



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea

GUIDA PER FORMATORI SULLE BASI DELL'INDUSTRIA TURISTICA, SULLA LINGUA DEI SEGNI INTERNAZIONALE E SULL'USO DEGLI STRUMENTI DI GIOCO CREATI

104

T O UR FRIEND

NUMERO PROGETTO:
2019-3-FR02-KA205-016644

LES APPRIMEURS

challedu
inclusion | games | education



CITIZENS
IN POWER



ENJOY  ITALY

I PARTNERS

LES APPRIMEURS

LES APPRIMEURS è un'agenzia digitale specializzata nella progettazione e produzione di contenuti arricchiti. Progettiamo soluzioni su misura per soddisfare le nuove aspettative degli utenti in termini di accessibilità, interoperabilità e interattività.



Challedu - inclusion | games | education è una ONG educativa che apre la strada a nuovi modelli di apprendimento, inclusione e coinvolgimento attraverso metodi basati sul gioco.



CIP è una ONG educativa che affronta i bisogni e le richieste delle persone attraverso il loro coinvolgimento nella vita sociale e civica fornendo loro contemporaneamente materiale innovativo e formazione gratuita relativi a una varietà di campi, come l'imprenditoria sociale.



Logopsycom è un centro di innovazione educativa che crea e utilizza metodi o strumenti alternativi (digitali o meno) per accompagnare le organizzazioni educative. È specializzato nei disturbi dell'apprendimento, tra i giovani, soprattutto nei "Dys" (Disprassia, Disfasia, Dislessia, ecc.), E quindi lavora sempre sull'accessibilità dei contenuti.



Enjoy Italy di Alessandro Gariano è una ditta attiva nei campi dell'educazione e formazione che mira a sostenere l'innovazione e la crescita della comunità educativa europea e a stimolare lo sviluppo sostenibile di cittadini, territori e comunità in tutta Europa.

TAVOLA DEI CONTENUTI

Introduzione	2
Struttura del programma della lezione.....	4
Lezione 1 : Modi per rendere accessibile il turismo..	6
Lezione 2: laboratorio (amatori).....	9
Lezione 3: laboratorio (professionale).....	11
Lezione 4: laboratorio (carriera).....	13
Lezione 5: dimmi il tuo nome.....	15
Lezione 6: conosciamoci.....	17
Lezione 7: sii il mio amico di viaggio.....	20
Lezione 8: soggiorno felice e sicuro.....	23
Lezione 9: viaggiatore felice.....	26
Lezione 10: prenota il tuo hotel.....	29
Lezione 11: ordinare al ristorante.....	32
Lezione 12: andiamo a visitare la città.....	35
Lezione 13: altri dialoghi principali.....	38

INTRODUZIONE

Il progetto "Friendly Redesign of Inclusive Experiences N' Destinations for Deaf people" (TOURFR(I)END) mira a potenziare l'inclusione delle persone sorde e con problemi di udito e lo sviluppo delle opportunità di carriera dei giovani coltivando l'uso della lingua dei segni internazionale nel settore del turismo attraverso un kit di strumenti phygital (fisici e digitali) e un gioco serio.

Questo progetto si basa su un'osservazione: i giovani (15-24) in Europa hanno difficoltà a trovare un lavoro (il 15% di loro è disoccupato). Il turismo, invece, conta nel 2018 12,7 milioni di occupati. Uno dei tentativi più significativi nel turismo è creare prodotti e servizi accessibili. Tuttavia, sono stati fatti pochissimi sforzi in termini di accessibilità delle persone sorde. Lo Statista (2015) ha stimato che 119 milioni di persone in tutta Europa erano sorde o con problemi di udito. Poiché la ricerca "Attività turistiche delle persone sorde" (2013) rivela che la maggiore barriera che le persone sorde incontrano è l'assenza della lingua dei segni. La stragrande maggioranza delle persone sorde suggerisce che avere la possibilità di comunicare nella lingua dei segni durante un viaggio migliorerà la loro accessibilità e la scelta della destinazione. TOURFR(I)END propone una metodologia innovativa attraverso un kit di strumenti phygital e un gioco serio, per sviluppare le competenze e l'occupabilità sia dei giovani sordi che degli udenti, oltre a migliorare l'accessibilità nel turismo.

Il progetto si propone così di:

- promuovere l'inclusione sociale delle persone sorde e il turismo accessibile.
- sostenere i giovani sordi e udenti (18-24 anni) nell'acquisizione e nello sviluppo di abilità di base e competenze chiave nel campo del turismo accessibile.
- creare un toolkit phygital innovativo e un gioco serio che promuova l'educazione aperta e le pratiche innovative nell'era digitale.
- rafforzare formatori giovanili, allenatori, consulenti di carriera e competenze professionali pertinenti.
- creare un toolkit innovativo ed efficiente che i formatori dei giovani e i professionisti interessati possano implementare nel loro lavoro.

La guida che proponiamo qui è sviluppata sotto "O4-Guida per formatori sulle basi dell'industria turistica, sulla lingua dei segni internazionale e sull'uso di strumenti di gioco creati" e ti presenterà diversi piani di lezione (13) per implementare il materiale che abbiamo sviluppato. Questi piani di lezione sono pronti per l'uso e ti forniranno approfondimenti sul modo e sul materiale per organizzarli.

Questa guida per persone e professionisti che desiderano accogliere o comunicare con persone sorde straniere offre una prima scoperta della lingua dei segni nelle lingue del partenariato: francese, greco e italiano. È disponibile anche una proposta in Segni Internazionali. Questa iniziazione non può sostituire l'apprendimento e la formazione nella lingua dei segni, ma mira a fornire una migliore comprensione delle specificità di queste lingue ed a una migliore accoglienza dei turisti non udenti e con problemi di udito.

La guida all'apprendimento O4 è innovativa sotto molti aspetti:

- si rivolge direttamente ai formatori giovanili per migliorare le loro competenze in termini di turismo accessibile delle persone sorde.
- rende i formatori giovani Mentori e Ambasciatori del turismo accessibile per le persone sorde.
- implica approcci e strumenti specificamente rivolti all'apprendimento dei Segni internazionali rilevanti per il turismo.
- si applica direttamente allo sviluppo delle competenze dei giovani che vogliono lavorare nel campo del turismo e renderlo accessibile.

STRUTTURA DEL PROGRAMMA DELLA LEZIONE

4

Ogni partner era responsabile della creazione di diversi piani di lezione. È stato seguito un modello comune. In questa parte scoprirai la struttura seguita per creare i diversi piani di lezione.

Ogni piano di lezione segue questo modello comune:

- **Un titolo**

Il titolo è un'indicazione del contenuto della lezione

- **Gli obiettivi della lezione**

Gli obiettivi che vogliamo raggiungere dopo aver tenuto la lezione. Le attività sviluppate in ogni piano di lezione sono progettate per raggiungere questi obiettivi.

- **Lo scopo della lezione**

Lo scopo della lezione riguarderà la durata del corso, quali argomenti saranno discussi, dove dovrebbe essere organizzata (dentro/fuori/ecc.), come dovrebbe essere organizzata (corso modalità gioco, corso "classico", ecc.) e il background delle persone da coinvolgere (formatori, educatori, professionisti del turismo, ecc.)

- **Numero suggerito di partecipanti**

Questo numero è solo indicativo. Il numero che troverai nei piani delle lezioni è il numero che consideriamo rilevante per la lezione. Potrebbe essere anche un numero minimo e/o massimo di partecipanti. Sentiti libero di adattarlo in funzione del tuo pubblico specifico.

- **Modalità di selezione dei partecipanti**

Il profilo dei partecipanti è importante da definire al fine di selezionarli. Ogni lezione è indirizzata a persone diverse. Questa parte sviluppa come sarà organizzata la procedura di selezione (definizione del profilo dei partecipanti, dove li troverai, contatterai associazioni, scuole, professionisti, ecc.?)

• **La descrizione delle attività**

Questa parte sviluppa le diverse attività a cui prenderanno parte i partecipanti.

Descrive come verrà implementato il contenuto.

Tali attività sono finalizzate al raggiungimento degli obiettivi fissati nella parte precedente.

Queste istruzioni possono consentire una certa flessibilità e lasciare uno spazio di manovra per gli istruttori.

• **I materiali specifici necessari per implementare ogni attività**

In questa parte stabiliamo se la lezione che stiamo sviluppando necessita di un materiale specifico (schede, powerpoint, video, lavagne, schermi, laptop, ecc.), come verrà utilizzato e qual è il valore aggiunto di questo materiale in relazione al raggiungimento degli obiettivi.

• **Schede di valutazione**

Alla fine delle lezioni, abbiamo creato una scheda di valutazione per i formatori e una scheda di valutazione per i partecipanti.

Queste schede sono progettate per migliorare il materiale che svilupperemo in questa guida: esse forniranno utili input da parte dei partecipanti e dei formatori.

LEZIONE 1: Modi per rendere accessibile il turismo

Obiettivi della lezione

Gli obiettivi di questa lezione saranno:

- Avere una panoramica del turismo in Europa
- Capire cos'è il turismo accessibile
- Seguire l'esempio delle buone pratiche
- Comprendere e implementare ciò che rende il turismo accessibile

Scopo della lezione

Durata: +/- 1 ora

Metodologia: Presentazione classica (presentazione di casi) + tavole rotonde

Partecipanti: tutte le persone interessate al turismo (educatori sordi e udenti o professionisti del turismo)

Luogo: al chiuso poiché abbiamo bisogno di una specie di presentazione PowerPoint.

Formatore: Istruttore e se ci sono persone DHH (sorde o ipoudenti) tra il pubblico, abbiamo anche bisogno di interpreti per essere sicuri che possano capire la presentazione e prendere parte alle discussioni.

Numero suggerito di partecipanti

Essendo il corso una presentazione, il numero dei partecipanti può essere molto alto come un auditorium universitario. Tuttavia, per consentire la discussione su buone pratiche e metodi, suggeriamo che il numero rilevante di partecipanti sia compreso tra 10 e 20.

• Modalità di selezione dei partecipanti

Il gruppo target è rappresentato da tutte le persone che hanno un interesse per il turismo. Tuttavia, per riuscire meglio nella selezione dei partecipanti, è necessario definire 2 profili:

- Educatori (sordi e udenti)
- Professionisti del turismo (sordi e udenti)

Per gli educatori, le "scuole di turismo" potrebbero essere una rete rilevante. In Belgio, ad esempio, ci sono 2 possibilità: scuole secondarie e superiori.

Per i professionisti del turismo, le associazioni turistiche come "attractions et tourisme" in Vallonia potrebbero essere una rete rilevante perché riunisce diversi professionisti del turismo in un'unica rete.

Per entrambi, le associazioni sorde e DHH potrebbero essere reti rilevanti, come la "Fédération nationale des sourds" in Francia.

Descrizione delle attività

Le attività saranno così suddivise:

- Una discussione sul turismo europeo (+/- 10 minuti)

Questa discussione sarà modellata come una tavola rotonda con la concezione del turismo europeo e la conoscenza del turismo europeo dei partecipanti. Diversi software potrebbero essere usati come rompighiaccio come Wooclap. Le idee dei partecipanti sono incorniciate da informazioni "oggettive" provenienti dalla guida all'apprendimento IO2 (capitolo 1). Potrebbe inquadrare le discussioni e dare la possibilità di reagire a queste informazioni.

- Presentazione del luogo del turismo in Europa (+/-10 minuti)

Presenta come si sviluppa il settore turistico nell'Unione europea. Ha la forma di una presentazione magistrale (es: PowerPoint) per introdurre i diversi aspetti del turismo europeo. Questa presentazione è un follow-up della prima attività. Queste due attività potrebbero essere fuse in una sola. Le informazioni disponibili per questa attività possono essere trovate nella guida all'apprendimento IO2 (capitoli 1 e 2).

- Presentazione di iniziative di turismo accessibile (paesi partner ed Europa) (+/- 20 minuti)

La presentazione è seguita da un'altra relativa alle iniziative di turismo accessibile raccolte nella guida all'apprendimento IO2 (capitolo 3). La presentazione può essere duplice per quanto riguarda la struttura del capitolo (definizione di turismo accessibile e iniziative per le persone DHH nel turismo). Questa presentazione consentirà la discussione dei partecipanti nell'ultima parte di questa lezione.

- Una discussione sulla definizione di turismo accessibile e su come rendere il turismo accessibile (+/- 20 minuti)

Tavola rotonda sulle idee dei partecipanti su come rendere accessibile il turismo sulla base delle iniziative presentate e sulla definizione di turismo accessibile.

I materiali specifici necessari per implementare ogni attività

Questa lezione si basa sul materiale sviluppato nella guida all'apprendimento IO2 (disponibile online). Poiché questa lezione contiene presentazioni, il materiale necessario è un laptop, uno schermo e una presentazione PowerPoint. La lezione dovrebbe essere svolta in un'aula, quindi c'è anche bisogno di sedie e banchi per i partecipanti.

LEZIONE 2: Workshop: "Segni internazionali nel campo del turismo accessibile (per amatori)"

Obiettivi della lezione

Gli obiettivi saranno:

- Capire quali sono le carriere nel turismo
- Comprendere il concetto di turismo accessibile
- Imparare le basi del vocabolario turistico
- Imparare le basi dei segni internazionali nel turismo
- Capire come rendere accessibile il turismo

Scopo della lezione

Durata: +/- 2 ore

Metodologia: Laboratori con giochi di ruolo + presentazione classica

Partecipanti: Giovani che vogliono lavorare nel campo del turismo

Luogo: La lezione dovrebbe essere svolta in un'aula, quindi sono necessarie anche sedie e banchi per i partecipanti (per la prima parte), la seconda potrebbe essere tenuta all'aperto.

Formatore: Istruttore che può introdurre i partecipanti all'alfabeto internazionale dei segni

Numero suggerito di partecipanti

Questo corso è organizzato come un workshop. Pertanto, il corso non deve avere un numero massimo di partecipanti, ma potrebbe essere utile creare piccoli gruppi per consentire il gioco di ruolo. Il numero rilevante di partecipanti che suggeriamo per questi piccoli gruppi è compreso tra 10 e 15.

Modalità di selezione dei partecipanti

Il profilo dei partecipanti è costituito da persone interessate a lavorare nel campo del turismo, quindi un buon modo per trovare questo tipo di profili è guardare alle scuole professionali dedicate ed alle associazioni turistiche.

Descrizione delle attività

Questo corso sarà organizzato in due parti principali:

- Una parte "teorica" (non c'è bisogno di piccoli gruppi)
- Una parte "didattica" (necessità di piccoli gruppi)

La prima parte conterrà diverse attività come segue:

- **Presentazione delle principali carriere in ambito turistico (+/- 15 minuti)**

La presentazione inizia con le diverse possibilità per le persone che vogliono lavorare nel campo del turismo. La guida all'apprendimento IO2 aiuterà a presentare tutte le possibilità che abbiamo raccolto in questo progetto (capitolo 2), ma anche l'esperienza del formatore può essere un prezioso contributo in questa presentazione.

- **Presentazione delle diverse iniziative per rendere il turismo accessibile alle persone DHH (+/- 15 minuti)**

La presentazione segue con una presentazione delle iniziative di turismo accessibile raccolte nella guida didattica IO2 (capitolo 3: definizione di turismo accessibile e iniziative) e nella guida metodologica IO1 parte A (capitolo 5). Questa presentazione consentirà la discussione dei partecipanti nell'ultima parte di questa lezione.

- **Discussione su queste iniziative (+/- 15 minuti)**

Questa discussione può assumere la forma di tavole rotonde in cui i partecipanti possono esprimere opinioni sulle iniziative presentate e anche immaginare altre iniziative in campo turistico sulla propria esperienza o idee su tale questione.

La seconda parte conterrà diverse attività come segue:

- **Presentazione di dialoghi di esempio nel campo del turismo (+/- 15 minuti)**

Questo presenta dialoghi tradizionali nella situazione del turismo come "in hotel", "al ristorante", ecc. Questi dialoghi possono essere trovati nel capitolo 4 della guida all'apprendimento IO2.

- **Presentazione dell'alfabeto dei segni internazionali (+/- 30 minuti)**

La presentazione segue con l'alfabeto dei segni internazionali. Ciò contribuirà a creare situazioni turistiche in cui è necessario questo alfabeto. La presentazione è composta dai capitoli A e B della guida alla formazione IO3 (introduzione al Segno internazionale e alfabeto del Segno internazionale).

- **Gioco di ruolo con i dialoghi in segni internazionali (+/- 30 minuti)**

Con tutte le informazioni presentate sopra (dialoghi tradizionali e alfabeto dei segni internazionali), vengono creati giochi di ruolo per utilizzare l'alfabeto dei segni in situazioni turistiche. Maggiori informazioni possono essere trovate nella guida alla formazione IO3. È necessario formare piccoli gruppi (riguardo alle situazioni) per provare i dialoghi prima di presentarli davanti alla "classe". L'obiettivo per gli altri gruppi è riconoscere il dialogo che il primo gruppo ha presentato come un gioco "Pictionary". Il gruppo che riconosce più dialoghi "vince".

I materiali specifici necessari per implementare ogni attività

La lezione si basa sul materiale sviluppato nella guida all'apprendimento IO2 e nella guida alla formazione IO3. Poiché la prima parte di questa lezione è una presentazione, il materiale necessario è un laptop, uno schermo e una presentazione (PowerPoint o altro).

LEZIONE 3: Workshop: “Lingua dei segni internazionale nel campo del turismo accessibile (per professionisti del turismo)”

Obiettivi della lezione

Questa lezione è per i giovani che già lavorano nel settore turistico. Gli obiettivi saranno quindi leggermente diversi:

- Comprendere il concetto di turismo accessibile
- Impara le basi della segnaletica internazionale nel turismo
- Capire come rendere accessibile il turismo

Lo scopo della lezione

Durata: +/- 2h

Metodologia: Laboratori con giochi di ruolo + presentazione classica

Partecipanti: giovani che lavorano nel settore turistico

Luogo: La lezione dovrebbe essere svolta in un'aula, quindi sono necessarie anche sedie e banchi per i partecipanti (per la prima parte), la seconda potrebbe essere tenuta all'aperto.

Formatore: Istruttore che può introdurre all'alfabeto dei segni internazionali

Numero suggerito di partecipanti

Questo corso è organizzato come un workshop. Pertanto, il corso non deve avere un numero massimo di partecipanti, ma riteniamo che potrebbe essere utile creare piccoli gruppi per consentire il gioco di ruoli. Il numero rilevante di partecipanti che suggeriamo per questi piccoli gruppi è compreso tra 10 e 15.

Modalità di selezione dei partecipanti

Il profilo dei partecipanti è costituito da persone interessate a lavorare nel campo del turismo, quindi un buon modo per trovare questo tipo di profili è guardare alle scuole professionali ed alle associazioni turistiche.

Descrizione delle attività

Questo corso sarà organizzato in due parti principali:

- Una parte "teorica" (non c'è bisogno di piccoli gruppi)
- Una parte "didattica" (necessità di piccoli gruppi)

La prima parte conterrà diverse attività come segue:

- Presentazione delle diverse iniziative per rendere il turismo accessibile alle persone DHH (+/- 15 minuti).

La presentazione segue con una presentazione delle iniziative di turismo accessibile raccolte nella guida didattica IO2 (capitolo 3) e nella guida metodologica IO1 (capitolo 5). Questa presentazione consentirà la discussione dei partecipanti nell'ultima parte di questa lezione.

- Discussione su queste iniziative (+/- 15 minuti)

Questa discussione può assumere la forma di tavole rotonde in cui i partecipanti possono esprimere opinioni sulle iniziative presentate e anche immaginare altre iniziative in campo turistico sulla propria esperienza o idee su tale questione.

- Dopo aver discusso di queste iniziative, ogni professionista dovrà pensare a come rendere accessibile il settore in cui opera (+/- 30 minuti)

Poiché il campo del turismo è piuttosto vasto, i partecipanti non lavorano necessariamente nello stesso settore. Questa discussione è quindi organizzata per pensare a iniziative concrete per rendere il settore in cui lavorano più accessibile per le persone DHH.

La seconda parte conterrà diverse attività come segue:

- Presentazione dell'alfabeto dei segni internazionali (+/- 30 minuti)

Ciò contribuirà a creare situazioni turistiche in cui è necessario questo alfabeto. Sarà modellato come una presentazione classica da un formatore che sa come usare questo alfabeto.

- Gioco di ruolo con i dialoghi in lingua dei segni internazionale (+/- 30 minuti)

Con tutte le informazioni presentate sopra, vengono creati giochi di ruolo per utilizzare i segni dell'alfabeto nelle situazioni turistiche. I partecipanti formeranno gruppi di due per i giochi di ruolo. Ogni gruppo avrà una situazione turistica come "in hotel" o "al ristorante". Il formatore controllerà se il dialogo dei segni è stato eseguito correttamente.

Materiali specifici necessari per implementare ogni attività

La lezione si basa sul materiale sviluppato nella guida all'apprendimento IO2 e nella guida alla formazione IO3. Poiché la prima parte è una presentazione, il materiale necessario è un laptop, uno schermo e una presentazione PowerPoint. La lezione dovrebbe essere svolta in un'aula, quindi c'è anche bisogno di sedie e banchi.

LEZIONE 4: Workshop: "Perché non fai una carriera turistica?" (coinvolgere le persone non udenti per conoscere le carriere nel turismo e rendere il turismo accessibile)

Obiettivi della lezione

Gli obiettivi sono:

- Comprendere il concetto di turismo accessibile
- Essere consapevoli delle possibilità per le persone sorde di lavorare nel campo del turismo
- Avere conoscenze sulle buone pratiche nel turismo accessibile
- Impara le basi del vocabolario turistico

Scopo della lezione

Durata: +/- 2h

Metodologia: Essendo più una presentazione delle possibilità, il corso assumerà la forma di un corso classico. Tuttavia, la parte del vocabolario sarà organizzata come un gioco di ruolo per dare un lato didattico al corso.

Partecipanti: persone DHH che vogliono intraprendere una carriera turistica

Luogo: La lezione dovrebbe essere svolta in un'aula, quindi sono necessarie anche sedie e banchi per i partecipanti (per la prima parte), la seconda potrebbe essere tenuta all'aperto.

Formatore: poiché questo corso è organizzato per persone DHH, abbiamo anche bisogno di interpreti o educatori che sappiano usare la lingua dei segni per essere sicuri che possano capire la presentazione e prendere parte alle discussioni.

Numero suggerito di partecipanti

Questo corso è organizzato come un workshop. Pertanto, il corso non deve avere un numero massimo di partecipanti, ma riteniamo che potrebbe essere utile creare piccoli gruppi per consentire il gioco di ruolo. Il numero rilevante di partecipanti che suggeriamo per questi piccoli gruppi è compreso tra 10 e 15.

Modalità di selezione dei partecipanti

Il profilo dei partecipanti è costituito da persone DHH interessate a lavorare nel campo del turismo, quindi un buon modo per trovare questo tipo di profili è guardare le associazioni di persone DHH.

Descrizione delle attività

Questo corso sarà organizzato in due parti principali:

- Una parte "teorica" (non c'è bisogno di piccoli gruppi)
- Una parte "didattica" (necessità di piccoli gruppi)

La prima parte conterrà diverse attività come segue:

- **Presentazione delle principali carriere in ambito turistico (+/- 20 minuti)**

La presentazione inizia con le diverse possibilità per le persone che vogliono lavorare nel campo del turismo. Le informazioni possono essere trovate nella guida all'apprendimento IO2.

- **Presentazione delle diverse iniziative per rendere il turismo accessibile alle persone DHH (+/- 20 minuti)**

La presentazione segue con una presentazione delle iniziative di turismo accessibile raccolte nella guida all'apprendimento IO2 (capitolo 3). Questa presentazione consentirà la discussione dei partecipanti nell'ultima parte di questa lezione.

- **Discussione su queste iniziative e sulla loro esperienza di turista (+/- 30 minuti)**

Questa discussione consentirà ai partecipanti di discutere le proprie esperienze come turisti e se sono state progettate per essere accessibili alle persone DHH.

La seconda parte conterrà diverse attività come segue:

- **Presentazione di dialoghi di esempio nel campo del turismo (+/- 20 minuti)**

Questo presenta dialoghi tradizionali nella situazione del turismo come "in hotel", "al ristorante", ecc. Questi dialoghi possono essere trovati nel capitolo 4 della guida all'apprendimento IO2.

- **Gioco di ruolo con i dialoghi in segni internazionali (+/- 30 minuti)**

Con tutte le informazioni presentate sopra, vengono creati giochi di ruolo per utilizzare i segni dell'alfabeto nelle situazioni turistiche. Saranno formati gruppi di due per questa attività.

Materiali specifici necessari per implementare ogni attività

La lezione si basa sul materiale sviluppato nella guida all'apprendimento IO2 e nella guida alla formazione IO3. Poiché questa prima parte di questa lezione è una presentazione, il materiale necessario è un laptop, uno schermo e una presentazione PowerPoint. La lezione dovrebbe essere svolta in un'aula, quindi c'è anche bisogno di sedie e banchi per i partecipanti.

LEZIONE 5: Dimmi il tuo nome!

Obiettivi della lezione

Dopo aver appreso l'alfabeto dei Segni Internazionali, gli obiettivi di questa lezione sono:

- Determinare la posizione corretta per comunicare di fronte a qualcuno
- Impara a comunicare i nomi propri
- Leggere un nome proprio firmato dalla persona con cui stai parlando

Scopo della lezione

Lo scopo principale di questa lezione è consentire agli studenti di apprendere l'alfabeto dei segni internazionali e la costruzione di nomi propri attraverso attività divertenti.

Durata: +/- 45 minuti

Metodologia: Apprendimento basato sul gioco

Partecipanti: Giovani o professionisti che già lavorano o vogliono lavorare nel turismo.

Luogo: qualsiasi. Può essere svolto in un'aula o in un luogo all'interno di un edificio adatto ai partecipanti.

Formatore: interprete di lingua dei segni internazionale (o locale).

Numero suggerito di partecipanti

Minimo 2, massimo 20

Modalità di selezione dei partecipanti

La selezione dei partecipanti avverrà secondo le seguenti fasi:

Formatori giovanili che desiderano migliorare le proprie conoscenze e competenze nel turismo accessibile.

Studenti di scuole professionali e università nel campo del turismo.

Giovani o professionisti che lavorano o desiderano lavorare in aziende legate a questo settore (es. trasporti, hotel, ristoranti, ecc.).

Rappresentanti del turismo accessibile per i non udenti. Chiunque voglia imparare l'alfabeto e come si scrive per presentarsi a una persona sorda o con problemi di udito.

Descrizione delle attività

- Introduzione di benvenuto (+/- 5 minuti)

Il formatore accoglie i tirocinanti oralmente e nella lingua dei segni. Il formatore introduce il titolo, l'ambito e gli obiettivi principali della lezione. Queste informazioni vengono trascritte e proiettate anche sul suo computer. Quindi spiegherà brevemente i passaggi che seguiranno e le regole da seguire. Questo workshop dovrebbe ovviamente essere condotto in un ambiente tranquillo e i partecipanti dovrebbero fare il minor rumore possibile durante il gioco.

- Alla scoperta dell'alfabeto dei segni internazionali (+/- 10 minuti)

Nel mondo della lingua dei segni, tutte le parole hanno i propri segni da memorizzare. Per sillabare un nome proprio, i non udenti e gli ipoudenti usano l'alfabeto dattilologico, dove ogni lettera corrisponde alla forma di una mano. Ogni partecipante scriverà il proprio nome su un foglio di carta in lettere maiuscole. Con l'alfabeto stampato e distribuito dal formatore, guarderanno le corrispondenze lettera-segno di ogni lettera del loro nome e si eserciteranno a scriverlo.

- Scrivere il tuo nome (+/- 15 minuti)

Il formatore creerà delle coppie con i partecipanti alla lezione. Ogni partecipante scriverà lentamente il proprio nome al proprio partner. Quest'ultimo scriverà su un foglio di carta l'equivalenza di ciascuna lettera, che consentirà di verificare la buona comprensione del nome. Ogni coppia si eserciterà a scrivere il proprio nome a turno finché non lo fa bene. Non appena diverse coppie hanno successo, l'allenatore forma nuove coppie per continuare a praticare.

- Presentarsi (+/- 7 minuti)

Per aiutare a contestualizzare dando il proprio nome, il formatore insegnerà agli studenti a dire "Mi chiamo". Gli studenti si eserciteranno a firmare "Il mio nome è" e poi il loro nome l'uno con l'altro.

- Conclusione (+/- 7 minuti)

Il formatore riassume i risultati di apprendimento della lezione e suggerisce un compito aggiuntivo a casa. Il compito suggerito per casa è esercitarsi a scrivere i nomi delle persone intorno a loro e insegnare loro, a turno, come farlo.

I materiali specifici necessari per implementare ogni attività

Una copia dell'alfabeto dei segni internazionali stampata per ogni partecipante.
Laptop/Desktop per il formatore con il programma della lezione.

LEZIONE 6: Conosciamoci

Obiettivi della lezione

Dopo aver appreso i principi fondamentali della lingua dei segni internazionale, gli obiettivi di questa lezione sono i seguenti:

- Imparare a costruire frasi (sintassi, uso della rappresentazione dello spazio e del tempo nello spazio, l'importanza dell'espressione corporea)
- Imparare il vocabolario generale in segno internazionale
- Imparare frasi comuni in segno internazionale

Scopo della lezione

Lo scopo principale di questa lezione è consentire agli studenti di apprendere il vocabolario e le frasi comuni con i segni internazionali attraverso attività divertenti.

Durata: +/- 45 minuti

Metodologia: Apprendimento basato sul gioco

Partecipanti: Giovani o professionisti che già lavorano o vogliono lavorare nel turismo.

Luogo: qualsiasi stanza. Può essere svolto in un'aula o in un luogo all'interno di un edificio adatto ai partecipanti.

Formatore: interprete di lingua dei segni internazionale (o locale).

Numero suggerito di partecipanti

Minimo 2, massimo 20

How the participants will be selected

La selezione dei partecipanti avverrà secondo le seguenti fasi:

Formatori giovanili che desiderano migliorare le proprie conoscenze e competenze nel turismo accessibile.

Studenti di scuole professionali e università nel campo del turismo.

Giovani o professionisti che lavorano o desiderano lavorare in aziende legate a questo settore (es. trasporti, hotel, ristoranti, ecc.).

Rappresentanti del turismo accessibile per i non udenti. Chiunque voglia imparare l'alfabeto e come si scrive per presentarsi a una persona sorda o con problemi di udito.

Descrizione delle attività

- Accoglienza - introduzione (+/- 5 minuti)

Il formatore accoglie i tirocinanti oralmente e nella lingua dei segni. Il formatore introduce il titolo, l'ambito e gli obiettivi principali della lezione. Anche queste informazioni vengono trascritte e proiettate sul suo computer. Quindi spiegherà brevemente i passaggi e le regole da seguire. Questo workshop dovrebbe ovviamente essere condotto in un ambiente tranquillo e ai partecipanti non è permesso parlare o emettere suoni in generale durante il gioco. Inoltre, non devono mostrare il video ricevuto agli altri partecipanti.

- Alla scoperta degli argomenti (+/- 5 minuti)

Il formatore comporrà gruppi di 4 studenti. Ogni gruppo tratterà un argomento secondario (da dove viene una persona; come sta; ecc.) dell'argomento principale. Il formatore invierà agli studenti una selezione di video TOURFRIEND (relativi all'argomento della lezione). Questi video sono disponibili su YouTube nell'account del progetto. Ogni studente riceverà il link di un video. Attenzione: nessun partecipante deve mostrare il video che ha ricevuto.

- Interpretazione dei video (+/- 15 minuti)

I partecipanti dovranno interpretare (firmare) il video ricevuto e trovare la propria coppia nel proprio gruppo. Per esempio:

"- Come va?

- lo sto bene, grazie."

A seconda del livello di ogni partecipante, la pratica del segno può essere più difficile e richiedere più tempo. I partecipanti dovrebbero esercitarsi a firmare la frase più volte prima di chiudere i computer e cercare la coppia.

- Fondare la tua coppia (+/- 5 minuti)

Se una coppia partecipante pensa di aver trovato la propria coppia, alza la mano e chiede al formatore di verificare che l'abbinamento sia corretto.

- Alla scoperta di un altro argomento (+/- 10 minuti)

Il formatore invierà nuovi collegamenti video a ciascun gruppo che dovrà ritrovare la propria coppia. A seconda del tempo assegnato alla lezione, questa può continuare per diversi turni.

- Interpretazione di parole e frasi di base (+/- 5 minuti)

Dopo questo gioco, il formatore interpreterà alcune parole o frasi di base su altre situazioni di appuntamenti. Durante questo periodo, il formatore può anche spiegare ulteriormente la struttura della frase o le ragioni del movimento nel vocabolario. È inoltre in grado di segnalare eventuali questioni importanti relative alla corretta interpretazione delle frasi.

- **Conclusione (+/- 5 minuti)**

Il formatore riassume i risultati di apprendimento della lezione e suggerisce un compito aggiuntivo a casa. Il compito a casa suggerito è quello di guardare tutti i video su "Rompighiaccio" realizzati da TOURFRIEND e imparare a interpretarli!

Materiali specifici necessari per implementare ogni attività

Smartphone o tablet per i partecipanti.

Link al canale YouTube del progetto TOURFRIEND e connessione Internet.

Laptop/Desktop per il formatore con il programma della lezione.

LEZIONE 7: "Sii il mio compagno di viaggio!"

Obiettivi della lezione

Dopo aver imparato a costruire frasi, gli obiettivi di questa lezione sono:

- Imparare il vocabolario sul turismo
- Applicare questo vocabolario ai segni internazionali
- Capire come formulare frasi di base riguardanti il settore e le attività turistiche

Scopo della lezione

Lo scopo principale della lezione è che i partecipanti imparino il vocabolario di base e le frasi per il turismo attraverso attività basate sul gioco.

Durata: +/- 1h

Metodologia: Apprendimento basato sul gioco

Partecipanti: Giovani o professionisti che già lavorano o vogliono lavorare nel turismo

Luogo: può essere implementato in un'aula o in un luogo all'interno di un edificio adatto ai partecipanti

Formatore: interprete di lingua dei segni internazionale (o locale)

Numero suggerito di partecipanti

Minimo 2, massimo 20

Come verranno selezionati i partecipanti

La selezione dei partecipanti avverrà attraverso le seguenti fasi:

- Comunicazione con scuole e università del turismo, aziende del settore turistico (es. hotel, trasporti, ristoranti, etc) per la presentazione della lezione
 - Modulo aperto (digitale o fisico) per l'iscrizione alla lezione di giovani o professionisti che già lavorano o vogliono lavorare nel campo del turismo
 - Sviluppo di gruppi di partecipanti di circa 10-20 tirocinanti in base al loro background.
- Si propone ai giovani (es. studenti di scuole o università del settore turistico) di appartenere a un gruppo diverso da professionisti già operanti nel settore.
- Non ci sono prerequisiti per i partecipanti (non è necessario avere precedenti esperienze).

La descrizione delle attività

-Accoglienza - introduzione (+/- 5 minuti)

Il formatore accoglie i corsisti nella lingua dei segni e presenta loro gli obiettivi principali della lezione oralmente (e proiettati su uno schermo da un laptop).

-Distribuzione tessere (+/- 5 minuti)

Il formatore chiede ai partecipanti di formare 2 linee una parallela all'altra. Se c'è un partecipante in più, sarà all'inizio di entrambe le linee. I partecipanti dovrebbero guardare da un lato della stanza mentre la prima persona in ogni riga dovrebbe guardare dall'altro lato (se c'è una persona in più sarà l'unica a guardare dall'altra parte). Il trainer consegna alle prime 2 persone di ogni linea le carte con i diversi luoghi turistici (ad es. ristorante, hotel, ecc.) dal gioco tourfriend (in segni internazionali o lingua dei segni locale). Se la prima persona è una (persona in più), il formatore dà lui/lei 2 carte per darle a ciascuna riga dopo aver ottenuto la prima risposta corretta nel gioco.

-Inizio del gioco (+/- 10 minuti)

Il trainer spiega ai partecipanti le regole del gioco. Dice che all'inizio la prima persona in ogni linea colpirà la persona successiva nella linea. Tornerà da lui/lei in modo che si vedano. Quindi la prima persona imiterà una parola delle parole nella carta in base all'immagine che vede mentre l'altra dovrebbe cercare di capire la parola e gridarla guardando l'interpretazione e la carta. Quando ciò accade (correttamente) la 1a persona darà la carta alla 2a persona e lei/lui colpirà la persona successiva nella fila e darà una delle 2 carte. Selezionerà anche un'altra parola da imitare mentre l'altra persona cercherà di capirla in base alla carta.

-Fine del gioco (+/- 10 minuti)

Il gioco continuerà così finché tutti i partecipanti non avranno interpretato una parola. Il gruppo che vince la partita è quello che finirà per primo. In base al tempo l'allenatore può chiedere ai partecipanti di giocare ancora 1-2 volte.

-Alcune parole da tradurre (+/- 5 minuti)

Dopo questo gioco il formatore interpreterà alcune parole (tra quelle sulla carta) e dovrà prima riconoscere cosa sta interpretando senza guardare la carta. Questo valuterà le conoscenze acquisite dai partecipanti.

-Alcune frasi principali (+/- 10 minuti)

Seguirà un metodo più strutturato per far apprendere ai partecipanti 10 frasi principali: Come faccio ad arrivare a.... (es. l'albergo)?

-Dov'è il....(es. bagno)?

-Vai dritto

-giri a sinistra/destra

-Dopo X strade

-Poi...

-È alle (es.10:00)

-Quanto costa?

-Costa ad es. 10 euro

-Il formatore può interpretare le frasi o mostrare ai partecipanti alcuni video del progetto Tourfriend.

-Gioco al gioco da tavolo (+/- 10 minuti)

Il formatore chiederà ai partecipanti di formare 2 squadre e di giocare al gioco da tavolo di Tourfriend. Non è necessario per finire il gioco. Questo è più per la loro pratica.

-Conclusione (+/ 5 minuti)

Il formatore riassume i risultati dell'apprendimento della lezione e assegna del lavoro extra per la casa. Il lavoro proposto per la casa è giocare con un amico!

I materiali specifici necessari per implementare ogni attività

-File stampati del gioco da tavolo di Tourfriend

-4 copie delle carte con le immagini di interpretazione del gioco (soprattutto quelle con le parole dei luoghi turistici)

-laptop per mostrare i video sviluppati nel progetto tourfriend con le 10 frasi principali (se necessario).

LEZIONE 8: "Soggiorno felice e sicuro!"

Obiettivi della lezione

Gli obiettivi di questa lezione sono:

- Impara il vocabolario di base per l'utilizzo in un hotel
- Applica questo vocabolario ai segni internazionali
- Capire come formulare frasi di base riguardanti situazioni alberghiere

Scopo della lezione

Lo scopo principale della lezione è che i partecipanti imparino il vocabolario di base e le frasi da utilizzare in situazioni alberghiere attraverso attività basate sul gioco.

Durata: 45min

Metodologia: Apprendimento basato sul gioco

Partecipanti: Giovani o professionisti che già lavorano o vogliono lavorare nel turismo

Luogo: può essere implementato in un'aula o in un luogo all'interno di un edificio adatto ai partecipanti

Formatore: interprete di lingua dei segni internazionale (o locale)

Numero suggerito di partecipanti

Minimo 2, massimo 20

Modalità di selezione dei partecipanti

La selezione dei partecipanti avverrà attraverso le seguenti fasi:

1. Comunicazione con scuole e università del turismo, aziende del settore turistico (es. hotel, trasporti, ristoranti, etc) per la presentazione della lezione
2. Modulo aperto (digitale o fisico) per l'iscrizione alla lezione di giovani o professionisti che già lavorano o vogliono lavorare nel campo del turismo
3. Sviluppo di gruppi di partecipanti di circa 10-20 tirocinanti in base al loro background. Si propone ai giovani (es. studenti di scuole o università del settore turistico) di appartenere a un gruppo diverso da professionisti già operanti nel settore.
4. Ai partecipanti è importante conoscere alcuni segni di base per poter partecipare (è meglio aver partecipato alle lezioni precedenti di questa guida).

La descrizione delle attività

-Accoglienza - introduzione (+/- 5 minuti)

Il formatore accoglie i corsisti nella lingua dei segni e presenta loro gli obiettivi principali della lezione oralmente (e scritti proiettati su uno schermo da un laptop)

-Guardare i video (+/- 5 minuti)

Il formatore invia ai tirocinanti un'e-mail (o in un'applicazione di messaggistica) un collegamento. Questo collegamento è lo stesso ogni 2 partecipanti. Se c'è una persona in più ci sarà un collegamento condiviso con 3 persone (eccezione). Ogni collegamento mostra video con frasi interpretate in segni internazionali (o lingua dei segni locale) su situazioni "hotel".

-Inizio del gioco (+/- 15 minuti)

Il formatore spiega ai partecipanti le regole del gioco che giocheranno. Dice che nessun partecipante deve mostrare all'altro il video che ha ricevuto. Tutti i partecipanti dovranno interpretare (mimare) il video agli altri partecipanti e cercare di trovare ogni coppia, il che significa il partecipante che ha lo stesso video.

Nota: tutti i partecipanti lo fanno contemporaneamente, non uno per uno. Sono liberi di viaggiare per l'aula e parlare attraverso i segni in qualsiasi altro partecipante. I partecipanti non possono parlare o emettere suoni in generale durante il gioco. Né per mostrare il video che hanno ricevuto agli altri partecipanti. Se una coppia di partecipanti pensa di essersi trovata deve alzare entrambe le mani e il formatore deve verificare che sia corretto. Questa coppia vince 5 punti. La seconda squadra 4, poi 3, poi 2 e infine la quinta squadra 1.

Il formatore può inviare nuovi collegamenti ai partecipanti dopo che la maggior parte delle coppie (o almeno le prime 5) si sono trovate. Questo può continuare per un numero qualsiasi di turni (verificare il tempo disponibile per l'intera lezione). Vince la persona o le persone che hanno più punti.

-Traduzione di alcune frasi (+/- 10 minuti)

Dopo questo gioco l'allenatore interpreterà alcune parole o frasi di base sulle situazioni dell'hotel. Durante questo periodo il formatore può anche spiegare di più sulla struttura delle frasi o sui motivi di un movimento nel vocabolario. Può inoltre segnalare eventuali questioni importanti relative alla corretta interpretazione delle frasi.

-Conclusione (+/- 5 minuti)

Il formatore riassume i risultati dell'apprendimento della lezione e assegna del lavoro extra per la casa. Il lavoro proposto per la casa è guardare tutti i video sulle situazioni alberghiere e imparare a interpretarli!

I materiali specifici necessari per implementare ogni attività

- Link per il canale youtube di Tourfriend (e nello specifico la sezione hotel)
- Smartphone o tablet per i partecipanti
- Computer portatile per il formatore
- connessione internet

25

LEZIONE 9: "Viaggiatore felice!"

Obiettivi della lezione

Gli obiettivi di questa lezione sono:

- Imparare il vocabolario di base per l'utilizzo nei trasporti
- Applicare questo vocabolario ai segni internazionali (o nella lingua dei segni locale)
- Capire come formulare frasi di base riguardanti il trasporto

Scopo della lezione

Lo scopo principale della lezione è che i partecipanti imparino il vocabolario di base e le frasi da utilizzare nei trasporti attraverso attività basate sul gioco.

Durata: 45min

Metodologia: Apprendimento basato sul gioco

Partecipanti: Giovani o professionisti che già lavorano o vogliono lavorare nel turismo

Luogo: può essere implementato in un'aula o in un luogo all'interno di un edificio adatto ai partecipanti

Formatore: interprete di lingua dei segni internazionale (o nazionale)

Numero suggerito di partecipanti

Minimo 2, massimo 20

Modalità di selezione dei partecipanti

La selezione dei partecipanti avverrà attraverso le seguenti fasi:

Comunicazione con scuole e università del turismo, aziende del settore turistico (es. hotel, trasporti, ristoranti, etc) per la presentazione della lezione

Modulo aperto (digitale o fisico) per l'iscrizione alla lezione di giovani o professionisti che già lavorano o vogliono lavorare nel campo del turismo

Sviluppo di gruppi di partecipanti di circa 10-20 tirocinanti in base al proprio profilo. Si propone ai giovani (es. studenti di scuole o università del settore turistico) di appartenere a un gruppo diverso da quello dei professionisti già operanti nel settore.

Descrizione delle attività

-Accoglienza - introduzione (+/- 5 minuti)

Il formatore accoglie i corsisti nella lingua dei segni e presenta loro gli obiettivi principali della lezione oralmente (e scritti proiettati su uno schermo da un laptop)

-Scoprire l'applicazione (+/- 7 minuti)

L'allenatore chiede ai partecipanti di formare le coppie e di scaricare l'applicazione digitale del gioco Tourfriend in uno dei loro telefoni cellulari (non in entrambi, giocheranno solo con uno). Se c'è una persona in più, questa può essere aggiunta a una squadra e formare un gruppo di 3. Il formatore chiede inoltre ai partecipanti di selezionare le impostazioni corrette in base alla loro lingua locale e alla lingua dei segni che stanno imparando. Infine chiede ai partecipanti di saltare le prime schermate, quando si raggiunge la schermata con le diverse località di scegliere uno dei seguenti "Taxi", "Stazione", "Aeroporto" e poi saltare le schermate con le indicazioni stradali etc (dando la risposta corretta o fare clic su Avanti senza interpretare nulla) e raggiungere il punto delle finestre di dialogo extra.

-Inizio del gioco (+/- 15 minuti)

Il trainer spiega ai partecipanti le regole del gioco. Dice che una persona della coppia interpreterà il turista e l'altro il compagno di viaggio. Quindi uno dovrà interpretare, in base ai video sullo schermo del cellulare, una frase e l'altro dovrà scegliere cosa ha detto. Quindi, se è corretto, dovrà interpretare una risposta pertinente e l'altra persona dovrà capire.

Il gioco continuerà così finché tutte le coppie non avranno concluso correttamente un dialogo. Se a un certo punto perdono traccia, devono scegliere un altro posto tra le 3 scelte ("Taxi", "Stazione", "Aeroporto") e provare un nuovo dialogo. Se una coppia ha "vinto" prima delle altre può continuare con un nuovo dialogo e mantenere il punteggio. Alla fine vince la squadra con più punti.

Nota: lo stesso può essere fatto con i video sviluppati nel progetto Tourfriend nel canale Youtube del progetto. Potrebbe essere più facile per i partecipanti che hanno già YouTube nei loro laptop, PC o smartphone. In questo caso il formatore dovrà indicare la sezione con i dialoghi di trasporto e il vocabolario. L'unico punto in più in caso di utilizzo del gioco Tourfriend è che alla fine ci sarà un punteggio.

-Traduzione di frasi extra (+/- 15 minuti)

Dopo questo gioco il formatore interpreterà alcune parole o frasi e i partecipanti dovranno prima riconoscere cosa sta interpretando senza guardare i video/gioco. Durante questo periodo il formatore può anche spiegare di più sulla struttura delle frasi o sui motivi di un movimento nel vocabolario. Può inoltre segnalare eventuali questioni importanti relative alla corretta interpretazione delle frasi.

-Conclusione (+/- 5 minuti)

Il formatore riassume i risultati dell'apprendimento della lezione e assegna del lavoro extra per la casa. Il lavoro proposto per la casa è fare lo stesso esercizio come il gioco in classe con un amico!

Materiali specifici necessari per implementare ogni attività

- Link dell'app di gioco digitale di Tourfriend
- Link per il canale youtube di Tourfriend (e nello specifico la sezione trasporti)
- Smartphone, tablet, portatile o PC
- connessione internet

LEZIONE 10: "Prenota il tuo hotel!"

Obiettivi della lezione

Gli obiettivi di questa lezione sono:

- Imparare le basi del vocabolario turistico per quanto riguarda le situazioni degli uffici di prenotazione
- Comprendere l'alfabeto dei segni internazionali
- Usare questo alfabeto per costruire frasi e dialoghi per creare un laboratorio di giochi di ruolo

Scopo della lezione

Lo scopo principale della lezione è che i partecipanti imparino il vocabolario di base e le frasi da utilizzare nella prenotazione di un hotel attraverso attività basate sul gioco.

Durata: 45min

Metodologia: Apprendimento basato sul gioco

Partecipanti: Giovani o professionisti che già lavorano o vogliono lavorare nel turismo

Luogo: qualsiasi stanza, preferibilmente un'area chiusa

Formatore: interprete di lingua dei segni internazionale (o locale)

Numero suggerito di partecipanti

Minimo 2, massimo 24

Modalità di selezione dei partecipanti

La selezione dei partecipanti avverrà attraverso i seguenti passaggi:

1. Eventuali formatori giovanili per migliorare le proprie competenze in termini di turismo accessibile delle persone sorde
2. Giovani o professionisti che già lavorano o vogliono lavorare nel campo del turismo
3. Mentori e ambasciatori del turismo accessibile per le persone sorde
4. Studenti di scuole o università di formazione professionale nel campo del turismo
5. È importante che i partecipanti conoscano alcuni segni di base per poter partecipare (è meglio aver partecipato alle precedenti lezioni 5, 6, 7 di questa guida)

Descrizione delle attività

-Accoglienza - introduzione (+/- 5 minuti)

Il formatore accoglie i corsisti nella lingua dei segni e presenta loro il titolo, l'ambito, gli obiettivi principali della lezione oralmente (e scritto - sulla base degli obiettivi sopra menzionati o alterati). Può confrontarli con le lezioni precedenti della guida (se fatte in precedenza). Spiega oralmente i passaggi da intraprendere e le regole che includono: I partecipanti non possono parlare o emettere suoni in generale durante il gioco. Né per mostrare il video che hanno ricevuto agli altri partecipanti.

-Guardare i video (+/- 5 minuti)

Il formatore invia ai partecipanti un link con la selezione di video rilevanti creati tramite TOUFRIEND e caricati su Youtube, riguardanti la prenotazione in segno internazionale se non è coperto dalle lezioni precedenti o dalla lingua dei segni locale. Questo collegamento è lo stesso per ogni 3 partecipanti per oltre 21 partecipanti o lo stesso per ogni 2 partecipanti se meno di 20 persone. Potrebbe anche dipendere dal livello di Linguaggio dei Segni dei partecipanti: più è alto, meno persone condividono lo stesso collegamento, minore è la conoscenza, più partecipanti condividono lo stesso collegamento.

-Inizio del gioco (+/- 15 minuti)

Le regole sono che nessuno dei partecipanti deve mostrare all'altro il video che ha ricevuto. Tutti i partecipanti dovranno interpretare (mimare) il video agli altri partecipanti e cercare di trovare la loro coppia (uno che fa la stessa firma)/il partecipante che ha lo stesso video. A seconda del livello dei partecipanti, potrebbero aver bisogno di un po' di tempo per esercitarsi con il segno, quindi chiudere i dispositivi e andare in giro a segnare e cercare di trovare la loro corrispondenza.

Nota: tutti i partecipanti lo fanno contemporaneamente, non uno per uno. Sono liberi di girare per l'aula e segnare con qualsiasi altro partecipante.

Se una coppia di partecipanti crede di aver trovato l'altro/i che segnano lo stesso, devono alzare entrambe le mani e il formatore deve verificare che ciò sia corretto. La prima coppia/triade vince 5 punti. La seconda 4, poi 3, poi 2 e infine la quinta squadra 1, se ci sono più squadre, ricevono anche 0,5 punti quando si accoppiano.

-Continuazione del gioco (+/- 15 minuti)

Il formatore può inviare nuovi collegamenti ai partecipanti dopo che la maggior parte delle coppie (o almeno le prime 5) si sono trovate. Questo può continuare per un numero qualsiasi di turni (verificare il tempo disponibile per l'intera lezione). Vince la persona o le persone che hanno più punti.

-Traduzione di parole di base (+/- 10 minuti)

Dopo questo gioco l'allenatore interpreterà alcune parole o frasi di base su altre situazioni di prenotazione. Durante questo periodo il formatore può anche spiegare di più sulla struttura delle frasi o sui motivi di un movimento nel vocabolario. Può inoltre segnalare eventuali questioni importanti relative alla corretta interpretazione delle frasi.

-Conclusione (+/- 5 minuti)

Il formatore riassume i risultati dell'apprendimento della lezione e assegna del lavoro extra per la casa. Il lavoro proposto per casa è guardare tutti i video sulle situazioni di prenotazione e imparare a interpretarli!

Materiali specifici necessari per implementare ogni attività

- Link per il canale youtube di Tourfriend (e nello specifico la sezione booking)
- Smartphone o tablet
- Portatile/PC per il trainer
- Connessione internet

LEZIONE 11: "Ordinare al ristorante!"

Obiettivi della lezione

Gli obiettivi di questa lezione sono:

- Imparare le basi del vocabolario turistico per quanto riguarda le situazioni dei ristoranti
- Applicare questo vocabolario ai segni internazionali (o nella lingua dei segni locale)
- Capire come formulare frasi di base riguardanti il trasporto

Scopo della lezione

Lo scopo principale della lezione è che i partecipanti imparino il vocabolario di base e le frasi da utilizzare in un ristorante attraverso attività basate su giochi digitali.

Durata: 45min

Metodologia: apprendimento digitale basato sul gioco

Partecipanti: Giovani o professionisti che già lavorano o vogliono lavorare nel turismo

Luogo: può essere implementato in qualsiasi stanza che non abbia grandi distrazioni esterne come il rumore. Preferibilmente una stanza con desktop/laptop

Formatore: interprete di lingua dei segni internazionale (o locale)

Numero suggerito di partecipanti

Minimo 2, massimo 20

Modalità di selezione dei partecipanti

La selezione dei partecipanti avverrà attraverso i seguenti criteri/passaggi:

1. Qualsiasi formatore giovanile per migliorare le proprie competenze in termini di turismo accessibile delle persone sorde
2. Giovani o professionisti che già lavorano o vogliono lavorare nel campo del turismo
3. Mentori e ambasciatori del turismo accessibile per le persone sorde
4. Studenti di scuole di formazione professionale o livello di istruzione superiore nel campo del turismo
5. È importante che i partecipanti conoscano alcuni segni di base per poter partecipare (è meglio aver partecipato alle precedenti lezioni 5, 6, 7 di questa guida)

Descrizione delle attività

-Accoglienza - introduzione (+/- 5 minuti)

Il formatore accoglie i corsisti nella lingua dei segni e presenta loro gli obiettivi principali della lezione oralmente (e scritti proiettati su uno schermo da un laptop)

-Download dell'applicazione (+/- 5 minuti)

Il trainer chiede ai partecipanti di andare in coppia e scaricare l'applicazione digitale del gioco Tourfriend in uno dei loro telefoni cellulari. Se c'è una persona in più, questa può essere aggiunta a una squadra e formare un gruppo di 3. Il formatore chiede inoltre ai partecipanti di selezionare le impostazioni corrette in base alla loro lingua locale e alla lingua dei segni che stanno imparando. Infine chiede ai partecipanti di saltare le prime schermate, saltare le schermate con le indicazioni etc (dando la risposta corretta o cliccando avanti senza interpretare nulla) e arrivare al punto dei dialoghi sui "ristoranti".

-Inizio del gioco (+/- 15 minuti)

Il trainer spiega ai partecipanti le regole del gioco. Dice che una persona della coppia interpreterà il turista DHH e l'altro il Tourfriend. Quindi, uno dovrà firmare in base ai video sullo schermo del cellulare una frase e l'altro dovrà scegliere cosa ha detto. Quindi se è corretto dovrà firmare una risposta pertinente e l'altra persona cercherà di capire.

Il gioco continuerà così finché tutte le coppie non avranno concluso correttamente un dialogo. Se a un certo punto perdono traccia, possono provare un nuovo dialogo dalla stessa sezione. Se una coppia ha "vinto" prima delle altre può continuare con un nuovo dialogo e mantenere il punteggio. Alla fine vince la squadra con più punti.

Nota: lo stesso può essere fatto con i video sviluppati nel progetto Tourfriend nel canale Youtube del progetto. Potrebbe essere più facile per i partecipanti che hanno già YouTube nei propri laptop, PC o smartphone. In questo caso il formatore dovrà indicare la sezione con i dialoghi e il vocabolario "ristorante". L'unico punto in più in caso di utilizzo del gioco tourfriend è che alla fine verrà stabilito un punteggio.

-Traduzione di alcune frasi principali (+/- 15 minuti)

Dopo questo gioco il trainer interpreterà alcune parole o frasi e i partecipanti dovranno prima riconoscere cosa sta firmando senza guardare i video/gioco. Durante questo periodo il formatore può anche spiegare di più sulla struttura delle frasi o sui motivi di un movimento nel vocabolario. Può anche segnalare eventuali questioni importanti relative alla corretta interpretazione delle frasi in sé o alle regole generali relative al segnare.

-Conclusione (+/- 5 minuti)

Il formatore riassume i risultati dell'apprendimento della lezione e assegna del lavoro extra per la casa. Il lavoro proposto per la casa è fare lo stesso esercizio come il gioco in classe con un amico!

Materiali specifici necessari per implementare ogni attività

- Link dell'app di gioco digitale di Tourfriend
- Link al canale Youtube di Tourfriend (e nello specifico la sezione ristoranti)
- Smartphone o tablet per ogni gruppo o laptop o pc.
- Connessione internet

LEZIONE 12: "Andiamo a fare un giro!"

Obiettivi della lezione

Gli obiettivi di questa lezione sono:

- Imparare le basi del vocabolario turistico per quanto riguarda le situazioni turistiche
- Comprendere l'alfabeto dei segni internazionali
- Usare questo alfabeto per costruire frasi e dialoghi per creare un laboratorio di giochi di ruolo

Scopo della lezione

Lo scopo principale della lezione è che i partecipanti imparino il vocabolario di base e le frasi da utilizzare nelle attività di esplorazione attraverso il gioco.

Durata: 1h

Metodologia: Apprendimento basato sul gioco

Partecipanti: Giovani o professionisti che già lavorano o vogliono lavorare nel turismo

Luogo: aula

Formatore: interprete di lingua dei segni internazionale (o locale)

Numero suggerito di partecipanti

Minimo 2, massimo 24

Modalità di selezione dei partecipanti

La selezione dei partecipanti avverrà attraverso i seguenti criteri/passaggi:

1. Qualsiasi formatore giovanile per migliorare le proprie competenze in termini di turismo accessibile delle persone sorde
2. Giovani o professionisti che già lavorano o vogliono lavorare nel campo del turismo
3. Mentori e ambasciatori del turismo accessibile per le persone sorde
4. Studenti di scuole di formazione professionale o livello di istruzione superiore nel campo del turismo
5. È importante che i partecipanti conoscano alcuni segni di base per poter partecipare (è meglio aver partecipato alle precedenti lezioni 5, 6, 7 di questa guida)

Descrizione delle attività

-Accoglienza - introduzione (+/- 5 minuti)

Il formatore accoglie i corsisti nella lingua dei segni e presenta loro il titolo, l'ambito, gli obiettivi principali della lezione in forma orale (e scritta - sulla base degli obiettivi sopra menzionati o alterati). Può confrontarli con le lezioni precedenti della guida (se fatte in precedenza). Spiega oralmente i passi da compiere.

-Guardare i video (+/- 20 minuti)

Il formatore divide la classe in 4-5 gruppi uguali (a seconda del numero totale di studenti). Invia a ciascuna squadra gli stessi link con una selezione di 5-10 video pertinenti creati tramite TOUFRIEND e caricati su Youtube, riguardanti visite guidate in segni internazionali/SI (a seconda del livello di familiarità degli studenti con SI, si suggerisce se sono dilettanti di inviare solo il numero minimo). Nei loro gruppi devono fare pratica con il numero X di video e assicurarsi di conoscerli tutti molto bene.

-Inizio del gioco (+/- 15 minuti)

Una volta che le squadre si sentono pronte a competere, uno dei membri della squadra va davanti alla classe e inizia a segnare. Il formatore crea un gancio per bozze nella lavagna (classica o elettronica) e sceglie ogni volta che il leader scelga una persona della sua squadra per indovinare il segno. Se la persona indovina, inizia a disegnare l'umano sulla gruccia. Quindi un'altra persona della squadra viene chiamata dal formatore fino a quando non trova quella giusta. Procedono con il resto delle frasi disegnando la stessa persona sul gancio. Lo scopo è non essere impiccato mentre si trovano tutte le frasi assegnate. Il resto delle squadre dovrebbe rimanere in silenzio o ancora meglio voltarsi le spalle quando ogni squadra sta giocando in modo da non beneficiare della pratica (questo è applicabile solo alle squadre che non hanno ancora partecipato).

-Traduzione di alcune frasi principali (+/- 10 minuti)

Dopo questo gioco il formatore interpreterà alcune parole o frasi di base su altre visite turistiche. Durante questo periodo egli può anche spiegare di più sulla struttura delle frasi o sui motivi di un movimento nel vocabolario. Può inoltre segnalare eventuali questioni importanti relative alla corretta interpretazione delle frasi.

-Conclusione (+/- 5 minuti)

Il formatore riassume i risultati dell'apprendimento della lezione e assegna del lavoro extra per la casa. Il lavoro proposto per la casa è guardare tutti i video sulle visite turistiche ed imparare a segnarli!

Materiali specifici necessari per implementare ogni attività

- Link al canale youtube di Tourfriend (e nello specifico la sezione booking)
- Smartphone i per partecipanti o tablet
- Computer portatile/PC per il formatore
- Connessione internet
- Lavagna tradizionale/elettronica
- Evidenziatori.

LEZIONE 13: Altri dialoghi principali

Obiettivi della lezione

Imparare le basi del vocabolario turistico riguardanti situazioni turistiche rilevanti, diverse da quelle relative alle lezioni precedenti (musei, negozi, ecc.)

Comprendere l'alfabeto e la lingua dei segni nazionali

Usare questo alfabeto per costruire frasi e dialoghi per creare un laboratorio di giochi di ruolo.

Scopo della lezione

Durata: +/- 60 minuti

Metodologia: presentazione magistrale e giochi di ruolo

Luogo: Al chiuso, aula

Partecipanti: giovani che lavorano o vogliono lavorare nel settore turistico

Formatore: interprete di lingua dei segni nazionale.

Numero suggerito di partecipanti

Fra 8 e 16.

Modalità di selezione dei partecipanti

La selezione dei partecipanti avverrà attraverso le seguenti fasi:

Eventuali formatori giovanili per potenziare le proprie competenze in tema di turismo accessibile delle persone sorde

Giovani o professionisti che già lavorano o vogliono lavorare nel campo del turismo

Mentori e Ambasciatori del turismo accessibile per non udenti

Studenti di scuole di formazione professionale o livello di istruzione superiore nel campo del turismo

È importante che i partecipanti conoscano alcuni segni di base per poter partecipare (è meglio aver partecipato alle precedenti lezioni 5, 6, 7 di questa guida)

Descrizione delle attività

-Accoglienza/introduzione (+/- 10 minuti)

Il formatore presenta/introduce alcuni dialoghi rilevanti, basati su IO2 e IO3. Questi dialoghi sono la base di altri dialoghi di situazioni turistiche che possiamo creare come Musei, Chiedi indicazioni, Negozi, Edifici storici, ecc.

-Creazione delle squadre (+/- 20 minuti)

Il formatore divide la squadra in coppie, assegna a ciascuna coppia un dialogo specifico e la invita ad osservare e studiare le situazioni turistiche.

-Interpretazione delle situazioni (+/- 30 minuti)

In seguito, ogni coppia dovrà realizzare il proprio dialogo nella Lingua dei Segni. Il formatore aiuterà i partecipanti durante l'intero processo ad aiutarli a usare correttamente la lingua dei segni.

Materiali specifici necessari per implementare ogni attività

- Guide IO2 e IO3 e relativi video, alfabeto della lingua dei segni nazionale,
- Smartphone/computer portatili connessi a Internet.