνουμε για αυτές τις μικρές ομάδες είναι μεταξύ 10 και 15 ατόμων.

Κριτήρια επιλογής συμμετεχόντων

Το προφίλ των συμμετεχόντων θα πρέπει να αφορά άτομα που ενδιαφέρονται να εργαστούν στον τομέα του τουρισμού, επομένως, ένας καλός τρόπος για να βρείτε αυτού του είδους τα προφίλ είναι να τα αναζητήσετε σε τουριστικές σχολές και τουριστικούς συλλόγους.

Περιγραφή των δραστηριοτήτων

Αυτό το μάθημα θα οργανωθεί σε δύο βασικά μέρη:

- Ένα «θεωρητικό» μέρος (δεν χρειάζονται μικρές ομάδες)
- Ένα «διδασκτικό» μέρος (χρειάζονται μικρές ομάδες)

Το πρώτο μέρος θα περιλαμβάνει διάφορες δραστηριότητες που έχουν ως εξής:

- Παρουσίαση των βασικών επαγγελματικών σταδιοδρομιών στον τομέα του τουρισμού (+/- 15 λεπτά)

Η παρουσίαση ξεκινά με τις διάφορες δυνατότητες που μπορούν να έχουν τα άτομα που θέλουν να εργαστούν στον τουριστικό τομέα. Ο εκπαιδευτικός οδηγός IO2 θα βοηθήσει στη παρουσίαση όλων των δυνατοτήτων που συγκεντρώσαμε σε αυτό το έργο (κεφάλαιο 2), αλλά η εμπειρία του εκπαιδευτή μπορεί, επίσης, να αποτελέσει πολύτιμη συμβολή σε αυτήν την παρουσίαση.

- Παρουσίαση των διαφόρων πρωτοβουλιών για να καταστεί ο τουρισμός προσβάσιμος στα κωφά και βαρήκοα άτομα (+/- 15 λεπτά)

Στη συνέχεια ακολουθεί η παρουσίαση των πρωτοβουλιών στον προσβάσιμο τουρισμό που συγκεντρώθηκαν στον εκπαιδευτικό οδηγό IO2 (κεφάλαιο 3: ορισμός του προσβάσιμου τουρισμού και πρωτοβουλίες) και στον μεθοδολογικό οδηγό IO1 μέρος A (κεφάλαιο 5). Αυτή η παρουσίαση θα επιτρέψει τη συζήτηση των συμμετεχόντων στο τελευταίο μέρος αυτού του μαθήματος.

- Συζήτηση γύρω από αυτές τις πρωτοβουλίες (+/- 15 λεπτά)

Αυτή η συζήτηση μπορεί να πάρει τη μορφή συζητήσεων στρογγυλής τραπέζης, στις οποίες οι συμμετέχοντες μπορούν να εξάγουν συμπεράσματα σχετικά με τις παρουσιαζόμενες πρωτοβουλίες και επίσης να σκεφτούν άλλες πρωτοβουλίες σε άλλους τουριστικούς τομείς, με βάση τη δική τους εμπειρία ή τυχόν ιδέες που μπορούν να έχουν για αυτό το ζήτημα.

Το δεύτερο μέρος θα περιλαμβάνει διάφορες δραστηριότητες, που έχουν ως εξής:

- Παρουσίαση δειγμάτων διαλόγων στον τομέα του τουρισμού (+/- 15 λεπτά)

Εδώ παρουσιάζονται βασικοί διάλογοι σε μια τουριστική κατάσταση, όπως π.χ. «στο ξενοδοχείο», «στο εστιατόριο» κ.λπ. Αυτοί οι διάλογοι βρίσκονται στο κεφάλαιο 4 του εκπαιδευτικού οδηγού IO2.

- Παρουσίαση του δακτυλικού αλφαβήτου στα Διεθνή Σήματα (+/- 30 λεπτά)

Ακολουθεί η παρουσίαση του δακτυλικού αλφαβήτου στα Διεθνή Σήματα. Αυτό θα βοηθήσει στη δημιουργία τουριστικών καταστάσεων στις οποίες χρειάζεται αυτό το αλφάβητο.

Η παρουσίαση αποτελείται από τα κεφάλαια Α και Β στον εκπαιδευτικό οδηγό ΙΟ3 (εισαγωγή στο δακτυλικό αλφάβητο των Διεθνών Σημάτων).

- Παιχνίδι ρόλων με διαλόγους στα Διεθνή Σήματα (+/- 30 λεπτά)

Με όλες τις πληροφορίες που παρουσιάζονται παραπάνω (κύριοι διάλογοι και δακτυλικό αλφάβητο στα Διεθνή Σήματα), δημιουργούνται παιχνίδια ρόλων για τη χρήση του δακτυλικού αλφαβήτου σε τουριστικές καταστάσεις.

Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στον εκπαιδευτικό Οδηγό ΙΟ3.

Πρέπει να σχηματιστούν μικρές ομάδες (σχετικά με τις τουριστικές καταστάσεις) για να κάνουν πρόβες τους διαλόγους πριν τους παρουσιάσουν μπροστά στην «τάξη». Ο στόχος για τις υπόλοιπες ομάδες είναι να αναγνωρίσουν τον διάλογο που παρουσίασε η πρώτη ομάδα σαν ένα παιχνίδι «Pictionary» (παντομίμας). Η ομάδα που αναγνωρίζει τους περισσότερους διαλόγους «κερδίζει».

Συγκεκριμένα υλικά που χρειάζονται για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων

Το μάθημα βασίζεται στο υλικό που αναπτύχθηκε στους εκπαιδευτικούς οδηγούς ΙΟ2 και ΙΟ3. Καθώς το πρώτο μέρος αυτού του μαθήματος είναι μια παρουσίαση, το υλικό που απαιτείται είναι ένας φορητός υπολογιστής, ένας προτζέκτορας και μια παρουσίαση (PowerPoint ή μη).

ΜΑΘΗΜΑ 3: Εργαστήριο «Διεθνής Νοηματική Γλώσσα στον τομέα του προσβάσιμου τουρισμού (για επαγγελματίες του τουρισμού)»

Οι στόχοι του μαθήματος

Αυτό το μάθημα απευθύνεται σε νέους που ήδη εργάζονται στον τουριστικό τομέα. Οι στόχοι λοιπόν θα είναι ελαφρώς διαφορετικοί:

- Να κατανοήσετε την έννοια του προσβάσιμου τουρισμού
- Να μάθετε τα βασικά στη Διεθνή Νοηματική όσον αφορά τον τουρισμό
- Να κατανοήσετε πώς καθίσταται ο τουρισμός προσβάσιμος

Το αντικείμενο του μαθήματος

Διάρκεια: +/- 2 ώρες

Μεθοδολογία: Εργαστήρια με παιχνίδια ρόλων + τυπική παρουσίαση

Συμμετέχοντες: Νέοι που θέλουν να εργαστούν στον τουριστικό τομέα

Τόπος: Το μάθημα υποτίθεται ότι θα υλοποιηθεί σε μια τάξη, επομένως

χρειάζονται επίσης καρέκλες και θρανία για τους συμμετέχοντες (για το πρώτο μέρος), ενώ το δεύτερο θα μπορούσε να γίνει σε εξωτερικό χώρο.

Εκπαιδευτής: άτομο που να μπορεί να εισάγει τους συμμετέχοντες στο αλφάβητο των Διεθνών Σημάτων.

Προτεινόμενος αριθμός συμμετεχόντων

Αυτό το μάθημα οργανώνεται ως εργαστήριο. Ως εκ τούτου, το μάθημα δεν χρειάζεται να έχει μέγιστο αριθμό συμμετεχόντων, αλλά θα ήταν εύστοχο να δημιουργήσετε μικρές ομάδες για να διευκολύνετε το παιχνίδι ρόλων. Ο σχετικός αριθμός συμμετεχόντων που προτείνουμε για αυτές τις μικρές ομάδες είναι μεταξύ 10 και 15.

Κριτήρια επιλογής συμμετεχόντων

Το προφίλ των συμμετεχόντων θα πρέπει να αφορά άτομα που ενδιαφέρονται να εργαστούν στον τομέα του τουρισμού, επομένως, ένας καλός τρόπος για να βρείτε αυτού του είδους τα προφίλ είναι να τα αναζητήσετε σε τουριστικές σχολές και τουριστικούς συλλόγους.

Περιγραφή των δραστηριοτήτων

Αυτό το μάθημα θα οργανωθεί σε δύο βασικά μέρη:

- Ένα «θεωρητικό» μέρος (δεν χρειάζονται μικρές ομάδες)
- Ένα «διδακτικό» μέρος (χρειάζονται μικρές ομάδες)

Το πρώτο μέρος θα περιλαμβάνει διάφορες δραστηριότητες που έχουν ως εξής:

- Παρουσίαση των διαφόρων πρωτοβουλιών για να καταστεί ο τουρισμός προσβάσιμος στα κωφά και βαρήκοα άτομα (+/- 15 λεπτά)

Στη συνέχεια ακολουθεί η παρουσίαση των πρωτοβουλιών στον προσβάσιμο τουρισμό που συγκεντρώθηκαν στον εκπαιδευτικό οδηγό IO2 (κεφάλαιο 3: ορισμός του προσβάσιμου τουρισμού και πρωτοβουλίες) και στον μεθοδολογικό οδηγό IO1 μέρος Α (κεφάλαιο 5). Αυτή η παρουσίαση θα επιτρέψει τη συζήτηση των συμμετεχόντων στο τελευταίο μέρος αυτού του μαθήματος.

- Συζήτηση γύρω από αυτές τις πρωτοβουλίες (+/- 15 λεπτά)

Αυτή η συζήτηση μπορεί να πάρει τη μορφή συζήτησης στρογγυλής τραπέζης, στις οποίες οι συμμετέχοντες μπορούν να εξάγουν συμπεράσματα σχετικά με τις παρουσιαζόμενες πρωτοβουλίες και επίσης να σκεφτούν άλλες πρωτοβουλίες σε άλλους τουριστικούς τομείς, με βάση τη δική τους εμπειρία ή τυχόν ιδέες που μπορούν να έχουν για αυτό το ζήτημα.

- Μετά τη συζήτηση των πρωτοβουλιών, οι επαγγελματίες θα πρέπει να σκεφτούν τρόπους με τους οποίους ο τομέας στον οποίο εργάζονται μπορεί να καταστεί προσβάσιμος (+/- 30 λεπτά)

Επειδή ο κλάδος του τουρισμού είναι αρκετά ευρύς, οι συμμετέχοντες δεν εργάζονται αναγκαστικά στον ίδιο τομέα. Επομένως, αυτή η συζήτηση μπορεί να οργανωθεί με τέτοιο τρόπο, έτσι ώστε οι συμμετέχοντες να σκεφτούν μια σαφή πρωτοβουλία σύμφωνα με την οποία ο τομέας στον οποίο δουλεύουν μπορεί να καταστεί πιο προσβάσιμος στα κωφά και βαρήκοα άτομα.

Το δεύτερο μέρος θα περιλαμβάνει διάφορες δραστηριότητες, που έχουν ως εξής:

- Παρουσίαση του δακτυλικού αλφαβήτου στα Διεθνή Σήματα (+/- 30 λεπτά)

Αυτή η παρουσίαση θα βοηθήσει στη δημιουργία τουριστικών καταστάσεων στις οποίες χρειάζεται αυτό το αλφάβητο. Θα διαμορφωθεί ως μια τυπική παρουσίαση από έναν εκπαιδευτή, ο οποίος γνωρίζει πώς χρησιμοποιείται το αλφάβητο.

- Παιχνίδι ρόλων με διαλόγους στα Διεθνή Σήματα (+/- 30 λεπτά)

Σύμφωνα με όλες τις πληροφορίες που παρουσιάζονται παραπάνω, τα παιχνίδια ρόλων δημιουργήθηκαν για να χρησιμοποιηθεί το δακτυλικό αλφάβητο σε τουριστικές καταστάσεις. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να δημιουργήσουν ομάδες των δύο για το παιχνίδι ρόλων. Σε κάθε ομάδα θα δοθεί μια τουριστική κατάσταση, όπως π.χ. «στο ξενοδοχείο» ή «στο εστιατόριο». Ο εκπαιδευτής θα παρακολουθεί εάν οι διάλογοι στη νοηματική εκτελούνται σωστά.

Συγκεκριμένα υλικά που χρειάζονται για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων

Το μάθημα βασίζεται στο υλικό που αναπτύχθηκε στους εκπαιδευτικούς οδηγούς ΙΟ2 και ΙΟ3. Καθώς το πρώτο μέρος αυτού του μαθήματος είναι μια παρουσίαση, το υλικό που απαιτείται είναι ένας φορητός υπολογιστής, ένας προτζέκτορας και μια παρουσίαση (PowerPoint ή μη).

ΜΑΘΗΜΑ 4: Εργαστήριο: «Γιατί όχι εσύ σε μια καριέρα στον τομέα του τουρισμού;» (προσελκύοντας τα κωφά άτομα να μάθουν για τις καριέρες που μπορούν να αποκτήσουν σε τουριστικά επαγγέλματα για να καταστήσουν τον τουρισμό προσβάσιμο

Οι στόχοι του μαθήματος

Αυτό το μάθημα απευθύνεται σε νέους που ήδη εργάζονται στον τουριστικό τομέα. Οι στόχοι, λοιπόν, είναι:

- Να κατανοήσετε την έννοια του προσβάσιμου τουρισμού
- Να ενημερωθείτε για τις δυνατότητες που παρέχει ο τουριστικός τομέας σε κωφά άτομα
- Να μάθετε για τις καλές πρακτικές στον προσβάσιμο τουρισμό
- Να κατανοήσετε πώς καθίσταται ο τουρισμός προσβάσιμος

Το αντικείμενο του μαθήματος

Διάρκεια: +/- 2 ώρες

Μεθοδολογία: Εφόσον η παρουσίαση αφορά κατά κύριο λόγο τις δυνατότητες που παρέχει ο τουριστικός τομέας, το μάθημα θα διαμορφωθεί σε μια τυπική παρουσίαση. Ωστόσο, το κομμάτι που αφορά το λεξιλόγιο θα πρέπει να διαμορφωθεί σε ένα παιχνίδι ρόλων για να δώσει ένα διδακτικό χαρακτήρα στο μάθημα.

Συμμετέχοντες: Κωφά και βαρήκοα άτομα νεαρής ηλικίας που επιθυμούν να ακολουθήσουν καριέρα σε τουριστικά επαγγέλματα.

Τόπος: Το μάθημα υποτίθεται ότι θα υλοποιηθεί σε μια τάξη, επομένως χρειάζονται, επίσης, καρέκλες και θρανία για τους συμμετέχοντες (για το πρώτο μέρος), ενώ το δεύτερο θα μπορούσε να γίνει σε εξωτερικό χώρο.

Εκπαιδευτής: Εφόσον το μάθημα έχει διαμορφωθεί για κωφά και βαρήκοα άτομα, χρειαζόμαστε επίσης διερμηνείς ή εκπαιδευτικούς που να χρησιμοποιούν τη νοηματική γλώσσα, για να βεβαιωθούν ότι οι συμμετέχοντες μπορούν να κατανοήσουν την παρουσίαση και να λάβουν μέρος στις συζητήσεις.

Προτεινόμενος αριθμός συμμετεχόντων

Αυτό το μάθημα οργανώθηκε ως ένα εργαστήριο. Ως εκ τούτου, το μάθημα δεν χρειάζεται να έχει μέγιστο αριθμό συμμετεχόντων, αλλά θα ήταν εύστοχο να δημιουργήσετε μικρές ομάδες για να διευκολύνετε το παιχνίδι ρόλων.

Ο σχετικός αριθμός συμμετεχόντων που προτείνουμε για αυτές τις μικρές ομάδες είναι μεταξύ 10 και 15 ατόμων.

Κριτήρια επιλογής συμμετεχόντων

Το προφίλ των συμμετεχόντων θα πρέπει να αφορά άτομα που ενδιαφέρονται να εργαστούν στον τομέα του τουρισμού, επομένως, ένας καλός τρόπος για να βρείτε αυτού του είδους τα προφίλ είναι να απευθυνθείτε σε τουριστικές σχολές και τουριστικούς συλλόγους.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

Αυτό το μάθημα θα οργανωθεί σε δύο βασικά μέρη:

- Ένα «θεωρητικό» μέρος (δε χρειάζονται μικρές ομάδες)
- Ένα «διδασκτικό» μέρος (ανάγκη μικρών ομάδων)

Το πρώτο μέρος θα περιλαμβάνει διάφορες δραστηριότητες που έχουν ως εξής:

- Παρουσίαση των βασικών επαγγελματικών σταδιοδρομιών στον τομέα του τουρισμού (+/- 15 λεπτά)

Η παρουσίαση ξεκινά με τις διάφορες δυνατότητες που έχουν τα άτομα που θέλουν να εργαστούν στον τουριστικό τομέα. Πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στον εκπαιδευτικό οδηγό ΙΟ2.

- Παρουσίαση των διαφόρων πρωτοβουλιών για να γίνει ο τουρισμός προσβάσιμος στα κωφά και βαρήκοα άτομα (+/- 15 λεπτά)

Στη συνέχεια ακολουθεί παρουσίαση των πρωτοβουλιών στον προσβάσιμο τουρισμό που συγκεντρώθηκαν στον εκπαιδευτικό οδηγό ΙΟ2 (κεφάλαιο 3). Αυτή η παρουσίαση θα επιτρέψει τη συζήτηση των συμμετεχόντων στο τελευταίο μέρος αυτού του μαθήματος.

- Συζητήσεις που αφορούν αυτές τις πρωτοβουλίες και τις εμπειρίες των συμμετεχόντων ως τουρίστες (+/- 30 λεπτά)

Αυτή η συζήτηση θα επιτρέψει στους συμμετέχοντες να συζητήσουν τις δικές τους εμπειρίες ως τουρίστες και εάν αυτές σχεδιάστηκαν για να είναι προσβάσιμες για τα κωφά και βαρήκοα άτομα.

Το δεύτερο μέρος θα περιλαμβάνει διάφορες δραστηριότητες, που έχουν ως εξής:

- Παρουσίαση δειγμάτων διαλόγων στον τομέα του τουρισμού (+/- 15 λεπτά)

Αυτό το μέρος παρουσιάζει βασικούς διαλόγους σε μια τουριστική κατάσταση όπως «στο ξενοδοχείο», «στο εστιατόριο» κ.λπ. Αυτοί οι διάλογοι βρίσκονται στο κεφάλαιο 4 του οδηγού ΙΟ2.

- Παιχνίδι ρόλων με διαλόγους στα Διεθνή Σήματα (+/- 30 λεπτά)

Με όλες τις πληροφορίες που παρουσιάζονται παραπάνω, δημιουργούνται παιχνίδια ρόλων για τη χρήση του δακτυλικού αλφαβήτου στη νοηματική γλώσσα σε τουριστικές καταστάσεις. Θα σχηματιστούν ομάδες των δύο για αυτή τη δραστηριότητα.

Συγκεκριμένα υλικά που χρειάζονται για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων

Το μάθημα βασίζεται στο υλικό που αναπτύχθηκε στους εκπαιδευτικούς οδηγούς ΙΟ2 και ΙΟ3. Καθώς το πρώτο μέρος αυτού του μαθήματος είναι μια παρουσίαση, το υλικό που απαιτείται είναι ένας φορητός υπολογιστής, ένας προτζέκτορας και μια παρουσίαση (PowerPoint ή μη). Το μάθημα υποτίθεται ότι θα υλοποιηθεί σε μια τάξη, επομένως, χρειάζονται, επίσης, καρέκλες και θρανία για τους συμμετέχοντες.

ΜΑΘΗΜΑ 5: Πες μου το όνομά σου!

Οι στόχοι του μαθήματος

Μετά την εκμάθηση του δακτυλικού αλφαβήτου στη νοηματική γλώσσα, οι στόχοι αυτού του μαθήματος είναι:

- Να προσδιορίσετε τη σωστή θέση νοημάτισης απέναντι σε κάποιον
- Να μάθετε πώς να νοηματείτε σωστά ονομασίες
- Να αναγνωρίζετε σωστά ένα όνομα όταν κάποιος το νοηματεί σε εσάς

Το αντικείμενο του μαθήματος

Ο κύριος σκοπός αυτού του μαθήματος είναι να επιτρέψει στους μαθητές να μάθουν το διεθνές δακτυλικό αλφάβητο στη νοηματική γλώσσα και να σχηματίζουν σωστά ονομασίες μέσω διασκεδαστικών δραστηριοτήτων.

Διάρκεια: +/- 45 λεπτά

Μεθοδολογία: Μάθηση μέσω παιχνιδιού

Συμμετέχοντες: Νεαρά άτομα ή επαγγελματίες που ήδη εργάζονται ή θέλουν να εργαστούν στον τουρισμό.

Τοποθεσία: Οποιοδήποτε δωμάτιο. Μπορεί να πραγματοποιηθεί σε μια τάξη ή σε έναν εσωτερικό χώρο που βολεύει τους συμμετέχοντες.

Εκπαιδευτής: Διεθνής (ή τοπικός) διερμηνέας στη νοηματική γλώσσα.

Προτεινόμενος αριθμός συμμετεχόντων

ελάχιστος 2, μέγιστος 20

Κριτήρια επιλογής συμμετεχόντων

- Εκπαιδευτές νέων που επιθυμούν να βελτιώσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους στον προσβάσιμο τουρισμό.
- Σπουδαστές σε επαγγελματικές σχολές και πανεπιστήμια στον τομέα του τουρισμού
- Νεαρά άτομα ή επαγγελματίες που εργάζονται ή επιθυμούν να εργαστούν σε εταιρείες που σχετίζονται με αυτόν τον κλάδο (π.χ. μεταφορές, ξενοδοχεία, εστιατόρια κ.λπ.)
- Εκπρόσωποι του προσβάσιμου τουρισμού για κωφούς. Όποιος θέλει να μάθει το αλφάβητο και τον συλλαβισμό του για να συστηθεί σε ένα κωφό ή βαρήκοο άτομο.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

- Καλωσόρισμα-Εισαγωγή (+/- 5 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής καλωσορίζει τους εκπαιδευόμενους προφορικά και στη νοηματική γλώσσα. Ο εκπαιδευτής εισάγει τον τίτλο, το αντικείμενο και τους κύριους στόχους του μαθήματος. Αυτές οι πληροφορίες καταγράφονται και προβάλλονται, επίσης, στον υπολογιστή του. Στη συνέχεια θα εξηγήσει συνοπτικά τα βήματα που θα ακολουθήσουν και τους κανόνες που πρέπει να ακολουθηθούν. Αυτό το εργαστήριο θα πρέπει φυσικά να διεξάγεται σε ένα ήσυχο περιβάλλον και οι συμμετέχοντες θα πρέπει να κάνουν όσο το δυνατόν λιγότερο θόρυβο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

- Ανακαλύπτοντας τα σημάδια των Διεθνών Σημάτων (+/- 10 λεπτά)

Στον κόσμο της νοηματικής γλώσσας, όλες οι λέξεις έχουν τα δικά τους σημάδια που πρέπει να απομνημονεύονται. Για να νοηματίσουν σωστά μια ονομασία, τα κωφά και βαρήκοα άτομα χρησιμοποιούν το δακτυλικό αλφάβητο, όπου κάθε γράμμα αντιστοιχεί σε ένα σχήμα με τα χέρια. Κάθε συμμετέχων θα γράψει το μικρό του όνομα σε ένα φύλλο χαρτιού με κεφαλαία γράμματα. Με το αλφάβητο που θα τυπωθεί και θα δοθεί από τον εκπαιδευτή, θα εξετάσουν τις αντιστοιχίες γραμμάτων-σημαδιών για κάθε γράμμα του μικρού τους ονόματος και θα εξασκηθούν στον νοηματισμό του.

- Νοηματισμός του ονόματός σας (+/- 15 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής θα δημιουργήσει ζευγάρια ανάμεσα στους συμμετέχοντες του μαθήματος. Κάθε συμμετέχων θα νοηματίσει σιγά-σιγά το μικρό του όνομα στο ζευγάρι του. Ο τελευταίος θα γράψει σε ένα φύλλο χαρτί την αντιστοιχία κάθε γράμματος, κάτι που θα σας επιτρέψει να ελέγξετε εάν οι συμμετέχοντες επιδεικνύουν επαρκή κατανόηση στην απόδοση του μικρού τους ονόματος στη νοηματική γλώσσα. Κάθε ζευγάρι θα εξασκηθεί στο συλλαβισμό του ονόματός του με τη σειρά, μέχρι να το καταφέρει σωστά. Όταν αρκετά ζευγάρια ολοκληρώσουν την άσκηση επιτυχώς, ο εκπαιδευτής σχηματίζει νέα ζευγάρια για να συνεχίσει την εξάσκηση.

- Παρουσίαση του εαυτού σας (+/- 7 λεπτά)

Για να τοποθετήσει την άσκηση σε ένα πιο συγκεκριμένο πλαίσιο, ο εκπαιδευτής θα διδάξει στους μαθητές να λένε στη νοηματική «Το όνομά μου είναι». Οι μαθητές θα εξασκηθούν αναμεταξύ τους στην απόδοση της πρότασης «Το όνομα μου είναι» στη νοηματική προσθέτοντας μετά το μικρό τους όνομα.

- Συμπεράσματα (+/- 7 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής συνοψίζει τα μαθησιακά αποτελέσματα του μαθήματος και προτείνει μια επιπρόσθετη εργασία για το σπίτι. Η προτεινόμενη εργασία για το σπίτι είναι να εξασκηθούν στο συλλαβισμό των ονομάτων των ανθρώπων γύρω τους και να τους διδάξουν, με τη σειρά τους, πώς να τα μεταφέρουν στη νοηματική.

Συγκεκριμένα υλικά που χρειάζονται για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων

- Ένα αντίγραφο του αλφαβήτου των Διεθνών Σημάτων για κάθε συμμετέχοντα
- Η/Υ για τον εκπαιδευτή με το πλάνο του μαθήματος

Μάθημα 6: Ας γνωριστούμε καλύτερα!

Ο στόχος του μαθήματος

Μετά την εκμάθηση των βασικών αρχών των Διεθνών Σημάτων, οι στόχοι αυτού του μαθήματος είναι οι εξής:

- Να μάθετε να φτιάχνετε προτάσεις (σύνταξη, χρήση αναπαράστασης χώρου και χρόνου στο χώρο, σημασία της έκφρασης της γλώσσας του σώματος)
- Να μάθετε γενικό λεξιλόγιο στα Διεθνή Σήματα
- Να μάθετε κοινές εκφράσεις στα Διεθνή Σήματα

Το αντικείμενο του μαθήματος

Ο κύριος σκοπός αυτού του μαθήματος είναι να επιτρέψει στους μαθητές να μάθουν λεξιλόγιο και κοινές εκφράσεις στα Διεθνή Σήματα μέσω διασκεδαστικών δραστηριοτήτων.

Διάρκεια: +/- 45 λεπτά Μεθοδολογία: Μάθηση με βάση το παιχνίδι

Συμμετέχοντες: Νέοι ή επαγγελματίες που ήδη εργάζονται ή θέλουν να εργαστούν στον τουρισμό.

Τόπος: Οποιοδήποτε δωμάτιο. Μπορεί να πραγματοποιηθεί σε μια τάξη ή σε ένα εσωτερικό χώρο που βολεύει τους συμμετέχοντες.

Εκπαιδευτής: Διερμηνέας διεθνούς (ή τοπικής) νοηματικής γλώσσας.

Προτεινόμενος αριθμός συμμετεχόντων

ελάχιστος 2, μέγιστος 20

Κριτήρια επιλογής συμμετεχόντων

- Εκπαιδευτές νέων που επιθυμούν να βελτιώσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους στον προσβάσιμο τουρισμό
- Σπουδαστές σε επαγγελματικές σχολές και πανεπιστήμια στον τομέα του τουρισμού
- Νέοι ή επαγγελματίες που εργάζονται ή επιθυμούν να εργαστούν σε εταιρείες που σχετίζονται με αυτόν τον κλάδο (π.χ. μεταφορές, ξενοδοχεία, εστιατόρια κ.λπ.)
- Εκπρόσωποι του προσβάσιμου τουρισμού για κωφούς. Όποιος θέλει να μάθει το αλφάβητο και τον συλλαβισμό του για να συστηθεί σε ένα κωφό ή βαρήκοο άτομο.

Περιγραφή των δραστηριοτήτων

- Καλωσόρισμα-Εισαγωγή (+/- 5 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής καλωσορίζει τους εκπαιδευόμενους προφορικά και στη νοηματική γλώσσα. Ο εκπαιδευτής εισάγει τον τίτλο, το αντικείμενο και τους κύριους στόχους του μαθήματος. Αυτές οι πληροφορίες καταγράφονται και προβάλλονται, επίσης, στον υπολογιστή του. Στη συνέχεια εξηγεί συνοπτικά τα βήματα που θα ακολουθήσουν και τους κανόνες που πρέπει να ακολουθηθούν. Αυτό το εργαστήριο θα πρέπει φυσικά να διεξάγεται σε ένα ήσυχο περιβάλλον και οι συμμετέχοντες δεν επιτρέπεται να μιλούν ή να κάνουν ήχους γενικά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Επίσης, δεν πρέπει να παρουσιάζουν το βίντεο που έλαβαν σε άλλους συμμετέχοντες.

- Ανακαλύπτοντας τα θέματα (+/- 5 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής θα δημιουργήσει ομάδες αποτελούμενες από 4 μαθητές η κάθε μία. Κάθε ομάδα θα ασχοληθεί με ένα επιμέρους ζήτημα (από πού προέρχεται ένα άτομο, πώς τα πάει, κ.λπ.) του κύριου θέματος. Ο εκπαιδευτής θα στείλει στους μαθητές μια επιλογή από βίντεο του TOUR FRIEND (σχετικά με το θέμα του μαθήματος). Αυτά τα βίντεο είναι διαθέσιμα στον λογαριασμό του έργου στο YouTube. Κάθε μαθητής θα λάβει τον σύνδεσμο ενός βίντεο. Προσοχή: κανένας συμμετέχων δεν πρέπει να παρουσιάσει το βίντεο που έλαβε.

- Ερμηνεία των βίντεο (+/- 15 λεπτά)

Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να ερμηνεύσουν στη νοηματική γλώσσα το βίντεο που έλαβαν και να βρουν το ζευγάρι τους από την ομάδα. Για παράδειγμα:

-Τι κάνεις;

-Είμαι καλά, ευχαριστώ.

Ανάλογα με το επίπεδο του κάθε συμμετέχοντα, η εξάσκηση ενός σημαδιού μπορεί να είναι πιο δύσκολη και να απαιτεί περισσότερο χρόνο. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να εξασκηθούν στην απόδοση της πρότασης στη νοηματική γλώσσα πολλές φορές πριν σβήσουν τους υπολογιστές τους και αναζητήσουν το ζευγάρι τους.

- Δημιουργία ζευγαριών (+/- 5 λεπτά)

Εάν κάποιος από τους συμμετέχοντες πιστεύει ότι έχει βρει το ταίρι του, σηκώνει το χέρι του και ζητά από τον εκπαιδευτή να ελέγξει ότι η σύζευξη είναι σωστή.

- Ανακαλύπτοντας ένα άλλο θέμα (+/- 10 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής θα στείλει νέους συνδέσμους με βίντεο σε κάθε συμμετέχοντα, που θα πρέπει να βρει ξανά το ταίρι του. Ανάλογα με τον διαθέσιμο χρόνο του μαθήματος, αυτό μπορεί να συνεχιστεί για αρκετούς γύρους.

- Ερμηνεία βασικών λέξεων και προτάσεων (+/- 5 λεπτά)

Μετά το παιχνίδι, ο εκπαιδευτής θα νοηματίσει μερικές βασικές λέξεις ή φράσεις σχετικά με άλλους τύπους γνωριμίας. Κατά τη διάρκεια αυτού του χρόνου, ο εκπαιδευτής μπορεί επίσης να εξηγήσει περαιτέρω τη δομή των προτάσεων ή τους λόγους για εκμάθηση περισσότερου λεξιλογίου. Μπορεί, επίσης, να επισημάνει σημαντικές πτυχές της σωστής ερμηνείας των προτάσεων.

- Συμπεράσματα (+/- 5 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής συνοψίζει τα μαθησιακά αποτελέσματα του μαθήματος και προτείνει μια επιπρόσθετη εργασία για το σπίτι. Η προτεινόμενη εργασία για το σπίτι είναι οι μαθητές να παρακολουθήσουν όλα τα βίντεο για το "Ice breaking" που έφτιαξε η ομάδα TOURFRIEND και να μάθουν να τα ερμηνεύουν!

Συγκεκριμένα υλικά που χρειάζονται για την υλοποίηση κάθε δραστηριότητας

- Smartphone ή tablet για τους εκπαιδευόμενους
- Σύνδεσμος για το κανάλι του TOURFRIEND στο [YouTube](#) και σύνδεση στο
- διαδίκτυο
- Η/Υ για τον εκπαιδευτή με το πρόγραμμα διδασκαλίας

ΜΑΘΗΜΑ 7: Γίνε ο tourfriend μου!

Οι στόχοι του μαθήματος

Αφού μάθατε πώς να φτιάχνετε προτάσεις, οι στόχοι αυτού του μαθήματος είναι οι εξής:

- Να μάθετε λεξιλόγιο για τον τουρισμό
- Να εφαρμόσετε αυτό το λεξιλόγιο στα Διεθνή Σήματα
- Να κατανοήσετε πώς να συντάσσετε βασικές προτάσεις σχετικά με τον τουριστικό τομέα και τις δραστηριότητές του

Το αντικείμενο του μαθήματος

Το κύριο αντικείμενο του μαθήματος είναι να μάθουν οι εκπαιδευόμενοι βασικό λεξιλόγιο και φράσεις για τον τουρισμό μέσω δραστηριοτήτων που βασίζονται σε παιχνίδια.

Διάρκεια: +/- 1 ώρα

Μεθοδολογία: Μάθηση με βάση το παιχνίδι

Συμμετέχοντες: Νέοι ή επαγγελματίες που ήδη εργάζονται ή θέλουν να εργαστούν στον τουρισμό

Μέρος: μπορεί να εφαρμοστεί σε μια αίθουσα διδασκαλίας

Εκπαιδευτής: Διερμηνέας διεθνούς (ή τοπικής) νοηματικής γλώσσας

Προτεινόμενος αριθμός συμμετεχόντων

ελάχιστος 2, μέγιστος 20

Πώς θα επιλεγούν οι συμμετέχοντες

Η επιλογή των συμμετεχόντων θα γίνει μέσω των επόμενων βημάτων:

- Επικοινωνία με σχολές και πανεπιστήμια τουρισμού, εταιρείες στον τομέα του τουρισμού (π. χ. ξενοδοχεία, μεταφορές, εστιατόρια κ.λπ.) για την παρουσίαση του μαθήματος
- Ανοιχτή φόρμα (ψηφιακή ή φυσική) για την εγγραφή στο μάθημα των νέων ή των επαγγελματιών που εργάζονται ήδη ή θέλουν να εργαστούν στον τομέα του τουρισμού
- Δημιουργία ομάδων συμμετεχόντων γύρω στους 10-20 εκπαιδευόμενους με βάση το υπόβαθρό τους. Προτείνεται οι νέοι (π. χ. σπουδαστές σχολών ή πανεπιστημίων στον τομέα του τουρισμού) να είναι σε διαφορετική ομάδα από τους επαγγελματίες που εργάζονται ήδη στον κλάδο

- Δεν υπάρχουν προαπαιτούμενα για τους συμμετέχοντες (δεν χρειάζεται να έχουν προηγούμενη εμπειρία στην νοηματική γλώσσα)

Η περιγραφή των δραστηριοτήτων

- Καλωσόρισμα-εισαγωγή (+/- 5 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής καλωσορίζει τους εκπαιδευόμενους στη νοηματική γλώσσα και τους παρουσιάζει τους κύριους στόχους του μαθήματος προφορικά (και γραπτά σε οθόνη φορητού υπολογιστή).

- Διανομή καρτών (+/- 5 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής ζητά από τους εκπαιδευόμενους να σχηματίσουν 2 γραμμές, η μία παράλληλη με την άλλη. Εάν υπάρχει ένας επιπλέον συμμετέχων, αυτός/αυτή θα βρίσκεται στην αρχή και των δύο γραμμών. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να κοιτάζουν προς τη μία πλευρά του δωματίου, ενώ το πρώτο άτομο σε κάθε σειρά θα πρέπει να κοιτάζει προς την άλλη πλευρά (αν υπάρχει ένα επιπλέον άτομο, θα είναι ο μόνος που θα κοιτάζει προς την άλλη πλευρά). Ο εκπαιδευτής δίνει στα 2 πρώτα άτομα σε κάθε σειρά τις κάρτες με τα διάφορα τουριστικά μέρη (π. χ. εστιατόριο, ξενοδοχείο κ. λπ.) από το παιχνίδι tourfriend (είτε σε διεθνή είτε σε τοπική νοηματική γλώσσα). Εάν το πρώτο άτομο είναι ένα (επιπλέον άτομο), τότε ο εκπαιδευτής του δίνει 2 κάρτες για να τις δώσει σε κάθε γραμμή αφού έχει την πρώτη σωστή απάντηση στο παιχνίδι.

- Έναρξη του παιχνιδιού (+/- 10 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής εξηγεί στους συμμετέχοντες τους κανόνες του παιχνιδιού. Λέει ότι στην αρχή το 1ο άτομο σε κάθε σειρά θα σκουντάει το επόμενο άτομο. Θα γυρίσει προς αυτόν/αυτήν, ώστε να βλέπουν ο ένας τον άλλον. Στη συνέχεια, το 1ο άτομο θα μιμηθεί μια λέξη από τις λέξεις της κάρτας με βάση την εικόνα που βλέπει, ενώ το άλλο άτομο θα πρέπει να προσπαθήσει να καταλάβει τη λέξη και να τη φωνάξει κοιτάζοντας την ερμηνεία και την κάρτα. Όταν συμβεί αυτό (σωστά), το 1ο άτομο θα δώσει την κάρτα στο 2ο άτομο και αυτός/αυτή θα σκουντήσει το επόμενο άτομο στη σειρά και θα δώσει μία από τις 2 κάρτες. Θα επιλέξει, επίσης, μια άλλη λέξη για να μιμηθεί, ενώ το άλλο άτομο θα προσπαθήσει να την κατανοήσει με βάση την κάρτα.

- Τερματισμός του παιχνιδιού (+/- 10 λεπτά)

Το παιχνίδι θα συνεχιστεί έτσι μέχρι όλοι οι συμμετέχοντες να ερμηνεύσουν μια λέξη. Η ομάδα που κερδίζει το παιχνίδι είναι αυτή που θα τερματίσει πρώτη. Ανάλογα με το χρόνο ο εκπαιδευτής μπορεί να ζητήσει από τους συμμετέχοντες να παίξουν ξανά 1-2 φορές ακόμα.

- Μερικές λέξεις προς μετάφραση (+/- 5 λεπτά)

Μετά από αυτό το παιχνίδι ο εκπαιδευτής θα ερμηνεύσει κάποιες λέξεις (από αυτές που υπάρχουν στην κάρτα) και θα πρέπει πρώτα να αναγνωρίσουν τι ερμηνεύει χωρίς να κοιτάξουν την κάρτα. Αυτό θα αξιολογήσει τις γνώσεις που απέκτησαν οι συμμετέχοντες.

- Μερικές κύριες προτάσεις (+/- 10 λεπτά)

Θα ακολουθήσει μια πιο δομημένη μέθοδος για να μάθουν οι συμμετέχοντες 10 βασικές προτάσεις:

Πώς μπορώ να φτάσω στο. . . . (π. χ. στο ξενοδοχείο);

-Πού βρίσκεται το. . . . (π. χ. μπάνιο);

-Πήγαινε ευθεία

-Στρίψτε αριστερά/δεξιά

-Μετά από Χ δρόμους

-Μετά . .

-Πότε είναι το. . . (π. χ. γεύμα)

-Είναι στις (π. χ. 10:00)

-Πόσο κοστίζει

-Κοστίζει π. χ. 10 ευρώ

-Ο εκπαιδευτής μπορεί είτε να ερμηνεύσει τις φράσεις είτε να δείξει στους συμμετέχοντες κάποια βίντεο από το πρόγραμμα Tourfriend.

- Παίζοντας επιτραπέζιο παιχνίδι (+/- 10 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να σχηματίσουν 2 ομάδες και να παίξουν το επιτραπέζιο παιχνίδι Tourfriend. Δεν είναι απαραίτητο για να ολοκληρώσετε το παιχνίδι. Αυτό είναι περισσότερο για την εξάσκησή τους.

- Συμπέρασμα (+/ 5 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής συνοψίζει τα μαθησιακά αποτελέσματα του μαθήματος και δίνει κάποιες επιπλέον εργασίες για το σπίτι. Η προτεινόμενη εργασία για το σπίτι είναι να παίξετε το παιχνίδι με έναν φίλο!

Τα ειδικά υλικά που απαιτούνται για την υλοποίηση κάθε δραστηριότητας

- Εκτυπωμένα αρχεία του επιτραπέζιου παιχνιδιού Tourfriend
- 4 αντίγραφα των καρτών με τις εικόνες ερμηνείας του παιχνιδιού (ειδικά αυτές με τις λέξεις των τουριστικών τοποθεσιών)
- Η/Υ για την προβολή των βίντεο που αναπτύχθηκαν στο έργο tourfriend με τις 10 κύριες φράσεις (εάν χρειάζεται).

ΜΑΘΗΜΑ 8: Χαρούμενη και ασφαλής διαμονή!

Οι στόχοι του μαθήματος

Οι στόχοι αυτού του μαθήματος είναι:

- Να μάθετε το βασικό λεξιλόγιο που θα χρησιμοποιήσετε σε ένα ξενοδοχείο
- Να εφαρμόσετε αυτό το λεξιλόγιο στη διεθνή νοηματική γλώσσα
- Να κατανοήσετε πώς να φτιάχνετε βασικές προτάσεις σχετικά σε ξενοδοχειακά περιβάλλοντα

Το αντικείμενο του μαθήματος

Το κύριο αντικείμενο του μαθήματος είναι να μάθουν οι εκπαιδευόμενοι βασικό λεξιλόγιο και φράσεις που θα χρησιμοποιήσουν σε ξενοδοχειακά περιβάλλοντα μέσω δραστηριοτήτων που βασίζονται σε παιχνίδια.

Διάρκεια: 45 λεπτά

Μεθοδολογία: Μάθηση με βάση το παιχνίδι

Συμμετέχοντες: Νέοι ή επαγγελματίες που ήδη εργάζονται ή θέλουν να εργαστούν στον τουρισμό

Μέρος: μπορεί να εφαρμοστεί σε μια αίθουσα διδασκαλίας

Εκπαιδευτής: Διερμηνέας διεθνούς (ή τοπικής) νοηματικής γλώσσας

Προτεινόμενος αριθμός συμμετεχόντων

ελάχιστος 2, μέγιστος 20

Κριτήρια επιλογής συμμετεχόντων

Η επιλογή των συμμετεχόντων θα γίνει μέσω των επόμενων βημάτων:

- Επικοινωνία με σχολές και πανεπιστήμια τουρισμού, εταιρείες στον τομέα του τουρισμού (π. χ. ξενοδοχεία, μεταφορές, εστιατόρια κ. λπ.) για την παρουσίαση του μαθήματος
- Ανοιχτή φόρμα (ψηφιακή ή φυσική) για εγγραφή στο μάθημα των νέων ή των επαγγελματιών που εργάζονται ήδη ή θέλουν να εργαστούν στον τομέα του τουρισμού
- Δημιουργία ομάδων συμμετεχόντων γύρω στους 10-20 εκπαιδευόμενους με βάση το υπόβαθρό τους. Προτείνεται οι νέοι (π. χ. σπουδαστές σχολών ή πανεπιστημίων στον τομέα του τουρισμού) να ανήκουν σε διαφορετική ομάδα από τους επαγγελματίες που εργάζονται ήδη στον κλάδο

- Οι συμμετέχοντες είναι σημαντικό να έχουν κάποιες βασικές γνώσεις νοηματικής γλώσσας για να παρακολουθήσουν το μάθημα (είναι προτιμότερο να έχουν συμμετάσχει στα προηγούμενα μαθήματα αυτού του οδηγού)

Η περιγραφή των δραστηριοτήτων

- Καλωσόρισμα-εισαγωγή (+/- 5 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής καλωσορίζει τους εκπαιδευόμενους στη νοηματική γλώσσα και τους παρουσιάζει τους κύριους στόχους του μαθήματος προφορικά (και γραπτά σε οθόνη από φορητό υπολογιστή)

- Παρακολούθηση βίντεο (+/- 5 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής στέλνει στους εκπαιδευόμενους μέσω e-mail (ή στην εφαρμογή μηνυμάτων) έναν σύνδεσμο. Αυτός ο σύνδεσμος είναι ο ίδιος για κάθε 2 συμμετέχοντες. Εάν υπάρχει ένα επιπλέον άτομο, θα υπάρχει ένας σύνδεσμος που θα χρησιμοποιηθεί από 3 άτομα (εξαιρεση). Κάθε σύνδεσμος δείχνει βίντεο με φράσεις στη διεθνή νοηματική γλώσσα (ή σε τοπική νοηματική γλώσσα) σχετικά με ξενοδοχειακά περιβάλλοντα.

- Έναρξη του παιχνιδιού (+/- 15 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής εξηγεί στους συμμετέχοντες τους κανόνες του παιχνιδιού που θα παίξουν. Λέει ότι κανένας από τους συμμετέχοντες δεν πρέπει να δείξει στον άλλον το βίντεο που έλαβε. Όλοι οι συμμετέχοντες θα πρέπει να μιμηθούν το βίντεο στους υπόλοιπους συμμετέχοντες και να προσπαθήσουν να βρουν το ταίρι τους, δηλαδή τον συμμετέχοντα που έχει το ίδιο βίντεο.

Σημείωση: όλοι οι συμμετέχοντες κάνουν τις μιμήσεις ταυτόχρονα και όχι ένας προς έναν. Είναι ελεύθεροι να κυκλοφορούν στην αίθουσα και να επικοινωνούν μέσω νοημάτων με οποιονδήποτε άλλο συμμετέχοντα.

Οι συμμετέχοντες δεν επιτρέπεται να μιλούν ή να κάνουν ήχους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ούτε να δείξουν το βίντεο που έλαβαν στους άλλους συμμετέχοντες. Εάν ένα ζευγάρι συμμετεχόντων πιστεύει ότι βρήκε ο ένας τον άλλον, πρέπει να σηκώσουν και οι δύο τα χέρια τους και ο εκπαιδευτής να επαληθεύσει ότι είναι το σωστό ζευγάρι. Αυτό το ζευγάρι κερδίζει 5 πόντους, το δεύτερο 4, το επόμενο 3, μετά 2 και τέλος το πέμπτο ζευγάρι 1.

Ο εκπαιδευτής μπορεί να στείλει νέους συνδέσμους στους συμμετέχοντες αφού τα περισσότερα ζευγάρια (ή τουλάχιστον τα πρώτα 5) έχουν βρει ο ένας τον άλλον. Αυτό μπορεί να συνεχιστεί για οποιονδήποτε αριθμό γύρων (ελέγξτε τον διαθέσιμο χρόνο για όλο το μάθημα). Το άτομο ή τα άτομα που έχουν τους περισσότερους πόντους κερδίζουν.

- Μετάφραση μερικών προτάσεων (+/- 10 λεπτά)

Μετά από αυτό το παιχνίδι, ο εκπαιδευτής θα ερμηνεύσει κάποιες βασικές λέξεις ή φράσεις σχετικά με ξενοδοχειακά περιβάλλοντα. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου ο εκπαιδευτής μπορεί επίσης να εξηγήσει περισσότερα για τη δομή των φράσεων.

- Συμπέρασμα (+/- 5 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής συνοψίζει τα μαθησιακά αποτελέσματα του μαθήματος και δίνει κάποιες επιπλέον εργασίες για το σπίτι. Η προτεινόμενη εργασία για το σπίτι είναι να παρακολουθήσουν οι εκπαιδευόμενοι όλα τα βίντεο σχετικά με τα ξενοδοχειακά περιβάλλοντα και να μάθουν την ερμηνεία στη νοηματική!

Τα ειδικά υλικά που απαιτούνται για την υλοποίηση κάθε δραστηριότητας

- Σύνδεσμος για το κανάλι του Tourfriend στο [Youtube](#)
- Κινητά τηλέφωνα των συμμετεχόντων ή tablets
- Φορητός υπολογιστής για τον εκπαιδευτή
- Σύνδεση στο διαδίκτυο

ΜΑΘΗΜΑ 9: Χαρούμενος ταξιδιώτης!

Οι στόχοι του μαθήματος

Οι στόχοι αυτού του μαθήματος είναι:

- Να μάθετε βασικό λεξιλόγιο που θα χρησιμοποιήσετε στις μετακινήσεις
- Να εφαρμόσετε αυτό το λεξιλόγιο στη διεθνή νοηματική γλώσσα (ή στην τοπική νοηματική γλώσσα)
- Να κατανοήσετε πώς να φτιάχνετε βασικές προτάσεις σχετικά με τις μετακινήσεις

Το αντικείμενο του μαθήματος

Το κύριο αντικείμενο του μαθήματος είναι να μάθουν οι εκπαιδευόμενοι βασικό λεξιλόγιο και φράσεις που θα χρησιμοποιήσουν στις μετακινήσεις μέσω δραστηριοτήτων που βασίζονται σε παιχνίδια.

Διάρκεια: 45 λεπτά

Μεθοδολογία: Μάθηση με βάση το παιχνίδι

Συμμετέχοντες: Νέοι ή επαγγελματίες που ήδη εργάζονται ή θέλουν να εργαστούν στον τουρισμό

Μέρος: μπορεί να εφαρμοστεί σε μια αίθουσα διδασκαλίας

Εκπαιδευτής: Διερμηνέας διεθνούς (ή τοπικής) νοηματικής γλώσσας

Προτεινόμενος αριθμός συμμετεχόντων

ελάχιστος 2, μέγιστος 20

Κριτήρια επιλογής συμμετεχόντων

Η επιλογή των συμμετεχόντων θα γίνει μέσω των επόμενων βημάτων:

- Επικοινωνία με σχολές και πανεπιστήμια τουρισμού, εταιρείες στον τομέα του τουρισμού (π. χ. ξενοδοχεία, μεταφορές, εστιατόρια κ.λπ.) για την παρουσίαση του μαθήματος
- Ανοιχτή φόρμα (ψηφιακή ή φυσική) για εγγραφή στο μάθημα των νέων ή των επαγγελματιών που εργάζονται ήδη ή θέλουν να εργαστούν στον τομέα του τουρισμού
- Δημιουργία ομάδων συμμετεχόντων γύρω στους 10-20 εκπαιδευόμενους με βάση το υπόβαθρό τους. Προτείνεται οι νέοι (π. χ. σπουδαστές σχολών ή πανεπιστημίων στον τομέα του τουρισμού) να ανήκουν σε άλλη ομάδα από τους επαγγελματίες που εργάζονται ήδη στον κλάδο.

Η περιγραφή των δραστηριοτήτων

- Καλωσόρισμα-εισαγωγή (+/- 5 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής καλωσορίζει τους εκπαιδευόμενους στη νοηματική γλώσσα και τους παρουσιάζει τους κύριους στόχους του μαθήματος προφορικά (και γραπτά σε οθόνη φορητού υπολογιστή)

- Ανακάλυψη της εφαρμογής (+/- 7 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής ζητά από τους εκπαιδευόμενους να σχηματίσουν ζευγάρια και να κατεβάσουν την ψηφιακή εφαρμογή του παιχνιδιού tourfriend στο ένα από τα κινητά τους τηλέφωνα (όχι και στα δύο - θα παίξουν μόνο με το ένα). Εάν υπάρχει ένα επιπλέον άτομο μπορεί να προστεθεί σε μια ομάδα και να σχηματιστεί μια ομάδα 3 ατόμων. Ο εκπαιδευτής ζητά επίσης από τους εκπαιδευόμενους να επιλέξουν τις σωστές ρυθμίσεις ανάλογα με την τοπική τους γλώσσα και τη νοηματική γλώσσα που μαθαίνουν. Τέλος, ζητά από τους συμμετέχοντες να παραλείψουν τις πρώτες οθόνες. Όταν φτάσουν στην οθόνη με τα διάφορα μέρη θα επιλέξουν ένα από τα ακόλουθα: "Ταξί", "Σταθμός", "Αεροδρόμιο" και στη συνέχεια να παραλείψουν τις οθόνες με τις οδηγίες κ.λπ. (δίνοντας τη σωστή απάντηση ή πατώντας επόμενο χωρίς να ερμηνεύσουν τίποτα) και να φτάσουν στο σημείο των επιπλέον διαλόγων.

- Έναρξη του παιχνιδιού (+/- 15 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής εξηγεί στους συμμετέχοντες τους κανόνες του παιχνιδιού. Λέει ότι το ένα άτομο του ζευγαριού θα παίξει τον τουρίστα και το άλλο τον tourfriend. Έτσι, ο ένας θα πρέπει να ερμηνεύσει, με βάση τα βίντεο στην οθόνη του κινητού, μια φράση και ο άλλος θα πρέπει να επιλέξει τι είπε. Στη συνέχεια, αν είναι σωστή, θα πρέπει να ερμηνεύσει μια σχετική απάντηση και ο άλλος θα πρέπει να καταλάβει.

Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με τον ίδιο τρόπο μέχρι όλα τα ζευγάρια να ολοκληρώσουν σωστά έναν διάλογο. Αν σε κάποιο σημείο χάσουν τον προσανατολισμό τους, τότε πρέπει να επιλέξουν ένα άλλο μέρος από τις 3 επιλογές ("Ταξί", "Σταθμός", "Αεροδρόμιο") και να δοκιμάσουν έναν νέο διάλογο. Εάν ένα ζευγάρι έχει "κερδίσει" νωρίτερα από τα άλλα, μπορεί να συνεχίσει με νέο διάλογο και να κρατήσει το σκορ. Στο τέλος κερδίζει η ομάδα με τους περισσότερους πόντους.

Σημείωση: το ίδιο μπορεί να γίνει και με τα βίντεο που αναπτύσσονται στο έργο Tourfriend στο κανάλι του έργου στο [Youtube](#). Σε αυτήν την περίπτωση ο εκπαιδευτής θα πρέπει να υποδείξει την ενότητα με τους διαλόγους και το λεξιλόγιο για τις μετακινήσεις. Το μόνο επιπλέον σημείο στην περίπτωση της χρήσης του παιχνιδιού Tourfriend είναι ότι στο τέλος θα υπάρξει σκορ.

- Μετάφραση επιπλέον προτάσεων (+/- 15 λεπτά)

Μετά από αυτό το παιχνίδι ο εκπαιδευτής θα ερμηνεύσει κάποιες λέξεις ή φράσεις και οι συμμετέχοντες θα πρέπει να αναγνωρίσουν πρώτα τι ερμηνεύει χωρίς να κοιτάζουν τα βίντεο. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου ο εκπαιδευτής μπορεί επίσης να εξηγήσει περισσότερα για τη δομή των φράσεων ή τη λογική των χειρονομιών. Μπορεί επίσης να επισημάνει τυχόν σημαντικά ζητήματα σχετικά με τη σωστή ερμηνεία των φράσεων.

- Συμπέρασμα (+/- 5 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής συνοψίζει τα μαθησιακά αποτελέσματα του μαθήματος και δίνει κάποιες επιπλέον εργασίες για το σπίτι. Η προτεινόμενη εργασία για το σπίτι είναι να επαναλάβετε το παιχνίδι με έναν φίλο!

Τα ειδικά υλικά που απαιτούνται για την υλοποίηση κάθε δραστηριότητας

- Σύνδεσμος της εφαρμογής ψηφιακού παιχνιδιού του Tourfriend
- Σύνδεσμος για το κανάλι Youtube του Tourfriend
- Κινητά τηλέφωνα των συμμετεχόντων, tablets για κάθε ομάδα, Η/Υ
- Σύνδεση στο διαδίκτυο

ΜΑΘΗΜΑ 10: Κλείστε το ξενοδοχείο σας!

Οι στόχοι του μαθήματος

Οι στόχοι αυτού του μαθήματος είναι:

- Να μάθετε τα βασικά στοιχεία του τουριστικού λεξιλογίου σχετικά με τις κρατήσεις σε τουριστικά γραφεία
- Να κατανοήσετε το αλφάβητο της διεθνούς νοηματικής γλώσσας
- Να χρησιμοποιήσετε αυτό το αλφάβητο για να φτιάξετε προτάσεις και διαλόγους προκειμένου να δημιουργήσετε ένα εργαστήριο παιχνιδιού ρόλων

Το αντικείμενο του μαθήματος

Το κύριο αντικείμενο του μαθήματος είναι να μάθουν οι εκπαιδευόμενοι το βασικό λεξιλόγιο και τις φράσεις που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την κράτηση ενός ξενοδοχείου μέσω δραστηριοτήτων που βασίζονται σε παιχνίδια.

Διάρκεια: 45 λεπτά

Μεθοδολογία: Μάθηση με βάση το παιχνίδι

Συμμετέχοντες: Νέοι ή επαγγελματίες που ήδη εργάζονται ή θέλουν να εργαστούν στον τουρισμό

Μέρος: οποιοδήποτε δωμάτιο, κατά προτίμηση κλειστός χώρος

Εκπαιδευτής: Διερμηνέας διεθνούς (ή τοπικής) νοηματικής γλώσσας

Προτεινόμενος αριθμός συμμετεχόντων

ελάχιστος 2, μέγιστος 24

Κριτήρια επιλογής συμμετεχόντων

- Εκπαιδευτές νέων που θέλουν να ενισχύσουν τις δεξιότητές τους όσον αφορά στην προσβασιμότητα του τουρισμού για κωφά άτομα
- Νέοι ή επαγγελματίες που ήδη εργάζονται ή θέλουν να εργαστούν στον τομέα του τουρισμού
- Μέντορες και πρεσβευτές του προσβάσιμου τουρισμού για κωφά άτομα
- Σπουδαστές σχολών επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης ή πανεπιστημίων στον τομέα του τουρισμού
- Είναι σημαντικό οι συμμετέχοντες να έχουν κάποιες βασικές γνώσεις στη νοηματική για να μπορέσουν να παρακολουθήσουν το μάθημα (είναι προτιμότερο να έχουν συμμετάσχει στα προηγούμενα μαθήματα 5, 6, 7 αυτού του οδηγού)

Η περιγραφή των δραστηριοτήτων

- Καλωσόρισμα-εισαγωγή (+/- 5 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής καλωσορίζει τους εκπαιδευόμενους στη νοηματική γλώσσα και τους παρουσιάζει τον τίτλο, το αντικείμενο και τους κύριους στόχους του μαθήματος προφορικά (και γραπτά - με βάση τους στόχους που αναφέρθηκαν παραπάνω ή τροποποιημένους). Μπορεί να τα συνδυάσει με προηγούμενα μαθήματα του οδηγού (αν έχουν γίνει στο παρελθόν). Εξηγεί τα βήματα που πρέπει να γίνουν προφορικά και τους κανόνες που περιλαμβάνουν: Οι συμμετέχοντες δεν επιτρέπεται να μιλούν ή να παράγουν ήχους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ούτε να δείξουν το βίντεο που έλαβαν στους άλλους συμμετέχοντες.

- Παρακολούθηση βίντεο (+/- 5 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής στέλνει στους εκπαιδευόμενους έναν σύνδεσμο με την επιλογή σχετικών βίντεο που δημιουργήθηκαν μέσω του έργου TOUFRIEND και ανέβηκαν στο youtube, σχετικά με τις κρατήσεις σε διεθνή νοηματική γλώσσα -εάν δεν έχει καλυφθεί από προηγούμενα μαθήματα- ή την τοπική νοηματική γλώσσα. Αυτός ο σύνδεσμος είναι ο ίδιος για κάθε 3 συμμετέχοντες εάν ο συνολικός τους αριθμός είναι πάνω από 21 ή ο ίδιος για κάθε 2 συμμετέχοντες αν συνολικά είναι λιγότεροι από 20. Ο αριθμός των ατόμων που θα λάβουν το ίδιο βίντεο μπορεί, επίσης, να εξαρτάται από το επίπεδο γνώσης της Νοηματικής Γλώσσας των εκπαιδευομένων: όσο υψηλότερο είναι αυτό, τόσο λιγότεροι άνθρωποι μοιράζονται το ίδιο βίντεο και αντίστοιχα, όσο λιγότερες είναι οι γνώσεις στη Νοηματική, τόσο περισσότεροι συμμετέχοντες μπορούν να μοιραστούν το ίδιο βίντεο.

- Έναρξη του παιχνιδιού (+/- 15 λεπτά)

Κανένας από τους συμμετέχοντες δεν πρέπει να δείξει στον άλλον το βίντεο που έχει λάβει. Όλοι οι συμμετέχοντες θα πρέπει να μιμηθούν το βίντεο στους άλλους και να προσπαθήσουν να βρουν το ζευγάρι τους (εκείνον που κάνει την ίδια χειρονομία στη νοηματική, τον συμμετέχοντα που έχει το ίδιο βίντεο). Ανάλογα με το επίπεδο των συμμετεχόντων, μπορεί να χρειαστούν λίγο χρόνο στην αρχή για να εξασκηθούν στη νοηματική, στη συνέχεια να κλείσουν τις συσκευές τους και να περπατήσουν τριγύρω κάνοντας νοήματα προσπαθώντας να βρουν το ταίρι τους.

Σημείωση: όλοι οι συμμετέχοντες παίζουν ταυτόχρονα και όχι ένας προς έναν. Είναι ελεύθεροι να περιφέρονται στην αίθουσα και να κάνουν σήματα σε οποιονδήποτε άλλο συμμετέχοντα.

Εάν ένας συμμετέχοντας πιστεύει ότι βρήκε το ταίρι του, πρέπει να σηκώσουν και οι δύο τα χέρια τους και ο εκπαιδευτής να επαληθεύσει ότι είναι το σωστό ζευγάρι. Το πρώτο ζευγάρι/τριπλέτα κερδίζει 5 πόντους. Το δεύτερο ζευγάρι 4,

το επόμενο 3, μετά 2 και τέλος ητο πέμπτο ζευγάρι 1. Αν υπάρχουν περισσότερες ομάδες, λαμβάνουν επίσης 0,5 πόντους κατά την αντιστοίχιση. Συνέχιση του παιχνιδιού (+/- 15 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής μπορεί να στείλει νέους συνδέσμους στους συμμετέχοντες αφού τα περισσότερα ζευγάρια (ή τουλάχιστον τα πρώτα 5) έχουν βρει ο ένας τον άλλον. Αυτό μπορεί να συνεχιστεί για οποιονδήποτε αριθμό γύρων (ελέγξτε τον διαθέσιμο χρόνο για όλο το μάθημα). Το άτομο ή τα άτομα που έχουν τους περισσότερους πόντους κερδίζουν.

- **Μετάφραση βασικών λέξεων (+/- 10 λεπτά)**

Μετά από αυτό το παιχνίδι ο εκπαιδευτής θα ερμηνεύσει κάποιες βασικές λέξεις ή φράσεις για άλλες συνθήκες κράτησης. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου ο εκπαιδευτής μπορεί επίσης να εξηγήσει περισσότερα για τη δομή των φράσεων ή τη λογική των χειρονομιών. Μπορεί επίσης να επισημάνει τυχόν σημαντικά ζητήματα σχετικά με τη σωστή ερμηνεία των φράσεων.

- **Συμπέρασμα (+/- 5 λεπτά)**

Ο εκπαιδευτής συνοψίζει τα μαθησιακά αποτελέσματα του μαθήματος και δίνει κάποιες επιπλέον εργασίες για το σπίτι. Η προτεινόμενη εργασία για το σπίτι είναι να παρακολουθήσουν όλα τα βίντεο σχετικά με τις συνθήκες κρατήσεων και να μάθουν πώς να τις ερμηνεύουν στη νοηματική!

Τα ειδικά υλικά που απαιτούνται για την υλοποίηση κάθε δραστηριότητας

- Σύνδεσμος για το κανάλι του Tourfriend στο Youtube
- Κινητά τηλέφωνα για τους συμμετέχοντες ή tablets
- Η/Υ υπολογιστής για τον εκπαιδευτή
- Σύνδεση στο Internet

ΜΑΘΗΜΑ 11: Παραγγέλλοντας σε ένα εστιατόριο!

Οι στόχοι του μαθήματος

Οι στόχοι αυτού του μαθήματος είναι:

- Να μάθετε το βασικό λεξιλόγιο για τον τουρισμό όσον αφορά τα εστιατόρια
- Να εφαρμόσετε αυτό το λεξιλόγιο σε διεθνή νοηματική γλώσσα (ή στην τοπική νοηματική γλώσσα)
- Να κατανοήστε πώς να φτιάχνετε βασικές προτάσεις σχετικά με τα εστιατόρια

Το αντικείμενο του μαθήματος

Το κύριο αντικείμενο του μαθήματος είναι να μάθουν οι εκπαιδευόμενοι το βασικό λεξιλόγιο και τις φράσεις που θα χρησιμοποιήσουν σε ένα εστιατόριο μέσω ψηφιακών δραστηριοτήτων μάθησης με βάση τα παιχνίδια.

Διάρκεια: 45 λεπτά

Μεθοδολογία: Μάθηση μέσω ψηφιακών παιχνιδιών

Συμμετέχοντες: Νέοι ή επαγγελματίες που ήδη εργάζονται ή θέλουν να εργαστούν στον τουρισμό

Μέρος: μπορεί να εφαρμοστεί σε οποιοδήποτε αίθουσα που δεν έχει σημαντικούς εξωτερικούς περισπασμούς, όπως θόρυβο. Κατά προτίμηση δωμάτιο με Η/Υ

Εκπαιδευτής: Διερμηνέας διεθνούς (ή τοπικής) νοηματικής γλώσσας

Προτεινόμενος αριθμός συμμετεχόντων

ελάχιστος 2, μέγιστος 20

Κριτήρια επιλογής συμμετεχόντων

- Όλοι οι εκπαιδευτές νέων που θέλουν να ενισχύσουν τις δεξιότητές τους όσον αφορά την προσβασιμότητα του τουρισμού των κωφών ατόμων
- Νέοι ή επαγγελματίες που ήδη εργάζονται ή θέλουν να εργαστούν στον τομέα του τουρισμού
- Μέντορες και πρεσβευτές του προσβάσιμου τουρισμού για κωφά άτομα
- Σπουδαστές σχολών επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης ή ανώτερου εκπαιδευτικού επιπέδου στον τομέα του τουρισμού

- Είναι σημαντικό για τους συμμετέχοντες να έχουν κάποιες βασικές γνώσεις νοηματικής για να μπορέσουν να παρακολουθήσουν (είναι προτιμότερο να έχουν συμμετάσχει στα προηγούμενα μαθήματα 5, 6, 7 αυτού του οδηγού)

Η περιγραφή των δραστηριοτήτων

- Καλωσόρισμα-εισαγωγή (+/- 5 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής καλωσορίζει τους εκπαιδευόμενους στη νοηματική γλώσσα και τους παρουσιάζει τους κύριους στόχους του μαθήματος προφορικά (και γραπτά σε οθόνη από φορητό υπολογιστή)

- Λήψη της εφαρμογής (+/- 5 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής ζητά από τους εκπαιδευόμενους να σχηματίσουν ζευγάρια και να κατεβάσουν την ψηφιακή εφαρμογή του παιχνιδιού Tourfriend σε ένα από τα κινητά τους τηλέφωνα. Εάν υπάρχει ένα επιπλέον άτομο μπορεί να προστεθεί σε μια ομάδα και να σχηματιστεί μια ομάδα 3 ατόμων. Ο εκπαιδευτής ζητά επίσης από τους εκπαιδευόμενους να επιλέξουν τις σωστές ρυθμίσεις ανάλογα με την τοπική τους γλώσσα και τη νοηματική γλώσσα που μαθαίνουν. Τέλος, ζητά από τους συμμετέχοντες να παραλείψουν τις πρώτες οθόνες, να παραλείψουν τις οθόνες με τις οδηγίες κ. λπ. (δίνοντας τη σωστή απάντηση ή κάνοντας κλικ στο επόμενο χωρίς να ερμηνεύσουν τίποτα) και να φτάσουν στο σημείο των διαλόγων για τα "εστιατόρια".

- Έναρξη του παιχνιδιού (+/- 15 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής εξηγεί στους συμμετέχοντες τους κανόνες του παιχνιδιού. Λέει ότι το ένα άτομο από το ζευγάρι θα υποδυθεί τον κωφό τουρίστα και το άλλο τον Tourfriend. Έτσι, ο ένας θα πρέπει να νοηματίσει μια φράση με βάση τα βίντεο στην οθόνη του κινητού και ο άλλος θα πρέπει να επιλέξει τι είπε. Στη συνέχεια, αν είναι σωστή, θα πρέπει να νοηματίσει μια σχετική απάντηση και ο άλλος θα προσπαθήσει να καταλάβει.

Το παιχνίδι θα συνεχιστεί με τον ίδιο τρόπο μέχρι όλα τα ζευγάρια να ολοκληρώσουν σωστά έναν διάλογο. Αν κάποια στιγμή χάσουν τον προσανατολισμό τους, τότε μπορούν να δοκιμάσουν έναν νέο διάλογο από την ίδια ενότητα. Εάν ένα ζευγάρι έχει "κερδίσει" νωρίτερα από τα άλλα, μπορεί να συνεχίσει με νέο διάλογο και να κρατήσει το σκορ. Στο τέλος κερδίζει η ομάδα με τους περισσότερους πόντους.

Σημείωση: το ίδιο μπορεί να γίνει και με τα βίντεο που αναπτύσσονται στο έργο Tourfriend στο κανάλι του έργου στο Youtube. Στην περίπτωση αυτή, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να υποδείξει την ενότητα με τους διαλόγους και το λεξιλόγιο του "εστιατορίου". Το μόνο πλεονέκτημα στην περίπτωση της χρήσης του παιχνιδιού Tourfriend είναι ότι στο τέλος θα υπάρχει ένα προκαθορισμένο σκορ.

- Μετάφραση ορισμένων κύριων προτάσεων (+/- 15 λεπτά)

Μετά από αυτό το παιχνίδι ο εκπαιδευτής θα ερμηνεύσει κάποιες λέξεις ή φράσεις και οι συμμετέχοντες θα πρέπει να αναγνωρίσουν πρώτα τι νοηματίζει χωρίς να κοιτάξουν τα βίντεο. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου ο εκπαιδευτής μπορεί επίσης να εξηγήσει περισσότερα για τη δομή των φράσεων ή τη λογική των χειρονομιών. Μπορεί επίσης να επισημάνει τυχόν σημαντικά ζητήματα σχετικά με τη σωστή ερμηνεία των φράσεων καθεαυτών ή τους γενικούς κανόνες κατά τη Νοηματική σε μια γλώσσα.

-Συμπέρασμα (+/- 5 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής συνοψίζει τα μαθησιακά αποτελέσματα του μαθήματος και δίνει κάποιες επιπλέον εργασίες για το σπίτι. Η προτεινόμενη εργασία για το σπίτι είναι να επαναλάβετε το παιχνίδι με έναν φίλο!

Τα ειδικά υλικά που απαιτούνται για την υλοποίηση κάθε δραστηριότητας

- Σύνδεσμος της εφαρμογής ψηφιακού παιχνιδιού του Tourfriend
- Σύνδεσμος για το κανάλι Youtube του Tourfriend
- Κινητά τηλέφωνα των συμμετεχόντων, tablets για κάθε ομάδα ή Η/Υ
- Σύνδεση στο διαδίκτυο

ΜΑΘΗΜΑ 12: Πάμε να δούμε τα αξιοθέατα!

Οι στόχοι του μαθήματος

Οι στόχοι αυτού του μαθήματος είναι:

- Να μάθετε τα βασικά στοιχεία του τουριστικού λεξιλογίου σχετικά με τις περιηγήσεις στα αξιοθέατα
- Να κατανοήσετε το αλφάβητο της διεθνούς νοηματικής γλώσσας
- Να χρησιμοποιήσετε αυτό το αλφάβητο για να φτιάξετε προτάσεις και διαλόγους προκειμένου να δημιουργήσετε ένα εργαστήριο παιχνιδιού ρόλων

Το αντικείμενο του μαθήματος

Το κύριο αντικείμενο του μαθήματος είναι να μάθουν οι εκπαιδευόμενοι το βασικό λεξιλόγιο και τις φράσεις που μπορούν να χρησιμοποιήσουν στα αξιοθέατα μέσω δραστηριοτήτων που βασίζονται σε παιχνίδια.

Διάρκεια: 1 ώρα

Μεθοδολογία: Μάθηση με βάση το παιχνίδι

Συμμετέχοντες: Νέοι ή επαγγελματίες που ήδη εργάζονται ή θέλουν να εργαστούν στον τουρισμό

Μέρος: αίθουσα διδασκαλίας

Εκπαιδευτής: Διερμηνέας διεθνούς (ή τοπικής) νοηματικής γλώσσας

Προτεινόμενος αριθμός συμμετεχόντων

ελάχιστο 2, μέγιστο 24

Κριτήρια επιλογής συμμετεχόντων

1. Όλοι οι εκπαιδευτές νέων που θέλουν να ενισχύσουν τις δεξιότητές τους όσον αφορά την προσβασιμότητα τουρισμού των κωφών ατόμων
2. Νέοι ή επαγγελματίες που ήδη εργάζονται ή θέλουν να εργαστούν στον τομέα του τουρισμού
3. Μέντορες και πρεσβευτές του προσβάσιμου τουρισμού για κωφά άτομα
4. Σπουδαστές σχολών επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης ή ανώτερου εκπαιδευτικού επιπέδου στον τομέα του τουρισμού

Είναι σημαντικό για τους συμμετέχοντες να έχουν κάποιες βασικές γνώσεις νοηματικής για να μπορέσουν να παρακολουθήσουν το μάθημα (είναι προτιμότερο να έχουν συμμετάσχει στα προηγούμενα μαθήματα 5, 6, 7 αυτού του οδηγού)

Η περιγραφή των δραστηριοτήτων

-Καλωσόρισμα - εισαγωγή (+/- 5 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής καλωσορίζει τους εκπαιδευόμενους στη νοηματική γλώσσα και τους παρουσιάζει τον τίτλο, το αντικείμενο και τους κύριους στόχους του μαθήματος προφορικά (και γραπτά - με βάση τους στόχους που αναφέρθηκαν παραπάνω ή τροποποιημένους). Μπορεί να τα συνδυάσει με προηγούμενα μαθήματα του οδηγού (αν έχουν γίνει στο παρελθόν). Εξηγεί προφορικά τα βήματα που πρέπει να γίνουν.

-Παρακολούθηση βίντεο (+/- 20 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής χωρίζει την ομάδα σε 4-5 ίσες ομάδες (ανάλογα με τον συνολικό αριθμό των μαθητών). Στέλνει σε κάθε ομάδα τους ίδιους συνδέσμους με μια επιλογή από 5-10 σχετικά βίντεο που δημιουργήθηκαν μέσω του TOUFRIEND και ανέβηκαν στο youtube, σχετικά με τα αξιοθέατα στη διεθνή νοηματική γλώσσα (ανάλογα με το επίπεδο εξοικείωσης των μαθητών με τη νοηματική γλώσσα, προτείνεται αν είναι ερασιτέχνες να σταλεί ο ελάχιστος αριθμός βίντεο, δηλαδή πέντε). Οι συμμετέχοντες ανά ομάδες πρέπει να εξασκηθούν στον X αριθμό βίντεο και να βεβαιωθούν ότι τα γνωρίζουν όλα πολύ καλά.

-Έναρξη του παιχνιδιού (+/- 15 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής φτιάχνει μια κρεμάλα στον πίνακα και επιλέγει κάθε φορά ποιος είναι ο αρχηγός. Ο αρχηγός νοηματίζει σε ένα άτομο της ομάδας του, το οποίο πρέπει να μαντέψει τη φράση. Αν το άτομο μαντέψει λάθος, αρχίζει να σχηματίζει έναν άνθρωπο στην κρεμάλα. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής καλεί ένα άλλο άτομο από την ομάδα μέχρι να βρεθεί η σωστή φράση. Για κάθε λάθος απάντηση προστίθεται στην κρεμάλα ένα νέο μέλος του σώματος του ανθρώπου. Οι υπόλοιπες ομάδες θα πρέπει να παραμένουν σιωπηλές ή ακόμα καλύτερα να έχουν γυρισμένη την πλάτη τους όταν παίζει η κάθε ομάδα, ώστε να μην επωφελούνται από την εξάσκηση (αυτό ισχύει μόνο για τις ομάδες που δεν έχουν συμμετάσχει ακόμα).

-Μετάφραση ορισμένων κύριων προτάσεων (+/- 10 λεπτά)

Μετά από αυτό το παιχνίδι ο εκπαιδευτής θα ερμηνεύσει κάποιες βασικές λέξεις ή φράσεις σχετικά με αξιοθέατα. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου ο εκπαιδευτής μπορεί επίσης να εξηγήσει περισσότερα για τη δομή των φράσεων ή τη λογική των χειρονομιών. Μπορεί επίσης να επισημάνει τυχόν σημαντικά ζητήματα σχετικά με τη σωστή ερμηνεία των φράσεων.

-Συμπέρασμα (+/- 5 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής συνοψίζει τα μαθησιακά αποτελέσματα του μαθήματος και δίνει κάποιες επιπλέον εργασίες για το σπίτι. Η προτεινόμενη εργασία για το σπίτι είναι να παρακολουθήσετε όλα τα βίντεο για τα αξιοθέατα και να μάθετε πώς να τα νοηματίζετε!

Τα ειδικά υλικά που απαιτούνται για την υλοποίηση κάθε δραστηριότητας

- Σύνδεσμος για το κανάλι του Tourfriend στο Youtube
- Κινητά τηλέφωνα για τους συμμετέχοντες ή tablets
- Η/Υ για τον εκπαιδευτή
- Σύνδεση στο διαδίκτυο
- Πίνακας
- Μαρκαδόροι

ΜΑΘΗΜΑ 13: Άλλοι κύριοι διάλογοι

Στόχοι του μαθήματος

- Να μάθετε τα βασικά στοιχεία του τουριστικού λεξιλογίου σχετικά με τουριστικές συνθήκες, διαφορετικές από αυτές που σχετίζονται με τα προηγούμενα μαθήματα (μουσεία, καταστήματα, κ.λπ.)
- Να κατανοήσετε την εθνική νοηματική γλώσσα και το αλφάβητό της
- Να χρησιμοποιήσετε αυτό το αλφάβητο για να φτιάξετε προτάσεις και διαλόγους προκειμένου να δημιουργήσετε ένα εργαστήριο παιχνιδιού ρόλων

Το αντικείμενο του μαθήματος

Διάρκεια: +/- 60 λεπτά

Μεθοδολογία: Παρουσίαση και παιχνίδια ρόλων

Μέρος: αίθουσα διδασκαλίας

Συμμετέχοντες: νέοι που εργάζονται ή θέλουν να εργαστούν στον τομέα του τουρισμού

Εκπαιδευτής: Διερμηνέας της Εθνικής Νοηματικής Γλώσσας

Προτεινόμενος αριθμός συμμετεχόντων

μεταξύ 8 και 16

Κριτήρια επιλογής συμμετεχόντων

- Όλοι οι εκπαιδευτές νέων που θέλουν να ενισχύσουν τις δεξιότητές τους όσον αφορά την προσβασιμότητα τουρισμού για κωφά άτομα
- Νέοι ή επαγγελματίες που ήδη εργάζονται ή θέλουν να εργαστούν στον τομέα του τουρισμού
- Μέντορες και πρεσβευτές του προσβάσιμου τουρισμού για κωφά άτομα
- Σπουδαστές σχολών επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης ή ανώτερου εκπαιδευτικού επιπέδου στον τομέα του τουρισμού
- Είναι σημαντικό για τους συμμετέχοντες να έχουν κάποιες βασικές γνώσεις νοηματικής για να μπορέσουν να παρακολουθήσουν το μάθημα (είναι προτιμότερο να έχουν συμμετάσχει στα προηγούμενα μαθήματα 5, 6, 7 αυτού του οδηγού)

Η περιγραφή των δραστηριοτήτων

- Καλωσόρισμα-εισαγωγή (+/- 10 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει/εισάγει ορισμένους σχετικούς διαλόγους, με βάση τα παραδοτέα 2 και 3. Αυτοί οι διάλογοι αποτελούν τη βάση για άλλους διαλόγους τουριστικών συνθηκών που μπορούμε να δημιουργήσουμε, οι οποίες σχετίζονται με Μουσεία, παροχή οδηγιών, Καταστήματα, Ιστορικά κτίρια κ. λπ.

- Δημιουργία ομάδων (+/- 20 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής χωρίζει την ομάδα σε ζευγάρια, αναθέτει σε κάθε ζευγάρι έναν συγκεκριμένο διάλογο και τους καλεί να παρατηρήσουν και να μελετήσουν τις τουριστικές συνθήκες.

- Ερμηνεία συνθηκών (+/- 30 λεπτά)

Στη συνέχεια, κάθε ζευγάρι θα πρέπει να εκτελέσει το διάλογό του στη Νοηματική Γλώσσα. Ο εκπαιδευτής θα βοηθήσει τους συμμετέχοντες καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας, βοηθώντας τους να χρησιμοποιούν σωστά τη νοηματική γλώσσα.

Τα ειδικά υλικά που απαιτούνται για την υλοποίηση κάθε δραστηριότητας

- Οι οδηγοί των παραδοτέων 2 και 3 και τα βίντεό τους
- Το αλφάβητο της Εθνικής Νοηματικής Γλώσσας
- Κινητά τηλέφωνα, tablets ή Η/Υ συνδεδεμένα στο διαδίκτυο

Φύλλο Αξιολόγησης

Αυτό το φύλλο αξιολόγησης (για εκπαιδευτές και συμμετέχοντες) αναπτύχθηκε για να χρησιμοποιηθεί ως ένα εργαλείο αυτο-αξιολόγησης. Ο στόχος είναι να προσαρμόσετε το περιεχόμενο αυτού του οδηγού στις ανάγκες της δικής σας ομάδας και αντιστοίχως, μπορείτε να προσαρμόσετε και τη δική σας αυτο-αξιολόγηση (οι εκπαιδευτές), αλλά και την αυτο-αξιολόγηση των συμμετεχόντων σας.

Φύλλο αξιολόγησης για τους εκπαιδευτές

Αυτές οι ερωτήσεις σας καλούν να σκεφτείτε καλύτερα το περιεχόμενο και τη δομή του σχεδίου μαθήματος και κατόπιν να τα προσαρμόσετε (αν χρειάζεται).

- Το μάθημα ανταποκρίθηκε στους μαθησιακούς στόχους του;
- Η μεθοδολογία του μαθήματος ήταν κατάλληλη, ώστε να επιτυγχάνεται ο σκοπός του;
- Πιστεύετε ότι στους συμμετέχοντες άρεσε το μάθημα;
- Ήταν εύκολο να ακολουθήσετε τη δομή του μαθήματος;
- Σημειώστε τα 3 πιο βασικά θετικά στοιχεία του μαθήματος.
- Σημειώστε τα 3 πιο βασικά αρνητικά στοιχεία του μαθήματος.
- Ήταν ο προτεινόμενος χρόνος επαρκής;
- Ήταν τα προτεινόμενα υλικά για την υλοποίηση επαρκή;
- Τι αλλαγές θα κάνατε;
- Έχετε να σχολιάσετε οτιδήποτε άλλο;

Φύλλο αξιολόγησης για τους συμμετέχοντες

Αυτές οι ερωτήσεις καλούν τους συμμετέχοντες να σκεφτούν καλύτερα το περιεχόμενο και τη δομή του σχεδίου μαθήματος και κατόπιν επιτρέπουν στον εκπαιδευτή να τα προσαρμόσει (αν χρειάζεται).

-Σας άρεσε το μάθημα;

-Μάθατε κάτι καινούριο σχετικά με τη Νοηματική Γλώσσα;

-Βρήκατε ενδιαφέρουσες τις δραστηριότητες του μαθήματος και σε συνάφεια με τους στόχους του, οι οποίοι αναφέρθηκαν στην αρχή του;

-Σημειώστε τα 3 πιο βασικά θετικά στοιχεία του μαθήματος.

-Σημειώστε τα 3 πιο βασικά αρνητικά στοιχεία του μαθήματος.

-Έχετε να σχολιάσετε οτιδήποτε άλλο;

-Ζητήστε από τους συμμετέχοντες, είτε ατομικά είτε σε ζευγάρια, να απαντήσουν γραπτώς σε μία από τις παρακάτω ερωτήσεις.

- Ποιό ήταν, κατά τη γνώμη σας, το πιο σημαντικό στοιχείο του μαθήματος και γιατί;
- Ποιό ήταν, κατά τη γνώμη σας, το πιο αναπάντεχο στοιχείο του μαθήματος και γιατί;
- Ποιό ήταν, κατά τη γνώμη σας, το πιο δύσκολο κομμάτι του μαθήματος και γιατί;