



Promovarea transformării digitale de înaltă calitate (gamificare VR) și a tranziției ecologice în practicile incluzive pentru tinerii surzi pentru perspective mai bune de angajare.

WP3.A2: Activități conexe

Numărul proiectului: 2023-2-EL02-KA220-YOU-
000181130

Acord de grant	2023-2-EL02-KA220-YOU- 000181130
Program	Erasmus+
Acronimul proiectului	GreenSIGNS
Project title	Promovarea transformării digitale de înaltă calitate (gamificare VR) și a tranziției ecologice în practicile incluzive pentru tinerii cu pierderi de auz (sau surzi) pentru perspective mai bune de angajare.
Project starting dateData de începere a proiectului	Jan 6, 2024
Durata proiectului	28 luni
Data de încheiere a proiectului	30/09/2026

Finanțat de Uniunea Europeană. Părerile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.

Acest document a fost creat prin colaborarea întregului parteneriat GreenSIGNS.



Co-funded by
the European Union

Acest document este licențiat sub licența Creative Commons Attribution-Non-Commercial-Share Independence 4.0 International.

Introducere

- Acest document oferă cadru standard pentru dezvoltarea celor 32 de activități însoțitoare din cadrul WP3 - Scenarii din viața reală pentru simularea VR și activități asociate ale proiectului GreenSIGNS. Aceste activități sunt concepute pentru a completa studiile de caz VR și pentru a sprijini dobândirea de competențe ecologice și de angajare în rândul tinerilor surzi și cu pierderi de auz (DHH).
- Activitățile vor fi legate tematic de cele trei profesii ecologice de bază prezentate în simulările VR, distribuite după cum urmează:
 - 11 activități pentru conservarea mediului
 - 11 activități pentru Upcycling-Handcrafts
 - 10 activități pentru ecoturism
- Fiecare activitate ar trebui să fie online sau offline, accesibilă, practică și incluzivă, potrivită pentru a fi utilizată de către organizațiile de tineret care lucrează cu cursanți DHH. Acest document asigură consecvența între toate contribuțiile partenerilor și servește drept ghid pentru proiectarea unor experiențe de învățare semnificative și captivante.



Co-funded by
the European Union

Finanțat de Uniunea Europeană. Părerile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA).

Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.



Conservarea mediului - 11 activități conexe

1. Titlul activității: Identificarea speciilor invazive (Autor: Centrul Emphasys)

Descriere	Participanților li se va oferi un set de imagini care prezintă diverse specii de plante și animale. Sarcina lor este să identifice speciile invazive din fiecare țară parteneră - Italia, Grecia, Cipru și România - și să discute potențialele amenințări pe care aceste specii invazive le reprezintă pentru biodiversitatea și ecosistemele locale.
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Recunoașterea speciilor invazive comune în diferite țări • Înțelegerea impactului ecologic al speciilor invazive asupra habitatelor native • Creșterea gradului de conștientizare cu privire la provocările legate de conservarea biodiversității
Subiecte / Competențe acoperite	<ul style="list-style-type: none"> • Biodiversitatea și sănătatea ecosistemului • Identificarea speciilor invazive • Monitorizarea și conștientizarea mediului
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri cu surditate sau pierderi de auz (DHH), tineri cursanți, cu vârste cuprinse între 14 și 30 de ani • Poate fi adaptat și pentru ateliere pentru publicul larg
Durată	30 minute
Locul de desfășurare	Orice spațiu interior sau exterior - sală de clasă, atelier, sală de training, parc etc. Se poate realiza și online prin PDF editabil, formular Google sau Slides.
Facilități / Echipamente	Imagini tipărite sau digitale ale unor specii din Italia, Grecia, Cipru și România GREENSIGNS - Activitatea 1 Anexă - A4



1. Titlul activității: Identificarea speciilor invazive (Autor: Centrul Emphasys)

Ghiduri	<p>Pregătire (de către facilitator):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selectați sau utilizați cartonase cu imagini predefinite (incluse în anexă) care prezintă specii invazive. • Creați sau utilizați un tabel sau o foaie de lucru precompletată cu numele speciilor și țările. • Asigurați-vă că elevii au acces la fișa de lucru (digitală sau tipărită). <p>Instrucțiuni pentru cursanți:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uită-te la imaginea fiecărei specii. • Decideți dacă specia este invazivă sau nativă. • Asociați speciile invazive cu țara/țările în care sunt considerate invazive. Puteți alege să lucrați doar cu o singură țară. • Puteți permite discuții în grup sau răspunsuri individuale. <p>Variații opționale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Folosește ca o provocare cu test cronometrat. • Includeți specii „bonus” care sunt invazive într-o țară, dar native în alta, pentru o analiză mai profundă. <p>Discuție de debriefing:</p> <ul style="list-style-type: none"> • De ce sunt aceste specii invazive? • Cum afectează acestea ecosistemul? • Ce măsuri pot fi luate pentru a preveni sau gestiona invaziile?
Resurse sugerate	<p>https://environment.ec.europa.eu/topics/nature-and-biodiversity/invasive-alien-species_en</p> <p>https://alien.jrc.ec.europa.eu/easin/Catalogue</p> <p>https://www.efsa.europa.eu/en/topics/topic/invasive-alien-species</p>
Sfaturi!	<ul style="list-style-type: none"> • Folosește imagini clare, de înaltă calitate, cu etichete simple • Încurajați discuțiile de grup despre cum să preveniți sau să gestionați speciile invazive



Anexă - Identificarea speciilor invazive (Autor: Centrul Emphasys)



**Broasca-bou
americană
(Lithobates
catesbeianus)**



**Raton (Procyon
lotor)**



**Stuf uriaș (in
jurul
Donaxului)**



**Cărgărița roșie a
palmierului
(Rhynchophorus
ferrugineus)**



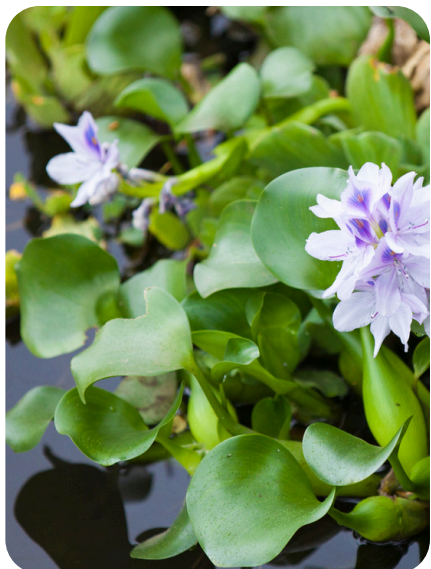
**Caulerpa
taxifolia**



**Peștele tântar estic
(Gambusia
holbrooki)**



Anexă - Identificarea speciilor invazive (Autor: Centrul Emphasys)



Zambila de apa
(*Eichhornia crassipes*)



Peștele-leu
(*Pterois miles*)



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



Hogweed uriaș
(*Heracleum mantegazzianum*)



Câinele raton
(*Nyctereutes procyonoides*)



Viermele rădăcinii porumbului vestic
(*Diabrotica virgifera virgifera*)



Anexă - Identificarea speciilor invazive (Autor: Centrul Emphasys)

Species	Italy	Greece	Cyprus	Romania
Broasca-bou americană				
Raton (Procyon lotor)				
Stuf uriaș (în jurul Donaxului)				
Gărgărița roșie a palmierului				
Caulerpa taxifolia				
Peștele țânțar estic (Gambusia)				
Zambila de apa (Eichhornia)			(limited)	
Peștele-leu (Pterois miles)	(south)		(common)	
Acacia spp. (Acacia saligna,			(în special A. saligna)	
Hogweed uriaș (Heracleum)	(north)			
Câinele raton (Nyctereutes)	(northeast)			
Viermele rădăcinii porumbului vestic				



2. Titlul activității: Amenințări la adresa pădurii: Asociați cauza cu efectul (Autor: Centrul Emphasys)

Descriere	<p>Participanților li se va prezenta o listă simplă de amenințări la adresa mediului (de exemplu, exploatarea forestieră ilegală, speciile invazive, schimbările climatice, turismul uman, incendiile de vegetație) și o listă separată a efectelor lor potențiale asupra unui ecosistem forestier. Sarcina lor este de a asocia fiecare amenințare cu cel mai probabil impact al acesteia (de exemplu, pierderea biodiversității, eroziunea solului, strămutarea speciilor).</p> <p>Această activitate încurajează gândirea critică, gândirea sistemică și îi ajută pe participanți să facă legătura între activitățile umane și consecințele ecologice dintr-o pădure.</p>
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Pentru a crește gradul de conștientizare cu privire la diversele amenințări cu care se confruntă ecosistemele forestiere. • Pentru a înțelege impactul direct și indirect al activităților umane asupra naturii. • Pentru a îmbunătăți gândirea critică și sistemică legată de conservarea mediului.
Subiecte / Competențe acoperite	<ul style="list-style-type: none"> • Conservarea mediului • Impactul schimbărilor climatice • Biodiversitate și servicii ecosistemice • Raționamentul cauză-efect • Gândire sistemică • Alfabetizare verde
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri cu surditate sau pierderi de auz (DHH), tineri cursanți, cu vârste cuprinse între 14 și 30 de ani • Poate fi adaptat și pentru ateliere pentru publicul larg
Durată	20-30 minutes
Locul de desfășurare	Orice spațiu interior sau exterior - sală de clasă, atelier, sală de training, parc etc. Se poate realiza și online prin PDF editabil, Google Form sau Slides..



2. Titlul activității: Amenințări la adresa pădurii: Asociați cauza cu efectul (Autor: Centrul Emphasys)

Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none"> • Pe hârtie (foaie de lucru imprimabilă) • Pe dispozitive digitale (PDF editabil, formular Google sau Slides)
Ghiduri	<p>Pregătire (de către facilitator):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imprimați sau pregătiți o fișă de lucru corespunzătoare cu două coloane: Cauză și Efect. • Alternativ, tăiați cărțile în perechi pentru o experiență de potrivire mai practică. <p>Instrucțiuni pentru cursanți:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asociați fiecare cauză (de exemplu, exploatarea forestieră ilegală, incendiile de vegetație, schimbările climatice, dăunătorii) cu efectul corespunzător (de exemplu, pierderea biodiversității, eroziunea solului, eliberarea de carbon). • Lucrați individual sau în echipe mici. • După ce au fost potrivite, discutați fiecare pereche. <p>Variație opțională:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adăugați o a treia coloană: „Ce putem face?” pentru ca elevii să poată face brainstorming cu strategii de atenuare a impactului. • Transformă-l într-un joc de memorie cu cărți amestecate. <p>Discuție de debriefing:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Care sunt cele mai urgente amenințări în țara dumneavoastră?
Resurse sugerate	<u>Resurse sugerate</u>
Sfaturi!	<ul style="list-style-type: none"> • Puteți adăuga o sesiune de debriefing pentru a discuta rezultatele și a crește gradul de conștientizare. • Puteți adăuga exemple locale (de exemplu, incendiile forestiere din Grecia, speciile invazive din Cipru).



Anexă - Amenințări la adresa pădurii: Asociați cauza cu efectul (Autor: Centrul Emphasys)

Amenințare la adresa mediului (cauză)	Impact asupra pădurii (Efect)	Ce putem face? (Opțional)
Illegal logging	A. Soil erosion	
Wildfires	B. Loss of native species	
Climate change	C. Habitat destruction	
Invasive species	D. Increased carbon emissions	
Human tourism	E. Disturbance of wildlife + littering	
Overgrazing	F. Soil degradation and plant loss	
Mining	G. Water pollution and land damage	
Tree pests & diseases	H. Tree death and biodiversity decline	



3. Titlul activității: Sprint Eco-Solution (Autor: GFM)

Descriere	<p>Eco-Solution Sprint este o activitate interactivă de 40 de minute, în stilul unui atelier non-formal Erasmus+.</p> <p>Participanții lucrează în grupuri mici, mixte (inclusiv tineri surzi și cu pierderi de auz) pentru a transforma o problemă locală de mediu într-o micro-acțiune realistă, condusă de tineri, care poate fi implementată în decurs de o lună.</p> <p>Activitatea este complet vizuală, colaborativă și orientată spre accesibilitate.</p>
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Încurajați participarea activă la conservarea mediului. • Dezvoltați soluții ecologice practice, la scară mică. • Consolidarea muncii în echipă incluzive între tinerii auzitori și cei cu probleme de sănătate. • Promovarea asumării responsabilității și asumării responsabilității pentru acțiunile locale de mediu.
Subiecte / Competențe acoperite	<p>Subiecte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conservarea mediului • Alegeri de stil de viață sustenabil • Activismul local al tinerilor <p>Competențe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rezolvarea problemelor • Gândire creativă • Comunicare vizuală • Colaborare incluzivă • Luarea deciziilor •
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri cu vârste cuprinse între 16 și 30 de ani • Inclusiv participanții surzi și cu pierderi de auz (DHH) • Grupuri cu abilități mixte și multiculturală
Durată	<p>40 de minute</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducere și instrucțiuni – 5 min • Lucru în grup (proiectarea soluțiilor ecologice) – 20 min • Prezentări vizuale – 10 min • Reflecție rapidă și vot – 5 min



3. Titlul activității: Sprint Eco-Solution (Autor: GFM)

Locul de desfășurare	<ul style="list-style-type: none"> • Cameră liniștită, bine luminată • Scaune/mese mobile pentru lucru în grupuri mici • Spațiu de perete pentru afișarea posterelor • Scaune circulare sau semicirculare pentru vizibilitate
Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none"> • Hârtie de flipchart (1 per grup) • Markere (diverse culori) • Fișe tipărite cu probleme de mediu (de exemplu, deșeurii de plastic, risipă alimentară, consum de energie, risipă de apă, modă rapidă) • Puncte adezive sau autocolante pentru vot • Cronometru (numărătoare inversă vizuală de preferință) • Interpret (dacă este disponibil)
Ghiduri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formați grupuri de 4-5 participanți (cu auz mixt și cu pierderi de auz). 2. Fiecare grup primește o carte cu o problemă de mediu. 3. Sarcină: Proiectați o acțiune realistă, condusă de tineri, care poate fi implementată la nivel local în decurs de o lună. <p>Fiecare grup trebuie să răspundă clar pe posterul său:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Care este problema? • Ce măsuri vom lua? • Cine este implicat? • Ce schimbare va crea? <ol style="list-style-type: none"> 1. Încurajați comunicarea vizuală (desene, cuvinte cheie, simboluri). 2. După 20 de minute, grupurile își prezintă ideea vizual (maxim 2 minute fiecare). 3. Participanții votează cu puncte lipicioase pentru acțiunea cea mai realistă sau cu cel mai mare impact. <p>Facilitatorul asigură:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instrucțiuni scrise + verbale • O singură persoană care vorbește/semnează pe rând • Vizibilitate clară pentru comunicarea prin semne • Mementouri vizuale ale timpului



3. Titlul activității: Sprint Eco-Solution (Autor: GFM)

Resurse sugerate	<p><u>Platforme și proiecte cu resurse educaționale</u></p> <p>Instrumente educaționale pentru sustenabilitatea mediului (Green Youth) – Materiale educaționale și abordări pentru sustenabilitatea mediului, potrivite pentru lucrătorii cu tinerii și tineri. Green Youth – Materiale educaționale pentru sustenabilitatea mediului</p> <p>ECOrasmus – Sfaturi pentru sustenabilitatea activităților pentru tineret – Îndrumări practice privind integrarea sustenabilității în proiectele educaționale și de lucru pentru tineret. ECOrasmus – resurse pentru activități sustenabile pentru tineret</p> <p>Revoluția Verde pentru Educația privind Mediul (proiectul GREEN) – proiect de parteneriat Erasmus+ cu instrumente inovatoare pentru educația privind eficiența energetică și a apei (inspirație utilă pentru activități). Revoluția Verde pentru Educația privind Mediul (inițiativa GREEN Erasmus+)</p> <p>Greenovate – Implicarea tinerilor în tranziția verde – proiect Erasmus+ axat pe implicarea tinerilor în sustenabilitate și viitorul verde digital. Greenovate – capacitatea tinerilor pentru sustenabilitate</p>
Sfaturi!	<p>Instrucțiunile trebuie să fie scurte și afișate vizual.</p> <p>Evitați zgomotul de fundal.</p> <p>Asigurați o iluminare bună pentru vizibilitatea indicatorului.</p> <p>Încurajați desenul și simbolurile în locul textelor lungi.</p> <p>Monitorizați participarea egală în cadrul grupurilor.</p>
ANEXE	<p>Exemple de fișe cu probleme de mediu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deșeuri de plastic la evenimentele comunitare • Risipa alimentară în rândul tinerilor • Consumul excesiv de energie electrică la școală/centru de tineret • Risipa de apă acasă • Consumul de modă rapidă <p>Structura șablonului de poster:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Problemă • Acțiunea noastră • Cine este implicat • Impactul așteptat



4. Titlul activității: „Soare, energie și echipamente!” – Test vizual interactiv (Autor: ANPEDA)

Descriere	<p>Această activitate este un test vizual interactiv prin care participanții învață despre componentele unui sistem de energie solară (panou fotovoltaic, invertor, baterie, suport, cabluri, senzor).</p> <p>Testul folosește imagini, simboluri și întrebări simple, iar participanții trebuie să potrivească imaginile cu termenii corecți, să aleagă opțiunile corecte sau să răspundă la întrebări A/B/C.</p>
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Să identifice vizual principalele componente ale unui sistem solar fotovoltaic. • Să explice, în cuvinte simple, rolul panourilor solare și beneficiile energiei regenerabile. • Să înțeleagă rolul și importanța tehnicianului în energie solară în societate.
Subiecte / Competențe acoperite	<ul style="list-style-type: none"> • Energie regenerabilă • Tehnologii verzi • Terminologie tehnică de bază • Individual și în echipă • Conștientizare ecologică
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri DHH (16–30 ani) • Tineri din centre de formare, ONG-uri, școli profesionale • Poate fi adaptat și pentru studenți sau publicul larg
Durata	30–40 minutes
Locul de desfășurare	<ul style="list-style-type: none"> • în sala de clasă / sala de instruire / atelierul • online (Google Forms, Kahoot, Canva)
Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none"> • Fișe de test imprimare / hârtie A4 • Imagini mari ale componentelor sistemului solar • Markere, creioane • Dispozitive digitale (opțional – pentru chestionar online) • Proiector / flipchart (opțional)



4. Titlul activității: „Soare, energie și echipamente!” – Test vizual interactiv (Autor: ANPEDA)

<p>Ghiduri</p>	<p>Pregătire (de către facilitator):</p> <ul style="list-style-type: none"> . Selectați sau utilizați fișe cu imagini predefinite din anexă (panou solar, baterie, invertor, cabluri, suport, soare, tehnician). . Pregătește o fișă de test sau un tabel cu întrebări cu variante multiple de răspuns (A/B/C), fie în format tipărit, fie digital (Google Forms, Canva, Kahoot). <p>3. (Opțional) Pregătiți fotografiile sau videoclipuri reale ale sistemelor solare pentru prezentare.</p> <p>Instrucțiuni pentru participanți:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Privește imaginea fiecărei componente (panou solar, baterie, invertor, cabluri etc.). . Citește întrebarea asociată și alege răspunsul corect (A/B/C). . Asociați imaginea cu numele și funcția corecte (captarea, stocarea, convertirea energiei). . Dacă nu știi răspunsul, discută cu colegii – lucrează individual sau în echipe. . Răspundeți bifând opțiuni, folosind imagini, desene, gesturi sau limba semnelor.
<p>Resurse sugerate</p>	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.eei.org/issues-and-policy/solar-energy • Video simplu (fără sunet, compatibil cu DHH): https://www.youtube.com/watch?v=fnYp7W2z3gw • Simulator interactiv: https://www.solarsim.uk
<p>Sfaturi!</p>	<p><u>Evitați explicațiile lungi – folosiți simboluri, pictograme, gesturi</u> Pentru DHH, <u>permiteți răspunsuri prin indicare, desen sau semne</u> <u>Încurajați elevii să facă fotografii, să își ia notițe sau să discute</u> <u>Puteți organiza un mini-vot: „Care componentă este cea mai importantă?”</u></p>






Anexă - Activitatea „Soare, energie și echipamente!” – Test vizual interactiv (Autor: ANPEDA)

Test: Componentele sistemului de energie solară Nume: _____

Instrucțiuni:

Privește imaginea Bifează răspunsul corect (A/B/C) Poți răspunde și desenând sau folosind gesturi

Imagine	Întrebare	Opțiuni de răspuns (bifați)
	<p>Ce face acest panou?</p>	<p><input type="checkbox"/> A) decorează <input type="checkbox"/> B) stochează energie <input type="checkbox"/> C) captează energia solară</p>
	<p>Care este rolul bateriei?</p>	<p><input type="checkbox"/> A) produce căldură <input type="checkbox"/> B) stochează energie <input type="checkbox"/> C) oprește soarele</p>
	<p>Ce transformă inverterul?</p>	<p><input type="checkbox"/> A) energie solară → energie electrică <input type="checkbox"/> B) apă → energie <input type="checkbox"/> C) aer → căldură</p>






Test: Componentele sistemului de energie solară

Nume: _____

Instrucțiuni:

Privește imaginea Bifează răspunsul corect
(A/B/C) Poți răspunde și desenând sau folosind
gesturi

Imagine	Întrebare	Opțiuni de răspuns (bifați)
	<p>Ce fac cablurile?</p>	<p><input type="checkbox"/> A) decorează <input type="checkbox"/> B) transportă energie <input type="checkbox"/> C) absoarbe soarele</p>
	<p>La ce se folosește suportul?</p>	<p><input type="checkbox"/> A) menține panoul la locul său <input type="checkbox"/> B) stochează energie <input type="checkbox"/> C) încălzește aerul</p>
	<p>Fără soare, energia solară...</p>	<p><input type="checkbox"/> A) funcționează oricum <input type="checkbox"/> B) este mai bun <input type="checkbox"/> C) nu există</p>



5. Titlul activității: Urmărește urmele – Provocare de urmărire a vieții sălbatice (Autor: NSCR Demokritos)

Descriere	Participanții primesc cartonașe cu urme de la specii locale (vulpe, căprioară, iepure de câmp, lup, bursuc). Aceștia trebuie să identifice specia, să o potrivească cu habitatul său și să plaseze urmele într-o secvență de poveste care arată calea animalului.
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Îmbunătățirea capacității de a identifica urmele faunei sălbatice locale • Înțelegerea relației dintre habitat și specie • Practicați povestirea ecologică și secvențierea • Consolidați abilitățile de urmărire ale scenariului VR
Subiecte / Competențe acoperite	<ul style="list-style-type: none"> • Urmărirea vieții sălbatice • Biodiversitate • Cunoașterea ecosistemului • Raționament spațial
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri DHH, tineri cursanți 16–30
Durată	30–45 minutes
Locul de desfășurare	Classroom, park,
Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none"> • Cărți cu amprentă • Cărți Habitat • Foaie A3 „traseu de urmărire” • Markere



5. Titlul activității: Urmărește urmele – Provocare de urmărire a vieții sălbatice (Autor: NSCR Demokritos)

<p>Ghiduri</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dați fiecărui grup un set de 10-12 imagini cu amprente de pași. • Cursanții identifică fiecare amprentă (facilitatorul oferă o fișă cu referințe). • Asociați fiecare animal cu cartonașul corect pentru habitat. • Aranjați urmele pe „foaia de traseu” pentru a arăta călătoria animalului. • Grupul își prezintă „povestea mișcării”.
<p>Resurse sugerate</p>	<p>WWF Marea Britanie – Identificarea urmelor de animale (PDF) https://www.wwf.org.uk/sites/default/files/2024-12/WWF-Identifying-Animal-Tracks-in-Scotland.pdf</p> <p>Trusturi pentru animale sălbatice – Ghid de identificare a urmelor https://www.wildlifetrusts.org/how-identify/identify-tracks</p> <p>iNaturalist – Fotografii reale de pe traseu https://www.inaturalist.org</p> <p>Alaska ADFG – Ghid de trasee (pentru modele de mers) https://www.adfg.alaska.gov/static/education/educators/curricula/pdfs/tracks.pdf</p>
<p>Sfaturi!</p>	<p><u>Print footprints in high contrast (dark print on light paper) to make details easy to see.</u></p>



6. Titlul activității: „Mini-seră solară într-o cană!” – Experiment privind efectul de seră și energia termică (Autor: ANPEDA)

Descriere	Această activitate îi ajută pe participanți să înțeleagă cum energia luminoasă se poate transforma în energie termică datorită efectului de seră. Folosind materiale simple (o cană transparentă, hârtie neagră, folie de plastic, ciocolată, lampă), elevii creează o mini-seră în sala de clasă și observă cum căldura este absorbită și reținută într-un spațiu închis.
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Să explic în cuvinte simple cum funcționează efectul de seră (cum intră și este reținută căldura) • Pentru a observa cum energia luminoasă se transformă în căldură prin absorbție și reținere • Pentru a înțelege cum un tehnician în energie solară folosește acest principiu în aplicații din viața reală
Subiecte / Competențe acoperite	<ul style="list-style-type: none"> • Efectul de seră • Energie regenerabilă (solară-termică) • Absorbția și reținerea căldurii • Observare, testare și analiză • Învățare vizuală, practică și colaborativă • Conexiunea cu profesia de tehnician în energie solară
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri DHH (surzi și cu pierderi de auz), cu vârste între 14 și 30 de ani • Elevi de școală profesională, elevi de liceu, ONG-uri, centre de formare • Potrivit pentru ateliere, activități STEM sau sesiuni demonstrative
Durată	30–45 minutes
Locul de desfășurare	<ul style="list-style-type: none"> • În clasă / sală de instruire / laborator • Online (demonstrație live susținută de facilitator)
Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none"> • Pahar transparent (plastic sau sticlă) • Hârtie neagră sau carton închis la culoare • Folie de plastic transparentă • Monedă de ciocolată / unt / brânză topită • Lampă / lanternă / lumină LED • Termometru (opțional)



6. Titlul activității: „Mini-seră solară într-o cană!” – Experiment privind efectul de seră și energia termică (Autor: ANPEDA)

<p>Ghiduri</p>	<p>Pregătire (antrenor):</p> <p>Afișați un exemplu vizual sau o imagine a efectului de seră / serei solare</p> <p>Explicați pe scurt cum se transformă energia solară în căldură</p> <p>Distribuiți materialele și formați grupuri de 2-4 participanți</p> <p>Asigurați-vă că fiecare grup are acces la o lampă sau o lanternă. Instrucțiuni de activitate – pas cu pas.</p> <ul style="list-style-type: none"> . Puneți hârtia neagră în interiorul paharului. Aceasta simulează absorbția căldurii. . Pune ciocolata sau untul în centru, deasupra hârtiei. . Acoperă cana cu folie alimentară transparentă. Aceasta creează un efect de mini-seră. . Îndreptați lampa sau lanternă spre cană timp de 5-10 minute. <p>5. Observați ce se întâmplă: topire, acumulare de abur sau căldură.</p> <ul style="list-style-type: none"> . Înregistrați rezultatele în Fișa de experiment (Anexa A) și
<p>Resurse sugerate</p>	<p>Video demonstrativ:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=f2qAd1sEsBA Efectul de seră – simplificat:</p> <p>https://kids.britannica.com/kids/article/greenhouse-effect/403919?utm Panouri solare – animație vizuală:</p> <p>https://lotteiefiles.com/free-animations/solar-energy?utm=</p>
<p>Sfaturi!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Folosește imagini și pictograme mari pentru fiecare material • Începeți o mini-competiție: „Cine a construit cel mai eficient model solar?” • Evitați flacăra deschisă sau sursele reale de căldură – folosiți doar lampă sau LED-uri



Anexă - Activitatea „Mini-seră solară într-o cană!” (Autor: ANPEDA)

Experiment:

Vom face un experiment simplu pentru a înțelege cum se poate transforma energia luminoasă în energie termică.

Vom construi o mini seră solară într-un pahar folosind hârtie neagră și folie alimentară transparentă.

Provocarea ta:

Pentru a observa dacă lumina lămpii poate încălzi interiorul ceștii suficient pentru a topi ciocolata.

Înainte de a începe:

Nu există răspunsuri greșite!

Mai întâi, vei prezice ce crezi că se va întâmpla (Partea 1), apoi vei testa și înregistra observațiile tale (Partea 2).

Acordați atenție:

cât de repede se topește ciocolata

dacă apar picături de abur sau apă

dacă ceașca este mai caldă



PARTEA 1

1. Ce se va întâmpla cu ciocolata?

Nimic Se topește puțin Se topește mult Dispare

2. De ce?

Lampă = căldură Lumina devine căldură Plasticul captează căldura

Nu știi

PARTEA A 2-A – OBSERVĂ (CE VEZI?)

Listă de verificare a materialelor

Cană Hârtie neagră Folie alimentară
 Ciocolată/unt Lampă Termometru (opțional)



Co-funded by
the European Union

Finanțat de Uniunea Europeană. Părerile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA).

Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.

Anexă - Activitatea „Mini-seră solară într-o cană!” (Autor: ANPEDA)

Tabel de

Time	Chocolate	Cup feels...
0 min	<input type="checkbox"/> hard <input type="checkbox"/> soft <input type="checkbox"/> melted	<input type="checkbox"/> cold <input type="checkbox"/> warm <input type="checkbox"/> hot
3 min	<input type="checkbox"/> hard <input type="checkbox"/> soft <input type="checkbox"/> melted	<input type="checkbox"/> cold <input type="checkbox"/> warm <input type="checkbox"/> hot
5 min	<input type="checkbox"/> hard <input type="checkbox"/> soft <input type="checkbox"/> melted	<input type="checkbox"/> cold <input type="checkbox"/> warm <input type="checkbox"/> hot
10 min	<input type="checkbox"/> hard <input type="checkbox"/> soft <input type="checkbox"/> melted	<input type="checkbox"/> cold <input type="checkbox"/> warm <input type="checkbox"/> hot

Dacă se folosește un termometru:

Interiorul cupei: ____ °C

Exteriorul cupei: ____ °C

PARTEA 3 – TEST RAPID (ÎNCERCUIȚI UNU)

Cel mai bun absorbant de căldură?

Alb Negru Transparent

Lampa oferă...

Energie luminoasă Energie eoliană
Energie hidrică

Lumina devine...

Energie termică Sunet Mișcare



7. Titlul activității: „Atelierul restauratorului de mobilă – Provocare de cuvinte încrucișate” (Autor: ANPEDA)

Descriere	<p>Această activitate este un joc educațional bazat pe cuvinte încrucișate vizuale, care introduce participanții în vocabularul de bază utilizat în restaurarea mobilei (de exemplu, lemn, vopsea, șlefuire, unealtă, restaurare, lac, lipici, mobilă).</p> <p>Participanții primesc un puzzle simplu de cuvinte încrucișate cu imagini pentru fiecare cuvânt. Aceștia trebuie să potrivească fiecare imagine cu terminologia corectă și să o completeze în grilă.</p>
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Să recunoască vizual și să denumească corect uneltele și materialele folosite în restaurarea mobilei • Pentru a înțelege rolul fiecărui instrument sau material (lac, pensulă, șmirghel, lemn etc.) • Să însușească și să utilizeze corect vocabularul esențial legat de restaurarea mobilei
Subiecte / Competențe acoperite	<ul style="list-style-type: none"> • Restaurare de mobilă • Instrumente și materiale utilizate în proces • Terminologie de bază • Dezvoltarea vocabularului tehnic
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri cu vârste cuprinse între 14 și 30 de ani, inclusiv participanți la programul DHH • Elevi din școli profesionale, ONG-uri sau medii de educație non-formală • Potrivit pentru activități de instruire introductivă sau fundamentală
Durată	30 minutes
Locul de desfășurare	<ul style="list-style-type: none"> • Sală de clasă, sală de atelier, spațiu de instruire • Online – Google Slides, Canva, Word sau partajare live a ecranului
Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none"> • Fișă de cuvinte încrucișate tipărită – obligatorie (una per participant) • Fișe cu imagini (instrumente și materiale) – incluse în fișa de lucru • Markere, creioane, lipici – opțional, pentru suport vizual • Laptop sau proiector – pentru prezentări digitale Fișă de răspunsuri – pentru formator sau facilitator



7. Titlul activității: „Atelierul restauratorului de mobilă – Provocare de cuvinte încrucișate” (Autor: ANPEDA)

<p>Ghiduri</p>	<p>Pregătirea facilitatorului:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pregătește puzzle-ul de cuvinte încrucișate (tipărit sau digital) incluzând imagini corespunzătoare fiecărui cuvânt. 2. Prezentați pe scurt rolul unui restaurator de mobilă și uneltele și materialele (prin imagini sau exemple). 3. Distribuți fișele de lucru participanților (tipărite sau digitale). <p>Instrucțiuni pentru participanți:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Privește fiecare imagine numerotată (de exemplu, pensulă, lemn, lac, lipici, șmirghel). 2. Scrieți cuvântul corect în grila de cuvinte încrucișate, pe orizontală sau pe verticală. 3. La final, comparați răspunsurile împreună, ca grup. 4. Formatorul explică funcția fiecărui instrument și când este utilizat.
<p>Resurse sugerate</p>	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=GgIbCGIOKro (restaurare mobilier – videoclip vizual) • https://www.instructables.com/Restoring-Old-Furniture/ • Google Imagini pentru ilustrații simple de unelte și materiale
<p>Sfaturi!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Folosește imagini clare, de înaltă calitate, cu fundaluri simple și fără text • Evitați propozițiile lungi – folosiți puncte și instrucțiuni clare • Luați în considerare lăsarea „literelor de ajutor” în grilă pentru a sprijini cursanții DHH. • Poți transforma activitatea într-o mini-competiție cu puncte sau recompense simbolice • La final, arătați un exemplu real de mobilă restaurată (fotografie sau video)

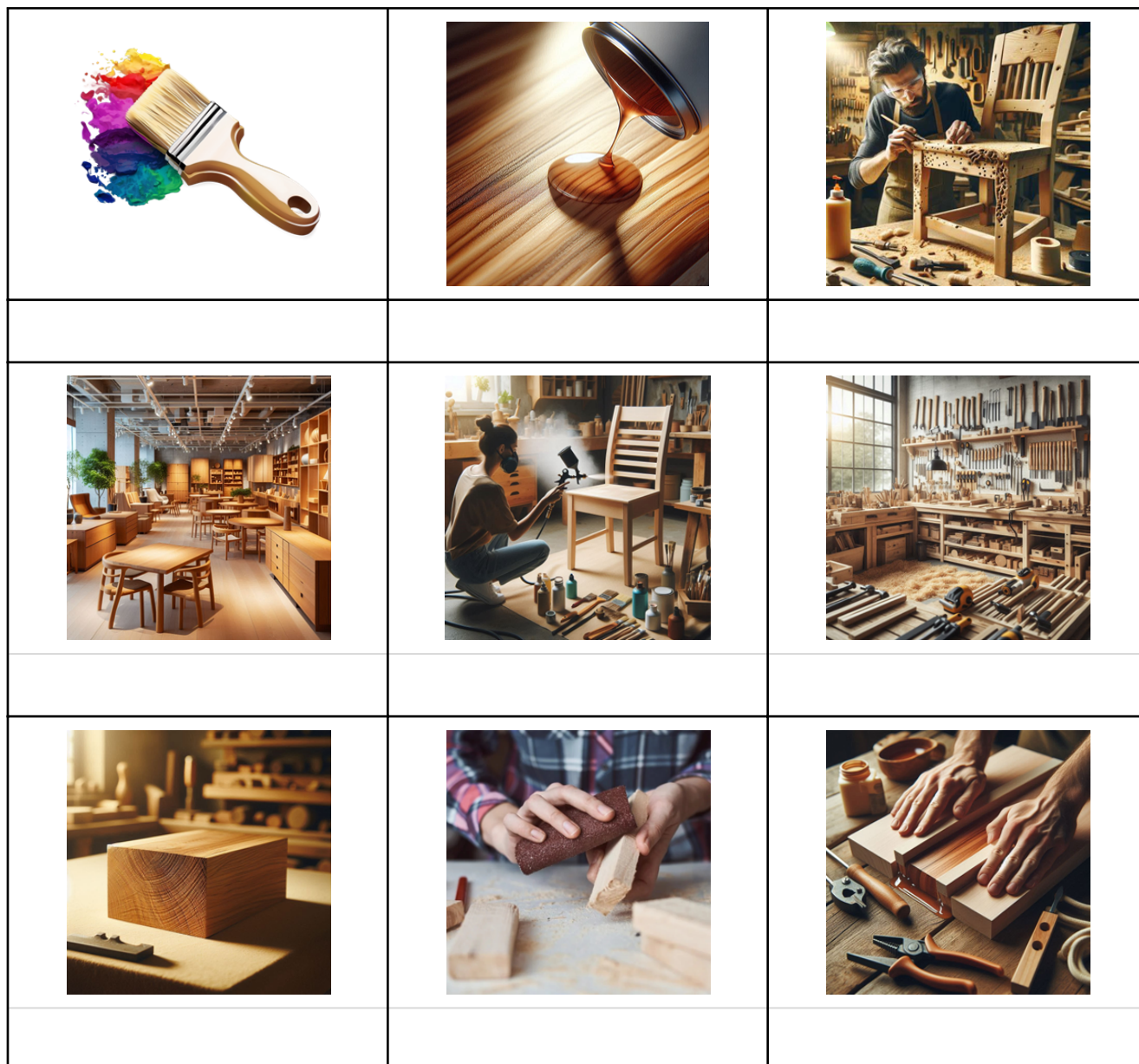


Anexă - Activitatea „Atelier de restaurare a mobilei” (Autor: ANPEDA)

Asociați imaginea cu cuvântul

(Scrieți numele corect sub imaginea corespunzătoare)

- LEMN
- ȘLEFUIRE
- LIPICI
- PERIE
- LAC
- REPARAȚII
- MOBILIER
- RESTAURARE
- SCULE



8. Titlul activității: „Reciclează-l: De la vechi la nou!” – Mini-activitate rapidă de restaurare creativă (Autor: ANPEDA)

Descriere	<p>Această activitate practică și vizuală îi provoacă pe participanți să transforme un obiect vechi (borcan, cutie, scaun mic, carton, mini-palet) într-un obiect decorativ sau util, într-un timp scurt.</p> <p>Participanții lucrează în echipe mici, curăță simbolic obiectul, îl decorează rapid (folosind vopsea, hârtie colorată, lipici, material textil) și creează un mini-poster simplu „Înainte-După” cu un desen sau o fotografie.</p>
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Să explic în cuvinte simple ce înseamnă reciclarea creativă. • A transforma un obiect simplu într-unul nou, creativ sau util.
Subiecte / Competențe acoperite	<ul style="list-style-type: none"> • Reciclare creativă și creativitate • Restaurare / decorare de bază • Munca în echipă
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri cu vârste cuprinse între 14 și 30 de ani, inclusiv DHH • Școli profesionale, ONG-uri, învățare informală
Durată	<ul style="list-style-type: none"> • 30 de minute
Locul de desfășurare	<ul style="list-style-type: none"> • Sală de clasă, atelier, sală de training, spațiu în aer liber sau online
Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none"> • Obiect vechi (cutie, borcan, piesă mică de lemn, carton) – 1 per echipă • Materiale decorative: hârtie colorată, markere, pensulă mică, bandă adezivă, lipici • Opțional: material textil, sfoară, autocolante • Șablon de poster „Înainte-După” (A4 simplu) • Telefon sau hârtie pentru desen (fotografie opțională)



8. Titlul activității: „Reciclează-l: De la vechi la nou!” – Mini-activitate rapidă de restaurare creativă (Autor: ANPEDA)

Ghiduri	<p>Pregătirea facilitatorului:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pregătiți 3–4 obiecte vechi simple (cutie, borcan, bucată mică de lemn). 2. Pregătiți materialele de bază pentru decorare. 3. Dați fiecărei echipe o fișă de lucru „Înainte–După” (sau o foaie goală). <p>Etapele activității Etapa 1 (5 min) – Introducere Facilitatorul prezintă 2–3 exemple vizuale de reciclare creativă. Explică simplu: „Reciclarea creativă înseamnă transformarea a ceva vechi în ceva nou și util.” Pasul 2 (15 min) – Transformare creativă Echipele aleg 1 obiect → curăță simbolic → decorează, revopsește, împachetează, transformă. (Obiectul trebuie să devină ceva nou: suport pentru pixuri, ghiveci de flori, organizator, vază, mini-raft.) Pasul 3 (5 min) – Mini poster „Înainte-După” Participanții desenează sau lipesc o mică imagine cu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Obiectul original 2. Obiectul transformat final 3. Numele noului produs Simplu și vizual – fără texte lungi. <p>Pasul 4 (5 min) – Prezentare (Galerie de prezentare) Fiecare echipă prezintă obiectul și posterul final. Se poate prezenta prin arătare, indicare cu degetul sau cu o singură propoziție simplă.</p>
Resurse sugerate	<ul style="list-style-type: none"> • Inspirație video (simplă, vizuală): https://www.youtube.com/watch?v=5UHLk2GHICY • Idei: https://www.pinterest.com/upcyclingideas/ • Căutare de imagini: „meșteșuguri simple din reciclare creativă pentru începători”
Sfaturi!	<ul style="list-style-type: none"> • Folosește obiecte mici și ușor de decorat. • Limitați materialele de decorare doar la consumabilele de bază. • Concentrează-te mai mult pe idei și creativitate, nu pe perfecțiune.



Anexă - Activitatea „Reciclează-l: De la vechi la nou!” (Autor: ANPEDA)

Lucrați în echipă: alegeți un obiect, decorați-l și creați un poster simplu „Înainte-După” pentru a arăta transformarea.

Noul nume al produsului nostru:

Reciclează-l: De la vechi la nou!

Echipa: _____ Data: _____ Obiect ales: Borcan Cutie

Bucată de lemn Carton Altul: _____

ÎNAINTE (Obiect vechi)

Ce a fost?

Gunoi / inutil

Stricat Vechi, dar utilizabil Murdar

DUPĂ (Obiect nou)

La ce se folosește?

Suport pentru pixuri Ghiveci de flori Organizator

Decorațiune Mini raft Altele: _____

VERIFICARE RAPIDĂ

Am folosit:

Vopsea Hârtie

Lipici Bandă

adezivă Material textil Autocolante

Munca noastră în echipă a fost:

MESAJ FINAL

„Reciclarea creativă e bună pentru că...” Economisește bani Reduce deșeurile Protejează natura Oferă lucrurilor vechi o viață nouă

OK Bun Excelent



Co-funded by
the European Union

Finanțat de Uniunea Europeană. Părerile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.

9. Titlul activității: „Ce ai face? – Joc de rol eco-educativ” (Autor: ANPEDA)

Descriere	<p>Acesta este un scurt joc de rol educațional în care participanții simulează situații comunitare cotidiene legate de protejarea naturii.</p> <p>Fiecare echipă primește un scenariu simplu (gunoi aruncat de turiști, copaci tăiați, râu poluat etc.) și îl interpretează folosind cărți, imagini, gesturi sau cuvinte simple.</p> <p>Scopul este de a găsi o soluție ecologică și de a arăta cum ar putea ajuta un responsabil cu educația de mediu.</p>
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Pentru a înțelege rolul de bază al unui responsabil cu educația de mediu • Pentru a identifica comportamentele corecte față de cele dăunătoare în natură • A propune o soluție ecologică simplă la o problemă din viața reală
Subiecte / Competențe acoperite	<ul style="list-style-type: none"> • Conștientizarea mediului • Comunicare ecologică • Rezolvarea problemelor (contextul vieții reale) • Munca în echipă
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri 14–30 (inclusiv DHH) • Școli, ONG-uri, grupuri de tineri, medii de învățare informală
Durată	<ul style="list-style-type: none"> • 30 de minute
Locul de desfășurare	<ul style="list-style-type: none"> • Sală de clasă, spațiu de instruire, în aer liber sau online (Zoom / Meet cu fișe vizuale)
Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none"> • Fișe de rol (educator, turist, primar, elev, pădurar, voluntar) • Fișe cu scenarii (cu imagine și propoziție scurtă – 1 per echipă) • Cărți cu simboluri eco (opțional: reciclare, gunoi, pădure, râu, față furioasă, semn de întrebare) • Lucrare A4 pentru rezolvarea în grup (desen sau cuvinte cheie) • Cronometru (opțional)



9. Titlul activității: „Ce ai face? – Joc de rol eco-educativ” (Autor: ANPEDA)

<p>Ghiduri</p>	<p>Pasul 1 – Facilitatorul explică pe scurt, folosind imagini: „Un responsabil cu educația de mediu îi ajută pe oameni să protejeze natura explicând, sprijinind și convingându-i.” Arătați 2–3 imagini din viața reală: aruncarea de gunoaie · tăierea copacilor · poluarea apei · turiștii care deteriorează natura. Participanții primesc câte un cartonaș cu rol (vizual, simplu).</p> <p>Pasul 2 – Fiecare grup primește o carte cu scenarii care conține: O imagine + O propoziție simplă (de exemplu, „Un turist aruncă plastic în râu.”) Echipele discută: Ce este în neregulă? / Ce ai face pentru a proteja natura? / Ce ar spune un responsabil cu educația de mediu? Ei pregătesc o soluție scurtă folosind: un desen, un simbol sau 1-2 cuvinte cheie.</p> <p>Pasul 3 – Fiecare echipă își pune în scenă situația timp de 1 minut. Nu este nevoie de scenariu – pot arăta, juca, desena sau vorbi pe scurt. Facilitatorul observă: Au făcut-o ei... Arată problema? (DA / CÂTEVA / NU) Arată o soluție ecologică? (DA / CÂTEVA / NU)</p> <p>Pasul 4 – Discuție în grup: „Care a fost cea mai bună soluție?” / „Ce comportament dăunează naturii?” „Cum putem convinge oamenii să protejeze mediul înconjurător?”</p>
<p>Resurse sugerate</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Videoclip simplu, non-verbal, despre protejarea naturii: https://www.youtube.com/watch?v=kCYjN4HGkzA • Pictograme vizuale pentru comportamente ecologice (gratuite): https://www.flaticon.com/free-icons/environment • Exemple interactive de educație ecologică: https://www.fai.ie/environmental-education
<p>Sfaturi!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Folosește suport vizual (imagini, pictograme, gesturi) în loc de explicații lungi</u> • <u>Încurajați creativitatea – nu există o singură soluție „corectă”</u> • <u>Folosește cronometrul de 1 minut per reprezentare pentru a te încadra în 30 de minute</u>



Anexă - Activitatea „Ce ai face?” – Joc de rol ecoeducativ (Autor: ANPEDA)

Activitate - situație din viața reală care se întâmplă în natură.

Fiecare echipă primește o carte cu scenarii. Mai întâi, identificați problema. Apoi, alegeți O SINGURĂ soluție ecologică. În cele din urmă, arătați cum un responsabil cu educația de mediu ar educa oamenii și ar proteja mediul.

Ce ai face?

Joc de rol Eco-Educație

Echipa: _____ Fișă de scenariu: _____

Roluri:

- Turist Funcționar Primar Student Voluntar Ranger

Identificați problema (încercuiți una)

Ce se întâmplă?

- Aruncarea deșeurilor Plastic în râu Tăierea copacilor Risc de incendiu Animale deranjate Altele: _____

Este acesta un comportament...

- Bun Rău

Nu sunt sigur

Alege O singură soluție ecologică (Alege una)

Ce ar trebui să facem?

- Puneți gunoiul la coș Curățați zona Nu mai tăiați copacii Informați / educați oamenii Sunați autoritățile locale Amplasați semne de avertizare Altele: _____



Anexă - Activitatea „Ce ai face?” – Joc de rol ecoeducativ (Autor: ANPEDA)

Ce ar spune responsabilul cu educația de mediu?

(Scrie o propoziție scurtă SAU desenează)

”_____” SAU
desenează aici: _____

Verificare joc de rol (formator / autoevaluare)

criteriu	YES	SOME	NO
Am prezentat problema în mod clar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Am prezentat o soluție	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Toată lumea a participat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mesajul era ecologic	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

BONUS (Opțional)

Cel mai bun mesaj / slogan / desen eco:

”_____”

Exemplu:



*„Protejează
natura,
protejează
viața.”*

*„Păstrează-l
curat.
Păstrează-l
verde.”*



10. Titlul activității: Consiliul Silvic: Utilizarea pădurii fără distrugerea ei (Autor: AUSRU)

Descriere	<p>Elevii lucrează în grupuri mici, ca un „Consiliu Forestier”.</p> <p>Aceștia primesc o hartă simplă a unei păduri și un set de cărți de acțiune (cu pictograme și text foarte scurt).</p> <p>Sarcina lor este de a decide cum să utilizeze resursele forestiere într-un mod sustenabil, evitând degradarea mediului.</p> <p>La final, fiecare grup își prezintă deciziile și răspunde la câteva întrebări foarte simple de tip quiz.</p>
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Explicați în cuvinte simple că pădurile oferă resurse (lemn, locuri de muncă) și, de asemenea, beneficii pentru mediu (aer curat, apă, animale). • Descrieți în termeni simpli ce înseamnă utilizarea durabilă a resurselor forestiere. • Identificați cel puțin două acțiuni durabile și două acțiuni nedurabile în gestionarea pădurilor. • Luați și prezentați o decizie de grup folosind limba semnelor, gesturi, elemente vizuale și/sau limbaj vorbit simplu
Subiecte / Competențe acoperite	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizarea durabilă a resurselor forestiere • Exprimarea ideilor și nevoilor într-un grup folosind semne, elemente vizuale și limbaj vorbit simplu • Gândire critică: compararea diferitelor acțiuni și a consecințelor acestora pentru pădure • Lucrul în echipă și ajustarea planului împreună • Folosește limba semnelor în fața celorlalți pentru a prezenta munca de grup.
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri surzi și cu pierderi de auz (aproximativ 15-25 de ani). • Alfabetizare de bază sau medie; poate folosi limba semnelor și/sau limbaj scris/vorbit simplu. • Nu sunt necesare cunoștințe avansate de silvicultură
Durată	45-60 minute
Locul de desfășurare	Sală de clasă sau sală de instruire, cu spațiu pentru grupuri mici (3–5 cursanți per grup)



10. Titlul activității: Consiliul Silvic: Utilizarea pădurii fără distrugerea ei (Autor: AUSRU)

Facilități / Echipamente

- 1-2 imagini cu păduri pentru introducere (pădure sănătoasă vs. pădure degradată).
- Pentru fiecare grup:
 - 1 Hartă a pădurii (desen simplu imprimat al pădurii, râului, satului).
 - Set de cărți de acțiune (imprintate, cu pictograme mari + 2-3 cuvinte).
- Foi mari de hârtie sau spatele Hărții Pădurii pentru a lipi cartonașe.
- Markere, bandă adezivă sau lipici.
- Fișă de test imprimată (sau întrebări de test pe un diapozitiv)

Ghiduri

Pasul 1 – Introducere: Ce se întâmplă cu pădurea?

1. Arată două imagini:

- Imaginea A: pădure sănătoasă (mulți copaci, râu curat).
- Imaginea B: pădure degradată (mulți copaci tăiați, sol gol, apă murdară).

2. Puneți întrebări simple: „Care este sănătos?” - „Care este deteriorat?”

3. Explică cum, deși avem nevoie de lemn pentru activitățile de zi cu zi, ar trebui să încercăm să folosim o pădure fără a o distruge.

Pasul 2 – Lucru în grup: Consiliul Silvic

1. Împărțiți cursanții în grupuri mici (3-5 per grup).

2. Dați fiecărui grup:

- 1 Hartă a pădurii (desen simplu cu copaci, râu, poate un sat mic).
- 1 set de cărți de acțiune (vezi anexa).

3. Explicați sarcina:

„Voi sunteți Consiliul Silvic. Această pădure oferă lemne, locuri de muncă și un loc frumos de plimbare. Dar voi trebuie să protejați pădurea pentru viitor. Uitați-vă la Fișele de Acțiune și alegeți 3-4 acțiuni pe care Consiliul vostru le va întreprinde în această pădure.”



10. Titlul activității: Consiliul Silvic: Utilizarea pădurii fără distrugerea ei (Autor: AUSRU)

<p>Ghiduri</p>	<p>4. În grupuri, cursanții:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Priviți împreună fiecare Carte de Acțiune. ○ Discutați dacă acțiunea este bună pentru pădure pe termen lung (sustenabilă) sau dăunătoare (nesustenabilă). ○ Alegeți 3-4 cărți pe care le consideră cele mai bune pentru utilizarea și protejarea pădurii. ○ Lipește aceste cărți pe Harta Pădurii unde vor să efectueze acțiunea (lângă râu, într-o parte a pădurii etc.). <p>Pasul 3 – Prezentări de grup</p> <p>1. Fiecare grup are la dispoziție 2-3 minute pentru a-și prezenta decizia Consiliului Silvic.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Un elev explică (în limbaj mimico-gestual/vorbit). ○ Un alt elev stă lângă hartă și arată spre Fișele de Acțiune. <p>2. Întrebări directe din partea formatorului pentru fiecare grup:</p> <p>○ „Ce acțiuni ai ales?”</p>
<p>Resurse sugerate</p>	<p>FAO – „Ghidul tinerilor despre păduri” (materiale pentru profesori și tineri): Un ghid practic conceput pentru tineri, cu activități și explicații simple despre importanța pădurilor și despre cum pot fi gestionate în mod durabil. Lectură de bază bună pentru formatori.</p> <p>FAO – Gestionarea durabilă a pădurilor (GSD): Scurte explicații, studii de caz și elemente vizuale privind gestionarea durabilă a pădurilor la nivel mondial. Util pentru formatori pentru a extrage 2-3 informații simple pe care să le împărtășească</p>
<p>Sfaturi!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Folosește cuvinte foarte simple și repetă termenii cheie: pădure, copaci, apă, sol, animale, a tăia, a replanta, a proteja, viitor. • Pregătiți Fișe de acțiune cu imagini mari și text foarte scurt (maxim 2-3 cuvinte). • În timpul prezentărilor, nu corectați fiecare detaliu: concentrați-vă pe ideea principală a acțiunilor sustenabile față de cele nesustenabile. <p>○ Dacă timpul este scurt, rugați elevii să aleasă doar 2</p>



10. Titlul activității: Consiliul Silvic: Utilizarea pădurii fără distrugerea ei (Autor: AUSRU)

Anexă

Cărți de acțiune

(Fiecare carte = 1 pictogramă mare + 2–3 cuvinte. Puteți marca cuvintele nesustenabile cu roșu și cuvintele sustenabile cu verde)

- Tăiați toți copacii dintr-o zonă mare (tăiere rasă)
- Tăiați doar câțiva copaci (tăiere selectivă)
- Plantați copaci noi (replantați)
- Protejați zona râului (fără tăiere)
- Construiște o mică alee de mers pe jos
- Construiți un drum mare pentru camioane
- Lăsați zona pentru animale (zonă pentru animale sălbatic)
- Amenajați o zonă de picnic (limitați numărul de persoane)



11. Titlul activității: River Guardian: Bun sau rău pentru râu? (Autor: AUSRU)

Descriere	<p>Elevii devin „Gardieni ai râului” și lucrează în grupuri mici pentru a decide ce acțiuni sunt bune sau rele pentru un râu sau un lac.</p> <p>Ei sortează cartonașele cu imagini în BUNE pentru râu / RĂE pentru râu și completează împreună un scurt test.</p> <p>Activitatea folosește elemente vizuale simple, discuții în grup și întrebări de bază de tip Adevărat/Fals și este accesibilă și elevilor surzi.</p>
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Recunoașteți acțiunile care protejează și acțiunile care deteriorează un loc natural (râu/lac). • Explicați într-un limbaj foarte simplu (semnal sau scris): de ce o acțiune este bună sau rea pentru natură. • Exersați gândirea critică, comunicarea și colaborarea într-un grup mic
Subiecte / Competențe acoperite	<p>Subiect ecologic / conținut de mediu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conservarea mediului (cu accent pe râuri/lacuri). • Poluare și protecție (deșeuri, substanțe chimice, comportament în apropierea apei). • Exemple simple de comportament sustenabil în natură. <p>Abilități non-tehnice:</p> <ul style="list-style-type: none"> • exprimarea opiniilor folosind limba semnelor, gesturi și cuvinte simple din limba națională (Comunicare). • evaluarea acțiunilor și a consecințelor acestora asupra mediului (gândire critică) • lucrul împreună pentru a sorta cărțile și a conveni asupra opțiunilor (Colaborare) • împărtășirea răspunsurilor în grup și în timpul testului (Încredere)
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri surzi și cu pierderi de auz (aproximativ 15-25 de ani). • Alfabetizare de bază spre mediu; capabil să folosească limba semnelor și/sau limba națională simplă, scrisă/vorbită
Durată	<p>30-35 minutes</p>



11. Titlul activității: River Guardian: Bun sau rău pentru râu? (Autor: AUSRU)

Locul de desfășurare	<ul style="list-style-type: none">• Sală de clasă sau sală de instruire cu spațiu pentru grupuri mici (3–4 cursanți per grup).• Poate fi adaptat la online (slide-uri cu imagini + tablă albă partajată).
Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none">• 8–10 Fișe cu imagini de acțiune (imprimare) care prezintă acțiuni în apropierea unui râu sau lac (vezi Anexa 1).• Două etichete mari (pe hârtie sau carton): BUN pentru râu RĂU pentru râu• Fișă scurtă de test sau diapozitiv cu 4–5 afirmații adevărate/false (a se vedea anexa 2).• Tablă albă/flipchart și markere.
Ghiduri	<ul style="list-style-type: none">• Faza 1 – Încălzire vizuală• Arătați două imagini mari:• un râu curat și sănătos (apă limpede, copaci, fără gunoi)• un râu poluat (gunoi, apă murdară)• Întrebați elevii folosind limbajul semnelor și limbaj scris simplu: „Care este alegerea mai bună?” / Care este rea?”• Explicați pe scurt:• „Astăzi veți fi Gardienii Râului. Un Gardian al Râului alege acțiuni care protejează râul, nu acțiuni care îl dăunează.”• Faza 2 – Sortarea imaginilor în grup• Împărțiți elevii în grupuri mici (3-4 persoane per grup).• Dați fiecărui grup un set complet de cartonașe cu imagini cu acțiuni. Lipiți cele două etichete „BUN pentru râu” și „RĂU pentru râu” pe perete sau pe masă.• Sarcină pentru fiecare grup:• „Priviți cu atenție fiecare imagine. Decideți dacă acțiunea este BUNĂ sau NEGATIVĂ pentru râu. Plasați cartonașul sub eticheta corectă.”



11. Titlul activității: River Guardian: Bun sau rău pentru râu? (Autor: AUSRU)

Ghiduri

- Elevii discută. Instructorul se mișcă printre elevi pentru a încuraja învățarea vocabularului și pentru a pune întrebări scurte:
- „De ce este un lucru bun?” (de exemplu, „curat”, „protejează animalele”). „De ce este rău?” (de exemplu, „de / șeuri în apă”, „peștii mor”).
- La sfârșitul sesiunii de grup, verificați rapid în plen:
- Arătați fiecare cartonaș și rugați clasa să confirme BUN sau RĂU (degetul mare în sus/în jos sau arătând cu degetul mare).

Faza 3 – Test scurt și reflecție

Oferiți fiecărui participant (sau grup) o fișă de test care conține 4-5 afirmații simple de tip Adevărat/Fals (vezi Anexa 2) sau afișați-le pe un diapozitiv.

Pentru fiecare afirmație, arătați răspunsul corect și explicați-l într-o propoziție simplă, inclusiv o justificare (de exemplu, „Uleiul din apă este periculos pentru pești”).

Reflecție finală:

Întrebați: „Spuneți-mi o faptă bună pe care o puteți face lângă un râu sau un lac.”

Sunt acceptate răspunsuri foarte scurte, exprimate cu o bifă sau 1-2 cuvinte.

Resurse sugerate

- Fotografii sau clipart-uri simple cu râuri/lacuri (curate și poluate).
- Videoclipuri scurte care prezintă poluarea și operațiunile de curățare (doar imagini, fără sunet).
- Infografice de bază de la ONG-uri de mediu despre poluarea apei (pentru a inspira fișele de lucru, nu neapărat pentru a fi arătate elevilor)

Sfaturi!

- Folosește un limbaj foarte simplu și susține întotdeauna comunicarea cu imagini și simboluri.
- Folosește coduri vizuale clare pe cartonașe (de exemplu, o mică bifă verde pentru „bine”, o cruce roșie pentru „rău” - arată-o instructorului sau pe verso).
- Dacă grupul este mare sau timpul este limitat, este mai bine să faci împărțirea într-o sesiune plenară, mai degrabă decât în grupuri mici.
- Încurajează fiecare elev să plaseze cel puțin un cartonaș și să ofere o scurtă explicație (chiar dacă este doar un simbol sau un cuvânt) pentru a-i spori încrederea.



11. Titlul activității: River Guardian: Bun sau rău pentru râu? (Autor: AUSRU)

Anexă

Anexa 1 – Exemplu de Fișe de Acțiune
(imagine mare + 1-3 cuvinte)
Aruncați gunoiul în apă
Strângeți gunoiul
Spălați mașina în râu
Plantați copaci lângă râu
Folosiți coșul de gunoi
Turnați ulei/substanțe chimice în canalizare
Mergeți pe potecă
Deranjați animalele (urmărindu-le, țipând)
Utilizați corect zonele „interzise”
Lăsați sticla de sticlă pe jos

Aruncarea plasticului în râu este bună pentru pești



Plantarea copacilor lângă râu poate proteja solul



Uleiul și substanțele chimice din apă pot îmbolnăvi animalele.



Folosirea unui coș de gunoi în loc să aruncați deșeurile pe jos protejează natura.



Gardienii râului aleg acțiuni care protejează râul



Reciclare creativă și meșteșuguri – 11 activități însoțitoare

12. Titlul activității: Reproiectare cu un scop (Autor: Centrul Emphasys)

Descriere	Participanților li se oferă o listă de materiale „deșeuri” comune (de exemplu, borcane de sticlă, blugi, lăzi de lemn, sticle de plastic, role de hârtie, cutii de conserve). Sarcina lor este să aleagă un material și să vină cu diferite idei de produse care pot fi realizate din acesta. Vor desena schițe rapide, vor descrie funcția și vor explica modul în care reproiectarea promovează sustenabilitatea. Scopul este de a explora versatilitatea, creativitatea și reutilizarea practică în designul de reciclare creativă.
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Încurajarea reutilizării creative a materialelor comune aruncate • Dezvoltați abilități de idee și eco-design • Promovarea înțelegerii sustenabilității prin designul de produs • Inspiră-i pe elevi să ia în considerare atât estetica, cât și funcționalitatea în reciclarea creativă
Subiecte / Competențe acoperite	<ul style="list-style-type: none"> • Gândire creativă de design • Economie circulară • Funcționalitatea produsului • Inovație verde • Comunicare vizuală
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri cu surditate sau pierderi de auz (DHH), tineri cursanți, c • Poate fi adaptat și pentru ateliere pentru publicul larg
Durată	45-60 minute
Locul de desfășurare	Orice spațiu interior sau exterior - sală de clasă, atelier, sală de training, parc etc.
Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none"> • Materiale „deșeuri” (borcane, haine, sticle de plastic, ziare etc.) • Hârtie A4, pixuri, markere sau creioane colorate • Opțional: Fișe de lucru pentru schițe și descrieri



12. Titlul activității: Reproiectare cu un scop (Autor: Centrul Emphasys)

Ghiduri	<ul style="list-style-type: none"> • Aranjați camera cu mese pentru grupuri mici și hârtie goală, markere și pixuri. • Distribuiți sau permiteți participanților să selecteze materiale comune aruncate (de exemplu, sticle de plastic, blugi vechi, cutii de conserve). • Introduceți reciclarea creativă și arătați 1-2 exemple simple de materiale reutilizate. • Explicați sarcina: Alegeți un material, veniți cu o idee de produs nou folosindu-l, schițați și descrieți pe scurt fiecare idee. • Acordați 20 de minute pentru brainstorming și schițe. • Încurajați creativitatea și pragmatismul (ce s-ar putea face, cum și pentru cine). • Rugați participanții/grupurile să prezinte grupului cea mai bună idee a lor. • Expuneți schițele ca pe o mini-expoziție. • Încheiați cu o scurtă discuție: Ce a fost ușor/greu? Ce i-a surprins?
Resurse sugerate	<p>https://www.youtube.com/watch?v=HkHEJEzMKwc https://www.youtube.com/watch?v=fGqfWvm4TnQ_</p>
Sfaturi!	<ul style="list-style-type: none"> • Distribuiți exemple prin intermediul videoclipurilor • Permiteți participanților să lucreze în perechi sau în grupuri mici pentru a stimula discuțiile. • Încurajați idei inedite - de exemplu, obiecte multifuncționale sau produse cu impact social • Purtați o scurtă discuție în grup la final pentru a împărtăși ideile preferate.



13. Titlul activității: Transformarea tricourilor (Autor: Centrul Emphasys)

Descriere	Participanții vor învăța cum să recicleze un tricou vechi într-o geantă funcțională, fără a coase, folosind tehnici simple de tăiere și înnodare. Această activitate distractivă și practică promovează gândirea circulară și evidențiază modul în care hainele vechi pot primi un nou scop.
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none">• Pentru a-i învăța pe participanți cum să reutilizeze textilele în mod creativ.• Pentru a dezvolta abilități de bază de reciclare creativă și meșteșuguri.• Pentru a promova conștientizarea cu privire la deșeurile textile și impactul lor asupra mediului.
Subiecte / Competențe acoperite	<ul style="list-style-type: none">• Principiile economiei circulare• Modă sustenabilă și reutilizare• Meșteșuguri și design de bază• Conștientizarea mediului
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none">• Tineri cu surditate sau pierderi de auz (DHH), tineri cursanți• Poate fi adaptat și pentru ateliere pentru publicul larg
Durată	45-60 minute
Locul de desfășurare	Orice spațiu interior sau exterior - sală de clasă, atelier, sală de training, parc etc.
Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none">• Tricouri vechi de bumbac (1 per participant)• Foarfece ascuțite sau foarfece pentru materiale textile (1 per participant sau pereche)• Riglă sau bandă de măsurare• Marker sau cretă pentru marcarea liniilor de tăiere• Oglină de mână (opțională, pentru demonstrație)



13. Titlul activității: Transformarea tricourilor (Autor: Centrul Emphasys)

<p>Ghiduri</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alege un tricou: Folosește un tricou vechi de bumbac (cel mai bine este mărimea medie sau mare). Evită tricourile cu găuri sau cu logo-uri plasate prea jos. 2. Așezați-l plat: Așezați tricoul pe o masă sau o suprafață plană. Neteziți orice cute. 3. Tăiați mânecile: Tăiați în jurul ambelor găuri pentru a scoate mânecile – acestea devin mânerul geții. 4. Decupează decolteul: Decupează o formă de „U” mai lată în jurul gulerului pentru a face deschiderea geții. Poți folosi un castron pentru a trasa un decolteu rotunjit. 5. Decideți adâncimea sacului: Decideți cât de adâncă doriți să fie sacul și trasați o linie orizontală în apropierea fundului. 6. Tăiați fâșii de franjuri: Tăiați fâșii verticale de la marginea de jos până la linia trasată (aproximativ 2-3 cm lățime). Asigurați-vă că tăiați partea din față și din spate a tricoului împreună. 7. Leagă franjurile: Leagă benzile din față și din spate împreună în noduri duble pentru a închide fundul geții. Pentru o rezistență sporită, leagă fiecare bandă o dată, apoi din nou strâns. 8. Verificați dacă există găuri: Verificați dacă există mici goluri și faceți noduri suplimentare, dacă este necesar. 9. Opțional: Decorare: Folosește markere pentru materiale textile, ace sau etichete pentru a personaliza geanta. 10. Folosește și distribuie! Participanții își pot testa geanta și
<p>Resurse sugerate</p>	<p><u>Tutorial video (geantă tote pentru tricou fără cusut):</u> https://www.youtube.com/watch?v=zgpaM3u2zng</p>
<p>Sfaturi!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Alege tricouri din bumbac mai gros (nu elastic) pentru geți mai rezistente. • Înnoați dublu franjurile de jos pentru durabilitate. • Încurajați participanții să-și decoreze ulterior geanta cu mesaje ecologice sau pixuri din material textil.



14. Titlul activității: Studio de design de la sticlă la lampă (Autor: NCSR DEMOKRITOS)

Descriere	<p>Participanții explorează modul în care sticlele de plastic aruncate pot fi transformate în obiecte funcționale de uz casnic, concentrându-se în special pe crearea unei lămpi mici alimentate de o lumină LED sigură. Înainte de a realiza lucrarea, facilitatorul explică pe scurt cum sunt proiectate produsele de iluminat (structură, stabilitate, siguranță), permițând participanților să reflecteze asupra alegerilor estetice, beneficiilor pentru mediu și nevoilor utilizatorilor. Cursanții manipulează apoi sticlele de plastic prin tehnici de tăiere, modelare și decorare, aplicând în același timp principii prezentate în VR (selecția materialelor, potențialul de reutilizare, sustenabilitate). Această activitate îi ajută pe participanți să experimenteze întregul ciclu de creare a</p>
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Demonstrați reutilizarea creativă a plasticului • Învăță meșteșugul în siguranță cu unelte • Promovarea înțelegerii designului de produs sustenabil • Consolidarea gândirii estetice și funcționale
Subiecte / Competențe acoperite	<ul style="list-style-type: none"> • Reciclare creativă • Design de produs • Meșteșuguri • Economie circulară • Motricitate fină
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri cu surditate sau pierderi de auz (DHH), tineri cursanți, cu vârste cuprinse între 14 și 30 de ani • Poate fi adaptat și pentru ateliere pentru publicul larg
Durată	60 minute
Locul de desfășurare	Atelier sau sală de clasă în interior
Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none"> • Sticle de plastic • Luminițe mici cu LED-uri • Cuțit de artizanat sau foarfece • Decorațiuni (vopsea, frânghie, autocolante) • Lipici fierbinte (opțional)



14. Titlul activității: Studio de design de la sticlă la lampă (Autor: NCSR DEMOKRITOS)

Ghiduri	<p>Preparare:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adunați sticle de plastic de diferite forme pentru a oferi participanților varietate de design. 2. Pregătiți lumânări tip pastilă cu LED-uri sigure (fără căldură). 3. Creați o fișă cu instrucțiuni vizuale cu pașii de tăiere. 4. Demonstrați o lampă finisată eșantion pentru inspirație. <p>Instrucțiuni pentru cursanți:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Faza de proiectare: <ul style="list-style-type: none"> ○ Examinează diferite forme de sticle și alege una care se potrivește ideii tale de lampă (înaltă, rotundă, plată). ○ Schițează designul lămpii pe hârtie. ○ Decideți unde veți amplasa sursa de lumină, deschiderile și decorațiunile. 2. Faza de tăiere: <ul style="list-style-type: none"> ○ Urmați ghidul vizual pentru a tăia sticla în siguranță. ○ Facilitatorul circulă pentru a asigura utilizarea în siguranță a instrumentelor. 3. Faza de asamblare: <ul style="list-style-type: none"> ○ Introduceți lampa LED și testați iluminarea. ○ Verificați stabilitatea și reglați dacă este necesar. 4. Faza de decorare: <ul style="list-style-type: none"> ○ Personalizați folosind vopsele, frânghie de iută, autocolante sau mesaje ecologice. 5. Faza de reflecție: <ul style="list-style-type: none"> ○ Compară pașii reali de meșteșug cu procesul de reciclare creativă în realitate virtuală. ○ Discutați provocările și deciziile de proiectare. 6. Vitrină:
Resurse sugerate	<p>https://www.youtube.com/shorts/28LNgNm6_wc https://www.youtube.com/shorts/LLwChMPYXwl</p>
Sfaturi!	<p>Furnizați o listă de verificare vizuală care pune accentul pe „siguranța pe primul loc”. Folosiți doar becuri LED, fără surse de căldură.</p>



15. Titlul activității: Rezolvator de probleme cu reciclarea creativă (Autor: NCSR DEMOKRITOS)

Descriere	<p>Participanții primesc un set de „obiecte misterioase” care reprezintă deșeurile comune (de exemplu, un pahar spart, o mână veche, un tub de carton, un capac de plastic). Sarcina lor este să analizeze fiecare articol și să selecteze cea mai potrivită strategie de reciclare creativă: Reutilizare, Reutilizare sau Transformare. Acest lucru încurajează luarea unor decizii structurate, învățându-i pe elevi să ia în considerare materialul, starea și valoarea potențială a unui obiect înainte de a-l arunca. Activitatea se concentrează pe procesele de gândire mai degrabă decât pe munca manuală, ajutând elevii să înțeleagă alegerile sustenabile în mod logic.</p>
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Instruirea unui proces decizional structurat în gestionarea deșeurilor • Promovați gândirea creativă și logica sustenabilității • Învăța să alegi calea potrivită de reciclare creativă
Subiecte / Competențe	<ul style="list-style-type: none"> • Economie circulară • Raționament creativ • Clasificare • Rezolvarea problemelor
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri DHH (14–30)
Durată	20–25 minute
Locul de desfășurare	Clasa
Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none"> • Cartonaje imprimate cu obiecte misterioase (fotografii sau pictograme cu obiecte de deșeurile de zi cu zi) • Cărți de strategie tipărite: • REUTILIZARE • RECICLARE • TRANSFORMARE • Fișe cu idei imprimate, 1 per grup/participant • Pixuri / markere • Mese pentru lucru în grupuri mici



15. Titlul activității: Rezolvator de probleme cu reciclarea creativă (Autor: NCSR DEMOKRITOS)

<p>Ghiduri</p>	<p>Pasul 1 – Prezentarea celor trei strategii (5 min) Arătați și explicați pe scurt cele trei cărți strategice folosind un limbaj simplu și/sau semne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reutilizare – utilizare din nou în același scop. • Reutilizare – utilizare a obiectului pentru un alt scop. • Transformare – schimbarea formei/aspectului obiectului pentru a crea ceva nou. <p>Pasul 2 – Observați obiectul (5 min)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dați fiecărui grup 1–2 cărți cu obiecte misterioase. 2. Rugați-i să privească cu atenție și să discute: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Din ce este fabricat? (plastic, hârtie, material textil, metal...) ◦ Este stricat sau mai este folosit? ◦ Este sigur de manipulat? <p>Pasul 3 – Alegeți strategia (5–10 min)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Grupurile aleg UNA dintre cele trei cărți de strategie pe care o consideră cea mai potrivită. 2. Trebuie să ofere un motiv: De ce această strategie și nu alta? 3. Apoi completează Fișa cu idei: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Bifați strategia aleasă ◦ Desenează sau descrie ideea lor reciclată ◦ Enumerați orice materiale suplimentare de care ar avea nevoie <p>Pasul 4 – Distribuți și comparați (5 min)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fiecare grup își prezintă pe scurt fișa cu obiectul și Fișa cu idei. 2. Formatorul poate evidenția diferite strategii posibile pentru același obiect (de exemplu, un grup alege Reutilizarea, altul Transformarea) și poate sublinia că există adesea mai mult de o soluție sustenabilă validă.
<p>Resurse sugerate</p>	<p>https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/9dc6aa01-39d2-11eb-b27b-01aa75ed71a1/language-en?</p>
<p>Sfaturi!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Începeți cu doar câteva obiecte (3-4), astfel încât conceptul să nu fie copleșitor. • Încurajați cel puțin două idei pentru fiecare obiect înainte de a o alege pe cea finală. • Permiteți elevilor care preferă să deseneze și să schițeze în loc să scrie, să le păstreze accesibile.



16. Titlul activității: Care este reciclat? (Autor: NCSR DEMOKRITOS)

Descriere	<p>Participanții observă perechi de imagini afișate pe un ecran: un obiect în forma sa originală (de exemplu, o sticlă de plastic) și o versiune reciclată (de exemplu, o hrănitore pentru păsări).</p> <p>Ei identifică ce imagine prezintă produsul reciclat și explică de ce.</p> <p>Activitatea dezvoltă înțelegerea transformării și a valorii adăugate.</p>
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Recunoaște ce înseamnă reciclarea creativă în practică • Distingeți între obiectele originale și cele transformate • Înțelegeți cum deșeurile pot căpăta o nouă valoare • Promovați gândirea sustenabilă
Subiecte / Competențe acoperite	<ul style="list-style-type: none"> • Conștientizarea reciclării creative • Noțiuni de bază despre economia circulară • Comparație vizuală • Responsabilitatea de mediu
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri cu surditate sau pierderi de auz (DHH), tineri cursanți cu vârste cuprinse între 16 și 30 de ani • Poate fi adaptat și pentru ateliere pentru publicul larg
Durată	15–20 minutes
Locul de desfășurare	Sală de clasă, sală de training, spațiu de atelier sau sesiune online cu partajare a ecranului
Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none"> • Ecran sau proiector pentru afișarea perechilor de imagini • Tablă albă (doar pentru uzul facilitatorului)



16. Titlul activității: Care este reciclat? (Autor: NCSR DEMOKRITOS)

<p>Ghiduri</p>	<p>Pregătire (de către facilitator):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pregătiți 5–6 perechi de imagini: • Obiect original → Obiect reciclat <p>Exemple:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sticlă de plastic → hrănitore pentru păsări • Borcan → ghiveci de flori • Blugi vechi → geantă • Palet de lemn → jardiniерă <p>Instrucțiuni pentru cursanți:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Privește fiecare pereche de imagini. • Arătați spre produsul reciclat. • Explicați ce s-a schimbat și care este noua utilizare. • Decideți dacă transformarea ajută mediul înconjurător. <p>Variații opționale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rugați elevii să sugereze o altă idee posibilă de reciclare creativă. • Transformă-o într-o activitate de vot în grup. • Relaționează obiectele cu materialele locale de zi cu zi. <p>Discuție de debriefing:</p> <ul style="list-style-type: none"> • De ce este al doilea obiect mai bun pentru mediu? • Care transformare este cea mai utilă? • Cum reduce reciclarea creativă deșeurile?
<p>Resurse sugerate</p>	<p>https://www.eea.europa.eu/en/topics/at-a-glance/economy-and-resources</p>
<p>Sfaturi!</p>	<p>Folosește elemente vizuale clare de tip „înainte-după”. Evitați textul – concentrați-vă pe imagini și pe indicații. Permiteți răspunsuri prin gesturi sau desen. Păstrați explicațiile scurte și vizuale.</p>
<p>ANEXE</p>	




17. Titlul activității: Înainte sau după? (Autor: NCSR DEMOKRITOS)

Descriere	<p>Participanții observă imagini ale unor obiecte de zi cu zi (de exemplu, un borcan de sticlă, un tricou vechi, un palet de lemn, o sticlă de plastic) afișate pe un ecran.</p> <p>Pentru fiecare obiect, ei decid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arunca • Reutilizează așa cum este • Reciclează într-un produs nou <p>Își explică alegerea folosind gesturi, limba semnelor sau cuvinte simple.</p>
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Înțelegeți conceptul de reciclare creativă vs. reutilizare vs. deșeuri • Dezvoltați gândirea și luarea deciziilor sustenabile • Recunoaște valoarea materialelor de zi cu zi • Promovați creativitatea fără producție practică
Subiecte / Competențe acoperite	<ul style="list-style-type: none"> • Conștientizarea reciclării creative • Noțiuni de bază despre economia circulară • Luarea deciziilor • Analiză vizuală • Responsabilitatea de mediu
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri cu surditate sau pierderi de auz (DHH), tineri cursanți cu vârste cuprinse între 16 și 30 de ani • Poate fi adaptat și pentru ateliere pentru publicul larg
Durată	20–25 minutes
Locul de desfășurare	Sală de clasă, sală de training, spațiu de atelier sau sesiune online cu partajare a ecranului
Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none"> • Ecran sau proiector pentru afișarea imaginilor • Tablă albă sau flipchart (doar pentru uzul facilitatorului)



17. Titlul activității: Înainte sau după? (Autor: NCSR DEMOKRITOS)

<p>Ghiduri</p>	<p>Pregătire (de către facilitator): Pregătiți o prezentare de diapozitive cu 6–8 imagini cu obiecte comune (borcan, blugi, cutie, sticlă, scaun, ziar). Pe tablă, scrieți trei opțiuni mari: Aruncă – Reutilizează – Reciclează</p> <p>Instrucțiuni pentru cursanți: Privește imaginea fiecărui obiect. Alege o opțiune (Aruncă / Reutilizează / Reciclează). Explică-ți alegerea. Dacă este „Reciclare”, sugerează ce ar putea fi noul produs (de exemplu, borcan → ghiveci de flori).</p> <p>Variații opționale: Împărțiți grupul în echipe și comparați răspunsurile. Votează cea mai creativă idee de reciclare creativă. Leagă obiectele de viața cotidiană locală.</p> <p>Discuție de debriefing: Care obiecte sunt cel mai ușor de reciclat? De ce este reciclarea creativă mai bună decât aruncarea la gunoi? Cum ajută reciclarea creativă mediul înconjurător?</p>
<p>Resurse sugerate</p>	<p>https://environment.ec.europa.eu/strategy/circular-economy_en</p>
<p>Sfaturi!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Folosește imagini clare și simple, cu câte un obiect pe diapozitiv. • Evitați explicațiile lungi — concentrați-vă pe opțiunile vizuale. • Permiteți răspunsuri prin arătare cu degetul, desenare sau
<p>ANEXE</p>	



18. Titlul activității: Laborator de reciclare creativă: dând o nouă viață obiectelor vechi (Autor: AUSRU)

Descriere	Elevii lucrează în grupuri mici pentru a transforma materialele „deșeuri” într-un produs nou, realizat manual. Ei aleg câteva obiecte de zi cu zi care sunt în mod normal aruncate (de exemplu, cutii, sticle, materiale textile vechi), discută idei, creează un prototip sau un desen simplu și își prezintă produsul grupului.
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Explică în cuvinte simple ce înseamnă reciclarea creativă. • Identificați ce materiale pot fi reutilizate în loc să fie aruncate. • Lucrați într-o echipă mică pentru a proiecta un obiect de artizanat simplu, reciclat. • Să își prezinte ideea de produs folosind limba semnelor, gesturi, elemente vizuale și/sau limba națională simplă. • Reflectă asupra modului în care comunicarea, colaborarea, flexibilitatea și încrederea au ajutat grupul lor
Subiecte / Competențe acoperite	<p>Subiect verde</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reciclarea și reutilizarea materialelor • Consumul durabil și reducerea deșeurilor • Meșteșugurile manuale ca o modalitate de a prelungi durata de viață a produselor <p>Abilități non-tehnice:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Împărtășirea clară a ideilor într-un grup. • Alegerea materialelor și ideilor realiste și sustenabile. • Schimbarea sau adaptarea ideii dacă materialele sunt limitate sau dacă primul plan nu funcționează. • Lucrând împreună la un proiect comun de reciclare creativă • Prezentarea produsului către ceilalți; explicarea ideii
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri surzi și cu pierderi de auz (aproximativ 15-25 de ani). • Nivel de alfabetizare de bază; capabil să comunice în limba semnelor și/sau în limba națională, scris/oral, simplu
Durată	60 minute
Locul de desfășurare	Sală de clasă, spațiu de atelier sau sală de artă/meșteșuguri cu mese pentru grupuri mici (3-5 cursanți per grup)



18. Titlul activității: Laborator de reciclare creativă: dând o nouă viață obiectelor vechi (Autor: AUSRU)

Facilități / Echipamente

Imagini cu:

- Obiecte „deșuri” (sticle, cutii de conserve, cutii, haine vechi, borcane etc.)
- Produse simple reciclate (de exemplu, borcan = suport pentru lumânări, tricou = geantă, sticlă = vază).

O selecție de materiale „deșuri” curate, de exemplu:

- Cutii de carton (mici)
- Sticle de plastic sau sticlă (dacă sunt sigure)
- Borcane, conserve (fără margini ascuțite)
- Reviste vechi, ziare
- Material vechi, nasturi, sfoară, panglici
- Materiale de bază pentru meșteșuguri (în funcție de siguranță și context):
- Foarfece (foarfece de siguranță, dacă este nevoie)
- Lipici, bandă adezivă, capsator
- Markere, creioane colorate
- Opțional: autocolante, hârtie colorată

Ghiduri

Faza 1 – Introducere: De la deșeu la o nouă valoare

1.Arătați 2-3 perechi de imagini:

- Imaginea A: obiect „deșeu” (de exemplu, un borcan de sticlă în coșul de gunoi).
- Imaginea B: Obiecte de artizanat reciclate (de exemplu, un borcan folosit ca suport pentru lumânări sau pixuri).

2.Puneți întrebări simple (folosind gesturi și arătând):

- „Acest obiect: ar trebui să-l arunc sau să-l reutilizez?”
- „Este deșeu sau un produs nou?”

3.Explicați în termeni simpli:

- „Reciclare: Descompunem materialele și creăm ceva nou (de exemplu, topirea sticlei).”
- „Reciclare creativă: Reutilizăm același obiect, transformându-l într-un produs nou.”
- „Reciclarea creativă ne ajută să reducem deșeurile și să ne valorificăm creativitatea.”



18. Titlul activității: Laborator de reciclare creativă: dând o nouă viață obiectelor vechi (Autor: AUSRU)

GHiduri

Faza 2 – Lucru în grup: Atelier de reciclare creativă

- Împărțiți elevii în grupuri mici (3-5 persoane per grup).
- Afișați toate materialele disponibile pe o „tabelă cu materialele” (sau pe un diapozitiv, dacă trebuie să păstrați totul pe birouri).
- Oferiți fiecărui grup o mică selecție de materiale (sau lăsați-i să aleagă 3 până la 5) și o foaie mare de hârtie cu markere (pentru desen sau planificare).
- Explicația sarcinii (SL + limbaj vorbit simplu pe un diapozitiv/fișă informativă): Veți crea un produs de reciclare creativă folosind materialele disponibile pentru a realiza un obiect util sau decorativ (de exemplu, o cutie de depozitare, o vază, un suport pentru pixuri, bijuterii, un abajur mic etc.). Puteți construi un prototip simplu sau puteți prezenta clar ideea printr-un desen.
- În grupuri, elevii:
- Examinează materialele lor și fac brainstorming de idei.
- Realizează schițe simple sau încearcă să construiască un prototip de bază.
- Decideți împreună: care este numele produsului? La ce servește? De ce este această idee bună pentru mediu?
- Încurajați o împărțire clară a sarcinilor în cadrul grupului:
- O persoană este responsabilă pentru crearea designului final.
- Una sau două persoane lucrează la prototipul fizic.
- O persoană pregătește prezentarea cu sprijinul celorlalți.

Faza 3 – Prezentări în grup

1.Fiecare grup își prezintă produsul reciclat folosind următoarea structură sugerată:

- Numele produsului. /Din ce: ce obiecte/materiale vechi au folosit.
- La ce servește: cum poate fi folosit noul produs?
- De ce este ecologic: cum ajută mediul (mai puține deșeuri, reutilizare etc.).

2.După fiecare prezentare, formatorul (și colegii) pot oferi feedback pozitiv



18. Titlul activității: Laborator de reciclare creativă: dând o nouă viață obiectelor vechi (Autor: AUSRU)

Resurse sugerate	<ul style="list-style-type: none"> • Imagini cu proiecte simple de reciclare creativă de pe web (în format hârtie sau diapozitiv), cu accent pe exemple clare și vizuale. • Listă de vocabular foarte simplu (cu imagini) pentru: sticlă, cutie, material textil, borcan, conservă, hârtie, ghiveci, decorațiune, conservare, reutilizare, deșeu, reciclare creativă.
Sfaturi!	<ul style="list-style-type: none"> • Folosiți un limbaj foarte simplu; folosiți imagini și obiecte reale cât mai mult posibil. • Dacă unii elevi au dificultăți în a găsi idei, le puteți da cartonașe cu idei (de exemplu, „suport pentru creioane”, „ghiveci”, „suport pentru telefon mobil”, „bijuterii”, „abajur”) și îi puteți lăsa să aleagă una. • Dacă există constrângeri de timp sau de siguranță, permiteți grupurilor să deseneze doar produsul (fără a-l construi efectiv), dar să explice totuși cum ar funcționa reciclarea creativă.
Anexe	<p>1. Exemple de fișe cu idei (Le puteți imprima sub formă de fișe mici cu o pictogramă și 1-2 cuvinte, pentru a ajuta grupurile care au dificultăți în a inventa de la zero.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suport pentru creioane / Ghiveci • Suport pentru telefon / Bijuterii (brățară, colier) • Abajur mic / Cutie de depozitare pentru obiecte mici • Organizator de birou / Decorațiuni de perete <p>2. Exemple de întrebări de reflecție (de utilizat oral/scris la final sau pe o fișă de lucru simplă)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elevii pot răspunde cu 1-2 cuvinte, semne sau propoziții simple: • „Ce produs reciclat dintr-un alt grup v-a plăcut cel mai mult?” • „Ce articol vechi a reutilizat grupul vostru?” • „Cum contribuie produsul vostru la protecția mediului?” • „Ce a fost ușor? Ce a fost dificil în lucrul împreună?” • „Cum ați folosit comunicarea, colaborarea și flexibilitatea în grupul vostru?”



19. Titlul activității: Crearea de obiecte de zi cu zi din celuloză de hârtie reciclată (oale, suporturi, boluri, tăvi lucrate manual) (Autor: SHD)

Descriere	Participanții vor învăța cum să transforme hârtia veche în obiecte utile, cum ar fi ghivece, suporturi pentru creioane, boluri decorative și mini-tăvițe, folosind pastă de hârtie reciclată. Activitatea promovează creativitatea, sustenabilitatea și educația practică privind mediul.
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Introducerea tehnicilor de reciclare a deșeurilor de hârtie. • Pentru a crește gradul de conștientizare cu privire la meșteșugul sustenabil. • Pentru a dezvolta abilitățile motorii fine și creativitatea.
Subiecte / Competențe acoperite	<ul style="list-style-type: none"> • Reciclare și reciclare creativă • Sustenabilitatea mediului • Creativitate și măiestrie • Abilități practice practice • Alfabetizare verde
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri cu vârsta cuprinsă între 14 și 30 de ani, • Cursanți surzi și cu pierderi de auz (DHH) <p>Poate fi adaptat pentru ateliere pentru publicul larg.</p>
Durată	45-60 de minute (plus timpul necesar pentru uscarea obiectului nostru)
Locul de desfășurare	Spațiu interior sau exterior pentru clasă, atelier sau centru comunitar.
Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none"> • Ziare vechi, resturi de carton, pungi de hârtie, cutie de ouă • Apă, lipici ecologic, pigmenți de culoare naturală • Blender sau mixer manual • Bol mare • Matrițe (ghiveci, suport pentru creioane, bol, mini-tăviță) • Pensule, spatulă
Preparation (by facilitator):	<ul style="list-style-type: none"> • Adună toate materialele și uneltele. • Pregătiți matrițele și spațiul de lucru pentru uscarea articolelor. • Opțional, pregătiți instrucțiuni tipărite sau materiale vizuale.



Anexă - Crearea de obiecte de zi cu zi din celuloză de hârtie reciclată (oale, suporturi, boluri, tăvi lucrate manual) (Autor: SHD)



Co-funded by
the European Union

Finanțat de Uniunea Europeană. Părerile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.

Anexă - Crearea de obiecte de zi cu zi din celuloză de hârtie reciclată (oale, suporturi, boluri, tăvi lucrate manual) (Autor: SHD)

FIȘĂ DE LUCRU – Test Atelier: Celuloză din Hârtie Reciclată

Partea A – Alegere multiplă

Care este materialul principal utilizat în acest atelier?

- a) Deșeuri din plastic
- b) Celuloză din hârtie reciclată
- c) Resturi metalice
- d) Sticlă

Care este primul pas în realizarea celulozei din hârtie?

- a) Adăugarea de lipici
- b) Vopsirea obiectelor
- c) Înmuirea hârtiei în apă
- d) Uscarea formelor

De ce adăugăm lipici ecologic în celuloză?

- a) Pentru a avea un miros plăcut
- b) Pentru a o face mai rezistentă
- c) Pentru a-i schimba culoarea
- d) Pentru a se usca mai repede

Care dintre următoarele NU este un obiectiv al atelierului?

- a) Dezvoltarea creativității
- b) Responsabilitate față de mediu
- c) Învățarea tehnicilor de reciclare
- d) Producerea de obiecte din plastic

Ce obiecte pot fi create în acest atelier?

- a) Ghivece, suporturi pentru creioane, boluri, mini-tăvi
- b) Sticle din sticlă
- c) Unelte metalice
- d) Dispozitive electronice

Partea B – Adevărat sau Fals

Celuloza din hârtie reciclată poate fi modelată folosind forme.

- Adevărat Fals

Obiectele pot fi folosite imediat, fără uscare.

- Adevărat Fals

Această activitate promovează sustenabilitatea și conștientizarea ecologică.

- Adevărat Fals

Partea C – Răspuns scurt

Numiți un beneficiu pentru mediu al reciclării hârtiei:

.....

Menționați o abilitate pe care o dezvoltați participând la acest atelier:

.....



20. Titlul activității: Din gunoi în comoară (Autor: GFM)

Descriere	<p>„Din gunoi în comoară” este o activitate practică de reciclare creativă, cu durata de 40 de minute, concepută în spiritul învățării non-formale în cadrul programului Erasmus+. Participanții transformă materialele uzate în obiecte simple, lucrate manual (de exemplu, suporturi pentru creioane, decorațiuni pentru genți, ghivece mici, bijuterii). Activitatea promovează sustenabilitatea, creativitatea și munca în echipă incluzivă, asigurând participarea deplină a tinerilor surzi și cu pierderi de auz (DHH) prin metode vizuale și practice.</p>
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Creșterea gradului de conștientizare cu privire la reducerea și reutilizarea deșeurilor. • Promovați gândirea creativă prin reciclare creativă. • Dezvoltați abilități practice de meșteșug. • Încurajați colaborarea incluzivă între tinerii auzitori și cei cu nevoi speciale. • Consolidați responsabilitatea față de mediu prin acțiune.
Subiecte / Competențe acoperite	<p>Subiecte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reciclarea creativă și economia circulară • Consumul sustenabil • Reutilizarea creativă a materialelor • Responsabilitatea de mediu <p>Competențe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creativitate și inovație • Abilități motorii fine • Munca în echipă • Comunicare vizuală • Rezolvarea problemelor • Gândire antreprenorială (cum pot deveni deșeuri valoare)
Grup(uri) țintă	<p>Tineri cu vârste cuprinse între 16 și 30 de ani, inclusiv participanți surzi și cu pierderi de auz (DHH). Potrivit pentru grupuri cu abilități mixte și multiculturale.</p>
Durată	<p>40 de minute</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducere și exemple de inspirație – 5 min • Faza de creație (reciclare practică) – 25 min • Mini expoziție și partajare – 5 min • Reflecție rapidă – 5 min



20. Titlul activității: Din gunoi în comoară (Autor: GFM)

Locul de desfășurare	<ul style="list-style-type: none"> • Cameră interioară bine luminată • Mese pentru lucrări de artizanat • Spațiu pentru o mini-expoziție <p>Participanții ar trebui să stea în grupuri mici, față în față, pentru a fi vizibili.</p>
Facilități / Echipamente	<p>Materiale reciclabile (curate și sigure):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sticle de plastic • Reviste/ziare vechi • Cutii de carton • Resturi de material / tricouri vechi • Capace de sticle • Cutii de conserve (marginile fixate) <p>Unelte și consumabile:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Foarfece (de tip sigur, dacă este necesar) • Lipici / lipici ecologic • Bandă • Sfoară / fire • Markere / vopsele • Elemente decorative (opțional) • Cronometru vizual <p>Suport pentru accesibilitate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instrucțiuni scrise pas cu pas • Exemple vizuale de articole finite
Ghiduri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prezențați pe scurt conceptul de reciclare creativă (diferența dintre reciclare și upcycling). 2. Arătați 2–3 exemple vizuale simple ale unor creații posibile (fără explicații lungi). 3. Împărțiți participanții în grupuri mici mixte (3-5 persoane). 4. Provocare: Creați un obiect util, lucrat manual, din materiale reziduale, în 25 de minute. 5. Încurajați creativitatea, dar concentrați-vă pe funcționalitate (obiect utilizabil). 6. După realizarea lucrărilor, organizați o mini-expoziție în care fiecare grup își prezintă lucrările vizuale (maxim 1 minut per grup). 7. Întrebare de reflecție (carte vizuală): „Cum pot reduce deșeurile din viața mea de zi cu zi?” <p>Facilitatorul asigură:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instrucțiuni furnizate verbal și în scris • O persoană vorbește/semnalează pe rând • Vizibilitate clară și iluminare bună • Manipularea în siguranță a uneltelor



21. Titlul activității: ReWear & ReDesign (Autor: GFM)

Descriere	<p>„ReWear & ReDesign” este o activitate practică de reciclare creativă, cu durata de 70 de minute, în care participanții își transformă propriile tricouri vechi în articole de modă personalizate și reîmprospătate, folosind vopsele textile și tehnici de bază de cusut. Inspirată de principiile învățării non-formale din cadrul programului Erasmus+, activitatea promovează moda sustenabilă, creativitatea și munca în echipă incluzivă.</p>
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Creșteți gradul de conștientizare cu privire la moda rapidă și risipa textilă. • Promovați alternative sustenabile prin reciclarea hainelor. • Dezvoltați abilități de bază de personalizare a textilelor și de cusut. • Încurajați autoexprimarea și creativitatea. • Consolidarea colaborării incluzive între tinerii cu pierderi de
Subiecte / Competențe acoperite	<p>Subiecte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reciclare creativă și modă sustenabilă • Reducerea deșeurilor textile • Mișcarea modei lente • Reutilizare creativă <p>Competențe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cusutul manual de bază • Tehnici de pictură textilă • Abilități motorii fine • Expresie creativă • Învățare vizuală • Colaborarea în echipă
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri cu vârste cuprinse între 16 și 30 de ani • Inclusiv participanții surzi și cu pierderi de auz (DHH) • Potrivit pentru schimburi de tineri, ateliere și activități locale pentru tineri
Durată	<p>70 de minute</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducere și demonstrație – 10 min • Planificarea designului (schiță de idee) – 10 min • Faza de personalizare – 35 min • Mini prezentare de modă și reflecție – 15 min



21. Titlul activității: ReWear & ReDesign (Autor: GFM)

Locul de desfășurare	<ul style="list-style-type: none"> • Cameră interioară luminoasă și bine iluminată • Mese acoperite pentru vopsit • Zonă pentru mini-vitrină (opțional, în stil podium)
Facilități / Echipamente	<p>Participanții aduc:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un tricou vechi (curat) <p>Materiale furnizate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vopsele textile (diverse culori) • Pensule și bureți • Truse de cusut (ace, ață, ace de siguranță) • Petice de material textil / resturi de material textil • Șabloane (litere, simboluri, eco-mesaje) • Inserții de carton (de pus în interiorul tricourilor în timp ce vopsești) • Cretă pentru schițe • Cronometru vizual <p>Suport pentru accesibilitate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fișă cu instrucțiuni vizuale pas cu pas • Demonstrație înainte de începere • Vocabular cheie tipărit (a vopsi, a cusu, a petici, a modela, a usca etc.)
Ghiduri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prezentați pe scurt deșeurile textile și impactul modei rapide. 2. Demonstrați 2-3 tehnici simple: <ul style="list-style-type: none"> ○ Pictura cu șablon ○ Cusătură simplă de alergare ○ Adăugarea unui petic de material textil 3. Participanții își schițează ideea (10 minute). 4. Începeți personalizarea (35 de minute). Încurajați: <ul style="list-style-type: none"> ○ Eco-mesaje ○ Modele creative ○ Repararea găurilor cu stil 5. Încheiați cu un scurt moment de „Purtare și partajare” <p>Facilitatorul asigură:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instrucțiuni vizuale clare • O singură persoană care vorbește/semnează pe rând • Iluminare bună • Manipularea în siguranță a acului



21. Titlul activității: ReWear & ReDesign (Autor: GFM)

Sfaturi!

Păstrați designurile simple din cauza limitării de timp.
Încurajați repararea, nu doar decorarea.
Pregătește exemple de tricouri pentru inspirație.
Protejați mesele și lăsați spațiu pentru uscare.
Faceți fotografiile de grup pentru diseminare.
Asigurați-vă că instrucțiunile pentru accesibilitatea DHH sunt scrise și demonstrate vizual.

Resurse sugerate

- Strategia Comisiei Europene privind economia circulară și textilele
- Priorități în materie de sustenabilitate în cadrul Erasmus+
- Materiale educaționale despre moda sustenabilă de la ONG-uri de mediu
- Instrumente de reflecție Youthpass pentru rezultatele învățării



22. Titlul activității: Cafeneaua de reparații (Autor: GFM)

Descriere	Cafeneaua de Reparații este o activitate practică de 70 de minute în care participanții repară, reîmprospătează sau modifică creativ haine sau articole textile deteriorate (fără a se limita la tricouri). În loc să transforme deșeurile în ceva nou, accentul se pune pe cultura reparațiilor, extinderea ciclului de viață al textilelor și contestarea obiceiurilor vestimentare de unică folosință.
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Promovați cultura reparațiilor ca alternativă la fast fashion. • Dezvoltați abilități de bază de reparare a hainelor. • Încurajați obiceiurile de consum responsabil. • Promovați cooperarea și sprijinul reciproc. • Consolidarea conștientizării față de mediu prin acțiuni practice.
Subiecte / Competențe acoperite	<p>Subiecte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reducerea deșeurilor textile • Principiile economiei circulare • Consumul sustenabil • Cultura reparației și reutilizării <p>Competențe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cusut de bază (cusut nasturi, repararea rupturilor mici) • Rezolvarea problemelor • Predare inter pares și lucru în echipă • Abilități motorii fine • Comunicare vizuală
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri cu vârste cuprinse între 16 și 30 de ani • Inclusiv participanții surzi și cu pierderi de auz (DHH) • Potrivit pentru schimburi de tineri, ateliere locale, cursuri de formare
Durată	<ul style="list-style-type: none"> • Introducere și demonstrație de reparare – 10 min • Evaluarea articolelor și planificarea reparațiilor – 10 min • Faza de reparare și reîmprospătare – 40 min • Cerc de reflecție – 10 min
Locul de desfășurare	<ul style="list-style-type: none"> • Cameră interioară luminoasă și bine iluminată • Mese aranjate în stații de lucru mici • Opțiune de scaune circulare pentru reflecție



22. Titlul activității: Cafeneaua de reparații (Autor: GFM)

<p>Facilități / Echipamente</p>	<p>Participanții aduc:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un articol vestimentar care necesită reparații (nasture lipsă, gaură mică, cusătură slăbită etc.) <p>Materiale furnizate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Truse de cusut (ace, ațe în mai multe culori) • Nasturi de rezervă • Resturi de material pentru petice • Foarfece • Ace de siguranță • Patch-uri termoadezive (opțional) • Cretă • Ghid vizual de reparare pas cu pas <p>Suport pentru accesibilitate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demonstrația fiecărei tehnici de reparare • Fișe cu instrucțiuni imprimare cu ilustrații • Ace preînfirmate (pentru a economisi timp)
<p>Ghiduri</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prezentați pe scurt conceptul de cultură a reparațiilor și modul în care prelungirea duratei de viață a hainelor reduce risipa textilă. 2. Demonstrați 2–3 tehnici simple: <ul style="list-style-type: none"> ○ Coaserea unui nasture ○ Închizând o mică lacrimă ○ Adăugarea unui patch vizibil ca design 3. Participanții își evaluează obiectul și aleg o strategie de reparare. 4. Faza de reparare de 40 de minute cu sprijinul facilitatorului. 5. Discuție de reflecție: <ul style="list-style-type: none"> • „Cum ne schimbă impactul repararea în loc de cumpărarea de produse noi?” <p>Facilitatorul asigură:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instrucțiuni clare scrise + vizuale • Un vorbitor/semnatar pe rând • Iluminare bună pentru vizibilitate • Manipularea în siguranță a acului • Sprijin incluziv între colegi
<p>Sfaturi!</p>	<p>Încurajați repararea vizibilă ca expresie creativă. Mențineți obiectivele de reparații realiste în termen de 40 de minute. Pregătiți bucăți suplimentare de material deteriorat pentru participanții care uită obiecte. Împărțiți participanții în perechi pentru a se sprijini reciproc. Pune accent pe învățare mai mult decât pe perfecțiune. Faceți fotografiile înainte/după pentru documentare.</p>



ECOTURISM – 10 activități însoțitoare

23. Titlul activității: Chestionar despre ecoturism (Autor: Centrul Emphasys)

Descriere	Un test distractiv și interactiv cu variante multiple de răspuns, conceput pentru a ajuta participanții să învețe mai multe despre ecoturism, biodiversitate și comportamente ecologice în turism. Se poate completa pe hârtie sau online.
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluarea și consolidarea cunoștințelor participanților despre principiile ecoturismului. • Creșterea gradului de conștientizare cu privire la practicile turistice durabile la nivel local și global. • Promovați comportamente responsabile în timpul călătoriilor și vizitelor în zone naturale.
Subiecte / Competențe acoperite	<ul style="list-style-type: none"> • Ecoturism • Protecția biodiversității • Responsabilitatea de mediu • Gândire critică
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri cu surditate sau pierderi de auz (DHH), tineri cursanți, cu vârste cuprinse între 14 și 30 de ani • Poate fi adaptat și pentru ateliere pentru publicul larg
Durată	30 minute
Locul de desfășurare	Orice spațiu interior sau exterior - sală de clasă, atelier, sală de training, parc etc. Se poate realiza și online prin PDF editabil, Google Form sau Slides.
Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none"> • Fișe de test imprimare sau prezentare de diapozitive/proiector • Pixuri sau markere • Tablă albă opțională pentru corecție și discuții • Instrumente digitale: laptopuri, dispozitive mobile dacă vor funcționa online



23. Titlul activității: Chestionar despre ecoturism (Autor: Centrul Emphasys)

<p>Ghiduri</p>	<p>Preparare: Pregătiți 1-15 întrebări cu variante multiple de răspuns (sau folosiți exemplele furnizate). Printați-le sau afișați-le pe o tablă. Întrebările ar trebui să aibă 3-4 variante de răspuns, cu un singur răspuns corect. Grupați participanții în echipe sau rugați-i să răspundă individual.</p> <p>Flux de activități pas cu pas: Introducere (5 min): Prezentați pe scurt ecoturismul: „Ecoturismul înseamnă călătoria responsabilă în zone naturale, conservarea mediului și îmbunătățirea bunăstării populației locale.” Timp pentru test (20 - 25 min): Citiți sau distribuiți întrebările testului. Permiteți participanților să noteze răspunsurile sau să discute în echipe și să aleagă unul. Opțional: acordați 30 de secunde pentru fiecare întrebare pentru a menține un ritm distractiv. Corecție și discuții (10-15 min): Parcurgeți fiecare întrebare și rugați voluntarii să își împărtășească răspunsurile. Dați răspunsul corect și explicați de ce este corect (consultați sfaturile de mai jos). Sărbătoriți învățarea - subliniați faptul că greșelile fac parte din proces. Concluzie (5 min): Rezumați principalele practici de ecoturism. Opțional: distribuiți o mică „insignă ecoturistică” sau o simplă diplomă.</p>
<p>Resurse sugerate</p>	<p>https://www.unwto.org/sustainable-development https://www.wwf.org.uk/</p>
<p>Sfaturi!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Puteți gamifica testul folosind un buzzer, un tabel de punctaj sau acordând eco-jetoane. • Pentru uz digital, puteți folosi Kahoot • Permiteți discuții în grup dacă participanții au nevoie de sprijin suplimentar.



Anexă - Chestionar de ecoturism (Autor: Centrul Emphasys)

Chestionar de ecoturism – 15 întrebări

1. Ce este ecoturismul?

a) Turismul în orașele mari b) Călătoriile pentru cumpărături

c) Călătorii responsabile în zone naturale care să protejeze mediul și populația locală

d) Călătorii care includ vizitarea mai multor țări

2. Care dintre următoarele este un obiectiv al ecoturismului?

a) Construirea mai multor drumuri în păduri

b) Protejarea faunei sălbatice și a naturii

c) Atragerea mai multor turiști în zonele aglomerate d) Tăierea copacilor pentru dezvoltare

3. Ce ar trebui să faci dacă vezi gunoi pe o potecă naturală?

a) Fă o fotografie și las-o

b) Ridicați-l și aruncați-l la gunoi

c) Acoperă-l cu frunze d) Plânge-te pe rețelele de socializare

4. De ce este important să nu deranjați animalele sălbatice în timpul călătoriei?

a) Ar putea fugi b) Nu este politicos

c) Îi protejează pe ei și pe tine

d) S-ar putea să te rățăcești

5. Care este cea mai bună modalitate de a reduce impactul asupra mediului în timpul călătoriilor?

a) Folosiți sticle de plastic de unică folosință

b) Sprijinirea afacerilor locale ecocertificate

c) Lasă gunoiul pe traseul de drumeție d) Hrănește animalele sălbatice

6. Care dintre următoarele este o activitate ecoturistică?

a) Vizitarea unui parc de distracții zgomotos b) Mersul cu ATV-urile în rezervații naturale

c) Drumeții cu un ghid natural într-o arie protejată

d) Cazarea în lanțuri hoteliere mari



Anexă - Chestionar de ecoturism (Autor: Centrul Emphasys)

7. Ce articol ar trebui să împacheteze un ecoturist?

a) Farfurii de unică folosință

b) Sticlă de apă reutilizabilă

c) Tacâmuri din plastic d) Uscător de păr

8. De ce ar trebui turiștii să evite să atingă recifele de corali?

a) Coralii sunt periculoși b) Îți pot rupe tubul de respirat

c) Atingerea dăunează vieții marine

d) Îți provoacă mâncărimi la mâini

9. Care dintre următoarele reduce poluarea în timpul călătoriilor?

a) Folosirea mașinii pentru călătorii scurte

b) Utilizarea transportului public

c) Zboruri între orașe d) Închirierea de mașini mari

10. Ecoturismul susține:

a) Marile lanțuri hoteliere internaționale

b) Comunități și tradiții locale

c) Companii de turism de masă d) Centre comerciale

11. De ce ar trebui să rămâneți pe traseele marcate în timpul drumețiilor?

a) Este mai ușor să te rătăcești

b) Protejează plantele și animalele

c) Arată mai bine în fotografii d) E mai puțin distractiv

12. Cum pot turiștii să ajute la protejarea surselor de apă?

a) Aruncați săpun în râuri b) Spălați hainele în lacuri

c) Evitați poluarea și folosiți produse ecologice

d) Bea din orice râu



24. Titlul activității: Joc de rol în ecoturism (Autor: Centrul Emphasys)

Descriere	Participanții participă la scurte jocuri de rol în care se confruntă cu dileme din viața reală din sectorul ecoturismului (de exemplu, alegerea între profit și protecția mediului). Fiecare grup discută, pune în scenă o soluție și reflectă asupra posibilelor consecințe.
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Pentru a încuraja comportamentul turistic etic și sustenabil • Pentru a dezvolta abilități non-tehnice, cum ar fi comunicarea • Promovați discuțiile de grup pe tema dilemelor legate de sustenabilitate
Subiecte / Competențe acoperite	<ul style="list-style-type: none"> • Turism responsabil • Etica mediului • Luarea deciziilor • Comunicare
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri cu surditate sau pierderi de auz (DHH), tineri cursanți • Poate fi adaptat și pentru ateliere pentru publicul larg
Durată	60 minute
Locul de desfășurare	Orice spațiu interior sau exterior - sală de clasă, atelier, sală de training, parc etc. Se poate realiza și online prin PDF editabil, Google Form sau Slides.
Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none"> • Fișe de joc de rol imprimare (furnizate mai jos) • Pixuri, coli A4 pentru notițe • Scaune în cerc sau în grupuri
Ghiduri	<p>Pregătire (înainte de sesiune)</p> <p>Creați și imprimați fișe cu dileme (vedeți 6 exemple mai jos – le puteți folosi sau adapta).</p> <p>Fiecare carte include: titlul scenariului, o dilemă din viața reală, 3 roluri implicate și întrebări prompte opționale.</p> <p>Scrieți sau tipăriți titlurile rolurilor în mod clar (de exemplu, turist, ghid, proprietar de afacere). Adăugați pictograme vizuale sau imagini dacă este util.</p>



24. Titlul activității: Joc de rol în ecoturism (Autor: Centrul Emphasys)

<p>Ghiduri</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Introducere (10 min) <p>Urăți-i pe participanți. Începeți prin a pune întrebări precum: „Ce este ecoturismul pentru tine?”, „Te-ai confruntat vreodată cu o alegere dificilă în timp ce călătorești?”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lucru în grup și planificare (20 min) <ol style="list-style-type: none"> 1. Împărțiți participanții în grupuri mici de 3-4. 2. Dați fiecărui grup câte o carte cu dilemă. 3. Rugați-i să: <p>Citește și înțelege scenariul. Atribuiți roluri de pe card. Discutați: „Ce și-ar dori fiecare persoană în această situație?” Decideți cum se va desfășura scena. Repetăți o scurtă reprezentare de 2-3 minute.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prezentări de rol (20 min) <ol style="list-style-type: none"> 1. Fiecare grup își prezintă jocul de rol în fața restului grupului. 2. Încurajați actoria sau mimica de bază - prezentările vorbite sau semne sunt ambele valide. <p>După fiecare grup: Întrebați publicul: „Ce ați fi făcut diferit?”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflecție (10 min) <p>Discutați în grup: „Care dileme au fost cele mai greu de rezolvat?”, „Este posibil să se echilibreze banii, mediul și oamenii?”, „Ce putem învăța pentru ecoturismul din viața reală?” Moderatorul încheie cu o reamintire a faptului că un ecoturism bun se gândește întotdeauna la impactul pe termen lung, nu doar la profitul rapid.</p>
<p>Resurse sugerate</p>	<p>https://www.unwto.org/responsible-tourist https://www.unwto.org/</p>
<p>Sfaturi!</p>	<p>Încurajați creativitatea - actoria poate fi silențioasă sau vizuală</p>



Anexă - Joc de rol în ecoturism (Autor: Centrul Emphasys)

Exemple de cărți cu dilemă pentru jocuri de rol

Fișa dilemă 1: Meseria de jet ski Lucrezi la un hotel din apropierea unei zone marine protejate. Un grup de turiști vrea să închirieze jet ski-uri - dar acestea sunt periculoase pentru țestoasele marine.

Roluri: Angajat hotel, Lider de grup turistic, Biolog marin.

Întrebare: Ar trebui să permiți închirierea sau să oferiți o alternativă?

Fișa dilemă 2: Vizita satului „autentic” O agenție de turism aduce zilnic turiști într-un mic sat tradițional. Localnicii încep să simtă că sunt „la vedere”.

Roluri: Ghid turistic, Locuitor local, Turist.

Subiect: Cum poate fi adaptat turul pentru a respecta cultura locală?

Fișa cu dilema 3: Problema plasticului Cabana dumneavoastră ecologică oferă sticle de apă din plastic oaspeților, deoarece apa locală nu este sigură - dar acum deșeurile se acumulează.

Roluri: Manager de cabană, Turist care dorește apă îmbuteliată, Personal de curățenie. Subiect: Cum puteți satisface nevoile oaspeților și reduce deșeurile?

Cartea dilemei 4: Daunele provocate de poteca forestieră

O potecă de drumeție populară este deteriorată din cauza prea multor turiști – unii chiar iau scurtături prin flora protejată.

Roluri: Ranger de parc, Ghid turistic, Grup de drumeți.

Întrebare: Ce reguli sau sisteme noi pot fi introduse?

Fișa dilemă 5: Suveniruri sau exploatare?

O tarabă de la piața locală vinde suveniruri frumoase făcute din corali și carapaci de broască țestoasă.

Roluri: Turist interesat să cumpere, Vânzător, Activist de mediu. Subiect: Ce ați spune sau ați face?

Fișa dilemă 6: Mâncare locală sau fast-food?

Un grup de turiști cere burgeri de la un lanț de restaurante străin. O cafenea ecologică locală oferă mâncare vegetariană și organică – dar este o experiență nefamiliară.

Roluri: Proprietar de eco-cafenele, ghid turistic, Turist. Subiect: Insiști asupra mâncării locale sau le oferi turiștilor ceea ce își doresc?



25. Titlul activității: Chestionar despre provocarea energetică a ecohotelurilor (Autor: NCSR DEMOKRITOS)

Descriere	Participanții completează un test vizual despre sursele de energie utilizate în eco-hoteluri. Fiecare întrebare prezintă un scenariu simplu, o imagine sau un punct de date despre opțiunile energetice (solară, eoliană, hidroelectrică, rețea electrică, generator diesel). Elevii aleg cel mai bun răspuns pe baza impactului asupra mediului, costului și fiabilității. Testul consolidează alfabetizarea energetică și luarea deciziilor sustenabile în contexte turistice.
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none">• Evaluarea opțiunilor energetice prin întrebări structurate• Consolidarea abilităților de luare a deciziilor de mediu• Compararea surselor de energie regenerabilă și neregenerabilă• Dezvoltarea conștientizării sustenabilității în managementul hotelier
Subiecte / Competențe acoperite	<ul style="list-style-type: none">• Surse de energie • Turism durabil • Gândire analitică • Strategie de eco-decizie
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none">• Tineri DHH, cursanți în turism / mediu (14–30)
Durată	25–30 minute
Locul de desfășurare	Platformă de testare online sau pentru sala de clasă (Kahoot, Google Forms, EdPuzzle etc.)
Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none">• Fișe de test imprimabile SAU proiector/PPT-uri• Pixuri / table albe



25. Titlul activității: Chestionar despre provocarea energetică a ecohotelurilor (Autor: NCSR DEMOKRITOS)

Ghiduri	<ul style="list-style-type: none">• Imprimați sau pregătiți diapozitive digitale pentru toate cele 10 întrebări ale testului.• Pregătiți fișe de răspuns A/B/C/D (mare, cu contrast ridicat, pentru vizibilitate).• Imprimați sau afișați cartonașe cu pictograme pentru surse de energie: Solară, Eoliană, Hidro, Motorină, Rețea electrică.• Pregătiți o fișă de punctaj simplă (per elev sau per echipă).
Resurse sugerate	<p>https://www.researchgate.net/publication/391756278_Energy-Efficient_Tourism_A_Pathway_to_Sustainable_Hospitality</p>
Sfaturi!	<ul style="list-style-type: none">• Păstrați doar 10 întrebări pentru a evita supraîncărcarea.• Permiteți echipelor să discute înainte de a răspunde.



Anexă - Test privind provocarea energetică a eco-hotelurilor (Autor: NCSR DEMOKRITOS)

Î1. Care sursă de energie poluează cel mai puțin?

A. Generator diesel B. Panouri solare C. Energie pe bază de cărbune D. Încălzitor pe gaz

Răspuns corect: B (Panouri solare)

2. Ce sursă de energie depinde de vântul puternic?

A. Energie hidroelectrică B. Energie solară C. Turbină eoliană D. Generator diesel

Răspuns corect: C (Turbină eoliană)

Î3. Un hotel dintr-o insulă însorită își dorește energie ieftină și curată. Care este cea mai bună opțiune?

A. Panouri solare B. Generator diesel C. Încălzitor pe gaz D. Fără energie deloc

Răspuns corect: A (Panouri solare)

Î4. Care sursă de energie este regenerabilă?

A. Petrol B. Motorină C. Solară D. Gaz natural

Răspuns corect: C (Solară)

Î5. Care sursă de energie are cel mai mare impact asupra mediului?

A. Solară B. Eoliană C. Motorină D. Hidro

Răspuns corect: C (Motorină)



Anexă - Test privind provocarea energetică a eco-hotelurilor (Autor: NCSR DEMOKRITOS)

6. Un hotel din apropierea unui râu are nevoie de energie electrică continuă zi și noapte. Cea mai bună alegere?

A. Energie hidroelectrică B. Energie solară C. Energie motorină D. Energie eoliană

Răspuns corect: A (Hidroelectrică)

7. Un hotel își dorește o sursă de energie stabilă chiar și noaptea sau în zilele înnorate. Ce este mai fiabil?

A. Numai energie solară B. Numai energie eoliană C. Hidroelectrică sau energie electrică de la rețea D. Numai motorină

Răspuns corect: C (Hidroelectrică sau energie electrică de la rețea)

8. Care opțiune economisește cei mai mulți bani pe termen lung?

A. Panouri solare B. Generator diesel C. Cumpărarea de combustibil suplimentar D. Centrale termice vechi

Răspuns corect: A (Panouri solare)

9. Ce sursă de energie produce poluare fonică?

A. Panouri solare B. Turbine eoliene C. Generator diesel D. Energie hidroelectrică

Răspuns corect: C (Generator diesel)

10. Care este cea mai sustenabilă combinație pentru un eco-hotel mare?

A. Solară + eoliană B. Motorină + gaz C. Gaz + cărbune D. Doar motorină

Răspuns corect: A (Solară + eoliană)



Anexă - Test privind provocarea energetică a eco-hotelurilor (Autor: NCSR DEMOKRITOS)

Ghid de punctaj

8–10 corect: Expert în ecoenergie

5–7 corect: Gânditor conștient de mediu

0–4 corect: Continuați să exersați, încercați din nou după ce revizuiți cărțile

- Flux de activități (versiunea test)
 - 1. Încălzire (3 min)
 - Afișează pictograme rapide pentru fiecare sursă de energie: solară, eoliană, hidro, motorină.
- 2. Discuție în grup (5–8 min)**
- Recapitulați răspunsurile corecte și explicați DE CE funcționează fiecare opțiune.
- 3. Sarcină decizională (5 min)**
- Grupurile aleg CEL MAI BUN plan energetic pentru un hotel fictiv.
 - Trebuie să justifice utilizarea criteriilor de mediu, cost și fiabilitate (la fel ca în chestionar).



26. Titlul activității: Eco-Oaspeți la Hotelul Verde: explicații despre grădina cu compost (Autor: AUSRU)

Descriere	După (sau înainte) activitatea VR „Grădina hotelului – organizarea unui sistem de compostare”, cursanții lucrează în grupuri mici, ca membri ai personalului hotelului. Sarcina lor este să explice oaspeților hotelului sistemul de compostare într-un mod simplu, vizual și prietenos, folosind limba semnelor, gesturi și limba națională. Aceștia creează un afiș/indicator informativ pentru oaspeți pentru grădina hotelului și pregătesc un scurt joc de rol între personal și turiști.
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Explică în cuvinte simple ce este compostarea și de ce este utilă într-o grădină de hotel ecologic. • Descrieți cum pot participa oaspeții hotelului (ce să pună / ce să nu pună în compost). • Folosiți o comunicare clară și incluzivă (semne, elemente vizuale, limbaj simplu, vorbit/scriș) cu „turiștii”. • Lucrați în grupuri pentru a crea un instrument vizual de informare (afiș/semnal) și un scurt joc de rol. • Dă dovadă de încredere și colaborare atunci când prezinți în fața clasei
Subiecte / Competențe acoperite	<p>Subiect: Competențe non-tehnice în ecoturism:</p> <ul style="list-style-type: none"> • explicarea regulilor și beneficiilor pentru oaspeți (comunicare) • decizia privind informațiile esențiale pentru oaspeți (gândire critică) • adaptarea mesajului la diferite întrebări sau neînțelegeri ale oaspeților (flexibilitate) • lucru în echipe pentru a realiza un poster și un mini joc de rol (colaborare)
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri surzi și cu pierderi de auz (aproximativ 15-25 de ani). • Poate comunica în limba semnelor și/sau într-un mod simplu, scris/oral, în limba națională. • Am realizat sau voi realiza scenariul VR „Grădina hotelului – sistem de compostare” (recomandat, dar nu obligatoriu)
Durată	45-60 minute



26. Titlul activității: Eco-Oaspeți la Hotelul Verde: explicații despre grădina cu compost (Autor: AUSRU)

<p>Locul de desfășurare</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sală de clasă sau sală de instruire cu spațiu pentru grupuri mici (3–5 cursanți). • Ideal, după sesiunea VR, în același laborator sau într-o sală de clasă din apropiere.
<p>Facilități / Echipamente</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tablă albă sau flipchart pentru formator. • Pentru fiecare grup: <ul style="list-style-type: none"> 1 foaie mare de hârtie (A3) sau carton pentru posterul cu informații pentru oaspeți. Markere, creioane colorate, autocolante opționale sau pictograme imprimare. • Fișe de rol imprimate pentru personal și oaspeți (a se vedea anexa). • Opțional: capturi de ecran sau imagini din Grădina Hotelului VR (recipiente de compost, zona grădinii)
<p>Ghiduri</p>	<p>Faza 1 – Introducere: Eco-Hotel și Compostare Arătați 1-2 imagini: recipient de compost + grădina hotelului. Întrebați elevii: „Ce este compostul?”, „De ce este util compostul pentru grădină?” Temă: Explicați sistemul de compostare oaspeților hotelului folosind un poster și un scurt dialog.</p> <p>Faza 2 – Lucru în grup: Poster informativ pentru oaspeți Împărțiți elevii în grupuri mici (3-5 persoane). Fiecare grup primește o foaie mare de hârtie și markere. Temă: Creați un poster simplu de agățat lângă recipientul de compost, care să arate: Ce este compostul (1-2 propoziții foarte simple). Ce pot pune oaspeții în compost (DA: resturi alimentare și de grădină). Ce nu pot aduce oaspeții (NU: plastic, sticlă, metal etc.). Un scurt mesaj de mulțumire: „Vă mulțumim că ne ajutați să facem hotelul nostru ecologic!” Preferați pictograme, desene și simboluri mari, cu foarte puțin text.</p>



26. Titlul activității: Eco-Oaspeți la Hotelul Verde: explicații despre grădina cu compost (Autor: AUSRU)

Ghiduri

Faza 3 – Lucru în grup: Joc de rol scurt

- Fiecare grup primește 2-3 cartonașe cu rolurile oaspeților și întrebări simple (de exemplu, „Ce este compostul?”, „Pot pune plastic în el?”).
- Grupurile pregătesc un joc de rol de 1-2 minute:
- 1-2 participanți sunt membri ai personalului hotelului, 1-2 sunt oaspeți.
- Personalul folosește posterul pentru a explica ce se pune și ce nu în recipientul de compost.
- Comunicarea are loc în principal prin limbajul semnelor și gesturi, cu adăugarea a 1-2 fraze scurte în limba engleză (de exemplu, „Doar deșeuri organice”, „Fără plastic, vă rugăm”, „Compostul ne ajută grădina”).

Faza 4 – Prezentări: Poster și dialog

- Fiecare grup își prezintă posterul (2-3 puncte cheie) și un scurt joc de rol între personal și oaspeți.
- Formatorul oferă feedback pozitiv cu privire la:
- Opțiunile DA/NU sunt indicate clar pe poster.
- O explicație simplă despre ce este compostul și cum se utilizează recipientul.
- Colaborarea și participarea în cadrul grupului.
- Încheiați cu o scurtă întrebare adresată întregului grup: „De ce este important, într-un eco-hotel, să le explicăm clar oaspeților cum funcționează compostarea?”

Sfaturi !

- Limitați cantitatea de text: concentrați-vă pe imagini mari, bife/crucișuri și săgeți.
- Încurajați elevii să folosească limbajul semnelor ca principal canal; adăugați câteva cuvinte cheie rostite pe poster pentru autenticitate.

Anexe

Fișe cu rolurile oaspetelui (Exemple)

Fișa 1 – Oaspete curios / „Ce este acest coș? Ce este compostul?”

Fișa 2 – Întrebare despre mâncare / „Pot pune carne și pește în acest compost?”

Fișa 3 – Întrebare despre ambalaje / „Pot pune plastic, hârtie și sticlă în acest coș?”

Fișa 4 – Ecoturism / „De ce folosiți compost în grădina hotelului?”

Fișa 5 – Oaspete confuz / „Nu înțeleg. Ce se pune în acest coș și ce nu?”



27. Titlul activității: Piață de suveniruri ecologice: produse reciclate pentru ecoturști (Autor: AUSRU)

Descriere	<p>Elevii își imaginează că lucrează într-un mic magazin de suveniruri ecologice dintr-o destinație turistică verde.</p> <p>În grupuri mici, ei creează un suvenir simplu reciclat (real sau imaginar), îl desenează pe o foaie de idei și apoi prezintă produsul lor în fața clasei printr-o scurtă „prezentare ecologică pentru suveniruri”.</p> <p>Accentul se pune pe reciclare creativă, ecoturism și comunicare vizuală clară.</p>
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Explică în cuvinte simple ce este un eco-suvenir și cum reciclarea creativă reduce deșeurile. • Proiectează o idee foarte simplă de artizanat reciclat pentru turiști. • Prezentați produsul folosind limba semnelor, desene și etichete sau expresii de bază în limba engleză. • Exersați colaborarea, creativitatea, gândirea critică și încrederea în sine într-un grup
Subiecte / Competențe acoperite	<p>Subiect ecologic / conținut ecoturistic</p> <p>Ecoturism și practici de turism durabil. Reciclarea și reutilizarea materialelor pentru obiecte de artizanat. Alegerea unor suveniruri mai ecologice (mai puțin plastic, mai multă reutilizare/local/făcute manual).</p> <p>Abilități non-tehnice: descrierea clară a unui produs „turiștilor” folosind semne, elemente vizuale și cuvinte simple (Comunicare) deciderea ce materiale pot fi reutilizate și de ce produsul este ecologic (gândire critică). lucrul în echipe mici pentru a crea o idee comună și un poster (Colaborare) adaptarea sau simplificarea ideilor atunci când materialele sau timpul sunt limitate (Flexibilitate) prezentarea ideii de eco-suvenir în fața celorlalți (Încredere)</p>
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri surzi și cu pierderi de auz (aproximativ 15-25 de ani). • Alfabetizare de bază spre intermediară; poate folosi limba semnelor și/sau limba națională simplă, scrisă/vorbită



27. Titlul activității: Piață de suveniruri ecologice: produse reciclate pentru ecoturiști (Autor: AUSRU)

Durată	30-40 minutes
Locul de desfășurare	<ul style="list-style-type: none"> • Sală de clasă, spațiu de atelier sau sală de formare cu mese pentru grupuri mici (2-4 cursanți per grup). • Poate fi adaptat la mediul online (folosind diapozitive și documente partajate pentru desen).
Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none"> • 2-4 exemple de imagini cu suveniruri: suvenir(uri) din plastic produs(e) în masă, suvenir(e) simplu(e) reciclat(e)/făcut(e) manual. • Pentru fiecare grup: <ul style="list-style-type: none"> 1 foaie de hârtie (A4 sau A3) sau o „Carte de idei Eco Souvenir” pregătită (a se vedea Anexa 1). Creioane/markere/pixuri colorate. • Opțional: câteva materiale reziduale curate și reale pentru a inspira idei (capace de sticle, cutii mici, resturi de material textil, borcane etc.).
Ghiduri	<p>Faza 1 – Scurtă introducere în ecoturism Arătați două imagini:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un turist cumpără un suvenir ieftin din plastic. • Un turist cumpără un suvenir lucrat manual din materiale reciclate (de exemplu, din materiale recuperate). • Întrebați elevii: „Care este mai ecologic?”, „De ce?” (reutilizare, mai puțin plastic, produse locale, produse lucrate manual, mai puține deșeuri). • Explicație: „Ecoturismul înseamnă a călători într-un mod care respectă natura și susține produsele locale, ecologice. Astăzi, veți crea o idee pentru un suvenir ecologic realizat din materiale reciclate.” <p>Faza 2 – Planificarea grupului: Idee pentru un suvenir ecologic</p> <ul style="list-style-type: none"> • Împărțiți elevii în grupuri mici (2-4 persoane). • Dați fiecărui grup o carte cu o idee pentru un suvenir ecologic și rugați fiecare grup să aleagă un tip de suvenir. <p>Sarcină pentru fiecare grup:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1) Decideți ce materiale reziduale sau materiale vechi să „reutilizeze” în ideea lor (reală sau imaginară). • 2) Desenați suvenirul ecologic pe carton (o schiță simplă). • 3) Scrieți trei rânduri foarte scurte: <ul style="list-style-type: none"> • Nume: „Breloc ecologic”, „Brățară verde” etc. • Fabricat din: de exemplu, „capace vechi de sticle + sfoară”, „conservă + vopsea”. • Este bun pentru natură deoarece: de exemplu, „reutilizăm deșeurile”, „mai puțin plastic”, „fabricat manual și local



27. Titlul activității: Piață de suveniruri ecologice: produse reciclate pentru ecoturști (Autor: AUSRU)

Ghiduri

Faza 3 – Prezentare suvenir ecologic: Prezentări de grup
Fiecare grup prezintă o scurtă prezentare (60-90 de secunde):
Arătați desenul clasei.
Un participant explică (în limbajul semnelor + 1-2 propoziții simple în limba engleză) produsul:
- numele,
- din ce este fabricat,
- de ce este bun pentru mediu.
Ceilalți membri ai grupului pot indica părți ale desenului sau pot adăuga un scurt comentariu/semn.
Antrenorul și colegii oferă feedback pozitiv după fiecare prezentare:
„Idee grozavă!”, „Reutilizare excelentă a...”, „Explicație clară” etc.
Întrebare de încheiere opțională de adresat întregului grup:
„Ce suvenir ecologic ați dori să cumpărați ca turist?”

Resurse sugerate

- Imagini simple cu suveniruri și obiecte de artizanat ecologice, realizate din materiale reciclate (artizani locali, magazine de comerț echitabil etc.).
- Icoane sau clipart-uri pentru materiale: sticlă de plastic, conservă, material textil, borcan de sticlă, hârtie etc.
- Listă de vocabular foarte simplă pentru elevi (cuvânt + imagine).

Sfaturi !

- Încurajați gândirea vizuală: desene mari, săgeți care arată „material vechi → produs nou”.
- Fiți concizi și scrieți cât mai puțin posibil; este în regulă dacă unii elevi scriu doar 1-2 cuvinte pe rând.

Anexe

Anexa 1 – Carte poștală cu o idee pentru un suvenir ecologic (sugestie de machetare) format A5 sau jumătate de A4, cu:
Sus: Zonă de desen (casetă mare goală).
Jos: Trei linii simple:
Nume: _____
Produs cu: _____
Este bună pentru natură deoarece: _____



28. Titlul activității: Compost Quest – Hotelul verde devine zero deșuri! (Autor: SHD)

Descriere	Cursanții simulează o echipă de sustenabilitate hotelieră însărcinată cu proiectarea și lansarea unui sistem de compostare. Vor sorta deșeurile alimentare, vor planifica zonele de compostare și vor crea semnalizare pentru a ghida personalul hotelului și oaspeții.
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Înțelegeți procesul de compostare • Exersați separarea tipurilor de deșuri • Promovarea obiceiurilor de sustenabilitate în ecoturism
Subiecte / Competențe acoperite	<ul style="list-style-type: none"> • Competențe ecologice și conștientizare de mediu • Principii de compostare • Comunicare vizuală • Munca în echipă și colaborarea
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri cu vârste cuprinse între 14 și 18 ani • Cursanți surzi și cu pierderi de auz (DHH) • Participanți la învățământul profesional în turism/ecologie
Durată	60–75 minute
Locul de desfășurare	Sala de clasă sau atelier cu mese/zone pentru grupuri
Facilități / Echipamente	<p>Cartonașe imprimate pentru sortarea compostului (cu imagini)</p> <p>Fișă de amenajare a grădinii hotelului (A4)</p> <p>Șabloane imprimabile pentru semne de compost (A4)</p> <p>Markere colorate, hârtie, lipici, foarfece</p> <p>Opțional: proiector sau ecran pentru a reda fragmentul VR</p>
Ghiduri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Începeți cu o scurtă recapitulare sau un videoclip din scenariul VR. 2. Distribuiți cartonașe de sortare a compostului și rugați elevii să sorteze obiectele în compostabile/necompostabile. 3. Echipele proiectează o zonă de compostare pentru grădina hotelului folosind fișa de plan. 4. Elevii proiectează un semn informativ pentru a ajuta personalul și oaspeții să înțeleagă ce anume trebuie pus în containerele de compost. 5. Interpretează o conversație între personalul hotelului și oaspeți despre noul sistem de compostare.



28. Titlul activității: Compost Quest – Hotelul verde devine zero deșeuri! (Autor: SHD)

<p>Resurse sugerate</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exemple de videoclipuri pe YouTube: „Cum funcționează compostarea” (cu legende) • Fișă de referință pentru scenariile VR (imprimată pentru facilitatori)
<p>Sfaturi!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Încurajați creativitatea în designul semnelor (de exemplu, utilizați simboluri, pictograme, culori). • Oferiți imagini pre-imprimare cu obiecte de compost pentru cursanții care preferă sarcini de tip „decupare și lipire”. • Permiteți elevilor să își prezinte semnul folosind gesturi sau bule de text dacă preferă moduri non-verbale.
<p>Anexe</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A4: Fișe de sortare a compostului (set verde) • A4: Fișă de amenajare a grădinii hotelului • A4: Șabloane imprimabile pentru semne



**Anexă - Compost Quest – Hotelul verde nu mai folosește deșeuri!
(Autor: SHD)**



Anexă - Aventura compostului – Hotelul verde nu mai folosește deșeuri! (Autor: SHD)



Coji de fructe



Resturi de legume



Zaț de cafea



Pliculețe de ceai



Pâine



Frunze



Iarbă tăiată



Șervețele de hârtie



Deșeuri din plastic



Cutii metal



Sticle din sticlă



Carne și oase



Ambalaje alimentare



Polistiren



Mucuri de țigară



Produse lactate



Polistiren



Lactate



Ceramică spartă



Baterii

Anexă - Aventura compostului – Hotelul verde nu mai folosește deșeur!

(Autor: SHD)



29. Titlul activității: „Identificator de frunze” QUIZ (Autor: SHD)

Descriere	Activitatea „Identificarea frunzelor de copac” este un test interactiv axat pe observare și cunoaștere. Participanților li se arată imagini cu frunze ca indicii vizuale și li se cere să identifice copacul căruia îi aparțin. Fiecare întrebare include răspunsuri cu variante multiple de răspuns.
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Pentru a evalua cunoștințele cursanților despre speciile de arbori și caracteristicile frunzelor • Pentru a ajuta elevii să recunoască copacii comuni europeni și mediteraneeni • Pentru a dezvolta cunoștințe botanice de bază (forma frunzelor, textura, funcția) • Pentru a consolida înțelegerea adaptării plantelor la climă • Pentru a promova conștientizarea mediului prin intermediul întrebărilor structurate
Subiecte / Competențe acoperite	<ul style="list-style-type: none"> • Identificarea speciilor de arbori prin caracteristicile frunzelor • Flora mediteraneană și europeană • Morfologia frunzelor (formă, textură, margini) • Adaptarea copacilor la condițiile climatice • Funcția biologică a frunzelor (fotosinteza)
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri cu vârste cuprinse între 14 și 18 ani • Cursanți surzi și cu pierderi de auz (DHH)
Durată	40 minute
Locul de desfășurare	Sală de clasă



29. Titlul activității: „Identificator de frunze” QUIZ (Autor: SHD)

Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none"> ·Sală de clasă sau spațiu de învățare în interior ·Fișe de chestionar tipărite sau platformă digitală de chestionare (Google Forms, Kahoot etc.) ·Proiector sau tablă interactivă (opțional) ·Materiale de scris (dacă sunt pe hârtie) ·Conexiune la internet (dacă chestionarul este online)
Ghiduri	<p>Pregătire (de către facilitatori) · Pregătirea întrebărilor testului și a răspunsurilor corecte · Adaptarea nivelului de limbaj în funcție de nevoile cursanților · Asigurarea acurateții științifice a termenilor botanici · Deciderea dacă testul va fi individual sau de grup · Stabilirea limitelor de timp și a criteriilor de notare</p> <p>Instrucțiuni pentru cursanți · Citiți cu atenție fiecare întrebare · Alegeți răspunsul corect în funcție de cunoștințele dumneavoastră · Completați toate întrebările în timpul dat · Discutați răspunsurile numai după finalizarea testului (dacă se folosește munca în grup)</p> <p>Variații opționale · Folosește testul ca:</p> <ul style="list-style-type: none"> ·o verificare a cunoștințelor înainte de activitate ·o evaluare după activitate ·un test de echipă pentru învățare colaborativă ·Adăugați imagini cu frunze pentru a sprijini învățarea vizuală ·Transformați testul într-un joc interactiv live <p>Recapitulare / Discuție ·Revedeți împreună răspunsurile corecte ·Discutați de ce anumite caracteristici ale frunzelor ajută copacii să supraviețuiască ·Comparați speciile de copaci din diferite țări partenere ·Reflecți asupra importanței copacilor în ecosisteme</p>



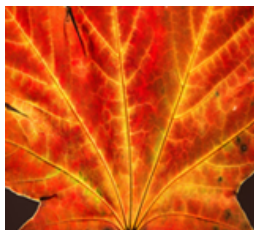
29. Titlul activității: „Identificator de frunze” QUIZ (Autor: SHD)

Resurse sugerate	<ul style="list-style-type: none"> • Ghiduri de identificare a arborilor europeni • Site-uri web educaționale despre botanică și silvicultură • Materiale educaționale de mediu Erasmus+ • Videoclipuri care explică fotosinteza și adaptarea plantelor
Sfaturi!	<ul style="list-style-type: none"> • Păstrați explicațiile simple și vizuale • Încurajați elevii să își justifice răspunsurile • Folosește exemple din viața reală din țările cursanților • Evitați supraîncărcarea cu terminologie științifică • Folosește testul ca instrument de învățare, nu doar ca evaluare
Anexe	<ul style="list-style-type: none"> • Instrucțiuni opționale imprimabile • Fișă de lucru-Chestionar



TEST

1) Care copac este cunoscut pentru frunzele sale palmate distinctive și se găsește frecvent în Grecia?



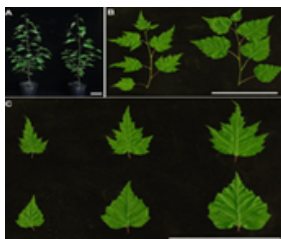
- A) Stejar
- B) Arțar
- C) Pin D) Măslin

2) Ce tip de frunze are chiparosul italian (*Cupressus sempervirens*)?



- A) Lat și plat B) Acicular sau solzos C) Compus D) În formă de inimă

3) După ce caracteristică a frunzei se recunoaște mesteacănul argintiu românesc (*Betula pendula*)?



- A) Textură groasă, pieleasă
- B) Margini zimțate și formă triunghiulară C) Margini adânc lobate D) Frunze aciforme

4) Care copac, întâlnit frecvent în Cipru, are frunze înguste, pielease, de un verde închis, adaptate climatelor uscate?



- A) Eucalipt B) Cedru C) Stejar D) Măslin

5. Care caracteristică descrie cel mai bine frunzele stejarului de leu (*Quercus ilex*) – care se găsește în Italia și Grecia?



A) Foioase și moi B) Veșnic verzi și pielose C) Aciforme și în grupuri D) Late și compuse

6. Castanul dulce (*Castanea sativa*), originar din sudul Europei, are frunze care sunt:



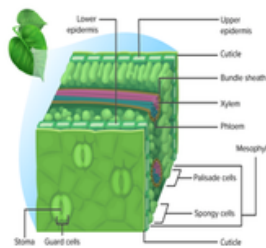
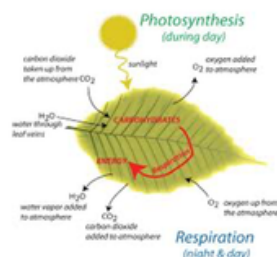
A) Lanceolate cu margini netede B) Late cu margini zimțate pronunțate C) Aciforme și veșnic verzi D) Mici și rotunjite

7) Speciile de pin mediteranean (cum ar fi *Pinus halepensis*), găsite în Grecia și Cipru, se identifică cel mai bine prin:



A) Frunze late și plate B) Frunze aciculare care cresc în ciorchini C) Frunze rotunjite, ceroase D) Structuri foliare compuse

8) Care este funcția biologică principală a frunzelor copacilor?



A) Asigurarea umbrei B) Fotosinteza C) Protejarea trunchiului D) Producerea de semințe

30. Titlul activității: Locuințe umane durabile (Autor: GFM)

Descriere	Participanții primesc bilețele cu diferite electrocasnice aparținând a trei sisteme: electric, hidraulic și termic. Folosindu-și corpul, configurația casei și direcțiile busolei, trebuie să se poziționeze pentru a forma o casă funcțională, eficientă și sustenabilă. Participanții se conectează ținându-se de mână cu electrocasnice care interacționează, creând un model viu al modului în care funcționează o casă sustenabilă.
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Pentru a înțelege cum interacționează sistemele casnice (energie, apă, căldură). • Pentru a promova munca în echipă și comunicarea. • Pentru a crește gradul de conștientizare cu privire la locuințele sustenabile și eficiente. • Pentru a dezvolta gândirea spațială și abilitățile de rezolvare a problemelor.
Subiecte / Competențe acoperite	<ul style="list-style-type: none"> • Sustenabilitate • Eficiență energetică • Gândire sistemică • Munca în echipă și cooperarea • Comunicare • Conștientizarea mediului
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineret 14+ • Tineret DHH
Durată	30-45min
Locul de desfășurare	Spațiu interior sau zonă plată exterioară cu suficient spațiu pentru a marca planul casei pe podea. Poate fi adaptat în format de discuție în cazul în care spațiul nu este disponibil.
Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none"> • Fișe/bilețele pentru electrocasnice (electrice, apă, termice). • Bandă adezivă sau conuri pentru a marca amplasamentul casei. • Direcțiile busolei (nord, sud, est, vest) marcate în spațiu. • Flipchart sau tablă pentru debriefing.



30. Titlul activității: Locuințe umane durabile (Autor: GFM)

Ghiduri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dați fiecărui participant câte o cartelă cu un aparat electrocasnic. 2. Explicați planul casei și direcțiile busolei. 3. Participanții aleg unde să stea în funcție de aparatul lor. 4. Se conectează ținându-se de mână cu aparatele cu care interacționează. 5. Grupul verifică dacă apa, energia și căldura curg logic. 6. Ajustați pozițiile până când casa devine eficientă și sustenabilă. 7. Facilitați reflecția la final.
Resurse sugerate	<ul style="list-style-type: none"> • Exemplu de listă de electrocasnice (panou solar, baterie, chiuvetă, boiler, pompă de căldură, mașină de spălat, lumini, rezervor de apă, izolație, frigider). • Diagrame de case sustenabile. • Ghid de bază pentru orientarea cu busola.
Sfaturi!	<p>Încurajați comunicarea înainte de a vă deplasa.</p> <p>Țineți cont de siguranță atunci când participanții se conectează.</p> <p>Provocați grupul prin eliminarea sau adăugarea unui aparat electrocasnic.</p> <p>Puneți întrebări reflexive după activitate.</p>
Anexe	



31. Titlul activității: Provocarea Smart Water – Proiectați cea mai bună irigație a grădinii hotelului! (Autor: SHD)

Descriere	Cursanții sunt provocați să evalueze și să aleagă cea mai eficientă metodă de irigare din punct de vedere al consumului de apă pentru grădina unui hotel. Folosind materiale vizuale și discuții în echipă, aceștia explorează soluții durabile și simulează instalarea sistemului.
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Înțelegerea principiilor de conservare a apei • Comparați sistemele de irigații și evaluați consumul de apă • Promovarea gândirii critice în practicile ecoturistice
Subiecte / Competențe acoperite	<ul style="list-style-type: none"> • Sustenabilitatea mediului • Managementul apei • Luarea deciziilor și justificarea • Alfabetizare vizuală și lucrul în echipă
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri cu vârste cuprinse între 14 și 18 ani • Cursanți surzi și cu pierderi de auz (DHH) • Participanți la învățământul profesional în turism/ecologie
Durată	45–60 minute
Locul de desfășurare	Configurație de sală de clasă sau atelier cu proiector/ecran și mese pentru grupuri
Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none"> • Fișă vizuală imprimabilă pentru sistemul de irigații (cu 3 pictograme de metodă) • Hârtie colorată sau foi de răspuns imprimabile • Markere, foarfece, bandă adezivă/lipici • Proiector sau ecran (opțional)
Ghiduri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Începeți cu o scurtă recapitulare sau un extras vizual din scenariul VR. 2. Prezentați trei sisteme de irigații (picurare, aspersiune, udare manuală) folosind materiale grafice imprimate. 3. Rugați elevii, în echipe, să evalueze sistemele și să voteze pentru opțiunea cea mai sustenabilă. 4. Rugați echipele să își justifice alegerea și să simuleze instalarea sistemului pe o diagramă. 5. Oferiți scenarii de feedback (corecte/incorecte) și permiteți reîncercarea dacă este necesar.



31. Titlul activității: Provocarea Smart Water – Proiectați cea mai bună irigație a grădinii hotelului! (Autor: SHD)

Resurse sugerate	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.epa.gov/watersense/irrigation-controllers Infografice despre metodele de irigare • Imprimare dialog Scenariul VR pentru facilitatori
Sfaturi!	<ul style="list-style-type: none"> • Folosește pictograme pentru tipurile de irigații pentru a-i sprijini pe cei care învață limbajul non-verbal. • Permiteți elevilor să își explice alegerea folosind desene sau limba semnelor. • Confirmați beneficiile irigației prin picurare prin jocuri de rol sau prin crearea de postere.
Anexe	<ul style="list-style-type: none"> • A4: Fișă de amenajare a grădinii hotelului • A4: Fișă vizuală a sistemului de irigații (3 metode)



Anexă - Provocarea Apă Inteligentă – Proiectează cea mai bună irigație pentru grădinile hotelului! (Autor: SHD)



Anexă - Provocarea Apă Inteligentă – Proiectează cea mai bună irigație pentru grădinile hotelului! (SHD)

Sistem de Irigații

Fișă Vizuală

Selectați cel mai eficient sistem de irigații din punct de vedere al apei pentru grădina hotelului!

Irigare prin Picurare	Aspersor	Manuală
		
Irigare prin Picurare	Aspersor	Manuală
Livrează apa direct la rădăcinile plantelor folosind tuburi și duze mici care picură.	Udă o suprafață mare prin pulverizarea apei în aer.	Udă plantele manual, cu o stropitoare sau un furtun.
 ECONOMISEȘTE APĂ	 RISIPEȘTE APĂ	 FOLOSEȘTE MAI MULTĂ APĂ
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

32. Scenariu VR conex: Plantarea unei grădini de polenizatori Titlul activității: Creați un paradis al polenizatorilor! (Autor: SHD)

Descriere	Descriere Elevii explorează rolul polenizatorilor în sănătatea ecosistemului și biodiversitate. Ei examinează o varietate de plante și decid pe care să le planteze într-o grădină de hotel pentru a atrage albine și fluturi, promovând sustenabilitatea și ecoturismul.
Scopuri / Obiective	<ul style="list-style-type: none"> • Înțelegerea importanței ecologice a polenizatorilor • Identificați plantele care susțin populațiile de polenizatori • Luați decizii de plantare ecologice
Subiecte / Competențe acoperite	<ul style="list-style-type: none"> • Biodiversitate și ecosisteme • Identificarea și selecția plantelor • Gestionarea mediului • Luarea deciziilor și justificarea
Grup(uri) țintă	<ul style="list-style-type: none"> • Tineri cu vârste cuprinse între 14 și 18 ani • Cursanți surzi și cu pierderi de auz (DHH) • Participanți la învățământul profesional în turism/ecologie
Durată	45–60 minute
Locul de desfășurare	Cadru de clasă sau atelier cu acces la materiale vizuale tipărite și materiale de activitate
Facilități / Echipamente	<ul style="list-style-type: none"> • Fișe A4 cu plante polenizatoare (cu pictograme și etichete) • Markere colorate și foarfece • Fișă de amenajare a grădinii hotelului • Fișe de răspuns sau carton pentru afișe • Proiector sau ecran (opțional)
Ghiduri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prezentați importanța polenizatorilor folosind fragmente sau elemente vizuale din scenariul VR. 2. Distribuți cartonașele cu plante, inclusiv opțiunile corecte (bogate în nectar, native) și cele incorecte (ornamentale sau artificiale). 3. Elevii, în echipe, aleg ce plante să plaseze în grădină pentru a sprijini polenizatorii. 4. Echipele așează plantele selectate pe foaia de plan și își explică alegerile. 5. Oferiți feedback și permiteți discutarea sau revizuirea alegerilor.



32. Titlul activității: Creează un paradis al polenizatorilor! (Autor: SHD)

Resurse sugerate	<p>https://www.pollinator.org/guides Liste de plante native locale Infografice despre biodiversitatea grădinilor hoteliere</p>
Sfaturi!	<ul style="list-style-type: none">• Încurajați elevii să joace rolul de eco-grădinari, explicând alegerile din plante.• Folosește imagini pentru a ajuta la identificare și a susține exprimarea nonverbală.• Legați opțiunile înapoi la scenariul VR pentru întărire contextuală.
Anexe	<ul style="list-style-type: none">• A4: Fișă de amenajare a grădinii hotelului• A4: Fișe de sortare a plantelor polenizatoare



Anexă - Creați un paradis al polenizatorilor!
(Autor: SHD)



Anexă - Creați un paradis al polenizatorilor! (Autor: SHD)

