

# COME ORGANIZZARE UN WORKSHOP INTERGENERAZIONALE?

MANUALE DELLE BUONE PRATICHE  
NELL'APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE PER  
EDUCATORI DI ADULTI



# INDICE

Pagina

INTRODUZIONE **4**

CAPITOLO 1

BASI PER UN APPROCCIO ALL'APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE (IGL) **8**

*MAG. MAJA RADINOVIČ HAJDIČ*

CAPITOLO 2

PREPARAZIONE DEGLI EDUCATORI IGL: WORKSHOP **14**

2.1 BASI PER UN APPROCCIO ALL'APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE (POLONIA) **15**

2.2 INTELLIGENZA EMOTIVA (POLONIA) **18**

CAPITOLO 3

IL TOOLKIT PER EDUCATORI: IDEE PER ATTIVITA' IGL **21**

3.1 IL MIO PARTNER (IMMAGINARIO) (TURCHIA) **22**

3.2 RACCONTA LA TUA STORIA TRAMITE LE IMMAGINI (REPUBBLICA CECA) **28**

3.3 ACTIONBOUND: CREAZIONE DI UNA ESCAPE ROOM VIRTUALE (LITUANIA) **32**

3.4 CONNETTERSI CON LA NATURA E CON GLI ALTRI (ITALIA) **36**

3.5 QUIZ CON DOMANDE ASSOCIATIVE (SLOVENIA) **41**

3.6	UN AMICO IN DIFFICOLTÀ È SEMPRE UN AMICO (TURCHIA)	45
3.7	MIGLIORARE LE ABILITÀ DEI SENIOR NELL'USO DEL TABLET ATTRAVERSO LA CREAZIONE DI VIGNETTE (LITUANIA)	50
3.8	BOOK SWAP (SCAMBIO DI LIBRI) INTERGENERAZIONALE (ITALIA)	54
3.9	TECNOLOGIE MODERNE - COSA CI DANNO, COSA CI TOLGONO (REPUBBLICA CECA)	58
3.10	VITA-DIARIES (LIFE DIARIES) (ITALIA)	62
3.11	AMIAMO GLI SCACCHI (SLOVENIA)	67
3.12	STORYTELLING DIGITALE: EUROPE OF OUR LIVES (POLONIA)	72
	CONCLUSIONI <i>ALEKSANDER KOBYLAREK, MARTYNA MADEJ</i>	77
	RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI	79
	AUTORI DEL MANUALE	81

# INTRODUZIONE

Questo Manuale Digitale è stato sviluppato nel contesto del progetto “KA204 - Partenariati strategici per l'educazione degli adulti **“Intergenerational Bridge: Connect to Create,”** progetto numero. 2020-1-IT02-KA204-079904, co-finanziato dal Programma Erasmus+. Include informazioni basilari sull'approccio all'**apprendimento intergenerazionale (IGL)** nel contesto dell'educazione degli adulti, ed alcuni esempi di migliori pratiche con linee guida per gli educatori.

All'interno di questo progetto, i partner hanno **condiviso le migliori pratiche nell'approccio all'apprendimento intergenerazionale e sviluppato nuove idee** implementandole nelle comunità locali. Il risultato di ciò è questo Manuale Digitale, contenente attività intergenerazionali provate e testate.

# PARTNER

Il Consortium di questo progetto è composto da 6 organizzazioni che lavorano tutti i giorni con persone anziane:

- EduVita (Italia) - organizzazione coordinatrice
- Prave Ted! (Repubblica Ceca)
- Università della Terza Età di Utena (Lituania)
- Fondazione Pro Scientia Publica (Polonia)
- Centro di Formazione per Adulti di Jesenice (Slovenia)
- NazHayat di Nazilli (Turchia)

SCANSIONA  
IL CODICE QR



**PER SAPERNE DI PIÙ SUL PROGETTO**

[www.connectocreate.eu](http://www.connectocreate.eu)



# CONTESTO DEL PROGETTO

I questionari e le ricerche mostrano che il gap generazionale rappresenta un serio problema sociale in Europa. Inoltre, la maggior parte dei sistemi di formazione ed educazione in Europa è ancora organizzata in base alle possibilità dei giovani. Quindi, i sistemi formativi ad oggi esistenti non si confanno, ancora, alle necessità delle persone anziane e degli educatori per adulti.

L'apprendimento intergenerazionale è uno degli approcci che potrebbe davvero essere efficiente se applicato in tale situazione. Si tratta di un transfer sistematico e di scambio di conoscenza, abilità, competenze, saggezza, norme e valori tra generazioni. I programmi di apprendimento intergenerazionale sono definiti dal Consortium Internazionale e dall'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Educazione, la Scienza e la Cultura (UNESCO) come "veicolo sociale che crea importanti e continui scambi di risorse e di apprendimento tra generazioni più anziane e più giovani." I programmi di apprendimento intergenerazionale creano **opportunità di apprendimento significative e nuovi punti di vista per diverse generazioni.**

## PER CHI E' PENSATO QUESTO MANUALE

Questo Manuale è stato progettato per professionisti coinvolti nell'educazione degli adulti, educazione permanente ed educazione intergenerazionale. In particolare, è dedicato ad educatori di adulti che vogliono adottare un **approccio di apprendimento intergenerazionale** durante il loro lavoro con gli over 55 e con i giovani (16-30 anni).

Questo Manuale può essere utile per gli educatori di adulti, insegnanti nelle Università della Terza Età, lavoratori nel campo dell'assistenza sociale e professionisti del terzo settore.

## COME SI USA IL MANUALE

Questo Manuale è stato progettato per fornirvi le conoscenze e abilità necessarie per organizzare il workshop in cui adottare un approccio di apprendimento intergenerazionale.

Questo Manuale Digitale si divide in **3 capitoli, introduzione e conclusione.**

Il primo capitolo include basi di teoria sull'approccio di apprendimento intergenerazionale (IGL).

# CAPITOLO 1

Il primo capitolo include **basi teoriche** sull'approccio di apprendimento intergenerazionale (IGL). Questa sezione vi fornirà informazioni basilari sull'apprendimento intergenerazionale.

# CAPITOLO 2

Il secondo capitolo descrive due **workshop di preparazione per aiutare educatori**, professionisti e organizzazioni che si avvicinano per la prima volta all'educazione intergenerazionale a familiarizzare con questo modello e sviluppare più conoscenze pratiche e teoriche

# CAPITOLO 3

Se cercate ispirazione o dei workshop già pronti da organizzare con le diverse generazioni, visitate questa sezione e date un'occhiata alle attività IGL già sperimentate.

**Il terzo capitolo presenta 12 workshop.**

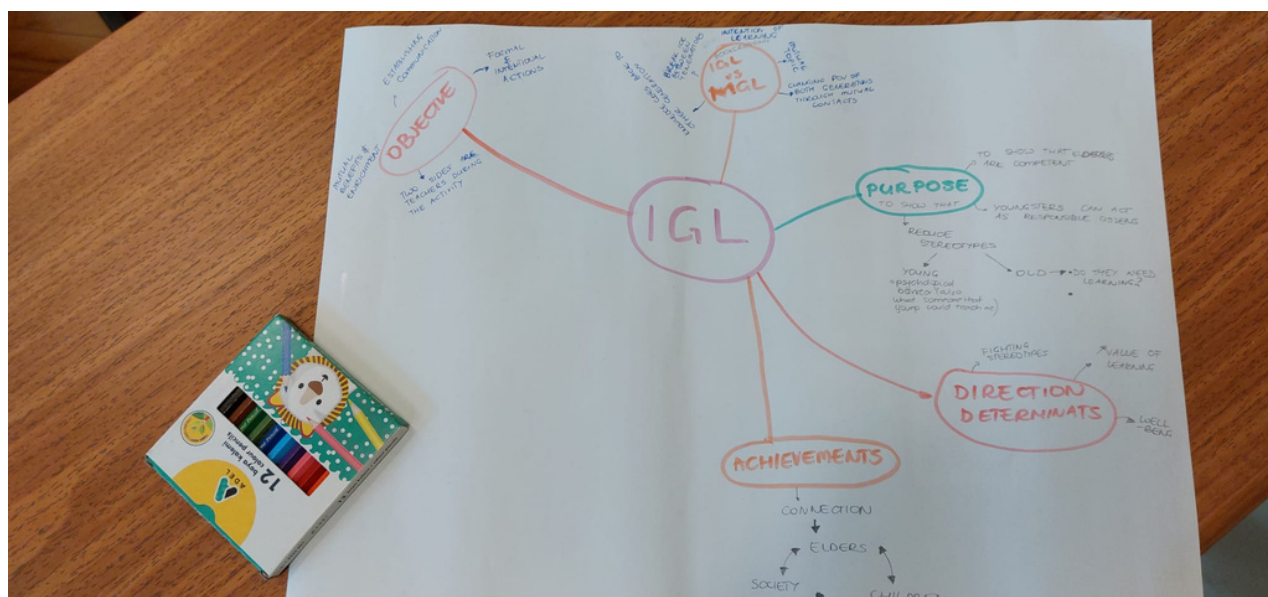
Ogni workshop è composto da:

- Descrizione generale del workshop (partecipanti, materiali, tempistiche);
- Linee guida per il workshop;
- Note e suggerimenti;
- Link a materiali utili.

# Il Manuale Digitale è il risultato delle seguenti attività che sono state svolte da Ottobre 2020 a Dicembre 2022:

- Analisi della **situazione corrente** dell'educazione intergenerazionale nei 6 paesi partner, per individuare basi comuni e approfondire le specificità locali
- Uno scambio di esperienza transnazionale nel Centro Multi-generazionale di Jesenice, Slovenia - per condividere l'esperienza nella sfera dell'apprendimento intergenerazionale
- Un training per educatori di adulti sull'educazione intergenerazionale e sull'Intelligenza emotiva a Breslavia, Polonia - per sviluppare le competenze degli educatori per le persone anziane
- Una **collezione delle migliori pratiche** nel campo dell'apprendimento intergenerazionale creata e pubblicata sul sito [www.connectocreate.eu](http://www.connectocreate.eu)
- Implementazione delle pratiche nelle comunità locali per testarle con gruppi multigenerazionali
- Attività di apprendimento intergenerazionale svolte sotto forma di workshop con linee guida per gli educatori IGL

Buona lettura!



# CAPITOLO 1

# BASI PER UN APPROCCIO ALL'APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE



# Basi per un approccio all'apprendimento intergenerazionale



Un divario intergenerazionale, causato da importanti cambiamenti demografici e culturali, sta aumentando ogni giorno. L'invecchiamento della popolazione crea conflitti dovuti alla distribuzione delle risorse economiche ed al potere sociale posseduto da ciascuna generazione. Il divario generazionale è definito come un profondo divario tra generazioni connesso alla questione di chi ha più potere che cultura. L'apprendimento intergenerazionale è uno dei mezzi più importanti per costruire un ponte per sanare questo divario, e per portare solidarietà e fiducia tra le generazioni.

Per secoli, **l'apprendimento intergenerazionale** è stato dato per scontato. Le caratteristiche di tale apprendimento sono che i più anziani tramandano la loro saggezza ed esperienza ai più giovani. In questo modo, anche conoscenza, abilità, competenze, regole e valori venivano trasferiti da diverse generazioni, in maniera informale e occasionale, all'interno delle famiglie.

Oggi la situazione è cambiata. L'apprendimento intergenerazionale, che non avviene più soltanto in maniera inconscia all'interno delle famiglie, necessita di incoraggiamento per essere trasferito in un ambiente sociale più ampio. La frequente separazione territoriale di genitori e figli dai propri nonni e l'andamento di vita diverso fa sì che il modello di apprendimento intergenerazionale vecchio di secoli risulti impossibile.

Molti mentori e volontari che lavorano con bambini provengono da generazioni più anziane. Molti progetti di comunità connettono in modo spontaneo generazioni di giovani e anziani. Ciononostante, un'attività può definirsi **intergenerazionale** solo quando ha lo scopo esplicito di **connettere persone di diverse generazioni**.

Le attività intergenerazionali, dunque, mirano in maniera cosciente a mettere insieme persone di diverse età per delle attività che portino beneficio a entrambi e che aiutino a capire meglio e a rispettarsi di più tra generazioni. **Le attività intergenerazionali vengono pianificate e organizzate per promuovere il contatto, lo scambio di risorse e cooperazione tra generazioni.**



Vi sono diverse definizioni di programma intergenerazionale. Una delle definizioni generalmente riconosciute, descrive il programma intergenerazionale come “una ruota sociale che crea scambio di risorse e di apprendimento significative e durature tra generazioni giovani e anziane”. Tale definizione copre tre elementi che rappresentano una condizione fondamentale per discutere del programma intergenerazionale:

#### - **Organizzazione ed obiettivi.**

I programmi intergenerazionali si riferiscono ad attività organizzate e intese a raggiungere uno scopo specifico. I programmi intergenerazionali includono diverse attività (alcune intergenerazionali e altre no). Ciononostante, una o più attività da sole non bastano per dare vita ad un vero programma intergenerazionale.

#### - **I partecipanti sono membri di diverse generazioni.**

I programmi includono persone di diverse generazioni.

#### - **Scambio continuo.**

Tutti i programmi intergenerazionali mirano a raggiungere alcuni goal positivi, che porteranno benefici a tutti i partecipanti ed alla comunità. I mezzi per raggiungere tali obiettivi sono le relazioni tra i partecipanti. Lo scopo dei programmi intergenerazionali è quello di **stabilire relazioni reciproche e promuovere l'assistenza comune tra partecipanti**. Solo in questo caso possiamo parlare di scambio e, quindi, di programma intergenerazionale.

**I programmi di apprendimento intergenerazionali connettono generazioni per far sì che apprendano le une dalle altre. Nonostante i programmi abbiano il potenziale per promuovere l'apprendimento intergenerazionale, raggiungere gli obiettivi formativi prefissati è l'impegno centrale dei programmi di apprendimento intergenerazionali. Formazione ed apprendimento, il processo di acquisizione di nuove informazioni, conoscenza e abilità, è quindi un'attività centrale e non marginale di questi programmi.**

Imparare qualcosa su sé stessi e sugli altri, grandi e piccoli, è il risultato di tutti i tipi di programmi intergenerazionali che mettono insieme giovani e anziani. I programmi di apprendimento intergenerazionale devono anche porsi come fine ultimo l'aumento delle conoscenze, lo sviluppo delle abilità e di diverse potenzialità di anziani e giovani, basandosi sulla cooperazione delle due generazioni. Lo scopo di questi programmi è di connettere le persone in attività utili e vantaggiose che comprendono lo scambio di informazioni, cultura, esperienza, pensieri ed emozioni tra due o più generazioni.





## TRE MODULI BASILARI

- I programmi dove i senior fanno da mentori e consiglieri ai junior.
- I programmi dove i junior trasferiscono la loro conoscenza ai senior.
- I programmi dove gruppi eterogenei di junior e senior lavorano insieme per migliorare la vita nelle comunità.



## OBIETTIVI DELL'APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE

### 1 BAMBINI E GIOVENTÙ

Partecipare all'apprendimento intergenerazionale porta molti effetti positivi ai membri delle generazioni più giovani.

Questi effetti positivi si riflettono in varie aree:

#### **Successi accademici**

L'apprendimento intergenerazionale incentiva la presenza di giovani nelle scuole, ed ha effetti positivi sul loro impegno scolastico e sulla loro attitudine nei confronti della scuola.

#### **Attitudine verso l'invecchiamento**

Vari studi hanno dimostrato che l'apprendimento intergenerazionale incoraggia lo sviluppo delle attitudini positive nei confronti delle persone anziane e del loro processo di crescita.

#### **Sviluppo emotivo**

L'apprendimento intergenerazionale, dove le persone anziane insegnano ai giovani diverse abilità, può avere un effetto positivo anche sullo sviluppo emotivo.

#### **Abilità sociali**

L'interazione tra giovani e anziani migliora le abilità comunicative soprattutto dei junior, sviluppa le abilità di problem-solving e promuove l'amicizia tra generazioni.

#### **Comportamento anti-sociale**

I giovani partecipanti ai programmi di apprendimento intergenerazionale hanno il 46% in meno di probabilità di iniziare a fare uso di droghe rispetto ai gruppi che non hanno mai partecipato a tale programma.

Partecipare ai programmi di apprendimento intergenerazionale ha un impatto positivo anche per le generazioni più anziane.

### Salute e livello di attività

Alcuni studi dimostrano come le attività intergenerazionali aiutino le persone anziane a mantenersi in buona salute. I volontari più anziani vivono più a lungo e sono in una condizione fisica e mentale migliore rispetto ai senior non attivi.

### Socializzazione

Le persone anziane possono mantenere un ruolo socialmente e produttivamente utile partecipando all'apprendimento intergenerazionale. Essi hanno maggiori contatti coi giovani grazie a questi programmi, espandendo così le loro reti di conoscenza e sentendosi più coinvolti nella società.

### Supporto emotivo

L'apprendimento intergenerazionale permette agli anziani di partecipare ad attività con uno scopo ed un senso ben precisi. Questo riduce il senso di solitudine, noia e depressione negli anziani, ed aumenta il loro senso di utilità, benessere, pienezza e soddisfazione.

### Atteggiamenti nei confronti dei giovani

Partecipare all'apprendimento intergenerazionale, grazie ai contatti diretti, permette anche il cambiamento dell'atteggiamento degli anziani nei confronti dei giovani.

### Una vita migliore

I programmi intergenerazionali non portano benefici psicologici solo alle persone anziane. In molti casi, un programma intergenerazionale può migliorare le condizioni degli anziani; per esempio, quando i giovani partecipanti al programma li aiutano con le riparazioni in casa.





## 3

## COMUNITÀ

Lo scopo dell'apprendimento intergenerazionale non è dato solo dai bisogni delle generazioni giovani e anziane, ma è quello di migliorare la vita delle comunità tutta. Molti programmi intergenerazionali mirano a **preservare la storia locale e l'arte e cultura tradizionali, promuovere la cura dell'ambiente e l'apprendimento della comunità.**

Molti programmi intergenerazionali condividono l'obiettivo di influenzare la comunità circostante. Lo scopo di questi programmi è quello di **risolvere i problemi nelle comunità e cercare il cambiamento insieme.**

Mag. Maja Radinovič Hajdič



# CAPITOLO 2

# PREPARAZIONE DEGLI EDUCATORI IGL





## 2.1 BASI PER UN APPROCCIO ALL'APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE (POLONIA)

**TITOLO DEL WORKSHOP:****Basi per un approccio all'apprendimento intergenerazionale****ORGANIZZAZIONE  
LEADER:**Fundacja Pro Scientia Publica  
Wroclaw, Polonia**PARTICIPANTI**Educatori di adulti che si avvicinano per la prima volta  
all'educazione intergenerazionale**OBBIETTIVI DI  
APPRENDIMENTO**

- I partecipanti conoscono l'IGL (apprendimento intergenerazionale) e sanno definirlo in maniera semplice.
- I partecipanti conoscono gli errori comuni nel comprendere l'IGL.
- I partecipanti conoscono la differenza tra apprendimento intergenerazionale e multigenerazionale

**ARGOMENTI TRATTATI  
NEL WORKSHOP**

- Obiettivi dell'apprendimento intergenerazionale
- La differenza tra apprendimento intergenerazionale e multigenerazionale
- Stereotipi sulle generazioni giovani e anziane
- Trasferimento delle informazioni da una generazione all'altra

**ATTIVITÀ****1. Energizer:** scegliere le carte "**Dixit**".

Ogni partecipante prende due carte "Dixit" (a faccia in giù) e poi ne sceglie una da associare all'IGL. I partecipanti devono preparare una breve spiegazione e presentarla al gruppo.

Ogni partecipante ha un quadernino e prova ad annotarsi le associazioni migliori (servirà per le valutazioni a fine workshop).

**2. Presentazione teorica (PowerPoint) su IGL.** Il leader del workshop espone le basi dell'IGL ai partecipanti. Ogni partecipante ha un foglio di carta e una penna. Mentre ascoltano il trainer, i **partecipanti creano una mappa mentale** con le informazioni più importanti (secondo loro) sull'IGL. Possono scrivere, disegnare, ecc.



**3. Progettare un'attività IGL molto breve.** Dopo la presentazione teorica, i partecipanti dovrebbero mettere in pratica la loro conoscenza. Il leader del workshop prepara in anticipo dei pezzi di carta con le opzioni per le 3 categorie:

- **Gruppo target:** bambini prescolari, bambini scolari, teenager (gruppo informale), studenti (universitari) + senior dovrebbero essere presenti in ogni attività per renderla intergenerazionale
- **Luogo dell'attività:** ambiente familiare, comunità locale (paesino, parrocchia ecc.), centro formativo non-formal (club, associazione non governativa ecc.)
- **Argomento generale:** scuola, sport, storia di qualche luogo, tradizioni locali, nuove tecnologie, musica, cucina

Ogni partecipante deve scegliere un pezzo di carta per ogni categoria, e preparare l'idea per l'attività IGL in 20 minuti per il **gruppo target**, **luogo dell'attività**, **argomento generale** appena scelti, menzionando anche il **tipo di attività (workshop, escursione, gioco ecc.)**.

#### 4. Valutazione

##### METODI

- Ad 1: gioco con carte, lavorare in cerchio
- Ad 2: presentazione PowerPoint, disegno di una mappa mentale
- Ad 3: lavoro individuale
- Ad 4. Domande e risposte, brainstorming

##### STRUMENTI

- Quaderno
- Matite colorate
- Fogli di carta
- **Dixit carte**

##### FEEDBACK FINALE

- Come ti sei sentito/a durante il workshop?
- Cos'era nuovo per te?
- Quale attività ti è piaciuta di più?

##### DURATA DELLA SESSIONE

1 ora e mezza

##### PREPARAZIONI PRE-UNITÀ SUGGERITE

Chiedi agli apprendenti di:

- Pensare a cosa sanno dell'IGL

##### NOTE SUL WORKSHOP

Profilo della classe  
Educatori di adulti, volenterosi di implementare un programma intergenerazionale



## 2.2

# INTELLIGENZA EMOTIVA IN IGL (POLONIA)

**TITOLO DEL WORKSHOP:****Intelligenza emotiva: Preparazione degli educatori IGL****ORGANIZZAZIONE  
LEADER:**Fundacja Pro Scientia Publica  
Wroclaw, Poland**PARTECIPANTI**

Educatori di adulti che si avvicinano per la prima volta all'educazione intergenerazionale

**OBBIETTIVI DI  
APPRENDIMENTO**

- I partecipanti conoscono l'Intelligenza emotiva e sanno definirla in maniera semplice
- I partecipanti conoscono le informazioni basilari sulla cura di sé stessi: chiedi a te stesso delle tue emozioni
- I partecipanti capiscono meglio le necessità e sentimenti altrui, cosa molto importante per l'apprendimento comune

**ARGOMENTI TRATTATI NEL  
WORKSHOP**

- Obiettivi dell'intelligenza emotiva
- Coscienza dei bisogni emotivi di sé stessi e delle persone del gruppo
- Come fare per trasferire questa conoscenza ai futuri apprendenti

**ATTIVITÀ****1. Energizer:** scegliere le carte "**Dixit**".

Ogni partecipante prende due carte "Dixit" (a faccia in giù) e ne sceglie una che mostri meglio il modo in cui si sente quel determinato giorno. I partecipanti devono preparare una breve spiegazione e presentarla al gruppo.

**2.**

**Presentazione teorica (PowerPoint)** + ogni partecipante ha un foglio di carta e una penna. **I partecipanti creano una mappa mentale** con le informazioni più importanti (secondo loro) sull'intelligenza emotiva. Possono scrivere, disegnare, ecc.

**3.**

**Disegnare un'attività IGL molto breve.** Dopo la presentazione teorica, i partecipanti dovrebbero mettere in pratica la loro conoscenza. Il leader del workshop si prepara in anticipo dei pezzi di carta con le opzioni per le 3 categorie:

**Gruppo target, luogo dell'attività, argomento generale:**

- **Gruppo target:** bambini prescolari, bambini scolari, teenager (gruppo informale), studenti (universitari) + senior dovrebbero essere presenti in ogni attività per renderla intergenerazionale
- **Luogo dell'attività:** ambiente familiare, comunità locale (paesino, parrocchia ecc.), centro formativo non-formal (club, associazione non governativa ecc.)
- **Argomento generale:** scuola, sport, storia di qualche luogo, tradizioni locali, nuove tecnologie, musica, cucina

Ogni partecipante deve scegliere un pezzo di carta per ogni categoria, e preparare l'idea per l'attività IGL in 20 minuti per il gruppo target, luogo dell'attività, argomento generale appena scelti. Se i partecipanti hanno già preparato la loro attività IGL durante il workshop 2.1 (Basi dell'IGL), possono aggiornarle e migliorare l'attività precedentemente creata.

Ricorda ai partecipanti di includere l'ice-breaker e la valutazione nelle loro attività, e di ricordarsi dell'intelligenza emotiva.

**4. Riassunto:** Carte Dixit. I partecipanti devono scegliere altre due carte Dixit e parlare delle loro emozioni usando le parole della lista delle emozioni.

## 5. Feedback finale

### METODI

Ad 1: gioco con carte, lavorare in cerchio  
 Ad 2: presentazione PowerPoint, disegno di una mappa mentale  
 Ad 3: lavoro individuale, presentazione  
 Ad 4: gioco con carte, lavorare in cerchio  
 Ad 5: Domande e risposte, brainstorming

### STRUMENTI

- quaderno
- matite colorate
- 10 fogli di carta
- carte Dixit
- lavagna a fogli

### FEEDBACK FINALE

Per esempio:

- Come ti sei sentito/a durante il workshop?
- Cos'era nuovo per te?
- Quale attività ti è piaciuta di più?

### DURATA DELLA SESSIONE

1 ora e mezza

### PREPARAZIONI PRE-UNITÀ SUGGERITE

- Chiedi agli apprendenti di:
- Preparare una bella chatboard in classe in cui il team e i partecipanti possano scrivere le proprie emozioni e sentimenti.

### NOTE SUL WORKSHOP

#### Profilo della classe

Educatori di adulti, volenterosi di implementare un programma intergenerazionale

# CAPITOLO 3

# IL TOOLKIT PER EDUCATORI: IDEE PER ATTIVITÀ IGL





IL TOOLKIT PER EDUCATORI: IDEE PER ATTIVITÀ IGL



# 3.1 IL MIO PARTNER (IMMAGINARIO) (TURCHIA)



**TITOLO DEL WORKSHOP:****Il mio partner (immaginario)****ORGANIZZAZIONE  
LEADER:**NAZHAYAT (NAZILLI LIFELONG LEARNING ASSOCIATION)  
Nazilli, Turkey**FINALITÀ DI  
APPRENDIMENTO  
INTERGENERAZIONALE**

I programmi dove i junior trasferiscono la loro conoscenza ai senior.

**OBBIETTIVI DI  
APPRENDIMENTO****PER LE GENERAZIONI PIÙ GIOVANI**

I giovani partecipanti in qualità di apprendenti dovrebbero, entro la fine del workshop, riuscire a:

- Empatizzare
- Lavorare con diverse generazioni
- Essere parte integrante del gruppo
- Essere flessibili e creare soluzioni istantanee.

I giovani partecipanti in qualità di mentori, entro la fine del workshop, dovrebbero riuscire a:

- Comprendere i bisogni degli anziani
- Apportare cambiamenti istantanei al programma
- Notare le mancanze e i punti di forza degli apprendenti
- Valutare ed aggiornare il programma in base alle necessità

**PER LE GENERAZIONI PIÙ ANZIANE**

I partecipanti senior in qualità di apprendenti, entro la fine del workshop, dovrebbero riuscire a:

- Sviluppare un senso di sicurezza in sé stessi
- Sentirsi parte integrante del gruppo
- Non avere dubbi o paure
- Credere di poter raggiungere nuovi traguardi/talenti

I partecipanti senior in qualità di mentori, entro la fine del workshop, dovrebbero riuscire a:

- Sentirsi utili
- Comprendere di poter passare la propria esperienza agli altri
- Capire che è possibile superare gli ostacoli presenti nel mondo dell'insegnamento e dell'apprendimento

## ARGOMENTI TRATTATI NEL WORKSHOP

1. Interazione intergenerazionale
2. Imparare divertendosi
3. Una migliore comprensione dei punti di forza, delle debolezze e delle paure delle altre generazioni
4. Abilità linguistiche (suoni animali, pronomi, aggettivi per descrivere l'aspetto fisico)

## ATTIVITÀ

**1. Energizer:** Per creare i gruppi formati da 5 adulti e 5 giovani, un educatore dovrebbe preparare dei fogli di carta con alcuni nomi di animali scritti sopra (cane, gatto, cavallo, pappagallo, ecc.) e metterli in una sacca. Devono esserci due fogli per ciascun animale. Ogni partecipante dovrebbe poi tirare fuori dalla sacca un pezzo di carta. Senza però mostrarlo agli altri partecipanti. Tutti i partecipanti dovrebbero coprirsi gli occhi con una sciarpa. I partecipanti, mentre hanno gli occhi coperti e si trovano nei corridoi o in un altro luogo aperto, devono imitare il suono dell'animale scritto sul biglietto che hanno preso. Così ognuno troverà il proprio compagno animale e si creeranno le coppie.

### 2. Perché partecipare al workshop:

- Per migliorare la comunicazione e la cooperazione tra diverse generazioni
- Aumentare il livello linguistico negli adulti
- Per rendere gli adulti in grado di definire l'aspetto fisico al livello basico
- Per permettere a tutti di sentirsi più sicuri di sé

### 3. Presentazione teorica

- I partecipanti senior, insieme a quelli junior, passano alla loro pratica di lavoro in coppia in un angolino distaccato.
- Ogni coppia riceve un [foglio per l'attività](#).

#### Sul foglio:

- Scrivere in inglese un numero adeguato di aggettivi tra i più comuni che possono essere usati per la descrizione fisica, Scriverne anche la traduzione nella propria lingua madre.
- Presentare sul foglio anche esempi di come iniziare una frase con i pronomi di terza persona singolare.  
S/he is... (young / tall/ short)

**ATTIVITÀ**

- I partecipanti giovani insegneranno ai propri partner a costruire queste frasi.
- Ogni partecipante dovrebbe anche disegnare il proprio partner sul retro del proprio foglio.
- Poi, deve quindi descriverlo usando gli aggettivi appena appresi.
- Dopo aver praticato le descrizioni in coppia, ogni apprendente deve descrivere il proprio disegno a tutto il gruppo.
- Gli altri 4 gruppi devono quindi dare un voto da 1 a 5 al narratore. (5 gruppi sono l'ideale)

**4. Esercizio di gruppo**

L'attività si svolge come descritto precedentemente. I giovani si comportano da insegnanti, mentre i senior sono gli studenti.

**5. Valutazione**

Competizione e valutazione (Si può scegliere anche un premio)

**METODI**

- Spiegazione
- Grammatica - Traduzione
- Dimostrazione
- Lavoro in coppia

**STRUMENTI**

- Pezzi di carta con animali disegnati sopra (come energizer)
- Bandana o sciarpa (energizer)
- [Worksheet](#)
- Pastelli / matite colorate
- Scala di valutazione

**FEEDBACK FINALE**

- Descrivi la tua pre-attività/post-attività con una emoji
- Cosa ti è piaciuto di più? (L'energizer o l'attività)
- Dai un voto a te stesso e al tuo partner (da 1 a 5)
- Come si possono migliorare le attività e l'energizer?

**DURATA DELLA SESSIONE**

45 minuti

**NUMERO DI PARTECIPANTI**

10

**NOTE SUL WORKSHOP****Profilo della classe**

Il gruppo conosce già l'argomento della lezione?  
**I junior partono da un livello di inglese più alto**

Altre informazioni: *Il fatto che ci siano adulti che vogliono imparare una lingua straniera, indica il buon risultato ottenuto dalle attività.*

**PREPARAZIONI PRE-UNITÀ  
SUGGERITE**

Chiedi agli studenti junior di: **rivedere la terza persona singolare e gli aggettivi per la descrizione fisica.**

**ALTRE INFORMAZIONI**

Il processo di implementazione e le competenze linguistiche trattate devono essere adattate al livello dei partecipanti adulti. Gli adulti con lo stesso livello linguistico possono lavorare insieme.

Se hai dei gruppi di livello principiante già composti, puoi assegnare loro l'uso degli aggettivi come compito a casa prima di scegliere un partner. Le descrizioni dei partner possono essere equiparate alle loro reali descrizioni.

**COMMENTI DALL'AUTORE  
DEL WORKSHOP****Perché lo facciamo?**

David Kolb afferma che lo stile di apprendimento è in continuo sviluppo in base a:

1. Esperienze concrete: essere coinvolti in **una nuova esperienza**
2. Osservazione riflessiva: **osservare gli altri** o sviluppare l'osservazione sulle proprie esperienze
3. Concettualizzazione astratta: creare teorie che spieghino l'osservazione
4. **Sperimentazione attiva**: usare teorie per risolvere problemi e prendere decisioni

Sicuramente, vi sono diversi modi in cui i partecipanti di diverse età si possono influenzare a vicenda. Come afferma Kolb, possiamo migliorare tale interazione con nuovi metodi, quali la "nuova esperienza" o l'"osservare gli altri". Ma la cosa fondamentale è la partecipazione attiva degli individui. Se si desidera davvero imparare, è assolutamente necessario essere partecipanti attivi nella pratica.

## PERCHÉ È UTILE?

### TIPOLOGIE DI APPRENDENTI

- ESPERIENZA CONCRETA
- OSSERVAZIONE RIFLESSIVA
- CONCETTUALIZZAZIONE ASTRATTA
- SPERIMENTAZIONE ATTIVA

Un approccio attivo all'apprendimento che si basa fortemente sulla sperimentazione. Tali apprendenti apprendono meglio quando si impegnano in progetti, compiti, discussioni di gruppo. Non amano le lezioni frontali, e tendono ad essere estroversi.

Simulazioni, casi di studio e compiti a casa sono le cose che preferiscono.

Molti adulti desiderano imparare mentre socializzano e si divertono. Se si implementa un processo di insegnamento a scopi solo didattici, non è detto che studenti di questo tipo continuino a frequentare. Nel processo di apprendimento a lungo termine, imparare fa parte del quotidiano e non può prendersi in considerazione come elemento a sé stante.





## 3.2

# RACCONTA LA TUA STORIA TRAMITE LE IMMAGINI (REPUBBLICA CECA)





**TITOLO DEL WORKSHOP:****Racconta la tua storia tramite le immagini****ORGANIZZAZIONE  
LEADER:**Prave ted! o.p.s.  
Praga, Repubblica Ceca**FINALITÀ DI  
APPRENDIMENTO  
INTERGENERAZIONALE**

I programmi dove gruppi eterogenei di junior e senior lavorano insieme per migliorare la vita nelle comunità.

**OBBIETTIVI DI  
APPRENDIMENTO****PER LE GENERAZIONI PIÙ GIOVANI**

I giovani partecipanti in qualità di apprendenti, entro la fine del workshop, dovrebbero riuscire a:

- Conoscersi meglio
- Migliorare le doti creative e l'immaginazione
- Saper guardare di più al mondo attraverso gli occhi "degli altri"

**PER LE GENERAZIONI PIÙ ANZIANE**

I partecipanti senior in qualità di apprendenti, entro la fine del workshop, dovrebbero riuscire a:

- Conoscersi meglio
- Migliorare le doti creative e l'immaginazione
- Saper guardare di più al mondo attraverso gli occhi "degli altri"

**ARGOMENTI TRATTATI NEL  
WORKSHOP**

- Creatività & Immaginazione
- Percezione degli altri
- Ascolto
- Abilità di condividere i sentimenti
- Abilità di condividere le informazioni su sé stessi

## ATTIVITÀ

Le foto vengono disposte su un grande tavolo, rivolte verso su affinché i partecipanti possano vederle.

1. Lascia che le guardino per un po'.
2. Chiedi loro di prenderne una o due
3. Chiedi loro di mostrare agli altri la foto e raccontare:
  - Perché hai scelto proprio questa?
  - Cosa racconta di te?
  - Come descriveresti questa foto, cosa vedi?
  - C'è qualche altro motivo per cui hai scelto questa foto? (Eg. Qualcosa che ti ricorda)
4. Esercizio di gruppo
5. Dibattito
6. Valutazione

## METODI

- Conversazione in cerchio
- Abilità di entrare in sintonia con gli altri

Parzialmente anche:

- Psicoterapia ed igiene mentale
- Formazione

## STRUMENTI

Set di 100 foto diverse (set speciale di carte 15x15cm con diversi argomenti, eg. natura, città, animali, persone, arte)



**FEEDBACK FINALE**

- Come ti sei sentito/a durante il workshop?
- Cosa hai imparato su te stesso/a?
- Cosa hai imparato sugli altri?

**DURATA DELLA SESSIONE**

30 - 60 minuti

**NUMERO DI PARTECIPANTI**

Massimo 20

**NOTE SUL WORKSHOP**Profilo della classe

- Junior (max 10 partecipanti)
- Senior (max 10 partecipanti)

Queste carte speciali permettono di fare diverse attività, per esempio:

- Scegli 3 carte a caso e scrivi una breve storia basandoti su di esse
- Seleziona una carta che pensi definisca (per esempio) la persona seduta accanto a te
- Scegli la carta che meglio definisce dove vorresti essere l'anno prossimo

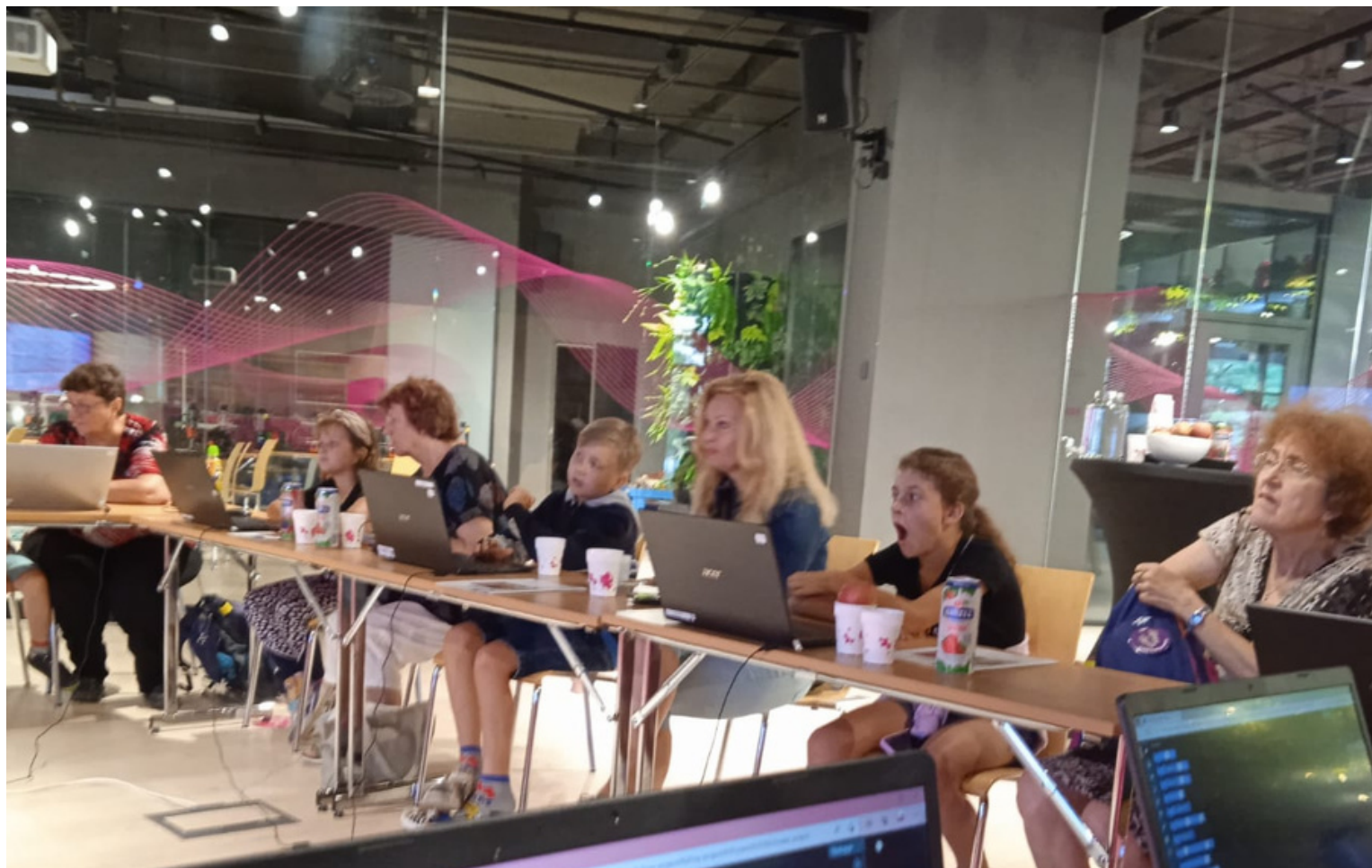
**PREPARAZIONI PRE-UNITÀ SUGGERITE**

Chiedi agli apprendenti di:

- Aprire la propria mente

Chiedi agli educatori di:

- Lasciar parlare liberamente



# 3.3

## **ACTIONBOUND: CREAZIONE DI UNA ESCAPE ROOM VIRTUALE (LITUANIA)**

**TITOLO DEL WORKSHOP****Creazione di una Escape Room virtuale per l'apprendimento intergenerazionale****ORGANIZZAZIONE LEADER**

Utenos trečiojo amžiaus universitetas / Università della Terza Età di Utena  
Utena, Lituania

**FINALITÀ DI APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE**

I programmi dove gruppi eterogenei di junior e senior lavorano insieme per migliorare la vita nelle comunità.

**OBBIETTIVI DI APPRENDIMENTO****PER LE GENERAZIONI PIÙ GIOVANI**

Entro la fine del workshop, i junior in qualità di apprendenti acquisiranno maggiore conoscenza relativa agli argomenti (storia, geografia, tradizioni locali)

Entro la fine del workshop, i junior in qualità di mentori dovrebbero essere in grado di insegnare e consultare gli anziani su come usare i dispositivi smart e le app sul telefono.

**PER LE GENERAZIONI PIÙ ANZIANE**

Entro la fine del workshop, i senior in qualità di apprendenti dovrebbero aver esteso le loro conoscenze e abilità sull'uso di dispositivi smart (essere in grado di scaricare e installare app sul telefono, scannerizzare QR code, ecc.)

Entro la fine del workshop, i senior in qualità di mentori dovrebbero essere in grado di condividere la propria conoscenza di storia locale, geografia e tradizioni con i giovani.

**ARGOMENTI TRATTATI NEL WORKSHOP**

- L'idea di Escape Room virtuale formativa e la sua applicazione.
- Creazione di uno scenario con contenuto per una Escape Room virtuale.
- Uso e gestione del [programma Actionbound](#).



## ATTIVITÀ

L'educatore/mentore dell'attività deve formare delle coppie o gruppi intergenerazionali, allo scopo di creare un'atmosfera di cooperazione tra giovani e anziani.

1. Scarica la app di ACTIONBOUND sul tuo smartphone.
2. Connettiti al sito della Escape Room virtuale tramite il link <https://kitokieatradimai.it/>
2. Scegli uno dei 6 giochi educativi
3. Scannerizza il QR code del gioco
4. Registrati come te stesso/a o come team
6. Completa il compito e trova il codice per aprire la porta virtuale.
7. Accumula punti e vinci

## METODI

Gioco online interattivo <https://en.actionbound.com/>

L'educatore può usare il gioco/escape room virtuale che è già stato precedentemente creato da altri sulla piattaforma, o ne può creare uno nuovo seguendo le istruzioni dell'applicazione.

## STRUMENTI

- Computer (1 per team o 2-3 per partecipante)
- 3 smartphone o tablet (1 per team o 2-3 per partecipante)
- Applicazione per telefono "Actionbound"
- Lettore di QR code
- Registrazione su "Actionbound" (gratis per uso personale)
- Fogli e penne

## FEEDBACK FINALE

- Ti è piaciuta questa attività? Come ti senti?
- Cosa ti è piaciuto di più?
- Pensi di aver acquisito maggiore conoscenza relativamente all'argomento di questo gioco educativo?
- Pensi di aver appreso qualcosa in più sulla tecnologia?
- Quali conoscenze o abilità in più hai acquisito?
- Vorresti partecipare ad altre attività simili in futuro?

**DURATA DELLA SESSIONE**

20 minuti

**NUMERO DI PARTECIPANTI**

Massimo 20

**NOTE SUL  
WORKSHOP**Profilo della classe

Il gruppo conosce già l'argomento della lezione?

- concetti basilari sull'uso di smartphone e computer
- nessun'altra conoscenza precedente necessaria

Età:

- generazione junior - dai 14 anni;
- generazione senior - nessun limite di età.

**PREPARAZIONI PRE-  
UNITÀ SUGGERITE**

Chiedi agli apprendenti di:

- Scaricare e installare l'app "Actionbound" sul proprio smartphone
- Scaricare e installare l'app Lettore di QR code sul proprio smartphone
- Registrati sulla piattaforma "Actionbound" (<https://en.actionbound.com/choose>) per uso personale

Chiedi agli educatori di:

- Scaricare e installare l'app "Actionbound"
- Scaricare e installare l'app Lettore di QR code
- Registrarsi sulla piattaforma "Actionbound" (<https://en.actionbound.com/choose>) per uso personale
- Fornisci agli apprendenti materiale extra: fogli, penne, libri e altre risorse di informazione relative al tema della Escape Room virtuale (geografia/storia/arte/tradizione, ecc. - in base all'idea fondante)



## 3.4

# CONNETTERSI CON LA NATURA E CON GLI ALTRI (ITALIA)

**TITOLO DEL WORKSHOP:****Connettersi con la natura e con gli altri****ORGANIZZAZIONE  
LEADER:**EduVita  
Lecce, Italia**FINALITÀ DI  
APPRENDIMENTO  
INTERGENERAZIONALE**

I programmi dove gruppi eterogenei di junior e senior lavorano insieme per migliorare la vita nelle comunità.

**OBBIETTIVI DI  
APPRENDIMENTO****PER LE GENERAZIONI PIÙ GIOVANI**

I giovani partecipanti in qualità di apprendenti, entro la fine del workshop, dovrebbero riuscire a:

- Migliorare le proprie abilità di ascolto
- Tracciare le origini della propria motivazione personale
- Sviluppare il senso di empatia

I giovani partecipanti in qualità di mentori, entro la fine del workshop, dovrebbero riuscire a:

- Comprendere meglio i bisogni degli studenti senior nell'ambiente di studio
- Usare la natura come ambiente di studio

**PER LE GENERAZIONI PIÙ ANZIANE**

I partecipanti senior in qualità di apprendenti, entro la fine del workshop, dovrebbero riuscire a:

- Valutare la loro esperienza di vita
- Sviluppare la loro creatività
- Costruire fiducia

I partecipanti senior in qualità di mentori, entro la fine del workshop, dovrebbero riuscire a:

- Comprendere meglio i bisogni degli studenti junior nell'ambiente di studio
- Usare la natura come ambiente di studio

**ARGOMENTI TRATTATI NEL  
WORKSHOP**

- Connettersi con la natura e con gli altri
- Empatia
- Conoscersi meglio
- Storytelling

**ATTIVITÀ****1. Icebreaking e creazione dei gruppi**

Istruzioni per il gruppo: Crea una fila in base all'età/anno di nascita - ma fallo in silenzio, senza che si parli gli uni con gli altri. È permesso usare le mani o il linguaggio del corpo per capire dove posizionarsi nella fila. Tutte le età vanno bene e sono importanti.

Poi i partecipanti creano una nuova fila in base al colore degli occhi: dai più chiari ai più scuri. Si guardano negli occhi tra loro ma non si parlano.

Forma un gruppo da 4 con le persone più vicine per l'attività successiva.

**2. Conoscersi meglio “Il fiume della vita”**

L'organizzatore prepara una stazione con fogli, colori, pastelli, nastro adesivo ecc., e consiglia ai partecipanti di disegnare il fiume che rappresenta la loro vita in quel momento. I partecipanti vengono incoraggiati a riflettere sugli eventi che li hanno condotti al momento presente e al progetto, quindi a riflettere sulla loro esperienza di vita. L'attività può rappresentare un'occasione per conoscersi meglio e per creare un team. I partecipanti possono quindi condividere i propri disegni in piccoli gruppi o in coppia.

Il gruppo da 4 viene poi diviso in coppie per l'attività successiva.

**3.****Attività di gruppo “Esplorare i Sensi”**

Sarebbe meglio organizzare questa attività nella natura. Se non è possibile, gli oggetti naturali (piante, pini, legno, prodotti con un odore piacevole: caffè, vaniglia, ecc.) possono essere disposti nell'aula in cui si terrà l'attività. I partner junior scelgono il proprio partner senior. Uno diventa il leader e l'altro viene bendato, o tiene gli occhi sempre chiusi.

Le attività 3 e 4 sono ispirate dal progetto Erasmus plus KA2 [“Mind your Mind: Synergies between mindfulness and nature-based methods”](#)



## ATTIVITÀ

L'organizzatore dovrebbe ricordare ai partecipanti che guidare una persona non vedente è un'azione delicata che deve essere fatta con rispetto.

Prestando attenzione, ognuno guida il proprio partner nella natura (o nell'aula/luogo), sceglie un elemento della natura (foglia, fiore, pianta, ecc.), e lascia che l'altra persona lo annusi tenendo sempre gli occhi chiusi.

Potrebbe essere utile stropicciarlo con le mani proprio sotto il naso. Il partner bendato non può toccarlo, ma solo annusarlo.

Poi, si guidano i partner di nuovo nel cerchio. Una volta tornati al punto di partenza, è ora di togliere la benda e cercare l'elemento naturale che avevano annusato, quindi trovarlo. Possono usare la memoria del corpo di quando hanno camminato, il terreno o i suoni, oppure gli odori, per cercare l'elemento che il proprio partner gli aveva fatto annusare. Ora, falli tornare in cerchio e inverti i ruoli.

#### 4. Valutazione

Istruzioni per l'insegnante/istruttore: disponi le foto artistiche/cartoline sul tavolo o sul pavimento.

Istruzioni per il gruppo: scegli una carta/foto che descriva i tuoi sentimenti in questo momento, dopo l'attività di gruppo.

In cerchio: uno ad uno, mostrano la foto al gruppo e condividono brevemente i loro pensieri.

Le attività 3 e 4 sono ispirate dal progetto Erasmus plus KA2 [“Mind your Mind: Synergies between mindfulness and nature-based methods”](#)

## METODI

- Conversazione in cerchio/in coppia
- Creazione di un poster (sono necessari strumenti)
- Camminata guidata

## STRUMENTI

Per l'attività n.2:

- Fogli di carta, pastelli, colori, nastro adesivo

Per l'attività n.3:

- Sarebbe meglio organizzare questa attività nella natura. Se non è possibile, gli oggetti naturali (piante, pini, legno, prodotti con un odore piacevole: caffè, vaniglia, ecc.) possono essere disposti nell'aula in cui si terrà l'attività.
- Bende/sciarpe

Per l'attività n.4:

- Foto artistiche/foto/cartoline

**FEEDBACK FINALE**

- Come ti sei sentito/a mettendoti in fila in base alla tua età? E in base al colore degli occhi?
- Quali storie sono state raccontate sui fiumi? Cos'hai scoperto riguardo gli eventi che ti hanno portato qui oggi?
- Come ti sei sentito/a guidando il tuo partner? E mentre venivi guidato/a?

**DURATA DELLA SESSIONE**

45 min

**NUMERO DI PARTECIPANTI**

12

**NOTE SUL WORKSHOP**Profilo della classe

Età:

Generazione più giovane: dai 16 anni in su

Generazione più anziana: dai 55 anni in su

**PREPARAZIONI PRE-UNITÀ SUGGERITE**

Nessuna preparazione speciale necessaria. Chiedi ai partecipanti di indossare scarpe comode per poter camminare bendati.





### 3.5

## QUIZ CON DOMANDE ASSOCIATIVE (SLOVENIA)



**TITOLO DEL WORKSHOP:****Quiz con domande associative****ORGANIZZAZIONE  
LEADER:**Ljudska univerza Jesenice / Centro di Formazione per  
Adulti Jesenice**FINALITÀ DI  
APPRENDIMENTO  
INTERGENERAZIONALE**I programmi dove gruppi eterogenei di junior e senior  
lavorano insieme per migliorare la vita nelle comunità.**OBBIETTIVI DI  
APPRENDIMENTO****PER LE GENERAZIONI PIÙ GIOVANI**

I giovani usano sempre il pensiero associativo e si trovano a proprio agio ad usarlo. Riescono a trovare soluzioni innovative ai problemi. Quando si avvicinano all'adolescenza, il pensiero associativo si perde soprattutto a causa del "modo di pensare formale che ci si aspetta". Questo metodo permette loro di pensare in modo diverso ed essere più aperti mentalmente.

**PER LE GENERAZIONI PIÙ ANZIANE**

Entro la fine del workshop, i partecipanti senior in qualità di mentori avranno espanso la loro conoscenza sul tema dei quiz. La preparazione ai quiz prevede anche l'"indagare" su un certo argomento. Le domande dovrebbero essere di tipo associativo, e non "semplici" e mere domande. In questo modo, un mentore senior stimola anche la sua attività cerebrale.

**ARGOMENTI TRATTATI NEL  
WORKSHOP**

- 1) conoscenza geografica e generale
- 2) domande di logica ed enigmi
- 3) apprendimento della lingua



## ATTIVITÀ

L'attività ha lo scopo di stimolare l'attività cerebrale neurologica dei partecipanti.

Normalmente, preferiremmo fare domande a risposta chiusa. Le domande associative sono più complicate poiché le risposte non sono sempre ovvie ed obbligano i partecipanti all'attività a connettere tra loro diverse conoscenze e tematiche che, solitamente, non sono connesse. Le domande di tipo associativo permettono ai partecipanti di pensare su larga scala.

### Esempio 1:

(Domanda chiusa) La gallina depone le uova? La tartaruga depone le uova?

(Domanda di tipo associativo) Cosa hanno in comune galline e tartarughe?

(La risposta è: si riproducono deponendo le uova)

### Esempio 2:

(Domanda chiusa) Dove vivono gli orsi polari? Dove vivono i pinguini?

(Domanda associativa) Gli orsi polari si nutrono di pinguini?

(Risposta: No, perché non vivono nello stesso ambiente geografico. Gli orsi polari vivono nell'Artico, al Polo Nord, mentre i pinguini nell'Antartico, al Polo Sud)

### Esempio 3:

Mostriamo ai partecipanti 2 foto: una foto di un primate orango ed una foto di un barattolo di Nutella. Cosa hanno in comune?

(Risposta: Olio di palma. L'olio di palma è molto diffuso nell'Asia Sud-Orientale e le persone distruggono le giungle, cioè l'habitat naturale degli oranghi. La deforestazione rappresenta la principale minaccia alla sopravvivenza degli orango, ed una grossa percentuale di deforestazione è causata dalla trasformazione delle terre in coltivazioni di olio di palma)

## METODI

- Quiz con foto

**STRUMENTI**

- Computer
- PowerPoint - foto scelte
- Pennarello e lavagna

**FEEDBACK FINALE**

- Quanto erano difficili le domande?
- Quanto era difficile l'argomento?
- Cosa cambieresti?

**DURATA DELLA SESSIONE**

20 minuti

**NUMERO DI PARTECIPANTI**

Massimo 20

**NOTE SUL WORKSHOP**Profilo della classe

Il gruppo conosce già l'argomento della lezione?

La classe dovrebbe avere una conoscenza generale di base.

Se sei un/a insegnante di lingue, puoi usare il quiz per rompere il ghiaccio e per praticare il vocabolario, ecc.

Età:

Generazione junior. **4-30 anni**

Generazione senior **55 e oltre**

Altre informazioni: cerca di essere innovativo quando prepari i quiz.

**PREPARAZIONI PRE-UNITÀ SUGGERITE**

Chiedi agli apprendenti di:

- Nessuna preparazione necessaria

Chiedi agli educatori di:

- Essere innovativi nella preparazione del quiz: fai ricerche approfondite sugli argomenti. Cerca di trovare possibili indizi dove meno te lo aspetti. (Esempio: mostra le foto del barattolo di Nutella e dell'orango - c'è una spiegazione su come essi siano connessi, ma incoraggia i partecipanti a pensare con la propria testa.)



# 3.6 UN AMICO IN DIFFICOLTÀ È SEMPRE UN AMICO (TURCHIA)

**TITOLO DEL WORKSHOP:****Un amico in difficoltà è sempre un amico****ORGANIZZAZIONE  
LEADER:**NAZHAYAT (NAZILLI LIFELONG LEARNING ASSOCIATION)  
Nazilli, Turkey**OBBIETTIVI DI  
APPRENDIMENTO****PER LE GENERAZIONI PIÙ GIOVANI**

I giovani partecipanti in qualità di apprendenti dovrebbero, entro la fine del Attività, riuscire a:

- Acquisire valori positivi in quanto coinvolti nella vita sociale
- Sentirsi utili
- Prendersi responsabilità

I giovani partecipanti in qualità di mentori, entro la fine del workshop, dovrebbero riuscire a:

- Comprendere i bisogni degli anziani
- Apportare cambiamenti istantanei al programma
- Notare le mancanze e i punti di forza degli apprendenti
- Valutare ed aggiornare il programma in base alle necessità

**PER LE GENERAZIONI PIÙ ANZIANE**

I partecipanti senior in qualità di apprendenti, entro la fine del workshop, dovrebbero riuscire a:

- Imparare a trarre vantaggio dai canali di comunicazione
- Imparare a navigare online in maniera sicura
- Imparare ad aprire un account email, restare aggiornati, inviare immagini, ecc.

I partecipanti senior in qualità di mentori, entro la fine del workshop, dovrebbero riuscire a:

- Sentirsi utili
- Comprendere di dover passare la propria esperienza agli altri
- Capire che ogni cosiddetto “ostacolo” rappresenta un’opportunità per insegnare (e imparare)



## ARGOMENTI TRATTATI NEL WORKSHOP

- Interazione intergenerazionale
- Imparare divertendosi
- Una migliore comprensione dei punti di forza, delle debolezze e delle paure delle altre generazioni
- Abilità ICT (Tecnologie dell'informazione e comunicazione), uso di applicazioni per comunicare, copiare, incollare, inviare e ricevere foto e informazioni
- Tenersi in contatto coi parenti
- Accesso a qualsiasi informazione

## ATTIVITÀ

- 1. Energizer:** I partecipanti adulti sono presentati con esempi su come comunicare tramite di app di messaggistica social. Gli viene chiesto di raccontare dei loro ricordi sui primi metodi di comunicazione. Lettere, telefoni fissi, cartoline, ecc.
- 2. Perché partecipare alle attività:**
  - Per migliorare la comunicazione e la cooperazione tra diverse generazioni
  - Per sviluppare le abilità ICT negli anziani
  - Far sì che le due generazioni cooperino e funzionino in armonia
  - Per permettere a tutti di sentirsi più sicuri di sé
  - Per far sì che gli anziani rimangano aggiornati sugli sviluppi tecnologici
  - Aiutare gli anziani a tenersi in contatti con le famiglie, aiutando a creare una società/famiglia più unita e migliore
- 3. Presentazione teorica**
  - Viene preparata una lista delle applicazioni da usare per prime nelle attività di lavoro in coppia, e presentata, e le due applicazioni più usate vengono scelte.
  - Dopo aver installato le applicazioni sullo smartphone, i partner giovani spiegano come inviare messaggi testuali e visivi, e lasciano che gli altri lo facciano.

- 1. I partecipanti giovani insegnano e aiutano i propri partner a scaricare l'applicazione*
- 2. Come accendere la webcam*
- 3. Come fare foto e mandarle tramite l'applicazione*
- 4. Dopo un po' di pratica, vengono formate le coppie. (Viene chiesto loro di inviare foto del proprio gruppo agli altri tramite un messaggio di testo)*

**ATTIVITÀ****4. Esercizio di gruppo**

L'attività si svolge come descritto precedentemente. I giovani si comportano da insegnanti, mentre i senior sono gli studenti. I compiti assegnati a ogni coppia devono essere portati a termine con successo. (Senza limite di tempo)

**5. Valutazione**

Competizione e valutazione

Quando gli anziani riescono a completare le task di nuovo da soli, la valutazione può terminare.  
(Si può decidere di dare un premio o no)

**METODI**

- Spiegazione
- Grammatica - Traduzione
- Dimostrazione
- Lavoro in coppia

**STRUMENTI**

- Video preparati del passato e del presente (come energizer)
- Istruzioni/info pack su come scaricare e installare le applicazioni da ricordare successivamente
- Scala di valutazione

**FEEDBACK FINALE**

- Descrivi la tua pre-attività/post-attività con una emoji
- Cosa ti è piaciuto di più? (L'energizer o l'attività)
- Dai un voto a te stesso e al tuo partner (da 1 a 5)
- Come si possono migliorare le attività e l'energizer?

**DURATA DELLA SESSIONE**

45 minuti

**NUMERO DI PARTECIPANTI**

Massimo 20

## NOTE SUL WORKSHOP

### Profilo della classe

Il gruppo conosce già l'argomento della lezione?  
Non necessario per i senior, ma consigliabile per i junior

Altre informazioni: Il fatto che ci siano adulti che vogliono imparare gli strumenti ICT, indica il buon risultato ottenuto dalle attività.

## PREPARAZIONI PRE-UNITÀ SUGGERITE

Senior: Gli si può chiedere di tenersi pronti per parlare dei mezzi di comunicazione dei loro tempi  
junior: È bene che siano preparati su come copiare/incollare/scaricare ecc.

## ALTRE INFORMAZIONI

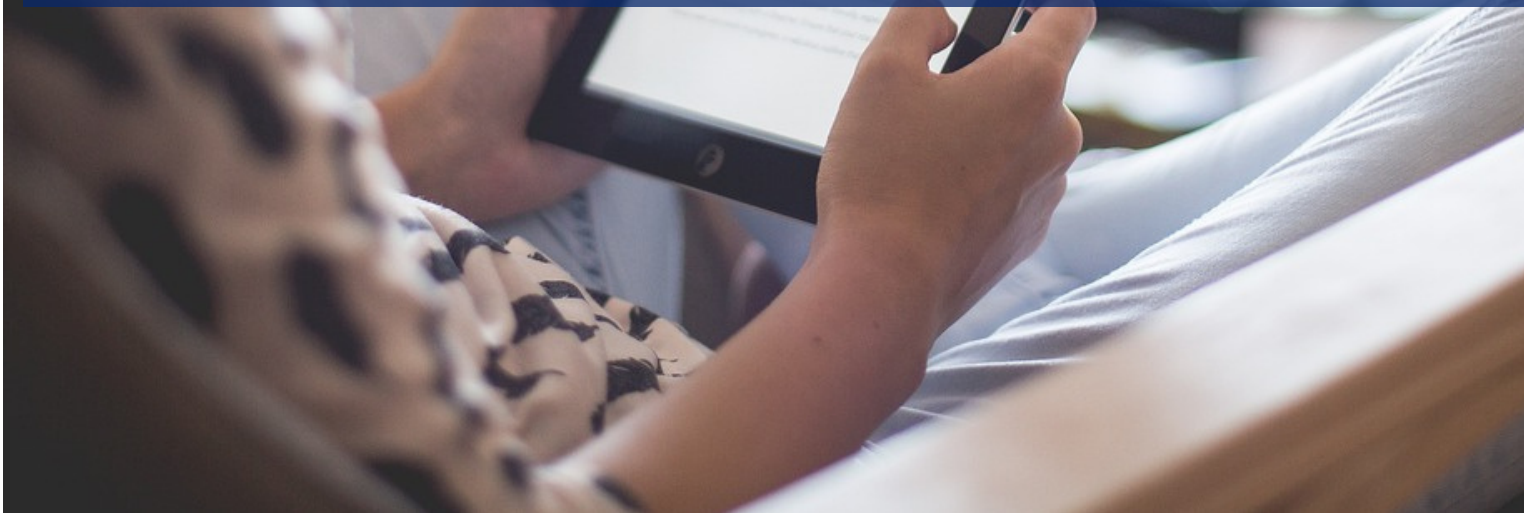
Tutti i partecipanti dovrebbero sapere di aver abilità e mancanze. Nessuno deve pensare di essere al di sotto o al di sopra dei partner. Ogni gruppo deve pensare di poter insegnare ai propri partner. (Soltanto che oggi è il turno dei giovani)

La valutazione non deve essere fatta come se fosse una gara. Se tutti i compiti vengono portati a termine, allora sarà un successo. Nessuno deve pensare di essere stato più lento ad apprendere.



# 3.7

## **MIGLIORARE LE ABILITÀ DEI SENIOR NELL'USO DEL TABLET ATTRAVERSO LA CREAZIONE DI VIGNETTE (LITUANIA)**





**TITOLO DEL WORKSHOP:****Migliorare le abilità dei senior nel lavorare col tablet creando vignette****ORGANIZZAZIONE  
LEADER:**Utenos trečiojo amžiaus universitetas / Università della Terza Età di Utena  
Utena, Lituania**FINALITÀ DI  
APPRENDIMENTO  
INTERGENERAZIONALE**

I programmi dove gruppi eterogenei di junior e senior lavorano insieme per migliorare la vita nelle comunità.

**OBBIETTIVI DI  
APPRENDIMENTO****PER LE GENERAZIONI PIÙ GIOVANI**

Questa attività aiuta i giovani a sviluppare la creatività, li incoraggia a comunicare coi più grandi e ad essere tolleranti mentre si lavora alla creazione di vignette tutti insieme.

I giovani imparano qualcosa su storia, tradizione, arte, ecc. dai partecipanti più anziani mentre scrivono storie comiche insieme.

Entro la fine del workshop, i junior in qualità di apprendenti acquisiranno maggiore conoscenza relativa agli argomenti (storia, geografia, tradizioni locali)

Entro la fine del workshop, i junior in qualità di mentori dovrebbero essere in grado di insegnare e consultare gli anziani su come usare i dispositivi smart e le app sul telefono.

**PER LE GENERAZIONI PIÙ ANZIANE**

La collaborazione tra generazioni giovani e anziane, imparare giocando, aiuta i senior ad acquisire le abilità di base nell'uso di tablet, computer, e dà l'opportunità di esprimere sé stessi.

Entro la fine del workshop, i senior in qualità di apprendenti dovrebbero aver esteso le loro conoscenze e abilità sull'uso di dispositivi smart (essere in grado di scaricare e installare app sul telefono, modificare foto, scrivere testi ecc.)

Entro la fine del workshop, i senior in qualità di mentori dovrebbero essere in grado di condividere la propria conoscenza di storia locale, geografia e tradizioni con i giovani.

## ARGOMENTI TRATTATI NEL WORKSHOP

- Sviluppo dell'idea comica e della storia.
- Preparazione del contenuto comico.
- Creazione delle vignette usando l'app Comic Strip.

## ATTIVITÀ

L'educatore/mentore dell'attività deve formare delle coppie o gruppi intergenerazionali, allo scopo di creare un'atmosfera di cooperazione tra giovani e anziani.

La creazione di una storia animata si divide in due parti:

1. Partecipanti giovani e anziani creano personaggi e storie attraverso disegni, foto, costruzioni, elementi naturali, la scrittura di storie creative, ecc.
2. Installano "[Creatore di Pagine Comiche](#)" o "[Comic Strip](#)" sui loro tablet e trasferiscono le storie su uno spazio virtuale creando una storia - vignetta animata.

## METODI

- Workshop con strumenti interattivi
- Attività digitali

## STRUMENTI

### Materiali:

Tablet, telefoni, computer, stampante, scanner, materiali di diversa fattura (penne colorate, carta, colla, plastilina, costruzioni, ecc.)

### Risorse:

Libri e riviste per trovare nuove idee.

Applicazione per telefono "[Creatore di Pagine Comiche](#)" o "[Comic Strip](#)"

### Ambiente:

Aula o stanza per training.

**FEEDBACK FINALE**

- Ti è piaciuta questa attività? Come ti senti?
- Cosa ti è piaciuto di più?
- Pensi di aver appreso qualcosa in più sulla tecnologia?
- Pensi di aver acquisito maggiore conoscenza relativa ai dispositivi smart?
- Quali conoscenze o abilità in più hai acquisito?
- Vorresti partecipare ad altre attività simili in futuro?

**DURATA DELLA SESSIONE**

90 minuti

**NUMERO DI PARTECIPANTI**

Massimo 10

**NOTE SUL WORKSHOP**Profilo della classe

Il gruppo conosce già l'argomento della lezione?

Nessun'altra conoscenza precedente necessaria.

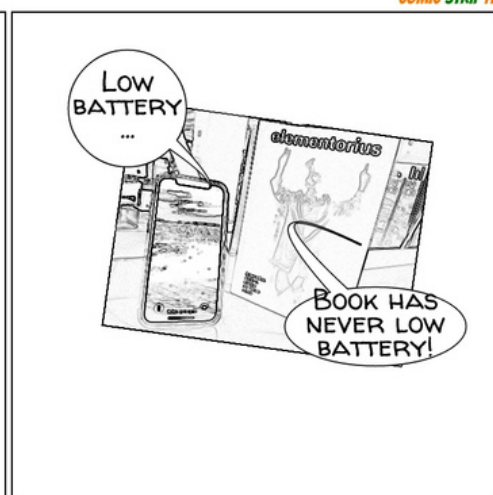
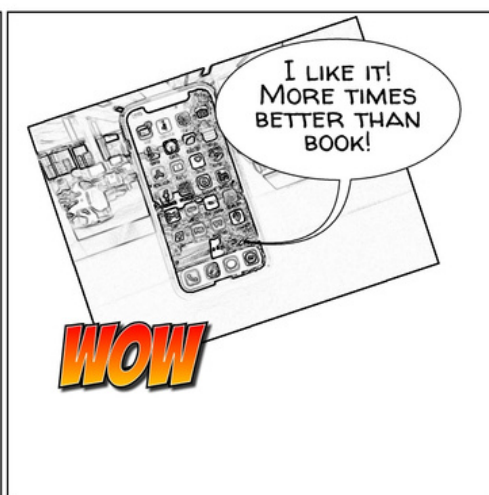
Genere: Misto

Età: generazione junior - dai 14 anni; generazione senior - nessun limite di età.

**PREPARAZIONI PRE-UNITÀ SUGGERITE**

Gli apprendenti devono scaricare e installare l'applicazione "[Creatore di Pagine Comiche](#)" o "[Comic Strip](#)" sui propri smartphone.

I mentori devono fornire agli apprendenti materiale extra: carta, penne, libri e altro.



# 3.8

## BOOK SWAP (SCAMBIO DI LIBRI) INTERGENERAZIONALE (ITALIA)



**TITOLO DEL WORKSHOP:****Book Swap (scambio di libri) Intergenerazionale****ORGANIZZAZIONE  
LEADER:**EduVita  
Lecce, Italia**FINALITÀ DI  
APPRENDIMENTO  
INTERGENERAZIONALE**

I programmi dove gruppi eterogenei di junior e senior lavorano insieme per migliorare la vita nelle comunità.

**OBBIETTIVI DI  
APPRENDIMENTO****PER LE GENERAZIONI PIÙ GIOVANI**

I giovani partecipanti in qualità di apprendenti, entro la fine del workshop, dovrebbero riuscire a:

- Conoscere meglio le preferenze letterarie della generazione anziana

I giovani partecipanti in qualità di mentori, entro la fine del workshop, dovrebbero riuscire a:

- Dare il proprio feedback e i propri consigli sui libri

**PER LE GENERAZIONI PIÙ ANZIANE**

I partecipanti senior in qualità di apprendenti, entro la fine del workshop, dovrebbero riuscire a:

- Conoscere meglio come funzionano le iniziative di Book Swap per la riduzione dei rifiuti e la sostenibilità
- Conoscere meglio la letteratura moderna e le preferenze dei giovani

I partecipanti senior in qualità di mentori, entro la fine del workshop, dovrebbero riuscire a:

- Condividere la loro esperienza e conoscenza sulla letteratura

**ARGOMENTI TRATTATI NEL  
WORKSHOP**

- Letteratura
- Libri
- Storie e storytelling



**Il Book Swap è la pratica di scambio di libri tra persone diverse. Rappresenta un modo economico di scambiarsi libri, scoprirne di nuovi ed averne di nuovi da leggere senza pagare.**

L'organizzatore dell'attività dovrebbe mettere a disposizione degli scaffali, dove i libri possono essere lasciati e poi presi da qualcun altro durante l'evento. Gli organizzatori possono invitare i partecipanti a portare i propri libri per lo scambio con alcuni giorni di anticipo o direttamente prima dell'evento.

Persone di età diverse dovrebbero essere invitate a partecipare affinché ci sia lo scambio di idee sui libri preferiti delle diverse generazioni, quindi dei confronti, e per giocare a giochi letterari e socializzare.

È importante creare un'atmosfera rilassata ed informale: offrire tè o caffè ai partecipanti, mettere a disposizione sedie dove sedersi per parlare. Oltre allo scambio di libri e alle conversazioni informali, durante l'attività i partecipanti sono invitati a giocare ad un gioco letterario allo scopo di conoscersi meglio.

### **Gioco letterario**

Gli organizzatori devono preparare dei fogli di carta con scritte delle domande connesse alla letteratura e ai libri. Le domande devono essere raccolte in uno scatolo. Esempi di domande:

“Che libro porteresti con te su un'isola?”

“Se tu fossi un libro, quale saresti?”

“Qual è il tuo libro preferito al momento? E quando eri piccolo/a?”

“Qual è il libro più popolare tra le persone della tua generazione, secondo te?”

“C'è qualche libro che ha influenzato il tuo modo di vivere la vita? Se sì, in che modo?”

“Di quale libro sei più grato/a?”

“Cosa ti distrae di più mentre leggi?”

“Quanto tempo al giorno ti piacerebbe leggere?”

“Come scegli quale libro leggere?”

I partecipanti devono mettersi in cerchio, scegliere un biglietto con una domanda e rispondervi.

### **Libri consigliati**

Prima dell'attività, gli organizzatori devono appendere al muro un grande foglio con su scritto “Libri consigliati”. I partecipanti allo scambio di libri possono quindi lasciare un messaggio sul muro con scritti i libri che gli sono piaciuti o quali libri consigliano di leggere.

**METODI**

- Conversazione in cerchio/in coppia
- Apprendimento alla pari

**STRUMENTI****Ambiente:**

Spazio rilassato e confortevole con un tavolo, delle sedie, degli scaffali per i libri e la possibilità di bere un tè o caffè

**Materiali:**

I libri da scambiare: alcuni possono essere proposti dagli organizzatori, altri portati dai partecipanti

**Risorse:**

Fogli e penne per il gioco letterario preparati in anticipo

**FEEDBACK FINALE**

L'organizzatore (educatore/leader) dell'attività fa le domande ai partecipanti alla fine dell'incontro:

*Come ti senti ora, dopo l'incontro? Scegli un libro dagli scaffali e descrivi le tue emozioni associandole a questo libro (contenuto o copertina).*

**DURATA DELLA SESSIONE**

90 minuti

**NUMERO DI PARTECIPANTI**

10-15

**NOTE SUL WORKSHOP**Profilo della classe**Età:**

Generazione più giovane: dai 16 anni in su

Generazione più anziana: Dai 55 anni in su

**PREPARAZIONI PRE-UNITÀ SUGGERITE**

L'organizzatore dell'attività dovrebbe mettere a disposizione degli scaffali, dove i libri possono essere lasciati e poi presi da qualcun altro durante l'evento. Gli organizzatori possono invitare i partecipanti a portare i propri libri per lo scambio con alcuni giorni di anticipo o direttamente prima dell'evento.



## 3.9

# TECNOLOGIE MODERNE - COSA CI DANNO, COSA CI TOLGONO (REPUBBLICA CECA)

**TITOLO DEL WORKSHOP:****Tecnologie moderne - cosa ci danno, cosa ci tolgono****ORGANIZZAZIONE  
LEADER:**Prave ted! o.p.s.,  
Praga, Repubblica Ceca**FINALITÀ DI  
APPRENDIMENTO  
INTERGENERAZIONALE**

I programmi dove gruppi eterogenei di junior e senior lavorano insieme per migliorare la vita nelle comunità.

**OBBIETTIVI DI  
APPRENDIMENTO****PER LE GENERAZIONI PIÙ GIOVANI**

I giovani partecipanti in qualità di apprendenti, entro la fine del workshop, dovrebbero riuscire a:

- Conoscersi meglio
- Potrebbero sorprendersi del fatto che i senior sappiano usare la tecnologia
- Potrebbero sorprendersi per quanto tempo l'altro gruppo passi su internet ogni giorno

**PER LE GENERAZIONI PIÙ ANZIANE**

I partecipanti senior in qualità di apprendenti, entro la fine del workshop, dovrebbero riuscire a:

- Conoscersi meglio
- Comprendere meglio perché i giovani "amino" così tanto la tecnologia
- Potrebbero sorprendersi per quanto tempo l'altro gruppo passi su internet ogni giorno

**ARGOMENTI TRATTATI NEL  
WORKSHOP**

- Percezione degli altri
- Ascolto
- Migliore abilità nel definire i benefici e gli aspetti negativi dell'uso delle tecnologie moderne
- Migliore abilità nell'affrontare le trappole presenti nelle tecnologie moderne (ad esempio la riduzione consapevole del tempo)

## ATTIVITÀ

Il workshop è diviso in due parti, separate da una piccola pausa. I partecipanti si siedono in cerchio in modo da potersi vedere.

La prima parte del workshop dura 30 minuti

Icebreaking: presentarsi - rispondere alle seguenti domande:

- nome
- Età:
- Uso delle tecnologie digitali - quante ore le usi ogni giorno
- Usi i social network?

La seconda parte del workshop dura 60 minuti

L'organizzatore fa domande su tematiche che riguardano le tecnologie moderne e sui pericoli che esse comportano, secondo i partecipanti. Le domande vengono poste anche affinché tutti riflettano sulla propria vita quotidiana.

Lo scopo di questa parte del workshop è comprendere come ogni gruppo (generazione senior e junior) si approcci a tale argomento.

Se il workshop viene tenuto da uno psicologo/terapista, ci si può concentrare maggiormente sui potenziali pericoli associati all'uso delle tecnologie moderne.

## METODI

- Conversazione in cerchio
- Domande aperte dell'organizzatore
- Apprendimento intergenerazionale
- Ricevere feedback dal gruppo

## STRUMENTI

- Aula
- Sedie disposte in cerchio

## FEEDBACK FINALE

- Come ti sei sentito/a durante il workshop?
- Cosa hai imparato?
- Cosa hai imparato dal feedback che hai ricevuto?



**DURATA DELLA SESSIONE**

90 minuti

**NUMERO DI PARTECIPANTI**

12 - massimo 20

**NOTE SUL WORKSHOP**Profilo della classe

Il gruppo conosce già l'argomento della lezione?  
Dovrebbero usare attivamente le tecnologie moderne

Idealmente lo stesso numero di partecipanti junior (13-16 anni) e senior

Durante il workshop, un gruppo misto di junior e senior si scambia punti di vista sull'uso quotidiano delle tecnologie moderne, grazie a delle domande specifiche poste dall'organizzatore/terapista.

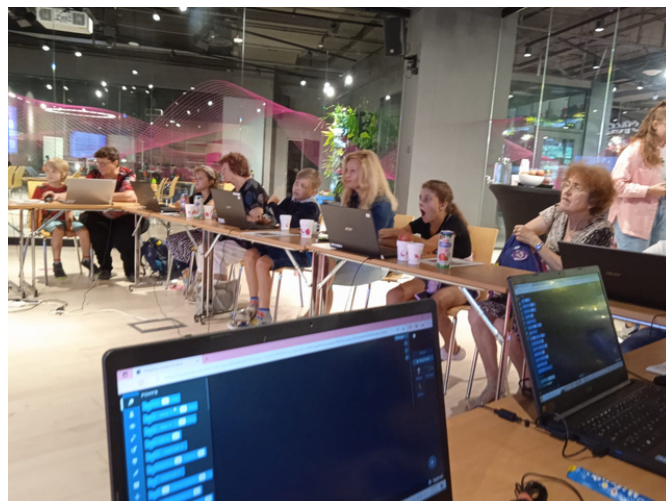
**PREPARAZIONI PRE-UNITÀ SUGGERITE**

Chiedi agli apprendenti di ricordarsi che:

- Non ci sono risposte sbagliate
- Solo perché qualcuno non sa usare/fare qualcosa, non significa che sia stupido/a

Chiedi all'organizzatore di:

- Lasciar parlare liberamente
- Se possibile e appropriato, fai commenti imparziali sui problemi e i pericoli



# 3.10

## VITA-DIARIES (LIFE DIARIES) (ITALIA)



**TITOLO DEL WORKSHOP:**

VitaDiaries (LifeDiaries)

**ORGANIZZAZIONE  
LEADER:**EduVita,  
Lecce, Italia**FINALITÀ  
DELL'APPRENDIMENTO  
INTERGENERAZIONALE**

Programma in cui gruppi eterogenei di giovani e adulti lavorano insieme per migliorare la vita nella comunità.

**OBIETTIVI DI  
APPRENDIMENTO****PER LA GENERAZIONE PIÙ GIOVANE**

**Entro la fine del workshop, gli studenti junior saranno in grado di:**

- Sviluppare le abilità comunicative.
- Sviluppare empatia
- Imparare qualcosa in più sul passato attraverso delle storie personali

**Entro la fine del workshop, i mentori junior saranno in grado di:**

Spiegare come si usano le tecnologie ai fini della creazione di un video

**PER LE GENERAZIONI PIÙ ANZIANE**

**Entro la fine del workshop, gli studenti senior saranno in grado di:**

- Valutare la loro esperienza di vita
- Sviluppare le loro abilità comunicative
- Sviluppare le loro competenze digitali

**Entro la fine del workshop, i mentori senior saranno in grado di:**

- Motivare la generazione più giovane attraverso la propria esperienza di vita

**ARGOMENTI TRATTATI NEL  
WORKSHOP**

- 1) Ricordi
- 2) Storytelling

## ATTIVITÀ

Vita Diaries è progettato per coinvolgere partecipanti senior e junior in un processo di apprendimento multidimensionale: linguistico, emotivo, sperimentale e culturale, attraverso il dialogo intergenerazionale. L'attività si sviluppa sotto forma di un colloquio, in cui il partecipante senior fa lo storyteller, mentre quello junior fa l'intervistatore e l'ascoltatore. Nel frattempo, viene girato un video che rappresenterà poi il prodotto tangibile finale dell'intero processo.

Riguardo i partecipanti, abbiamo coinvolto studenti senior di inglese dei corsi di EduVita e giovani volontari allo scopo di:

- Creare un ambiente intergenerazionale
- Promuovere lo scambio intergenerazionale e interculturale
- Permettere agli studenti senior di praticare un po' la lingua inglese in un contesto comunicativo reale

### PREPARAZIONE

Innanzitutto, tutti i facilitatori IGL (Intergenerational Learning - Apprendimento Intergenerazionale) formano delle coppie multigenerazionali, accoppiando studenti senior con intervistatori junior. È consigliabile fare questo procedimento alcuni giorni prima del colloquio (se possibile) per dare tempo alle coppie di rompere il ghiaccio e conoscersi un po'. In questo modo, il colloquio risulterà più semplice sia per l'intervistatore, sia per lo storyteller.

### INCONTRO PRELIMINARE

Quando le coppie si incontrano, il facilitatore IGL aiuta gli intervistati senior e gli intervistatori junior a fare un brainstorming sui possibili argomenti da trattare durante il colloquio. In questa fase, l'intervistare giovane esplora la biografia, i talenti, gli interessi e le passioni dell'apprendente senior. Il facilitatore media e supporta durante il processo incoraggiando entrambi i partecipanti a connettersi e cooperare. Se necessario, il facilitatore può proporre qualche argomento basandosi sull'esperienza di vita dello studente senior ("I 10 libri migliori da leggere", "Consigli di un viaggiatore con esperienza", ecc). Al termine della sessione, la coppia dovrà aver scelto un tema su cui lavorare.



## ATTIVITÀ

**PRIMA DEL COLLOQUIO**

Il giovane intervistatore deve scrivere su un foglio alcune domande sull'argomento scelto; lo studente senior può dare un'occhiata per poi preparare le risposte in inglese. Il partecipante giovane può aiutare con l'inglese se necessario.

Il facilitatore IGL prepara uno spazio sicuro ed informale per il colloquio, in cui i partecipanti possano sentirsi a proprio agio e liberi di interagire e condividere le loro esperienze. Il necessario per girare il video deve essere preparato in anticipo.

**DURANTE IL COLLOQUIO**

Il colloquio comincia con una breve introduzione dello speaker (nome, provenienza e altre informazioni importanti).

Ora, l'interazione tra il giovane intervistatore e l'intervistato anziano può avere inizio. L'intervistatore giovane pone le domande preparate in anticipo. Il partecipante senior condivide la sua esperienza di vita, aneddoti, passioni personali, progetti passati e attuali connessi al tema principale del colloquio. Tutte le emozioni profonde ed i ricordi vividi sono i benvenuti. Questo è un momento potente: la generazione più anziana incontra quella più giovane in uno spazio di ascolto attivo ed interessato e di scambio illuminante. Mentre l'intervistato senior si sente valorizzato e importante nel condividere la sua visione personale, il giovane ascoltatore ha l'opportunità di imparare lezioni di vita e lasciarsi ispirare dalle buone pratiche della generazione senior. Il dialogo costruttivo è rafforzato dalla promozione di una comprensione tra generazioni migliore e reciproca.

In questa sessione, il facilitatore IGL rimane in disparte e fornisce supporto tecnico, se necessario.

**DOPO IL COLLOQUIO**

Quando il colloquio termina, il facilitatore apre una sessione di valutazione e guida entrambi i partecipanti nella riflessione sui propri traguardi di apprendimento e sulle sfide da affrontare durante il processo cooperativo.

**UN RICORDO TANGIBILE**

Il video girato durante il colloquio, viene poi modificato e finalizzato dai partecipanti giovani che condividono il proprio know-how digitale. Quando il processo sarà concluso, sarà stato creato un Vita-Diary digitale, che sarà disponibile per i partecipanti come ricordo tangibile dell'esperienza e che servirà per la disseminazione online, per ispirare e valorizzare le generazioni giovani e anziane.

**METODI**

- Conversazione in coppie
- Storytelling digitale

**STRUMENTI**

- Videocamera
- Computer
- Microfono
- Software di video-editing (e.g., WeVideo)

**FEEDBACK FINALE**

- Cosa avete imparato l'uno dall'altro durante il lavoro in coppia?
- Qual è stato il momento più prezioso del lavoro di collaborazione?
- Quali sfide hai incontrato durante l'attività?

**DURATA DELLA SESSIONE**

45 minuti per ogni incontro

**NUMERO DI PARTECIPANTI**

Minimo 2 (1 apprendente senior ed 1 junior)

**NOTE SUL WORKSHOP**Profilo della classe

Età:

Generazione più giovane: dai 16 anni in su

Generazione più anziana: dai 55 anni in su





# 3.11 AMIAMO GLI SCACCHI (SLOVENIA)



**TITOLO DEL WORKSHOP:****AMIAMO GLI SCACCHI****ORGANIZZAZIONE  
LEADER:**

Ljudska univerza Jesenice / Centro di Formazione per Adulti di  
Jesenice.  
Jesenice, Slovenia

**FINALITÀ  
DELL'APPRENDIMENTO  
INTERGENERAZIONALE**

Programma in cui gruppi eterogenei di giovani e adulti  
lavorano insieme per migliorare la vita nella comunità.

**OBIETTIVI DI  
APPRENDIMENTO****PER LA GENERAZIONE PIÙ GIOVANE**

I più giovani imparano a giocare a scacchi e capiscono come trasferire la loro conoscenza sull'uso della tecnologia nel gioco. Imparano, inoltre, ad essere pazienti mentre presentano i vari step per giocare a scacchi online. Qui, i giovani capiscono che gli anziani possono insegnargli molto.

**PER LE GENERAZIONI PIÙ ANZIANE**

Essere coinvolti in questo tipo di apprendimento intergenerazionale mantiene le menti degli anziani più attive. Essi si sentono, quindi, utili e capiscono di poter trasferire la loro conoscenza alle generazioni più giovani. Acquisiscono esperienza su come insegnare ai giovani le regole e gli step del gioco degli scacchi. Questo tipo di attività gli dà anche l'opportunità di imparare di più sulle tecnologie ICT ed a non aver paura di usarle.

**ARGOMENTI TRATTATI NEL  
WORKSHOP**

- 1) Giochi di società
- 2) Uso della tecnologia a scopi ludici
- 3) Trasferimento della conoscenza
- 4) Qualità della vita nelle case di riposo
- 5) Brain Gym - sviluppo della conoscenza logica

## ATTIVITÀ

Per prima cosa, ci mettiamo in contatto con una casa di riposo locale e chiediamo loro se siano interessati a partecipare ad un'attività intergenerazionale. Chiediamo anche se abbiano una scacchiera o dei giochi da tavolo nella casa di riposo.

Poi, mettiamoci in contatto con studenti delle scuole superiori locali a cui piacerebbe fare un po' di volontariato nel tempo libero in compagnia di anziani.

Sarebbe consigliabile che i rappresentanti della generazione più giovane abbiano già un interesse ad imparare a giocare a scacchi.

Implementiamo un primo incontro tra anziani e studenti e creiamo le coppie, poi scegliamo il luogo in cui si svolgerà la partita di scacchi per socializzare ed imparare il gioco.

Quando gli studenti sentiranno di aver imparato a giocare, troveranno un applicazione per giocare a [scacchi a distanza](#). Durante l'incontro successivo, i più giovani incoraggeranno i più anziani a scoprire e giocare a scacchi usando il computer e Internet.

Durante la prima partita, gli anziani detteranno le mosse ai giovani, che giocheranno "al posto loro".

È importante che i giovani incoraggino costantemente gli anziani a giocare e che presentino i vantaggi di giocare a scacchi a distanza (la possibilità di giocare a scacchi anche quando non sono ammessi visitatori nella casa di riposo, ecc.)

L'incontro seguente sarà dedicato ad insegnare agli anziani ad usare l'applicazione per giocare a scacchi da soli. Il processo del gioco verrà ripetuto tante volte finché gli anziani non saranno completamente capaci.

Qui implementeremo il gioco di scacchi online (gli anziani saranno nella casa di riposo e i giovani a casa loro). Durante le prime partite di scacchi a distanza, chiederemo allo staff della casa di riposo di rimanere a disposizione degli ospiti.



**METODI**

1. Metodo di incoraggiamento e motivazione, competizione nel gioco
2. Focus sui momenti belli
3. Espansione ai social network, training cognitivo
4. Metodo della conversazione
5. Incoraggiamento del pensiero, esplorazione

**STRUMENTI**

- Computer
- Gioco da tavolo di scacchi

**FEEDBACK FINALE**

- Quanto è stato difficile trasferire la conoscenza su come si gioca a scacchi?
- Hai avuto paura nell'usare le tecnologie?
- Hai trovato utile passare del tempo con una generazione diversa dalla tua?
- Hai imparato qualcosa su te stesso/a durante questa attività?

**DURATA DELLA SESSIONE**

60 minuti per ogni sessione

**NUMERO DI PARTECIPANTI**

Lavoro in coppia (nessun limite di persone)

**NOTE SUL WORKSHOP****Profilo della classe**

Questo gruppo conosceva già l'argomento?  
 Gli anziani probabilmente sanno già giocare a scacchi. Sarebbe bene che i giovani provassero la applicazione per giocare a scacchi prima di insegnarla agli anziani.

Età:

Generazione giovane: 16 – 20 anni

Generazione anziana: Dai 70 anni in su

## PREPARAZIONE PRE-UNITÀ SUGGERITA

Chiediamo agli apprendenti di:

- Mantenere la mente aperta

Chiediamo ai mentori di:

- Ricordare che le altre generazioni non sanno giocare a scacchi (faccia a faccia o online) quindi dovranno essere pazienti.
- Assicuriamoci di incoraggiare gli altri ed essere rispettosi.





**3.12**

**STORYTELLING DIGITALE:  
EUROPE OF OUR LIVES  
(POLONIA)**

**TITOLO DEL WORKSHOP:****Storytelling Digitale: Europe of our lives****ORGANIZZAZIONE  
LEADER:**Foundation Pro Scientia Publica  
Wrocław (Breslavia), Polonia**FINALITÀ  
DELL'APPRENDIMENTO  
INTERGENERAZIONALE**

Programma in cui gruppi eterogenei di giovani e adulti lavorano insieme per migliorare la vita nella comunità.

**OBIETTIVI DI  
APPRENDIMENTO****PER LA GENERAZIONE PIÙ GIOVANE**

Entro la fine del workshop, gli studenti junior saranno in grado di:

- Connettersi alle generazioni più anziane
- Riflettere sulla loro identità culturale e sul retaggio storico

Entro la fine del workshop, i mentori junior saranno in grado di:

- Spiegare come si usano le tecnologie ai fini della creazione di un video
- Supportare gli studenti senior nel processo di apprendimento

**PER LE GENERAZIONI PIÙ ANZIANE**

Entro la fine del workshop, gli studenti senior saranno in grado di:

- Valutare la loro esperienza di vita e retaggio culturale
- Comprendere meglio i nuovi mezzi di comunicazione
- Sviluppare le loro competenze digitali

Entro la fine del workshop, i mentori senior saranno in grado di:

- Ispirare la generazione più giovane
- Connettere la generazione più giovane al retaggio culturale

**ARGOMENTI TRATTATI NEL  
WORKSHOP**

- 1) Storytelling digitale
- 2) Abilità digitali
- 3) Storia



## ATTIVITÀ

"Europe of Our Lives" è un workshop di storytelling digitale che ha lo scopo di aiutare gli studenti senior a sviluppare abilità digitali e tecnologiche supportati da apprendenti giovani. In particolare, lo storytelling digitale è un mezzo di comunicazione potente e innovativo che può aiutare i senior a superare il loro sentimento di esclusione dal mondo digitalizzato e diventare consapevoli che possono riuscire a controllare le nuove tecnologie ed usarle per esprimere sé stessi a livello sociale.

L'attività è progettata per un gruppo multi-generazionale: i partecipanti giovani possono aiutare e guidare i partecipanti senior nel processo di creazione di un video attraverso le nuove tecnologie, mentre i senior possono raccontare storie e condividere visioni importanti basandosi sulla propria storia e retaggio culturale.

### PREPARAZIONE

L'educatore IGL forma le coppie composte da un senior ed un junior. L'educatore aiuta le coppie a ragionare sui temi e le storie connesse al loro retaggio culturale per il video di storytelling. I senior condividono eventi della loro vita e ricordi connessi ad un evento o periodo storico specifico, al fine di esplorare la propria identità culturale e il proprio passato, ed aiutare le generazioni più giovani a comprendere meglio il presente. Una volta scelto l'argomento, le coppie possono addentrarsi nel processo di storytelling digitale.

### SCRITTURA DEL COPIONE

Ogni coppia deve scrivere uno script video basato sull'argomento e sulla storia scelti. Il testo deve essere il più semplice e lineare possibile e raccontare tutta la storia in maniera concisa. Il facilitatore IGL può supportare le coppie nel condensare le informazioni in una narrazione funzionale e chiara.

### CREARE IL VISUAL

Durante questa sessione, gli studenti senior e gli studenti junior raccolgono immagini e video che possano raccontare una storia in maniera visiva. Possono scaricare le immagini e i video da siti di immagini stock oppure usare del materiale autentico posseduto dagli studenti senior. In alternativa, possono accedere alla libreria gratuita della piattaforma di video-making (per esempio We Video).



## ATTIVITÀ

Le immagini e i video devono adattarsi perfettamente al copione e narrare in maniera visiva ciò che viene recitato a voce. Quindi, la quantità di materiale dipende dalla lunghezza del copione.

### CREAZIONE DEL VIDEO

Quando il materiale necessario sarà stato raccolto, la coppia può iniziare a creare il proprio video usando un software di video-making, come We Video. Possono creare lo storyboard visivo con le immagini e i brevi video raccolti.

Per quanto riguarda l'audio, vi sono due opzioni possibili:

- Il copione può essere registrato a voce ed aggiunto al video con la tecnica del voice-over;
- Si può aggiungere della musica come audio per il video, mentre la storia viene narrata attraverso i sottotitoli.

Il video viene creato e modificato a seconda delle abilità dei partecipanti coinvolti. Si accetta qualsiasi soluzione creativa! Ciò che conta di più è valorizzare il processo di cooperazione inclusiva che permette ai senior e ai junior di imparare e supportarsi a vicenda.

### RIFLESSIONI SUL PROCESSO

Al termine del lavoro di gruppo, il facilitatore IGL coinvolge i partecipanti in una sessione valutativa per riflettere sulle sfide, opportunità e risultati di apprendimento che sono emersi durante il processo.

Si può concludere il workshop con la visione delle storie digitali create.



**METODI**

- Conversazione in coppie
- Storytelling digitale
- Video-making

**STRUMENTI**

- Videocamera o smartphone
- Computer
- Microfono
- Software di video-editing (e.g., WeVideo)

**FEEDBACK FINALE**

- Cosa avete imparato l'uno dall'altro durante il lavoro in coppia?
- Qual è stato il momento più prezioso del lavoro di collaborazione?
- Quali sfide hai incontrato durante l'attività?
- Come è stato il processo di storytelling?
- Come è stato il processo di Video-making?

**DURATA DELLA SESSIONE**

4 sessioni da 45 minuti ciascuna

**NUMERO DI PARTECIPANTI**

Minimo 2 (1 apprendente senior ed 1 junior)

**NOTE SUL WORKSHOP**Profilo della classe

Età:

Generazione più giovane: dai 16 anni in su

Generazione più anziana: Dai 55 anni in su

# CONCLUSIONI

*ALEKSANDER KOBYLAREK, MARTYNA MADEJ*

Senza dubbio, abbiamo bisogno di un nuovo patto intergenerazionale. In una società pre-figurativa, le generazioni più giovani seguono da vicino i cambiamenti civili e, a volte, li creano (Mead, 1970). Le generazioni più anziane, a causa dei loro crescenti limiti cognitivi, hanno sempre più bisogno di supporto per non finire ai margini della civiltà e, di conseguenza, diventare una specie di zavorra. (Baschiera & De Meyer, 2016).

La Formazione intergenerazionale adotta un approccio diverso rispetto all'importanza delle differenti generazioni nello sviluppo sociale e civile (Kobylarek et al., 2022).

Innanzitutto, è necessario fare riferimento al problema fondamentale, che risiede nel fatto che in una società che invecchia, prima o poi, la popolazione si riduce. La mancanza di un ricambio generazionale significa che la popolazione si sta lentamente estinguendo (Okòlski, 2018). Ciò solleva numerose problematiche per la civilizzazione: economiche e sociali, ma la più grave per gli anziani a livello individuale è la solitudine, le forbici della morte sociale e della marginalizzazione, che porta a finire fuori dal tempo.

In una popolazione in continua diminuzione, ogni persona acquista valore e diventa un bene prezioso di cui prendersi cura e da cui imparare. La formazione intergenerazionale è di tipo inclusivo, e cerca di risollevare gli anziani dall'oscurità e rendere le generazioni più giovani consapevoli del valore delle persone anziane. Le persone anziane e la loro esperienza possono ispirare le vite delle generazioni più giovani. Per questo, è bene guardare ai cittadini senior non come zavorre della civilizzazione, ma come potenziale formativo per l'insegnamento informale (Meynen, 2016).

Attività intergenerazionali appropriate e studiate, possono migliorare non solo la condizione mentale degli anziani (minore solitudine, meno stati depressivi), ma anche diventare un'occasione per far incontrare micro-mondi ed una piattaforma di scambio delle esperienze.

# CONCLUSIONI

*ALEKSANDER KOBYLAREK, MARTYNA MADEJ*

Tutti i tipi di attività intergenerazionali (non solo quelle educative) possono fungere da pretesto per organizzare questi incontri (Zakowicz, 2011).

Il presente set di attività può essere usato dai club composti da cittadini senior, dalle Università della terza età e da altri gruppi di educazione informale e di terapia. Possono, anche, essere di ispirazione per sviluppare ognuno i propri workshop che siano adattabili e adattati ad ogni circostanza specifica. Gli esempi raccolti in questo manuale dimostrano che, oltre alle attività progettate per sfruttare a pieno il potenziale delle diverse generazioni, bisogna anche considerare come adattare delle attività tipiche alla formazione intergenerazionale. A volte, una piccola modifica alla forma originaria, è sufficiente per riuscire ad ottenere l'effetto della doppia trasmissione intergenerazionale, affinché la generazione più anziana possa ricoprire simultaneamente sia il ruolo di insegnante che quello di alunno al giusto momento dell'intero processo. A volte, basta creare un luogo di scambio delle esperienze e raccogliere, strutturare, riassumere queste ultime affinché acquistino significato e carattere educativo.

Quindi, segue una conclusione didattica fondamentale. In qualunque caso, i fautori dell'educazione intergenerazionale dovrebbero essere in grado di dimostrare la loro abilità nel ristrutturare le esperienze biografiche.

# RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Actionbound. (2012). Actionbound [Mobile app & computer software]. <https://en.actionbound.com/>
- BahraniApps. (2016). Comic Page Creator [Mobile app]. Google Play. [https://play.google.com/store/apps/details?id=air.bahraniapps.comicpagecreator&hl=en\\_US&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=air.bahraniapps.comicpagecreator&hl=en_US&gl=US)
- Baschiera, B. & De Meyer, W. (2016). Support of active ageing through P2P learning. *Journal of Education Culture and Society*, 7(1), 180-192.
- Buj, C., Kardamitsi, E., Marzo, S., & Tejedor, N. (2018). Mind your Mind: Synergies between mindfulness and nature-based methods. Erasmus plus KA2 project, Zaragoza.
- Chess. (2005). Chess. <https://www.chess.com/>
- European Commission. (2021, January 27). Zelena knjiga o staranju: Spodbujanje solidarnosti in odgovornosti med generacijami [Green paper on ageing: Fostering solidarity and responsibility between generations]. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SL/TXT/HTML/?uri=CELEX:52021DC0050&from=SL>
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. Bantam Books.
- Goleman, D. (1998). *Working with Emotional Intelligence*. Bantam Books.
- Kaplan, M. S. (2021). School-based intergenerational programs. UNESCO Institute of Lifelong Learning. <https://uil.unesco.org/adult-education/school-based-intergenerational-programs>
- Karmolińska-Jagodzik, E. (2021). Komunikacja międzypokoleniowa – rozważania wokół różnic kulturowych [Intergenerational communication - reflections on cultural differences], *Studia Edukacyjne*, 21, 191-210.
- Kobylarek, A., Madej, M., & Roubalová, M. (2022). Communication community in the prefigurative world. *Journal of Education Culture and Society*, 13(2), 7-16.
- Kolb, D. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development* (2nd Edition). Pearson FT Press.
- Mead, M. (1970). *Culture and Commitment*. Garden City.
- Meynen, D. (2016). Sapere aude. About the contribution of elderly people to cultural life. *Journal of Education Culture and Society*, 7(1), 11-17.



# RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Natalija Ž., Dušanka L. Š., Mateja K., Julija M., & Urška B. (2013). Nikoli prestari za učenje. Izzivi pri izobraževanju starejših in spodbujanje medgeneracijskega sožitja [Never too old to learn. Challenges in educating the elderly and promoting intergenerational coexistence]. Epale.  
[https://epale.ec.europa.eu/sites/default/files/nikoli\\_prestari\\_za\\_ucenje\\_prirocnik\\_0.pdf](https://epale.ec.europa.eu/sites/default/files/nikoli_prestari_za_ucenje_prirocnik_0.pdf)
- Newman, S. & Hatton-Yeo, A. (2008). Intergenerational learning and the contributions of older people, *Ageing Horizons*, 8, 31-39.
- Okólski, M. (2018). Wyzwania starzejącego się społeczeństwa [The challenges of an ageing society]. Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.
- Roundwood Studios. (2011). Comic Strip! - Cartoon & Comic [Mobile app]. Google Play. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.roundwoodstudios.comicstripit&hl=it&gl=US>
- The TOY Project Consortium. (2013). Reweaving the tapestry of the generations: A guide to community-based intergenerational initiatives in Europe. The TOY Project. [http://media.wix.com/ugd/cfe827\\_ebe92251550e426da1f5c3bfbb25930e.pdf](http://media.wix.com/ugd/cfe827_ebe92251550e426da1f5c3bfbb25930e.pdf)
- WeVideo. (2011). WeVideo [Computer software]. <https://www.wevideo.com/>
- Zakowicz, I. (2011). Old age – „how beautiful to be yourself”. *Journal of Education Culture and Society*, 2(2), 47-54

# AUTORI DEL MANUALE

## EduVita

### ITALIA



- Hanna Urbanovich (ricerca)
- Filomena Locantore (ricerca)
- Damiano Stefano Verri (grafica)
- Teresa Voce (traduzione)

## Foundation Pro Scientia Publica

### POLONIA



- Aleksander Kobylarek (ricerca)
- Martyna Madej (ricerca, traduzione)
- Maja Wereszczyńska (ricerca)
- Katarzyna Kaczmar (ricerca)
- Kamil Krasoń (immagini)

## Nazhayat

### TURCHIA



- Hasan Yüce (ricerca e traduzione)
- Mustafa Çelik (grafica)
- Rabia Selma Gültekin (ricerca)

## Právě ted'! o.p.s.

### REPUBBLICA CECA



- Hana Čepová

## UTENA THIRD AGE UNIVERSITY

### LITUANIA



- Laima Lapinienė
- Beatričė Navarskaitė

## LJUDSKA UNIVERZA JESENICE

### SLOVENIA



- mag. Maja Radinovič Hajdič
- Ana Hering



Questo lavoro è sotto licenza di Creative Commons 4.0. Il lettore può copiare e ridistribuire il materiale in qualsiasi formato e con qualsiasi mezzo. È obbligatorio citare in maniera esplicita ed appropriata i creatori, fornire il link al sito [www.connectcreate.eu](http://www.connectcreate.eu), il link alla licenza CC 4.0 ([creativecommons.org/licenses/by/4.0](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0)), ed indicare ogni modifica apportata.

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.