



# Ekologija AAK:

## Simboli za otpad & recikliranje

### AAK alati

#### Potrebni materijali:

- Papir ili karton
- Markeri ili alati za digitalno crtanje
- Pisač

**Ključne kompetencije:** Vještine svakodnevnog života

#### OPĆI CILJEVI

Cilj ovog alata je pružiti vizualnu podršku za upoznavanje različitih vrsta otpada i načina recikliranja u okviru teme ekologije. Korištenjem piktograma želi se olakšati komunikacija i razumijevanje ekološki prihvatljivog ponašanja i koncepta gospodarenja otpadom. Također podiže svijest i provodi edukacije o utjecaju otpada na okoliš, te pruža vizualnu podršku za djecu s poteškoćama u komunikaciji kako bi kod njih potaknuli brigu u vezi zbrinjavanja otpada.

## NAČIN UPORABE

- 1. Uvod:** Predstavite alat AAK i objasnite njegovu svrhu u olakšavanju komunikacije o gospodarenju otpadom i recikliranju.
- 2. Prepoznajte vrste otpada:** Predstavite svaki piktogram koji predstavlja različite vrste otpada, poput plastike, papira, stakla, organskog otpada, elektroničkog otpada i opasnog otpada.
- 3. Razgovarajte o načinima recikliranja:** Opišite načine recikliranja povezane sa svakom vrstom otpada koristeći odgovarajuće piktograme. Na primjer, objasnite da sretna plastična boca koja skoči u kantu za recikliranje označava recikliranje plastičnog otpada.
- 4. Obratite pažnju na odlaganje otpada:** Razgovarajte o posljedicama nepravilnog odlaganja otpada pokazivanjem piktograma odbačenih otpadaka, kao što je tužna plastična boca s križem preko nje.
- 5. Potaknite komunikaciju:** Potaknite djecu na korištenje AAK alata kako bi izrazili svoje sklonosti, brige ili pitanja o gospodarenju otpadom i načinima recikliranja.
- 6. Promicanje učenja:** Koristite AAK alate kao vizualnu pomoć tijekom obrazovnih aktivnosti ili rasprava o ekologiji i svakodnevnom životu.

## KAKO KREIRATI

Kako bi bila učinkovita izradu alata treba provesti u nekoliko koraka:

**Dizajnirajte piktograme** stvaranjem slika za svaku vrstu otpada i akciju recikliranja pomoću softvera za crtanje ili dizajn. Nekoliko web stranica poput



Canve ili Flaticona nudi besplatne ili plaćene usluge za brzo i jednostavno generiranje piktograma, ali postoje i mobilne aplikacije dostupne za iOS i Android uređaje koje korisnicima omogućuju stvaranje piktograma izravno na svojim pametnim telefonima ili tabletima.

Zatim **dodajte vizualne elemente** kako bi slike bile jasnije, koristeći piktograme ili znakove koji predstavljaju svaku vrstu otpada i način recikliranja.

Zatim odlučite hoćete li **ispisati piktograme** na papiru ili kartonu za fizičku upotrebu ili ih digitalno prikazati na zaslonu ili uređaju za interaktivnu upotrebu.

Na kraju, **organizirajte i rasporedite piktograme** na komunikacijskoj ploči na logičan i pristupačan način, olakšavajući djeci da ih pronađu i koriste kad god zatrebaju.

Ovdje je prikazan primjer korištenja besplatnog odabira piktograma tvrtke

Flaticon :



Prikaz drugih prijedloga za izradu vlastitih eko-piktograma!

### **Piktogram "Plastika":**

Recikliranje: Prikažite sretnu plastičnu bocu kako skače u kantu za recikliranje.

Odbijanje: Pokažite tužnu plastičnu bocu s križem preko nje.

### **Pictogram "Papir":**

Recikliranje: Pokažite nasmijani komad papira koji se baca u kantu za recikliranje.

Odbijanje: Pokažite zgužvani komad papira s križem preko njega.

### **Pictogram "Staklo":**

Recikliranje: Pokažite veselu staklenu bocu koja sretno sjedi u kanti za recikliranje.

Odbijanje: Pokažite razbijenu staklenu bocu s križem preko nje.

### **Pictogram "Organski otpad":**

Recikliranje: Pokažite kantu za kompost sa zelenim lišćem i nasmijanom jabukom unutra.

Odbijanje: Pokažite tužnu koru banane s križem preko nje.

### **Pictogram "Elektronički otpad":**

Recikliranje: Pokažite veselo prijenosno računalo sa simbolom recikliranja na ekranu.

Odbijanje: Pokažite namršteni stari telefon s križem preko njega.



### Pictogram “Opasni otpad”:

Recikliranje: Pokažite sretnu bačvu opasnog otpada koja se sigurno odlaže.

Odbijanje: Pokažite lubanju i prekrížene kosti na bačvi s križem preko njih.

