



Καλωσορίζοντας τουρίστες οι
οποίοι είναι κωφοί ή βαρήκοοι



Εγχειρίδιο προγράμματος FEEL IT

με βιντεοπαιχνίδι Εικονικής Πραγματικότητας



Για επιχειρήσεις και επαγγελματίες τουρισμού και φιλοξενίας

- Δωρεάν, πιστοποιημένη διαδικτυακή εκπαίδευση για στελέχη και προσωπικό
- Σενάρια μάθησης Εικονικής Πραγματικότητας
- Τεχνολογικά εργαλεία που ενισχύουν την επικοινωνία και την ασφάλεια
- Βελτίωση της ποιότητας της εμπειρίας του επισκέπτη

- Βελτίωση της ποιότητας της εμπειρίας του επισκέπτη
- Προσελκύστε μια ευρύτερη αγορά επισκεπτών
- Δείξτε ότι είστε μια συμπεριληπτική επιχείρηση



feelit.infoproject.eu



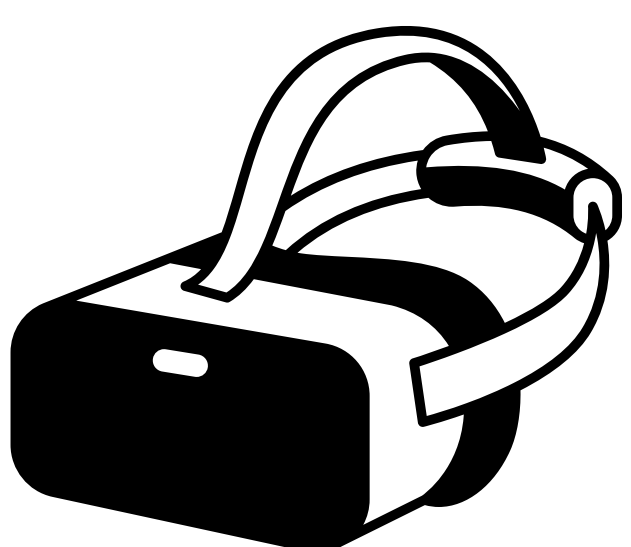
Βιντεοπαιχνίδι Εικονικής Πραγματικότητας – Θεματικές ενότητες και Σενάρια



Το βιντεοπαιχνίδι Εικονικής Πραγματικότητας καλύπτει 4 Θεματικές ενότητες:

- Διαμονή σε ξενοδοχεία, εστιατόρια και καφετέριες, Εκθέσεις και Μεταφορές
- Επιλέγοντας μία Θεματική ενότητα, το μενού ανοίγει ένα από τα σενάρια εκμάθησης
- Τα σενάρια δείχνουν: 1) Συνήθεις καταστάσεις 2) πρόσθετες υπηρεσίες «Συμπεριληπτικές».
- Οι διαδραστικές εικόνες και οι πίνακες κειμένου δείχνουν πώς μπορούν να εξυπηρετηθούν οι Κωφοί και Βαρήκοοι επισκέπτες.

- Διάφορα Σενάρια δείχνουν τη χρήση συσκευών επικοινωνίας, συναγερμούς έκτακτης ανάγκης, διαδρομές εκκένωσης, σήμανση, εικονογράμματα, εργαλεία ψηφιακής πληροφόρησης κ.λπ.
- Οι σκηνές δείχνουν επίσης πώς το προσωπικό μπορεί να επικοινωνήσει και να δώσει πληροφορίες αποτελεσματικά



Χρησιμοποιήστε ένα ακουστικό για να συμμετάσχετε στο παιχνίδι!

- Μπείτε στη σκηνή του παιχνιδιού και εξερευνήστε με καθηλωτικό βίντεο 360 μοιρών
- Πλησιάστε από κοντά και ενεργοποιήστε τους πίνακες πληροφοριών και τα διαδραστικά εργαλεία, μαθαίνοντας καθώς προχωράτε

Σενάριο βιντεοπαιχνιδιού Εστιατόρια και Καφετέριες, έκθεση φαγητού και μενού



Visible Products

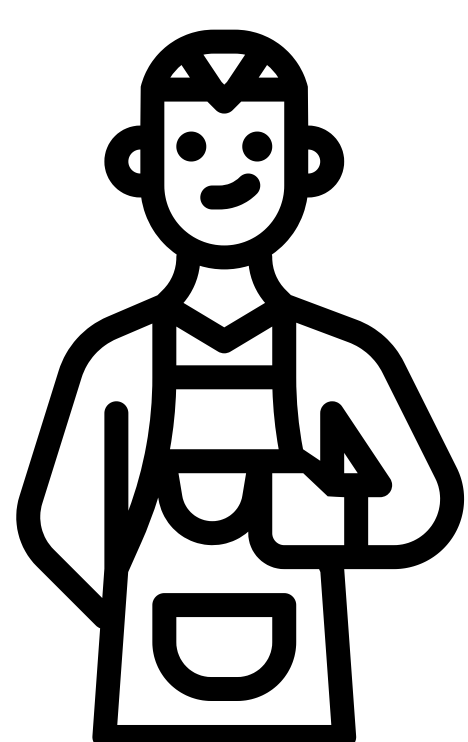


A glass showcase in a café or restaurant is incredibly helpful for deaf customers, as it provides a clear, visual way to see and select items without relying on verbal communication. This accessible display allows them to browse the offerings, ask for specific items by pointing, and feel more independent and included. Additionally, a well-organized showcase reduces potential misunderstandings, enhancing the dining experience for everyone.



“ **Το αναδυόμενο πάνελ αναφέρει:** Μια γυάλινη βιτρίνα σε ένα καφέ ή εστιατόριο είναι απίστευτα χρήσιμη για τους κωφούς πελάτες, καθώς παρέχει έναν σαφή, οπτικό τρόπο για να δουν και να επιλέξουν αντικείμενα, χωρίς να βασίζονται σε λεκτική επικοινωνία. Αυτός ο προσβάσιμος τρόπος έκθεσης φαγητού, τους επιτρέπει να περιηγούνται στα προσφερόμενα τρόφιμα, να ζητούν τα συγκεκριμένα αντικείμενα επιλογής τους, δείχνοντάς τα και έτσι να αισθάνονται πιο ανεξάρτητοι και μη αποκλεισμένοι. Μια καλά οργανωμένη βιτρίνα με σωστή πληροφόρηση, μειώνει πιθανές παρεξηγήσεις, βελτιώνοντας την γευστική εμπειρία για όλους.

”



Βασικές συμβουλές για εστιατόρια και καφετέριες

- Παροχή πληροφοριών σχετικά με τα τρόφιμα και συστατικά τους σε πάγκους και βιτρίνες έκθεσης και στα μενού.
- Μενού με εικόνες; QR Code με το μενού, στα τραπέζια.
- Σαφείς πινακίδες σήμανσης για την ΕΞΟΔΟ και την τουαλέτα..
- Συναγερμοί έκτακτης ανάγκης με φωτεινή ένδειξη που αναβοσβήνει.



feelit.infoproject.eu



Σενάριο βιντεοπαιχνιδιού Ξενοδοχεία- Εξοπλισμός δωματίων ξενοδοχείου



Αυτό το δωμάτιο του ξενοδοχείου είναι εξοπλισμένο με διάφορες φορητές και σταθερές συσκευές για την υποστήριξη των πελατών που είναι κωφοί ή βαρήκοοι. Μία «εργαλειοθήκη/κιτ κωφών» που παρέχεται από το ξενοδοχείο βρίσκεται στο γραφείο, επισημασμένο με πορτοκαλί χρώμα. Κάνοντας κλικ επιλογής στην πορτοκαλί σήμανση, ένα αναδυόμενο παράθυρο με κείμενο εξηγεί το περιεχόμενό του. Ο συναγερμός στον τοίχο διαθέτει παράλληλα με τον ήχο και φως που αναβοσβήνει για να ειδοποιεί τον επισκέπτη σε περίπτωση έκτακτης ανάγκης.



“ Ο αναδυόμενος πίνακας πάνω από το κρεβάτι αναφέρει:
Τα κουδούνια για άτομα με προβλήματα ακοής, γνωστά και ως
κουδούνια ή συστήματα συναγερμού κωφών, έχουν σχεδιαστεί για
να βοηθούν τα άτομα με απώλεια ακοής ή με προβλήματα ακοής, να
αντιλαμβάνονται τους επισκέπτες στην πόρτα τους. Οι συσκευές
αυτές χρησιμοποιούν οπτικά, απτικά ή ενισχυμένα σήματα για να
ειδοποιήσουν τους χρήστες όταν κάποιος βρίσκεται στην πόρτα ”

Σενάριο βιντεοπαιχνιδιού Διαμονή – Έκτακτη ανάγκη: Συναγερμός πυρκαγιάς!



Σε αυτό το σενάριο, ο καπνός εμφανίζεται κάτω από την οροφή του δωματίου και ενεργοποιεί τον συναγερμό πυρκαγιάς. Στο βίντεο ακούγεται ο θόρυβος των ανθρώπων που φωνάζουν και τρέχουν – αλλά ο κουφός επισκέπτης δεν το ακούει αυτό, φυσικά.



Καθώς ο καπνός πυκνώνει, ο επισκέπτης ειδοποιείται από τον συναγερμό που αναβοσβήνει, πηγαίνει στην πόρτα και την ανοίγει. Ο κόσμος τρέχει στο διάδρομο προς την έξοδο κινδύνου.



Χάρη στον συναγερμό που αναβοσβήνει στον τοίχο, ο επισκέπτης ειδοποιείται για τον κίνδυνο και φεύγει με ασφάλεια από το δωμάτιο και μακριά από τη φωτιά.

Σενάριο βιντεοπαιχνιδιού Εκθέσεις- Σχεδιασμός, διάταξη, φωτισμός



Ο σχεδιασμός εκθεσιακών χώρων και εκθεμάτων απαιτεί ιδιαίτερη προσοχή στη διάταξη των εκθεμάτων και των επίπλων, λαμβάνοντας υπόψη τις διαδρομές που θα ακολουθήσουν οι επισκέπτες, την εγγύτητα των επισκεπτών με τα εκθέματα, το φωτισμό, την ακουστική και τη σήμανση.

Τα εικονογράμματα είναι ιδιαίτερα χρήσιμα στη σήμανση για τον προσανατολισμό και την ένδειξη υπηρεσιών, π.χ. τουαλέτες.

Οι συναγερμοί έκτακτης ανάγκης θα πρέπει να έχουν φώτα που αναβοσβήνουν.



Στο σενάριο «Έκθεση χωρίς αποκλεισμούς», μπορούμε να δούμε ότι κάθε πίνακας έχει έναν κωδικό QR κοντά του. Ο επισκέπτης σαρώνει τον κωδικό QR με την κινητή συσκευή του, η οποία συνδέεται είτε με γραπτές (ή ηχητικές) πληροφορίες σχετικά με τον πίνακα που παρέχονται σε μια εφαρμογή για κινητά ή σε μια ιστοσελίδα.

Ο καλός φωτισμός είναι σημαντικός για τους επισκέπτες που μπορούν να διαβάσουν τα χείλη, ενός ξεναγού κατά την ξενάγηση, για παράδειγμα. Οι εκθέσεις είναι πολύ συχνά χώροι όπου απαιτείται ησυχία και τα άτομα με προβλήματα ακοής μπορεί να δυσκολεύονται να παρακολουθήσουν τι λέγεται με χαμηλή φωνή σε μια ξενάγηση. Οι ξεναγοί πρέπει να γνωρίζουν ότι ορισμένοι επισκέπτες μπορεί να έχουν ανάγκη να στέκονται κοντά τους και να βλέπουν το πρόσωπό τους, ώστε να μπορούν να διαβάσουν τα χείλη τους.



Σενάριο βιντεοπαιχνιδιού Εκθέσεις- Πληροφόρηση, καθοδήγηση, σήμανση

7



Σε μια ξενάγηση, οι κωφοί και οι βαρήκοοι επισκέπτες (ή όσοι δεν καταλαβαίνουν τη γλώσσα) μπορεί να μην είναι σε θέση να παρακολουθήσουν τις προφορικές πληροφορίες. Θα πρέπει να προσφέρονται εναλλακτικοί τρόποι πληροφόρησης με τη μορφή οδηγού έκθεσης, φυλλαδίων ή ψηφιακής πληροφορίας με τη χρήση, για παράδειγμα, κωδικών QR.



Τα μουσεία και οι πινακοθήκες ενθαρρύνονται να παρέχουν έναν «Οδηγό πρόσβασης» για τους επισκέπτες, ο οποίος περιγράφει τις γενικές πληροφορίες τους και τις προσβάσιμες υπηρεσίες που παρέχουν, όπως ξεναγήσεις για επισκέπτες με αισθητηριακές αναπηρίες.

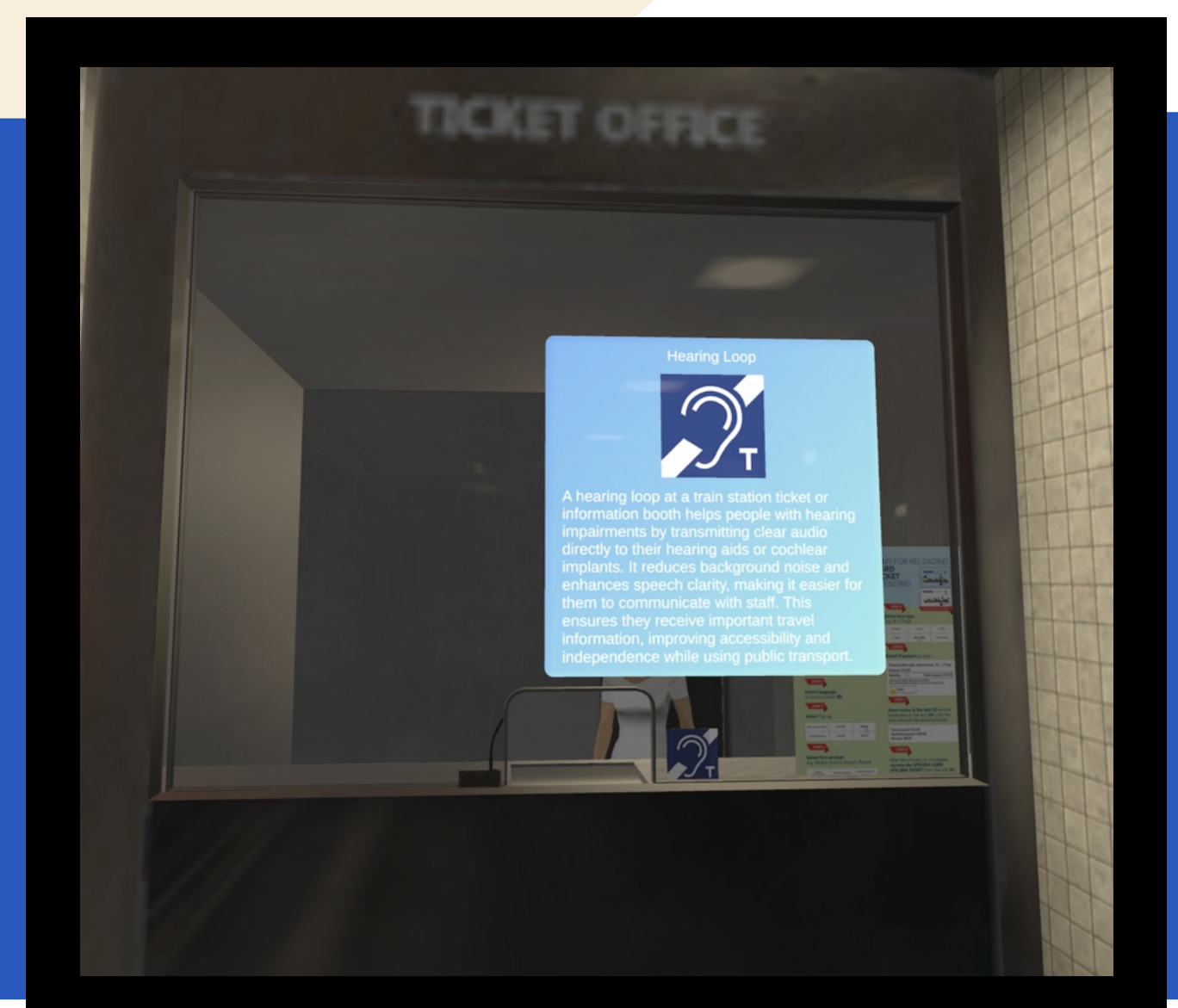
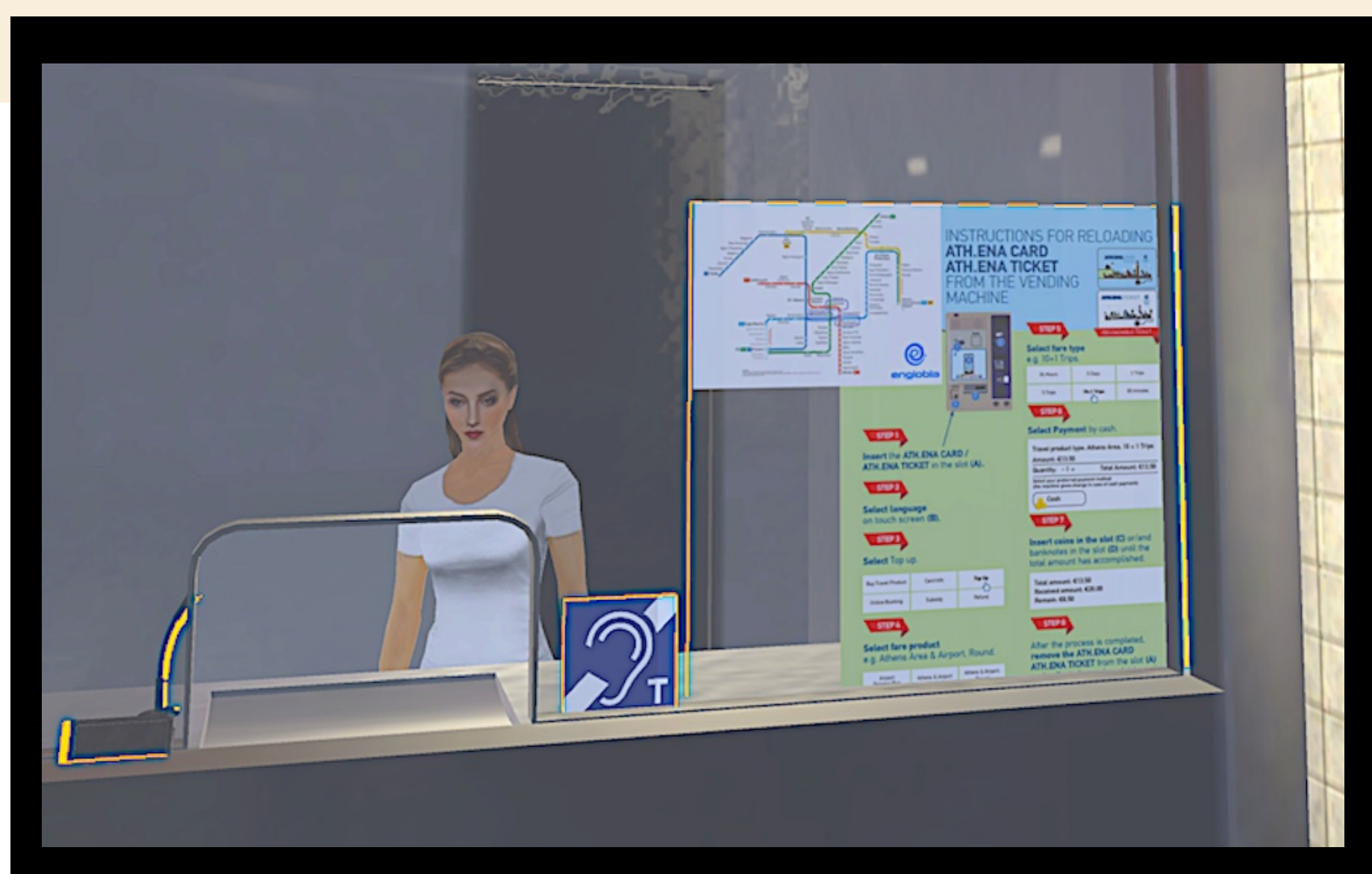
- Οι ψηφιακές πληροφορίες είναι ιδιαίτερα χρήσιμες για τα άτομα που είναι κωφά ή βαρήκοα.
- Ορισμένα μουσεία και γκαλερί μπορεί να περιλαμβάνουν βίντεο με νοηματική γλώσσα στις ιστοσελίδες τους ή στις εφαρμογές για κινητά.



Σενάριο βιντεοπαιχνιδιών Μεταφορές- Σταθμός τρένου, εκδοτήριο εισιτηρίων



Τα άτομα που είναι κωφά ή έχουν προβλήματα ακοής, μπορεί να αντιμετωπίσουν διάφορες δυσκολίες όταν ταξιδεύουν. Οι διαχειριστές σιδηροδρομικών σταθμών και σταθμών του μετρό θα πρέπει να εξετάσουν την ανάγκη για παροχή οπτικής πληροφορίας με τη μορφή κειμένου και εικόνων, όπως για παράδειγμα, τα εικονογράμματα. Η ηλεκτρονική σήμανση είναι ζωτικής σημασίας για την ανακοίνωση της άφιξης και της αναχώρησης τρένων.



Τα μικρόφωνα και τα ηχεία στα εκδοτήρια εισιτηρίων μπορούν να βοηθήσουν τους επιβάτες που έχουν προβλήματα ακοής. Ορισμένα σύγχρονα συστήματα περιλαμβάνουν τεχνολογία ομιλίας σε κείμενο, η οποία εμφανίζει τις προφορικές λέξεις του υπαλλήλου σε μια οθόνη για εύκολη ανάγνωση. Επίσης, ένας βρόχος ακοής (που υποδεικνύεται από ένα εικονόγραμμα), μεταδίδει καθαρό ήχο απευθείας στα ακουστικά βαρηκοΐας ή στα κοχλιακά εμφυτεύματα ενός επιβάτη. Μειώνει τον θόρυβο του περιβάλλοντος και ενισχύει τη σαφήνεια της ομιλίας, διευκολύνοντας την επικοινωνία με το προσωπικό, όταν χρησιμοποιούν τα μέσα μαζικής μεταφοράς.

Στα τερματικά μεταφορών, ο καλός φωτισμός και η καθαρή σήμανση είναι απαραίτητα για τους επιβάτες που είναι κωφοί ή έχουν προβλήματα ακοής, καθώς εξαρτώνται από οπτικές πληροφορίες για τον προσανατολισμό και την καθοδήγηση και αναζήτηση πορείας. Ο καλός φωτισμός υποστηρίζει επίσης την επικοινωνία για όσους είναι σε θέση να διαβάσουν τα χείλη.



Σενάριο βιντεοπαιχνιδιών

Μεταφορές – Πληροφορίες ταξιδιού μέσω ενσωματωμένων ηλεκτρονικών οθονών

9



Τα σύγχρονα βαγόνια του μετρό παρέχουν φωτισμένους χάρτες διαδρομής πάνω από το ύψος του κεφαλιού που δείχνουν τους σταθμούς κατά μήκος της διαδρομής και υποδεικνύουν την κατεύθυνση του ταξιδιού και την πορεία του τρένου προς τον προορισμό του. Αυτό επιτρέπει στους επιβάτες να βλέπουν πότε το τρένο πλησιάζει τη στάση τους. Όσοι δεν μπορούν να ακούσουν ανακοινώσεις από τα μεγάφωνα ενημερώνονται από τα φώτα που εμφανίζονται στον χάρτη διαδρομής, ώστε να κατέβουν στον σωστό σταθμό.

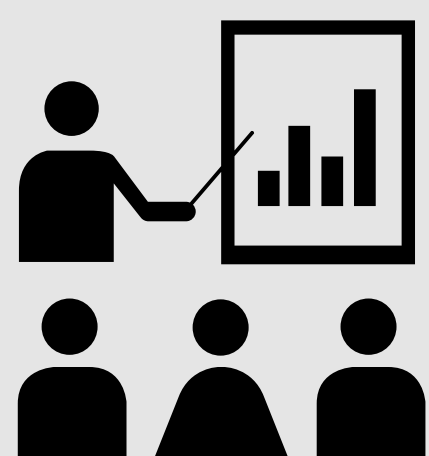


Οι οθόνες στα βαγόνια που εμφανίζουν πληροφορίες και ανακοινώσεις βοηθούν άτομα με προβλήματα ακοής, παρέχοντας οπτικές ενημερώσεις για διαδρομές, αναγγελίες στάσεων, καθυστερήσεις και μηνύματα που αφορούν στην ασφαλεία των επιβατών. Αυτές οι οθόνες διασφαλίζουν ότι οι επιβάτες λαμβάνουν σημαντικές πληροφορίες χωρίς να βασίζονται σε ηχητικές ανακοινώσεις, κάνοντας το ταξίδι με τρένο προσβάσιμο, άνετο και χωρίς αποκλεισμούς για άτομα που είναι κωφά ή έχουν προβλήματα ακοής.

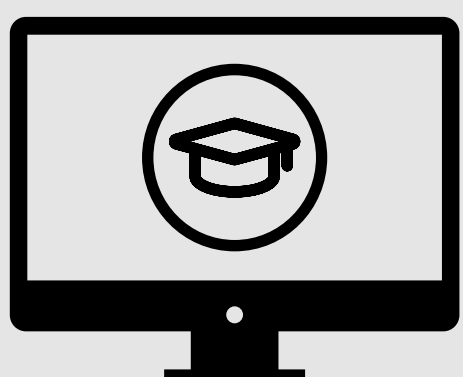
Εκτός από τα τεχνικά βοηθήματα, τα εικονογράμματα και τις γραπτές πληροφορίες για επιβάτες που είναι κωφοί ή βαρήκοοι, η εκπαίδευση του προσωπικού είναι απαραίτητη για τη διασφάλιση καλής επικοινωνίας και ασφάλειας για αυτούς τους επιβάτες.



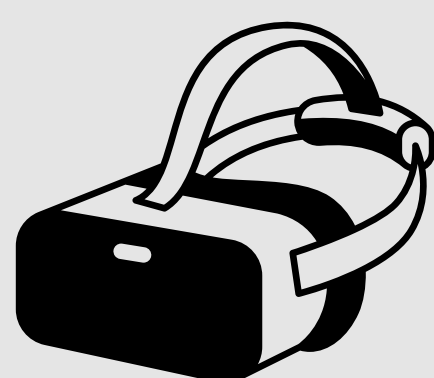
Αποκτήστε τα προσόντα FEEL IT – μάθετε περισσότερα!



FEEL IT Εκπαιδευτικό πρόγραμμα για τον σχεδιασμό προσβάσιμων, χωρίς αποκλεισμούς ξεναγήσεων για κωφούς ή βαρήκοους επισκέπτες



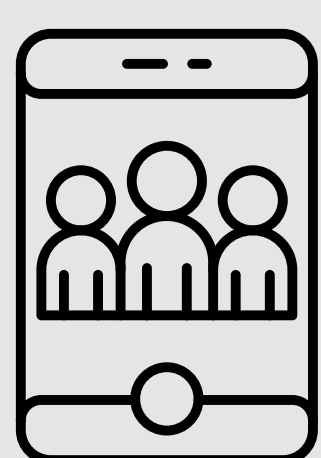
Διαδικτυακή πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης με βίντεο στην ελληνική, ιταλική και ρουμανική νοηματική γλώσσα και υποτιτλισμό



Διεσδυτική εικονική πραγματικότητα και τρισδιάστατο διαδραστικό παιχνίδι PC



Εγχειρίδιο για τους φορείς παροχής τουριστικών υπηρεσιών για την κατανόηση των αναγκών των επισκεπτών με προβλήματα ακοής



Η διαδικτυακή κοινότητα FEEL IT, των παρόχων τουριστικών υπηρεσιών, που είναι έτοιμοι να υποστηρίξουν επισκέπτες με προβλήματα ακοής

- Γίνετε μέλος της διαδικτυακής [μας κοινότητας FEEL IT](#)



Πιστοποιητικό κατάρτισης FEELIT

- εκδίδεται από την Κυπριακή Εταιρεία Πιστοποίησης - CyCert

Το **FEEL IT** είναι ένα ευρωπαϊκό εκπαιδευτικό πρόγραμμα αναφοράς που αναπτύχθηκε με τη συμμετοχή κωφών και βαρήκοων εμπειρογνομόνων και σπουδαστών και είναι διαθέσιμο σε επαγγελματίες του τουρισμού και σπουδαστές επαγγελματικής κατάρτισης.

Συνεργάτες FEEL IT

- Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής, Ελλάδα
- Ινστιτούτο Phoenix Post-secondary, Ρουμανία
- Omegatech, Ελλάδα
- Δίκτυο για τον Προσβάσιμο Τουρισμό, Βέλγιο
- CEIPES, Ιταλία
- Ινστιτούτο Επιχειρηματικότητας και Ανάπτυξης, Ελλάδα
- CYCERT, Κύπρος



Χρηματοδοτείται
από την
Ευρωπαϊκή Ένωση

Πρόγραμμα FEEL IT

Οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι γι' αυτές.

Επικοινωνήστε μαζί μας σήμερα στο: feelit.erasmus.project@gmail.com | Copyright, 2025