



Promuovere l'alta qualità, la trasformazione digitale (gamification in realtà virtuale) e la transizione ecologica nelle pratiche inclusive rivolte ai giovani con disabilità uditiva (o sordità), al fine di migliorare le loro prospettive di occupabilità

WP3.A2: Attività complementari

Accordo di sovvenzione	2023-2-EL02-KA220-YOU-000181130
Programma	Erasmus+
Acronimo del progetto	GreenSIGNS
Titolo del progetto	Promuovere l'alta qualità, la trasformazione digitale (gamification in realtà virtuale) e la transizione ecologica nelle pratiche inclusive rivolte ai giovani con disabilità uditiva (o sordità), al fine di migliorare le loro prospettive di occupabilità
Data di avvio	1/6/2024
Durata del progetto	28 mesi
Data di fine	30/09/2026

finanziato dall'Unione europea. Le opinioni e i pareri espressi sono tuttavia esclusivamente quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.

Il presente documento è stato redatto grazie alla collaborazione di tutti i partner del progetto GreenSIGNS



Co-funded by  
the European Union

Il presente documento è concesso in licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale

## Introduzione

Il presente documento fornisce il modello ufficiale per lo sviluppo delle 32 attività complementari nell'ambito del WP3 - Scenari reali per la simulazione VR e le attività complementari del progetto GreenSIGNS. Queste attività sono state concepite per integrare i casi di studio in realtà virtuale e favorire l'acquisizione di competenze ecologiche e di occupabilità tra i giovani sordi e ipoudenti (DHH).

Le attività saranno tematicamente collegate alle tre professioni ambientali principali presentate nelle simulazioni VR, distribuite come segue:

- 11 attività per la Conservazione Ambientale
- 11 attività per il Riciclaggio-Artigianato
- 10 attività per l'Ecoturismo

Ogni attività dovrebbe essere online o offline, accessibile, pratica e inclusiva, adatta all'uso da parte delle organizzazioni giovanili che lavorano con studenti sordi o ipoudenti. Il presente documento garantisce la coerenza tra tutti i contributi dei partner e funge da guida per la progettazione di esperienze di apprendimento significative e coinvolgenti.



Co-funded by  
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni e i punti di vista espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



## Tutela dell'ambiente - 11 attività complementari

### 1. Titolo dell'attività: **Identificare le specie invasive (Autore: Emphasys Centre)**

<b>Descrizione</b>	Ai partecipanti verrà fornita una serie di immagini che ritraggono varie specie vegetali e animali. Il loro compito sarà quello di individuare quali specie sono invasive in ciascuno dei paesi partner – Italia, Grecia, Cipro e Romania – e discutere delle potenziali minacce che tali specie invasive rappresentano per la biodiversità e gli ecosistemi locali.
<b>Finalità / Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere le specie invasive più diffuse nei diversi paesi</li> <li>• Comprendere l'impatto ecologico delle specie invasive sugli habitat autoctoni</li> <li>• Sensibilizzare sulle sfide legate alla conservazione della biodiversità</li> </ul>
<b>Argomenti / Competenze trattate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Biodiversità e salute degli ecosistemi</li> <li>• Identificazione delle specie invasive</li> <li>• Monitoraggio ambientale e sensibilizzazione</li> </ul>
<b>Gruppi target</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani sordi o ipoudenti (DHH), studenti di età compresa tra i 14 e i 30 anni</li> <li>• Può essere adattato anche per laboratori rivolti al pubblico in generale</li> </ul>
<b>Durata</b>	30 minuti
<b>Sede</b>	Any indoor or outdoor Qualsiasi spazio al chiuso o all'aperto: aule, laboratori, sale di formazione, parchi, ecc. È possibile svolgere l'attività anche online tramite PDF modificabili, Google Form o Slides.
<b>Struttura / Attrezzature</b>	Fotografie cartacee o digitali di specie provenienti dall'Italia, dalla Grecia, da Cipro e dalla Romania <a href="#">GREENSIGNS - Activity 1 Annex - A4</a>

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni e i punti di vista espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



## 1. Titolo dell'attività: Identificare le specie invasive (Autore: Emphasys Centre)

<p><b>Istruzioni</b></p>	<p><b>Preparazione (a cura del facilitatore):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selezionare o utilizzare delle schede illustrate già pronte (incluse nell'allegato) raffiguranti specie invasive.</li> <li>• Creare o utilizzare una tabella o un foglio di lavoro già compilato con i nomi delle specie e i paesi.</li> <li>• Assicurarsi che gli studenti abbiano accesso al foglio di lavoro (in formato digitale o cartaceo).</li> </ul> <p><b>Istruzioni per gli studenti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservate l'immagine di ciascuna specie.</li> <li>• Decidete se la specie è invasiva o autoctona.</li> <li>• Abbinare le specie invasive al paese o ai paesi in cui sono considerate invasive. Potete scegliere di lavorare solo su un paese.</li> <li>• È possibile consentire una discussione di gruppo o risposte individuali.</li> </ul> <p><b>Variazioni opzionali:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare come sfida a tempo.</li> <li>• Includere specie "bonus" che sono invasive in un paese ma autoctone in un altro per stimolare una riflessione più approfondita.</li> </ul> <p><b>Discussione di riepilogo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perché queste specie sono invasive?</li> <li>• Che impatto hanno sull'ecosistema?</li> </ul> <p>Quali misure si possono adottare per prevenire o gestire le invasioni?</p>
<p><b>Risorse suggerite</b></p>	<p><a href="https://environment.ec.europa.eu/topics/nature-and-biodiversity/invasive-alien-species_en">https://environment.ec.europa.eu/topics/nature-and-biodiversity/invasive-alien-species_en</a>  <a href="https://alien.jrc.ec.europa.eu/easin/Catalogue">https://alien.jrc.ec.europa.eu/easin/Catalogue</a>  <a href="https://www.efsa.europa.eu/en/topics/topic/invasive-alien-species">https://www.efsa.europa.eu/en/topics/topic/invasive-alien-species</a></p>
<p><b>Suggerimenti</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzate immagini chiare e di alta qualità con didascalie semplici</li> <li>• Incoraggiate le discussioni di gruppo su come prevenire o gestire le specie invasive</li> </ul>



## Allegato - Identificare le specie invasive (Autore: Emphasys Centre)



**American Bullfrog**  
(*Lithobates catesbeianus*)



**Raccoon**  
(*Procyon lotor*)



**Giant Reed**  
(*Arundo donax*)



**Red Palm Weevil**  
(*Rhynchophorus ferrugineus*)



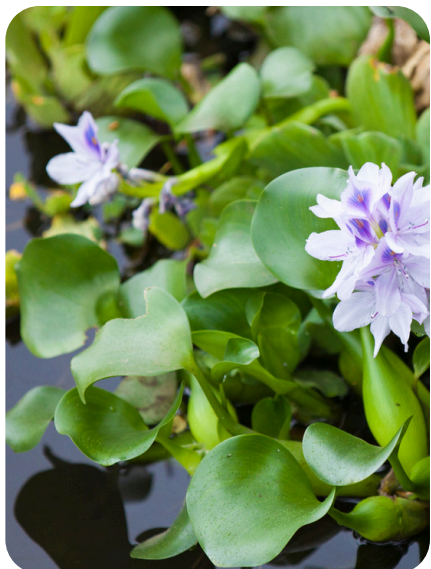
**Caulerpa taxifolia**



**Eastern Mosquitofish**  
(*Gambusia holbrooki*)



## Allegato - Identificare le specie invasive (Autore: Emphasys Centre)



**Water Hyacinth**  
(*Eichhornia crassipes*)



**Lionfish**  
(*Pterois miles*)



**Acacia spp.**  
(*Acacia saligna*,  
*Acacia mearnsii*)



**Giant Hogweed**  
(*Heracleum mantegazzianum*)



**Raccoon Dog**  
(*Nyctereutes procyonoides*)



**Western Corn Rootworm**  
(*Diabrotica virgifera virgifera*)



## Allegato - Identificare le specie invasive (Autore: Emphasys Centre)

Specie	Italia	Grecia	Cipro	Romania
<b>American Bullfrog</b> ( <i>Lithobates</i> )				
<b>Raccoon</b> ( <i>Procyon lotor</i> )				
<b>Giant Reed</b> ( <i>Arundo donax</i> )				
<b>Red Palm Weevil</b> ( <i>Rhynchophorus</i> )				
<b>Caulerpa taxifolia</b>				
<b>Eastern Mosquitofish</b>				
<b>Water Hyacinth</b> ( <i>Eichhornia crassipes</i> )			(limitato)	
<b>Lionfish</b> ( <i>Pterois miles</i> )	(sud)		(comune)	
<b>Acacia spp.</b> ( <i>Acacia saligna</i> ,			(notably <i>A. saligna</i> )	
<b>Giant Hogweed</b> ( <i>Heracleum mantegazzianum</i> )	(nord)			
<b>Raccoon Dog</b> ( <i>Nyctereutes procyonoides</i> )	(nord-est)			
<b>Western Corn Rootworm</b>				



## 2. Titolo dell'attività: Minacce alla foresta: abbina la causa all'effetto (Autore: Emphasys Centre)

<p><b>Descrizione</b></p>	<p>Ai partecipanti verrà presentato un semplice elenco di minacce ambientali (ad esempio, disboscamento illegale, specie invasive, cambiamenti climatici, turismo, incendi boschivi) e un elenco separato dei loro potenziali effetti su un ecosistema forestale. Il loro compito è quello di abbinare ciascuna minaccia al suo impatto più probabile (ad esempio, perdita di biodiversità, erosione del suolo, spostamento delle specie).</p> <p>Questa attività stimola il pensiero critico e il pensiero sistemico e aiuta i partecipanti a collegare le attività umane alle conseguenze ecologiche in una foresta.</p>
<p><b>Finalità / Obiettivi</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilizzare sulle diverse minacce che gravano sugli ecosistemi forestali.</li> <li>• Comprendere gli impatti diretti e indiretti delle attività umane sulla natura.</li> <li>• Migliorare il pensiero critico e sistemico in materia di tutela ambientale.</li> </ul>
<p><b>Argomenti / Competenze trattate</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutela dell'ambiente</li> <li>• Impatto dei cambiamenti climatici</li> <li>• Biodiversità e servizi ecosistemici</li> <li>• Ragionamento causa-effetto</li> <li>• Pensiero sistemico</li> <li>• Alfabetizzazione ambientale</li> </ul>
<p><b>Gruppi target</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani sordi o ipoudenti (DHH), studenti di età compresa tra i 14 e i 30 anni</li> <li>• Può essere adattato anche per laboratori rivolti al grande pubblico</li> </ul>
<p><b>Durata</b></p>	<p>20-30 minuti</p>
<p><b>Sede</b></p>	<p>Qualsiasi spazio al chiuso o all'aperto: aule, laboratori, sale di formazione, parchi, ecc. È possibile svolgere l'attività anche online tramite PDF modificabili, Google Form o Slides.</p>

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni e i punti di vista espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



## 2. Titolo dell'attività: Minacce alla foresta: abbinata la causa all'effetto (Autore: Emphasys Centre)

<p><b>Struttura / Attrezzature</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Su carta (foglio di lavoro stampabile)</li> <li>• Su dispositivi digitali (PDF modificabile, Google Form o Slides)</li> </ul>
<p><b>Istruzioni</b></p>	<p><b>Preparazione (a cura del facilitatore):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stampare o preparare un foglio di lavoro con due colonne: Causa ed Effetto.</li> <li>• In alternativa, ritagliare delle schede a coppie per un'esperienza di abbinamento più pratica.</li> </ul> <p><b>Istruzioni per gli studenti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abbinata ogni causa (ad es. disboscamento illegale, incendi boschivi, cambiamenti climatici, parassiti) al suo effetto corrispondente (ad es. perdita di biodiversità, erosione del suolo, rilascio di carbonio).</li> <li>• Lavorate individualmente o in piccoli gruppi.</li> <li>• Una volta effettuate le abbinamenti, discutete ogni coppia.</li> </ul> <p><b>Variazione facoltativa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aggiungete una terza colonna: “Cosa possiamo fare?” affinché gli studenti possano elaborare strategie di mitigazione.</li> <li>• Trasformate l'attività in un gioco di memoria con le carte mescolate.</li> </ul> <p><b>Discussione di riepilogo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quali sono le minacce più urgenti nel vostro paese?</li> <li>• Quali azioni possono intraprendere le comunità per proteggere le foreste?</li> <li>• In che modo queste minacce sono collegate?</li> </ul>
<p><b>Risorse suggerite</b></p>	<p><a href="https://wwf.org/">https://wwf.org/</a>  <a href="https://www.fao.org/forestry/en">https://www.fao.org/forestry/en</a></p>
<p><b>Suggerimenti!</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• È possibile organizzare una sessione di analisi dei risultati per discuterne e sensibilizzare il pubblico.</li> <li>• È possibile citare esempi locali (ad esempio, gli incendi boschivi in Grecia, le specie invasive a Cipro).</li> </ul>



## Allegato - Minacce alla foresta: abbina la causa all'effetto (Autore: Emphasys Centre)

Minaccia ambientale (causa)	Impatto sulla foresta (effetto)	Cosa possiamo fare? (Facoltativo)
Disboscamento illegale	A. Erosione del suolo	
Incendi boschivi	B. Perdita di specie native	
Cambiamenti climatici	C. Distruzione dell'habitat	
Specie invasive	D. Aumento delle emissioni di carbonio	
Turismo di massa	E. Disturbo della fauna selvatica e abbandono di rifiuti	
Sfruttamento	F. Degrado del suolo e perdita di vegetazione	
Attività mineraria	G. Inquinamento idrico e danni al territorio	
Parassiti e malattie degli alberi	H. Morte degli alberi e declino della biodiversità	



### 3. Titolo dell'attività: Eco-Solution Sprint (Autore: GFM)

<p><b>Descrizione</b></p>	<p>Eco-Solution Sprint è un'attività interattiva della durata di 40 minuti, strutturata come un workshop non formale nell'ambito del programma Erasmus+. I partecipanti lavorano in piccoli gruppi misti (compresi giovani sordi e ipoudenti) per trasformare un problema ambientale locale in una micro-azione realistica, guidata dai giovani, che possa essere realizzata entro un mese. L'attività è interamente visiva, collaborativa e orientata all'accessibilità.</p>
<p><b>Finalità / Obiettivi</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incoraggiare la partecipazione attiva alla tutela dell'ambiente.</li> <li>• Sviluppare soluzioni ecologiche pratiche e su piccola scala.</li> <li>• Rafforzare il lavoro di squadra inclusivo tra giovani udenti e non udenti.</li> <li>• Promuovere il senso di appartenenza e la responsabilità</li> </ul>
<p><b>Argomenti / Competenze trattate</b></p>	<p>Argomenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutela dell'ambiente</li> <li>• Scelte di vita sostenibili</li> <li>• Attivismo giovanile locale</li> </ul> <p>Competenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Risoluzione dei problemi</li> <li>• Pensiero creativo</li> <li>• Comunicazione visiva</li> <li>• Collaborazione inclusiva</li> <li>• Processo decisionale</li> </ul>
<p><b>Gruppi target</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani di età compresa tra i 16 e i 30 anni</li> <li>• Compresi i partecipanti sordi e ipoudenti (DHH)</li> <li>• Gruppi multiculturali e con diversi livelli di abilità</li> </ul>
<p><b>Durata</b></p>	<p>40 minuti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzione e istruzioni – 5 min</li> <li>• Lavoro di gruppo (progettazione di soluzioni ecologiche) – 20 min</li> <li>• Presentazioni visive – 10 min</li> <li>• Breve riflessione e votazione – 5 min</li> </ul>

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni e i punti di vista espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



### 3. Titolo dell'attività: Eco-Solution Sprint (Autore: GFM)

<p><b>Sede</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula silenziosa e ben illuminata</li> <li>• Sedie e tavoli spostabili per il lavoro in piccoli gruppi</li> <li>• Spazio sulle pareti per l'esposizione di poster</li> <li>• Disposizione circolare o semicircolare dei posti a sedere per garantire una buona visibilità</li> </ul>
<p><b>Struttura / Attrezzature</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fogli per lavagna a fogli mobili (1 per gruppo)</li> <li>• Pennarelli (di vari colori)</li> <li>• Schede stampate sui problemi ambientali (ad es. rifiuti di plastica, spreco alimentare, consumo energetico, spreco idrico, fast fashion)</li> <li>• Puntini adesivi o adesivi per la votazione</li> <li>• Timer (preferibilmente con conto alla rovescia visivo)</li> <li>• Interprete (se disponibile)</li> </ul>
<p><b>Istruzioni</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formare gruppi di 4-5 partecipanti (compositi, con persone normoudenti e con disabilità uditiva).</li> <li>2. Ogni gruppo riceve una scheda relativa a un problema ambientale.</li> <li>3. Compito: ideare un'iniziativa realistica guidata dai giovani che possa essere realizzata a livello locale entro un mese.</li> </ol> <p>Ogni gruppo deve rispondere chiaramente sul proprio poster:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qual è il problema?</li> <li>• Quali azioni intraprenderemo?</li> <li>• Chi è coinvolto?</li> <li>• Quali cambiamenti ne deriveranno?</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Incoraggiare la comunicazione visiva (disegni, parole chiave, simboli).</li> <li>2. Dopo 20 minuti, i gruppi presentano la propria idea in forma visiva (max 2 minuti ciascuno).</li> <li>3. I partecipanti votano con dei post-it l'azione più realistica o di maggiore impatto.</li> </ol> <p>Il facilitatore garantisce:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Istruzioni scritte e verbali</li> <li>• Una sola persona che parla o comunica con la lingua dei segni alla volta</li> <li>• Buona visibilità per la comunicazione con la lingua dei segni</li> <li>• Promemoria visivi per il tempo</li> </ul>



### 3. Titolo dell'attività: Eco-Solution Sprint (Autore: GFM)

<p><b>Risorse suggerite</b></p>	<p><u>Piattaforme e progetti di risorse didattiche</u></p> <p>Strumenti didattici per la sostenibilità ambientale (Green Youth) – Materiali didattici e approcci per la sostenibilità ambientale, adatti agli animatori giovanili e ai giovani. Green Youth – <a href="#">Environmental sustainability education materials</a></p> <p>ECOrasmus – Consigli per la sostenibilità nell'ambito dell'animazione giovanile – Linee guida pratiche per integrare la sostenibilità nei progetti educativi e di animazione giovanile. <a href="#">ECOrasmus – sustainable youth work resources</a></p> <p>Green Revolution Environmental Education (progetto GREEN) – Progetto di partenariato Erasmus+ che propone strumenti innovativi per l'educazione all'efficienza energetica e idrica (fonte di ispirazione utile per le attività). <a href="#">Green Revolution Environmental Education (GREEN Erasmus+ initiative)</a></p> <p>Greenovate – Il coinvolgimento dei giovani nella transizione verde – Progetto Erasmus+ incentrato sul coinvolgimento dei giovani nella sostenibilità e in un futuro digitale e verde. <a href="#">Greenovate – youth empowerment for sustainability</a></p>
<p><b>Suggerimenti!</b></p>	<p>Le istruzioni devono essere brevi e presentate in modo visivo.</p> <p>Evitare i rumori di fondo.</p> <p>Assicurarsi che l'illuminazione sia adeguata per garantire la visibilità dei cartelli.</p> <p>Preferire disegni e simboli al testo lungo.</p> <p>Verificare che la partecipazione all'interno dei gruppi sia equa.</p>
<p><b>Allegati</b></p>	<p>Esempi di schede sui problemi ambientali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rifiuti di plastica durante gli eventi comunitari</li> <li>• Spreco alimentare tra i giovani</li> <li>• Consumo eccessivo di elettricità a scuola/nel centro giovanile</li> <li>• Spreco d'acqua in casa</li> <li>• Consumo di fast fashion</li> <li>• Struttura del modello di poster:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Problema</li> <li>• La nostra azione</li> <li>• Chi è coinvolto</li> <li>• Impatto previsto</li> </ul> </li> </ul>



#### 4. Titolo dell'attività: “Sole, energia e attrezzature!” – Quiz visivo interattivo (Autore: ANPEDA)

<b>Descrizione</b>	Questa attività consiste in un test visivo interattivo attraverso il quale i partecipanti imparano a conoscere i componenti di un impianto solare (pannello fotovoltaico, inverter, batteria, supporto, cavi, sensore). Il test utilizza immagini, simboli e domande semplici; i partecipanti devono abbinare le immagini ai termini corretti, scegliere le opzioni giuste o rispondere a domande a scelta multipla (A/B/C).
<b>Finalità / Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere visivamente i componenti principali di un impianto solare fotovoltaico.</li> <li>• Spiegare, con parole semplici, il ruolo dei pannelli solari e i vantaggi dell'energia rinnovabile.</li> <li>• Comprendere il ruolo e l'importanza del tecnico dell'energia solare nella società.</li> </ul>
<b>Argomenti / Competenze trattate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Energie rinnovabili</li> <li>• Tecnologie verdi</li> <li>• Terminologia tecnica di base</li> <li>• Lavoro individuale e di squadra</li> <li>• Sensibilizzazione ambientale</li> </ul>
<b>Gruppi target</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani con disabilità uditiva (16-30 anni)</li> <li>• Giovani provenienti da centri di formazione, ONG e scuole professionali</li> <li>• Può essere adattato anche per studenti o per il pubblico in generale</li> </ul>
<b>Durata</b>	30-40 minuti
<b>Sede</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• in aula / sala corsi / laboratorio</li> <li>• online (Google Forms, Kahoot, Canva)</li> </ul>
<b>Struttura / Attrezzature</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fogli con i quiz stampati / carta A4</li> <li>• Immagini di grandi dimensioni degli elementi del sistema solare</li> <li>• Pennarelli, matite</li> <li>• Dispositivi digitali (facoltativi – per il quiz online)</li> <li>• Proiettore / lavagna a fogli mobili (facoltativi)</li> </ul>



#### 4. Titolo dell'attività: “Sole, energia e attrezzature!” – Quiz visivo interattivo (Autore: ANPEDA)




<p><b>Lineeguida</b></p>	<p>Preparazione (a cura del facilitatore):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Selezionare o utilizzare le schede illustrative già pronte dall'allegato (pannello solare, batteria, inverter, cavi, supporto, sole, tecnico).</li> <li>2. Prepara un foglio per il quiz o una tabella con domande a risposta multipla (A/B/C), stampata o digitale (Google Forms, Canva, Kahoot).</li> <li>3. (Facoltativo) Preparare foto o video reali di impianti solari da presentare.</li> </ol> <p>Istruzioni per i partecipanti:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Osserva l'immagine di ciascun componente (pannello solare, batteria, inverter, cavi, ecc.).</li> <li>2. Leggi la domanda corrispondente e scegli la risposta corretta (A/B/C).</li> <li>3. Abbina l'immagine al suo nome e alla sua funzione corretti (catturare, immagazzinare, convertire energia).</li> <li>4. Se non conosci la risposta, discuti con i tuoi colleghi: lavora individualmente o in gruppo.             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Rispondi selezionando le opzioni, utilizzando immagini, disegni, gesti o la lingua dei segni.</li> </ol> </li> </ol>
<p><b>Risorse suggerite</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.eei.org/issues-and-policy/solar-energy">https://www.eei.org/issues-and-policy/solar-energy</a></li> <li>• Video semplice (senza audio, adatto a persone con problemi di udito): <a href="https://www.youtube.com/watch?v=fnYp7W2z3gw">https://www.youtube.com/watch?v=fnYp7W2z3gw</a></li> <li>• Simulatore interattivo: <a href="https://www.solarsim.uk">https://www.solarsim.uk</a></li> </ul>
<p><b>Suggerimenti</b></p>	<p>Evita spiegazioni lunghe: usa simboli, pittogrammi e gesti. Per gli studenti sordi o con problemi di udito, consenti risposte tramite indicazione, disegno o lingua dei segni. Incoraggia gli studenti a scattare foto, prendere appunti o discutere. Puoi organizzare una mini-votazione: "Qual è il componente più importante?".</p>

## Allegato - Attività "Sole, energia e attrezzature!" – Quiz interattivo visivo (Autore: ANPEDA)

Quiz: Componenti del sistema di energia solare Nome: \_\_\_\_\_

Istruzioni:

**Guarda l'immagine   Seleziona la risposta corretta (A/B/C)   Puoi anche rispondere disegnando o usando gesti**




Immagine	Domanda	Opzioni di risposta (selezionare)
	<p>A cosa serve questo pannello?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> A) decora</li> <li><input type="checkbox"/> B) immagazzina energia</li> <li><input type="checkbox"/> C) cattura l'energia solare</li> </ul>
	<p>Qual è il ruolo della batteria?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> A) produce calore</li> <li><input type="checkbox"/> B) immagazzina energia</li> <li><input type="checkbox"/> C) ferma il sole</li> </ul>
	<p>Che cosa trasforma l'inverter?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> A) energia solare → energia elettrica</li> <li><input type="checkbox"/> B) acqua → energia</li> <li><input type="checkbox"/> C) aria → calore</li> </ul>

## Quiz: Componenti del sistema di energia solare

Nome: \_\_\_\_\_

### Istruzioni:

Guarda l'immagine Seleziona la risposta corretta (A/B/C) Puoi anche rispondere disegnando o usando gesti

Immagine	Domanda	Opzioni di risposta (selezionare)
	<p>A cosa servono i cavi?</p>	<p><input type="checkbox"/> A) decorare  <input type="checkbox"/> B) trasportare energia  <input type="checkbox"/> C) assorbire il sole</p>
	<p>A cosa serve il supporto?</p>	<p><input type="checkbox"/> A) mantiene il pannello in posizione  <input type="checkbox"/> B) immagazzina energia  <input type="checkbox"/> C) riscalda l'aria</p>
	<p>Senza il sole, l'energia solare...</p>	<p><input type="checkbox"/> A) funziona comunque  <input type="checkbox"/> B) è meglio  <input type="checkbox"/> C) non esiste</p>



## 5. Titolo dell'attività: Sulle tracce degli animali – Sfida di tracciamento della fauna selvatica (Autore: NSCR Demokritos)

<b>Descrizione</b>	I partecipanti ricevono delle tessere con le impronte di specie locali (volpe, cervo, lepre, lupo, tasso). Devono identificare la specie, associarla al suo habitat e disporre le impronte in ordine cronologico, in modo da tracciare il percorso dell'animale.
<b>Finalità / Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Migliorare la capacità di identificare le tracce della fauna selvatica locale</li> <li>• Comprendere la relazione tra habitat e specie</li> <li>• Esercitarsi nella narrazione ecologica e nella sequenza</li> <li>• Rafforzare le capacità di tracciamento dello scenario VR</li> </ul>
<b>Argomenti / Competenze trattate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tracciamento della fauna selvatica • Biodiversità • Conoscenza degli ecosistemi • Ragionamento spaziale</li> </ul>
<b>Gruppi target</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani sordi o con problemi di udito, giovani studenti di età compresa tra 16 e 30 anni</li> </ul>
<b>Durata</b>	30–45 minuti
<b>Sede</b>	Aula, parco
<b>Struttura / Attrezzature</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schede di impronta</li> <li>• Schede habitat</li> <li>• Foglio A3 "tracciamento del percorso"</li> <li>• Marcatori</li> </ul>



## 5. Titolo dell'attività: Sulle tracce degli animali – Sfida di tracciamento della fauna selvatica (Autore: NSCR Demokritos)

<b>Linee guida</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fornite a ciascun gruppo una serie di 10-12 immagini di impronte di piedi.</li><li>• Gli studenti identificano ciascuna impronta (il facilitatore fornisce un foglio di riferimento).</li><li>• Abbina ciascun animale alla corretta scheda dell'habitat.</li><li>• Disponi le tracce sul "foglio del percorso" in modo da mostrare il viaggio dell'animale.</li><li>• Il gruppo presenta la sua "storia di movimento".</li></ul>
<b>Risorse suggerite</b>	<p><b>WWF Regno Unito - Come identificare le tracce degli animali (PDF)</b> <a href="https://www.wwf.org.uk/sites/default/files/2024-12/WWF-Identifying-Animal-Tracks-in-Scotland.pdf">https://www.wwf.org.uk/sites/default/files/2024-12/WWF-Identifying-Animal-Tracks-in-Scotland.pdf</a></p> <p><b>Wildlife Trusts - Guida all'identificazione dei sentieri</b> <a href="https://www.wildlifetrusts.org/how-identify/identify-tracks">https://www.wildlifetrusts.org/how-identify/identify-tracks</a></p> <p><b>iNaturalist - Fotografie di tracce reali</b> <a href="https://www.inaturalist.org">https://www.inaturalist.org</a></p> <p><b>Alaska ADFG - Guida ai percorsi (per i modelli di andatura)</b> <a href="https://www.adfg.alaska.gov/static/education/educators/curricula/pdfs/tracks.pdf">https://www.adfg.alaska.gov/static/education/educators/curricula/pdfs/tracks.pdf</a></p>
<b>Suggerimenti!</b>	<p>Stampa le impronte con un forte contrasto (stampa scura su carta chiara) per rendere i dettagli più facilmente visibili.</p>



## 6. Titolo dell'attività: «Una mini-serra solare in un bicchiere!» – Esperimento sull'effetto serra e l'energia termica (Autore: ANPEDA)

<b>Descrizione</b>	Questa attività aiuta i partecipanti a comprendere come l'energia luminosa possa trasformarsi in energia termica a causa dell'effetto serra. Utilizzando materiali semplici (bicchiere trasparente, carta nera, pellicola trasparente, cioccolato, lampada), gli studenti realizzano una mini-serra in classe e osservano come il calore venga assorbito e trattenuto all'interno di uno spazio chiuso.
<b>Finalità / Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Per spiegare in parole semplici come funziona l'effetto serra (come il calore entra e viene trattenuto)</li> <li>• Per osservare come l'energia luminosa si trasforma in calore attraverso l'assorbimento e la ritenzione</li> <li>• Per comprendere come un tecnico dell'energia solare utilizza questo principio in applicazioni reali.</li> </ul>
<b>Argomenti / Competenze trattate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• effetto serra</li> <li>• Energie rinnovabili (solare-termica)</li> <li>• Assorbimento e ritenzione del calore</li> <li>• Osservazione, test e analisi</li> <li>• Apprendimento visivo, pratico e collaborativo.</li> <li>• Collegamento con la professione di tecnico dell'energia solare</li> </ul>
<b>Gruppi target</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani sordi e ipoacusici (DHH), di età compresa tra i 14 e i 30 anni.</li> <li>• Studenti di scuole professionali, studenti delle scuole superiori, ONG, centri di formazione</li> <li>• Adatto per workshop, attività STEM o sessioni dimostrative.</li> </ul>
<b>Durata</b>	30–45 minuti
<b>Sede</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• In aula / sala di formazione / laboratorio</li> <li>• Online (dimostrazione dal vivo a cura del facilitatore)</li> </ul>
<b>Struttura / Attrezzature</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bicchiere trasparente (di plastica o vetro)</li> <li>• Carta nera o cartoncino scuro</li> <li>• Pellicola trasparente</li> <li>• Moneta di cioccolato / burro / formaggio fuso</li> <li>• Lampada / torcia elettrica / luce a LED</li> <li>• Termometro (facoltativo)</li> </ul>



## 6. Titolo dell'attività: "Mini-serra solare in una tazza!" - Esperimento sull'effetto serra e sull'energia termica (Autore: ANPEDA)

<b>Linee guida</b>	<p><b>Preparazione (formatore):</b></p> <p>Mostra un esempio visivo o un'immagine dell'effetto serra / serra solare</p> <p>Spiega brevemente come l'energia solare viene trasformata in calore</p> <p>Distribuire il materiale e formare gruppi di 2-4 partecipanti</p> <p>Assicurarsi che ogni gruppo abbia accesso a una lampada o a una torcia elettrica. Istruzioni per l'attività - Passo dopo passo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Posiziona il foglio di carta nera all'interno della tazza. Questo simula l'assorbimento di calore.</li> <li>. Metti il cioccolato o il burro al centro, sopra la carta.</li> <li>. Coprite il bicchiere con della pellicola trasparente. Questo creerà un mini-effetto serra.</li> <li>. Puntare la lampada o la torcia verso la tazza per 5-10 minuti.</li> </ul> <p>5. Osserva cosa succede: fusione, vapore o accumulo di calore.</p> <p>6. Registra i risultati sul foglio degli esperimenti (Allegato A) e scatta delle foto.</p>
<b>Risorse suggerite</b>	<p>Video dimostrativo: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=f2qAd1sEsB">https://www.youtube.com/watch?v=f2qAd1sEsB</a></p> <p>Effetto serra – spiegazione semplificata: <a href="https://kids.britannica.com/kids/article/greenhouse-effect/403919?utm">https://kids.britannica.com/kids/article/greenhouse-effect/403919?utm</a></p> <p>Pannelli solari – animazione visiva: <a href="https://lottiefles.com/free-animations/solar-energy?utm=">https://lottiefles.com/free-animations/solar-energy?utm=</a></p>
<b>Suggerimenti!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare immagini e pittogrammi di grandi dimensioni per ogni materiale</li> <li>• Lancia una mini-competizione: "Chi ha costruito il modello solare più efficace?"</li> <li>• Evitare fiamme libere o fonti di calore reali: utilizzare solo lampade o LED.</li> </ul>

## Allegato - Attività «Mini-serra solare in un bicchiere!» (Autore: ANPEDA)

### Sperimentare:

Eseguiamo un semplice esperimento per capire come l'energia luminosa può trasformarsi in energia termica.

Costruiremo una mini serra solare in un bicchiere usando carta nera e pellicola trasparente.

### La tua sfida:

Per verificare se la luce della lampada riesce a riscaldare a sufficienza l'interno della tazza da sciogliere il cioccolato.

Prima di iniziare:

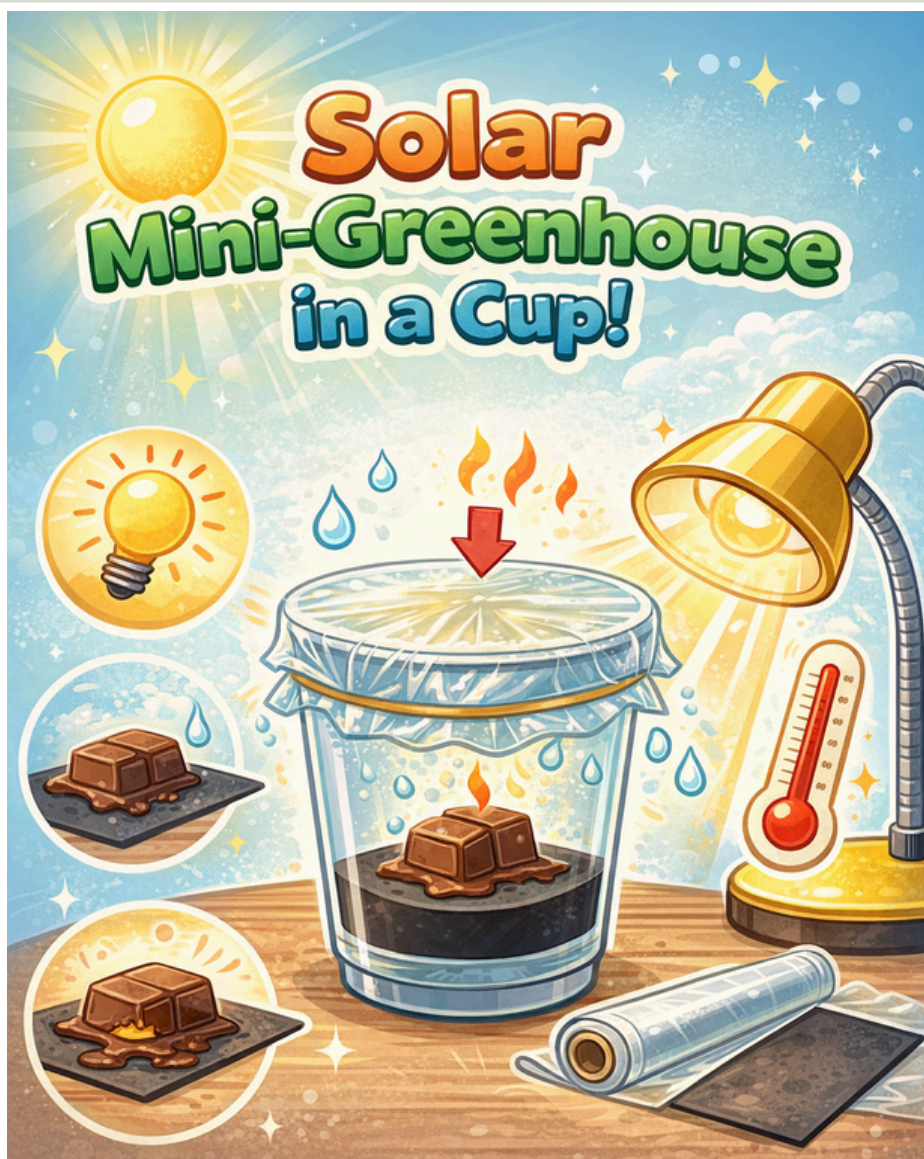
Non ci sono risposte sbagliate! Innanzitutto, dovrai prevedere cosa pensi accadrà (Parte 1), e poi dovrai verificare e registrare le tue osservazioni (Parte 2).

### Presta attenzione a:

quanto velocemente si scioglie il cioccolato

se compaiono vapore o gocce d'acqua

se la tazza è più calda



## PARTE 1

### 1. Che fine farà il cioccolato?

Niente  Un po' di fusione  Molta fusione  Scomparire

### 2. Perché?

Lampada = calore  La luce si trasforma in calore  La plastica trattiene il calore  Non lo so

## PARTE 2 – OSSERVA (COSA VEDI?)

### Lista di controllo dei materiali

Tazza  Carta nera  Pellicola trasparente  Cioccolato/burro  Lampada  Termometro (facoltativo)

## Allegato - Attività «Mini-serra solare in un bicchiere!» (Autore: ANPEDA)

### Tabella delle osservazioni:

Durata	Cioccolato	la tazza sembra...
0 min	<input type="checkbox"/> duro <input type="checkbox"/> morbido <input type="checkbox"/> sciolto	<input type="checkbox"/> fredda <input type="checkbox"/> tiepida <input type="checkbox"/> calda
3 min	<input type="checkbox"/> duro <input type="checkbox"/> morbido <input type="checkbox"/> sciolto	<input type="checkbox"/> fredda <input type="checkbox"/> tiepida <input type="checkbox"/> calda
5 min	<input type="checkbox"/> duro <input type="checkbox"/> morbido <input type="checkbox"/> sciolto	<input type="checkbox"/> fredda <input type="checkbox"/> tiepida <input type="checkbox"/> calda
10 min	<input type="checkbox"/> duro <input type="checkbox"/> morbido <input type="checkbox"/> sciolto	<input type="checkbox"/> fredda <input type="checkbox"/> tiepida <input type="checkbox"/> calda

Se si utilizza un termometro:

Temperatura interna della tazza:

\_\_\_ °C Temperatura esterna  
della tazza: \_\_\_ °C

### PARTE 3 – BREVE QUIZ (CERCHIA UNA RISPOSTA)

Il miglior assorbitore di calore?

Bianco   Nero   Trasparente

La lampada dà...

Energia luminosa   Energia eolica

Energia idrica

La luce diventa...

Energia termica   Suono   Movimento



## 7. Titolo dell'attività: «Laboratorio di restauro di mobili – Sfida a cruciverba» (Autore: ANPEDA)

<b>Descrizione</b>	<p>Questa attività è un gioco educativo visivo basato su un cruciverba che introduce i partecipanti al vocabolario di base utilizzato nel restauro di mobili (ad esempio, legno, vernice, levigatura, attrezzo, restauro, smalto, colla, mobili).</p> <p>I partecipanti ricevono un semplice cruciverba con un'immagine per ogni parola. Devono abbinare ogni immagine alla terminologia corretta e inserirla nella griglia.</p>
<b>Finalità / Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere visivamente e nominare correttamente gli strumenti e i materiali utilizzati nel restauro dei mobili.</li> <li>• Per comprendere il ruolo di ogni strumento o materiale (vernice, pennello, carta vetrata, legno, ecc.)</li> <li>• Acquisire e utilizzare in modo appropriato il vocabolario essenziale relativo al restauro di mobili.</li> </ul>
<b>Argomenti / Competenze trattate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Restauro di mobili</li> <li>• Strumenti e materiali utilizzati nel processo</li> <li>• Terminologia di base</li> <li>• Sviluppo del vocabolario tecnico</li> </ul>
<b>Gruppi target</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani di età compresa tra i 14 e i 30 anni, inclusi i partecipanti sordi o ipoacusici</li> <li>• Studenti provenienti da scuole professionali, ONG o contesti di istruzione non formale</li> <li>• Adatto per attività di formazione introduttive o di base</li> </ul>
<b>Durata</b>	30 minuti
<b>Sede</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula, sala laboratorio, spazio di formazione</li> <li>• Online – Google Slides, Canva, Word o condivisione dello schermo in diretta</li> </ul>
<b>Struttura / Attrezzature</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Foglio di cruciverba stampato – obbligatorio (uno per partecipante)</li> <li>• Schede illustrate (strumenti e materiali) – incluse nel foglio di lavoro</li> <li>• Pennarelli, matite, colla – facoltativi, per supporto visivo</li> <li>• Computer portatile o proiettore – per presentazioni digitali</li> <li>• Foglio delle risposte – per formatore o facilitatore</li> </ul>



## 7. Titolo dell'attività: «Laboratorio di restauro di mobili – Sfida a cruciverba» (Autore: ANPEDA)

<p><b>Linee guida</b></p>	<p>Preparazione del facilitatore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prepara il cruciverba (in formato cartaceo o digitale) includendo le immagini corrispondenti a ciascuna parola.</li> <li>2. Descrivi brevemente il ruolo del restauratore di mobili e illustra gli strumenti e i materiali utilizzati (attraverso immagini o esempi).</li> <li>3. Distribuire i fogli di lavoro ai partecipanti (in formato cartaceo o digitale).</li> </ol> <p>Istruzioni per i partecipanti:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Osserva ciascuna immagine numerata (ad esempio, pennello, legno, vernice, colla, carta vetrata).</li> <li>2. Scrivi la parola corretta nella griglia del cruciverba, in orizzontale o in verticale.</li> <li>3. Alla fine, confrontate le risposte in gruppo.</li> <li>4. L'istruttore spiega la funzione di ogni strumento e quando utilizzarlo.</li> </ol>
<p><b>Risorse suggerite</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=GglbCGLOKro">https://www.youtube.com/watch?v=GglbCGLOKro</a> (restauro di mobili - video)</li> <li>• <a href="https://www.instructables.com/Restoring-Old-Furniture/">https://www.instructables.com/Restoring-Old-Furniture/</a></li> <li>• Cerca su Google Immagini illustrazioni semplici di strumenti e materiali</li> </ul>
<p><b>Suggerimenti!</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza immagini nitide e di alta qualità con sfondi semplici e senza testo.</li> <li>• Evita le frasi lunghe: usa elenchi puntati e istruzioni chiare.</li> <li>• Valuta la possibilità di inserire delle "lettere di aiuto" nella griglia per supportare gli studenti sordi o con problemi di udito.</li> <li>• È possibile trasformare l'attività in una mini competizione con punti o premi simbolici</li> <li>• Alla fine, mostra un esempio concreto di mobile restaurato (foto o video).</li> </ul>

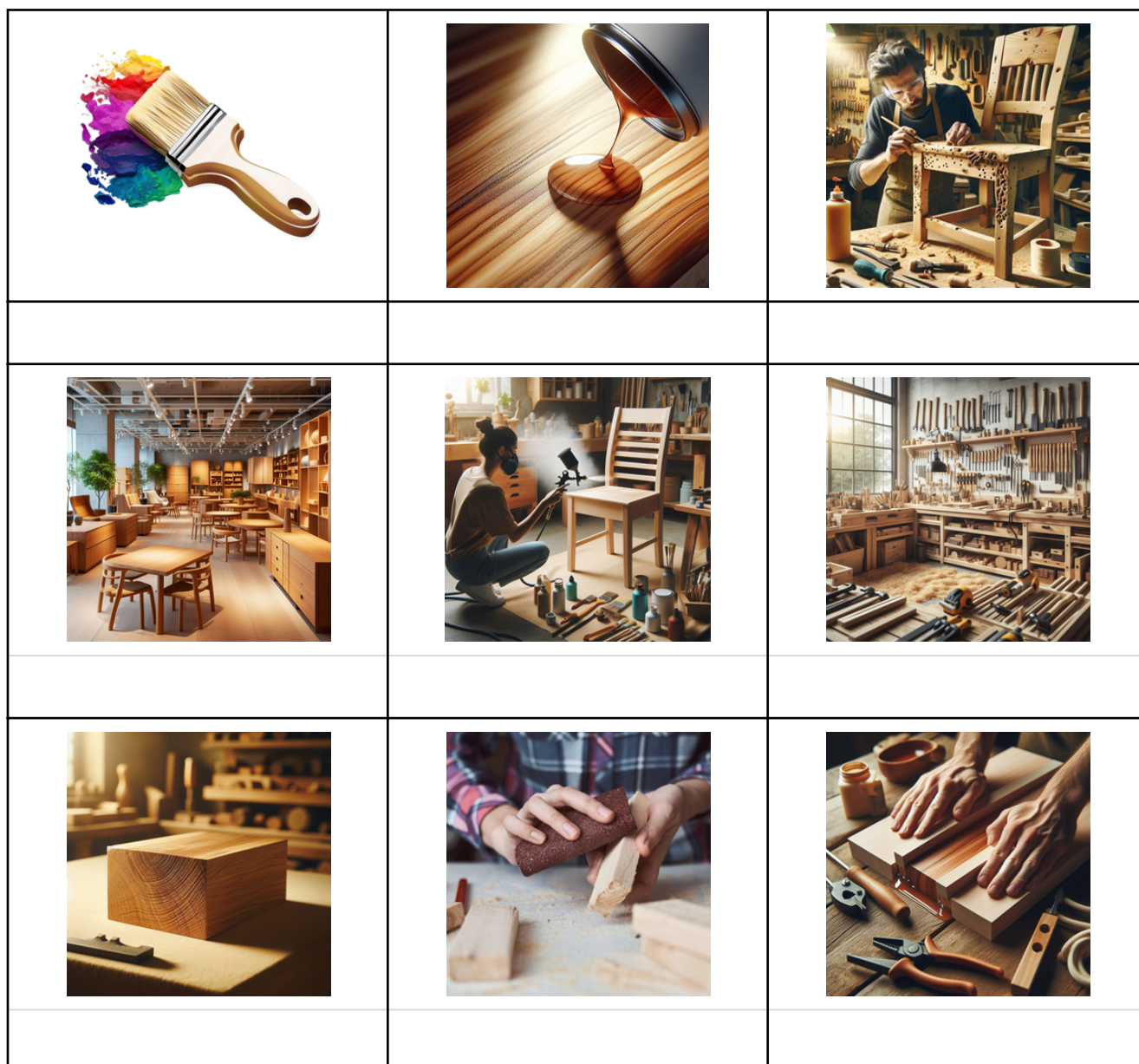


## Allegato - Iniziativa «Laboratorio di restauro di mobili» (Autore ANPEDA)

### Abbina l'immagine alla parola

(Scrivi il nome corretto sotto l'immagine corrispondente)

- LEGNO
- LEVIGATURA
- COLLA
- PENNELLO
- VERNICE
- RIPARAZIONI
- MOBILI
- RESTAURO
- STRUMENTI



## 8. Titolo dell'attività: “Ricicla: dal vecchio al nuovo!” – Mini-attività di restauro creativo veloce (Autore: ANPEDA)

<b>Descrizione</b>	<p>Questa attività pratica e visiva sfida i partecipanti a trasformare un vecchio oggetto (vaso, scatola, sedia piccola, cartone, mini pallet) in un oggetto decorativo o utile, in un breve lasso di tempo.</p> <p>I partecipanti lavorano in piccoli gruppi, puliscono simbolicamente l'oggetto, lo decorano velocemente (usando vernice, carta colorata, colla, stoffa) e creano un semplice mini poster "Prima-Dopo" con un disegno o una fotografia.</p>
<b>Finalità / Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiegare in parole semplici cosa significa upcycling.</li> <li>• Trasformare un oggetto comune in un oggetto nuovo, creativo o utile.</li> <li>• Collaborare in un piccolo gruppo durante un'attività pratica.</li> </ul>
<b>Argomenti / Competenze trattate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riciclo creativo e creatività</li> <li>• Restauro/decorazione di base</li> <li>• Lavoro di squadra</li> </ul>
<b>Gruppi target</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani di età compresa tra 14 e 30 anni, inclusi i sordi e gli ipoacusici</li> <li>• Scuole professionali, ONG, apprendimento informale</li> </ul>
<b>Durata</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 30 minuti</li> </ul>
<b>Sede</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula, laboratorio, sala di formazione, spazio esterno o online.</li> </ul>
<b>Struttura / Attrezzature</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oggetto vecchio (scatola, barattolo, piccolo pezzo di legno, cartone) – 1 per squadra</li> <li>• Materiali decorativi: carta colorata, pennarelli, pennellino, nastro adesivo, colla</li> <li>• Opzionale: tessuto, spago, adesivi</li> <li>• Modello di poster “Prima-Dopo” (formato A4 semplice)</li> <li>• Telefono o carta per disegnare (foto facoltativa)</li> </ul>

## 8. Titolo dell'attività: “Ricicla: dal vecchio al nuovo!” – Mini-attività di restauro creativo veloce (Autore: ANPEDA)

<p><b>Linee guida</b></p>	<p>Preparazione del facilitatore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prepara 3-4 oggetti vecchi e semplici (scatola, barattolo, piccolo pezzo di legno).</li> <li>2. Preparare i materiali decorativi di base.</li> <li>3. Fornite a ciascuna squadra un foglio di lavoro "Prima-Dopo" (o un foglio bianco).</li> </ol> <p>Fasi dell'attività Fase 1 (5 min) – Introduzione Il facilitatore mostra 2-3 esempi visivi di upcycling.</p> <p>Spiega in modo semplice: "L'upcycling significa trasformare qualcosa di vecchio in qualcosa di nuovo e utile". Fase 2 (15 min) – Trasformazione creativa. I team scelgono 1 oggetto → puliscono simbolicamente → decorano, ridipingono, avvolgono, trasformano. (L'oggetto deve trasformarsi in qualcosa di nuovo: portapenne, vaso da fiori, organizer, vaso, mini-mensola.) Fase 3 (5 min) – Mini poster “Prima-Dopo” I partecipanti disegnano o incollano una piccola immagine di:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Oggetto originale</li> <li>2. Oggetto trasformato finale</li> <li>3. Nome del nuovo prodotto Semplice e visivo: niente testi lunghi.</li> </ol> <p>Fase 4 (5 min) – Presentazione (Visita alla galleria) Ogni team mostra l'oggetto finale e il poster. La presentazione può essere effettuata mostrando, indicando o con una semplice frase.</p>
<p><b>Risorse suggerite</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video di ispirazione (semplice, visivo): <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5UHLk2GHICY">https://www.youtube.com/watch?v=5UHLk2GHICY</a></li> <li>• Idee: <a href="https://www.pinterest.com/upcyclingideas/">https://www.pinterest.com/upcyclingideas/</a></li> <li>• Ricerca immagini: "lavoretto di riciclo creativo semplice per principianti"</li> </ul>
<p><b>Suggerimenti!</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzate oggetti piccoli e facili da decorare.</li> <li>• Limitate i materiali decorativi ai soli articoli di base.</li> <li>• Concentrati maggiormente sull'idea e sulla creatività, non sulla perfezione.</li> </ul>



## Allegato - Attività "Ricicla: dal vecchio al nuovo!" (Autore: ANPEDA)

Lavorate in squadra: scegliete un oggetto, decoratelo e create un semplice poster "Prima-Dopo" per mostrare la trasformazione.

Nuovo nome del nostro prodotto:

### Ricicla e trasforma: dal vecchio al nuovo!

Squadra: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_ Oggetto scelto:  Barattolo

Scatola  Pezzo di legno  Cartone  Altro: \_\_\_\_\_

**PRIMA (Vecchio oggetto)**

Cos'era?

- Spazzatura / inutile
- Rotto  Vecchio ma utilizzabile  Sporco

**DOPO (Nuovo oggetto)**

A cosa serve?

- Portapenne  Vaso da fiori
- Organizer  Decorazione  Mini mensola  Altro:

### CONTROLLO

#### RAPIDO

Abbiamo utilizzato:

- Vernice  Carta
- Colla  Nastro adesivo  Tessuto
- Adesivi Il nostro lavoro di squadra è stato:

### MESSAGGIO FINALE

"Il riciclo creativo è positivo perché..."  Permette di risparmiare denaro  Riduce gli sprechi  Protegge la natura  Dà nuova vita agli oggetti vecchi

OK Bene Eccellente



## 9. Titolo dell'attività: “Cosa faresti? – Gioco di ruolo sull'educazione ambientale” (Autore: ANPEDA)

<b>Descrizione</b>	<p>Si tratta di un breve gioco di ruolo educativo in cui i partecipanti simulano situazioni quotidiane della comunità legate alla protezione della natura.</p> <p>Ogni squadra riceve uno scenario semplice (turisti che gettano rifiuti, alberi che vengono tagliati, fiume inquinato, ecc.) e lo interpreta utilizzando carte, immagini, gesti o semplici parole.</p> <p>L'obiettivo è trovare una soluzione ecologica e mostrare come un responsabile dell'educazione ambientale potrebbe essere d'aiuto.</p>
<b>Finalità / Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Per comprendere il ruolo fondamentale di un responsabile dell'educazione ambientale</li> <li>• Per identificare i comportamenti corretti rispetto a quelli dannosi in natura</li> <li>• Proporre una semplice soluzione ecologica a un problema reale.</li> </ul>
<b>Argomenti / Competenze trattate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consapevolezza ambientale</li> <li>• Comunicazione ecologica</li> <li>• Risoluzione dei problemi (contesto reale)</li> <li>• Lavoro di squadra</li> </ul>
<b>Gruppi target</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani di età compresa tra 14 e 30 anni (inclusi i soggetti sordi o con problemi di udito)</li> <li>• Scuole, ONG, gruppi giovanili, contesti di apprendimento informale</li> </ul>
<b>Durata</b>	<p>30 minuti</p>
<b>Sede</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• In aula, in uno spazio dedicato alla formazione, all'aperto o online (Zoom/Meet con schede visive).</li> </ul>
<b>Struttura / Attrezzature</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schede ruolo (educatore, turista, sindaco, studente, guardia forestale, volontario)</li> <li>• Schede scenario (con immagine e breve frase – 1 per squadra)</li> <li>• Carte con simboli ecologici (facoltative: riciclo, rifiuti, foresta, fiume, faccia arrabbiata, punto interrogativo)</li> <li>• Carta formato A4 per la soluzione di gruppo (disegno o parole chiave)</li> <li>• Timer (opzionale)</li> </ul>

## 9. Titolo dell'attività: "Cosa faresti? – Gioco di ruolo sull'educazione ambientale" (Autore: ANPEDA)

<p><b>Linee Guida</b></p>	<p><b>Fase 1 – Il facilitatore spiega brevemente, utilizzando delle immagini:</b>          "Un responsabile dell'educazione ambientale aiuta le persone a proteggere la natura spiegando, supportando e convincendo."          Mostra 2-3 immagini reali: rifiuti abbandonati · taglio degli alberi · inquinamento idrico · turisti che danneggiano la natura. Ogni partecipante riceve una scheda ruolo (visiva, semplice).</p> <p><b>Fase 2 – Ogni gruppo riceve una carta scenario con:</b>          Un'immagine + una frase semplice (ad esempio, "Un turista getta della plastica nel fiume"). I gruppi discutono: Cosa c'è di sbagliato? / Cosa faresti per proteggere la natura? / Cosa direbbe un responsabile dell'educazione ambientale?          Preparano una soluzione breve utilizzando: un disegno, un simbolo o 1-2 parole chiave.</p> <p><b>Fase 3 – Ogni squadra mette in scena la propria situazione per 1 minuto.</b>          Non serve un copione: possono mostrare, recitare, disegnare o parlare brevemente.          Il facilitatore osserva:          Hanno...          Mostra il problema? (SÌ / IN PARTE / NO)          Mostra una soluzione ecologica? (SÌ / ALCUNE / NO)</p> <p><b>Fase 4 – Discussione di gruppo:</b>          "Qual era la soluzione migliore?" / "Quale comportamento danneggia la natura?" "Come possiamo convincere le persone a proteggere l'ambiente?"</p>
<p><b>Risorse aggiuntive</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un semplice video non verbale sulla protezione della natura: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=kCYjN4HGkzA">https://www.youtube.com/watch?v=kCYjN4HGkzA</a></li> <li>• Icone visive per comportamenti ecologici (gratuite): <a href="https://www.flaticon.com/free-icons/environment">https://www.flaticon.com/free-icons/environment</a></li> <li>• Esempi interattivi di educazione ecologica: <a href="https://www.fai.ie/environmental-education">https://www.fai.ie/environmental-education</a></li> </ul>
<p><b>Suggerimenti!</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Utilizza supporti visivi (immagini, icone, gesti) al posto di lunghe spiegazioni.</u></li> <li>• <u>Incoraggiate la creatività: non esiste un'unica soluzione "giusta".</u></li> <li>• <u>Utilizzare un timer di 1 minuto per ogni esibizione per rimanere entro i 30 minuti.</u></li> </ul>

## Allegato - Attività “Cosa faresti? – Gioco di ruolo sull'educazione ambientale” (Autore: ANPEDA)

Attività - situazione reale che si verifica in natura.

Ogni squadra riceve una carta con uno scenario. Per prima cosa, identificate il problema. Poi scegliete UNA soluzione ecologica. Infine, mostrate come un responsabile dell'educazione ambientale potrebbe sensibilizzare le persone e proteggere l'ambiente.

Cosa faresti?

Gioco di ruolo  
sull'ecoeducazione

Squadra: \_\_\_\_\_ Scheda  
scenario: \_\_\_\_\_

Ruoli:

- Turista  Impiegato
- Sindaco  Studente
- Volontario  Guardia forestale

Identifica il problema (cerchiane uno)

Che cosa sta accadendo?

- Abbandono di rifiuti
- Plastica nel fiume  Taglio degli alberi
- Rischio di incendio
- Animali disturbati  Altro:

Questo comportamento è...

- Buono  Cattivo
- Non sono sicuro

Scegli UNA soluzione ecologica (scegline una)

Cosa dovremmo fare?

- Getta la spazzatura nel cestino  Pulisci l'area
- Smetti di tagliare gli alberi
- Informa/educa le persone
- Chiama le autorità locali
- Metti dei cartelli di avvertimento  Altro:



## Allegato - Attività “Cosa faresti? – Gioco di ruolo sull'educazione ambientale” (Autore: ANPEDA)

Cosa direbbe il responsabile dell'educazione ambientale?

(Scrivi una breve frase OPPURE disegna)

“ \_\_\_\_\_ ” OPPURE

disegna qui: \_\_\_\_\_

Verifica del gioco di ruolo (Formatore / Autovalutazione)

Criteria	SI'	A VOLTE	NO
Abbiamo illustrato chiaramente il problema	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Abbiamo presentato una soluzione	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tutti hanno partecipato	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il messaggio era ecologico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

BONUS (facoltativo)

Miglior messaggio/slogan/disegno ecologico:

“ \_\_\_\_\_ ”

Esempi:



*“Proteggere la natura,  
proteggere la vita.”*

*“Mantienilo pulito.  
Mantienilo ecologico.”*



## 10. Titolo dell'attività: Consiglio forestale: Utilizzare la foresta senza distruggerla (Autore: AUSRU)

<p><b>Descrizione</b></p>	<p>Gli studenti lavorano in piccoli gruppi formando un "Consiglio della foresta". Ricevono una semplice mappa di una foresta e un set di carte azione (con icone e testo molto breve). Il loro compito è decidere come utilizzare le risorse forestali in modo sostenibile, evitando il degrado ambientale. Alla fine, ciascun gruppo presenta le proprie decisioni e risponde ad alcune semplicissime domande a quiz.</p>
<p><b>Finalità / Obiettivi</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiega in parole semplici che le foreste forniscono risorse (legno, posti di lavoro) e anche benefici ambientali (aria pulita, acqua, animali).</li> <li>• Descrivi in termini semplici cosa si intende per uso sostenibile delle risorse forestali.</li> <li>• Individuare almeno due azioni sostenibili e due azioni non sostenibili nella gestione forestale.</li> <li>• Prendere e presentare una decisione di gruppo utilizzando la lingua dei segni, gesti, supporti visivi e/o un linguaggio parlato semplice.</li> </ul>
<p><b>Argomenti / Competenze trattate</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso sostenibile delle risorse forestali</li> <li>• Esprimere idee e bisogni in un gruppo utilizzando segni, elementi visivi e un linguaggio parlato semplice.</li> <li>• Pensiero critico: confrontare diverse azioni e le loro conseguenze per la foresta.</li> <li>• Lavorare in squadra e adattare il piano insieme</li> <li>• Utilizzate la lingua dei segni di fronte agli altri per presentare il lavoro di gruppo.</li> </ul>
<p><b>Gruppi target</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani sordi e ipoacusici (di età compresa tra i 15 e i 25 anni circa).</li> <li>• Alfabetizzazione di base o media; capacità di utilizzare la lingua dei segni e/o una lingua scritta/parlata semplice.</li> <li>• Non è richiesta alcuna conoscenza avanzata in ambito forestale.</li> </ul>
<p><b>Durata</b></p>	<p>45-60 minuti</p>
<p><b>Sede</b></p>	<p>Aula o sala corsi, con spazio per piccoli gruppi (3-5 studenti per gruppo)</p>



## 10. Titolo dell'attività: Consiglio forestale: Utilizzare la foresta senza distruggerla (Autore: AUSRU)

### Strutture / Attrezzature

- 1-2 immagini di foreste a scopo introduttivo (foresta sana vs. foresta degradata).
- Per ciascun gruppo:
  - 1 Mappa forestale (disegno semplice stampato di foresta, fiume, villaggio).
  - Set di carte azione (stampate, con icone grandi + 2-3 parole).
- Fogli di carta di grandi dimensioni o il retro della mappa forestale su cui incollare le carte.
- Pennarelli, nastro adesivo o colla.
- Foglio del quiz stampato (o domande del quiz su una diapositiva)

### Linee guida

#### **Fase 1 – Introduzione: Cosa sta succedendo alla foresta?**

1. Mostra due immagini:
  - Immagine A: foresta sana (molti alberi, fiume pulito).
  - Immagine B: foresta degradata (molti alberi abbattuti, terreno nudo, acqua sporca).
2. Poni domande semplici: "Quale è sano?" - "Quale è danneggiato?"
3. Spiega come, pur avendo bisogno del legno per le attività quotidiane, dovremmo cercare di utilizzare le foreste senza distruggerle.

#### **Fase 2 – Lavoro di gruppo: Consiglio forestale**

1. Dividete gli studenti in piccoli gruppi (3-5 persone per gruppo).
2. Assegnare a ciascun gruppo:
  - 1 Mappa forestale (disegno semplice con alberi, fiume, magari un piccolo villaggio).
  - 1 set di carte azione (vedi allegato).
3. Descrivi il compito:

"Voi siete il Consiglio Forestale. Questa foresta fornisce legname, posti di lavoro e un bel posto dove passeggiare. Ma dovete proteggere la foresta per il futuro. Guardate le Carte Azione e scegliete 3-4 azioni che il vostro Consiglio intraprenderà in questa foresta."



## 10. Titolo dell'attività: Consiglio forestale: Utilizzare la foresta senza distruggerla (Autore: AUSRU)

<p><b>Linee guida</b></p>	<p>4. In gruppo, gli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Osservano insieme ciascuna carta azione.</li> <li>○ Discutono se l'azione sia positiva per la foresta a lungo termine (sostenibile) o dannosa (insostenibile).</li> <li>○ Scelgono 3-4 carte che, a loro parere, rappresentano le migliori strategie per utilizzare e proteggere la foresta.</li> <li>○ Attaccano queste carte sulla mappa della foresta nel punto in cui vogliono svolgere l'azione (vicino al fiume, in una parte della foresta, ecc.).</li> </ul> <p><b>Fase 3 – Presentazioni di gruppo</b></p> <p>1. Ciascun gruppo ha a disposizione 2-3 minuti per presentare la propria decisione del Consiglio forestale.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Uno studente spiega (in lingua dei segni o parlata).</li> <li>○ Un altro studente si posiziona vicino alla mappa e indica le carte delle azioni.</li> </ul> <p>2. Domande guida poste dal formatore a ciascun gruppo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ "Quali azioni hai scelto?"</li> <li>○ "In che modo queste azioni utilizzano la foresta?"</li> <li>○ "Come faranno a proteggere la foresta per il futuro?"</li> </ul>
<p><b>Risorse suggerite</b></p>	<p><a href="#">FAO – “Guida alle foreste per i giovani” (materiali per insegnanti e ragazzi): Una guida pratica pensata per i giovani, con attività e semplici spiegazioni sull'importanza delle foreste e su come gestirle in modo sostenibile. Un'ottima lettura di approfondimento per i formatori.</a></p> <p><a href="#">FAO – Gestione forestale sostenibile (FSS): Brevi spiegazioni, casi di studio e immagini sulla gestione forestale sostenibile in tutto il mondo. Utile per i formatori per estrarre 2-3 semplici informazioni da condividere con i partecipanti.</a></p>
<p><b>Suggerimenti!</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzate parole molto semplici e ripeti i termini chiave: foresta, alberi, acqua, suolo, animali, tagliare, ripiantare, proteggere, futuro.</li> <li>• Preparate delle schede di azione con immagini grandi e testo molto breve (massimo 2-3 parole).</li> <li>• Durante le presentazioni, non correggete ogni dettaglio: concentrati sull'idea principale, ovvero la differenza tra azioni sostenibili e insostenibili.</li> <li>• Se il tempo è poco, chiedete ai gruppi di scegliere solo 3 azioni invece di 4</li> </ul>



## 10. Titolo dell'attività: Consiglio forestale: Utilizzare la foresta senza distruggerla (Autore: AUSRU)

### Allegati

#### Carte azione

(Ogni scheda = 1 icona grande + 2-3 parole. Puoi contrassegnare quelle non sostenibili in rosso e quelle sostenibili in verde)

- Abbattimento completo di tutti gli alberi in una vasta area (taglio raso)
- Tagliare solo alcuni alberi (taglio selettivo)
- Piantare nuovi alberi (reimpiantare)
- Proteggere la fascia fluviale (divieto di taglio)
- Costruire un piccolo sentiero pedonale
- Costruire una grande strada per i camion
- Lasciare l'area agli animali (zona faunistica)
- Allestire un'area picnic (limitando il numero di persone).



## 11. Titolo dell'attività: Custode del Fiume: un bene o un male per il fiume? (Autore: AUSRU)

<b>Descrizione</b>	<p>Gli studenti diventano "Custodi del fiume" e lavorano in piccoli gruppi per decidere quali azioni siano positive o negative per un fiume o un lago.</p> <p>Gli studenti suddividono le carte illustrate in BUONE per il fiume / CATTIVE per il fiume e completano insieme un breve quiz.</p> <p>L'attività utilizza semplici elementi visivi, discussioni di gruppo e domande di base vero/falso, ed è accessibile ai giovani studenti sordi.</p>
<b>Finalità / Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper riconoscere le azioni che proteggono e quelle che danneggiano un ambiente naturale (fiume/lago).</li> <li>• Spiega in un linguaggio molto semplice (con i segni o per iscritto): perché un'azione è buona o cattiva per la natura.</li> <li>• Esercitare il pensiero critico, la comunicazione e la collaborazione in un piccolo gruppo.</li> </ul>
<b>Argomenti / Competenze trattate</b>	<p><b>Tema ecologico/contenuto ambientale:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutela dell'ambiente (con particolare attenzione a fiumi e laghi).</li> <li>• Inquinamento e protezione (rifiuti, sostanze chimiche, comportamenti in prossimità dell'acqua).</li> <li>• Semplici esempi di comportamenti sostenibili in natura.</li> </ul> <p><b>Competenze trasversali:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• esprimere opinioni usando la lingua dei segni, gesti e semplici parole della lingua nazionale (Comunicazione).</li> <li>• Valutare le azioni e le loro conseguenze per l'ambiente (Pensiero critico)</li> <li>• lavorare insieme per ordinare le carte e concordare sulle scelte (Collaborazione)</li> <li>• condivisione delle risposte in gruppo e durante il quiz (Fiducia)</li> </ul>
<b>Gruppi target</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani sordi e ipoacusici (di età compresa tra i 15 e i 25 anni circa).</li> <li>• Alfabetizzazione di base o intermedia; capacità di utilizzare la lingua dei segni e/o la lingua nazionale scritta/parlata in modo semplice.</li> </ul>
<b>Durata</b>	<p>30-35 minuti</p>



## 11. Titolo dell'attività: Custode del Fiume: un bene o un male per il fiume? (Autore: AUSRU)

<p><b>Sede</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula o sala di formazione con spazio per piccoli gruppi (3-4 partecipanti per gruppo).</li> <li>• Adattabile anche per l'utilizzo online (diapositive con immagini + lavagna condivisa).</li> </ul>
<p><b>Strutture / Attrezzature</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 8-10 Carte illustrate (stampate) che mostrano azioni da compiere vicino a un fiume o a un lago (vedere Allegato 1).</li> <li>• Due grandi etichette (su carta o cartone): BUONO per il fiume CATTIVO per il fiume</li> <li>• Breve foglio o diapositiva con 4-5 affermazioni Vero/Falso (vedere Allegato 2).</li> <li>• Lavagna/lavagna a fogli mobili e pennarelli.</li> </ul>
<p><b>Linee guida</b></p>	<p><b>Fase 1 – Riscaldamento visivo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostra 2 immagini grandi:             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ fiume pulito e sano (acqua limpida, alberi, assenza di rifiuti)</li> <li>◦ fiume inquinato (rifiuti, acqua sporca)</li> </ul> </li> <li>• Chiedi agli studenti che usano la lingua dei segni e un linguaggio scritto semplice:             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ “Qual è la scelta migliore?”</li> <li>◦ “Quale delle due è negativa?”</li> </ul> </li> <li>• Spiega brevemente: “Oggi sarete i Guardiani del Fiume. Un Guardiano del Fiume sceglie azioni che proteggano il fiume, non azioni che lo danneggino.”</li> </ul> <p><b>Fase 2 – Ordinamento di gruppo delle immagini</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dividete gli studenti in piccoli gruppi (3-4 persone per gruppo).</li> <li>• Fornite a ciascun gruppo un set completo di carte illustrate con azioni.</li> <li>• Appendi le due etichette "BUONO per il fiume" e "Cattivo per il fiume" alla parete o al tavolo.</li> <li>• Compito per ciascun gruppo: “Osserva attentamente ogni immagine. Decidi se l'azione è POSITIVA o NEGATIVA per il fiume. Metti la carta sotto l'etichetta corretta.”</li> <li>• Gli studenti discutono</li> <li>• L'istruttore si sposta tra i banchi per favorire l'apprendimento del vocabolario e porre brevi domande:             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ “Perché è una cosa positiva?” (ad esempio, “pulito”, “protegge gli animali”).</li> <li>◦ “Perché è un male?” (ad esempio, “rifiuti nell’acqua”, “i pesci muoiono”).</li> </ul> </li> <li>• Al termine dei gruppi, verificate rapidamente in plenaria: Mostrate ogni carta e chiedete alla classe di confermare BUONO o CATTIVO (pollice in su/giù o indicando).</li> </ul>



## 11. Titolo dell'attività: Custode del Fiume: un bene o un male per il fiume? (Autore: AUSRU)

<p><b>Linee Guida</b></p>	<p><b>Fase 3 – Breve quiz e riflessione</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fornite a ciascun partecipante (o gruppo) un foglio con un quiz contenente 4-5 semplici affermazioni Vero/Falso (vedere Allegato 2), oppure mostratele su una diapositiva.</li> <li>• Per ogni affermazione, mostra la risposta corretta e spiegala con una frase semplice, aggiungendo la spiegazione logica (ad esempio, "Il petrolio nell'acqua è pericoloso per i pesci").</li> <li>• Riflessioni conclusive:             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Chiedi: "Dimmi una buona azione che puoi compiere vicino a un fiume o a un lago."</li> <li>◦ Si accettano risposte molto brevi, espresse con un segno o con 1-2 parole.</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>Risorse suggerite</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Semplici foto o immagini clipart di fiumi/laghi (puliti e inquinati).</li> <li>• Brevi video che mostrano l'inquinamento e le operazioni di bonifica (solo immagini, senza audio).</li> <li>• Infografiche di base di ONG ambientaliste sull'inquinamento idrico (per ispirare le schede illustrate, non necessariamente da mostrare agli studenti)</li> </ul>
<p><b>Suggerimenti!</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzate un linguaggio molto semplice e supportate sempre la comunicazione con immagini e simboli.</li> <li>• Utilizzare codici visivi chiari sulle carte (ad esempio, un piccolo segno di spunta verde per "buono", una croce rossa per "cattivo" - da mostrare al formatore o sul retro).</li> <li>• Se il gruppo è numeroso o il tempo a disposizione è limitato, è preferibile svolgere la suddivisione in plenaria anziché in piccoli gruppi.</li> <li>• Incoraggiate ogni studente a posizionare almeno una carta e a fornire una breve spiegazione (anche solo di un segno o di una parola) per acquisire sicurezza.</li> </ul>



## 11. Titolo dell'attività: Custode del Fiume: un bene o un male per il fiume? (Autore: AUSRU)

### Allegati

#### Allegato 1 – Esempio di carte illustrate con azioni

(immagine grande + 1-3 parole)

- Getta la spazzatura nell'acqua
- raccogliere i rifiuti
- Lavare l'auto nel fiume
- Piantare alberi vicino al fiume
- Utilizzare il cestino dei rifiuti
- Versare olio/sostanze chimiche nello scarico
- Cammina sul sentiero
- Disturbare gli animali (inseguendoli, urlando)
- Utilizzare correttamente le aree “vietate alla pesca”.
- Lascia la bottiglia di vetro a terra

**Gettare la plastica nel fiume fa bene ai pesci**



**Piantare alberi vicino al fiume può proteggere il suolo**



**Il petrolio e le sostanze chimiche presenti nell'acqua possono far ammalare gli animali.**



**Usare un cestino dei rifiuti invece di gettarli per terra protegge la natura.**



**I Guardiani del Fiume scelgono azioni che proteggono il fiume**



## Riciclo creativo e artigianato – 11 Attività di accompagnamento

### 12. Titolo dell'attività: Riprogettare con uno scopo preciso (Autore: Emphasys Centre)

<b>Descrizione</b>	Ai partecipanti viene fornito un elenco di materiali di scarto comuni (ad esempio, barattoli di vetro, jeans, casse di legno, bottiglie di plastica, rotoli di carta, lattine). Il loro compito è scegliere un materiale e proporre diverse idee di prodotti che si possano realizzare con esso. Dovranno disegnare schizzi veloci, descriverne la funzione e spiegare in che modo la riprogettazione favorisca la sostenibilità. L'obiettivo è quello di esplorare la versatilità, la creatività e il riutilizzo pratico nel design di upcycling.
<b>Finalità / Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incoraggiare il riutilizzo creativo dei materiali di scarto comuni</li> <li>• Sviluppare capacità di ideazione e di ecodesign</li> <li>• Promuovere la comprensione della sostenibilità attraverso la progettazione del prodotto.</li> <li>• Incoraggiare gli studenti a considerare sia l'estetica che la funzionalità nel riciclo creativo.</li> </ul>
<b>Argomenti / Competenze trattate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensiero creativo progettuale</li> <li>• Economia circolare</li> <li>• Funzionalità del prodotto</li> <li>• Innovazione verde</li> <li>• Comunicazione visiva</li> </ul>
<b>Gruppi target</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani con sordità o ipoacusia (DHH), giovani studenti, di età compresa tra 14 e 30 anni</li> <li>• Può essere adattato anche per laboratori rivolti al grande pubblico.</li> </ul>
<b>Durata</b>	45-60 minuti
<b>Sede</b>	Qualsiasi spazio al chiuso o all'aperto: aula, laboratorio, sala corsi, parco, ecc.
<b>Strutture / Attrezzature</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiali “di scarto” (vasetti, vestiti, bottiglie di plastica, giornali ecc.)</li> <li>• Carta formato A4, penne, pennarelli o matite colorate</li> <li>• Facoltativo: Fogli di lavoro per schizzi e descrizioni</li> </ul>



## 12. Titolo dell'attività: Riprogettare con uno scopo preciso (Autore: Emphasys Centre)

<p><b>Linee guida</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Allestite la stanza con tavoli per piccoli gruppi e fogli di carta bianca, pennarelli e penne.</li> <li>• Distribuisci o lascia che i partecipanti scelgano materiali di scarto comuni (ad esempio, bottiglie di plastica, vecchi jeans, lattine).</li> <li>• Introduci il concetto di upcycling e mostra 1-2 semplici esempi di materiali riutilizzati.</li> <li>• Spiegazione del compito: Scegli un materiale, idea un nuovo prodotto che lo utilizzi e realizza uno schizzo e una breve descrizione di ciascuna idea.</li> <li>• Prevedete 20 minuti per il brainstorming e gli schizzi.</li> <li>• Incoraggiare la creatività e la praticità (cosa si potrebbe realizzare, come e per chi).</li> <li>• Chiedete ai partecipanti/gruppi di presentare la loro idea migliore al gruppo.</li> <li>• Esporre gli schizzi come in una mini-mostra.</li> <li>• Concludiamo con una breve discussione: cosa è stato facile/difficile? Cosa li ha sorpresi?</li> </ul>
<p><b>Risorse suggerite</b></p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=HkHEJEzMKwc">https://www.youtube.com/watch?v=HkHEJEzMKwc</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=fGqfWvm4TnQ_">https://www.youtube.com/watch?v=fGqfWvm4TnQ_</a></p>
<p><b>Suggerimenti!</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Condividi esempi tramite video</li> <li>• Lasciate che i partecipanti lavorino in coppia o in piccoli gruppi per stimolare la discussione.</li> <li>• Incoraggiate idee innovative, ad esempio oggetti multifunzionali o prodotti ad impatto sociale.</li> <li>• Organizzate una breve discussione di gruppo alla fine per condividere le idee preferite.</li> </ul>



### 13. Titolo dell'attività: Trasformazione della maglietta (Autore: Emphasys Centre)

<b>Descrizione</b>	I partecipanti impareranno a trasformare una vecchia maglietta in una pratica borsa da spesa senza ricorrere al cucito, utilizzando semplici tecniche di taglio e annodatura. Questa attività divertente e pratica promuove la mentalità circolare e mette in evidenza come sia possibile dare una nuova vita ai vecchi indumenti.
<b>Finalità / Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Insegnare ai partecipanti come riutilizzare i tessuti in modo creativo.</li> <li>• Sviluppare competenze di base nel riciclo creativo e nell'artigianato.</li> <li>• Promuovere la consapevolezza del problema dei rifiuti tessili e del loro impatto ambientale.</li> </ul>
<b>Argomenti / Competenze trattate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Principi dell'economia circolare</li> <li>• Moda sostenibile e riutilizzo</li> <li>• Nozioni di base di artigianato e design</li> <li>• Consapevolezza ambientale</li> </ul>
<b>Gruppi target</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani con sordità o ipoacusia (DHH), giovani studenti, di e</li> <li>• Può essere adattato anche per laboratori rivolti al grande p</li> </ul>
<b>Durata</b>	45-60 minuti
<b>Sede</b>	Qualsiasi spazio al chiuso o all'aperto: aula, laboratorio, sala corsi, parco, ecc.
<b>Strutture / Attrezzature</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vecchie magliette di cotone (1 per partecipante)</li> <li>• Forbici affilate o forbici da tessuto (1 per partecipante o coppia)</li> <li>• Righello o metro a nastro</li> <li>• Pennarello o gesso per segnare le linee di taglio</li> <li>• Specchietto a mano (facoltativo, a scopo dimostrativo)</li> </ul>



### 13. Titolo dell'attività: Trasformazione della maglietta (Autore: Emphasys Centre)

<p><b>Linee Guida</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scegli una maglietta: usa una vecchia maglietta di cotone (una taglia media o grande è l'ideale). Evita magliette con buchi o loghi posizionati troppo in basso.</li> <li>2. Stendila: Appoggia la maglietta su un tavolo o una superficie piana. Elimina eventuali pieghe.</li> <li>3. Tagliare le maniche: Tagliare intorno a entrambi gli scalfi per rimuovere le maniche, che diventeranno i manici della borsa.</li> <li>4. Taglia la scollatura: ritaglia una forma a "U" più ampia intorno al colletto per creare l'apertura della borsa. Puoi usare una ciotola per tracciare una scollatura arrotondata.</li> <li>5. Decidi la profondità della borsa: scegli la profondità desiderata per la borsa e traccia una linea orizzontale vicino al fondo.</li> <li>6. Taglia le strisce di frange: Taglia delle strisce verticali dal bordo inferiore fino alla linea tracciata (circa 2-3 cm di larghezza). Assicurati di tagliare la parte anteriore e posteriore della maglietta insieme.</li> <li>7. Annodare le frange: annodare insieme le strisce anteriori e posteriori con un doppio nodo per chiudere il fondo della borsa. Per una maggiore tenuta, annodare ogni striscia una volta, poi di nuovo stringendo bene.</li> <li>8. Verifica la presenza di fori: controlla che non ci siano piccole fessure e, se necessario, fai dei nodi aggiuntivi.</li> <li>9. Opzionale: Decorazione: Utilizza pennarelli per tessuti, spilli o toppe per personalizzare la tua borsa.</li> <li>10. Usa e condividi! I partecipanti possono testare la loro borsa e scattare una foto da condividere in una galleria sui social media o sulla bacheca delle iniziative. Puoi seguire i passaggi del seguente tutorial: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zgpaM3u2zng">https://www.youtube.com/watch?v=zgpaM3u2zng</a></li> </ol>
<p><b>Risorse suggerite</b></p>	<p><u><a href="https://www.youtube.com/watch?v=zgpaM3u2zng">Video tutorial (borsa tote senza cuciture realizzata con una t-shirt):</a></u>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zgpaM3u2zng">https://www.youtube.com/watch?v=zgpaM3u2zng</a></p>
<p><b>Suggerimenti!</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Per borse più resistenti, scegli magliette in cotone più spesso (non elasticizzato).</li> <li>• Annoda due volte le frange inferiori per una maggiore durata.</li> <li>• Invitate i partecipanti a decorare la propria borsa con messaggi ecologici o pennarelli per tessuti al termine dell'attività.</li> </ul>



## 14. Titolo dell'attività: Laboratorio di progettazione “Dalla bottiglia alla lampada” (Autore: NCSR DEMOKRITOS)

<b>Descrizione</b>	I partecipanti scoprono come trasformare le bottiglie di plastica dismesse in oggetti funzionali per la casa, concentrandosi in particolare sulla realizzazione di una piccola lampada alimentata da una luce LED sicura. Prima di iniziare il lavoro manuale, il facilitatore spiega brevemente come vengono progettati i prodotti di illuminazione (struttura, stabilità, sicurezza), consentendo ai partecipanti di riflettere sulle scelte estetiche, sui benefici ambientali e sulle esigenze degli utenti. Gli studenti lavorano poi le bottiglie di plastica utilizzando tecniche di taglio, modellatura e decorazione, applicando i principi illustrati nella realtà virtuale (scelta dei materiali, potenziale di riutilizzo, sostenibilità). Questa attività aiuta i partecipanti a sperimentare l'intero ciclo di creazione del prodotto, dall'idea al prototipo, rafforzando sia la creatività che la responsabilità ambientale.
<b>Finalità / Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimostrare un riutilizzo creativo della plastica</li> <li>• Insegnare a lavorare in sicurezza con gli strumenti</li> <li>• Promuovere la comprensione della progettazione di prodotti sostenibili</li> <li>• Rafforzare il pensiero estetico e funzionale</li> </ul>
<b>Argomenti / Competenze trattate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riciclo creativo • Design del prodotto • Artigianato • Economia circolare • Abilità motorie fini</li> </ul>
<b>Gruppi target</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani con sordità o ipoacusia (DHH), giovani studenti, di età compresa tra 14 e 30 anni</li> <li>• Può essere adattato anche per laboratori rivolti al grande pubblico.</li> </ul>
<b>Durata</b>	60 minuti
<b>Sede</b>	Laboratorio al chiuso o aula
<b>Strutture / Attrezzature</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bottiglie di plastica</li> <li>• Piccole candele a LED</li> <li>• Coltello da bricolage o forbici</li> <li>• Decorazioni (vernice, corda, adesivi)</li> <li>• Colla a caldo (facoltativa)</li> </ul>



## 14. Titolo dell'attività: Laboratorio di progettazione “Dalla bottiglia alla lampada” (Autore: NCSR DEMOKRITOS)

<p><b>Linee guida</b></p>	<p><b>Preparazione:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Raccogli bottiglie di plastica di varie forme per offrire ai partecipanti una varietà di design.</li> <li>2. Preparate delle candeline a LED sicure (che non producono calore).</li> <li>3. Crea un foglio di istruzioni visive con i passaggi per il taglio.</li> <li>4. Mostra un esempio di lampada finita a scopo di ispirazione.</li> </ol> <p><b>Istruzioni per gli studenti:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Fase di progettazione:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Esamina le diverse forme delle bottiglie e scegli quella più adatta alla tua idea di lampada (alta, rotonda, piatta).</li> <li>○ Disegna il progetto della tua lampada su carta.</li> <li>○ Decidete dove posizionare la fonte luminosa, le aperture e le decorazioni.</li> </ul> </li> <li>2. <b>Fase di taglio:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Segui la guida visiva per tagliare la bottiglia in sicurezza.</li> <li>○ Il facilitatore si aggira tra i presenti per garantire un utilizzo sicuro degli strumenti.</li> </ul> </li> <li>3. <b>Fase di assemblaggio:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Inserisci la luce LED e verifica l'illuminazione.</li> <li>○ Verificare la stabilità e, se necessario, effettuare delle regolazioni.</li> </ul> </li> <li>4. <b>Fase di decorazione:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Personalizzali usando colori, corda di iuta, adesivi o messaggi ecologici.</li> </ul> </li> <li>5. <b>Fase di riflessione:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Confronta le fasi di un vero processo di creazione artigianale con il processo di upcycling in realtà virtuale.</li> <li>○ Discutere le sfide e le decisioni di progettazione.</li> </ul> </li> <li>6. <b>Vetrina:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Esporre tutte le lampade e consentire una visita silenziosa alla galleria.</li> </ul> </li> </ol> <p><b>Variante opzionale:</b></p>
<p><b>Risorse suggerite</b></p>	<p><a href="https://www.youtube.com/shorts/28LNgNm6_wc">https://www.youtube.com/shorts/28LNgNm6_wc</a>  <a href="https://www.youtube.com/shorts/LLwChMPYXwI">https://www.youtube.com/shorts/LLwChMPYXwI</a></p>
<p><b>Suggerimenti!</b></p>	<p>Fornire una lista di controllo visiva che metta la sicurezza al primo posto.          Utilizzare solo luci a LED, senza fonti di calore.</p>



## 15. Titolo dell'attività: Risolutore di problemi di riciclaggio creativo (Autore: NCSR DEMOKRITOS)

<b>Descrizione</b>	I partecipanti ricevono una serie di «oggetti misteriosi» che rappresentano comuni articoli di scarto (ad esempio, una tazza rotta, un vecchio guanto, un tubo di cartone, un coperchio di plastica). Il loro compito è analizzare ogni oggetto e scegliere la strategia di upcycling più adatta: riutilizzare, riproporre o trasformare. Ciò favorisce un processo decisionale strutturato, insegnando ai partecipanti a considerare il materiale, le condizioni e il potenziale valore di un oggetto prima di gettarlo via. L'attività si concentra sui processi di pensiero piuttosto che sulla realizzazione manuale, aiutando gli studenti a comprendere le scelte sostenibili in modo logico.
<b>Finalità / Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formazione per un processo decisionale strutturato nella gestione dei rifiuti</li> <li>• Promuovere il pensiero creativo e la logica della sostenibilità</li> <li>• Impara a scegliere il percorso di upcycling più adatto a te.</li> </ul>
<b>Argomenti / Competenze trattate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Economia circolare • Ragionamento creativo • Categorizzazione • Risoluzione dei problemi</li> </ul>
<b>Gruppi target</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani sordi o ipoacusici (14-30 anni)</li> </ul>
<b>Durata</b>	20–25 minuti
<b>Sede</b>	Aula o laboratorio
<b>Strutture / Attrezzature</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte con oggetti misteriosi stampate (foto o icone di oggetti di scarto di uso quotidiano)</li> <li>• Carte strategiche stampate:</li> <li>• RIUTILIZZO</li> <li>• TRASFORMARE</li> <li>• Fogli stampati con idee, 1 per gruppo/partecipante</li> <li>• Penne/pennarelli</li> <li>• Tavoli per lavori di gruppo</li> </ul>



## 15. Titolo dell'attività: Risolutore di problemi di riciclaggio creativo (Autore: NCSR DEMOKRITOS)

<p><b>Linee guida</b></p>	<p><b>Fase 1 – Presentazione delle tre strategie (5 min)</b> Mostra e spiega brevemente le tre carte strategia utilizzando un linguaggio semplice e/o dei segni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Riutilizzo – riutilizzare per lo stesso scopo.</b></li> <li>• <b>Riutilizzare – impiegare l'oggetto per uno scopo diverso.</b></li> <li>• <b>Trasformare – modificare la forma/l'aspetto dell'oggetto per crearne uno nuovo.</b></li> </ul> <p><b>Fase 2 – Osservare l'oggetto (5 min)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Distribuite a ciascun gruppo 1-2 carte Oggetto Misterioso.</li> <li>2. Chiedete loro di osservare attentamente e di discuterne:             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Di che materiale è fatto? (plastica, carta, tessuto, metallo...)</li> <li>◦ È rotto o è ancora utilizzabile?</li> <li>◦ È sicuro da maneggiare?</li> </ul> </li> </ol> <p><b>Fase 3 – Scegliere la strategia (5-10 minuti)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. I gruppi scelgono UNA delle tre carte strategia che ritengono più adatta.</li> <li>2. Devono fornire una motivazione: perché questa strategia e non un'altra?</li> <li>3. Successivamente compilano il Foglio delle Idee:             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Seleziona la strategia scelta</li> <li>◦ Disegna o descrivi la loro idea di riciclo creativo.</li> <li>◦ Elenca eventuali materiali aggiuntivi di cui avrebbero bisogno</li> </ul> </li> </ol> <p><b>Passaggio 4 – Condividi e confronta (5 min)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ciascun gruppo mostra brevemente la propria scheda oggetto e il proprio foglio delle idee.</li> <li>2. Il formatore può evidenziare diverse strategie possibili per lo stesso oggetto (ad esempio, un gruppo sceglie il riutilizzo, un altro la trasformazione) e sottolineare che spesso esiste più di una soluzione sostenibile valida.</li> </ol>
<p><b>Risorse suggerite</b></p>	<p><a href="https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/9dc6aa01-39d2-11eb-b27b-01aa75ed71a1/language-en?">https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/9dc6aa01-39d2-11eb-b27b-01aa75ed71a1/language-en?</a></p>
<p><b>Suggerimenti!</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniziate con pochi oggetti (3-4) in modo che il concetto non risulti troppo complesso.</li> <li>• Prima di scegliere quella definitiva, incoraggiate la presentazione di almeno due idee per ciascun oggetto.</li> <li>• Permetti agli studenti che preferiscono disegnare di fare uno schizzo invece di scrivere, per mantenere l'accessibilità.</li> <li>• Per fornire supporto visivo alle persone sorde o con problemi di udito, utilizzare foto o icone grandi e nitide sulle schede degli oggetti.</li> </ul>


## 16. Titolo dell'attività: Qual è quello riciclato in modo creativo? (Autore: NCSR DEMOKRITOS)

<p><b>Descrizione</b></p>	<p>I partecipanti osservano coppie di immagini visualizzate su uno schermo: un oggetto nella sua forma originale (ad esempio, una bottiglia di plastica) e una versione riciclata (ad esempio, una mangiatoia per uccelli). Identificano l'immagine che mostra il prodotto riciclato e ne spiegano il motivo. L'attività contribuisce a sviluppare la comprensione della trasformazione e del valore aggiunto.</p>
<p><b>Finalità / Obiettivi</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere cosa significa upcycling nella pratica</li> <li>• Distinguere tra oggetti originali e oggetti trasformati</li> <li>• Comprendere come i rifiuti possono acquisire nuovo valore</li> <li>• Promuovere il pensiero sostenibile</li> </ul>
<p><b>Argomenti / Competenze trattate</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consapevolezza del riciclo creativo</li> <li>• Principi fondamentali dell'economia circolare</li> <li>• Rapporto visivo</li> <li>• responsabilità ambientale</li> </ul>
<p><b>Gruppi target</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani con sordità o ipoacusia (DHH), studenti di età compresa tra 16 e 30 anni</li> <li>• Può essere adattato anche per laboratori rivolti al grande pubblico.</li> </ul>
<p><b>Durata</b></p>	<p>15–20 minuti</p>
<p><b>Sede</b></p>	<p>Aula, sala corsi, laboratorio o sessione online con condivisione dello schermo</p>
<p><b>Strutture / Attrezzature</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schermo o proiettore per visualizzare coppie di immagini</li> <li>• Lavagna (solo per uso del facilitatore)</li> </ul>

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni e i punti di vista espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



## 16. Titolo dell'attività: Qual è quello riciclato in modo creativo? (Autore: NCSR DEMOKRITOS)


<p><b>Linee guida</b></p>	<p><b>Preparazione (a cura del facilitatore):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prepara 5-6 coppie di immagini:</li> <li>• Oggetto originale → Oggetto riciclato</li> </ul> <p>Esempi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bottiglia di plastica → mangiatoia per uccelli</li> <li>• Vaso → vaso di fiori</li> <li>• Vecchi jeans → borsa</li> <li>• Pallet di legno → fioriera</li> </ul> <p><b>Istruzioni per gli studenti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservate attentamente ciascuna coppia di immagini.</li> <li>• Indica il prodotto riciclato.</li> <li>• Spiega cosa è cambiato e qual è il nuovo utilizzo.</li> <li>• Valuta se la trasformazione apporta benefici all'ambiente.</li> </ul> <p><b>Varianti opzionali:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chiedi agli studenti di suggerire un'altra possibile idea di riciclo creativo.</li> <li>• Trasformatelo in un'attività di votazione di gruppo.</li> <li>• Collega gli oggetti ai materiali di uso quotidiano locali.</li> </ul> <p><b>Discussione di debriefing:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perché il secondo oggetto è migliore per l'ambiente?</li> <li>• Quale trasformazione è la più utile?</li> <li>• In che modo il riciclo creativo riduce gli sprechi?</li> </ul>
<p><b>Risorse suggerite</b></p>	<p><a href="https://www.eea.europa.eu/en/topics/at-a-glance/economy-and-resources">https://www.eea.europa.eu/en/topics/at-a-glance/economy-and-resources</a></p>
<p><b>Suggerimenti!</b></p>	<p>Utilizzate immagini chiare che mostrino il "prima e dopo". Evitate il testo: concentratevi su immagini e indicazioni visive. Consenti risposte tramite gesti o disegni. Le spiegazioni devono essere brevi e di tipo visivo.</p>
<p><b>Allegato</b></p>	

**17. Titolo dell'attività: Prima o dopo? (Autore: NCSR DEMOKRITOS)**

<b>Descrizione</b>	<p>I partecipanti osservano immagini di oggetti di uso quotidiano (ad esempio, un barattolo di vetro, una vecchia maglietta, un pallet di legno, una bottiglia di plastica) proiettate su uno schermo.</p> <p>Per ogni oggetto, decidono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buttar via</li> <li>• Riutilizzare così com'è</li> <li>• Ricicla e trasforma in un nuovo prodotto</li> </ul> <p>Spiegano la loro scelta usando gesti, lingua dei segni o semplici parole.</p>
<b>Finalità / Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere il concetto di upcycling, riutilizzo e spreco.</li> <li>• Sviluppare una mentalità e un processo decisionale sostenibili.</li> <li>• Riconoscere il valore dei materiali di uso quotidiano</li> <li>• Promuovere la creatività senza ricorrere alla produzione pratica.</li> </ul>
<b>Argomenti / Competenze trattate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consapevolezza del riciclo creativo</li> <li>• Principi fondamentali dell'economia circolare</li> <li>• Il processo decisionale</li> <li>• Analisi visiva</li> <li>• responsabilità ambientale</li> </ul>
<b>Gruppi target</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani con sordità o ipoacusia (DHH), studenti di età compresa tra 16 e 30 anni</li> <li>• Può essere adattato anche per laboratori rivolti al grande pubblico.</li> </ul>
<b>Durata</b>	20–25 minuti
<b>Sede</b>	Aula, sala di formazione, spazio per workshop o sessione online con condivisione dello schermo.
<b>Strutture / Attrezzature</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schermo o proiettore per visualizzare le immagini</li> <li>• Lavagna bianca o lavagna a fogli mobili (solo per uso del facilitatore)</li> </ul>



## 17. Titolo dell'attività: Prima o dopo? (Autore: NCSR DEMOKRITOS)

<p><b>Linee guida</b></p>	<p><b>Preparazione (a cura del facilitatore):</b>                  Prepara una presentazione con 6-8 immagini di oggetti comuni (barattolo, jeans, scatola, bottiglia, sedia, giornale).                  Sulla lavagna, scrivi tre opzioni grandi:                  Butta via – Riutilizza – Ricicla</p> <p><b>Istruzioni per gli studenti:</b>                  Osserva l'immagine di ciascun oggetto.                  Scegli un'opzione (Buttare via / Riutilizzare / Riciclare).                  Spiega la tua scelta.                  Se si tratta di "riciclo creativo", suggerisci quale potrebbe essere il nuovo prodotto (ad esempio, da un barattolo a un vaso di fiori).</p> <p><b>Varianti opzionali:</b>                  Dividete il gruppo in squadre e confrontate le risposte.                  Vota per l'idea di riciclo creativo più originale.                  Collega gli oggetti alla vita quotidiana locale.</p> <p><b>Discussione di debriefing:</b>                  Quali oggetti sono più facili da riciclare in modo creativo?                  Perché il riciclo creativo è meglio del buttare via?                  In che modo il riciclo creativo aiuta l'ambiente?</p>
<p><b>Risorse suggerite</b></p>	<p><a href="https://environment.ec.europa.eu/strategy/circular-economy_en">https://environment.ec.europa.eu/strategy/circular-economy_en</a></p>
<p><b>Suggerimenti!</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza immagini chiare e semplici, con un solo oggetto per diapositiva.</li> <li>• Evitate spiegazioni prolisse: concentratevi sulle scelte visive.</li> <li>• Consentire risposte tramite indicazione con il dito, disegno o lingua dei segni.</li> <li>• Incoraggiate la creatività, ma mantenete le risposte brevi.</li> </ul>
<p><b>Allegato</b></p>	

## 18. Titolo dell'attività: Laboratorio di upcycling: dare nuova vita agli oggetti vecchi (Autore: AUSRU)

<p><b>Descrizione</b></p>	<p>Gli studenti lavorano in piccoli gruppi per trasformare materiali di scarto in un nuovo prodotto artigianale. Scelgono alcuni oggetti di uso quotidiano che di solito vengono gettati via (ad esempio scatole, bottiglie, vecchi tessuti), discutono le idee, realizzano un semplice prototipo o un disegno e presentano il loro prodotto al gruppo.</p>
<p><b>Finalità / Obiettivi</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiega in parole semplici cosa significa upcycling.</li> <li>• Individua quali materiali possono essere riutilizzati anziché gettati via.</li> <li>• Lavora in un piccolo team per progettare un semplice oggetto artigianale realizzato con materiali di riciclo.</li> <li>• Presentare la propria idea di prodotto utilizzando la lingua dei segni, gesti, elementi visivi e/o una lingua nazionale semplice.</li> <li>• Rifletti su come la comunicazione, la collaborazione, la flessibilità e la fiducia hanno aiutato il loro gruppo</li> </ul>
<p><b>Argomenti / Competenze trattate</b></p>	<p><b>Argomento verde</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riciclo creativo e riutilizzo dei materiali</li> <li>• Consumo sostenibile e riduzione dei rifiuti</li> <li>• L'artigianato come metodo per prolungare la vita dei prodotti</li> </ul> <p><b>Competenze trasversali:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Condividere le idee in modo chiaro all'interno di un gruppo.</li> <li>• Scegliere quali materiali e idee siano realistici e sostenibili.</li> <li>• Modificare o adattare l'idea se i materiali sono limitati o se il primo piano non funziona.</li> <li>• Lavorare insieme a un progetto di riciclo creativo condiviso.</li> <li>• Presentare il prodotto agli altri; spiegare l'idea</li> </ul>
<p><b>Gruppi target</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani sordi e ipoacusici (di età compresa tra i 15 e i 25 anni circa).</li> <li>• Livello base di alfabetizzazione; capacità di comunicare nella lingua dei segni e/o nella lingua nazionale scritta/parlata in modo semplice.</li> </ul>
<p><b>Durata</b></p>	<p>60 minuti</p>
<p><b>Sede</b></p>	<p>Aula, laboratorio o sala per attività artistiche e manuali con tavoli per piccoli gruppi (3-5 studenti per gruppo)</p>



## 18. Titolo dell'attività: Laboratorio di upcycling: dare nuova vita agli oggetti vecchi (Autore: AUSRU)

### Strutture / Attrezzature

#### Immagini di:

- Oggetti “di scarto” (bottiglie, lattine, scatole, vestiti vecchi, barattoli, ecc.)
- Prodotti semplici riciclati (ad esempio, barattolo = portacandele, maglietta = borsa, bottiglia = vaso).

#### Una selezione di materiali “di scarto” puliti, ad esempio:

- Scatole di cartone (piccole)
- Bottiglie di plastica o di vetro (se sicure)
- Barattoli, lattine (senza spigoli vivi)
- Vecchie riviste, giornali
- Vecchi tessuti, bottoni, spago, nastri
- Materiali di base per lavori manuali (a seconda della sicurezza e del contesto):
- Forbici (forbici di sicurezza se necessario)
- Colla, nastro adesivo, cucitrice
- Pennarelli, matite colorate
- Opzionale: adesivi, carta colorata

#### Grandi fogli di carta per disegnare l'idea del prodotto (se i materiali sono limitati).

### Linee Guida

#### Fase 1 – Introduzione: Dai rifiuti al nuovo valore

1. Mostra 2-3 coppie di immagini:
  - Immagine A: oggetto “di scarto” (ad esempio, un barattolo di vetro nel cestino).
  - Immagine B: oggetti artigianali riciclati (ad esempio, un barattolo usato come portacandele o portapenne).
2. Poni domande semplici (con gesti e indicando):
  - “Questo oggetto: buttarlo via o riutilizzarlo?”
  - “Si tratta di rifiuti o di un nuovo prodotto?”
3. Spiega in parole semplici:
  - “Riciclo: spezziamo i materiali e creiamo qualcosa di nuovo (ad esempio, fondendo il vetro).”
  - "Upcycling: riutilizziamo lo stesso oggetto, trasformandolo in un nuovo prodotto."
  - "Il riciclo creativo ci aiuta a ridurre gli sprechi e a sfruttare la nostra creatività."



## 18. Titolo dell'attività: Laboratorio di upcycling: dare nuova vita agli oggetti vecchi (Autore: AUSRU)

### Linee guida

#### Fase 2 – Lavoro di gruppo: Laboratorio di upcycling

- Dividete gli studenti in piccoli gruppi (3-5 persone per gruppo).
- Mostra tutti i materiali disponibili su una "tabella dei materiali" (o su una diapositiva, se devi tenere tutto sulle scrivanie).
- Fornite a ciascun gruppo una piccola selezione di materiali (oppure lasciate che ne scelgano da 3 a 5) e un grande foglio di carta con dei pennarelli (per disegnare o pianificare).
- Spiegazione del compito (SL + lingua parlata semplice su una diapositiva/dispensa): Verrà creato un prodotto di upcycling utilizzando i materiali disponibili per realizzare un oggetto utile o decorativo (ad esempio: scatola portaoggetti, vaso, portapenne, gioiello, piccolo paralume, ecc.). Si può costruire un semplice prototipo oppure l'idea può essere presentata chiaramente tramite un disegno.
- In gruppo, gli studenti:
  - Esaminare i loro materiali e fare un brainstorming di idee.
  - Realizza degli schizzi semplici o prova a costruire un prototipo di base.
  - Decidete insieme: qual è il nome del prodotto? A cosa serve? Perché questa idea è positiva per l'ambiente?
- Incoraggiare una chiara suddivisione dei compiti all'interno del gruppo:
  - Una sola persona si occupa della realizzazione del progetto definitivo.
  - Una o due persone lavorano al prototipo fisico.
  - Una persona prepara la presentazione con il supporto delle altre.

#### Fase 3 – Presentazioni di gruppo

1. Ciascun gruppo presenta il proprio prodotto riciclato utilizzando la seguente struttura suggerita:
  - Nome del prodotto.
  - Da cosa: quali oggetti/materiali antichi hanno utilizzato.
  - A cosa serve: come utilizzare il nuovo prodotto.
  - Perché è ecologico: come aiuta l'ambiente (meno sprechi, riutilizzo, ecc.).
2. Dopo ogni presentazione, il formatore (e i colleghi) possono fornire un feedback positivo.



## 18. Titolo dell'attività: Laboratorio di upcycling: dare nuova vita agli oggetti vecchi (Autore: AUSRU)

<p><b>Risorse suggerite</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Immagini di semplici progetti di riciclo creativo tratte dal web (in formato cartaceo o diapositive), con particolare attenzione a esempi chiari e visivi.</li> <li>• Elenco di vocaboli molto basilari (con immagini) per: bottiglia, scatola, tessuto, barattolo, lattina, carta, vaso per piante, decorazione, conservazione, riutilizzo, rifiuti, riciclo creativo.</li> </ul>
<p><b>Suggerimenti!</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza un linguaggio molto semplice; ricorri il più possibile a immagini e oggetti reali.</li> <li>• Se alcuni studenti hanno difficoltà a trovare idee, puoi dare loro delle carte con delle idee (ad esempio "portapenne", "vaso per piante", "supporto per cellulare", "gioielli", "paralume") e lasciare che ne scelgano una.</li> <li>• Se ci sono limiti di tempo o di sicurezza, consentite ai gruppi di disegnare solo il prodotto (senza una vera e propria costruzione), ma spiegate comunque come funzionerebbe il riciclo creativo.</li> </ul>
<p><b>Allegati</b></p>	<p><b>1. Esempi di schede con idee</b> (Potete stamparle come piccole carte con un'icona + 1-2 parole, per aiutare i gruppi che hanno difficoltà a inventare da zero.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Portamatite</li> <li>• Vaso per piante</li> <li>• supporto per telefono</li> <li>• Gioielli (bracciale, collana)</li> <li>• Paralume piccolo</li> <li>• Scatola portaoggetti per piccoli oggetti</li> <li>• Organizzatore da scrivania</li> <li>• Decorazione murale</li> </ul> <p><b>2. Esempi di domande di riflessione (da utilizzare oralmente/in forma scritta alla fine o su un semplice foglio di lavoro)</b> Gli studenti possono rispondere con 1-2 parole, segni o frasi semplici:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. "Quale prodotto riciclato di un altro gruppo ti è piaciuto di più?"</li> <li>2. "Quale vecchio oggetto ha riutilizzato il vostro gruppo?"</li> <li>3. "In che modo il vostro prodotto contribuisce alla tutela dell'ambiente?"</li> <li>4. "Cosa è stato facile? Cosa è stato difficile nel lavorare insieme?"</li> <li>5. "Come avete utilizzato la comunicazione, la collaborazione e la flessibilità nel vostro gruppo?"</li> </ol>



## 19. Titolo dell'attività: Realizzazione di oggetti di uso quotidiano con carta riciclata (vasi, portasogni, ciotole e vassoi fatti a mano) (Author: SHD)

<b>Descrizione</b>	I partecipanti impareranno a trasformare la carta usata in oggetti utili come vasi per piante, portamatite, ciotole decorative e mini vassoi utilizzando la pasta di carta riciclata. L'attività promuove la creatività, la sostenibilità e l'educazione ambientale attraverso l'esperienza pratica.
<b>Finalità / Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introdurre tecniche di riciclaggio per i rifiuti di carta.</li> <li>• Per sensibilizzare l'opinione pubblica sull'artigianato sostenibile.</li> <li>• Per sviluppare la motricità fine e la creatività. Promuovere la responsabilità ambientale attraverso il riciclo creativo.</li> </ul>
<b>Argomenti / Competenze trattate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riciclo e riutilizzo creativo</li> <li>• Sostenibilità ambientale</li> <li>• Creatività e maestria artigianale</li> <li>• Abilità pratiche</li> <li>• Alfabetizzazione verde</li> </ul>
<b>Gruppi target</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani di età compresa tra i 14 e i 30 anni,</li> <li>• studenti sordi e ipoacusici (DHH)</li> </ul> <p>Può essere adattato per laboratori rivolti al grande pubblico.</p>
<b>Durata</b>	45-60 minuti (più il tempo necessario affinché il nostro lavoro si asciughi)
<b>Sede</b>	Aula al chiuso o all'aperto, laboratorio o spazio in un centro sociale.
<b>Facility / Equipment</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vecchi giornali, ritagli di cartone, sacchetti di carta, cartone delle uova</li> <li>• Acqua, colla ecologica, pigmenti di colore naturali</li> <li>• Frullatore o sbattitore elettrico</li> <li>• Ciotola grande</li> <li>• Stampi (vaso per piante, portapenne, ciotola, mini vassoio)</li> <li>• Pennelli, spatola</li> </ul>
<b>Preparazione (a cura del facilitatore):</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Raccogli tutti i materiali e gli attrezzi.</li> <li>• Preparare gli stampi e la superficie di lavoro per l'asciugatura degli oggetti.</li> <li>• Facoltativamente, è possibile preparare istruzioni stampate o supporti visivi.</li> </ul>



## 19. Titolo dell'attività: Realizzazione di oggetti di uso quotidiano con carta riciclata (vasi, portasogni, ciotole e vassoi fatti a mano) (Author: SHD)

<p><b>Istruzioni per gli allievi:</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Immergi i ritagli di carta nell'acqua finché non si ammorbidiscono.</li> <li>2. Frulla la carta imbevuta fino a ridurla in polpa.</li> <li>3. Aggiungere alla polpa colla ecologica e, facoltativamente, coloranti naturali.</li> <li>4. Seleziona lo stampo per l'oggetto desiderato.</li> <li>5. Riempi lo stampo con la miscela di polpa di carta, premi e modella con cura.</li> <li>6. Lasciare asciugare completamente l'oggetto prima dell'uso.</li> </ol>
<p><b>Discussione:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cosa ti è piaciuto di più di questo processo?</li> <li>• In che modo il riciclo creativo contribuisce alla tutela dell'ambiente?</li> <li>• Quali altri materiali potrebbero essere riciclati per realizzare oggetti artigianali?</li> </ul>
<p><b>Risorse suggerite:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siti web dedicati al riciclo creativo, all'artigianato e alla sostenibilità. <a href="https://www.madebybarb.com/2025/09/06/how-to-make-bowls-vessels-with-your-paper-fibre-clay/">https://www.madebybarb.com/2025/09/06/how-to-make-bowls-vessels-with-your-paper-fibre-clay/</a></li> <li>• Video che mostrano come realizzare lavoretti creativi con la polpa di carta. <a href="https://www.youtube.com/shorts/OtXdjOp1nXU">https://www.youtube.com/shorts/OtXdjOp1nXU</a> <a href="https://www.youtube.com/shorts/glzfGRFcGV4">https://www.youtube.com/shorts/glzfGRFcGV4</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9QqXzylInS4">https://www.youtube.com/watch?v=9QqXzylInS4</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IQIpWLozwQc">https://www.youtube.com/watch?v=IQIpWLozwQc</a> <a href="https://www.pinterest.com/crafts-pin/egg-carton-paper-mache-bowls-projects--48484133482101914/">https://www.pinterest.com/crafts-pin/egg-carton-paper-mache-bowls-projects--48484133482101914/</a></li> </ul>
<p><b>Suggerimenti!</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incoraggia la creatività con i colori naturali.</li> <li>• Utilizzate stampi semplici per facilitare la modellatura.</li> <li>• Per una maggiore resistenza, si consiglia un tempo di asciugatura più lungo.</li> </ul>
<p><b>Allegato</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Istruzioni stampabili facoltative</li> <li>• Scheda di lavoro - Quiz</li> </ul>



**Allegato - Realizzazione di oggetti di uso quotidiano con carta riciclata (vasi, portasogni, ciotole e vassoi fatti a mano (Autore: SHD)**



Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni e i punti di vista espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



**Allegato - Realizzazione di oggetti di uso quotidiano con carta riciclata (vasi, portasogni, ciotole e vassoi fatti a mano (Autore: SHD)**

## **WORKSHEET – Recycled Paper Pulp Workshop Quiz**

### **Part A – Multiple Choice**

1. What is the main material used in this workshop?  
a) Plastic waste   b) Recycled paper pulp   c) Metal scraps   d) Glass
2. What is the first step in making paper pulp?  
a) Adding glue   b) Painting the objects   c) Soaking paper in water   d) Drying the molds
3. Why do we add ecological glue to the pulp?  
a) To make it smell nice   b) To make it stronger   c) To change its color   d) To make it dry faster
4. Which of the following is NOT one of the workshop goals?  
a) Developing creativity   b) Environmental responsibility   c) Learning recycling techniques   d) Producing plastic products
5. Which items can be created in this workshop?  
a) Pots, pencil holders, bowls, mini trays   b) Glass bottles   c) Metal tools   d) Electronic devices

### **Part B – True or False**

6. Recycled paper pulp can be shaped using molds. ■ True ■ False
7. The objects can be used immediately without drying. ■ True ■ False
8. This activity promotes sustainability and environmental awareness. ■ True ■ False

### **Part C – Short Answer**

9. Name one environmental benefit of recycling paper:

.....

10. Mention one skill you develop by participating in this workshop:

.....



## 20. Titolo dell'attività: Dai rifiuti al tesoro (Autore: GFM)

<p><b>Descrizione</b></p>	<p>“Trash to Treasure” è un’attività pratica di upcycling della durata di 40 minuti, ideata nell’ambito dell’apprendimento non formale del programma Erasmus+. I partecipanti trasformano materiali di scarto di uso quotidiano in semplici oggetti artigianali (ad esempio, portamatite, decorazioni per borse, mini vasi da fiori, gioielli). L’attività promuove la sostenibilità, la creatività e il lavoro di squadra inclusivo, garantendo la piena partecipazione dei giovani sordi e ipoudenti (DHH) attraverso metodi visivi e pratici.</p>
<p><b>Finalità / Obiettivi</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilizzare l'opinione pubblica sulla riduzione e il riutilizzo dei rifiuti.</li> <li>• Promuovere il pensiero creativo attraverso il riciclo creativo.</li> <li>• Sviluppare abilità pratiche di artigianato.</li> <li>• Promuovere una collaborazione inclusiva tra i giovani udenti e i giovani sordi o con problemi di udito.</li> <li>• Rafforzare la responsabilità ambientale attraverso azioni concrete.</li> </ul>
<p><b>Argomenti / Competenze trattate</b></p>	<p>Argomenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Upcycling ed economia circolare</li> <li>• consumo sostenibile</li> <li>• Riutilizzo creativo dei materiali</li> <li>• responsabilità ambientale</li> </ul> <p>Competenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatività e innovazione</li> <li>• abilità motorie fini</li> <li>• Lavoro di squadra</li> <li>• Comunicazione visiva</li> <li>• Risoluzione dei problemi</li> <li>• Pensiero imprenditoriale (come i rifiuti possono diventare valore)</li> </ul>
<p><b>Gruppi target</b></p>	<p>Giovani di età compresa tra i 16 e i 30 anni, inclusi partecipanti sordi e ipoacusici. Adatto a gruppi multiculturali e con diverse abilità.</p>
<p><b>Durata</b></p>	<p>40 minuti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzione ed esempi di ispirazione – 5 min</li> <li>• Fase di creazione (upcycling pratico) – 25 min</li> <li>• Mini mostra e condivisione – 5 minuti</li> <li>• Breve riflessione – 5 minuti</li> </ul>

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni e i punti di vista espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



## 20. Titolo dell'attività: Dai rifiuti al tesoro (Autore: GFM)

<p><b>Sede</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stanza interna ben illuminata</li> <li>• Tavoli per lavori artigianali</li> <li>• Spazio per mini allestimento espositivo</li> </ul> <p>I partecipanti dovranno sedersi in piccoli gruppi, uno di fronte all'altro, per potersi vedere bene.</p>
<p><b>Strutture / Attrezzature</b></p>	<p><b>Materiali da riutilizzare (puliti e sicuri):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bottiglie di plastica</li> <li>• Vecchie riviste/giornali</li> <li>• Scatole di cartone</li> <li>• Ritagli di tessuto / vecchie magliette</li> <li>• Tappi di bottiglia</li> <li>• Lattine (bordi fissati)</li> </ul> <p><b>Attrezzi e materiali:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Forbici (preferibilmente di sicurezza)</li> <li>• Colla / colla ecologica</li> <li>• Nastro</li> <li>• Filo/filato</li> <li>• Pennarelli / colori</li> <li>• Elementi decorativi (facoltativi)</li> <li>• Timer visivo</li> </ul> <p><b>Supporto per l'accessibilità:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Istruzioni scritte passo passo</li> <li>• Esempi visivi di prodotti finiti</li> </ul>
<p><b>Linee Guida</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introduci brevemente il concetto di upcycling (differenza tra riciclo e upcycling).</li> <li>2. Mostra 2-3 semplici esempi visivi di possibili creazioni (senza lunghe spiegazioni).</li> <li>3. Dividere i partecipanti in piccoli gruppi misti (3-5 persone).</li> <li>4. Sfida: crea un oggetto utile realizzato a mano con materiali di scarto in 25 minuti.</li> <li>5. Incoraggiate la creatività, ma concentratevi sulla funzionalità (oggetto utilizzabile).</li> <li>6. Dopo aver completato i lavori manuali, organizzate una mini mostra in cui ogni gruppo presenti visivamente il proprio lavoro (massimo 1 minuto per gruppo).</li> <li>7. Domanda di riflessione (scheda visiva): “Come posso ridurre gli sprechi nella mia vita quotidiana?”</li> </ol> <p><b>Il facilitatore garantisce:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Istruzioni fornite verbalmente e in formato scritto</li> <li>• Una persona alla volta parla/segna.</li> <li>• Ottima visibilità e buona illuminazione</li> <li>• Gestione sicura degli strumenti</li> </ul>



## 21. Titolo dell'attività: ReWear & ReDesign (Autore: GFM)

<p><b>Descrizione</b></p>	<p>“ReWear &amp; ReDesign” è un’attività pratica di upcycling della durata di 70 minuti in cui i partecipanti trasformano le proprie vecchie magliette in capi di moda rinnovati e personalizzati utilizzando colori per tessuti e tecniche di cucito di base. Ispirata ai principi dell’apprendimento non formale di Erasmus+, l’attività promuove la moda sostenibile, la creatività e il lavoro di squadra inclusivo.</p>
<p><b>Finalità / Obiettivi</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilizzare l'opinione pubblica sul tema della moda usa e getta e degli sprechi tessili.</li> <li>• Promuovere alternative sostenibili attraverso il riciclo creativo degli abiti.</li> <li>• Sviluppare competenze di base nella personalizzazione dei tessuti e nel cucito.</li> <li>• Incoraggiare l'espressione personale e la creatività.</li> <li>• Promuovere una collaborazione inclusiva tra i giovani udenti e i giovani sordi o con problemi di udito.</li> </ul>
<p><b>Argomenti / Competenze trattate</b></p>	<p><b>Argomenti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riciclo creativo e moda sostenibile</li> <li>• Riduzione dei rifiuti tessili</li> <li>• Movimento della moda lenta</li> <li>• Riutilizzo creativo</li> </ul> <p><b>Competenze:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nozioni di base di cucito a mano</li> <li>• tecniche di pittura su tessuto</li> <li>• abilità motorie fini</li> <li>• Espressione creativa</li> <li>• Apprendimento visivo</li> <li>• Collaborazione di squadra</li> </ul>
<p><b>Gruppi target</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani di età compresa tra i 16 e i 30 anni</li> <li>• Inclusivamente partecipanti sordi e ipoacusici (DHH).</li> <li>• Adatto a scambi giovanili, laboratori e attività giovanili locali.</li> </ul>
<p><b>Durata</b></p>	<p>70 minuti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzione e dimostrazione – 10 min</li> <li>• Pianificazione del progetto (idea abbozzata) – 10 minuti</li> <li>• Fase di personalizzazione – 35 minuti</li> <li>• Mini sfilata di moda e riflessione – 15 minuti</li> </ul>

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni e i punti di vista espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



## 21. Titolo dell'attività: ReWear & ReDesign (Autore: GFM)

<p><b>Sede</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stanza interna luminosa e ben illuminata</li> <li>• Tavoli coperti per la verniciatura</li> <li>• Spazio per mini-esposizione (con possibilità di sfilata in stile passerella)</li> </ul>
<p><b>Strutture / Attrezzature</b></p>	<p><b>I partecipanti devono portare:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vecchia maglietta (pulita)</li> </ul> <p><b>Materiali forniti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colori per tessuti (vari colori)</li> <li>• Spazzole e spugne</li> <li>• Kit da cucito (aghi, filo, spille da balia)</li> <li>• Ritagli di tessuto / stoffe di scarto</li> <li>• Stencil (lettere, simboli, messaggi ecologici)</li> <li>• Inserti in cartone (da inserire all'interno delle magliette durante la pittura)</li> <li>• Gesso per disegnare</li> <li>• Timer visivo</li> </ul> <p><b>Supporto per l'accessibilità:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Foglio di istruzioni visive passo passo</li> <li>• Dimostrazione prima di iniziare</li> <li>• Vocabolario chiave stampato (verniciare, cucire, rattoppare, disegnare, asciugare, ecc.)</li> </ul>
<p><b>Linee guida</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Descrivi brevemente il problema dei rifiuti tessili e l'impatto della moda veloce.</b></li> <li><b>2. Dimostra 2-3 tecniche semplici:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Pittura a stencil</li> <li>◦ Punto filza semplice</li> <li>◦ Aggiunta di una toppa di tessuto</li> </ul> </li> <li><b>3. I partecipanti abbozzano la loro idea (10 minuti).</b></li> <li><b>4. Inizia la personalizzazione (35 minuti). Incoraggia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ messaggi ecologici</li> <li>◦ Modelli creativi</li> <li>◦ Riparare i fori con stile</li> </ul> </li> <li><b>5. Concludi con un breve momento "Indossa e condividi".</b></li> </ol> <p><b>Il facilitatore garantisce:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Istruzioni visive chiare</li> <li>• Una persona alla volta che parla o usa la lingua dei segni.</li> <li>• Buona illuminazione</li> <li>• Manipolazione sicura degli aghi</li> </ul>



## 21. Titolo dell'attività: ReWear & ReDesign (Autore: GFM)

### Suggerimenti!

A causa dei tempi ristretti, mantenete i design semplici. Incoraggiate le riparazioni, non solo le decorazioni. Prepara delle magliette di esempio a cui ispirarti. Proteggere i tavoli e lasciare spazio per l'asciugatura. Scatta foto di gruppo da diffondere. Assicurarsi che le istruzioni siano scritte e illustrate visivamente per garantire l'accessibilità alle persone sorde o con problemi di udito.

### Risorse suggerite

- Strategia della Commissione europea per l'economia circolare e il settore tessile.
- Priorità di sostenibilità nell'ambito di Erasmus+
- Materiale didattico sulla moda sostenibile realizzato da ONG ambientaliste.
- Strumenti di riflessione Youthpass sui risultati di apprendimento



## 22. Titolo dell'attività: Repair Cafe (Autore: GFM)

<b>Descrizione</b>	<p>Il Repair Café è un'attività pratica della durata di 70 minuti in cui i partecipanti riparano, rinnovano o modificano in modo creativo capi di abbigliamento o articoli in tessuto danneggiati (non solo magliette). Aniché trasformare i rifiuti in qualcosa di nuovo, l'attenzione è rivolta alla cultura della riparazione, all'allungamento del ciclo di vita dei tessuti e alla sfida alle abitudini della moda usa e getta.</p>
<b>Finalità / Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promuovere la cultura della riparazione come alternativa alla moda usa e getta.</li> <li>• Acquisire competenze di base nella riparazione di indumenti.</li> <li>• Incoraggiare abitudini di consumo responsabili.</li> <li>• Promuovere la cooperazione e il sostegno tra pari.</li> <li>• Rafforzare la consapevolezza ambientale attraverso azioni concrete.</li> </ul>
<b>Argomenti / Competenze trattate</b>	<p><b>Argomenti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riduzione dei rifiuti tessili</li> <li>• Principi dell'economia circolare</li> <li>• consumo sostenibile</li> <li>• Cultura della riparazione e del riutilizzo</li> </ul> <p><b>Competenze:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nozioni di cucito di base (cucitura di bottoni, riparazione di piccoli strappi)</li> <li>• Risoluzione dei problemi</li> <li>• Apprendimento tra pari e lavoro di squadra</li> <li>• abilità motorie fini</li> <li>• Comunicazione visiva</li> </ul>
<b>Gruppi target</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani di età compresa tra i 16 e i 30 anni</li> <li>• Inclusivamente partecipanti sordi e ipoacusici (DHH).</li> <li>• Adatto per scambi giovanili, laboratori locali, corsi di formazione</li> </ul>
<b>Durata</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzione e dimostrazione di riparazione – 10 min</li> <li>• Valutazione dell'oggetto e pianificazione della riparazione – 10 minuti</li> <li>• Fase di riparazione e ripristino – 40 minuti</li> <li>• Cerchio di riflessione – 10 minuti</li> </ul>
<b>Sede</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stanza interna luminosa e ben illuminata</li> <li>• Tavoli disposti in piccole postazioni di lavoro</li> <li>• Posti a sedere circolari per la riflessione</li> </ul>



## 22. Titolo dell'attività: Repair Cafe (Autore: GFM)

<p><b>Strutture / Attrezzature</b></p>	<p><b>I partecipanti devono portare:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un capo di abbigliamento che necessita di riparazione (bottoni mancanti, piccolo buco, cucitura allentata, ecc.).</li> </ul> <p><b>Materiali forniti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kit da cucito (aghi, fili di vari colori)</li> <li>• Pulsanti di ricambio</li> <li>• Ritagli di tessuto per toppe</li> <li>• Forbici</li> <li>• Spille da balia</li> <li>• Toppe termoadesive (facoltative)</li> <li>• Gesso</li> <li>• Guida visiva alla riparazione passo passo</li> </ul> <p><b>Supporto per l'accessibilità:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimostrazione di ciascuna tecnica di riparazione</li> <li>• Schede di istruzioni stampate con illustrazioni</li> <li>• Aghi pre-infilati (per risparmiare tempo)</li> </ul>
<p><b>Linee Guida</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Descrivi brevemente il concetto di cultura della riparazione e come prolungare la vita utile degli indumenti riduca gli sprechi tessili.</b></li> <li>2. <b>Dimostra 2-3 tecniche semplici:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Cucire un bottone</li> <li>◦ Chiudere una piccola lacerazione</li> <li>◦ Aggiungere una patch visibile come design</li> </ul> </li> <li>3. <b>I partecipanti valutano il proprio oggetto e scelgono una strategia di riparazione.</b></li> <li>4. <b>Fase di riparazione di 40 minuti con il supporto di un facilitatore.</b></li> <li>5. <b>Discussione di riflessione:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• "In che modo riparare invece di comprare nuovo cambia il nostro impatto?"</li> </ul> </li> </ol> <p><b>Il facilitatore garantisce:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Istruzioni chiare, sia scritte che visive.</li> <li>• Un oratore/segnalatore alla volta</li> <li>• Buona illuminazione per una buona visibilità.</li> <li>• Manipolazione sicura degli aghi</li> <li>• Supporto tra pari inclusivo</li> </ul>
<p><b>Suggerimenti!</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incoraggiare le riparazioni visibili come espressione creativa.</li> <li>• Mantieni obiettivi di riparazione realistici, entro i 40 minuti.</li> <li>• Preparate dei pezzi di tessuto danneggiati extra per i partecipanti che dimenticano qualcosa.</li> <li>• Formare coppie di partecipanti che si supportino a vicenda.</li> <li>• Privilegia l'apprendimento rispetto alla perfezione.</li> <li>• Scatta foto prima/dopo a scopo documentativo.</li> </ul>



## ECOTURISMO – 10 Attività di accompagnamento

<b>23. Titolo dell'attività: Sfida a quiz sull'ecoturismo (Autore: Emphasys Centre)</b>	
<b>Descrizione</b>	Un quiz a scelta multipla divertente e interattivo, pensato per aiutare i partecipanti ad approfondire le loro conoscenze in materia di ecoturismo, biodiversità e comportamenti rispettosi dell'ambiente nel settore turistico. Può essere svolto su carta o online.
<b>Finalità / Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valutare e consolidare le conoscenze dei partecipanti sui principi dell'ecoturismo.</li> <li>• Aumentare la consapevolezza delle pratiche di turismo sostenibile a livello locale e globale.</li> <li>• Promuovere comportamenti responsabili durante i viaggi e le visite alle aree naturali.</li> </ul>
<b>Argomenti / Competenze trattate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ecoturismo</li> <li>• Protezione della biodiversità</li> <li>• responsabilità ambientale</li> <li>• Pensiero critico</li> </ul>
<b>Gruppi target</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani con sordità o ipoacusia (DHH), giovani studenti, di età compresa tra 14 e 30 anni</li> <li>• Può essere adattato anche per laboratori rivolti al grande pubblico.</li> </ul>
<b>Durata</b>	30 minuti
<b>Sede</b>	Qualsiasi spazio al chiuso o all'aperto: aula, laboratorio, sala corsi, parco, ecc. È possibile svolgere l'attività anche online tramite PDF modificabile, Google Form o Slides
<b>Strutture /Attrezzature</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fogli di quiz stampati o presentazione/proiettore</li> <li>• Penne o pennarelli</li> <li>• Lavagna facoltativa per correzioni e discussioni.</li> <li>• Strumenti digitali: laptop, dispositivi mobili se funzionano online</li> </ul>



## 23. Titolo dell'attività: Sfida a quiz sull'ecoturismo (Autore: Emphasys Centre)

<p><b>Linee guida</b></p>	<p>Preparazione: Prepara da 1 a 15 domande a risposta multipla (oppure usa gli esempi forniti). Stampale o visualizzale su una lavagna. Le domande dovrebbero avere 3-4 opzioni, con una sola risposta corretta. Dividete i partecipanti in squadre oppure fateli rispondere individualmente.</p> <p>Diagramma di flusso delle attività passo dopo passo: Introduzione (5 min): Presentare brevemente l'ecoturismo: "Ecoturismo significa viaggiare in modo responsabile nelle aree naturali, preservare l'ambiente e migliorare il benessere delle popolazioni locali". Quiz (20-25 min): Leggere o distribuire le domande del quiz. Consentire ai partecipanti di scrivere le risposte o di discuterne in gruppo e sceglierne una. Facoltativo: concedere 30 secondi per domanda per mantenere un ritmo divertente. Correzione e discussione (10-15 min): Esaminate ogni domanda e chiedete ai volontari di condividere le loro risposte. Fornite la risposta corretta e spiegate perché è corretta (fate riferimento ai suggerimenti qui sotto). Valorizzate l'apprendimento: sottolineate che gli errori fanno parte del processo. Riepilogo (5 min): Riassumere le principali pratiche di ecoturismo. Facoltativo: distribuire un piccolo "Distintivo di Ecoturismo" o un semplice attestato.</p>
<p><b>Risorse suggerite</b></p>	<p><a href="https://www.unwto.org/sustainable-development">https://www.unwto.org/sustainable-development</a> <a href="https://www.wwf.org.uk/">https://www.wwf.org.uk/</a></p>
<p><b>Suggerimenti!</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• È possibile rendere il quiz più interattivo utilizzando un pulsante, una tabella dei punteggi o assegnando dei gettoni ecologici.</li> <li>• Per l'uso digitale, puoi usare Kahoot</li> <li>• Consentire discussioni di gruppo qualora i partecipanti necessitino di ulteriore supporto.</li> </ul>



## Allegato - Sfida a quiz sull'ecoturismo (Autore: Emphasys Centre)

Quiz sull'ecoturismo - 15 domande

1. Che cos'è l'ecoturismo?

a) Turismo nelle grandi città

b) Viaggiare per fare shopping

**c) Viaggi responsabili verso aree naturali che siano di aiuto all'ambiente e alle popolazioni locali.**

d) Viaggi che prevedono la visita di molti paesi

2. Quale dei seguenti è un obiettivo dell'ecoturismo?

a) Costruire più strade nelle foreste

**b) Proteggere la fauna selvatica e la natura**

c) Attirare più turisti nelle zone affollate d) Abbattere alberi per scopi edilizi

3. Cosa dovresti fare se vedi rifiuti su un sentiero naturalistico?

a) Scatta una foto e lasciala

**b) Raccoglilo e gettalo in un cestino**

c) Coprirlo con delle foglie d) Lamentarsi sui social media

4. Perché è importante non disturbare gli animali selvatici durante i viaggi?

a) Potrebbero scappare b) Non è educato

**c) Protegge loro e te**

d) Potresti perderti

5. Qual è il modo migliore per ridurre il proprio impatto ambientale durante i viaggi?

a) Utilizzare bottiglie di plastica monouso

**b) Sostenere le imprese locali con certificazione ecologica.**

c) Lasciare rifiuti sul sentiero escursionistico d) Dare da mangiare agli animali selvatici

6. Quale delle seguenti è un'attività di ecoturismo?

a) Visitare un parco divertimenti rumoroso b) Guidare quad nelle riserve naturali

**c) Escursioni con guida naturalistica in un'area protetta**

d) Soggiornare in grandi catene alberghiere



## Allegato - Sfida a quiz sull'ecoturismo (Autore: Emphasys Centre)

7. Quale oggetto dovrebbe mettere nello zaino un ecoturista?

- a) Piatti monouso
- b) Borraccia riutilizzabile**
- c) Posate di plastica d) Asciugacapelli

8. Perché i turisti dovrebbero evitare di toccare le barriere coralline?

- a) I coralli sono pericolosi
- b) Potrebbero rompere il tuo boccaglio
- c) Toccare danneggia la vita marina**
- d) Ti fa prudere le mani

9. Quale delle seguenti opzioni riduce l'inquinamento durante i viaggi?

- a) Utilizzare l'auto per brevi tragitti
- b) Utilizzare i mezzi pubblici**
- c) Volare tra le città
- d) Noleggiare auto di grandi dimensioni

10. L'ecoturismo sostiene:

- a) Grandi catene alberghiere internazionali
- b) Comunità e tradizioni locali**
- c) Aziende di turismo di massa
- d) Centri commerciali

11. Perché è importante rimanere sui sentieri segnalati durante le escursioni?

- a) È più facile perdersi
- b) Protegge piante e animali**
- c) È più bello nelle foto
- d) È meno divertente

12. In che modo i turisti possono contribuire a proteggere le risorse idriche?

- a) Gettare il sapone nei fiumi
- b) Lavare i vestiti nei laghi
- c) Evitare l'inquinamento e utilizzare prodotti ecocompatibili**
- d) Bere da qualsiasi fiume



## 24. Titolo dell'attività: Gioco di ruolo sull'ecoturismo (Autore: Emphasys Centre)

<b>Descrizione</b>	I partecipanti prendono parte a brevi giochi di ruolo in cui si trovano ad affrontare dilemmi reali del settore dell'ecoturismo (ad esempio, la scelta tra profitto e tutela dell'ambiente). Ogni gruppo discute, mette in scena una soluzione e riflette sulle possibili conseguenze.
<b>Finalità / Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promuovere comportamenti turistici etici e sostenibili.</li> <li>• Sviluppare competenze trasversali come la comunicazione</li> <li>• Promuovere la discussione di gruppo sui dilemmi legati alla</li> </ul>
<b>Argomenti / Competenze trattate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Turismo responsabile</li> <li>• etica ambientale</li> <li>• Il processo decisionale</li> <li>• Comunicazione</li> </ul>
<b>Gruppi target</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani con sordità o ipoacusia (DHH), giovani studenti, di e</li> <li>• Può essere adattato anche per laboratori rivolti al grande p</li> </ul>
<b>Durata</b>	60 minuti
<b>Sede</b>	Qualsiasi spazio al chiuso o all'aperto: aula, laboratorio, sala corsi, parco, ecc. È possibile svolgere l'attività anche online tramite PDF modificabile, Google Form o Slides
<b>Strutture /Attrezzature</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte di gioco di ruolo stampate (fornite di seguito)</li> <li>• Penne, fogli A4 per appunti</li> <li>• Sedie disposte in cerchio o in gruppi</li> </ul>
<b>Linee guida</b>	<p>Preparazione (prima della sessione)</p> <p>Crea e stampa le carte Dilemma (vedi i 6 esempi qui sotto: puoi usarli o adattarli).</p> <p>Ogni carta include: titolo dello scenario, un dilemma tratto dalla vita reale, 3 ruoli coinvolti e domande di approfondimento facoltative.</p> <p>Scrivi in stampatello o per esteso i titoli dei ruoli (ad esempio, Turista, Guida, Titolare d'attività). Aggiungi icone o immagini se risultano utili.</p>



## 24. Titolo dell'attività: Gioco di ruolo sull'ecoturismo (Autore: Emphasys Centre)

<p><b>Linee guida</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzione (10 min) Date il benvenuto ai partecipanti. Iniziate ponendo domande come: “Cos’è per te l’ecoturismo?”, “Ti è mai capitato di dover fare una scelta difficile durante un viaggio?”</li> <li>• Lavoro di gruppo e pianificazione (20 min)             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dividete i partecipanti in piccoli gruppi di 3-4 persone.</li> <li>2. Consegnate a ciascun gruppo una carta Dilemma.</li> <li>3. Chiedi loro di: Leggi e comprendi lo scenario. Assegna i ruoli dalla scheda. Discutete: "Cosa desidererebbe ciascuna persona in questa situazione?" Decidete come si svolgerà la scena. Esercitate in una breve esibizione di 2-3 minuti.</li> </ol> </li> <li>• Presentazioni di giochi di ruolo (20 min)             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ciascun gruppo mette in scena la propria rappresentazione teatrale davanti al resto del gruppo.</li> <li>2. Incoraggiate la recitazione o la mimica di base: sono valide sia le presentazioni orali che quelle con i segni.</li> </ol> <p>Dopo ogni gruppo: chiedete al pubblico: "Cosa avreste fatto di diverso?"</p> </li> <li>• Riflessione (10 min) In gruppo, discutete di: “Quali dilemmi sono stati i più difficili da risolvere?”, “È possibile conciliare denaro, ambiente e persone?”, “Cosa possiamo imparare per un ecoturismo concreto?” Il facilitatore conclude ricordando che un buon ecoturismo pensa sempre all’impatto a lungo termine, non solo al profitto immediato.</li> </ul>
<p><b>Risorse suggerite</b></p>	<p>Italiano: <a href="https://www.unwto.org/responsible-tourist">https://www.unwto.org/responsible-tourist</a>  <a href="https://www.unwto.org/global-code-of-ethics-for-tourism">https://www.unwto.org/global-code-of-ethics-for-tourism</a>  <a href="https://www.gstc.org/wp-content/uploads/2010/09/The-Responsible-Tourist---issue-1-FINAL.pdf">https://www.gstc.org/wp-content/uploads/2010/09/The-Responsible-Tourist---issue-1-FINAL.pdf</a></p>
<p><b>Suggerimenti!</b></p>	<p>Incoraggiate la creatività: la recitazione può essere silenziosa o visiva.</p>



## **Allegato - Gioco di ruolo sull'ecoturismo (Autore: Emphasys Centre)**

Esempio di schede con scenari per giochi di ruolo

Carta Scenario 1: Il Lavoro con la Moto d'Acqua. Lavori in un hotel vicino a un'area marina protetta. Un gruppo di turisti vuole noleggiare delle moto d'acqua, ma sono pericolose per le tartarughe marine.

Ruoli: Dipendente d'albergo, Capogruppo turistico, Biologo marino.

Domanda: Dovresti autorizzare l'affitto o proporre un'alternativa?

Carta Scenario 2: La visita al villaggio "autentico". Un'agenzia di viaggi porta ogni giorno turisti in un piccolo villaggio tradizionale. Gli abitanti del luogo iniziano a sentirsi "in mostra".

Ruoli: Guida turistica, Residente locale, Turista.

Richiesta: Come si può adattare il tour per rispettare la cultura locale?

Carta Scenario 3: Il problema della plastica Il tuo eco-lodge fornisce bottiglie d'acqua di plastica agli ospiti perché l'acqua locale non è potabile, ma ora i rifiuti si stanno accumulando.

Ruoli: Gestore del lodge, Turista che desidera acqua in bottiglia, Addetto alle pulizie

Richiesta: Come si possono soddisfare le esigenze degli ospiti e ridurre gli sprechi?

Carta Scenario 4: Danni al sentiero nella foresta

Un popolare sentiero escursionistico sta subendo danni a causa dell'eccessivo afflusso di turisti, alcuni dei quali addirittura prendono scorciatoie attraversando aree protette.

Ruoli: Guardia forestale, Guida turistica, Gruppo di escursionisti.

Domanda: Quali nuove regole o sistemi si possono introdurre?

Carta Scenario 5: Souvenir o sfruttamento?

Una bancarella al mercato locale vende splendidi souvenir realizzati con corallo e gusci di tartaruga.

Ruoli: Turista interessato all'acquisto, Venditore, Attivista ambientale

Domanda: Cosa diresti o faresti?

Carta Scenario n. 6: Cibo locale o fast food?

Un gruppo di turisti chiede hamburger di una catena straniera. Un eco-caffetteria locale offre cibo vegetariano e biologico, ma non è a loro familiare.

Ruoli: Proprietario di un eco-caffè, guida turistica, turisti

Domanda: Insisti sul cibo locale o dai ai turisti quello che vogliono?



## 25. Titolo dell'attività: QUIZ “Sfida energetica degli eco-hotel” (Autore: NCSR DEMOKRITOS)

<b>Descrizione</b>	I partecipanti completano un quiz visivo sulle fonti energetiche utilizzate negli eco-hotel. Ogni domanda presenta un semplice scenario, un'immagine o un dato relativo alle scelte energetiche (energia solare, eolica, idroelettrica, rete elettrica, generatore diesel). Gli studenti selezionano la risposta corretta in base all'impatto ambientale, al costo e all'affidabilità. Il quiz rafforza la conoscenza in materia di energia e la capacità di prendere decisioni sostenibili nel settore turistico.
<b>Finalità / Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valutare le opzioni energetiche attraverso domande strutturate</li> <li>• Rafforzare le competenze decisionali in ambito ambientale.</li> <li>• Confronta le fonti di energia rinnovabili e non rinnovabili</li> <li>• Promuovere la consapevolezza della sostenibilità nella gestione alberghiera</li> </ul>
<b>Argomenti / Competenze trattate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fonti energetiche • Turismo sostenibile • Pensiero analitico • Strategia di decisione ecologica</li> </ul>
<b>Gruppi target</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani sordi o con problemi di udito, studenti di turismo/ambiente (14-30 anni)</li> </ul>
<b>Durata</b>	25–30 minuti
<b>Sede</b>	Piattaforma per quiz in classe o online (Kahoot, Google Forms, EdPuzzle, ecc.)
<b>Strutture /Attrezzature</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fogli per il quiz stampati OPPURE proiettore/presentazioni PowerPoint</li> <li>• Pennarelli / lavagne bianche</li> </ul>



## 25. Titolo dell'attività: QUIZ “Sfida energetica degli eco-hotel” (Autore: NCSR DEMOKRITOS)

### Linee guida

- Stampa o prepara diapositive digitali per tutte le 10 domande del quiz.
- Preparare delle schede di risposta A/B/C/D (grandi e ad alto contrasto per una migliore visibilità).
- Stampa o visualizza le schede con le icone delle fonti energetiche: solare, eolica, idroelettrica, diesel, rete elettrica.
- Preparate una semplice scheda di valutazione (per ogni studente o per ogni squadra).
- Organizzate lo spazio in modo che tutti i partecipanti possano vedere chiaramente lo schermo o il relatore.

### Risorse suggerite

[https://www.researchgate.net/publication/391756278\\_Energy-Efficient\\_Tourism\\_A\\_Pathway\\_to\\_Sustainable\\_Hospitality](https://www.researchgate.net/publication/391756278_Energy-Efficient_Tourism_A_Pathway_to_Sustainable_Hospitality)

### Suggerimenti!

- Limitatevi a sole 10 domande per evitare di sovraccaricarvi.
- Consentire ai team di discutere prima di rispondere.



## Allegato - QUIZ “Sfida energetica degli eco-hotel” NCSR DEMOKRITOS)

### D1. Quale fonte di energia produce meno inquinamento?

- A. Generatore diesel
- B. Pannelli solari
- C. Centrale a carbone
- D. Riscaldatore a gas

Risposta corretta: B (Pannelli solari)

### D2. Quale fonte di energia dipende dal vento forte?

- A. Energia idroelettrica
- B. Energia solare
- C. Turbina eolica
- D. Generatore diesel

Risposta corretta: C (Turbina eolica)

### D3. Un hotel su un'isola soleggiata desidera energia pulita ed economica.

Qual è l'opzione migliore?

- A. Pannelli solari
- B. Generatore diesel
- C. Riscaldatore a gas
- D. Nessuna energia

Risposta corretta: A (Pannelli solari)

### D4. Quale fonte di energia è rinnovabile?

- A. Petrolio
- B. Diesel
- C. Solare
- D. Gas naturale

Risposta corretta: C (Solare)

### D5. Quale fonte di energia ha il maggiore impatto ambientale?

- A. Solare
- B. Eolico
- C. Diesel
- D. Idroelettrico

Risposta corretta: C (Diesel)



## Allegato - QUIZ “Sfida energetica degli eco-hotel” NCSR DEMOKRITOS)

**D6. Un hotel vicino a un fiume necessita di alimentazione elettrica continua giorno e notte. Qual è la scelta migliore?**

- A. Energia idroelettrica
- B. Energia solare
- C. Energia diesel
- D. Energia eolica

Risposta corretta: A (Idroelettrica)

**D7. Un hotel desidera una fonte di energia stabile anche di notte o nelle giornate nuvolose. Qual è la soluzione più affidabile?**

- A. Solo solare
- B. Solo eolico
- C. Idroelettrico o elettrico di rete
- D. Solo diesel

Risposta corretta: C (Idroelettrico o elettrico di rete)

**D8. Quale opzione consente di risparmiare di più nel lungo periodo?**

- A. Pannelli solari
- B. Generatore diesel
- C. Acquistare più carburante
- D. Vecchie caldaie

Risposta corretta: A (Pannelli solari)

**D9. Quale fonte di energia causa l'inquinamento acustico?**

- A. Pannelli solari
- B. Turbine eoliche
- C. Generatore diesel
- D. Energia idroelettrica

Risposta corretta: C (Generatore diesel)

**D10. Qual è la combinazione più sostenibile per un grande eco-hotel?**

- A. Solare + eolico
- B. Diesel + gas
- C. Gas + carbone
- D. Solo diesel

Risposta corretta: A (Solare + eolico)



## Allegato - QUIZ “Sfida energetica degli eco-hotel” NCSR DEMOKRITOS)

### Guida al punteggio

8–10 risposte corrette: Esperto di Eco-Energia

5–7 corretto: Pensatore attento all'ambiente

0–4 risposte corrette: Continua ad esercitarti, riprova dopo aver ripassato le carte

- Diagramma di flusso delle attività (versione quiz)
- 1. Riscaldamento (3 min)
- Mostra le icone rapide di ciascuna fonte di energia: solare, eolica, idroelettrica, diesel.

### 2. Discussione di gruppo (5-8 minuti)

- Esamina le risposte corrette e spiega PERCHÉ ciascuna opzione funziona.

### 3. Compito decisionale (5 min)

- I gruppi scelgono il MIGLIOR piano energetico per un hotel immaginario.
- Devono giustificare l'utilizzo di criteri ambientali, di costo e di affidabilità (gli stessi del quiz).



## 26. Titolo dell'attività: Ospiti ecologici al Green Hotel: presentazione dell'orto da compostaggio (Autor: AUSRU)

<p><b>Descrizione</b></p>	<p>Dopo (o prima) dell'attività di realtà virtuale «Hotel Garden – Organizzazione di un sistema di compostaggio», gli studenti lavorano in piccoli gruppi nei panni del personale dell'hotel. Il loro compito è quello di spiegare il sistema di compostaggio agli ospiti dell'hotel in modo semplice, visivo e cordiale, utilizzando la lingua dei segni, i gesti e un linguaggio semplice nella lingua nazionale. Creano un poster o un cartello informativo per gli ospiti da collocare nel giardino dell'hotel e preparano un breve gioco di ruolo tra il personale e i turisti.</p>
<p><b>Finalità / Obiettivi</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiega in parole semplici cos'è il compostaggio e perché è utile nel giardino di un eco-hotel.</li> <li>• Descrivi come gli ospiti dell'hotel possono partecipare (cosa mettere/non mettere nel compost).</li> <li>• Utilizzate una comunicazione chiara e inclusiva (segnaletica, elementi visivi, linguaggio semplice parlato/scritto) con i "turisti".</li> <li>• Lavorate in gruppo per creare uno strumento di informazione visiva (poster/cartello) e una breve simulazione di ruolo.</li> <li>• Mostra sicurezza e spirito di collaborazione durante la presentazione in classe.</li> </ul>
<p><b>Argomenti / Competenze trattate</b></p>	<p>Argomento: Ecoturismo Competenze trasversali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiegare le regole e i vantaggi agli ospiti (comunicazione)</li> <li>• Decidere quali informazioni sono essenziali per gli ospiti (pensiero critico)</li> <li>• Adattare il messaggio alle diverse domande o incomprensioni degli ospiti (flessibilità)</li> <li>• Lavorare in team per progettare un poster e un mini gioco di ruolo (collaborazione)</li> </ul>
<p><b>Gruppi target</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani sordi e ipoacusici (di età compresa tra i 15 e i 25 anni circa).</li> <li>• È in grado di comunicare nella lingua dei segni e/o nella lingua nazionale scritta/parlata in modo semplice.</li> <li>• Ho completato, o completerò, lo scenario VR "Hotel Garden - sistema di compostaggio" (consigliato ma non obbligatorio).</li> </ul>
<p><b>Durata</b></p>	<p>45-60 minuti</p>



## 26. Titolo dell'attività: Ospiti ecologici al Green Hotel: presentazione dell'orto da compostaggio (Autor: AUSRU)

<p><b>Sede</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula o sala di formazione con spazio per piccoli gruppi (3-5 partecipanti).</li> <li>• Idealmente dopo la sessione di realtà virtuale, nello stesso laboratorio o in un'aula vicina.</li> </ul>
<p><b>Strutture / Attrezzature</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavagna o lavagna a fogli mobili per il formatore.</li> <li>• Per ciascun gruppo:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 foglio grande di carta (A3) o cartoncino per il poster informativo per gli ospiti.</li> <li>- Pennarelli, matite colorate, adesivi opzionali o icone stampate.</li> </ul> </li> <li>• Schede ruolo stampate per il personale e gli ospiti (vedere allegato).</li> <li>• Facoltativo: screenshot o immagini del giardino del VR Hotel (compostiere, area giardino)</li> </ul>
<p><b>Linee guida</b></p>	<p><b>Fase 1 – Introduzione: Eco-hotel e compostaggio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostra 1-2 immagini: compostiera + giardino dell'hotel.</li> <li>• Chiedi agli studenti: "Cos'è il compost?", "Perché il compost è utile per il giardino?"</li> <li>• Presentazione del compito: spiegare il sistema di compostaggio agli ospiti dell'hotel utilizzando un poster e un breve dialogo.</li> </ul> <p><b>Fase 2 – Lavoro di gruppo: Poster informativo per gli ospiti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dividere gli studenti in piccoli gruppi (3-5 persone).</li> <li>• Ogni gruppo riceve un grande foglio di carta e dei pennarelli.</li> <li>• Compito: creare un semplice poster da appendere vicino al contenitore del compost che mostri:             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Cos'è il compost (1-2 frasi molto semplici).</li> <li>◦ Cosa possono mettere gli ospiti nel compost (SÌ: scarti alimentari e da giardino).</li> <li>◦ Cosa gli ospiti non possono portare (NO: plastica, vetro, metallo, ecc.).</li> <li>◦ Un breve messaggio di ringraziamento: "Grazie per aver contribuito a rendere il nostro hotel ecologico!".</li> </ul> </li> <li>• Prediligete icone, disegni e simboli di grandi dimensioni, con pochissimo testo.</li> </ul>



## 26. Titolo dell'attività: Ospiti ecologici al Green Hotel: presentazione dell'orto da compostaggio (Autor: AUSRU)

<p><b>Linee Guida</b></p>	<p><b>Fase 3 – Lavoro di gruppo: breve gioco di ruolo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ogni gruppo riceve 2-3 carte con i ruoli degli ospiti e semplici domande (ad esempio, "Cos'è il compost?", "Posso metterci la plastica?").</li> <li>• I gruppi preparano una simulazione di ruolo della durata di 1-2 minuti:             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 1-2 partecipanti sono membri dello staff dell'hotel, 1-2 sono ospiti.</li> <li>◦ Il personale utilizza il poster per spiegare cosa va e cosa non va nel contenitore del compost.</li> <li>◦ La comunicazione avviene principalmente tramite lingua dei segni e gesti, con l'aggiunta di 1-2 brevi frasi in inglese (ad esempio, "Solo rifiuti organici", "Niente plastica, per favore", "Il compost aiuta il nostro giardino").</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Fase 4 – Presentazioni: Poster e dialogo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciascun gruppo presenta il proprio poster (2-3 punti chiave) e una breve simulazione di ruolo tra lo staff e gli ospiti.</li> <li>• Il formatore fornisce un feedback positivo su:             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Sul poster sono indicate chiaramente le opzioni SÌ/NO.</li> <li>◦ Semplice spiegazione di cos'è il compost e come utilizzare il contenitore.</li> <li>◦ Collaborazione e partecipazione al gruppo.</li> </ul> </li> <li>• Concludete con una breve domanda rivolta a tutto il gruppo: "Perché è importante, in un eco-hotel, spiegare chiaramente agli ospiti come funziona il compostaggio?"</li> </ul>
<p><b>Suggerimenti!</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Limita la quantità di testo: concentrati su immagini grandi, segni di spunta/croci e frecce.</li> <li>• Incoraggiate gli studenti a usare la lingua dei segni come canale principale, aggiungete alcune parole chiave pronunciate sul poster per autenticità</li> </ul>
<p><b>Allegati</b></p>	<p>Schede ruolo ospite (esempi)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Carta 1 – Ospite curioso "Cos'è questo bidone? Cos'è il compost?"</li> <li>• Scheda 2 – Domanda sul cibo "Posso mettere carne e pesce in questo compost?"</li> <li>• Scheda 3 – Domanda sull'imballaggio "Posso mettere plastica, carta e vetro in questo contenitore?"</li> <li>• Carta 4 – Ecoturismo "Perché utilizzate il compost nel giardino dell'hotel?"</li> <li>• Carta 5 – Ospite confuso "Non capisco. Cosa va in questo cestino e cosa no?"</li> </ul>

## 27. Titolo dell'attività: Proposta di souvenir ecologici: prodotti riciclati per gli ecoturisti (Autore: AUSRU)

<p><b>Descrizione</b></p>	<p>Gli studenti immaginano di lavorare in un piccolo negozio di souvenir ecologici in una meta turistica immersa nella natura. In piccoli gruppi, progettano un semplice souvenir realizzato con materiali riciclati (reale o immaginario), lo disegnano su un foglio di idee e poi presentano brevemente il loro prodotto alla classe con una "presentazione ecologica". L'attenzione è rivolta al riciclo creativo, all'ecoturismo e a una comunicazione visiva chiara.</p>
<p><b>Finalità / Obiettivi</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiega in parole semplici cos'è un eco-souvenir e come il riciclo creativo riduce gli sprechi.</li> <li>• Ideare un progetto di artigianato molto semplice, realizzato con materiali di riciclo, per i turisti.</li> <li>• Presenta il prodotto utilizzando la lingua dei segni, disegni ed etichette o frasi semplici in inglese.</li> <li>• Esercitare la collaborazione, la creatività, il pensiero critico e la fiducia in se stessi all'interno di un gruppo.</li> </ul>
<p><b>Argomenti / Competenze trattate</b></p>	<p><b>Contenuti a tema ambientale/ecoturismo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ecoturismo e pratiche di turismo sostenibile.</li> <li>• Riciclo creativo e riutilizzo dei materiali per la realizzazione di oggetti artigianali.</li> <li>• Scegliere souvenir più ecologici (meno plastica, più riutilizzo/prodotti locali/fatti a mano).</li> </ul> <p><b>Competenze trasversali:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descrivere un prodotto in modo chiaro ai "turisti" utilizzando segnali, immagini e parole semplici (Comunicazione)</li> <li>• Decidere quali materiali possono essere riutilizzati e perché il prodotto è ecologico (Pensiero critico).</li> <li>• lavorare in piccoli team per creare un'idea e un poster condivisi (Collaborazione)</li> <li>• Adattare o semplificare le idee quando i materiali o il tempo sono limitati (Flessibilità)</li> <li>• Presentare l'idea dell'eco-souvenir di fronte ad altri (Fiducia in se stessi)</li> </ul>
<p><b>Gruppi target</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani sordi e ipoacusici (di età compresa tra i 15 e i 25 anni circa).</li> <li>• Alfabetizzazione di base o intermedia; capacità di utilizzare la lingua dei segni e/o la lingua nazionale scritta/parlata in modo semplice.</li> </ul>



## 27. Titolo dell'attività: Proposta di souvenir ecologici: prodotti riciclati per gli ecoturisti (Autore: AUSRU)

<b>Durata</b>	30-40 minuti
<b>Sede</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula, spazio per workshop o sala formazione con tavoli per piccoli gruppi (2-4 partecipanti per gruppo).</li> <li>• Può essere adattato all'utilizzo online (tramite diapositive e documenti condivisi per il disegno).</li> </ul>
<b>Strutture / Attrezzature</b>	<p>2-4 esempi di immagini di souvenir: souvenir(i) di plastica prodotti in serie, Souvenir semplici, realizzati con materiali di riciclo o a mano.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Per ciascun gruppo:             <ul style="list-style-type: none"> <li>1 foglio di carta (formato A4 o A3) oppure una "Scheda idea souvenir ecologica" precompilata (vedi Allegato 1).</li> <li>Matite/pennarelli/penne colorate.</li> </ul> </li> <li>• Facoltativo: alcuni materiali di scarto puliti per ispirare idee (tappi di bottiglia, piccole scatole, ritagli di stoffa, barattoli, ecc.).</li> </ul>
<b>Linee guida</b>	<p><b>Fase 1 – Breve introduzione all'ecoturismo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostra due immagini:             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Un turista acquista un souvenir di plastica a basso costo.</li> <li>◦ Turista che acquista un souvenir artigianale realizzato con materiali riciclati (ad esempio, da materiali di recupero).</li> </ul> </li> <li>• Chiedi agli studenti: "Quale è più ecologico?", "Perché?" (riutilizzo, meno plastica, prodotti locali, prodotti artigianali, meno sprechi).</li> <li>• Spiegazione: "L'ecoturismo significa viaggiare in un modo che rispetti la natura e sostenga i prodotti locali ecologici. Oggi creerete un'idea per un souvenir ecologico realizzato con materiali riciclati."</li> </ul> <p><b>Fase 2 – Progettazione di gruppo: idea per un souvenir ecologico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dividere gli studenti in piccoli gruppi (2-4 persone).</li> <li>• Consegnate a ciascun gruppo una scheda con un'idea per un souvenir ecologico e chiedete a ciascuno di scegliere un tipo di souvenir,</li> <li>• Compito per ciascun gruppo:             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Decidere quali materiali di scarto o vecchi materiali "riutilizzare" nella loro idea (reale o immaginaria).</li> <li>2) Disegna il souvenir ecologico sul cartoncino (uno schizzo semplice).</li> <li>3) Scrivi tre righe molto brevi: Nome: "Portachiavi ecologico", "Braccialetto verde", ecc. Realizzato con: ad esempio, "tappi di bottiglia vecchi + spago", "lattina + vernice". Fa bene alla natura perché: ad esempio, "riutilizziamo i rifiuti", "meno plastica", "fatto a mano e locale"</li> </ol> </li> </ul>



## 27. Titolo dell'attività: Proposta di souvenir ecologici: prodotti riciclati per gli ecoturisti (Autore: AUSRU)

<p><b>Linee guida</b></p>	<p><b>Fase 3 – Presentazione del souvenir ecologico: presentazioni di gruppo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciascun gruppo presenta una breve presentazione (60-90 secondi):             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Mostra il disegno alla classe.</li> <li>◦ Un partecipante spiega (nella lingua dei segni + 1-2 semplici frasi in inglese) il prodotto:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ il nome,</li> <li>▪ di cosa è fatto,</li> <li>▪ perché fa bene all'ambiente.</li> </ul> </li> <li>◦ Gli altri membri del gruppo possono indicare parti del disegno o aggiungere un breve commento/segno.</li> </ul> </li> <li>• L'allenatore e i colleghi forniscono un feedback positivo dopo ogni presentazione:             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ "Bella idea!", "Ottimo riutilizzo di...", "Spiegazione chiara", ecc.</li> </ul> </li> <li>• Domanda conclusiva facoltativa da rivolgere all'intero gruppo:             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ "Quale souvenir ecologico ti piacerebbe acquistare come turista?"</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>Risorse suggerite</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Immagini semplici di souvenir ecologici e oggetti artigianali realizzati con materiali riciclati (artigiani locali, negozi del commercio equo e solidale, ecc.).</li> <li>• Icone o clipart per materiali: bottiglia di plastica, lattina, tessuto, barattolo di vetro, carta, ecc.</li> <li>• Elenco di vocaboli molto basilari per studenti (parola + immagine).</li> </ul>
<p><b>Suggerimenti!</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incoraggiate il pensiero visivo: disegni di grandi dimensioni, frecce che mostrino "vecchio materiale → nuovo prodotto".</li> <li>• Siate concisi e scrivete il meno possibile; va benissimo se alcuni studenti scrivono solo 1-2 parole per riga.</li> </ul>
<p><b>Allegati</b></p>	<p>Allegato 1 – Cartolina con idea per un souvenir ecologico (suggerimento di impaginazione) Formato A5 o metà A4, con:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• In alto: Area di disegno (grande riquadro vuoto).</li> <li>• In basso: tre semplici linee:             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Nome: _____</li> <li>◦ Prodotto con: _____</li> <li>◦ Fa bene alla natura perché: _____</li> </ul> </li> </ul>



## 28. Titolo dell'attività: Compost Quest – L'hotel ecologico punta a zero rifiuti! (Autore: SHD)

<b>Descrizione</b>	Gli studenti assumeranno il ruolo di un team di sostenibilità alberghiera incaricato di progettare e avviare un sistema di compostaggio. Si occuperanno di separare i rifiuti alimentari, pianificare le aree destinate al compostaggio e realizzare segnaletica per guidare il personale dell'hotel e gli ospiti.
<b>Finalità / Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere il processo di compostaggio</li> <li>• Praticare la separazione dei tipi di rifiuti</li> <li>• Promuovere abitudini di sostenibilità nell'ecoturismo</li> </ul>
<b>Argomenti / Competenze trattate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenze verdi e consapevolezza ambientale</li> <li>• Principi del compostaggio</li> <li>• Comunicazione visiva</li> <li>• Lavoro di squadra e collaborazione</li> </ul>
<b>Gruppi target</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani di età compresa tra i 14 e i 18 anni</li> <li>• studenti sordi e ipoacusici (DHH)</li> <li>• Partecipanti a corsi di formazione professionale nel settore del turismo/ecologia</li> </ul>
<b>Durata</b>	60–75 minuti
<b>Sede</b>	Aula o laboratorio con tavoli/aree per gruppi
<b>Strutture / Attrezzature</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schede stampate per la separazione dei rifiuti organici (con immagini)</li> <li>• Planimetria del giardino dell'hotel (formato A4)</li> <li>• Modelli stampabili per cartelli di compostaggio (formato A4)</li> <li>• Pennarelli colorati, carta, colla stick, forbici</li> <li>• Opzionale: proiettore o schermo per riprodurre l'estratto VR</li> </ul>
<b>Linee guida</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Iniziate con un breve riassunto o un video tratto dallo scenario in realtà virtuale.</li> <li>2. Distribuite le schede per la separazione dei materiali compostabili e chiedete agli studenti di separare gli oggetti compostabili da quelli non compostabili.</li> <li>3. I team progettano un'area per il compostaggio nel giardino dell'hotel utilizzando il foglio di progetto.</li> <li>4. Gli studenti progettano un cartello informativo per aiutare il personale e gli ospiti a capire cosa va messo nei contenitori per il compost.</li> <li>5. Simulate una conversazione tra il personale dell'hotel e gli ospiti in merito al nuovo sistema di compostaggio.</li> </ol>

## 28. Titolo dell'attività: Compost Quest – L'hotel ecologico punta a zero rifiuti! (Autore: SHD)

<b>Risorse suggerite</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Esempi di video su YouTube: "Come funziona il compostaggio" (con sottotitoli)</li><li>• Foglio di riferimento per lo scenario VR (stampato per i facilitatori)</li></ul>
<b>Suggerimenti!</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Incoraggiate la creatività nella progettazione della segnaletica (ad esempio, utilizzando simboli, icone e colori).</li><li>• Fornire immagini prestampate di materiali compostabili per gli studenti che preferiscono attività di ritaglio e incolla.</li><li>• Consenti agli studenti di presentare il loro segno usando gesti o fumetti stampati se preferiscono le modalità non verbali.</li></ul>
<b>Allegati</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A4: Schede per la selezione del compost (set verde)</li><li>• A4: Foglio di planimetria del giardino dell'hotel</li><li>• A4: Modelli di cartelli stampabili</li></ul>



**Annex - Compost Quest – L'hotel ecologico punta a zero rifiuti!**  
**(Autore: SHD)**



**Allegato -Compost Quest – L'hotel ecologico punta a zero rifiuti!  
(Autore: SHD)**



**Fruit Peels**



**Veggie Scraps**



**Coffee Grounds**



**Tea Bags**



**Bread**



**Leaves**



**Grass Clippings**



**Paper Napkins**



**Plastic Waste**



**Metal Cans**



**Glass Bottles**



**Meat & Bones**



**Food Wrappers**



**Styrofoam**



**Cigarette Butts**



**Dairy Products**



**Styrofoam**



**Dairy Products**



**Broken Ceramics**



**Batteries**



## Allegato - Compost Quest – L'hotel ecologico punta a zero rifiuti! (Autore: SHD)



**29. Titolo dell'attività: QUIZ “Identificatore di foglie” (Autore: SHD)**

<b>Descrizione</b>	L'attività “Identificazione delle foglie degli alberi” è un quiz interattivo incentrato sull'osservazione e sulle conoscenze. Ai partecipanti vengono mostrate immagini di foglie come indizi visivi e viene chiesto loro di identificare a quale albero appartengono. Ogni domanda prevede risposte a scelta multipla.
<b>Finalità / Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valutare la conoscenza degli studenti in merito alle specie arboree e alle caratteristiche delle foglie.</li> <li>• Per aiutare gli studenti a riconoscere gli alberi comuni europei e mediterranei</li> <li>• Sviluppare le conoscenze botaniche di base (forma, consistenza e funzione delle foglie).</li> <li>• Per rafforzare la comprensione dell'adattamento delle piante al clima</li> <li>• Promuovere la consapevolezza ambientale attraverso domande strutturate</li> </ul>
<b>Argomenti / Competenze trattate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificazione delle specie arboree attraverso le caratteristiche delle foglie</li> <li>• flora mediterranea ed europea</li> <li>• Morfologia delle foglie (forma, consistenza, margini)</li> <li>• Adattamento degli alberi alle condizioni climatiche</li> <li>• Funzione biologica delle foglie (fotosintesi)</li> </ul>
<b>Gruppi target</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani di età compresa tra i 14 e i 18 anni</li> <li>• studenti sordi e ipoacusici (DHH)</li> </ul>
<b>Durata</b>	40 minuti
<b>Sede</b>	Aula



## 29. Titolo dell'attività: QUIZ “Identificatore di foglie” (Autore: SHD)

<p><b>Strutture / Attrezzature</b></p>	<p>Aula o spazio di apprendimento al chiuso - Fogli per il quiz stampati o piattaforma digitale per quiz (Google Forms, Kahoot, ecc.) - Proiettore o lavagna interattiva (facoltativo) - Materiale per scrivere (se cartaceo) - Connessione a Internet (se il quiz è online)</p>
<p><b>Guidelines</b></p>	<p>Preparazione (a cura dei facilitatori) ·Preparare le domande del quiz e le risposte corrette ·Adattare il livello linguistico in base alle esigenze degli studenti ·Garantire l'accuratezza scientifica dei termini botanici ·Decidere se il quiz sarà individuale o di gruppo ·Stabilire limiti di tempo e criteri di valutazione</p> <p>Istruzioni per gli studenti: ·Leggere attentamente ogni domanda ·Scegliere la risposta corretta in base alle proprie conoscenze ·Completare tutte le domande entro il tempo stabilito ·Discutere le risposte solo al termine del quiz (se si utilizza il lavoro di gruppo)</p> <p>Varianti facoltative ·Utilizzare il quiz come: ·una verifica delle conoscenze pre-attività ·una valutazione post-attività ·un quiz di gruppo per l'apprendimento collaborativo ·Aggiungere immagini di foglie per supportare gli studenti con uno stile di apprendimento visivo ·Trasformare il quiz in un gioco interattivo dal vivo</p> <p>Analisi/Discussione ·Rivedere insieme le risposte corrette ·Discutere del perché determinate caratteristiche delle foglie aiutino gli alberi a sopravvivere ·Confrontare le specie arboree provenienti da diversi paesi partner ·Riflettere sull'importanza degli alberi negli ecosistemi</p>



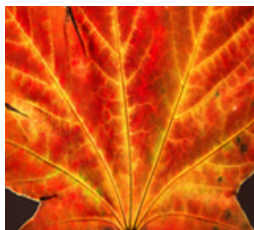
## 29. Titolo dell'attività: QUIZ “Identificatore di foglie” (Autore: SHD)

<b>Risorse suggerite</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guide europee per l'identificazione degli alberi</li><li>• Siti web didattici su botanica e silvicoltura</li><li>• Materiali didattici ambientali Erasmus+</li><li>• Video che spiegano la fotosintesi e l'adattamento delle piante.</li></ul>
<b>Suggerimenti!</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mantieni le spiegazioni semplici e visive.</li><li>• Incoraggiare gli studenti a giustificare le proprie risposte</li><li>• Utilizzare esempi concreti tratti dai paesi degli studenti.</li><li>• Evitate di sovraccaricarvi di terminologia scientifica.</li><li>• Utilizza il quiz come strumento di apprendimento, non solo come strumento di valutazione.</li></ul>
<b>Allegati</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Istruzioni stampabili facoltative</li><li>• Scheda di lavoro - Quiz</li></ul>



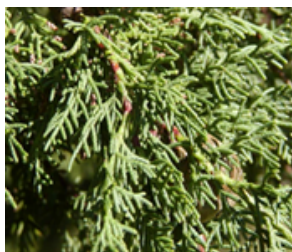
## QUIZ

1) Quale albero è noto per le sue caratteristiche foglie palmate ed è comunemente diffuso in Grecia?



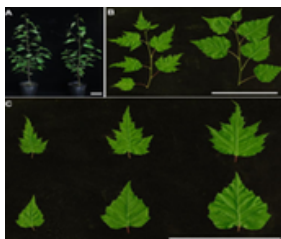
- A) Quercia
- B) Acero
- C) Pino
- D) Olivo

2) Che tipo di foglie ha il cipresso italiano (*Cupressus sempervirens*)?



- A) Larga e piatta
- B) Aghiforme o squamosa
- C) Composta
- D) A forma di cuore

3) La betulla argentata rumena (*Betula pendula*) si riconosce per quale caratteristica delle foglie?



- A) Consistenza spessa e coriacea
- B) Bordi seghettati e forma triangolare
- C) Margini profondamente lobati
- D) Foglie aghiformi

4) Quale albero, comune a Cipro, ha foglie strette, coriacee e di colore verde scuro, adattate ai climi aridi?



- A) Eucalipto
- B) Cedro
- C) Quercia
- D) Olivo

5. Quale caratteristica descrive meglio le foglie del leccio (*Quercus ilex*), che si trova in Italia e in Grecia?



- A) Decidui e morbidi
- B) Sempreverdi e coriacei
- C) Aghiformi e raggruppati
- D) Larghi e composti

6. Il castagno (*Castanea sativa*), originario dell'Europa meridionale, ha foglie che sono:



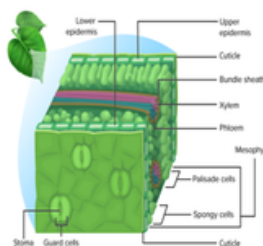
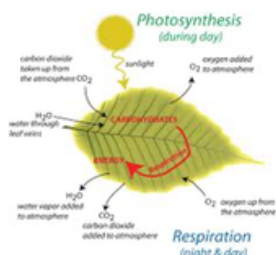
- A) Lanceolata con bordi lisci
- B) Ampia con margini seghettati pronunciati
- C) Aghiforme e sempreverde
- D) Piccola e arrotondata

7) Le specie di pino mediterraneo (come *Pinus halepensis*), presenti in Grecia e a Cipro, si identificano al meglio tramite:



- A) Foglie larghe e piatte
- B) Foglie aghiformi che crescono in gruppi
- C) Foglie arrotondate e cerose
- D) Strutture fogliari composte

8) Qual è la principale funzione biologica delle foglie negli alberi?



- A) Fornire ombra
- B) Fotosintesi
- C) Proteggere il tronco
- D) Produrre semi

### 30. Titolo dell'attività: Alloggi sostenibili (Autore: GFM)

<b>Descrizione</b>	I partecipanti ricevono dei foglietti su cui sono indicati diversi elettrodomestici appartenenti a tre sistemi: elettrico, idrico e termico. Utilizzando i propri corpi, la pianta della casa e i punti cardinali, devono disporsi in modo da formare una casa funzionale, efficiente e sostenibile. I partecipanti si uniscono tenendosi per mano con gli elettrodomestici che interagiscono tra loro, creando un modello vivente di come funziona una casa sostenibile.
<b>Finalità / Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Per comprendere come interagiscono i sistemi domestici (energia, acqua, riscaldamento).</li> <li>• Promuovere il lavoro di squadra e la comunicazione.</li> <li>• Per sensibilizzare l'opinione pubblica sui temi dell'edilizia sostenibile ed efficiente.</li> <li>• Sviluppare il pensiero spaziale e le capacità di risoluzione dei problemi.</li> </ul>
<b>Argomenti / Competenze trattate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sostenibilità</li> <li>• efficienza energetica</li> <li>• Pensiero sistemico</li> <li>• Lavoro di squadra e cooperazione</li> <li>• Comunicazione</li> <li>• Consapevolezza ambientale</li> </ul>
<b>Gruppi target</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani dai 14 anni in su</li> <li>• giovani sordi</li> </ul>
<b>Durata</b>	30-45min
<b>Sede</b>	<p>Spazio interno o area esterna pianeggiante con spazio sufficiente per tracciare la planimetria di una casa sul pavimento.</p> <p>Può essere adattato al formato di discussione qualora lo spazio non sia sufficiente.</p>
<b>Strutture / Attrezzature</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schede/note sugli elettrodomestici (elettrici, idraulici, termici).</li> <li>• Utilizzare nastro adesivo o coni per delimitare la planimetria della casa.</li> <li>• Nell'apposito spazio sono indicate le direzioni cardinali (Nord, Sud, Est, Ovest).</li> <li>• Lavagna a fogli mobili o lavagna per il debriefing.</li> </ul>



### 30. Titolo dell'attività: Alloggi sostenibili (Autore: GFM)

<p><b>Linee Guida</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Consegnare a ciascun partecipante una scheda relativa agli elettrodomestici.</li> <li>2. Descrivi la disposizione della casa e i punti cardinali.</li> <li>3. I partecipanti scelgono dove posizionarsi in base al proprio apparecchio.</li> <li>4. Si connettono tenendo per mano gli elettrodomestici con cui interagiscono.</li> <li>5. Il gruppo verifica se il flusso di acqua, energia e calore segue un andamento logico.</li> <li>6. Regolate le posizioni fino a quando la casa non risulterà efficiente e sostenibile.</li> <li>7. Favorire la riflessione al termine.</li> </ol>
<p><b>Risorse suggerite</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esempio di elenco di elettrodomestici (pannello solare, batteria, lavello, caldaia, pompa di calore, lavatrice, luci, serbatoio dell'acqua, isolamento, frigorifero).</li> <li>• Schemi di case sostenibili.</li> <li>• Guida di base all'orientamento con la bussola.</li> </ul>
<p><b>Suggerimenti!</b></p>	<p>È importante incoraggiare la comunicazione prima del trasloco.</p> <p>Quando i partecipanti si connettono, è fondamentale tenere sempre presente la sicurezza.</p> <p>Sfida il gruppo rimuovendo o aggiungendo un elettrodomestico.</p> <p>Poni domande di riflessione al termine dell'attività.</p>
<p><b>Allegati</b></p>	



### 31. Titolo dell'attività: La sfida dell'acqua intelligente – Progetta il miglior sistema di irrigazione per il giardino di un hotel! (Autore: SHD)

<b>Descrizione</b>	Gli studenti devono valutare e scegliere il metodo di irrigazione più efficiente dal punto di vista idrico per il giardino di un hotel. Con l'ausilio di supporti visivi e attraverso discussioni di gruppo, esplorano soluzioni sostenibili e simulano l'installazione dell'impianto.
<b>Finalità / Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere i principi di conservazione dell'acqua</li> <li>• Confronta i sistemi di irrigazione e valuta il consumo idrico.</li> <li>• Promuovere il pensiero critico nelle pratiche di ecoturismo</li> </ul>
<b>Argomenti / Competenze trattate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sostenibilità ambientale</li> <li>• Gestione delle risorse idriche</li> <li>• Processo decisionale e giustificazione</li> <li>• Alfabetizzazione visiva e lavoro di squadra</li> </ul>
<b>Gruppi target</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani di età compresa tra i 14 e i 18 anni</li> <li>• studenti sordi e ipoacusici (DHH)</li> <li>• Partecipanti a corsi di formazione professionale nel settore del turismo/ecologia</li> </ul>
<b>Durata</b>	45–60 minuti
<b>Sede</b>	Aula o laboratorio dotata di proiettore/schermo e tavoli per gruppi
<b>Strutture / Attrezzature</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Scheda illustrativa stampabile del sistema di irrigazione (con 3 icone relative ai metodi)</li> <li>• Carta colorata o fogli di risposta stampabili</li> <li>• Pennarelli, forbici, nastro adesivo/colla</li> <li>Proiettore o schermo (opzionale)</li> </ul>
<b>Linee Guida</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Iniziate con un breve riepilogo o un estratto visivo dello scenario in realtà virtuale.</li> <li>2. Presenta tre sistemi di irrigazione (a goccia, a pioggia, irrigazione manuale) utilizzando immagini stampate.</li> <li>3. Chiedete agli studenti, divisi in gruppi, di valutare i sistemi e di votare per l'opzione più sostenibile.</li> <li>4. Le squadre dovranno giustificare la propria scelta e simulare l'installazione del sistema su un diagramma.</li> <li>5. Fornisci scenari di feedback (corretti/sbagliati) e consenti di riprovare se necessario.</li> </ol>



### 31. Titolo dell'attività: La sfida dell'acqua intelligente – Progetta il miglior sistema di irrigazione per il giardino di un hotel! (Autore: SHD)

<b>Risorse suggerite</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="https://www.epa.gov/watersense/irrigation-controllers">https://www.epa.gov/watersense/irrigation-controllers</a> Infografiche sui metodi di irrigazione</li><li>• Stampa del dialogo dello scenario VR per i facilitatori</li></ul>
<b>Suggerimenti!</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizzare icone per i diversi tipi di irrigazione per supportare gli studenti non verbali.</li><li>• Consentire agli studenti di spiegare la propria scelta utilizzando disegni o la lingua dei segni.</li><li>• Illustrate i vantaggi dell'irrigazione a goccia attraverso giochi di ruolo o la creazione di poster.</li></ul>
<b>Allegati</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A4: Foglio di planimetria del giardino dell'hotel</li><li>• A4: Schema visivo del sistema di irrigazione (3 metodi)</li></ul>



**Allegato - La sfida dell'acqua intelligente – Progetta il miglior sistema di irrigazione per il giardino di un hotel! (Author: SHD)**



**Allegato - La sfida dell'acqua intelligente – Progetta il miglior sistema di irrigazione per il giardino di un hotel! (Author: SHD)**

## Irrigation System Visual Sheet

Select the most water-efficient irrigation system for the hotel garden!

Drip Irrigation	Sprinkler	Manual
		
<b>Drip Irrigation</b> Delivers water directly to plant roots using tubing and small, dripping nozzles.	<b>Sprinkler</b> Waters a large area by spraying water up into the air.	<b>Manual</b> Waters plants by hand with a watering can or hose.
 <b>SAVES WATER</b>	 <b>WASTES WATER</b>	 <b>USES MORE WATER</b>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Numero progetto: 2023-2-EL02-KA220-YOU-000181130  
Numero progetto: 2023-2-EL02-KA220-YOU-000181130  
Numero progetto: 2023-2-EL02-KA220-YOU-000181130  
Numero progetto: 2023-2-EL02-KA220-YOU-000181130



## 32. Scenario VR correlato: Piantare un giardino per impollinatori

### Titolo dell'attività: Crea un paradiso per gli impollinatori!

(Autore: SHD)

<b>Descrizione</b>	Descrizione: Gli studenti approfondiscono il ruolo degli impollinatori nella salute degli ecosistemi e nella biodiversità. Esaminano diverse specie vegetali e decidono quali piantare nel giardino dell'hotel per attirare api e farfalle, promuovendo così la sostenibilità e l'ecoturismo.
<b>Finalità / Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere l'importanza ecologica degli impollinatori</li> <li>• Individuare le piante che favoriscono le popolazioni di impollinatori</li> <li>• Prendere decisioni di piantumazione rispettose dell'ambiente.</li> </ul>
<b>Argomenti / Competenze trattate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Biodiversità ed ecosistemi</li> <li>• Identificazione e selezione delle piante</li> <li>• tutela ambientale</li> <li>• Processo decisionale e giustificazione</li> </ul>
<b>Gruppi target</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani di età compresa tra i 14 e i 18 anni</li> <li>• studenti sordi e ipoacusici (DHH)</li> <li>• Partecipanti a corsi di formazione professionale nel settore del turismo/ecologia</li> </ul>
<b>Durata</b>	45–60 minuti
<b>Sede</b>	Ambiente di classe o laboratorio con accesso a materiale visivo stampato e materiali per le attività.
<b>Strutture / Attrezzature</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schede A4 sulle piante impollinatrici (con icone ed etichette)</li> <li>• Pennarelli colorati e forbici</li> <li>• Planimetria del giardino dell'hotel</li> <li>• Fogli di risposta o cartelloni</li> <li>• Proiettore o schermo (opzionale)</li> </ul>
<b>Linee guida</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Illustra l'importanza degli impollinatori utilizzando estratti o immagini tratti dallo scenario in realtà virtuale.</li> <li>2. Distribuite le schede informative sulle piante, includendo sia le opzioni corrette (ricche di nettare, autoctone) sia quelle errate (ornamentali o artificiali).</li> <li>3. Gli studenti, divisi in squadre, scelgono quali piante piantare in giardino per favorire gli impollinatori.</li> <li>4. Le squadre posizionano le piante selezionate sul foglio di disposizione e spiegano le proprie scelte.</li> <li>5. Fornire feedback e consentire la discussione o la revisione delle scelte.</li> </ol>

## 32. Scenario VR correlato: Piantare un giardino per impollinatori

### Titolo dell'attività: Crea un paradiso per gli impollinatori!

(Autore: SHD)

<b>Risorse suggerite</b>	<p><a href="https://www.pollinator.org/guides">https://www.pollinator.org/guides</a> Elenchi di piante autoctone locali Infografiche sulla biodiversità dei giardini degli hotel</p>
<b>Suggerimenti!</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Incoraggiate gli studenti a immedesimarsi nel ruolo di giardinieri ecologici, spiegando le diverse scelte relative alle piante.</li><li>• Utilizzare le immagini per facilitare l'identificazione e supportare l'espressione non verbale.</li><li>• Collega le scelte allo scenario di realtà virtuale per un rinforzo contestuale.</li></ul>
<b>Allegati</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A4: Foglio di planimetria del giardino dell'hotel</li><li>• A4: Schede per la classificazione delle piante impollinatrici</li></ul>



**Allegato - Creiamo un paradiso per gli impollinatori!  
(Autore: SHD)**



## Allegato - Creiamo un paradiso per gli impollinatori! (Autore: SHD)

