

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις. Αριθμός Έργου: 2023-1-EL01-KA220-ADU-000153091



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ESCAPERS

Διαγενεακή μάθηση και
πολιτισμική ανταλλαγή
μέσω δωματίων
απόδρασης
σε κέντρα
φροντίδας
ηλικιωμένων

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ



www.projectescapers.eu



ESCAPERS by Erasmus + Project
ESCAPERS is licensed under a
Creative Commons Attribution-

1.Επισκόπηση του έργου	6
1.1 Έμπνευση για το έργο ESCAPERS	8
1.2 Πλαίσιο	9
1.3 Σκοπός	12
1.4 Στόχοι	13
1.5 Προσδοκώμενα αποτελέσματα	13
1.6 Η Κοινοπραξία	14
2. Συνοπτική επισκόπηση του Μεθοδολογικού Οδηγού ESCAPERS	16
2.1 Ομάδες-στόχοι	18
2.2 Οι στόχοι του οδηγού	19
2.3 Η διαδικασία δημιουργίας του μεθοδολογικού οδηγού ESCAPERS	20
2.4 Χαρακτηριστικά των κύριων ομάδων-στόχων μας	21
2.4.1 Ηλικιωμένοι (άτομα άνω των 65 ετών)	21
2.4.2 Πιο νέοι ενήλικες	23
3. Επισκόπηση της διαγενεακής μάθησης (σημαντικοί ορισμοί, τύποι, συμβουλές)	24
3.1 Ποιά είναι τα οφέλη της διαγενεακής μάθησης	26
3.2 Η διαγενεακή μάθηση στην πράξη - Συμβουλές για τους εκπαιδευτικούς	26
3.3 Πώς να οργανώσετε διαγενεακές δραστηριότητες ώστε να έχουν αντίκτυπο σε όλες τις γενιές;	30
4. Επισκόπηση της μάθησης με βάση το παιχνίδι (GBL)	32
4.1 Οφέλη της Μάθησης που βασίζεται στο παιχνίδι (GBL)	34
4.2 Τύποι παιχνιδιών που χρησιμοποιούνται στο πλαίσιο της μάθησης που βασίζεται στο παιχνίδι	36
4.3 Πλαίσιο LEAGUE_σχεδιάστε μια εμπειρία μάθησης βασισμένη στο παιχνίδι από το μηδέν	37
5. Παραδείγματα διαγενεακών δραστηριοτήτων	38
5.1 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιταλία	40
5.1.1 Let's Regenerate	40
5.1.2 Τοπίο χωρίς αποκλεισμούς - Χώρος εργασίας μεταξύ των γενεών (Inclusive Landscape - An Intergenerational Construction Site)	41
5.1.3 Incontro Tra Generazioni - Συνάντηση μεταξύ γενεών	44
5.1.4 ABC Digital	46
5.1.5 Vita Diaries - Ημερολόγια ζωής	48
5.1.6 "Penne di saggezza" (Πένες της σοφίας)	51
5.1.7 Giochi di un tempo (Παιχνίδια του παρελθόντος)	54
5.1.8 Περιοδεία ESCAPE στο Λέτσε	56
5.2 Βέλτιστες πρακτικές στην Ισπανία	59
5.2.1 ΠΑΙΖΟΥΜΕ;	59
5.2.2 Γενιά Ενωμένη μέσω Κίνησης (GUM)	61
5.2.3 Διαγενεακές συναντήσεις κοινής άσκησης	63
5.2.4 Το νησί των εφευρέσεων	66
5.2.5 Διαγενεακή δραστηριότητα για την Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Κινητικότητας 2022/ Ημέρα Στάθμευσης	68
5.2.6 ΔΑΣΚΑΛΟΙ ΖΩΗΣ	70
5.2.7 Η Βαλένθια ζει μαζί	72
5.2.8 Διαγενεακό εργαστήριο στην Πόλη των Τεχνών και των Επιστημών	74

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα	76
5.3.1 ANTAMA - ΝΕΟΙ ΚΑΙ ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΝ Ο ΕΝΑΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΑΛΛΟΝ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ COVID-19	76
5.3.2 Plegma Διαγενεακό πρόγραμμα	78
5.3.3 Στο μουσείο με διαφορετικά... Γυαλιά.	80
5.3.4 Γέφυρα φροντίδας για τους ηλικιωμένους και την άνοια	82
5.3.5 Διάφορες δραστηριότητες στο Γηροκομείο Αθηνών	85
5.3.6 Διαγενεακό πρόγραμμα σκάκι	87
5.3.7 Πρόγραμμα δραστηριοτήτων των Μονάδων Φροντίδας Ηλικιωμένων του Ακτίου	88
5.3.8 INVOLEN: Διαγενεακή μάθηση για εθελοντές που ασχολούνται με τη προστασία της φύσης	89
5.3.9 Πρόγραμμα υιοθεσίας ηλικιωμένων στη Θεσσαλονίκη	91
5.3.10 Εκπαιδευτικό έκθεμα και διαδραστικό ρομποτικό επιτραπέζιο παιχνίδι	93
5.3.11 Bridge Game Jam	95
5.3.12 Περιπέτεια στο Μουσείο	97
5.3.13 Έργο Best Friends	99
5.4 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιρλανδία	101
5.4.1 Το ντοκιμαντέρ του Καναλιού 4 " Το σπίτι των ηλικιωμένων για παιδιά 4 ετών"	101
5.4.2 Τραγούδια για την εποχή μας - Διαγενεακό Μουσικό Πρόγραμμα	103
5.4.3 Πρωτοβουλίες αλληλογραφίας	105
5.4.4 Φίλοι των Ηλικιωμένων - Μεταβατικό Έτος και Προγράμματα κοινωνικής και πολιτικής εκπαίδευσης	107
5.4.5 Walk in my shoes-Μπαίνοντας στη θέση μου	109
5.4.6 Knit-Stitch; Wool in School - Intergenerational Project	111
5.4.7 Δράση για τη νεολαία για την αντιμετώπιση της φτώχειας στον τομέα της πληροφορικής	113
5.5 Άλλα	115
5.5.1 FellesGlede Ressurs Partner (Common Joy Resource partner)	115
5.6 Συμπεράσματα	117
6. Η Μεθοδολογία του έργου ESCAPERS	118
6.1. Μια εισαγωγή στα δωμάτια /παιχνίδια απόδρασης	120
6.1.1 Τρόπος παιχνιδιού των δωματίων/παιχνιδιών απόδρασης	121
6.1.2 Παζλ σε δωμάτια/παιχνίδια απόδρασης	122
6.2 Κατευθυντήριες γραμμές/συμβουλές για το πώς να σχεδιάσετε παιχνίδια/δωμάτια απόδρασης για τους σκοπούς της διαγενεακής μάθησης	123
6.3 Κατευθυντήριες γραμμές για τη συμμετοχή των ηλικιωμένων στη διαδικασία δημιουργίας των παιχνιδιών/δωματίων απόδρασης, προκειμένου να προσαρμοστούν τα παιχνίδια απόδρασης για συγκεκριμένες ομάδες	124
6.4 Μεθοδολογία του έργου ESCAPERS (ανάλυση του πακέτου εργασίας βήμα προς βήμα με βάση τη μεθοδολογία του έργου Μυστήριο στο γηροκομείο)	125
6.4.1 Εργαστήρια συλλογής αναμνήσεων - συνδημιουργίας (WP3)	126
6.4.2 Σχεδιασμός δωματίου/παιχνιδιού απόδρασης (ΠΕ3)	128
6.4.2.1 Γενικές πληροφορίες	129
6.4.2.2 Προτεινόμενος τρόπος παιχνιδιού για τα δωμάτια/παιχνίδια απόδρασης ESCAPERS	130
6.4.2.3 Δομή του παιχνιδιού (ενδεικτικά, μπορεί να αλλάξει)	131
6.4.2.4 Σχεδίαση του δωματίου/παιχνιδιού απόδρασης (ενδεικτικά, μπορεί να αλλάξει)	132
6.4.2.4 Εκπαίδευση του προσωπικού των οίκων ευγηρίας (ΠΕ4) - πρόσθετο βήμα	133
6.4.2.5 Πληροφορίες για τους συντονιστές - εκπαιδευτές ενηλίκων (ΠΕ4)	134
6.4.2.6 Πληροφορίες για ηλικιωμένους (ΠΕ3 & ΠΕ4)	135
6.4.2.7 Ηλικιωμένοι ως ηθοποιοί (προαιρετικό βήμα)	136

6.5 Δοκιμή του παιχνιδιού (ΠΕ3 & ΠΕ4)	137
6.6 Εργαστήρια ESCAPERS (ΠΕ4)	138
7. Συμπεράσματα	140
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ	142
Παράρτημα 1: Υπόδειγμα παιχνιδιού	142
Παράρτημα 2: Καταγραφή ιδεών από τα εργαστήρια συλλογής αναμνήσεων με τους ηλικιωμένους	142
Παράρτημα 3: Βιβλιογραφικές Αναφορές	142

1 ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ



**1.1 ΕΜΠΝΕΥΣΗ ΓΙΑ
ΤΟ ΕΡΓΟ ESCAPERS**

1.2 ΠΛΑΙΣΙΟ

1.3 ΣΚΟΠΟΣ

1.4 ΣΤΟΧΟΙ

**1.5 ΠΡΟΣΔΩΚΟΜΕΝΑ
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ**

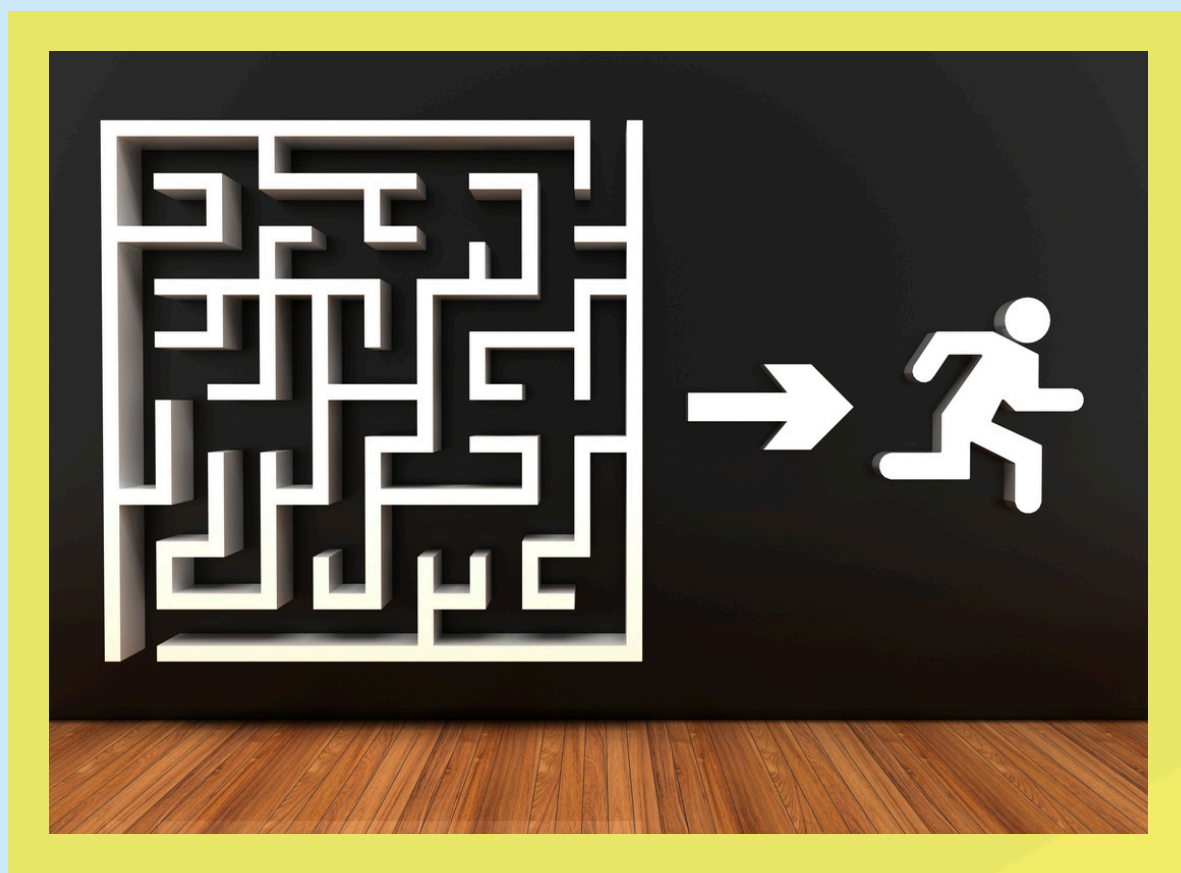
1.6 ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

1.1 Έμπνευση για το έργο ESCAPERS

1.1 Έμπνευση για το έργο ESCAPERS

Η ιδέα πίσω από το έργο "ESCAPERS-Μεθοδολογία διαγενεακής μάθησης και πολιτιστικής ανταλλαγής μέσω των δωματίων απόδρασης σε κέντρα φροντίδας ηλικιωμένων" είναι ότι έχει βασιστεί στην επιτυχία ενός προηγούμενου εθνικού έργου που υλοποιήθηκε στην Ελλάδα, με τίτλο "Μυστήριο στο Γηροκομείο", χρηματοδοτήθηκε από το Ίδρυμα TIMA και υλοποιήθηκε από την Challedu την περίοδο 2019-2020. Σε αυτό το προηγούμενο έργο, η Challedu συνεργάστηκε με 4 γηροκομεία για ηλικιωμένους για να δημιουργήσουν παιχνίδια μυστηρίου βασισμένα στις αναμνήσεις των ηλικιωμένων ενοίκων. Πάνω από 1500 μαθητές επισκέφθηκαν αυτά τα γηροκομεία, ήρθαν σε επαφή με τους ηλικιωμένους, έλυσαν γρίφους και έμαθαν για ιστορικά γεγονότα της Ελλάδας μέσα από την πλοκή των παιχνιδιών. Η επιτυχία και η κληρονομιά αυτού του προγράμματος ενέπνευσε την Challedu να δημιουργήσει τη συνεργασία ESCAPERS, η οποία έχει ως στόχο να συνδυάσει εργαλεία μάθησης βασισμένα στο παιχνίδι με καινοτόμες διαγενεακές δραστηριότητες. Κάθε οργανισμός-εταίρος φέρνει μοναδική τεχνογνωσία και κίνητρα στο έργο, συμπεριλαμβανομένης της προώθησης της κοινωνικής ένταξης, των πολιτιστικών ανταλλαγών, της δια βίου μάθησης και της διατήρησης της τοπικής πολιτιστικής κληρονομιάς. Σε τελική ανάλυση, το έργο ESCAPERS στοχεύει στην προώθηση των σχέσεων μεταξύ των γενεών, στην ενίσχυση των κοινωνικών δικτύων για τους ενήλικες μεγαλύτερης ηλικίας και στην προώθηση εμπειριών μάθησης μεταξύ των γενεών.



1.2 Πλαίσιο

Ο παγκόσμιος πληθυσμός υφίσταται μια σημαντική δημογραφική αλλαγή: γερνάει με πρωτοφανή ρυθμό. Η τάση αυτή, που οφείλεται σε παράγοντες όπως η μείωση των γεννήσεων και η αύξηση του προσδόκιμου ζωής, έχει εκτεταμένες συνέπειες. Καθώς οι χώρες αναπτύσσονται, τα ποσοστά γεννήσεων τείνουν να μειώνονται. Αυτό οδηγεί σε μεγαλύτερο ποσοστό ηλικιωμένων ενηλίκων στον πληθυσμό, αλλάζοντας ριζικά τη δημογραφική σύνθεση της κοινωνίας (Ταμείο των Ηνωμένων Εθνών για τον Πληθυσμό, 2020). Η ταχύτητα γήρανσης του πληθυσμού είναι πολύ ταχύτερη από ποτέ άλλοτε. Το 2020, για πρώτη φορά στην ιστορία, ο αριθμός των ατόμων ηλικίας 60 ετών και άνω ξεπέρασε σε αριθμό τα παιδιά κάτω των 5 ετών. Η τάση αυτή προβλέπεται να συνεχιστεί, με τον παγκόσμιο πληθυσμό άνω των 65 ετών να αναμένεται να διπλασιαστεί μέχρι το 2050, φτάνοντας πάνω από 2 δισεκατομμύρια άτομα (Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας, 2022).

Η τάση αυτή είναι παρόμοια και στην Ευρώπη, καθώς το 2022 πάνω από το 21,1% του πληθυσμού της ΕΕ θα είναι ηλικίας 65 ετών και άνω. Ένα σημαντικό μέρος αυτού του ηλικιωμένου πληθυσμού είναι αποσυνδεδεμένο από την κοινότητα και τα κοινωνικά δίκτυα. Σύμφωνα με στοιχεία της Eurostat (www.ec.europa.eu, n.d.), το 32% των ατόμων άνω των 65 ετών ζουν μόνα τους, σε σύγκριση με το 14% του συνολικού πληθυσμού. Το Ευρωπαϊκό Δελτίο Πολιτικής για τη Μοναξιά (Sandu, Zólyomi and Leichsenring, 2021) υπογραμμίζει ότι οι ηλικιωμένοι είναι πιο επιρρεπείς στην κοινωνική απομόνωση από άλλες ηλικιακές ομάδες, ιδίως από τις ηλικίες 26 έως 45 ετών. Επιπλέον, οι ηλικιωμένοι ενήλικες έχουν 9% περισσότερες πιθανότητες να μην συμμετέχουν σε κοινωνικές δραστηριότητες. Η κοινωνική απομόνωση και η μοναξιά των ηλικιωμένων αναγνωρίζονται όλο και περισσότερο ως μεζονα ζητήματα δημόσιας υγείας (WHO, 2021). Με τη μεγαλύτερη διάρκεια ζωής, υπάρχει αυξανόμενη ανάγκη για καινοτόμες διαγενεακές πρακτικές που εμπλέκουν ενεργά και ελκυστικά τόσο τους ηλικιωμένους όσο και τις νεότερες γενιές.

Η υγιής γήρανση είναι η διαδικασία ανάπτυξης και διατήρησης της λειτουργικής ικανότητας που επιτρέπει την ευημερία στην τρίτη ηλικία (Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας, 2023). Με άλλα λόγια, η υγιής γήρανση αναφέρεται στη δημιουργία ευκαιριών και πλαισίων που επιτρέπουν στους ανθρώπους να είναι και να κάνουν αυτό που έχει αξία για εκείνους καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής τους (Bowling & Dieppe, 2005). Πρόκειται για μια πολυδιάστατη έννοια που περιλαμβάνει ατομικές επιλογές, κοινωνική υποστήριξη και δημόσιες πολιτικές. Είναι μια δια βίου διαδικασία που υπερβαίνει τη μη ύπαρξη ασθένειας και περιλαμβάνει:

- Σωματική υγεία: Διατήρηση της κινητικότητας, της δύναμης και της ανεξαρτησίας (Cartee et al., 2016). Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσω της τακτικής σωματικής άσκησης, της ισορροπημένης διατροφής και της προληπτικής υγειονομικής περίθαλψης.
- Ψυχική υγεία: Διατήρηση της πνευματικής εγρήγορσης, της συμμετοχής και της θετικής διάθεσης (Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας, 2021). Αυτό περιλαμβάνει τη διατήρηση της γνωστικής λειτουργίας, τη διαχείριση του άγχους και την αναζήτηση κοινωνικών σχέσεων.
- Κοινωνική ευημερία: Διατήρηση της σύνδεσης με φίλους, την οικογένεια και την κοινότητα (Bowling & Dieppe, 2005). Αυτό περιλαμβάνει τη συμμετοχή σε κοινωνικές δραστηριότητες, τον εθελοντισμό και τη διατήρηση σχέσεων.

Η υγιής γήρανση δεν είναι μια έννοια ουδέτερη ως προς το φύλο, εφόσον βιολογικοί, κοινωνικοί και οικονομικοί παράγοντες αλληλεπιδρούν και επηρεάζουν τις εμπειρίες των γυναικών και δημιουργούν εμπόδια στη διατήρηση της καλής υγείας στην τρίτη ηλικία (Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας, 2011).

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΕΡΓΟΥ

1.2 Πλαίσιο

Οι βιολογικές διαφορές παίζουν καθοριστικό ρόλο, καθώς η εμμηνόπαυση και ο αυξημένος κίνδυνος ορισμένων ασθενειών, όπως η οστεοπόρωση και οι αυτοάνοσες διαταραχές, συμβάλλουν στη εμφάνιση δυσμενέστερων αποτελεσμάτων για την υγεία των γυναικών σε σύγκριση με τους άνδρες (Rocca, 2011). Επιπλέον, οι κοινωνικές προσδοκίες και οι ρόλοι των φύλων συχνά θέτουν ως προτεραιότητα την παροχή φροντίδας σε τρίτους (από πλευράς των γυναικών) έναντι των υγειονομικών αναγκών των ίδιων των γυναικών, περιορίζοντας την πρόσβασή τους σε πόρους και ευκαιρίες για υγιή γήρανση (Calasanti, 2003).

Οι οικονομικές ανισότητες διαδραματίζουν επίσης σημαντικό ρόλο, με τις γυναίκες να αντιμετωπίζουν μεγαλύτερο κίνδυνο φτώχειας στην τρίτη ηλικία λόγω παραγόντων όπως οι χαμηλότερες αποδοχές κατά τη διάρκεια της ζωής και οι άνισες συνταξιοδοτικές παροχές (Fredriksen-Goldsen et al., 2014). Αυτοί οι οικονομικοί περιορισμοί μπορεί να εμποδίσουν την πρόσβαση στην υγειονομική περίθαλψη, σε θρεπτικά τρόφιμα και σε άλλα βασικά αγαθά για την ευημερία.

Ο συνολικός αντίκτυπος αυτών των παραγόντων οδηγεί σε ανισότητες στην υγιή γήρανση των ηλικιωμένων γυναικών. Είναι πιο πιθανό να εμφανίσουν χρόνιες παθήσεις, αναπηρίες και να βιώσουν κοινωνική απομόνωση, κάτι το οποίο υποβαθμίζει σημαντικά την ποιότητα ζωής τους (Arber & Ginn, 1995).

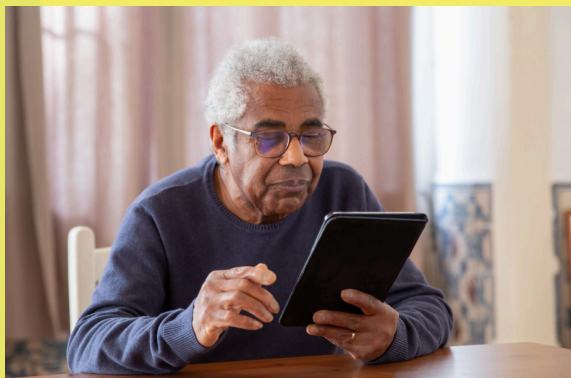
Για να προωθηθεί η υγιής γήρανση για όλους, είναι επιτακτική ανάγκη να αντιμετωπιστούν αυτές οι ανισότητες μεταξύ των φύλων μέσω της υγειονομικής περίθαλψης με ευαισθησία ως προς το φύλο, των διευρυμένων συστημάτων κοινωνικής υποστήριξης και των αλλαγών στις πολιτικές που αποσκοπούν στη μείωση των ανισοτήτων μεταξύ των φύλων στο χώρο εργασίας και στα συστήματα συνταξιοδότησης (Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας, 2011).

Τέλος, στον ψηφιοποιημένο κόσμο μας, οι ηλικιωμένοι αντιμετωπίζουν συχνά ένα ψηφιακό χάσμα. Το ψηφιακό χάσμα μεταξύ των ηλικιωμένων είναι ένα σημαντικό ζήτημα, το οποίο αναφέρεται στο χάσμα μεταξύ εκείνων που έχουν πρόσβαση σε ψηφιακά τεχνολογικά μέσα και τα χρησιμοποιούν, και εκείνων που δεν έχουν (Czaja et al., 2019). Αυτό το χάσμα μπορεί να οδηγήσει σε αισθήματα απομόνωσης, αποκλεισμού και δυσκολίας πρόσβασης σε βασικές υπηρεσίες για τους ηλικιωμένους που δεν διαθέτουν ψηφιακές δεξιότητες ή πρόσβαση (van Deursen & van Dijk, 2010).

Πολλοί παράγοντες συμβάλλουν στο ψηφιακό χάσμα μεταξύ των ηλικιωμένων. Η τεχνολογία μπορεί να είναι ακριβή και το χαμηλό εισόδημα μπορεί να εμποδίσει ορισμένους ηλικιωμένους να αποκτήσουν συσκευές και πρόσβαση στο διαδίκτυο (van Dijk & Hacker, 2003). Επιπλέον, πολλοί ηλικιωμένοι μπορεί να μην έχουν μεγαλώσει με τη χρήση της τεχνολογίας και να θεωρούν πρόκληση την εκμάθηση νέων ψηφιακών δεξιοτήτων (Wagner et al., 2010). Οι φυσικοί περιορισμοί λόγω αναπηρίας ή προβλημάτων υγείας μπορεί επίσης να δυσχεράνουν για ορισμένους ηλικιωμένους τον χειρισμό συσκευών ή την πλοήγηση σε διαδικτυακά περιβάλλοντα (Czaja et al., 2006). Επιπλέον, ο φόβος ή η δυσπιστία απέναντι στην τεχνολογία, λόγω ανησυχιών για την ιδιωτικότητα, την ασφάλεια ή την πολυπλοκότητα της τεχνολογίας, μπορεί να κάνει ορισμένους ηλικιωμένους να διστάζουν να την αποδεχθούν (Friemel, 2013).

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΕΡΓΟΥ

1.2 Πλαίσιο



Η πανδημία του COVID-19 επιδείνωσε περαιτέρω το ζήτημα αυτό, αναδεικνύοντας τη σημασία της ψηφιακής πρόσβασης για τους ηλικιωμένους, καθώς πολλές υπηρεσίες και κοινωνικές συνδέσεις λειτουργούσαν μέσω διαδικτύου (Robinson et al., 2021).

Οι προσπάθειες για τη γεφύρωση αυτού του χάσματος περιλαμβάνουν προγράμματα οικονομικά προσιτής τεχνολογίας που προσφέρουν συσκευές ή προγράμματα διαδικτύου με έκπτωση σε ηλικιωμένους με χαμηλό εισόδημα, εκπαίδευση ψηφιακού

αλφαριθμητισμού για να βοηθήσουν τους ηλικιωμένους να μάθουν βασικές δεξιότητες χρήσης υπολογιστή και διαδικτύου, σχεδιασμό προσβάσιμης τεχνολογίας που απευθύνεται σε ηλικιωμένους με φυσικούς περιορισμούς, καθώς και ενημέρωση της κοινότητας για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τη σημασία της ψηφιακής ένταξης των ηλικιωμένων και τη σύνδεσή τους με τους διαθέσιμους πόρους.

Η αντιμετώπιση του ψηφιακού χάσματος μεταξύ των ηλικιωμένων είναι ζωτικής σημασίας για τη διασφάλιση της ευημερίας τους, της κοινωνικής τους σύνδεσης και της πρόσβασής τους σε βασικές υπηρεσίες σε έναν ολοένα και πιο ψηφιακό κόσμο (Helsper & Eynon, 2010).

Το ψηφιακό χάσμα λόγω φύλου, μεταξύ των ηλικιωμένων στην Ευρώπη είναι ένα μόνιμο ζήτημα, με τις ηλικιωμένες γυναίκες να αντιμετωπίζουν σημαντικά εμπόδια στην ψηφιακή ένταξη σε σύγκριση με τους άνδρες. Διάφορες μελέτες και εκθέσεις αναδεικνύουν αυτή την ανισότητα:

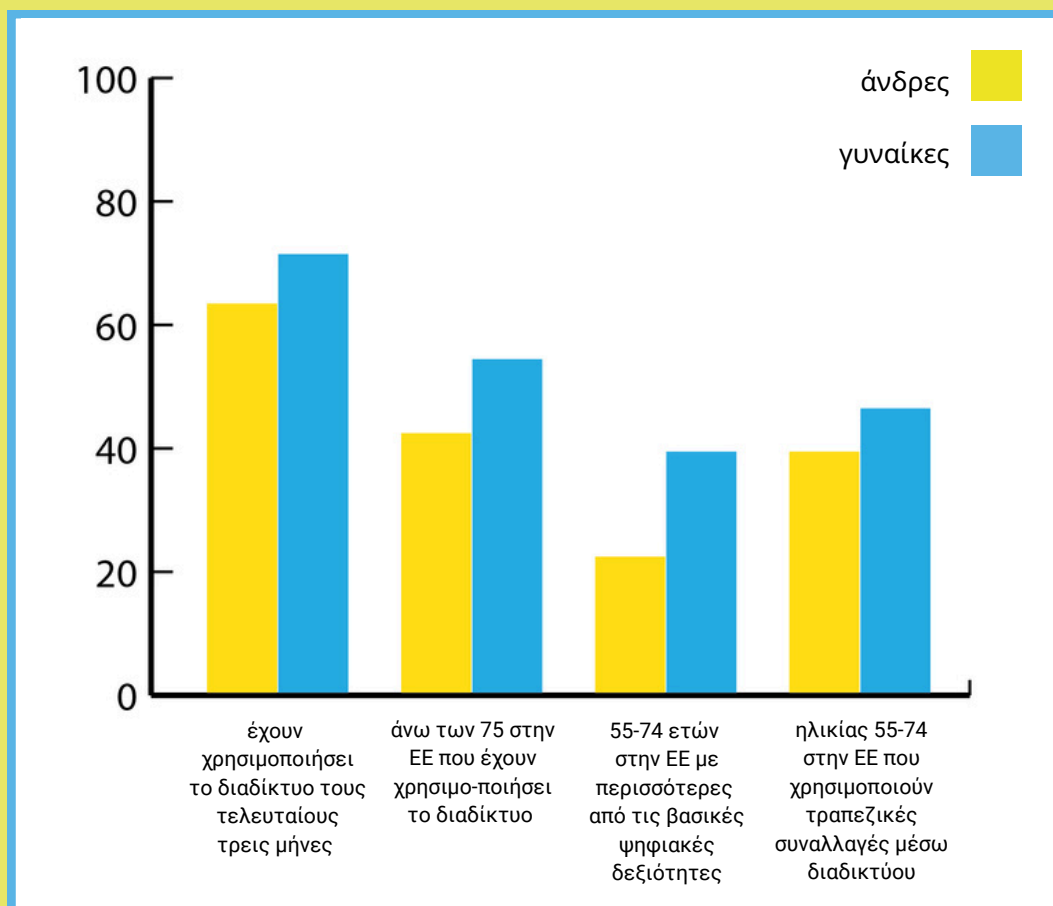
- Τα στοιχεία της Eurostat αποκαλύπτουν ότι το 63% των γυναικών ηλικίας 65-74 ετών στην ΕΕ έχουν χρησιμοποιήσει το διαδίκτυο τους τελευταίους τρεις μήνες, σε σύγκριση με το 71% των ανδρών της ίδιας ηλικιακής ομάδας (ec.europa.eu, 2022).
- Η έκθεση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για τη γήρανση (2021) αναφέρει ότι μόνο το 42% των γυναικών ηλικίας 75 ετών και άνω στην ΕΕ έχουν χρησιμοποιήσει το διαδίκτυο, σε σύγκριση με το 54% των ανδρών της ίδιας ηλικιακής ομάδας (2021 Ageing Report - Economy and Finance, 2021).
- Ο Δείκτης Ψηφιακής Οικονομίας και Κοινωνίας (DESI) 2022 της Ευρωπαϊκής Επιτροπής δείχνει ότι μόνο το 22% των γυναικών ηλικίας 55-74 ετών στην ΕΕ διαθέτουν ψηφιακές δεξιότητες ανώτερες από τις βασικές, σε σύγκριση με το 39% των ανδρών της ίδιας ηλικιακής ομάδας (Ευρωπαϊκή Επιτροπή).
- Η Age Platform Europe αναφέρει ότι στην ΕΕ, μόνο το 39% των γυναικών ηλικίας 55-74 ετών χρησιμοποιούν τραπεζικές υπηρεσίες μέσω διαδικτύου, σε σύγκριση με το 46% των ανδρών της ίδιας ηλικιακής ομάδας (<https://www.age-platform.eu/>, 2023).

Αυτά τα στατιστικά στοιχεία υπογραμμίζουν την έμφυλη φύση του ψηφιακού χάσματος μεταξύ των ηλικιωμένων στην Ευρώπη. Οι ηλικιωμένες γυναίκες αντιμετωπίζουν έναν συνδυασμό οικονομικών, εκπαιδευτικών και κοινωνικών φραγμών που εμποδίζουν την πρόσβασή τους στις ψηφιακές τεχνολογίες και τη χρήση τους. Για να γεφυρωθεί αυτό το χάσμα, απαιτούνται στοχευμένες πολιτικές και πρωτοβουλίες για την αντιμετώπιση αυτών των υποκείμενων παραγόντων και την ενδυνάμωση των γυναικών μεγαλύτερης ηλικίας ώστε να συμμετέχουν πλήρως στην ψηφιακή εποχή.

Για όλους τους προαναφερθέντες λόγους, είναι σημαντικό να βοηθηθούν οι ηλικιωμένοι πολίτες ώστε να κατευθυνθούν προς έναν υγιή τρόπο ζωής κατά τη γήρανση, μέσω της εκπαίδευσής τους, της προώθησης της κοινωνικής ένταξής τους και της ελαχιστοποίησης τυχόν διακρίσεων.

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΕΡΓΟΥ

1.3 Σκοπός



1.3 Σκοπός

Το ESCAPERS είναι ένα καινοτόμο έργο που αποσκοπεί στην **προώθηση ευκαιριών μάθησης μεταξύ των γενεών μέσω παιχνιδιών και στην προώθηση της κοινωνικής ένταξης των ηλικιωμένων**. Αξιοποιώντας τη δύναμη των παιχνιδιών απόδρασης, το ESCAPERS επιδιώκει να βγάλει τους ηλικιωμένους από την απομόνωση, να ενισχύσει τις ψηφιακές τους δεξιότητες και να τους δώσει τη δυνατότητα να μοιραστούν τις πολύτιμες αναμνήσεις τους με τις νεότερες γενιές, συμβάλλοντας έτσι στη διατήρηση της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς. Μέσω της χρήσης μεθοδολογικών οδηγιών, παιχνιδιών απόδρασης και τοπικών εργαστηρίων, το ESCAPERS **στοχεύει στην ενίσχυση των δεξιοτήτων των εκπαιδευτών ενηλίκων και των επαγγελματιών, ενώ παράλληλα εμπλέκει ένα ευρύ φάσμα συμμετεχόντων σε συναρπαστικές και διαδραστικές μαθησιακές εμπειρίες**. Με εταίρους από την Ελλάδα, την Ιταλία, την Ιρλανδία και την Ισπανία, το έργο ESCAPERS οραματίζεται ένα μέλλον όπου οι ηλικιωμένοι θα εκτιμώνται για τη σοφία και τη συμβολή τους στην κοινωνία και όπου οι γενιές θα συναντιούνται για να μάθουν, να συνδεθούν και να δημιουργήσουν ουσιαστικές αναμνήσεις.

Οι στόχοι του έργου ευθυγραμμίζονται επίσης με την Ατζέντα του 2023 του Παγκόσμιου Οργανισμού Υγείας. Πιο συγκεκριμένα, η δέσμευση στην Ατζέντα 2030 και τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (εφεξής ΣΒΑ) σημαίνει "δέσμευση για υγιή γήρανση και για πολιτικές βασισμένες σε στοιχεία που ενισχύουν τις ικανότητες των ηλικιωμένων και βελτιώνουν την ευημερία τους" και αυτό είναι απαραίτητο για να βοηθηθούν οι πόλεις και οι κοινότητες σε όλο τον κόσμο ώστε να προσαρμοστούν στις ανάγκες και τις απαιτήσεις των ηλικιωμένων.

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΕΡΓΟΥ

1.4 Στόχοι



1.4 Στόχοι

Μέσω των αποτελεσμάτων του έργου, οι εταίροι θα πραγματοποιήσουν τους στόχους του έργου, οι οποίοι είναι οι εξής:

- προώθηση των ευκαιριών διαγενεακής μάθησης με βάση το παιχνίδι
- προώθηση της κοινωνικής ένταξης των ηλικιωμένων και την έξοδό τους από την απομόνωση
- εκτίμηση της κοινωνικής αξίας των ηλικιωμένων με τη μεταφορά των αναμνήσεών τους στις νεότερες γενιές
- διατήρηση της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς από γενιά σε γενιά,
- ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων των ηλικιωμένων,
- κινητοποίηση των νέων για την ενασχόλησή τους με τα κοινά
- ενίσχυση των δεξιοτήτων των εκπαιδευτών ενηλίκων και των σχετικών επαγγελματιών

Πρόσθετοι στόχοι του έργου θα είναι οι εξής:

- αμφισβήτηση των αρνητικών αντιλήψεων για τη γήρανση μεταξύ των νέων ενηλίκων
- προώθηση της ισότητας των φύλων καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής
- προώθηση νέων ιδεών και προσεγγίσεων στον τομέα της γήρανσης μέσω της ανάδειξης ευκαιριών για βελτίωση και της ανάδειξης της αξίας των συνεργασιών μεταξύ των γενεών

1.5 Προσδοκώμενα αποτελέσματα

Κατά τη διάρκεια του έργου, θα επιτευχθούν τα ακόλουθα απτά αποτελέσματα:

- Ο Μεθοδολογικός Οδηγός ESCAPERS: για την προώθηση των ευκαιριών διαγενεακής μάθησης με βάση το παιχνίδι και την κοινωνική ένταξη.
- Τα Παιχνίδια ESCAPERS: Πέντε συναρπαστικά παιχνίδια απόδρασης που έχουν σχεδιαστεί για να ενισχύσουν τη διαγενεακή μάθηση και να προωθήσουν την κοινωνική ένταξη των ηλικιωμένων.
- Οδηγός τοπικών εργαστηρίων ESCAPERS: Ένας πρακτικός οδηγός για τη δημιουργία και τη διεξαγωγή των τοπικών εργαστηρίων ESCAPERS, που διευκολύνει την συμμετοχή της κοινότητας και την ανταλλαγή γνώσεων.

1.6 Η Κοινοπραξία

Η ομάδα του έργου αποτελείται από τους ακόλουθους εταίρους:



- Η **CHALLEDU - inclusion | games | education** (συντονιστής) είναι ένας μη κερδοσκοπικός οργανισμός που πρωτοπορεί σε νέα μοντέλα μάθησης, ένταξης και συμμετοχής. Η CHALLEDU είναι ένας από τους κορυφαίους εμπειρογνώμονες E&A σε παιχνιδοποιημένες λύσεις για την

εκπαίδευση και την συμπερίληψη. Η ομάδα μας σχεδιάζει και υλοποιεί παιγνιώδεις εμπειρίες, παιχνίδια, τυπικά και μη τυπικά εκπαιδευτικά προγράμματα, εργαλεία, πλατφόρμες και εφαρμογές που βασίζονται σε διατομεακές, διεπιστημονικές προσεγγίσεις. Επικεντρωνόμαστε σε 2 βασικούς τομείς:

ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΕΝΤΑΞΗ

Τα έργα σε αυτόν τον τομέα επικεντρώνονται στην ένταξη και την ενδυνάμωση περιθωριοποιημένων ομάδων, όπως τα άτομα με αναπηρία, τα άτομα με προβλήματα υγείας (π.χ. άνοια), οι ηλικιωμένοι, NEETS (Not in Education, Employment, or Training - πρόκειται για νέα άτομα που είναι άνεργα και δεν λαμβάνουν εκπαίδευση ή επαγγελματική κατάρτιση). Οι στόχοι είναι: κοινωνική ένταξη, βελτίωση της απασχολησιμότητας, ανάπτυξη δεξιοτήτων και ικανοτήτων και συνηγορία. Η έμφαση δίνεται στη δημιουργία χώρων όπου άνθρωποι με διαφορετικές ικανότητες, πολιτισμικό υπόβαθρο και δεξιότητες καθώς και άτομα από διαφορετικές γενιές μπορούν να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Οι προσεγγίσεις σε αυτόν τον τομέα περιλαμβάνουν μη τυπική και άτυπη εκπαίδευση, ζωντανά εργαστήρια, ανοικτά συν-δημιουργικά εργαστήρια, εργαλεία που βασίζονται στο παιχνίδι και διατομεακές προσεγγίσεις.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ

Βλέπουμε την εκπαίδευση ως μοχλό θετικής κοινωνικής, περιβαλλοντικής και καινοτόμου αλλαγής. Τα έργα που αναπτύσσονται σε αυτόν τον τομέα επικεντρώνονται στην προώθηση της επιχειρηματικότητας, της εκπαίδευσης STE(A)M, της ενεργού συμμετοχής των πολιτών, των περιβαλλοντικών προκλήσεων και της γεωργίας, του πολιτισμού και της βιώσιμης ανάπτυξης. Οι ομάδες-στόχοι μας περιλαμβάνουν νέους, ενήλικες, φοιτητές, εκπαιδευτές και εκπαιδευτικούς, επαγγελματίες και ιδρύματα. Η προσέγγισή μας περιλαμβάνει μορφές μη τυπικής και άτυπης εκπαίδευσης, μεθοδολογίες βασισμένες στο παιχνίδι, μεθοδολογία με βάση πρότυπα (μοντέλα ρόλων), ανοικτή μάθηση και ψηφιακά εργαλεία, παιχνιδοποίηση, καθώς και διατομεακές προσεγγίσεις.

Ιστοσελίδα: challedu.com



**ODD
STATUE
GAMES**

- Η **Odd Statue Games** είναι μια δυναμική και καινοτόμος εταιρεία που ειδικεύεται στη δημιουργία συναρπαστικών εμπειριών επιτραπέζιων παιχνιδιών που συνδυάζουν άψογα την αφήγηση και το παιχνίδι. Με μια ομάδα που αποτελείται από εξειδικευμένα άτομα στον σχεδιασμό παιχνιδιών, την ανάπτυξη λογισμικού και τη δημιουργική σύνθεση, η Odd Statue Games διαπρέπει στη σύλληψη, τον σχεδιασμό και την εκτέλεση ποικίλων επιτραπέζιων παιχνιδιών, εκπαιδευτικού και εμπορικού τύπου.

Ιστοσελίδα: <https://oddstatuegames.com/>

GSA GAIETY SCHOOL OF ACTING

- Το **Gaiety School of Acting**, το οποίο ιδρύθηκε το 1986 από τον διάσημο θεατρικό σκηνοθέτη Joe Dowling, αποτελεί το κορυφαίο κέντρο εκπαίδευσης ηθοποιών στην Ιρλανδία, προσφέροντας ολοκληρωμένα προγράμματα για το θέατρο, τον κινηματογράφο και την τηλεόραση. Με πάνω από 37 χρόνια εμπειρίας και με ετήσιο αριθμό εγγεγραμμένων σχεδόν 5.000 σπουδαστών, το GSA διαθέτει μια εξαιρετική φήμη για ποιοτική εκπαίδευση και δημιουργικές εμπειρίες μάθησης.

Ιστοσελίδα: <https://gaietyschool.com/>



ASOCIACIÓN FAMILIARES ALZHEIMER VALENCIA

- Η **AFAV (ASOCIACIÓN FAMILIARES ALZHEIMER VALENCIA)** ιδρύθηκε το 1991 και είναι ένας διακεκριμένος οργανισμός που έχει ως στόχο την υποστήριξη των ατόμων που πάσχουν από τη νόσο Αλτσχάιμερ και τις σχετικές μορφές άνοιας, καθώς και των οικογενειών και των φροντιστών τους. Με πάνω από 30 χρόνια εμπειρίας, η AFAV παρέχει ολοκληρωμένους πόρους, υπηρεσίες και δραστηριότητες με στόχο τη βελτίωση της ποιότητας ζωής των ατόμων που πάσχουν.

Ιστοσελίδα: <https://www.afav.org/>



- Το **EduVita** είναι ένα εκπαιδευτικό, πολιτιστικό και διαγενεακό κέντρο στην καρδιά του Λέτσε της Νότιας Ιταλίας, που ιδρύθηκε το 2019. Το EduVita είναι ένας τόπος σύνδεσης μεταξύ παρελθόντος, παρόντος και μέλλοντος: δημιουργούν ευκαιρίες μάθησης για τη βελτίωση της ποιότητας ζωής των ηλικιωμένων και των νέων μέσω του διαγενεακού διαλόγου. Η ΜΚΟ δραστηριοποιείται τόσο σε τοπικό όσο και σε διεθνές επίπεδο, συμμετέχοντας σε προγράμματα έρευνας και κινητικότητας Erasmus + στον τομέα της εκπαίδευσης ενηλίκων. Επικεντρώνονται στην παιδαγωγική έρευνα, στην καινοτομία των διαδικασιών διδασκαλίας και μάθησης, στο σχεδιασμό μαθησιακών πλαισίων και στην ανάπτυξη νέων μεθοδολογιών που βασίζονται σε προσεγγίσεις της εκπαίδευσης ενηλίκων και της διαγενεακής μάθησης.

Ιστοσελίδα: <https://www.eduvita.it/>

ΠΡΟΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΕΡΓΟΥ 1.6 Η Κοινοπραξία

2 ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΟΥ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟΥ ΟΔΗΓΟΥ ESCAPERS



2.1 ΟΜΑΔΕΣ-ΣΤΟΧΟΙ

2.2 ΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΟΔΗΓΟΥ

**2.3 Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ
ΤΟΥ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟΥ ΟΔΗΓΟΥ
ESCAPERS**

**2.4 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΩΝ
ΚΥΡΙΩΝ ΟΜΑΔΩΝ-ΣΤΟΧΩΝ ΜΑΣ**

**2.4.1 ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΙ (ΑΤΟΜΑ ΑΝΩ
ΤΩΝ 65 ΕΤΩΝ)**

2.4.2 ΠΙΟ ΝΕΟΙ ΕΝΗΛΙΚΕΣ

ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΟΥ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟΥ ΟΔΗΓΟΥ

ESCAPERS

2.1 Ομάδες-στόχοι

2.1 Ομάδες-στόχοι

Ο μεθοδολογικός οδηγός ESCAPERS απευθύνεται κυρίως σε:

**Εκπαιδευτές ενηλίκων
και επαγγελματίες σε
οργανισμούς που εργάζονται
με ηλικιωμένους, όπως
κέντρα ανοικτής φροντίδας,
κέντρα φροντίδας, ενώσεις
ηλικιωμένων, ΜΚΟ και
αθλητικά κέντρα.**

**Οργανισμούς που
εργάζονται με τις
νεότερες γενιές,
όπως σχολεία,
κέντρα νεολαίας,
ΜΚΟ και
πανεπιστήμια.**

Αυτοί οι επαγγελματίες μπορούν να εξοικειωθούν με τη μεθοδολογία του έργου, να κατανοήσουν τις βασικές αρχές του και να τη χρησιμοποιήσουν για την ανάπτυξη νέου εκπαιδευτικού υλικού βασισμένου στο παιχνίδι.

Επιπλέον, άλλες ομάδες-στόχοι που θα μπορούσαν να επωφεληθούν έμμεσα από τη μεθοδολογία ESCAPERS είναι:

**Οι ηλικιωμένοι (άνω των 65 ετών)
που διαμένουν σε οίκους ευγηρίας
ή επωφελούνται από ανοικτά
κέντρα φροντίδας, ΜΚΟ και μη
κερδοσκοπικούς οργανισμούς που
επικεντρώνονται στην ενεργό και
υγιή γήρανση.**

**Οι ενήλικες άνω
των 18 ετών
(νεότερες γενιές).**

2.2 Οι στόχοι του οδηγού

Ο οδηγός αποσκοπεί στην ευαισθητοποίηση σχετικά με τη διαγενεακή μάθηση και τις λύσεις που βασίζονται στο παιχνίδι για την προώθηση της ένταξης των ηλικιωμένων σε διαγενεακές δραστηριότητες. Επιπλέον, περιέχει τη μεθοδολογία που θα εφαρμοστεί στο έργο και θα αποτελέσει μελλοντικό σημείο αναφοράς για κάθε εκπαιδευτή ενηλίκων που θα ήθελε να υλοποιήσει σχετικές δραστηριότητες.

Έτσι, ο μεθοδολογικός οδηγός θα απαντήσει σε 5 βασικά ερωτήματα/περιοχές:

**Πώς μπορούμε να ορίσουμε
τη διαγενεακή μάθηση
(τύποι, τεχνικές);**

**Πώς μπορούμε
να
προσεγγίσουμε
μαθητές που
ανήκουν σε
διαφορετικές
ηλικιακές
ομάδες;**

**Υπάρχουν προσεγγίσεις,
προγράμματα, εφαρμογές
και εργαλεία στις χώρες
εταίρους και σε ευρωπαϊκό
(ή διεθνές) επίπεδο; Πώς
μπορούμε να τα
αξιοποιήσουμε στη
μεθοδολογία του έργου μας;**

**Ποιές είναι οι
βασικές πτυχές της
μεθοδολογίας του
ESCAPERS;**

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΕΡΓΟΥ 2.2 Οι στόχοι του οδηγού

ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΟΥ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟΥ ΟΔΗΓΟΥ ESCAPERS

2.3 Η διαδικασία δημιουργίας του μεθοδολογικού οδηγού ESCAPERS

2.3 Η διαδικασία δημιουργίας του μεθοδολογικού οδηγού ESCAPERS

Οι εταίροι συνδημιούργησαν τη μεθοδολογία με βάση τις ανάγκες των ομάδων-στόχων τους, τους στόχους του έργου και την εμπειρογνωμοσύνη του κάθε εταίρου. Η συνδημιουργία της μεθοδολογίας θα έχει διακρατικό αντίκτυπο ενώ παράλληλα θα επιτύχει την άμεση σύνδεση με τις ανάγκες των ομάδων-στόχων. Με άλλα λόγια, κατά τη διάρκεια της δημιουργίας αυτού του οδηγού, οι εταίροι ακολούθησαν μια μεθοδολογία επαναληπτικών βημάτων συν-σχεδιασμού και συνδημιουργίας.

Πιο συγκεκριμένα, όλοι οι εταίροι συμφώνησαν σχετικά με τη δομή του οδηγού και το περιεχόμενό του. Στη συνέχεια, όλοι οι εταίροι διεξήγαγαν βιβλιογραφική έρευνα σε εθνικό και διεθνές επίπεδο για διαγενεακές δραστηριότητες, ορισμένες από τις οποίες βασίζονταν στο παιχνίδι. Στο Κεφάλαιο 5, μπορεί κανείς να βρει μια συλλογή από περισσότερες από 30 βέλτιστες πρακτικές που εφαρμόζονται στις χώρες των εταίρων αλλά και διεθνώς.

Στη συνέχεια, η Challedu συνέταξε το κύριο θεωρητικό πλαίσιο και τη μεθοδολογία του έργου μαζί με την EduVita και την Odd Statue Games (OSG). Πιο συγκεκριμένα, η Challedu σε συνεργασία με την OSG ανέπτυξαν ένα πρότυπο για ένα παιχνίδι απόδρασης που θα αποτελέσει εργαλείο για να βοηθήσει τους εκπαιδευτές ενηλίκων να πραγματοποιήσουν ανταλλαγή ιδεών με τους ηλικιωμένους σχετικά με τα ενδιαφέροντα, τις προσωπικές ιστορίες και τις αναμνήσεις τους και θα αποτελέσει την έμπνευση για τα σενάρια (Παράρτημα 2). Επίσης, θα αποτελέσει ένα εργαλείο για τη δημιουργία αρχικών ιδεών για παιχνίδια απόδρασης.

Επιπλέον, δημιουργήθηκε και ένα άλλο πρότυπο ειδικά φτιαγμένο για τις τελικές εκδόσεις, το οποίο παρέχει τη δομή για την παρουσίαση και τη διεξαγωγή των παιχνιδιών απόδρασης (αριθμός παικτών, δυσκολία, σενάριο, παιχνίδι, γρίφοι, πληροφορίες για τους συντονιστές, όπως η οργάνωση του παιχνιδιού/του δωματίου κ.λπ. (Παράρτημα 1).

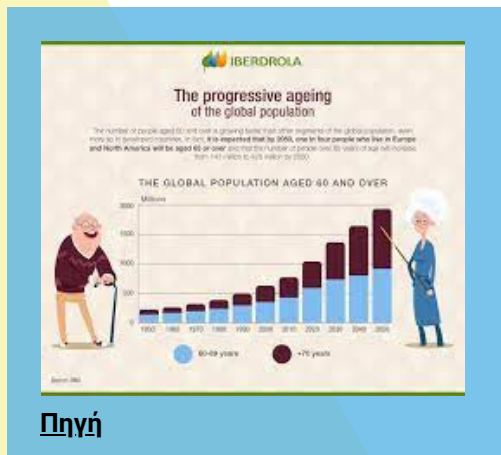
Στη συνέχεια, ο οδηγός και τα πρότυπα που αναφέρθηκαν παραπάνω εξετάστηκαν από τα υπόλοιπα μέλη της σύμπραξης και η Challedu μπόρεσε να οριστικοποιήσει τον οδηγό με βάση τα σχόλια των εταίρων και μαζί με την EduVita και την AFAV θα μεταφράσει τον μεθοδολογικό οδηγό στα ελληνικά, ιταλικά και ισπανικά αντίστοιχα.

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΕΡΓΟΥ

2.4 Χαρακτηριστικά των κύριων ομάδων στόχων μας

2.4 Χαρακτηριστικά των κύριων ομάδων στόχων μας

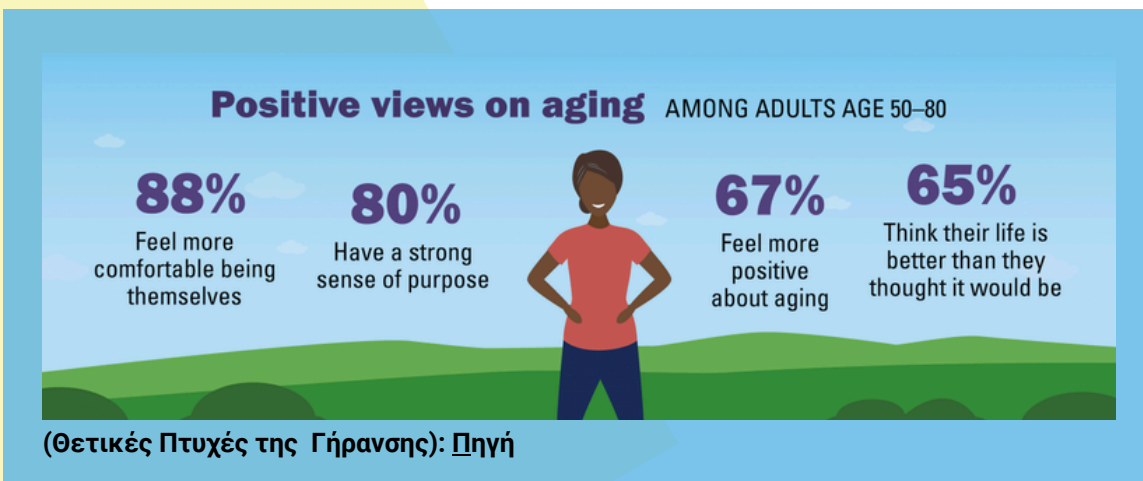
2.4.1 Ηλικιωμένοι (άτομα άνω των 65 ετών)



Τα άτομα άνω των 65 ετών, γνωστά και ως ηλικιωμένοι, είναι μια διαφορετική ομάδα με ευρύ φάσμα χαρακτηριστικών. Η γήρανση είναι η διαδικασία κατά την οποία οι άνθρωποι μεγαλώνουν, και αντιμετωπίζουν την πρόκληση του να γερνάς καθώς και τον αντίκτυπο που αυτό έχει στη συνολική τους ζωή.

Ενώ υπάρχουν πολλές προκλήσεις που συνδέονται με τη γήρανση, υπάρχουν επίσης πολλές θετικές πτυχές. Ακολουθεί μια βαθύτερη περιήγηση στις θετικές πτυχές της γήρανσης, εστιάζοντας στο πώς αυτή μπορεί να οδηγήσει σε εσωτερική ανάπτυξη,

βελτιωμένες σχέσεις, ελευθερία, ικανοποίηση καθώς και στη συνολική ευημερία των ατόμων.



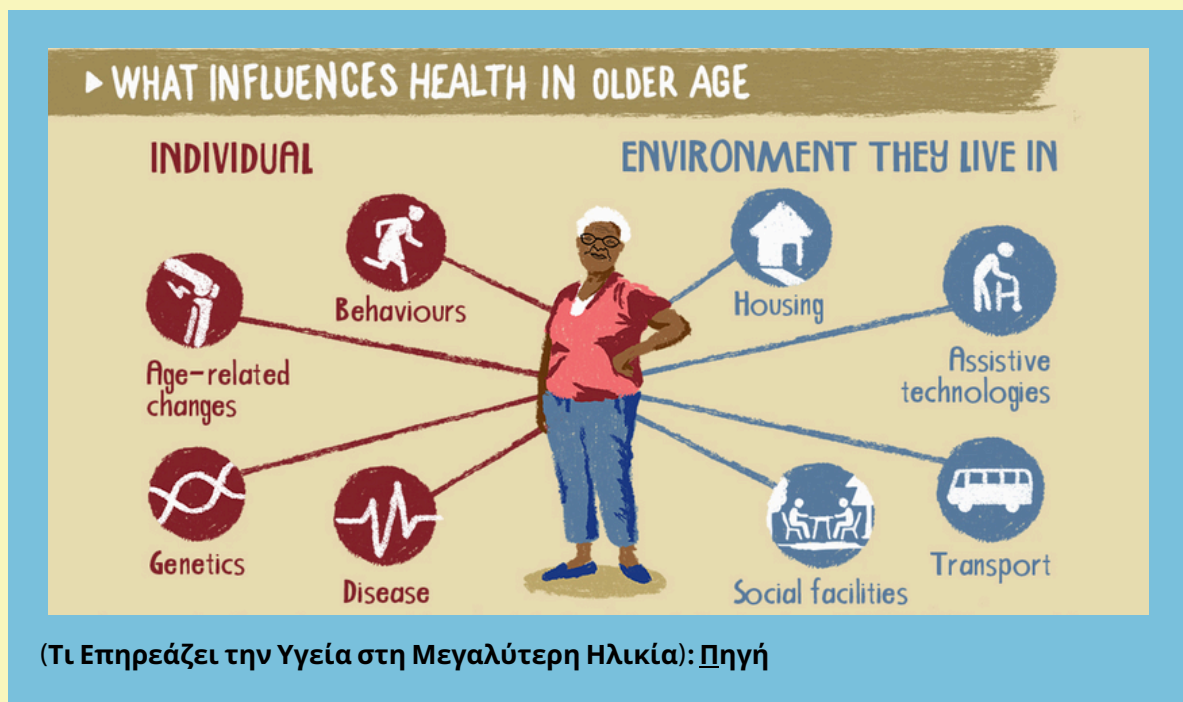
Η εσωτερική ανάπτυξη είναι ένα κοινό ζήτημα καθώς κάποιος μεγαλώνει. Με το πέρασμα του χρόνου έρχεται μια βαθύτερη κατανόηση του εαυτού μας, ο οποίος είναι απαλλαγμένος από ανασφάλειες και κοινωνικές πιέσεις, κάτι το οποίο οδηγεί σε έναν πιο άνετο και σίγουρο εαυτό. Οι ηλικιωμένοι έχουν συσσωρεύσει πλούτο εμπειριών ζωής, με αποτέλεσμα να έχουν αποκτήσει σοφία, αλλά και την ικανότητα να βλέπουν τις καταστάσεις της ζωής με μια ευρύτερη προοπτική και να λαμβάνουν ορθές αποφάσεις.

Η γήρανση μπορεί επίσης να βελτιώσει τις σχέσεις, κάνοντας τους ανθρώπους να βιώνουν βαθύτερες και πιο ουσιαστικές σχέσεις. Οι ηλικιωμένοι εκτιμούν τα αγαπημένα τους πρόσωπα και γι' αυτούς είναι σημαντικό να επενδύουν ποιοτικό χρόνο σε αυτά. Τους αρέσει να μοιράζονται τη σοφία και τις εμπειρίες τους με τις νεότερες γενιές, καθοδηγώντας τις και καλλιεργώντας ισχυρούς δεσμούς. Είναι επίσης ευγνώμονες για τα καλά πράγματα που έχουν βιώσει στη ζωή, και ζουν μια πιο χαλαρή και χωρίς άγχος ζωή.

Η συνταξιοδότηση ή τα ευέλικτα ωράρια εργασίας συχνά τους επιτρέπουν να ελευθερώσουν χρόνο για να ασχοληθούν με τα δικά τους ενδιαφέροντα, χόμπι και να ταξιδεύουν. Μπορούν να ασχοληθούν με δραστηριότητες όπως ο εθελοντισμός, οι δημιουργικές αναζητήσεις ή απλώς να συνδεθούν με την κοινότητά τους.

ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΟΥ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟΥ ΟΔΗΓΟΥ ESCAPERS

2.4 Χαρακτηριστικά των κύριων ομάδων-στόχων μας



Πρέπει να θυμόμαστε ότι η γήρανση είναι εξαιρετικά ετερογενής και ότι υπάρχουν ηλικιωμένοι που δεν παρουσιάζουν σχεδόν καθόλου επιδείνωση της κατάστασής τους. Από την άλλη πλευρά, η γήρανση μπορεί να έχει κάποιες αρνητικές επιπτώσεις σε κάποιους από αυτούς, καθώς ο οργανισμός τους βιώνει πολλαπλές αλλαγές. Αυτές μπορεί να εκδηλωθούν (αλλά όχι σε όλους τους ηλικιωμένους) ως έκπτωση της σωματικής υγείας, με μειωμένη όραση, ακοή και κινητικότητα, που καθιστούν τις καθημερινές εργασίες πιο δύσκολες. Επιπλέον, ο κίνδυνος χρόνιων ασθενειών, όπως οι καρδιακές παθήσεις, το εγκεφαλικό επεισόδιο και ο διαβήτης, αυξάνεται σημαντικά, απαιτώντας πιο προσεκτική διαχείριση της υγείας του ατόμου.

Ενώ οι περισσότεροι ηλικιωμένοι διατηρούν καλή ψυχική υγεία, ορισμένοι παρουσιάζουν έκπτωση της γνωστικής λειτουργίας, με αποτέλεσμα να αντιμετωπίζουν προβλήματα με τη μνήμη και την εκμάθηση νέων γνώσεων. Οι πιο σοβαρές προκλήσεις περιλαμβάνουν την κατάθλιψη, το άγχος και την άνοια, μια κατάσταση που διαταράσσει σημαντικά την καθημερινή ζωή. Η νόσος Αλτσχάιμερ είναι η πιο κοινή μορφή άνοιας.

Οι κοινωνικές σχέσεις είναι ζωτικής σημασίας για την ευημερία σε κάθε ηλικία. Δυστυχώς, διάφοροι παράγοντες μπορούν να οδηγήσουν στην κοινωνική απομόνωση των ηλικιωμένων. Για παράδειγμα, η συνταξιοδότηση οδηγεί στην απώλεια των επαγγελματικών κοινωνικών δικτύων ορισμένων ηλικιωμένων. Επιπλέον, ο θάνατος αγαπημένων προσώπων, μια κοινή και πιο συχνή εμπειρία γι' αυτούς, μπορεί να οδηγήσει σε θλίψη και μοναξιά. Επιπλέον, άλλοι παράγοντες, όπως προβλήματα κινητικότητας και άλλα προβλήματα υγείας, μπορεί να δυσχεραίνουν τη διατήρηση των κοινωνικών σχέσεων.

Η οικονομική ασφάλεια είναι ένα άλλο ζήτημα που απασχολεί πολλούς ηλικιωμένους, καθώς ζουν με ένα σταθερό εισόδημα και μπορεί να δυσκολεύονται να καλύψουν τα έξοδά τους, ιδίως όταν πρόκειται για δαπάνες που σχετίζονται με τη μακροχρόνια φροντίδα.

Είναι σημαντικό να θυμόμαστε ότι η γήρανση είναι κυρίως μια ατομική εμπειρία. Η σοβαρότητα αυτών των αρνητικών πτυχών μπορεί να ποικίλλει σε μεγάλο βαθμό, αλλά επίσης υπάρχουν και πολλές θετικές πτυχές της γήρανσης.

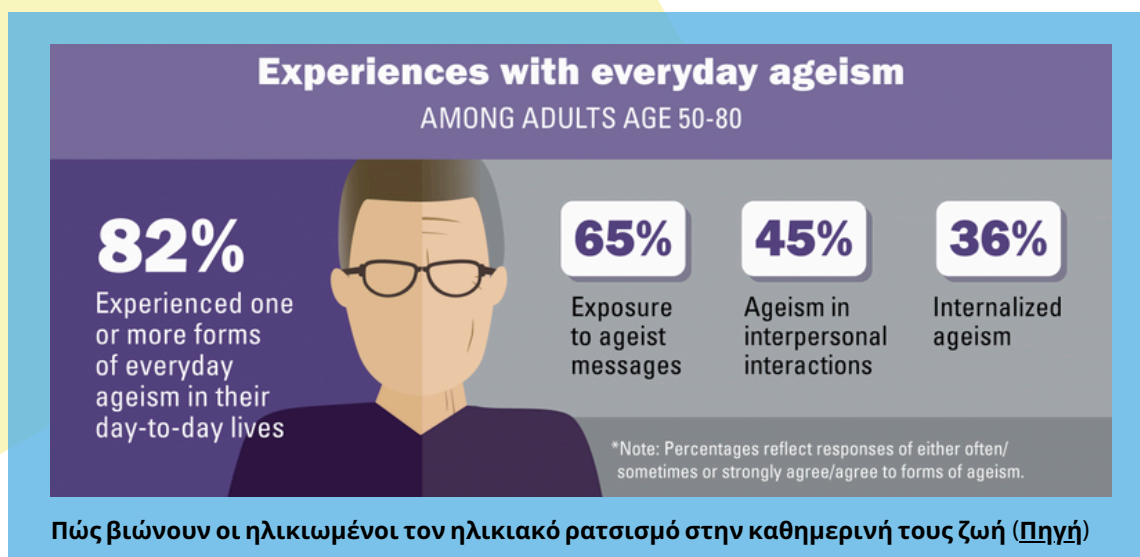
2.4.2 Πιο νέοι ενήλικες

Αυτή η δεύτερη βασική ομάδα-στόχος είναι ακόμη πιο ποικιλόμορφη, καθώς περιλαμβάνει διάφορες γενιές, καθώς και όλους τους ενήλικες άνω των 18 ετών. Θα παρουσιάσουμε εν συντομία τις συμπεριφορές, τις πεποιθήσεις και τις στάσεις αυτής της ομάδας στόχου απέναντι στους ηλικιωμένους.

Ο τρόπος με τον οποίο τα άτομα άνω των 18 ετών αντιμετωπίζουν τους ηλικιωμένους (άτομα άνω των 65 ετών) μπορεί να είναι ένας σύνθετος συνδυασμός θετικών και αρνητικών συμπεριφορών.

Η πιο εμφανής αρνητική στάση των νεότερων ενηλίκων είναι ο ηλικιακός ρατσισμός. Ο Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας ορίζει τον ηλικιακό ρατσισμό ως "τα στερεότυπα (πώς σκεφτόμαστε), τις προκαταλήψεις (πώς αισθανόμαστε) και τις διακρίσεις (πώς ενεργούμε) απέναντι σε άλλους ή στον εαυτό μας με βάση την ηλικία" (Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας, 2021). Ο ηλικιακός ρατσισμός μπορεί να κάνει κάποιον να πιστεύει ότι οι ηλικιωμένοι δεν έχουν επαφή με τη σύγχρονη εποχή, μπορεί να είναι τεχνολογικά αναλφάβητοι ή ακόμη και βάρος.

Φυσικά, ο φόβος της γήρανσης μπορεί επίσης να οδηγήσει κάποιους να αντιμετωπίζουν υποσυνείδητα τους ηλικιωμένους με αρνητικό τρόπο, προβάλλοντας τις προσωπικές τους ανησυχίες σχετικά με το θάνατο ή τις προκλήσεις της γήρανσης. Η αποκλειστική εστίαση στους φυσικούς περιορισμούς που μπορεί να συνοδεύουν τη γήρανση, μπορεί να κάνει κάποιους να παραβλέψουν τις ικανότητες και τις συνεισφορές που συνεχίζουν να κάνουν οι ηλικιωμένοι. Τέλος, οι διαφορές των γενεών μπορεί να δημιουργήσουν ένα χάσμα μεταξύ των νεότερων και των μεγαλύτερων σε ηλικία ενηλίκων. Οι διαφορές στις προσωπικές απόψεις για τη χρήση της τεχνολογίας, τα στυλ επικοινωνίας και τα κοινωνικά πρότυπα μπορεί να δυσχεράνουν τη σύνδεση και την κατανόηση των προοπτικών του άλλου.



Είναι σημαντικό να θυμόμαστε ότι τα προαναφερθέντα γεγονότα αντιπροσωπεύουν απλώς ορισμένες τάσεις. Η συμπεριφορά ενός ατόμου απέναντι στους ηλικιωμένους είναι πιθανό να διαμορφώνεται από διάφορους παράγοντες, όπως οι προσωπικές του εμπειρίες με τους παππούδες, τους γονείς ή άλλους ηλικιωμένους ή το πολιτισμικό του υπόβαθρο (ορισμένοι πολιτισμοί δίνουν έμφαση στο βαθύ σεβασμό προς τους ηλικιωμένους). Ακόμη και οι αναπαραστάσεις των μέσων ενημέρωσης για τους ηλικιωμένους μπορεί να επηρεάσουν τον τρόπο με τον οποίο τους αντιλαμβάνεται ο κόσμος.

3 ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΔΙΑΓΕΝΕΑΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ (ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΙ ΟΡΙΣΜΟΙ, ΤΥΠΟΙ, ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ)



**3.1 ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ
ΤΑ ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ
ΔΙΑΓΕΝΕΑΚΗΣ ΜΑΘΗΣ**

**3.2 Η ΔΙΑΓΕΝΕΑΚΗ
ΜΑΘΗΣΗ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ -
ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ**

**3.3 ΠΩΣ ΝΑ ΟΡΓΑΝΩΣΕΤΕ
ΤΙΣ ΔΙΑΓΕΝΕΑΚΕΣ
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΩΣΤΕ
ΝΑ ΕΧΟΥΝ ΑΝΤΙΚΤΥΠΟ ΣΕ
ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΓΕΝΙΕΣ;**

ΜΙΑ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΔΙΑΓΕΝΕΑΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ (ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΙ ΟΡΙΣΜΟΙ, ΤΥΠΟΙ, ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ)

Πόσο συχνά συμβαίνει στην καθημερινή σας ζωή να μαθαίνετε κάτι από κάποιον νεότερο από εσάς; Για παράδειγμα, πώς να δημοσιεύετε μια ιστορία στο Instagram ή πώς να επεξεργάζεστε ένα απεσταλμένο μήνυμα στο WhatsApp. Και τι λέτε για όλες εκείνες τις φορές που ρωτήσατε κάποιον μεγαλύτερο από εσάς πώς να μαγειρέψετε εκείνη τη συνταγή ή ποιά είναι η προέλευση εκείνης της τοπικής γιορτής που σας αρέσει τόσο πολύ;

Αυτές οι άτυπες καταστάσεις χαρακτηρίζονται από:

τον κοινωνικό χαρακτήρα της μάθησης - καθώς η ανταλλαγή γνώσεων βασίζεται σε μια διαπροσωπική σχέση αμοιβαιότητας και αμοιβαίας υποστήριξης

τη μετάδοση της μάθησης - όπου ένα άτομο Α μοιράζεται τις γνώσεις ή τις δεξιότητές του με ένα άτομο Β

τη συμμετοχή ατόμων διαφορετικών ηλικιών - πιο συγκεκριμένα από διαφορετικές γενιές

Αυτοί είναι τρεις από τους παράγοντες που ορίζουν τη διαγενεακή μάθηση (ΔΜΓ), ως έναν τρόπο να μαθαίνουμε μαζί και από διαφορετικές γενιές.

Σύμφωνα με το EPAL, "η διαγενεακή μάθηση είναι ο τόπος όπου άνθρωποι όλων των ηλικιών μπορούν να μάθουν μαζί και ο ένας από τον άλλο" (EPAL, 2020).

Αντίστοιχα, το Ευρωπαϊκό Δίκτυο Διαγενεακής Μάθησης ορίζει τη ΔΓΜ ως "μια μαθησιακή σύμπραξη που βασίζεται στην αλληλοβοήθεια και την αμοιβαιότητα και στην οποία συμμετέχουν άτομα διαφορετικών ηλικιών, όπου οι γενιές συνεργάζονται για να αποκτήσουν δεξιότητες, αξίες και γνώσεις" (ENIL, 2017).

"Οι διαγενεακές δραστηριότητες είναι κοινωνικές συναναστροφές και αλληλεπιδράσεις, που φέρνουν κοντά τις νεότερες και τις μεγαλύτερες γενιές για έναν κοινό σκοπό. Βασίζονται στα δυνατά σημεία που έχουν οι διαφορετικές γενιές, καλλιεργούν την κατανόηση και τον αμοιβαίο σεβασμό και αμφισβητούν τον ηλικιακό ρατσισμό. Και τα δύο μέρη έχουν την ευκαιρία να δώσουν αλλά και να λάβουν και να νιώσουν την αίσθηση του ανήκειν και της επίτευξης στόχων. Και έχουν ως στόχο να τους κάνει όλους να χαμογελούν". (Διαγενεακή δραστηριότητα St Monica Trust, 2018, σ. 5)

Όπως επισημαίνεται από τους ορισμούς αυτούς, το βασικό στοιχείο που χαρακτηρίζει τη διαγενεακή μάθηση είναι η αμοιβαιότητα της διαδικασίας. Αυτό σημαίνει ότι ο νεαρός που διδάσκει σε έναν μεγαλύτερο ενήλικα πώς να ανεβάσει μια ιστορία στο Instagram με κάποιο ειδικό εφέ θα πρέπει να μαθαίνει και αυτός κάτι στο πλαίσιο αυτό: ίσως, πώς να ακούει και να επικοινωνεί με έναν ενήλικα ή πώς να μοιράζεται ψηφιακές δεξιότητες. Σε αυτή την περίπτωση, πρόκειται για διαγενεακή μάθηση, επειδή και οι δύο γενιές έχουν ένα μαθησιακό αποτέλεσμα.

"Η διαγενεακή μάθηση αποτελεί σημαντικό μέρος της δια βίου μάθησης, όπου οι γενιές συνεργάζονται για να αποκτήσουν δεξιότητες, αξίες και γνώσεις. Πέρα από τη μεταφορά της γνώσης, η διαγενεακή μάθηση προάγει τις σχέσεις αμφίδρομης μάθησης μεταξύ διαφορετικών γενεών και συμβάλλει στην ανάπτυξη του κοινωνικού κεφαλαίου και της κοινωνικής συνοχής στις γηράσκουσες κοινωνίες μας".
(Ευρωπαϊκός χάρτης της διαγενεακής μάθησης, 2017)

Όπως υποδηλώνει και η ετυμολογία της έκφρασης:

"δια" - εστιάζει στη
διάσταση της
ανταλλαγής και της
αμοιβαιότητας

"μάθηση" -
εστιάζει στο
αποτέλεσμα της
ανταλλαγής
εμπειριών

"γενεακή" - εστιάζει στην
αλληλεπίδραση μεταξύ
ανθρώπων διαφορετικών
ηλικιών με διαφορετικά πεδία
εμπειρίας και νοοτροπίας που
έχουν διαμορφωθεί με την
πάροδο του χρόνου

Υπάρχουν δύο κύριοι τύποι διαγενεακής μάθησης:

Η άτυπη διαγενεακή μάθηση - Παραδοσιακά, η αυθόρμητη μετάδοση γνώσεων, αξιών και ικανοτήτων εντός της οικογένειας, μεταξύ μελών διαφορετικών ηλικιών (Hatton-Yeo, Newman, 2007, σ. 31).

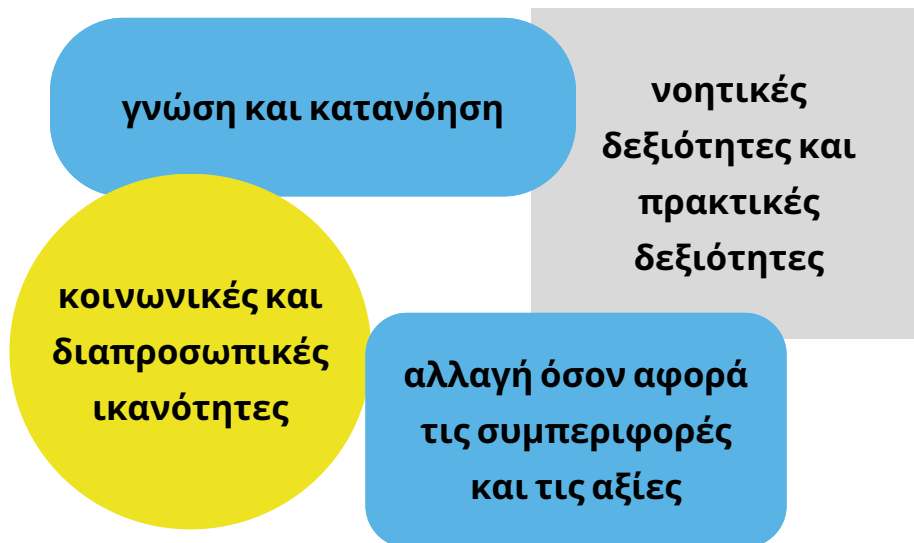
Η τυπική διαγενεακή μάθηση - μια παιδαγωγική προσέγγιση όπου οι προγραμματισμένες δραστηριότητες μεταξύ των γενεών έχουν ως αποτέλεσμα την επίτευξη συγκεκριμένων στόχων για κάθε εμπλεκόμενη γενιά (Generations Working Together, 2011, σ.4).

ΜΙΑ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΔΙΑΓΕΝΕΑΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ (ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΙ ΟΡΙΣΜΟΙ, ΤΥΠΟΙ, ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ)

ΜΙΑ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΔΙΑΓΕΝΕΑΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ (ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΙ ΟΡΙΣΜΟΙ, ΤΥΠΟΙ, ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ)

Επομένως, στην εκπαίδευση ενηλίκων και τη δια βίου μάθηση, η διαγενεακή μάθηση είναι μια εκπαιδευτική προσέγγιση όπου ένα αποτέλεσμα σχεδιάζεται για όλες τις εμπλεκόμενες γενιές. Όταν εκπαιδευόμενοι διαφορετικών γενεών συμμετέχουν σε μια μαθησιακή δραστηριότητα ή εμπειρία που δεν ορίζει συγκεκριμένα αποτελέσματα για κάθε γενιά, ορίζεται ως **μάθηση πολλαπλών γενεών**.

Τα μαθησιακά αποτελέσματα από τις δραστηριότητες διαγενεακής μάθησης μπορεί να περιλαμβάνουν:



(Intergenerational Bridge: Connect To Create, 2021)

"Οι δραστηριότητες διαγενεακής μάθησης ενισχύουν τη συνεργασία, την αλληλεπίδραση ή την ανταλλαγή μεταξύ δύο ή περισσότερων γενεών, καταρρίπτοντας τα στερεότυπα, προωθώντας την κατανόηση, τον σεβασμό και την εμπιστοσύνη, ενώ παράλληλα μοιράζονται ιδέες, δεξιότητες, γνώσεις και εμπειρίες. Οδηγούν σε μαθησιακά αποτελέσματα, προωθώντας τη συνύπαρξη και την ιδιότητα του πολίτη και αναπτύσσοντας μια προσέγγιση "μάθησης από κοινού" (AGE:WISE, 2020, σ. 8).

"Το χάσμα των γενεών ορίζεται ως ένα βαθύ πολιτισμικό χάσμα μεταξύ των γενεών, που σχετίζεται με το ερώτημα, ποιός έχει την εξουσία επί της γνώσης. Η διαγενεακή μάθηση είναι ένα από τα σημαντικότερα μέσα γεφύρωσης αυτού του χάσματος και οδηγεί στην αλληλεγγύη και την εμπιστοσύνη μεταξύ των γενεών" (Intergenerational Bridge: Connect To Create, 2021, σ. 9).

Πρόσφατες έρευνες και μελέτες δείχνουν ότι η διαγενεακή μάθηση έχει θετικά αποτελέσματα και αντίκτυπο σε όλες τις εμπλεκόμενες γενιές. Η συμμετοχή σε διαγενεακές δραστηριότητες και προγράμματα ευνοεί τους μεγαλύτερους και τους νεότερους σε διαφορετικές πτυχές.

Οφέλη για τους ηλικιωμένους συμμετέχοντες

Διατήρηση καλής σωματικής και
ψυχικής υγείας και επιπέδων
δραστηριότητας

Αύξηση της αίσθησης
της αυτοεκτίμησης, της
ευημερίας και της
ολοκλήρωσής τους,
καθώς μειώνεται η
μοναξιά, η πλήξη και η
κατάθλιψη

Βελτίωση των
ψηφιακών
δεξιοτήτων

Υπέρβαση του
αισθήματος απομόνωσης
και κοινωνικού
αποκλεισμού μέσω της
κοινωνικοποίησης και
της επαφής με νέους
ανθρώπους

Πιο θετική στάση
απέναντι στους νέους

Υπέρβαση της
ανισότητας
των φύλων

Ενίσχυση της
δια βίου
μάθησης

Οφέλη για τους ηλικιωμένους συμμετέχοντες

Βελτίωση των κοινωνικών
δεξιοτήτων, όπως οι δεξιότητες
επικοινωνίας, η επίλυση
προβλημάτων και η αλληλεγγύη
μεταξύ των γενεών

Ενθάρρυνση της
ανάπτυξης θετικών
στάσεων απέναντι στους
ηλικιωμένους και τη
διαδικασία της γήρανσης

Προώθηση της
συναισθηματικής
ανάπτυξης και της
νοημοσύνης των
παιδιών και των
νεότερων

Ενίσχυση της ακαδημαϊκής
επιτυχίας και τη
θεμελίωση της δια βίου
μάθησης

3.1 ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΔΙΑΓΕΝΕΑΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

3.1 ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΔΙΑΓΕΝΕΑΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

"Ο στόχος των προγραμμάτων διαγενεακής μάθησης είναι να συνδέσουν τους ανθρώπους με σκόπιμες, αμοιβαία επωφελείς δραστηριότητες που περιλαμβάνουν την ανταλλαγή πληροφοριών, γνώσεων, εμπειριών, σκέψεων και συναισθημάτων μεταξύ δύο ή περισσότερων γενεών" (Διαγενεακή Γέφυρα: Συνδέσου για να δημιουργήσεις, 2021, σελ. 10).

Ως αποτέλεσμα, η διαγενεακή μάθηση ευνοεί ολόκληρη την κοινότητα βελτιώνοντας την ποιότητα ζωής των νεότερων και των μεγαλύτερων γενεών. Τα προγράμματα και οι δραστηριότητες διαγενεακής μάθησης φέρνουν κοντά τις γενιές για να συνεργαστούν για το περιβάλλον, την ενεργό συμμετοχή των πολιτών, την αξιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς και τη γενική βελτίωση της κοινοτικής ζωής. **Με άλλα λόγια, η διαγενεακή μάθηση δημιουργεί κοινότητες με ενεργό και βιώσιμο χαρακτήρα, όπου οι άνθρωποι όλων των ηλικιών μπορούν να συνεισφέρουν ενεργά και να κάνουν τη διαφορά σε οποιαδήποτε ηλικία.**

"Οι διαγενεακές δραστηριότητες αποσκοπούν στην αύξηση των γνώσεων, την ανάπτυξη των δεξιοτήτων και των ποικίλων δυνατοτήτων των νέων και των ηλικιωμένων, με βάση τη συνεργασία των δύο γενεών." (Intergenerational Bridge: Connect To Create, 2021, σ. 10)

Όπως αναφέρθηκε στην προηγούμενη ενότητα, η αμφίδρομη σχέση και η αμοιβαιότητα αποτελούν θεμελιώδη χαρακτηριστικά της διαγενεακής μάθησης. Επομένως, οι διαγενεακές δραστηριότητες θα πρέπει να ευνοούν και να επηρεάζουν όλες τις εμπλεκόμενες γενιές, παρέχοντας μαθησιακά αποτελέσματα για τους συμμετέχοντες όλων των ηλικιών.

3.3 Πώς να οργανώσετε διαγενεακές δραστηριότητες ώστε να έχουν αντίκτυπο σε όλες τις γενιές;

1 Αναλύστε τις μαθησιακές ανάγκες των συμμετεχόντων: Ο/η εκπαιδευτής/τρια που ασχολείται με τη διαγενεακή μάθηση θα πρέπει να διερευνήσει τις συγκεκριμένες μαθησιακές ανάγκες κάθε γενιάς μέσω ερωτηματολογίων, έρευνας, ομάδων εστίασης, γνώσεων που προκύπτουν από το υπόβαθρο τους και άλλων σχετικών εργαλείων.

2 Σχεδιάστε τους μαθησιακούς στόχους για κάθε γενιά: Με βάση τα αποτελέσματα της ανάλυσης αναγκών, ο/η εκπαιδευτής/τρια της διαγενεακής μάθησης προσδιορίζει συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους και αποτελέσματα που κάθε γενιά θα πρέπει να επιτύχει στο τέλος της δραστηριότητας, μέσω της διαγενεακής μάθησης. Οι μαθησιακοί στόχοι μπορούν να οριστούν ως γνώσεις, διανοητικές και πρακτικές δεξιότητες και αλλαγή στάσεων.

3 Δημιουργήστε έναν ασφαλή χώρο μάθησης: Πρώτα απ' όλα, η διαγενεακή δραστηριότητα θα πρέπει να πραγματοποιείται σε έναν χώρο που είναι εύκολα προσβάσιμος και προσιτός για όλες τις γενιές, λαμβάνοντας υπόψη τις πιθανές προκλήσεις των διαφόρων στόχων. Δεύτερον, από τη θερμοκρασία έως το σκηνικό, ο χώρος θα πρέπει να είναι φιλόξενος, χαλαρός και άνετος τόσο για τους νεότερους όσο και για τους ηλικιωμένους. Οι εκπαιδευτές/τριες της διαγενεακής μάθησης καλωσορίζουν τους συμμετέχοντες και βοηθούν τους νεότερους και τους ηλικιωμένους εκπαιδευόμενους να εξοικειωθούν με τον χώρο και να αισθανθούν άνετα στο πλαίσιο των πολλαπλών γενεών.

3.2 Η ΔΙΑΓΕΝΕΑΚΗ ΜΑΘΗΣΗ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ - ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ

4 Προετοιμάστε τους συμμετέχοντες για τις ομαδικές δραστηριότητες: Ο/η εκπαιδευτής/τρια θα πρέπει να ξεκινήσει τη συνεδρία με δραστηριότητες γνωριμίας των ατόμων και ενσωμάτωσής τους στην ομάδα. Σε αυτή τη φάση, οι νεότεροι και οι μεγαλύτεροι συμμετέχοντες συστήνονται, κοινωνικοποιούνται και αρχίζουν να δημιουργούν συνδέσεις μεταξύ των γενεών. Αυτό είναι χρήσιμο για την προετοιμασία τους για τη συνεργατική και αμοιβαία μάθηση κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.

5 Συζητήστε τις προκλήσεις των γενεών: Για να δημιουργήσετε ένα ασφαλές και χωρίς αποκλεισμούς μαθησιακό περιβάλλον, ο/οι εκπαιδευτής/ες της διαγενεακής μάθησης διευκολύνουν μια συζήτηση σχετικά με τις προκλήσεις των νεότερων και των μεγαλύτερων συμμετεχόντων όσον αφορά τη δραστηριότητα και τη μάθηση μεταξύ γενεών γενικότερα. Παραδείγματα εναρκτήριων ερωτήσεων μπορεί να είναι τα εξής: 1) Ποιες προκλήσεις συναντάτε συνήθως όταν έρχεστε σε επαφή με μια άλλη γενιά; 2) Πώς τις ξεπερνάτε; Η συζήτηση βοηθά τους συμμετέχοντες να αποκτήσουν γνώσεις για τις άλλες γενιές, ενώ παράλληλα αναπτύσσουν ενσυναίσθηση, κατανόηση και επικοινωνιακές δεξιότητες. Ταυτόχρονα, ο/η εκπαιδευτής/τρια παρατηρεί τη συζήτηση και κρατά σημειώσεις των απαντήσεων για να προσαρμόσει τις δραστηριότητες και να ενσωματώσει λύσεις στις προκλήσεις που αναφέρθηκαν.

6 Αξιολογήστε τη διαδικασία: Οι δραστηριότητες διαγενεακής μάθησης θα πρέπει πάντα να ολοκληρώνονται με μια άτυπη ή πιο επίσημη συνεδρία αξιολόγησης. Η αναζήτηση ανατροφοδότησης σχετικά με τα συναισθηματικά, βιωματικά και μαθησιακά αποτελέσματα των συμμετεχόντων είναι απαραίτητη για την εκτίμηση του αντίκτυπου σε κάθε γενιά και την απόκτηση πληροφοριών για μελλοντικές βελτιώσεις.

"Οι διαγενεακές δραστηριότητες είναι κοινωνικές συναναστροφές και αλληλεπιδράσεις, που φέρνουν κοντά τις νεότερες και τις μεγαλύτερες γενιές για έναν κοινό σκοπό. Βασίζονται στα δυνατά σημεία της κάθε γενιάς, καλλιεργούν την κατανόηση και τον αμοιβαίο σεβασμό και αμφισβητούν τον ηλικιακό ρατσισμό. Και τα δύο μέρη έχουν την ευκαιρία να δώσουν αλλά και να λάβουν και να νιώσουν την αίσθηση του ανήκειν και της επίτευξης στόχων. Και έχει ως στόχο να τους κάνει όλους να χαμογελούν". (Διαγενεακή δραστηριότητα

St Monica Trust, 2018, σ. 5)

4 ΜΙΑ

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ (GBL)



4.1 ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ΤΟΥ GBL

4.2 4.2 ΤΥΠΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΝΤΑΙ ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΠΟΥ ΒΑΣΙΖΕΤΑΙ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

4.3 ΠΛΑΙΣΙΟ LEAGUE_ΣΧΕΔΙΑΣΤΕ ΑΠΟ ΤΟ ΜΗΔΕΝ ΜΙΑ ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΜΑΘΗΣΗΣ ΒΑΣΙΣΜΕΝΗ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

4. ΜΙΑ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ (GBL)

4 Μία επισκόπηση του Game-based learning

Τα παιχνίδια και η διαδικασία του να παίζει κανείς, κατέχουν καθοριστικό ρόλο στη ζωή ενός ατόμου σε όλα τα διάφορα στάδια της ανάπτυξής του. Επηρεάζουν όχι μόνο τους μηχανισμούς μάθησης αλλά και μας κάνουν να αποκτούμε δεξιότητες π.χ. κοινωνικοποίησης και, γενικότερα, σε όλες τις πτυχές της ανάπτυξης του ατόμου (Τρουλινάκη, 2023; Tsai et al., 2012). Κατά συνέπεια, το παιχνίδι έχει μακρά παράδοση στην εκπαίδευση, όπου μπορεί να ενισχύσει και να εμπλουτίσει τις μαθησιακές εμπειρίες τόσο σε τυπικά όσο και σε άτυπα πλαίσια (Αναστασιάδης κ.ά., 201).

Ο Huizinga υποστηρίζει ότι τα παιχνίδια είναι μια έμφυτη ανάγκη που βασίζεται στη φυσική μας επιθυμία για πρόκληση, ανταμοιβή και πρόοδο. Ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι μπορεί να οριστεί ως "ένα παιχνίδι που σχεδιάζεται και χρησιμοποιείται για τη διδασκαλία και τη μάθηση". Στα εκπαιδευτικά παιχνίδια, θα μπορούσαμε να συνδυάσουμε τα στοιχεία της διασκέδασης και των εκπαιδευτικών εννοιών για να αυξήσουμε τα κίνητρα και τη δέσμευση των μαθητών.

Ο Whiton (Whitton, 2012) ορίζει τη μάθηση με βάση το παιχνίδι (GBL) ως "μάθηση που διευκολύνεται από τη χρήση ενός παιχνιδιού". Με άλλα λόγια, μπορεί να περιγραφεί ως μια εκπαιδευτική προσέγγιση που χρησιμοποιεί παιχνίδια ή μηχανισμούς παιχνιδιών ως πρωταρχικό εργαλείο μάθησης για την ενίσχυση της μάθησης, την αύξηση της διαδραστικότητας και της δέσμευσης και τη δημιουργία μιας πιο αποτελεσματικής μαθησιακής εμπειρίας. Η μάθηση με βάση το παιχνίδι μπορεί να είναι ιδιαίτερα επωφελής για ενήλικες εκπαιδευόμενους διαφόρων γενεών, οι οποίοι μπορεί να βρίσκουν τις παραδοσιακές μεθόδους λιγότερο ενδιαφέρουσες.

Πολλές φορές, η μάθηση με βάση το παιχνίδι εκλαμβάνεται λανθασμένα ως παιχνιδοποίηση. Παρόλο που αυτές οι εκπαιδευτικές προσεγγίσεις είναι στενά συνδεδεμένες, μπορεί κανείς να διακρίνει ορισμένες βασικές και ουσιαστικές διαφορές. Η παιχνιδοποίηση περιλαμβάνει τη χρήση στοιχείων που μοιάζουν με παιχνίδι (πόντοι, κονκάρδες, πίνακες κατάταξης) σε υπάρχουσες δραστηριότητες σε ένα πλαίσιο που δεν είναι παιχνίδι. Συγκριτικά, η μάθηση με βάση το παιχνίδι αποτελεί μια ολοκληρωμένη μαθησιακή εμπειρία χτισμένη γύρω από ένα παιχνίδι, ενώ η παιχνιδοποίηση προσπαθεί να κάνει τις υπάρχουσες δραστηριότητες πιο ελκυστικές με τη χρήση κάποιων στοιχείων που μοιάζουν με παιχνίδι (Kapp, 2012).

Από τους παραπάνω ορισμούς, μπορεί κανείς να υποθέσει ότι η μάθηση που βασίζεται στο παιχνίδι είναι μια ενδιαφέρουσα εκπαιδευτική μεθοδολογία προς εφαρμογή. Ποιά είναι όμως τα οφέλη για τους μαθητές από τη χρήση της μάθησης που βασίζεται στο παιχνίδι, ανεξάρτητα από την ηλικία τους;

Ενώ παίζουν, οι μαθητές βυθίζονται σε ένα ασφαλές μαθησιακό περιβάλλον στο οποίο:

4. ΜΙΑ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ (GBL)

- Είναι βαθιά αφοσιωμένοι και παρακινούμενοι καθ' όλη τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας. Με τη χρήση διαδραστικών μαθησιακών διαδικασιών, η μάθηση είναι πιο ευχάριστη.
- Μαθαίνουν κάνοντας. Αυτή η βιωματική προσέγγιση τους επιτρέπει να συμμετέχουν ενεργά και να λαμβάνουν άμεση ανατροφοδότηση για τις ενέργειές τους, οδηγώντας σε καλύτερη εμπέδωση της γνώσης.
- Αναπτύσσουν διάφορες κοινωνικές και τεχνικές δεξιότητες, π.χ. κριτική σκέψη, επίλυση προβλημάτων και ενισχύουν δεξιότητες, όπως π.χ. συνεργασία, δημιουργικότητα και δεξιότητες κοινωνικοποίησης.
- Συμμετέχουν σε μαθησιακές δραστηριότητες που είναι προσωποκεντρικές και προσαρμοσμένες στα ενδιαφέροντά τους.
- Μπορούν να υποδυθούν ορισμένους χαρακτήρες και να βγουν από τη ζώνη άνεσής τους.
- Μπορούν να πειραματιστούν χωρίς να αγωνιούν για την αποτυχία.
- Συμμετέχουν σε ένα μαθησιακό στυλ που ταιριάζει με το προσωπικό τους στυλ (οπτικό, ακουστικό, κιναισθητικό), καλύπτοντας τις διαφορετικές προτιμήσεις των ενήλικων εκπαιδευομένων (Falloon, 2014).

4.1 4.1 Οφέλη της Μάθησης που βασίζεται στο παιχνίδι (GBL)

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες είναι ελεύθεροι να ενεργούν όπως επιθυμούν. Οι Osterweil κ.ά. στην εργασία τους Are Games All Child's Play? (Είναι όλα τα παιχνίδια παιδικά παιχνίδια;) προσδιορίζουν τέσσερις άξονες ελευθερίας που μοιράζονται όλοι οι παίκτες/μαθητές ανεξάρτητα από την ηλικία τους (Osterweil and Klopfer, 2011).

Πιο συγκεκριμένα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού οι παίκτες μπορούν να βιώσουν τα εξής (Haas, Groff και Roy, 2009), (Osterweil και Klopfer, 2011):

- **Ελευθερία για αποτυχία:** Το παιχνίδι επιτρέπει στους παίκτες να κάνουν όσες προσπάθειες επιθυμούν χωρίς να τις θεωρούν ως αποτυχημένες, να πειραματιστούν ελεύθερα, να μάθουν από τα λάθη τους και να αποκτήσουν μια συγκεκριμένη δεξιότητα.
- **Ελευθερία πειραματισμού:** Η αποτυχία επιτρέπει τη δημιουργική εξερεύνηση, για παράδειγμα με την εφεύρεση νέων χρήσεων ενός αντικειμένου, και οδηγεί τους παίκτες/μαθητές στην προώθηση της καινοτομίας και των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων.
- **Ελευθερία διαμόρφωσης ταυτότητας:** Το παιχνίδι επιτρέπει τη διερεύνηση της ταυτότητας μέσω του παιχνιδιού ρόλων. Μέσω της φαντασίας και της εξερεύνησης, οι παίκτες/μαθητές μαθαίνουν να εκτελούν/αναγνωρίζουν τις κοινωνικές επιταγές, την κατάλληλη συμπεριφορά σε διάφορες καταστάσεις και τελικά ανακαλύπτουν ποιοι είναι μέσα στο περιβάλλον τους.
- **Ελευθερία στην προσπάθεια:** Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες δύσκολα βιώνουν την εμπειρία της καταβολής μεγάλης προσπάθειας, και αυτό είναι το παράδοξο αυτού του άξονα. Ωστόσο, το παιχνίδι απαιτεί κάποιο επίπεδο πρόκλησης για να είναι ελκυστικό. Το παιχνίδι που απαιτεί προσπάθεια μπορεί να οδηγήσει στις πιο ικανοποιητικές εμπειρίες, τονίζοντας τη σημασία του να πιέζουμε τον εαυτό μας και να δεχόμαστε προκλήσεις μέσα στο περιβάλλον του παιχνιδιού.

4. ΜΙΑ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ (GBL)

4.2 Τύποι παιχνιδιών που χρησιμοποιούνται στο πλαίσιο της μάθησης που βασίζεται στο παιχνίδι

Όταν πρόκειται για την επιλογή του τύπου παιχνιδιού που θα χρησιμοποιηθεί σε μια συνεδρία μάθησης βασισμένης στο παιχνίδι, οι εκπαιδευτές/συντονιστές μπορούν να επιλέξουν μεταξύ των ακόλουθων τύπων παιχνιδιών ή εκπαιδευτικών προσεγγίσεων:

- **Αναλογικά/παραδοσιακά παιχνίδια:** Αυτά περιλαμβάνουν πιο "αναλογικά" είδη παιχνιδιών που εκτείνονται από τα κλασικά επιτραπέζια παιχνίδια έως τα παιχνίδια κατασκευών, τα παιχνίδια εξωτερικού χώρου και τα παιχνίδια καρτών. Τα παιχνίδια είτε έχουν σχεδιαστεί ειδικά για την εκπαιδευτική διαδικασία είτε είναι ήδη διαθέσιμα. Στην περίπτωση των ήδη υπάρχοντων παιχνιδιών, οι εκπαιδευτές και οι συντονιστές μπορούν να αποφασίσουν να εφαρμόσουν νέους κανόνες και μηχανισμούς συμβατούς για την εξυπηρέτηση του επιθυμητού εκπαιδευτικού στόχου. Τα παιχνίδια αυτά παρέχουν πρακτική ανάπτυξη δεξιοτήτων και γνώσεων, εμπνέουν τους συμμετέχοντες να εμβαθύνουν σε αυτές, ενθαρρύνουν την επικοινωνία, τη συνεργασία, τον ανταγωνισμό και την ανάληψη κινδύνων. Οι παίκτες παίζουν είτε σε ομάδες είτε ατομικά.
- **Ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια:** βιντεοπαιχνίδια ή διαδικτυακά παιχνίδια που καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα μαθησιακών θεμάτων. Θα μπορούσαν να είναι προσομοιώσεις πραγματικών καταστάσεων ή να προωθούν κοινωνικές-συναισθηματικές μαθησιακές δεξιότητες όπως η επικοινωνία και η ομαδική εργασία. Σε αυτά, μέσω της εμπειρίας και του πειραματισμού σε ένα πεδίο γνώσης, οι μαθητές συμμετέχουν σε διαδικασίες δοκιμής και λάθους. Μπορούν επίσης να δημιουργηθούν από το μηδέν ή να χρησιμοποιηθούν ως αφετηρία για τη διδασκαλία ενός συγκεκριμένου θέματος (για τα ήδη υπάρχοντα). Οι παίκτες μπορούν επίσης να παίξουν είτε σε ομάδες είτε ατομικά.
- **Δωμάτια/παιχνίδια απόδρασης:** Μπορούν να σχεδιαστούν για να στοχεύσουν σχεδόν σε οποιοδήποτε θέμα ή σύνολο δεξιοτήτων. Οι παίκτες σχηματίζουν ομάδες και πρέπει να λύσουν ορισμένους γρίφους ή να βρουν στοιχεία για να ξεκλειδώσουν ορισμένους χώρους ή να ακολουθήσουν αινίγματα. Στο τέλος πρέπει να δραπετεύσουν από έναν συγκεκριμένο χώρο ή να λύσουν ένα μυστήριο.



4. ΜΙΑ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ (GBL)

4.3 Πλαίσιο LEAGUE_σχεδιάστε μια εμπειρία μάθησης βασισμένη στο παιχνίδι από το μηδέν

Εάν ένας εκπαιδευτικός επιθυμεί να σχεδιάσει μια εμπειρία μάθησης βασισμένη στο παιχνίδι, θα πρέπει να εξετάσει ορισμένους κρίσιμους παράγοντες με βάση το πλαίσιο LEAGUE, το οποίο είναι ένα ιεραρχικό εννοιολογικό πλαίσιο που έχει σχεδιαστεί για να καθοδηγεί την αξιολόγηση της μάθησης που βασίζεται στο παιχνίδι (GBL) (Codifying Game-Based Learning: The LEAGUE framework for Evaluation, 2018).

Με βάση την προσέγγιση αυτού του πλαισίου, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει πάντα να λαμβάνουν υπόψη τους (Codifying Game-Based Learning: The LEAGUE framework for Evaluation, 2018):

Θέματα μάθησης: Οι εκπαιδευτικοί πρέπει πάντα να λαμβάνουν υπόψη τους τους μαθησιακούς στόχους που πρέπει να επιτευχθούν, τα κίνητρα των μαθητών και φυσικά τη συνολική αίσθηση της μαθησιακής εμπειρίας

Παράγοντες του παιχνιδιού: αυτή η πτυχή αναφέρεται στο σχεδιασμό του παιχνιδιού, την αφήγηση, τους μηχανισμούς και την αισθητική και κυρίως στο πόσο προσαρμοσμένα είναι αυτά, στην εμπειρία της μάθησης που βασίζεται στο παιχνίδι για την ομάδα-στόχο.

Συναισθηματικές και γνωστικές αντιδράσεις: αυτή η πτυχή αναφέρεται στο πώς ένα παιχνίδι μπορεί να είναι διασκεδαστικό, παρακινητικό και ελκυστικό.

Ευχρηστία: αφορά κυρίως το περιβάλλον των παιχνιδιών, την προσβασιμότητά τους

Χρήστης: οι δραστηριότητες της μάθησης που βασίζεται στο παιχνίδι είναι ανθρωποκεντρικές. Έτσι, ένας εκπαιδευτικός θα πρέπει να εξετάσει προσεκτικά τις ψυχολογικές, μαθησιακές και γνωστικές ανάγκες των ομάδων-στόχων.

Περιβάλλον: η πτυχή αυτή επικεντρώνεται στον τρόπο με τον οποίο το συνολικό περιβάλλον μπορεί να υποστηρίξει την αποτελεσματικότητα της μαθησιακής εμπειρίας π.χ. εξοπλισμός.

Οι παράγοντες που προαναφέρθηκαν θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν είτε για την αξιολόγηση μιας προσέγγισης της μάθησης που βασίζεται στο παιχνίδι είτε για το σχεδιασμό νέων από το μηδέν.

5 ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΔΙΑΓΕΝΕΑΚΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ





**5.1 ΒΕΛΤΙΣΤΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ
ΣΤΗΝ ΙΤΑΛΙΑ**

**5.2 ΒΕΛΤΙΣΤΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ
ΣΤΗΝ ΙΣΠΑΝΙΑ**

**5.3 ΒΕΛΤΙΣΤΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ
ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**

**5.4 ΒΕΛΤΙΣΤΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ
ΣΤΗΝ ΙΡΛΑΝΔΙΑ**

5.5 ΑΛΛΑ

5.6 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

5.1 ΒΕΛΤΙΣΤΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΙΤΑΛΙΑ

5.1.1 Let's Regenerate

Τύπος εγκαταστάσεων	Οίκος ευγηρίας / Μονάδα φροντίδας
Τόπος	Κεντρική Ιταλία
Τύπος Δραστηριότητας	Δια ζώσης συνάντηση με τους ηλικιωμένους και συν-συμμετοχή σε δραστηριότητες όπως παιχνίδια, ηθοποιία, συζητήσεις και άλλα.
Διοργανωτής	Εθνικό Ινστιτούτο Συνταξιοδότησης και Φροντίδας Ηλικιωμένων, Ανκόνα
Περιγραφή	Το "Let's Re-Generate" είναι ένα πιλοτικό διαγενεακό πρόγραμμα στην Κεντρική Ιταλία με στόχο την ενίσχυση των δεσμών μεταξύ των ηλικιωμένων που βρίσκονται σε ιδρύματα και των τοπικών εφήβων μέσω κοινών δραστηριοτήτων. Το πρόγραμμα διεξήχθη σε ένα γηροκομείο και περιελάμβανε ομάδες εστίασης και συνεντεύξεις με τους ενοίκους και τους εθελοντές, αποδεικνύοντας την αποτελεσματικότητά του στην ενίσχυση της αλληλεπίδρασης μεταξύ των γενεών, τη μείωση των στερεοτύπων που σχετίζονται με την ηλικία και τη βελτίωση της ψυχικής ευεξίας και της παραγωγικής διάστασης μεταξύ των ηλικιωμένων συμμετεχόντων. Το πρόγραμμα συνιστά την ενσωμάτωση τέτοιων δραστηριοτήτων στην καθημερινή ρουτίνα των γηροκομείων για την καταπολέμηση της εξάρτησης και της κοινωνικής απομόνωσης μεταξύ των ηλικιωμένων.
Σύνδεση με το έργο	Η διαγενεακή προσέγγιση αυτού του έργου ευθυγραμμίζεται με την προοπτική του έργου ESCAPERS, με στόχο να σπάσει τα στερεότυπα για τους ηλικιωμένους μεταξύ των νεότερων και να προωθήσει μια διαγενεακή διαδικασία μάθησης που είναι επωφελής και για τις δύο ομάδες.

5.1 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιταλία

5.1.1 Let's Regenerate

Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες

1. 25 μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (14 ετών, 18 άνδρες και 7 γυναίκες)
2. 3 καθηγητές από το σχολείο δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης
3. 16 ηλικιωμένοι κάτοικοι από το ίδρυμα φροντίδας (μέση ηλικία: 83 ετών)
4. 3 κοινωνικοί λειτουργοί από το ίδρυμα φροντίδας
5. 16 ηλικιωμένοι εθελοντές (μέση ηλικία: 70)

Ομάδες-στόχοι

Μαθητές Γυμνασίου - Λυκείου και καθηγητές/
Κάτοικοι και εργαζόμενοι των φορέων φροντίδας

Σύνδεσμος

https://www.canva.com/link?target=https%3A%2F%2Fwww.researchgate.net%2Fpublication%2F269398231_Let%2527s_Regenerate_A_project_to_promote_intergenerational_solidarity_in_the_field_of_professional_care_for_aged_people&design=DAGQXge7om0&accessRole=editor&linkSource=comment

Λέξεις-κλειδιά

Διαγενεακή προσέγγιση, Ηλικιωμένοι, Σχέσεις, Νέες γενιές, Συνεργασία

5.1 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιταλία

5.1.2 Τοπίο χωρίς αποκλεισμούς - Χώρος εργασίας μεταξύ των γενεών (Inclusive Landscape - An Intergenerational Construction Site)

Τύπος εγκαταστάσεων	Οίκος ευγηρίας, οίκος φροντίδας
Τόπος	Μιλάνο (Ιταλία)
Τύπος δραστηριότητας	Θεατρικό εργαστήριο, κατασκευή κήπου
Ιστοσελίδα/πηγή:	https://www.lecompagniemalviste.org/paesaggio-inclusivo/
Διοργανωτής	Compagnie Malviste, Istituto Tecnico Tecnologico C.A.T. "Carlo Bazzi", Nursing Home Golgi Redaelli in Milan
Περιγραφή	Το πρόγραμμα Inclusive Landscape συνοδεύει μια ομάδα μαθητών λυκείου για να συναντήσουν, να κατανοήσουν και να εμβαθύνουν στο θέμα της γνωστικής έκπτωσης μέσα από δραστηριότητες με ηλικιωμένους που πάσχουν από τη νόσο Αλτσχάιμερ και παρόμοιες μορφές άνοιας, καθώς και με τους φροντιστές και τα μέλη της οικογένειάς τους. Το έργο αναπτύχθηκε σε 3 φάσεις: 1- 5 συναντήσεις με επαγγελματίες και κοινωνικούς φορείς, όπου οι μαθητές μπόρεσαν να μάθουν για τη νόσο Αλτσχάιμερ, τη μεθοδολογία του "Teatro Fragile" (ψυχοκοινωνικό θέατρο) και τον τρόπο με τον οποίο τα αστικά τοπία επηρεάζουν τους ασθενείς. 2- Θεατρικό εργαστήριο - μέσω του διαγενεακού θεάτρου και των δημιουργικών τεχνικών και εργαστηρίων οι μαθητές και οι ηλικιωμένοι γνωρίστηκαν και συνδέθηκαν μεταξύ τους. Οι μαθητές μπόρεσαν να κατανοήσουν καλύτερα τη νόσο και τις ιδιαίτερες ανάγκες των ασθενών με Αλτσχάιμερ. 3- Ο συμπεριληπτικός κήπος - οι μαθητές, οι φροντιστές και τα μέλη των οικογενειών των ασθενών κατασκεύασαν από κοινού τον πρώτο κήπο Αλτσχάιμερ, στον εξωτερικό χώρο του γηροκομείου.

5.1 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιταλία

5.1.2 Τοπίο χωρίς αποκλεισμούς - Χώρος εργασίας μεταξύ των γενεών (Inclusive Landscape - An Intergenerational Construction Site)

Ο κήπος σχεδιάστηκε έτσι ώστε να είναι προσβάσιμος και ευεργετικός για τη σωματική και ψυχική υγεία των ασθενών. Αυτός ο χώρος χωρίς αποκλεισμούς έγινε η ανοιχτή σκηνή για τις δημιουργικές παραστάσεις των μαθητών και των ηλικιωμένων ασθενών.

Σύνδεση με το έργο

Το έργο Inclusive Landscape μεταμορφώνει τους χώρους ενός γηροκομείου μέσω του διαγενεακού θεάτρου και δημιουργικών εργαστηρίων. Όπως φαίνεται, το έργο ESCAPERS έχει σχεδιαστεί για να φέρει τη μάθηση που βασίζεται στο παιχνίδι στα γηροκομεία και να κάνει τους χώρους πιο συμπεριληπτικούς και ευχάριστους μέσω της διαγενεακής και πολιτιστικής ανταλλαγής.

Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες

Ηλικιωμένοι, Τελειόφοιτοι μαθητές λυκείου (17-18 ετών)

Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι

Ηλικιωμένοι σε οίκους ευγηρίας, ηλικιωμένοι ασθενείς

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Διαγενεακή μάθηση, διαγενεακό θέατρο, χώρος χωρίς αποκλεισμούς, γηροκομείο, κέντρο φροντίδας,

5.1 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιταλία

5.1.3 Incontro Tra Generazioni - Συνάντηση μεταξύ γενεών

Τύπος εγκαταστάσεων	Οίκος ευγηρίας, οίκος φροντίδας
Τόπος	Lomazzo, Como (Italy)
Τύπος δραστηριότητας	Πρόγραμμα συναντήσεων και εργαστηρίων
Ιστοσελίδα/πηγή	https://www.casadiriposolomazzo.it/casa-di-riposo-lomazzo/incontro-tra-generazioni
Διοργανωτής	Γηροκομείο Lomazzo, Σχολή Καλών Τεχνών Maleotti
Περιγραφή	Στόχος είναι να συνδεθούν δύο τοπικά ιδρύματα (το σχολείο και το γηροκομείο) μέσω της τέχνης και της ιστορικής μνήμης, προωθώντας τη διαγενεακή μάθηση και την αλληλεγγύη. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει δύο πρωτοβουλίες: 1. "Το ιστορικό δρομολόγιο": με συναντήσεις, ομιλίες και κινηματογραφικά εργαστήρια όπου οι ηλικιωμένοι μοιράστηκαν τις αναμνήσεις τους από τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, 2. "Η καλλιτεχνική διαδρομή": ένα δημιουργικό εργαστήριο για τη συνδημιουργία καλλιτεχνικών έργων με θέμα το φαγητό. Στην πρώτη έκδοση, και οι δύο διαδρομές πραγματοποιήθηκαν στο Liceo και στο γηροκομείο. Για παράδειγμα, κατά τη διάρκεια του ιστορικού δρομολογίου, οι μαθητές συναντήθηκαν με τους ηλικιωμένους στο κέντρο φροντίδας για να παρακολουθήσουν μαζί την ταινία "Onda" και να συζητήσουν εμπειρίες από το Ολοκαύτωμα. Όσον αφορά την "καλλιτεχνική διαδρομή", ξεκίνησε με διάφορες διαδραστικές συναντήσεις προκειμένου να γίνει συζήτηση για την πολιτιστική κληρονομιά των τροφίμων και τις διαφορές μεταξύ της διατροφής του παρελθόντος και του σήμερα. Αυτή ήταν η προπαρασκευαστική φάση για τον καταιγισμό ιδεών και την εξεύρεση έμπνευσης για τη δημιουργική φάση.

5.1 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιταλία

5.1.3 Incontro Tra Generazioni - Συνάντηση μεταξύ γενεών

Οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να μοιραστούν την καλλιτεχνική τους εμπειρία και τις δεξιότητές τους, ενώ παράλληλα μαθαίνουν από τις αναμνήσεις του παρελθόντος. Ταυτόχρονα, οι ηλικιωμένοι στο γηροκομείο απολαμβάνουν την κοινωνικοποίηση και αισθάνονται ότι εκτιμώνται: είναι οι "κεντρικοί παράγοντες" της μνήμης και οι μόνοι ιστορικοί μάρτυρες των γεγονότων που σημάδεψαν την ιστορία της ανθρωπότητας.

Σύνδεση με το έργο

Κεντρικός άξονας του προγράμματος είναι η αξιοποίηση και η διατήρηση της ιστορικής και πολιτιστικής μνήμης μέσω διαγενεακών δραστηριοτήτων. Όπως και στη διαγενεακή μεθοδολογία με βάση το παιχνίδι του έργου ESCAPERS, οι ηλικιωμένοι στα κέντρα φροντίδας είναι κάτι περισσότερο από παθητικοί χρήστες: συμμετέχουν και συμβάλλουν στη διαδικασία ως ενεργοί δημιουργοί μιας νέας συλλογικής μνήμης για όλες τις γενιές.

Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες

Ηλικιωμένοι, μαθητές λυκείου (17-19 ετών)

Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι

Ηλικιωμένοι, ενήλικες άνω των 18 ετών

Εικόνες (2/ δραστηριότητα)



Λέξεις-κλειδιά

Διαγενεακή μάθηση, γηροκομείο, κέντρο φροντίδας, πολιτιστική κληρονομιά, ιστορική μνήμη

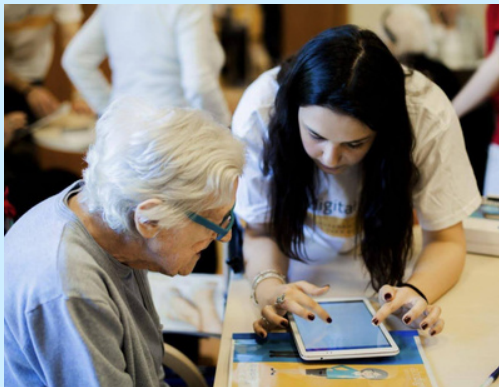
5.1 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιταλία

5.1.4 ABC Digital

Τύπος εγκαταστάσεων	Οίκος ευγηρίας
Τόπος	Μιλάνο (Ιταλία)
Τύπος δραστηριότητας	Συναντήσεις και εργαστήρια
Διοργανωτής	Assolombarda, Korian
Ιστοσελίδα/πηγή	https://www.korian.it/tablet-e-anziani-ecco-come-i-giovani-rompono-le-barriere/
Περιγραφή	Πρόκειται για ένα έργο διαγενεακής ψηφιοποίησης, όπου δύο διαφορετικές γενιές συναντήθηκαν για να μοιραστούν τις γνώσεις τους. Οι μαθητές της Scuola Europa μετατράπηκαν σε δασκάλους, αξιοποιώντας την ψηφιακή τους τεχνογνωσία για να βοηθήσουν τους τροφίμους του γηροκομείου να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους με ψηφιακά εργαλεία. Ξεκινώντας από βασικές δραστηριότητες, όπως η ενεργοποίηση ενός tablet, οι μαθητές δίδαξαν στους ηλικιωμένους πώς να χρησιμοποιούν βασικές εφαρμογές για την καθημερινή τους ζωή, όπως το Skype, τις ηλεκτρονικές τραπεζικές συναλλαγές, τα κοινωνικά δίκτυα, τα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, τους ψηφιακούς χάρτες, την ασφάλεια στο διαδίκτυο και άλλα. Το έργο αναπτύχθηκε μέσα από 4 συναντήσεις που πραγματοποιήθηκαν στο γηροκομείο. Κατά τη διάρκεια αυτών των συναντήσεων, οι ηλικιωμένοι μπορούσαν να εξερευνήσουν τις τελευταίες καινοτομίες από τον ψηφιακό κόσμο και να μάθουν πώς να τις χρησιμοποιούν για να βελτιώσουν την ποιότητα ζωής τους. Ταυτόχρονα, ως εκπαιδευτές, οι νεαροί μαθητές ανέπτυξαν δεξιότητες επικοινωνίας και ενσυναίσθησης.

5.1 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιταλία

5.1.4 ABC Digital

	Και για τις δύο γενιές, ήταν επίσης μια ευκαιρία να κοινωνικοποιηθούν και να μοιραστούν ιστορίες και εμπειρίες, προωθώντας τον διάλογο μεταξύ των γενεών.
Σύνδεση με το έργο	Συνδεδεμένη με έναν από τους στόχους του ESCAPERS, η πρωτοβουλία αυτή προωθεί την ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων των ηλικιωμένων σε οίκους ευγηρίας μέσω της διαγενεακής μάθησης. Ένα μοντέλο όπου οι νέοι υποστηρίζουν τους ηλικιωμένους στην μετάβασή τους στον ψηφιακό κόσμο, ενεργώντας ως "εκπαιδευτές" και μοιράζοντας τις ψηφιακές τους γνώσεις.
Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες	Ηλικιωμένοι, μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (14-19 ετών)
Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι	Ηλικιωμένοι, ηλικιωμένοι σε οίκους ευγηρίας, ενήλικες άνω των 18 ετών
Απαιτούμενος εξοπλισμός	Tablets, υπολογιστής ή smartphone
Εικόνες (2/ δραστηριότητα)	 
Λέξεις-κλειδιά	Διαγενεακή μάθηση, γηροκομείο, κέντρο φροντίδας, ψηφιακές δεξιότητες, ηλικιωμένοι, ψηφιοποίηση

5.1 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιταλία

5.1.5 Vita Diaries - Ημερολόγια ζωής

Τύπος εγκαταστάσεων	Οργανισμός εκπαίδευσης ενηλίκων
Τόπος	Λέτσε (Ιταλία)
Τύπος δραστηριότητας	Ψηφιακή αφήγηση ιστοριών, συνεντεύξεις
Ιστοσελίδα/πηγή	https://www.eduvita.it/attivita/vita-diaries/
Διοργανωτής	EduVita
Περιγραφή	Το Vita Diaries συνδέει ηλικιωμένους και νεότερους συμμετέχοντες σε μια πολυδιάστατη μαθησιακή διαδικασία: γλωσσική, συναισθηματική, βιωματική και διαπολιτισμική, μέσω της διαγενεακής μάθησης και ανταλλαγής. Η δραστηριότητα εξελίσσεται ως συνέντευξη, όπου ο μεγαλύτερος συμμετέχων είναι ο αφηγητής και ο νεότερος είναι ο συνεντευκτής και ο ακροατής. Η συνέντευξη καταγράφεται και το βίντεο θα αποτελέσει το τελικό από αποτέλεσμα της διαδικασίας. PRIN Ο συντονιστής της διαγενεακής μάθησης σχηματίζει ζευγάρια που απαρτίζονται από άτομα διαφορετικών γενεών, συνδυάζοντας έναν ηλικιωμένο μαθητή και έναν νεότερο συνεντευκτή. Όταν το ζευγάρι συναντιέται, ο συντονιστής της διαγενεακής μάθησης βοηθά τον ηλικιωμένο συνεντευξιζόμενο και τον νεαρό συνεντευκτή να κάνουν καταιγισμό ιδεών για τα θέματα που θα καλύψουν κατά τη διάρκεια της συνέντευξης. Σε αυτή τη φάση, ο νεαρός συνεντευκτής διερευνά το βιογραφικό, τα ταλέντα, τα ενδιαφέροντα και τα πάθη του ηλικιωμένου μαθητή. Στο τέλος αυτής της συνεδρίας, το ζευγάρι θα πρέπει να έχει προσδιορίσει ένα κύριο θέμα για να εργαστεί.

5.1 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιταλία

5.1.5 Vita Diaries - Ημερολόγια Ζωής

ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ

Οι ηλικιωμένοι μαθητές ξεκινούν τη συνέντευξη με την αυτοπαρουσίασή τους (ονόματα, καταγωγή και άλλες σχετικές πληροφορίες).

Τώρα αρχίζει η αλληλεπίδραση μεταξύ του νεαρού συνεντευκτή και του μεγαλύτερου συνεντευξιζόμενου. Ο νεαρός συνεντευκτής κάνει ερωτήσεις που έχουν προετοιμαστεί εκ των προτέρων. Ο ηλικιωμένος μοιράζεται εμπειρίες ζωής, ανέκδοτα, αναμνήσεις, προσωπικά πάθη, προηγούμενα και τρέχοντα έργα και ταλέντα που συνδέονται με το κύριο θέμα. Τα έντονα συναισθήματα και οι ζωηρές αναμνήσεις είναι ευπρόσδεκτα.

META

Το βίντεο θα πρέπει να έχει υποστεί επεξεργασία και τελειοποίηση από τον νεαρό συμμετέχοντα, ο οποίος μοιράζεται την ψηφιακή του τεχνογνωσία με τον μεγαλύτερο μαθητή. Όταν ολοκληρωθεί η διαδικασία, δημιουργείται ένα ψηφιακό Vita-Diary.

Αυτό είναι διαθέσιμο για τους συμμετέχοντες, ως απτή ανάμνηση της εμπειρίας τους, καθώς επίσης είναι διαθέσιμο και για διαδικτυακή διάδοση, ώστε να εμπνεύσει και να ενδυναμώσει τις νεότερες και τις μεγαλύτερες γενιές.

Σύνδεση με το έργο

Εκτός από τη διαγενεακή διάσταση και αλληλεπίδραση, το μοντέλο της συνέντευξης και της συλλογής ημερολογίων ζωής θα μπορούσε να εφαρμοστεί στο έργο ESCAPERS. Ειδικότερα, οι ιστορίες και τα ανέκδοτα των ηλικιωμένων θα μπορούσαν να αποτελέσουν ή να εμπνεύσουν την αφήγηση ιστοριών, τα σενάρια ή τα θέματα του διαγενεακού δωματίου απόδρασης.

Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες

Ηλικιωμένοι (50+), νεότεροι ενήλικες (20-35)

5.1 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιταλία

5.1.5 Vita Diaries - Ημερολόγια ζωής

Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι

Ηλικιωμένοι, εκπαιδευτές ενηλίκων, νεότεροι μαθητές

Απαιτούμενος εξοπλισμός

Κάμερα

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Διαγενεακή μάθηση, αφήγηση ιστοριών, συνεντεύξεις, πολιτιστική κληρονομιά, μνήμη

5.1 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιταλία

5.1.6 "Penne di saggezza" (Πένες της σοφίας)

Τύπος εγκαταστάσεων	Οίκος ευγηρίας
Τόπος	Μιλάνο (Ιταλία)
Τύπος δραστηριότητας	Αφήγηση ιστοριών, ανταλλαγή γραμμάτων
Ιστοσελίδα/πηγή	https://www.villaggioamico.it/casa-di-riposo-milano/
Διοργανωτής	Villaggio amico
Περιγραφή	Το "Πένες της Σοφίας" είναι ένα διαγενεακό πρόγραμμα που έχει ως στόχο να χτίσει μια γέφυρα μεταξύ των νέων και των ηλικιωμένων. Πώς; Μοιράζοντας ιστορίες, ιδέες και πάθη μέσω του πατροπαράδοτου τρόπου ανταλλαγής γραμμάτων. Η πρωτοβουλία ξεκίνησε κατά τη διάρκεια της πανδημίας, με τη συμμετοχή των ηλικιωμένων του Villaggio Amico, των μαθητών του Γυμνασίου G. Meroni στο Lissone και των καθηγητών τους, οι οποίοι μεσολαβούν στις αρχικές και μετέπειτα φάσεις της σχέσης που δημιουργείται μέσω των επιστολών. Οι ηλικιωμένοι και οι μαθητές ανταλλάσσουν κατά διαστήματα επιστολές που συζητούν διάφορα θέματα: • Έθιμα και παραδόσεις του παρελθόντος • Διαφορές μεταξύ του σημερινού κόσμου και του κόσμου του παρελθόντος, • Ομοιότητες και διαφορές μεταξύ των γενεών • Επαγγέλματα του χθες, του σήμερα και του αύριο • Πραγματικά γεγονότα και περιστατικά από την ιστορία, το παρόν και το μέλλον Οι επιστολές μπορούν να δημιουργήσουν ουσιαστικές και αυθεντικές σχέσεις, όπου τόσο οι νέοι όσο και οι ηλικιωμένοι μπορούν να γράψουν για τις εμπειρίες και τις απόψεις τους.

5.1 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιταλία

5.1.6 "Penne di saggezza" (Πέννες της σοφίας)

	Δεδομένου ότι οι γραπτές επιστολές απαιτούν μεγαλύτερο χρονικό διάστημα σε σύγκριση με τα ηλεκτρονικά μηνύματα ή τα γραπτά μηνύματα, τα οποία χρησιμοποιούνται συχνότερα σήμερα, επιτρέπουν την καλλιέργεια της προσδοκίας και τη μεγαλύτερη εκτίμηση της αξίας των μικρών πραγμάτων. Επιπλέον, η χρήση του γραπτού λόγου ως τρόπου προσωπικής έκφρασης προάγει τη σχεσιακή και κοινωνική ανταλλαγή, η οποία μπορεί να βοηθήσει τους ηλικιωμένους να επανασυνδεθούν με τις αναμνήσεις τους οι οποίες σχετίζονται με την ζωή τους στο παρελθόν.
Σύνδεση με το έργο	Ένας από τους στόχους της πρωτοβουλίας είναι η αντιμετώπιση της απομόνωσης των ηλικιωμένων στους οίκους ευγηρίας, ιδίως κατά τη διάρκεια της πανδημίας, μέσω της διαγενεακής μάθησης. Τα γράμματα φέρνουν κοντά τις γενιές, όπως ακριβώς σκοπεύει να κάνει και το έργο ESCAPERS μέσω των διαγενεακών δωματίων απόδρασης: δύο διαφορετικά εργαλεία που επιτρέπουν στους ηλικιωμένους να αξιοποιήσουν τις αναμνήσεις τους που συνδέονται με την πολιτιστική κληρονομιά και να μάθουν για τις νέες γενιές, ενώ παράλληλα κοινωνικοποιούνται και συμμετέχουν σε συμμετοχικές δραστηριότητες. Ειδικότερα, τα θέματα που συζητούνται στις επιστολές θα μπορούσαν να διερευνηθούν με τη μεθοδολογία ESCAPERS για τη δημιουργία διαγενεακών δωματίων απόδρασης.
Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες	Ηλικιωμένοι (60+), μαθητές λυκείου
Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι	Ηλικιωμένοι σε κέντρα φροντίδας, εκπαιδευτικοί, φοιτητές (18+)

Εικόνες



5.1 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιταλία 5.1.6 "Penne di saggezza" (Πένες της σοφίας)

Λέξεις-κλειδιά

Διαγενεακή μάθηση, γράμματα, γηροκομείο,
πολιτιστική κληρονομιά

5.1 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιταλία

5.1.7 Giochi di un tempo (Παιχνίδια του παρελθόντος)

Τύπος εγκαταστάσεων	Σχολεία, κέντρα ηλικιωμένων
Τόπος	Μπάρι (Ιταλία)
Τύπος δραστηριότητας	Εργαστήρια με παιχνίδια
Ιστοσελίδα/πηγή	https://www.comune.bari.it/-/presentato-i-giochi-di-un-tempo-vincitore-del-concorso-della-fondazione-megamark-al-via-il-progetto-che-vede-nonni-e-bambini-insieme-per-giocare-e-imp
Διοργανωτής	Lab 4 Project
Περιγραφή	Στο πρόγραμμα συμμετέχουν 50 ηλικιωμένοι από το κέντρο ηλικιωμένων του Δήμου Μπάρι και 500 μαθητές από διάφορα νηπιαγωγεία και δημοτικά σχολεία της πόλης. Η πρωτοβουλία έχει σχεδιαστεί ως απάντηση στις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι ηλικιωμένοι στην περιοχή και προωθεί την κοινωνική ένταξη, τις ανταλλαγές μεταξύ των γενεών και τη συνοχή της κοινότητας. Κατά τη διάρκεια τριών εργαστηρίων στα σχολεία, οι ηλικιωμένοι δίδαξαν μια σειρά παιχνιδιών του παρελθόντος, όπως περιστρεφόμενες κορυφές, ελατήρια, στεφάνια και άλλα. Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου, με την υποστήριξη νέων εθελοντών και εξειδικευμένων εκπαιδευτικών, οι ηλικιωμένοι καθοδήγησαν τους μαθητές πώς να κατασκευάσουν παραδοσιακά παιχνίδια με βιώσιμα υλικά. Κάθε συνεδρία ολοκληρωνόταν με μια γαστρονομική στιγμή: οι ηλικιωμένοι ετοίμαζαν πιάτα των παιδικών τους χρόνων, όπως η "cialleda fredda", μια σαλάτα με βάση το ψωμί που προέρχεται από την αγροτική παράδοση της Απουλίας. Το πρόγραμμα ολοκληρώθηκε με τους "Ολυμπιακούς Αγώνες του Παρελθόντος", όπου ηλικιωμένοι και νεότεροι έπαιξαν μαζί σε ομάδες πολλαπλών γενεών, εφαρμόζοντας στην πράξη όλα όσα έμαθαν κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων.

Σύνδεση με το έργο

Παρόμοια με το ESCAPERS, οι δραστηριότητες που βασίζονται στο παιχνίδι είναι αυτές που συνδέουν τις γενιές σε αυτή την πρωτοβουλία. Από την κατασκευή παραδοσιακών παιχνιδιών μέχρι τους Ολυμπιακούς Αγώνες, η πρωτοβουλία προωθεί την ένταξη των ηλικιωμένων και την εμπλοκή των νεότερων μαθητών στα κοινά μέσω της μάθησης με βάση το παιχνίδι μεταξύ των γενεών. Επιπλέον, η αναδρομή στα παιχνίδια του παρελθόντος σημαίνει τη διατήρηση της τοπικής πολιτιστικής κληρονομιάς και την ενεργοποίηση των ηλικιωμένων στη διατήρηση μιας συλλογικής μνήμης για τις νέες γενιές.

Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες

Ηλικιωμένοι, μαθητές προσχολικής και πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης (5-7 ετών)

Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι

Ηλικιωμένοι, εκπαιδευτικοί

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Διαγενεακή μάθηση, ηλικιωμένοι, νεολαία, παιχνίδια, παραδοσιακά παιχνίδια, μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι

5.1 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιταλία

5.1.7 Giochi di un tempo (Παιχνίδια του παρελθόντος)

5.1 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιταλία

5.1.8 Περιοδεία ESCAPE στο Λέτσε

Τύπος εγκαταστάσεων	Οργανισμός εκπαίδευσης ενηλίκων
Τόπος	Λέτσε (Ιταλία)
Τύπος δραστηριότητας	Παιχνίδι με κουίζ, διαδραστική περιοδεία
Ιστοσελίδα/πηγή	https://www.eduvita.it/come-rendere-unescursione-turistica-interattiva-e-inclusiva-per-un-gruppo-multigenerazionale/
Διοργανωτής	EduVita
Περιγραφή	ΠεριγΗ περιοδεία ESCAPE στο Λέτσε είναι μια διαγενεακή δραστηριότητα βασισμένη στο παιχνίδι, με τη συμμετοχή ηλικιωμένων και νεότερων συμμετεχόντων σε μια διαδραστική περιοδεία στην πόλη. Συνήθως, η δραστηριότητα αυτή διοργανώνεται από την EduVita κατά τη διάρκεια διεθνών συναντήσεων για να: • επιτρέψει στους τελειόφοιτους μαθητές της αγγλικής γλώσσας να εξασκούνται στη γλώσσα σε συμμετοχικά πραγματικά πλαίσια, • μπορέσουν οι νεότεροι εταίροι να μάθουν το ιστορικό και πολιτιστικό υπόβαθρο του Λέτσε, ενώ παράλληλα θα διασκεδάζουν εξερευνώντας την πόλη, • επιτρέψει στους ηλικιωμένους μαθητές να μοιραστούν προσωπικές αναμνήσεις και ανέκδοτα σχετικά με τοπικά σημεία και να επανασυνδεθούν με την πολιτιστική κληρονομιά. Πριν από την περιοδεία, ο εκπαιδευτικός της διαγενεακής μάθησης χωρίζει την ομάδα σε μικρές ομάδες (συνήθως 2-3 άτομα μεταξύ μαθητών και εταίρων). Η περιοδεία περιλαμβάνει τα κύρια ιστορικά και πολιτιστικά αξιοθέατα γύρω από την πόλη. Σε κάθε στάση, οι ομάδες πρέπει να απαντήσουν σε μια ερώτηση σχετικά με την ιστορία ή σε κάποια απορία σχετικά με το σημείο. Κάθε σωστή απάντηση δίνει 3 πόντους. Η νικήτρια ομάδα λαμβάνει ένα βραβείο, συνήθως κάποιο τοπικό προϊόν ή αναμνηστικό, όπως ταράλι ή τυπικά γλυκά.

5.1 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιταλία

5.1.8 Περιοδεία ESCAPE στο Λέτσε

Όταν κάθε ομάδα έχει απαντήσει, ο εκπαιδευτικός της διαγενεακής μάθησης αποκαλύπτει τη σωστή απάντηση και προσθέτει πληροφορίες για το σημείο. Σε αυτή τη φάση, οι ηλικιωμένοι μαθητές μπορούν να μοιραστούν τις ιστορίες τους για το "Λέτσε του χθες".

Η δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί:

- μέσω εφαρμογών για τη δημιουργία περιηγήσεων με κουίζ (π.χ. Action Bound),
- σε έντυπη μορφή: με κάρτες για τις ερωτήσεις και φορητό πίνακα για τις βαθμολογίες.

Αυτή η καλή πρακτική αναπτύχθηκε κατά τη διάρκεια του έργου Erasmus+ "Intergenerational Bridge: Connect to Create".

Σύνδεση με το έργο

Συγκρίνοντάς το με τους στόχους του έργου ESCAPERS, αυτό το μοντέλο διαγενεακής μάθησης με βάση το παιχνίδι παρουσιάζει μεγάλη ομοιότητα διότι:

- υιοθετεί κουίζ και δραστηριότητες που βασίζονται σε παιχνίδια ως εργαλείο για την προώθηση της μάθησης με βάση το παιχνίδι και της πολιτιστικής ανταλλαγής,
- εστιάζει στην πολιτιστική κληρονομιά και στον κεντρικό ρόλο που παίζουν οι ηλικιωμένοι στον διαμοιρασμό της,
- Και οι δύο γενιές μαθαίνουν παίζοντας μαζί: οι ηλικιωμένοι αναπτύσσουν γλωσσικές δεξιότητες, ενώ οι νεότεροι μαθαίνουν για την τοπική ιστορία και τον πολιτισμό,
- Στην έκδοση με την εφαρμογή, οι ηλικιωμένοι έχουν επίσης την ευκαιρία να βελτιώσουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες με την υποστήριξη των νεότερων παικτών σε ομάδες.
- Το παιχνίδι σε ομάδες πολλαπλών γενεών προάγει τη συνεργασία μεταξύ των γενεών και τη συλλογική προσπάθεια για έναν κοινό στόχο.

Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες

Ηλικιωμένοι, νέοι (25+)

5.1 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιταλία

5.1.8 Περιοδεία ESCAPE στο Λέτσε

Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι

Ηλικιωμένοι, νέοι (25+)

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Διαγενεακή μάθηση, μάθηση με βάση το παιχνίδι, διαδραστική ξενάγηση, κουίζ, πολιτιστική κληρονομιά.

5.2 Βέλτιστες πρακτικές στην Ισπανία

5.2.1 ΠΑΙΖΟΥΜΕ;

Τύπος εγκαταστάσεων	Δημοτικό Αθλητικό Κέντρο
Τόπος	Μαδρίτη
Τύπος δραστηριότητας	Ψυχαγωγικές δραστηριότητες
Ιστοσελίδα/πηγή	https://madridsalud.es/jornada-intergeneracional-jugamos-sobre-habitos-saludables/
Διοργανωτής	Madrid health
Περιγραφή	Προώθηση της υγιεινής διατροφής μέσω παιχνιδιών, ενημερωτικών εντύπων και αξιολόγησης των διατροφικών συνηθειών, εξηγώντας πώς πρέπει να μοιάζει ένα υγιεινό πιάτο. Συμπληρώθηκαν ερωτηματολόγια για τον εντοπισμό ατόμων με παχυσαρκία και υψηλό κίνδυνο διαβήτη και δόθηκαν συμβουλές για το πώς να επιτευχθεί η καλή στοματική υγιεινή μέσω του σωστού βουρτσίσματος των δοντιών. Υπήρξαν επίσης δραστηριότητες για την προώθηση της σωματικής άσκησης στην οικογένεια, η διάδοση των Υγιεινών Διαδρομών ή διαδρομών WAP στην πόλη της Μαδρίτης και συμμετοχικά παιχνίδια σχετικά με το θέμα. Η ημέρα χρησιμοποιήθηκε για τη διάδοση των προγραμμάτων και των έργων προαγωγής της υγείας που πραγματοποιούνται στα Δημοτικά Κέντρα Υγείας.
Σύνδεση με το έργο	Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να συνδεθεί με το έργο, καθώς εμπλέκει άτομα διαφορετικών ηλικιών στην διαδικασία προώθησης υγιεινών συνηθειών. Αυτό όχι μόνο ενθαρρύνει την αλληλεπίδραση μεταξύ των γενεών, αλλά παρέχει επίσης την ευκαιρία για ανταλλαγή πληροφοριών και ευαισθητοποίηση σχετικά με τη σημασία ενός υγιεινού τρόπου ζωής σε όλα τα στάδια της ζωής.

5.2 Βέλτιστες πρακτικές στην Ισπανία

5.2.1 ΠΑΙΖΟΥΜΕ;

Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες

Ηλικιωμένοι και μαθητές δημοτικού σχολείου

Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι

Ηλικιωμένοι, γονείς και παιδιά ηλικίας 6-13 ετών

Απαιτούμενος εξοπλισμός

Δεν προσδιορίζεται

Εικόνες



Deportiva Municipal Intergeneracional

10 a 14h
Pista Cubierta de Atletismo CDM Gallur

Planta Alta del Estadio:

1. ACTIVIDADES CON MÚSICA (zona escenario)
Para todos los grupos de edad.
Programa de sesiones de ejercicio físico y baile de carácter intergeneracional.
2. ZONA FERIA DE JUEGO: circuito de juegos de 10 estaciones.
 - Tiro con Arco con Ventosa.
 - Lancamiento Diana Gigante.
 - Circuito de Zancos.
 - Bómbolito.
 - Fútbol Oliva y Tiro Roca.
 - Botes de madera.
 - Fútbol Pata y Lanza el Bote.
 - Mikiado y Yungui.
 - Yoyos y Canicas.
 - Juegos adaptados.
3. ZONA DE VALORACIÓN DE LA CONDICIÓN FÍSICA Y DE LA SALUD:
 - Actividad en colaboración con la Fundación Española Deporte Seguro, a partir de 7 años, de realizarse electrocardiogramas, análisis de la pisada, estudio de la post.
 - Valoración condición física, con la colaboración del personal técnico de los CDM, para todos los grupos de edad. Se realizarán valoraciones de: fuerza, flexibilidad, equilibrio y agilidad.
 - Colaboración de Madrid Salud, para todos los grupos de edad. Realizarán medición de diferentes parámetros: peso, composición corporal, porcentaje de grasa, etc. Información y recomendaciones para comer saludable. Test de FINDERISC. Formulario para la evaluación del riesgo de diabetes tipo 2.

Planta Baja del Estadio / Pista de Atletismo:

- Actividad de PICKLEBALL, con la colaboración de la FUNDACIÓN ALAS MADRID

Λέξεις-κλειδιά

Υγιεινές συνήθειες- Διαγενεακή αλληλεπίδραση- Υγιεινή διατροφή- Σωματική δραστηριότητα

5.2 Βέλτιστες πρακτικές στην Ισπανία

5.2.2 Γενιά Ενωμένη μέσω Κίνησης (GUM)

Τύπος εγκαταστάσεων	Διάφορες εγκαταστάσεις
Τόπος	Δανία, Ηνωμένο Βασίλειο, Σλοβενία, Βουλγαρία, Ισπανία, Ολλανδία, Γαλλία
Τύπος δραστηριότητας	Διάφορες δραστηριότητες, καθώς τα παιδιά και οι τρόφιμοι του γηροκομείου μοιράζονται την ημερήσια φροντίδα: • Παιχνίδια • Περίπατος μαζί • Τέχνες και χειροτεχνίες • Ημέρα αθλημάτων
Ιστοσελίδα/πηγή	https://www.generationsmove.org/
Διοργανωτής	ISCA (επικεφαλής συντονιστής)
Περιγραφή	Το έργο GUM είναι ένα χρηματοδοτούμενο από το Erasmus+ έργο που στοχεύει στη χρήση παραδοσιακών παιχνιδιών και αθλημάτων για την προώθηση των σχέσεων μεταξύ των γενεών και την αύξηση της σωματικής δραστηριότητας. Οι εταίροι αναπτύσσουν ένα πρόγραμμα προσβάσιμο σε όλους μέσω μιας ευρωπαϊκής πλατφόρμας και μιας εφαρμογής. Το έργο παρέχει στους συμμετέχοντες εργαλεία κατάρτισης, αλλά και εργαλεία συνηγορίας και συστάσεις για την εφαρμογή πολιτικών. Το έργο διανύει μόλις τον πρώτο του χρόνο, αλλά φαίνεται πολύ ελπιδοφόρο όσον αφορά τις βέλτιστες πρακτικές και την ανταλλαγή εμπειρογνομosύνης. Το έργο δεν επιδιώκει μόνο να αυξήσει τη σωματική δραστηριότητα στους νέους και τους ηλικιωμένους, αλλά και να φέρει κοντά τις γενιές χρησιμοποιώντας την τεχνολογία (μια εφαρμογή) και, ως εκ τούτου, να ανταποκριθεί στην ανάγκη ψηφιακής ετοιμότητας των μεγαλύτερων γενεών, ώστε να τους κάνει να αισθάνονται περισσότερο συνδεδεμένοι με τον ψηφιακό κόσμο στον οποίο ζούμε.

5.2 Βέλτιστες πρακτικές στην Ισπανία

5.2.2 Γενιά Ενωμένη μέσω Κίνησης (GUM)

Σύνδεση με το έργο	Όπως και το ESCAPERS, το έργο GUM πραγματοποίησε αρχικά έρευνα γραφείου και έθεσε τις γνώσεις σε εφαρμογή μέσω της ανάπτυξης προγραμμάτων κατάρτισης. Το έργο GUM φαίνεται να έχει ένα καλό σχέδιο βιωσιμότητας που θα του επιτρέψει να επεκτείνει το δίκτυο GUM και σε άλλες χώρες της ΕΕ.
Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες	Ηλικιωμένοι (65+), Νέοι (έως 24 ετών)
Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι	Ηλικιωμένοι (65+), Νέοι (έως 24 ετών), ασκούμενοι
Απαιτούμενος εξοπλισμός	Διάφορα υλικά/εξοπλισμός ανάλογα με τα παιχνίδια/άσκηση Πρόσβαση στο διαδίκτυο/τηλέφωνο (εφαρμογή)
Λέξεις-κλειδιά	Σωματική δραστηριότητα, Ψηφιακή ετοιμότητα, Παιχνίδια, Αθλητισμός

5.2 Βέλτιστες πρακτικές στην Ισπανία

5.2.3 Διαγενεακές συναντήσεις κοινής άσκησης

Τύπος εγκαταστάσεων	Outdoors
Τόπος	Μαδρίτη, Ισπανία
Τύπος δραστηριότητας	Συνάντηση
Ιστοσελίδα/πηγή	https://extranet.who.int/agefriendlyworld/afp/encuentros-intergeneracionales-de-ejercicio-compartido/ https://www.madrid.es/portales/munimadrid/es/Inicio/Mayores/Intergeneracional/?vgnnextfmt=default&vgnextoid=844b57060d63d510VgnVCM2000001f4a900aRCRD&vgnnextchannel=cf30b7dd3f7fe410VgnVCM1000000b205a0aRCRD
Διοργανωτής	Δημοτικό Συμβούλιο Μαδρίτης, Ισπανία
Περιγραφή	Το δημοτικό συμβούλιο της Μαδρίτης διοργανώνει περιοδικά διαγενεακές συναντήσεις "Κοινής Άσκησης", με στόχο την αλληλεπίδραση ηλικιωμένων και μαθητών μέσω της σωματικής άσκησης- τη δημιουργία ενός χώρου αλληλεπίδρασης μεταξύ τους, τη δημιουργία δεσμών επικοινωνίας και την προώθηση της προσέγγισης του φύλου, ώστε να κατανοήσουν ότι η ηλικία δεν αποτελεί περιορισμό. Πραγματοποιούνται από σωματικές δραστηριότητες με μπάλες ή αερόβια άσκηση μέχρι παιχνίδια για να μάθουν οι συμμετέχοντες τα ονόματα, τις προτιμήσεις και τις φιλοδοξίες των άλλων συμμετεχόντων, ώστε να γνωριστούν μεταξύ τους και να δημιουργήσουν επικοινωνιακές επαφές. Κάθε συνάντηση είναι μια νέα εναλλακτική λύση με διάφορα παιχνίδια, τα οποία ενισχύουν τους δεσμούς σχέσεων και τις δεξιότητες των συμμετεχόντων.

5.2 Βέλτιστες πρακτικές στην Ισπανία

5.2.3 Διαγενεακές συναντήσεις κοινής άσκησης

Σύνδεση με το έργο

Η δραστηριότητα ενθαρρύνει τη δημιουργία δεσμών μεταξύ ενηλίκων και μαθητών μέσω ασκήσεων και παιχνιδιών. Πραγματοποιείται σε ανοιχτούς χώρους.

Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες

Ηλικιωμένοι και μαθητές δημοτικού σχολείου

Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι

ΒΤόσο οι νεότεροι όσο και οι ηλικιωμένοι. Άλλες ομάδες-στόχοι: Άτομα με λειτουργικές ιδιαιτερότητες: απώλεια ακοής, προβλήματα ψυχικής υγείας, γνωστικές διαταραχές, μοναχικά άτομα, φροντιστές...

Απαιτούμενος εξοπλισμός

Δεν προσδιορίζεται.

Εικόνες



Mirador Alto Parque Cuña Verde, con el colegio CEIP Amadeo Vives, en el distrito Latina

Εικόνες



ymkana Parque Santa Eugenia, con el colegio Blas de Otero, en el distrito de Villa de Vallecas

Λέξεις-κλειδιά

Διαγενεακό, Ηλικιωμένοι, σωματική άσκηση

5.2 Βέλτιστες πρακτικές στην Ισπανία 5.2.3 Διαγενεακές συναντήσεις κοινής άσκησης

5.2 Βέλτιστες πρακτικές στην Ισπανία

5.2.4 Το νησί των εφευρέσεων

Τύπος εγκαταστάσεων	Κέντρο ημέρας
Τόπος	Μαδρίτη, Ισπανία
Τύπος δραστηριότητας	Συνεργατικά παιχνίδια
Ιστοσελίδα/πηγή	https://www.madrid.es/portales/munimadrid/es/Inicio/Mayores/Buenas-practicas-en-Centros-de-Dia/?vgnnextfmt=default&vgnnextoid=e3b00b5198997810VgnVCM1000001d4a900aRCRD&vgnnextchannel=cf30b7dd3f7fe410VgnVCM1000000b205a0aRCRD
Διοργανωτής	Δημοτικό Κέντρο Ημέρας Carmen Conde
Περιγραφή	Η δραστηριότητα αναπτύχθηκε με βάση μια δυναμική και διαδραστική ιστορία που επικρατεί γύρω από έναν κοινό άξονα με το παρατσούκλι "ΤΟ ΝΗΣΙ ΤΩΝ ΕΦΕΥΡΕΣΕΩΝ". Η ιστορία αυτή αποτελούνταν από διάφορες δοκιμασίες, οι οποίες βασίζονταν σε μια σειρά διαφορετικών συνεργατικών παιχνιδιών που τα παιδιά των εργαζομένων έπρεπε να ξεπεράσουν με τη βοήθεια των τροφίμων του κέντρου, προκειμένου να λάβουν την πρόσκληση για το νησί των εφευρέσεων. Τα παιδιά των εργαζομένων ήταν υπεύθυνα για τη δημιουργία μιας νέας εφεύρεσης με μεγάλη δημιουργικότητα και στη συνέχεια για τη δημιουργία μιας αναμνηστικής τοιχογραφίας για το κέντρο ημέρας και τους χρήστες του.
Σύνδεση με το έργο	Αυτή η δραστηριότητα περιλαμβάνει την ανάπτυξη μιας ιστορίας ή μιας δυναμικής με ένα κοινό άξονα που διευκολύνει τη διατήρηση της προσοχής και της συμμετοχής των χρηστών του κέντρου και των παιδιών που το επισκέπτονται.

5.2 Βέλτιστες πρακτικές στην Ισπανία

5.2.4 Το νησί των εφευρέσεων

Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες

Ηλικιωμένοι και μαθητές δημοτικού σχολείου

Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι

Χρήστες του κέντρου ημέρας, εργαζόμενοι και τα παιδιά τους

Απαιτούμενος εξοπλισμός

Υλικοί πόροι :

- Ψηφιακοί πίνακες
- Φωτογραφίες των αντικειμένων από τις λύσεις του γρίφου
- Ηχείο
- Ανάπτυξη της εφεύρεσης (ένας καθρέφτης, δύο κουτάλια, ένα κουτί, δύο παπούτσια)
- Χρωματιστές μπογιές
- Χρωματιστοί μαρκαδόροι
- Χρωματιστό χαρτόνι
- Πινέλα

Ανθρώπινοι πόροι:

- Χαρακτήρας που παριστάνει τον δήμαρχο/κυβερνήτη του νησιού των εφευρέσεων
- Βασικός οδηγός που συνοδεύει και εξηγεί στα παιδιά καθ' όλη τη διάρκεια της ιστορίας
- Εργαζόμενοι του κέντρου

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Δυναμική και διαδραστική ιστορία, ηλικιωμένοι, δημοτικό σχολείο, συνεργατικά παιχνίδια

5.2 Βέλτιστες πρακτικές στην Ισπανία

5.2.5 Διαγενεακή δραστηριότητα για την Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Κινητικότητας 2022/ Ημέρα Στάθμευσης

Τύπος εγκαταστάσεων	Δημοτικά κέντρα για ηλικιωμένους
Τόπος	Μαδρίτη
Τύπος δραστηριότητας	Δραστηριότητες εκπαίδευσης, κατάρτισης, ευαισθητοποίησης και διάδοσης
Ιστοσελίδα/πηγή	educarmadridsostenible.es
Διοργανωτής	Τμήμα Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης. Γενική Διεύθυνση Αειφορίας; Γενική Διεύθυνση Αειφορίας και Περιβαλλοντικού Ελέγχου. Γενική Διεύθυνση Περιβάλλοντος και Κινητικότητας.
Περιγραφή	Η διαγενεακή δραστηριότητα είχε ως στόχο να αναδείξει τις καταναλωτικές συνήθειες των ηλικιωμένων και τις βιώσιμες διατροφικές πρακτικές σε σύγκριση με τα τρέχοντα μοντέλα. Η βιώσιμη κινητικότητα δεν αφορά μόνο τους ανθρώπους, αλλά και τα τρόφιμα - πού παράγονται, πώς, το ταξίδι τους στο πιάτο μας και το αποτύπωμα του άνθρακα. Η Ημέρα Στάθμευσης, που πραγματοποιείται κάθε τρίτη Παρασκευή του Σεπτεμβρίου, διεκδικεί τον δημόσιο χώρο χρησιμοποιώντας τις θέσεις στάθμευσης για δημόσιες δραστηριότητες. Τα εκπαιδευτικά κέντρα στο πλαίσιο του προγράμματος "Εκπαιδεύστε σήμερα για μια πιο βιώσιμη Μαδρίτη" διεξάγουν δραστηριότητες ευαισθητοποίησης σχετικά με τη βιώσιμη διατροφή, την κινητικότητα και την ισότητα του αστικού χώρου, δίνοντας προτεραιότητα στους πολίτες έναντι των ιδιωτικών οχημάτων.
Σύνδεση με το έργο	Οι ηλικιωμένοι διαθέτουν πλούτο γνώσεων και εμπειριών που η κοινωνία μας θα πρέπει να αξιοποιήσει για χάρη της βιωσιμότητας.
Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες	Ηλικιωμένοι και εκπαιδευτικά κέντρα

5.2 Βέλτιστες πρακτικές στην Ισπανία

5.2.5 Διαγενεακή δραστηριότητα για την Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Κινητικότητας 2022/ Ημέρα Στάθμευσης

Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι

Ηλικιωμένοι από αστικά κέντρα της Μαδρίτης και νέοι φοιτητές (χωρίς καθορισμένη ηλικία).

Απαιτούμενος εξοπλισμός

Τεχνικοί πόροι (δημοτικοί τεχνικοί και περιβαλλοντικοί εκπαιδευτές) και υλικοί πόροι της ομάδας του προγράμματος "Εκπαιδεύστε σήμερα για μια πιο βιώσιμη Μαδρίτη", των Κέντρων Περιβαλλοντικής Ενημέρωσης και Εκπαίδευσης και του Τμήματος Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης- πόροι του δημοτικού παιδικού σταθμού- οι συμμετέχοντες στη δραστηριότητα τόσο οι μικροί όσο και οι μεγάλοι θεωρούνται ανθρώπινοι πόροι για την υλοποίηση της δραστηριότητας.

Πρόσθετο υλικό που απαιτείται για την υλοποίηση της δραστηριότητας

educarmadridsostenible.es

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Ηλικιωμένοι -Γνώση και εμπειρία- Βιωσιμότητα

5.2 Βέλτιστες πρακτικές στην Ισπανία

5.2.6 ΔΑΣΚΑΛΟΙ ΖΩΗΣ

Τύπος εγκαταστάσεων	Εκπαιδευτικά κέντρα
Τόπος	Μαδρίτη
Τύπος δραστηριότητας	Συνάντηση
Ιστοσελίδα/πηγή	https://www.facebook.com/centrosdediaflorenca
Διοργανωτής	KENTPO ΗΜΕΡΑΣ FLORENCIA
Περιγραφή	Μετακινηθείτε με μια ομάδα ηλικιωμένων σε σχολεία, όπου φυσικά το μέγεθος της εγκατάστασης το επιτρέπει, προκειμένου να ενισχύσετε τις ηγετικές τους ικανότητες και να προωθήσετε την ενδυνάμωσή τους. Αναλαμβάνουν το ρόλο του δασκάλου για μια ημέρα, βελτιώνοντας έτσι τους γνωστικούς τους τομείς, τις συναισθηματικές τους λειτουργίες και το αίσθημα αυτο-ικανοποίησης. Αυτή η προσέγγιση υπήρξε αποτελεσματική με τους δασκάλους, και στοχεύει στο να ξεπεράσει τη δυσκολία του να καταφέρει κανείς να κάνει ανθρώπους αυτής της γενιάς, να μοιραστούν τις εμπειρίες τους, συμπεριλαμβανομένων αυτών από τον εμφύλιο πόλεμο και τη μετάβαση στη δημοκρατία, με μαθητές.
Σύνδεση με το έργο	To contribute to the creation of positive social relations between people of different generations, promoting the values of participation, cooperation and coexistence.
Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες	Ηλικιωμένοι (από 65 ετών και πάνω) Μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης

5.2 Βέλτιστες πρακτικές στην Ισπανία

5.2.6 ΔΑΣΚΑΛΟΙ ΖΩΗΣ

Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι

Μαθητές πρωτοβάθμιας, δευτεροβάθμιας και επαγγελματικής εκπαίδευσης από εκπαιδευτικά ιδρύματα.
Ηλικιωμένοι που φιλοξενούνται στο κέντρο ημέρας.

Απαιτούμενος εξοπλισμός

Προσαρμοσμένη μεταφορά
Γυαλιά εικονικής πραγματικότητας Meta Quest
Υποστηρικτικό υλικό υπολογιστή: φωτογραφίες, παρουσίαση PowerPoint κ.λπ.
Υποστηρικτικό προσωπικό, ανάλογα με τον αριθμό των εμπλεκόμενων χρηστών και τους φυσικούς τους περιορισμούς.
Απαραίτητα τεχνικά βοηθήματα για τους συμμετέχοντες.

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Θετικές κοινωνικές σχέσεις, Διαγενεακή, Συμμετοχή, Συνεργασία, Συνύπαρξη

5.2 Βέλτιστες πρακτικές στην Ισπανία

5.2.7 Η Βαλένθια ζει μαζί

Τύπος εγκαταστάσεων	Σπίτι
Τόπος	Βελένθια, Ισπανία
Τύπος δραστηριότητας:	Καθημερινή ζωή μαζί
Ιστοσελίδα/πηγή	https://solidaridadintergeneracional.es/wp/valencia-conviu-un-programa-para-fomentar-la-solidaridad-intergeneracional/ https://sede.valencia.es/sede/registro/procedimiento/BS.MA.25?lang=1
Διοργανωτής	Δημοτικό Συμβούλιο Βαλένθια
Περιγραφή	Ένα πρόγραμμα συγκατοίκησης μεταξύ γενεών μεταξύ ηλικιωμένων και φοιτητών πανεπιστημίου. Υπάρχουν πολλοί νέοι που θα ήθελαν να συνεχίσουν τις πανεπιστημιακές τους σπουδές στη Βαλένθια, αλλά δεν έχουν την οικονομική δυνατότητα να πληρώσουν για τη διαμονή τους. Σε πολλές περιπτώσεις, αυτό σημαίνει ότι ο νέος αναγκάζεται ακόμη και να εγκαταλείψει τις πανεπιστημιακές του σπουδές επειδή δεν μπορεί να τις πληρώσει.
Σύνδεση με το έργο	Το διαγενεακό πρόγραμμα προωθεί τη συνεργασία και τις ανταλλαγές μεταξύ ατόμων διαφορετικών ηλικιών. Διευκολύνει τη συνύπαρξη μεταξύ ηλικιωμένων και νέων φοιτητών, ενθαρρύνοντας την αμοιβαία υποστήριξη και κατανόηση μεταξύ των γενεών, δημιουργώντας έτσι μια πιο συνεκτική και υποστηρικτική κοινότητα όπου όλοι μαθαίνουν και επωφελούνται ο ένας από τον άλλον.
Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες	Άτομα άνω των 60 ετών και νέοι κάτω των 35 ετών

5.2 Βέλτιστες πρακτικές στην Ισπανία

5.2.7 Η Βαλένθια ζει μαζί

**Εμπλεκόμενες
ομάδες-στόχοι**

Ηλικιωμένοι και φοιτητές Πανεπιστημίου

**Απαιτούμενος
εξοπλισμός**

Σπίτι

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Αμοιβαία αλληλεγγύη- Εναλλακτικές λύσεις
στέγασης- Μοναξιά

5.2 Βέλτιστες πρακτικές στην Ισπανία

5.2.8 Διαγενεακό εργαστήριο στην Πόλη των Τεχνών και των Επιστημών

Τύπος εγκαταστάσεων	Μουσείο
Τόπος	Βαλένθια, Ισπανία
Τύπος δραστηριότητας	Παιχνίδι
Ιστοσελίδα/πηγή	https://www.afav.org/wp-content/uploads/2018/08/Hilos-86-web.pdf
Διοργανωτής	Πόλη Τεχνών και Επιστημών της Βαλένθια
Περιγραφή	Διαγενεακή συνάντηση μεταξύ μιας ομάδας ωφελούμενων του AFAV και παιδιών από το Consell dels Xiquets de la CAC, ηλικίας 10 έως 13 ετών. Η δραστηριότητα περιελάμβανε, στο πρώτο μέρος, μια σύντομη ξενάγηση στην έκθεση του παιδαγωγού Tonucci (Fratto) και, στη συνέχεια, την από κοινού κατασκευή παιδικών παιχνιδιών (χάρτινα αεροπλάνα, ασύρματο τηλέφωνο, караβάκια με φελλό, origami...).
Σύνδεση με το έργο	Είναι σχετικό, καθώς επικεντρώνεται στην προώθηση της αλληλεπίδρασης και της ανταλλαγής απόψεων μεταξύ διαφορετικών ηλικιακών ομάδων. Το να έρχονται σε επαφή οι ηλικιωμένοι με τα παιδιά προωθεί την αμοιβαία κατανόηση και το σεβασμό, ενώ παράλληλα επιτρέπει την ανταλλαγή γνώσης και εμπειριών μεταξύ των γενεών.
Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες	Ηλικιωμένοι και μαθητές δημοτικού σχολείου
Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι	Ωφελούμενοι του κέντρου ημέρας του AFAV και παιδιά ηλικίας 10 έως 13 ετών.

Απαιτούμενος εξοπλισμός

χαρτί, χαρτόνι, οδοντογλυφίδες, χρώματα,
μολύβια, κόλλα, σπάγκος, ψαλίδι κ.λπ.

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Προώθηση της αλληλεπίδρασης- αλληλεπίδραση
μεταξύ των γενεών- αμοιβαία κατανόηση και
σεβασμός- ανταλλαγή γνώσεων και εμπειριών

5.2 Βέλτιστες πρακτικές στην Ισπανία 5.2.8 Διαγενεακό εργαστήριο στην Πόλη των Τεχνών και των Επιστημών

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.1 Μυστήριο στο Γηροκομείο

Τύπος εγκαταστάσεων	Οίκος φροντίδας ηλικιωμένων
Τόπος	Αθήνα, Ελλάδα
Τύπος δραστηριότητας:	Παιχνίδια απόδρασης
Ιστοσελίδα/πηγή	https://challedu.com/mysthrio-sto-ghrokomeio/
Διοργανωτής	Challedu
Περιγραφή	Σκοπός αυτού του καινοτόμου προγράμματος είναι να προωθήσει τη διαγενεακή αλληλεπίδραση μεταξύ των κατοίκων τρίτης ηλικίας σε συγκεκριμένες μονάδες φροντίδας στην Αθήνα (Ο καλός Σαμαρείτης, Παναγία Ελεούσα, Μερόπειον Ίδρυμα, Κοινωνική Μέριμνα Μοσχάτου) και μαθητών σχολείων πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Στοχεύει στη βελτίωση της ποιότητας ζωής των ηλικιωμένων και στην ενσωμάτωσή τους με άλλες κοινωνικές ομάδες μέσα από ευχάριστες δραστηριότητες. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει τη συν-δημιουργία 4 παιχνιδιών μυστηρίου (δωμάτια απόδρασης) χρησιμοποιώντας ιστορίες που μοιράζονται οι ηλικιωμένοι κατά τη διάρκεια εργαστηρίων. Οι μαθητές επισκέπτονται αυτούς τους οίκους φροντίδας και παίζουν παιχνίδια μυστηρίου λύνοντας παζλ, βρίσκοντας ενδείξεις και ξεπερνώντας εμπόδια. Οι ηλικιωμένοι μπορούν να ενεργήσουν ως συμμετέχοντες ή να βοηθήσουν εφόσον το επιθυμούν. Μεταξύ των αποτελεσμάτων του έργου είναι • 88 ώρες εργαστηρίων συλλογής μνήμης • Δημιουργία 4 παιχνιδιών μυστηρίου ένα για κάθε μονάδα φροντίδας • Δημιουργία οδηγού προγράμματος και πλατφόρμας παιχνιδιών • 150 ώρες υλοποίησης παιχνιδιών μυστηρίου και διαγενεακής αλληλεπίδρασης • Συμμετοχή 138 ηλικιωμένων, 1.586 μαθητών και 106 εκπαιδευτικών σε συνεδρίες παιχνιδιού

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.1 Μυστήριο στο Γηροκομείο

Σύνδεση με το έργο

Το έργο ESCAPERS χρησιμοποιεί παιχνίδια/δωμάτια απόδρασης ως εργαλείο για τη διαγενεακή μάθηση και την κοινωνική ένταξη, βασιζόμενο στην έννοια «Μυστήριο στο Γηροκομείο». Ενθαρρύνει την αλληλεπίδραση μεταξύ των ηλικιωμένων και των νεότερων γενεών μέσω συνεργατικών δραστηριοτήτων επίλυσης προβλημάτων.

Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες

Παιδιά (4-15 ετών) και ηλικιωμένοι (65+ ετών)

Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι

Ηλικιωμένοι που διαμένουν σε γηροκομεία, μαθητές δημοτικού και γυμνασίου

Απαιτούμενος εξοπλισμός

Εκτυπώσεις του υλικού του παιχνιδιού

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Παιχνίδια απόδρασης, διαγενεακή μάθηση, παιχνίδια μυστηρίου

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.2 ANTAMA - ΝΕΟΙ ΚΑΙ ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΝ Ο ΕΝΑΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΆΛΛΟΝ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ COVID-19

Τύπος εγκαταστάσεων	Διαδικτυακή εκδήλωση
Τόπος	Ελλάδα / Online
Τύπος δραστηριότητας:	Διαδικτυακό διαγενεακό έργο για την τέχνη/ δημιουργία ζωγραφιών ή γραπτών και για τις δύο ομάδες-στόχους (παιδιά/ηλικιωμένοι)
Ιστοσελίδα/πηγή	https://www.age-platform.eu/younger-and-older-people-create-for-each-other-in-greece-during-covid-19/
Διοργανωτής	ANTAMA , Ελληνικό Παιδικό Μουσείο
Περιγραφή	Ο ελληνικός οργανισμός ANTAMA συνεργάστηκε με το Ελληνικό Παιδικό Μουσείο για να ξεκινήσει ένα διαδικτυακό έργο για την τέχνη μεταξύ των γενεών κατά τη διάρκεια της πανδημίας. Οι συμμετέχοντες ηλικίας 4-15 ετών και 65+ δημιούργησαν ζωγραφίες ή γραπτά ο ένας για τον άλλον, προωθώντας τη σύνδεση μεταξύ των γενεών παρά τη φυσική απόσταση. Η πρωτοβουλία διήρκεσε από τις 20 Απριλίου έως τις 16 Μαΐου 2021, προσελκύοντας 59 συμμετοχές. Μέσω της διαδικτυακής καθοδήγησης και προώθησης, ο οργανισμός ANTAMA διευκόλυνε τις εργασίες που έγιναν, με στόχο την ενδυνάμωση των ηλικιωμένων, την ενίσχυση των δεσμών μεταξύ των γενεών και την αμφισβήτηση των ηλικιακών στερεοτύπων.
Σύνδεση με το έργο	Συνδυάζει τον διαγενεακό χαρακτήρα της αλληλεπίδρασης μεταξύ παιδιών και ηλικιωμένων, με μια καλλιτεχνική προσέγγιση, καθώς οι συμμετέχοντες καλούνταν να δημιουργήσουν ένα σχέδιο ή ένα γραπτό κείμενο. Το πρόγραμμα συμβάλλει επίσης στην ενδυνάμωση των ατόμων 65+. Επίσης, αυξάνει την ευαισθητοποίηση του κοινού σχετικά με τα ηλικιακά στερεότυπα.
Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες	Παιδιά (4-15 ετών) και ηλικιωμένοι (65+ ετών)

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.2 ΑΝΤΑΜΑ - ΝΕΟΙ ΚΑΙ ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΝ Ο ΕΝΑΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΑΛΛΟΝ ΣΤΗΝ ΕΝΔΑΔΑ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ COVID-19

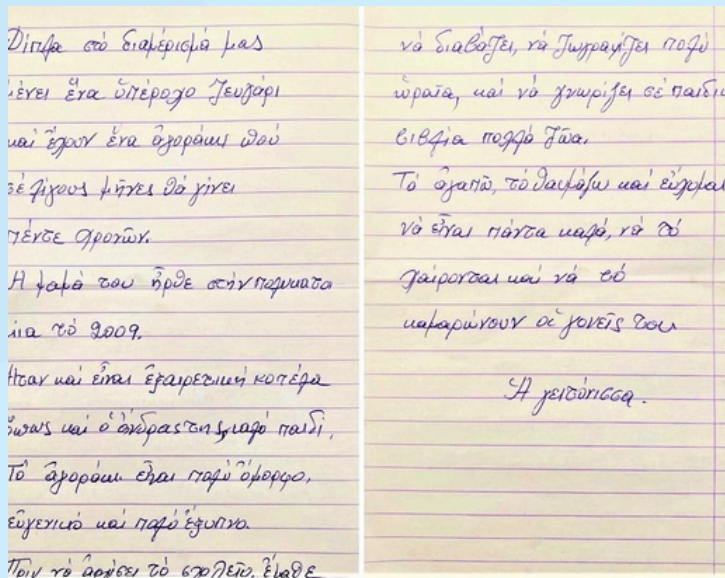
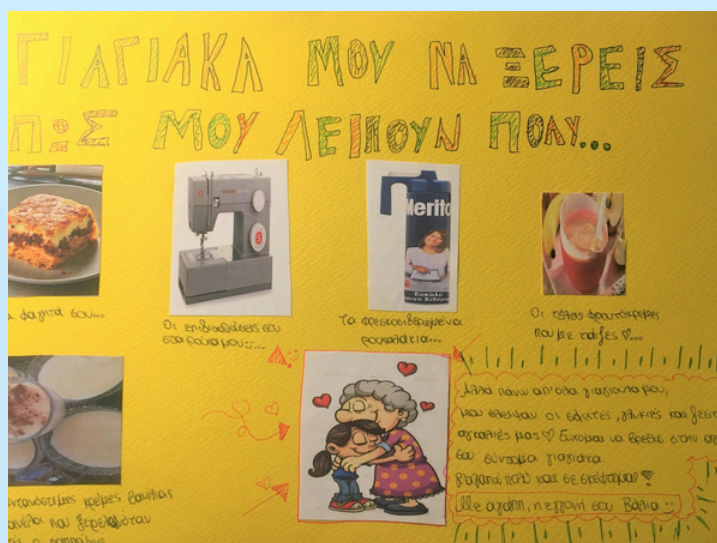
Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι

Παιδιά και ηλικιωμένοι

Απαιτούμενος εξοπλισμός

Υπολογιστής/tablet/κινητό (οποιαδήποτε συσκευή με σύνδεση στο διαδίκτυο).
Σημειωματάρια / λευκά χαρτιά / μολύβια / στυλό / μαρκαδόροι

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Αφιερωμένα σχέδια-ζωγραφιές ή γραπτά-
Διαγενεακή καλλιτεχνική δραστηριότητα -
Ψηφιακή τεχνολογία για ηλικιωμένους

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

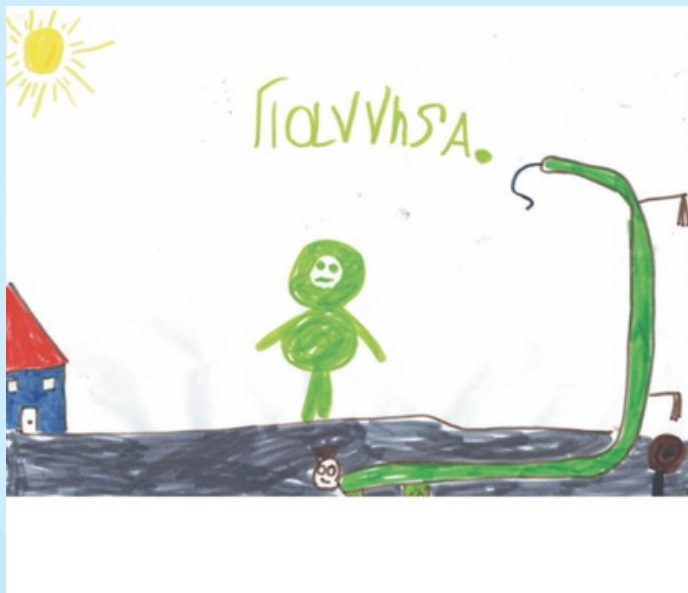
5.3.3 Plegma Διαγενεακό πρόγραμμα

Τύπος εγκαταστάσεων	Κέντρο Ανοιχτής Προστασίας Ηλικιωμένων Σκοπέλου (ΚΑΠΗ)
Τόπος	Σκόπελος, Ελλάδα
Τύπος δραστηριότητας	Συλλογή αφηγήσεων, δημιουργία οπτικών έργων, καταγραφή προφορικών ιστοριών
Ιστοσελίδα/πηγή	https://www.timafoundation.org/grants/plegma-intergenerational-program-2016/
Διοργανωτής	Κέντρο Ανοιχτής Προστασίας Ηλικιωμένων Σκοπέλου (χρηματοδοτείται από το Ίδρυμα ΤΙΜΑ)
Περιγραφή	Το διαγενεακό πρόγραμμα στο νησί της Σκοπέλου φέρνει σε επαφή ηλικιωμένα μέλη του Κέντρου Ανοιχτής Προστασίας Ηλικιωμένων Σκοπέλου (Κ.Α.Π.Η.) και μαθητές νηπιαγωγείου για την καταγραφή της προφορικής ιστορίας. Η πρωτοβουλία αυτή έχει ως στόχο να γεφυρώσει το χάσμα των γενεών και να προσφέρει δημιουργικές ευκαιρίες και για τις δύο ομάδες. Οι μαθητές του νηπιαγωγείου θα συλλέξουν ιστορίες και πολιτιστικές παραδόσεις από τους ηλικιωμένους, οι οποίες θα εμπνεύσουν τις εικαστικές τους δημιουργίες. Τα έργα αυτά θα παρουσιαστούν σε έκθεση τέχνης στο ΚΑΠΗ και θα δημοσιευτούν σε ειδική έκδοση, προωθώντας τον αμοιβαίο σεβασμό και καταπολεμώντας τον κοινωνικό αποκλεισμό.
Σύνδεση με το έργο	Αυτή η πρωτοβουλία συνδέεται με τους στόχους και τις αξίες του έργου μας, παρέχοντας ένα χρήσιμο παράδειγμα συν-δημιουργίας μεταξύ ηλικιωμένων και μαθητών νηπιαγωγείου. Προσφέρει επίσης πληροφορίες σχετικά με μεθόδους όπως η χρήση αφηγήσεων για τη διαγενεακή μάθηση οι οποίες θα μπορούσαν να εμπνεύσουν το έργο μας.
Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες	Παιδιά 4-6 ετών , Ηλικιωμένοι 60+ ετών
Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι	Μαθητές Νηπιαγωγείου, ωφελούμενοι του Κέντρου Ανοιχτής Προστασίας Ηλικιωμένων Σκοπέλου

Απαιτούμενος εξοπλισμός

Εξοπλισμός μαγνητοφώνησης, χαρτί,
μαρκαδόροι, χρώματα, στυλό, μολύβια

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Προφορική ιστορία, Ιστορικά γεγονότα,
Εικαστικά έργα, Σκόπελος, Νηπιαγωγείο

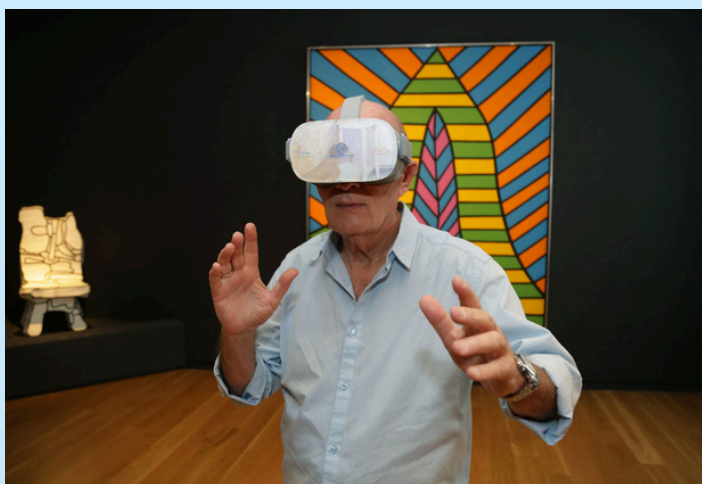
5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα 5.3.3 Πλέγμα Διαγενεακό πρόγραμμα

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.4 Στο μουσείο με διαφορετικά... Γυαλιά.

Τύπος εγκαταστάσεων	Γηροκομείο
Τόπος	Πανελλαδικά, Ελλάδα
Τύπος δραστηριότητας	Virtual reality museum tours and tactile interaction with art replicas.
Ιστοσελίδα/πηγή	https://goulandris.gr/el/about/activities-65-plus
Διοργανωτής	Ίδρυμα Β&Ε Γουλανδρή
Περιγραφή	Ένα ταξιδιωτικό κιτ για μουσεία για ηλικιωμένους, που χρησιμοποιεί συσκευές εικονικής πραγματικότητας για εικονικές περιηγήσεις και τρισδιάστατες εκτυπώσεις/μοντέλα επιλεγμένων έργων τέχνης, καθιστώντας την τέχνη προσβάσιμη σε όσους δεν μπορούν να επισκεφθούν το μουσείο.
Σύνδεση με το έργο	Αξιοποιεί την τεχνολογία για να κάνει την τέχνη προσιτή στους ηλικιωμένους, κάτι το οποίο ευθυγραμμίζεται με την έμφαση που δίνουμε στην καινοτόμο μάθηση και τη συμμετοχή.
Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες	Ηλικιωμένοι
Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι	Κάτοικοι οίκων ευγηρίας
Απαιτούμενος εξοπλισμός	Συσκευές εικονικής πραγματικότητας

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Εμπλοκή ηλικιωμένων, εικονική πραγματικότητα, προσβασιμότητα στην τέχνη, μουσειακή εκπαίδευση

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα
5.3.4 Στο μουσείο με διαφορετικά... Γυαλιά.

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.5 Γέφυρα φροντίδας για τους ηλικιωμένους και την άνοια

Τύπος εγκαταστάσεων	Γηροκομείο
Τόπος	Πάτρα, Ελλάδα
Τύπος δραστηριότητας	Υπηρεσίες κατ' οίκον παρέμβασης, γνωστική και σωματική ενδυνάμωση, εκπαίδευση και υποστήριξη των φροντιστών
Ιστοσελίδα/πηγή	https://frodizo.gr/portfolio-item/gefyra-frontidas-tima/
Διοργανωτής	Σωματείο Frontizo, με την υποστήριξη του Φιλανθρωπικού Ιδρύματος ΤΙΜΑ
Περιγραφή	Ένα έργο που προσφέρει ολιστική παρέμβαση σε ασθενείς με άνοια και τους φροντιστές τους, εστιάζοντας στην ενίσχυση της λειτουργικότητας, την ενδυνάμωση των γνωστικών λειτουργιών, την κοινωνικοποίηση και τη βελτίωση των δεξιοτήτων των φροντιστών.
Σύνδεση με το έργο	Ενισχύει τη φροντίδα των ηλικιωμένων και της άνοιας μέσω ολιστικής υποστήριξης, ευθυγραμμισμένο με την έμφαση που δίνεται στην παροχή ολοκληρωμένης φροντίδας για τους ηλικιωμένους και την υποστήριξη των φροντιστών.
Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες	Ηλικιωμένοι με άνοια
Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι	Ασθενείς με άνοια, φροντιστές, μέλη της οικογένειας, επαγγελματίες υγείας
Λέξεις-κλειδιά	Φροντίδα άνοιας- υποστήριξη φροντιστών- γνωστική ενδυνάμωση- κοινωνικοποίηση ηλικιωμένων

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.6 Διάφορες δραστηριότητες στο Γηροκομείο Αθηνών

Τύπος εγκαταστάσεων	Γηροκομείο
Τόπος (πόλη, χώρα)	Αθήνα, Ελλάδα
Τύπος δραστηριότητας	Περιβαλλοντικός καλλωπισμός και φροντίδα ηλικιωμένων
Ιστοσελίδα/πηγή	https://we4all.com/el/draseis/polapli-drasi-sto-girokeimeio-athinon/
Διοργανωτής	L'Oréal Hellas, Γηροκομείο Αθηνών
Περιγραφή	Μια εθελοντική εκδήλωση όπου πάνω από 250 συμμετέχοντες φύτεψαν 1600 δενδρύλλια, έβαψαν και εγκατέστησαν συστήματα άρδευσης, παρέχοντας παράλληλα φροντίδα ομορφιάς στους ηλικιωμένους, δίνοντας έμφαση στην κοινότητα και τη διαγενεακή υποστήριξη
Σύνδεση με το έργο	Αντανακλά τη διαγενεακή δέσμευση και την περιβαλλοντική μέριμνα, ευθυγραμμισμένη με τους στόχους του έργου μας
Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες	Ηλικιωμένοι κάτοικοι, εθελοντές διαφόρων ηλικιών
Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι	Ηλικιωμένοι κάτοικοι του γηροκομείου, εθελοντές της κοινότητας
Απαιτούμενος εξοπλισμός	Είδη κηπουρικής, υλικά ζωγραφικής, προϊόντα ομορφιάς

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.6 Διάφορες δραστηριότητες στο Γηροκομείο Αθηνών

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Υποστήριξη μεταξύ των γενεών-
περιβαλλοντικός καλλωπισμός- φροντίδα
ηλικιωμένων- εθελοντισμός

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.7 Διαγενεακό πρόγραμμα σκάκι

Τύπος εγκαταστάσεων	Ανοιχτά κέντρα προστασίας ηλικιωμένων (ΚΑΠΗ)
Τόπος	Χαλάνδρι, Αθήνα, Ελλάδα
Τύπος δραστηριότητας	Παιχνίδι (σκάκι) μεταξύ ηλικιωμένων (60+ ετών) και νέων, εκπαίδευση ηλικιωμένων στο σκάκι από νέους
Ιστοσελίδα/πηγή	https://www.timafoundation.org/grants/chess-club-halandri-intergenerational-chess-program-2016/
Διοργανωτής	Σκακιστικός Όμιλος Χαλανδρίου, Ίδρυμα TIMA
Περιγραφή	Το Διαγενεακό Πρόγραμμα Σκάκι στοχεύει στην ενίσχυση της κοινωνικής συνοχής φέρνοντας κοντά νέους και ηλικιωμένους μέσω σκακιστικών αγώνων. Αξιοποιεί τα αποδεδειγμένα οφέλη του σκακιού για την καταπολέμηση της νόσου Αλτσχάιμερ και τη βελτίωση της ποιότητας ζωής των ηλικιωμένων. Για τους νέους, το πρόγραμμα προάγει την αίσθηση της κοινότητας και του σεβασμού για τους ηλικιωμένους. Έμπειροι ηλικιωμένοι θα ηγηθούν της πρωτοβουλίας, που υλοποιείται σε τρία Κέντρα Ανοιχτής Προστασίας Ηλικιωμένων στο Χαλάνδρι. Αυτό το καινοτόμο πρόγραμμα δίνει μια πρωτοπόρο χρήση στο σκάκι χρησιμοποιώντας το ως εργαλείο για τη σύνδεση των γενεών στην Ελλάδα.
Σύνδεση με το έργο	Τόσο το πρόγραμμα ESCAPERS όσο και το διαγενεακό πρόγραμμα σκάκι στοχεύουν στη γεφύρωση των διαφορών μεταξύ των γενεών και στην προώθηση της κοινωνικής ένταξης. Ενώ το ESCAPERS επικεντρώνεται στη μάθηση μέσω διαφορετικών τρόπων, το Πρόγραμμα Σκάκι ειδικότερα, συνδέει τους νέους και τους ηλικιωμένους μέσω του σκάκι, προωθώντας την κοινωνική συνοχή.
Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες	Ηλικιωμένοι 60+ ετών,
Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι	Ηλικιωμένοι 60+ (κάτοικοι των Κέντρων Ανοιχτής Προστασίας Ηλικιωμένων), άτομα νεαρής ηλικίας (μέλη του Σκακιστικού Ομίλου Χαλανδρίου)

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.7 Διαγενεακό πρόγραμμα σκάκι

Απαιτούμενος εξοπλισμός

Απαιτούμενος εξοπλισμός

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Διαγενεακό πρόγραμμα σκάκι- Κέντρα Ανοιχτής Προστασίας Ηλικιωμένων- Κοινότητα- Εκπαίδευση στο σκάκι

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.8 Πρόγραμμα δραστηριοτήτων των Μονάδων Φροντίδας Ηλικιωμένων του Ακτίου

Τύπος εγκαταστάσεων	Μονάδες φροντίδας ηλικιωμένων
Τόπος	Αθήνα, Ελλάδα
Τύπος δραστηριότητας	Κουίζ γνώσεων (π.χ. trivial), παιχνίδια κατασκευών: Απλά χρωματιστά puzzle , ξύλινα σχήματα, Πλαστικά, Lego, επιτραπέζια παιχνίδια
Ιστοσελίδα/πηγή	https://www.aktios.gr/en/activities-in-aktios/
Διοργανωτής	Μονάδες Φροντίδας Ηλικιωμένων Άκτιος
Περιγραφή	Ο Άκτιος προσφέρει μια ποικιλία ελκυστικών ομαδικών παιχνιδιών που έχουν υποστεί προσεκτική επιμέλεια για να ενισχύσουν τις γνωστικές ικανότητες και την αισθητηριακή αντίληψη των τροφίμων. Από κατασκευές και επιτραπέζια παιχνίδια μέχρι σωματικές δραστηριότητες όπως μπόουλινγκ και παιχνίδια με μπάλες, οι συμμετέχοντες απολαμβάνουν μια σειρά από εμπειρίες. Επιπλέον, τα αισθητηριακά παιχνίδια διεγείρουν την ακοή, την αφή, την όσφρηση, τη γεύση και την όραση, ενισχύοντας την ολιστική δραστηριοποίηση. Κλασικά παιχνίδια, όπως η τυφλόμυγα και η κρεμάλα, ενθαρρύνουν την κοινωνική αλληλεπίδραση και τη διασκέδαση. Τα κουίζ γνώσεων προσθέτουν ένα εκπαιδευτικό στοιχείο, προάγοντας την πνευματική ευελιξία και την ανάκληση της μνήμης. Κάθε δραστηριότητα σχεδιάζεται, επιβλέπεται και συντονίζεται προσεκτικά, ώστε να διασφαλίζεται μια διεγερτική και ευχάριστη εμπειρία για όλους τους συμμετέχοντες.
Σύνδεση με το έργο	Ο Άκτιος απασχολεί τους ηλικιωμένους τροφίμους με ομαδικά παιχνίδια, προάγοντας τις γνωστικές ικανότητες και την κοινωνική αλληλεπίδραση. Το έργο ESCAPERS προωθεί τη διαγενεακή μάθηση, την κοινωνική ένταξη και την πολιτιστική διατήρηση, ευθυγραμμισμένο με τον στόχο του Ακτίου για την καταπολέμηση της απομόνωσης και την ενδυνάμωση των ηλικιωμένων.
Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες	Ηλικιωμένοι 60+ ετών vs 60+ years old

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.8 Πρόγραμμα δραστηριοτήτων των Μονάδων Φροντίδας Ηλικιωμένων του Ακτίου

Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι

Ηλικιωμένοι-τρόφιμοι των Μονάδων Φροντίδας Ηλικιωμένων του Ακτίου/ Ασθενείς με άνοια

Απαιτούμενος εξοπλισμός

Puzzles, lego ή άλλα παιχνίδια με κατασκευές, επιτραπέζια παιχνίδια, μπάλες και μπαστούνια

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Παιχνίδια κατασκευών, Άκτιος, Μονάδες Φροντίδας Ηλικιωμένων, Ενδυνάμωση Ηλικιωμένων

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.9 Διαγενεακή μάθηση για εθελοντές που ασχολούνται με τη προστασία της φύσης

Τύπος εγκαταστάσεων	Φύση
Τόπος	Ελλάδα, Ιταλία, Γαλλία, Ουγγαρία και Σλοβενία
Τύπος δραστηριότητας	Συνάντηση, κατάρτιση, συνδημιουργία παιχνιδιών
Ιστοσελίδα/πηγή	https://ornithologiki.gr/en/public-awareness-education/information/our-news/1235-involen-intergenerational-learning-for-nature-conservation-volunteers
Διοργανωτής	Ελληνική Ορνιθολογική Εταιρεία
Περιγραφή	Το INVOLEN, από την Ελληνική Ορνιθολογική Εταιρεία, πρωτοπορεί στη διαγενεακή μάθηση για τη διατήρηση της φύσης σε ολόκληρη την Ευρώπη. Ηλικιωμένοι και νέοι συνεργάζονται στο σχεδιασμό διαδραστικών παιχνιδιών για τη διατήρηση της βιοποικιλότητας σε περιοχές Natura 2000. Μέσω της αφήγησης ιστοριών και της χρήσης των εργαλείων της τεχνολογίας πληροφόρησης και επικοινωνίας, οι ηλικιωμένοι μεταδίδουν σοφία, ενώ οι νέοι μεταφέρουν ενέργεια, καλλιεργώντας μια δυναμική ανταλλαγή. Η καινοτόμος μεθοδολογία του προγράμματος, προσαρμόσιμη για σχολεία και ΜΚΟ, ενδυναμώνει τις κοινότητες προκειμένου να διαφυλάξουν την οικολογική κληρονομιά της Ευρώπης.
Σύνδεση με το έργο	Η σύνδεση μεταξύ του Involen και του προγράμματος ESCAPERS έγκειται στην κοινή τους εστίαση στη διαγενεακή μάθηση. Και οι δύο πρωτοβουλίες αποσκοπούν στην ενίσχυση των δεσμών μεταξύ των διαφόρων ηλικιακών ομάδων και στην προώθηση της κοινωνικής ένταξης.

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.9 Διαγενεακή μάθηση για εθελοντές που ασχολούνται με τη προστασία της φύσης

**Εμπλεκόμενες
ηλικιακές ομάδες**

Έφηβοι, ηλικιωμένοι 55+ ετών

**Εμπλεκόμενες
ομάδες-στόχοι**

Νέοι και ηλικιωμένοι που επιθυμούν να προσφέρουν εθελοντική εργασία

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Περιβαλλοντικό διαγενεακό πρόγραμμα, παιχνίδια για τη φύση, περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.10 Πρόγραμμα υιοθεσίας ηλικιωμένων στη Θεσσαλονίκη

Τύπος εγκαταστάσεων	Κέντρο ημερήσιας φροντίδας ηλικιωμένων & Γυμνάσιο
Τόπος	Θεσσαλονίκη, Ελλάδα
Τύπος δραστηριότητας	Διαγενεακές κοινωνικές επισκέψεις και υποστήριξη
Ιστοσελίδα/πηγή	https://www.athensvoice.gr/epikairobita/ellada/584140/mathites-yiothetoy-n-ilikiomenoys-apo-giokomeia-tis-thessalonikis/
Διοργανωτής	3ο Γενικό Λύκειο Αμπελοκήπων, Θεσσαλονίκη & ΚΗΦΗ
Περιγραφή	Αυτή η πρωτοβουλία, εμπνευσμένη από την εκπαιδευτικό Μαρία Μερεχούγια, εμπλέκει μαθητές γυμνασίου από το 3ο Γενικό Λύκειο Αμπελοκήπων που "υιοθετούν" ηλικιωμένα άτομα από κοντινά γηροκομεία. Στόχος είναι να γεφυρωθεί το χάσμα των γενεών με την καλλιέργεια προσωπικών σχέσεων μέσω τακτικών επισκέψεων για συντροφιά ή βοήθεια, εμπλουτίζοντας τη ζωή τόσο των ηλικιωμένων όσο και των μαθητών. Αυτή η πρώτη στο είδος της οργανωμένη προσπάθεια στην Ελλάδα βλέπει τους μαθητές να συμμετέχουν με ενθουσιασμό, μαθαίνοντας για την ενσυναίσθηση, τη διαφορετικότητα και τη φυσική διαδικασία της γήρανσης μέσα από την άμεση αλληλεπίδραση με τους ηλικιωμένους.
Σύνδεση με το έργο	Συνδέει τις νεότερες και τις παλαιότερες γενιές, προσφέροντας ιδέες για την ενσωμάτωση της διαγενεακής, με βάση το παιχνίδι μάθησης στο έργο μας.
Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες	Ηλικιωμένοι, μαθητές λυκείου

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.10 Πρόγραμμα υιοθεσίας ηλικιωμένων στη Θεσσαλονίκη

**Εμπλεκόμενες
ομάδες-στόχοι**

Ηλικιωμένα άτομα σε οίκους ευγηρίας, μαθητές
λυκείου

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Εκπαιδευτικό έκθεμα και διαδραστικό ρομποτικό
επιτραπέζιο παιχνίδι

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.11 Εκπαιδευτικό έκθεμα και διαδραστικό ρομποτικό επιτραπέζιο παιχνίδι

Τύπος εγκαταστάσεων	Οίκος φροντίδας
Τόπος	Βόλος, Ελλάδα
Τύπος δραστηριότητας	Εκπαιδευτικό έκθεμα και διαδραστικό ρομποτικό επιτραπέζιο παιχνίδι
Ιστοσελίδα/πηγή	ERTnews - Volos: A portable museum for the education of the elderly by the Talodia team
Διοργανωτής	Ομάδα Talodia, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας
Περιγραφή	Η ομάδα Talodia, που προετοιμάζεται για τον τελικό του FIRST LEGO League Greece στη Θεσσαλονίκη, δημιούργησε το Pro.Grand, ένα φορητό "μουσείο" σχεδιασμένο για την εκπαίδευση ηλικιωμένων. Διαθέτει εκθέματα προγραμματισμού και ένα ειδικά σχεδιασμένο ρομποτικό επιτραπέζιο παιχνίδι με εφαρμογή και λογική προσιτή στους ηλικιωμένους. Το έργο στοχεύει να αναδείξει τα γνωστικά και κοινωνικά οφέλη της υπολογιστικής σκέψης και του παιγνιώδους προγραμματισμού για τους ηλικιωμένους, εμπλουτίζοντας την καθημερινότητά τους και γεφυρώνοντας το τεχνολογικό χάσμα.
Σύνδεση με το έργο	InteΕνσωματώνει την τεχνολογία και τα παιχνίδια για τη μάθηση των ηλικιωμένων, αντικατοπτρίζοντας τους στόχους μας.grates technology and games for elder learning, reflecting our goals.
Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες	Ηλικιωμένοι και νέοι φοιτητές
Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι	Ηλικιωμένοι κάτοικοι του Γηροκομείου Βόλου, γενικός ηλικιωμένος πληθυσμός, νέοι φοιτητές

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.12 Εκπαιδευτικό έκθεμα και διαδραστικό ρομποτικό επιτραπέζιο παιχνίδι

Απαιτούμενος εξοπλισμός

Ρομποτικό επιτραπέζιο παιχνίδι, συσκευές με δυνατότητα εγκατάστασης εφαρμογών botic board game, app-enabled devices

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Εκπαίδευση ηλικιωμένων, παιγνιώδης προγραμματισμός, διαδραστική μάθηση, ρομποτικά επιτραπέζια παιχνίδια και τεχνολογική προσβασιμότητα

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.12 Bridge Game Jam

Τύπος εγκαταστάσεων	Κέντρο καινοτομίας και κοινοτικής δικτύωσης
Τόπος	Athens, Greece
Τύπος δραστηριότητας	Φεστιβάλ δημιουργίας παιχνιδιών
Ιστοσελίδα/πηγή	https://www.alzheimer-chalkida.org/bridge-game-jam/
Διοργανωτής	Alzheimer Χαλκίδας
Περιγραφή	Ένα φεστιβάλ σχεδιασμένο για τη δημιουργία παιχνιδιών για ασθενείς με άνοια, μέρος του προγράμματος BRIDGE που επικεντρώνεται στην ενημέρωση, την αλληλεπίδραση και τη δημιουργία εργαλείων για την ενδυνάμωση των ικανοτήτων των ασθενών με άνοια και τη διευκόλυνση της κοινωνικοποίησης των ηλικιωμένων.
Σύνδεση με το έργο	Ενθαρρύνει τη διαγενεακή αλληλεπίδραση και τη χρήση εργαλείων που βασίζονται στο παιχνίδι για ασθενείς με άνοια, ευθυγραμμισμένο με την εστίασή μας στη μάθηση και τις δραστηριότητες που βασίζονται στο παιχνίδι.
Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες	Ηλικιωμένοι με άνοια, νέοι δημιουργοί (φοιτητές, νέοι επαγγελματίες).
Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι	Ασθενείς με άνοια, φροντιστές, επαγγελματίες υγείας, νέοι προγραμματιστές παιχνιδιών

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.12 Bridge Game Jam

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Φροντίδα άνοιας, ανάπτυξη παιχνιδιών,
διαγενεακή μάθηση, κοινωνικοποίηση
ηλικιωμένων

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.13 Περιπέτεια στο Μουσείο

Τύπος εγκαταστάσεων	Οίκος φροντίδας
Τόπος	Προσβάσιμο σε εθνικό και διεθνές επίπεδο
Τύπος δραστηριότητας	Εφαρμογή κουίζ για κινητά με θέμα την τέχνη
Ιστοσελίδα/πηγή	https://goulandris.gr/el/about/activities-65-plus
Διοργανωτής	Ίδρυμα Β&Ε Γουλανδρή
Περιγραφή	Μια εφαρμογή σχεδιασμένη για ηλικιωμένους και άτομα με ήπια γνωστική αναπηρία ώστε να μπορέσουν να περιηγηθούν σε εμβληματικά έργα τέχνης από τη συλλογή του ιδρύματος, μέσω ακουστικών περιηγήσεων και να συμμετάσχουν σε ερωτήσεις κουίζ
Σύνδεση με το έργο	Αξιοποιεί την τεχνολογία για να ενισχύσει τη γνωστική και συναισθηματική ευημερία μέσω της τέχνης, ευθυγραμμισμένη με τους εκπαιδευτικούς μας στόχους και τους στόχους που έχουμε δεσμευτεί να επιτύχουμε.
Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες	Άτομα 65+ ετών και άτομα με ήπια γνωστική διαταραχή
Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι	Ηλικιωμένοι, άτομα με γνωστικές δυσκολίες

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.13 Περιπέτεια στο Μουσείο

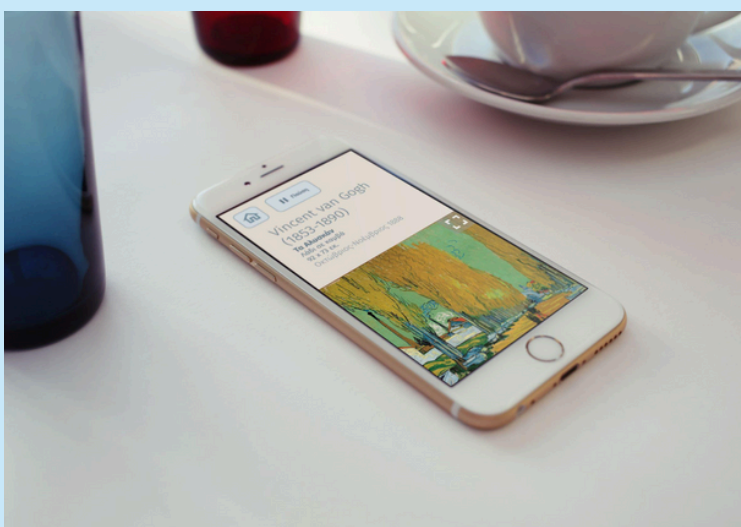
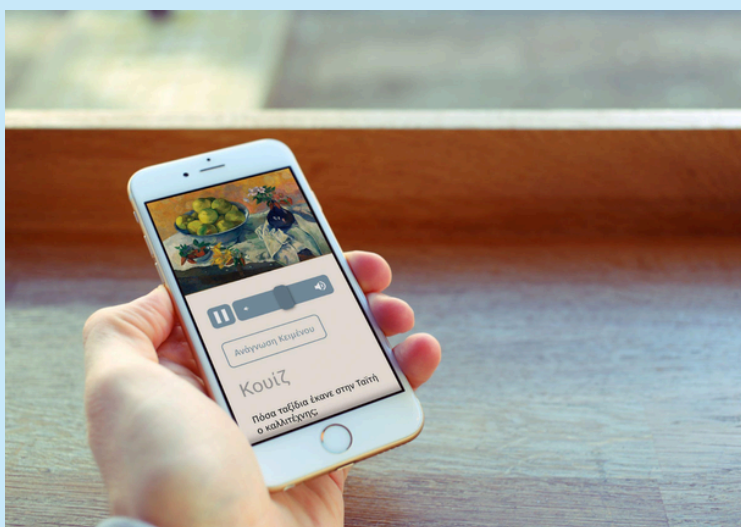
**Απαιτούμενος
εξοπλισμός**

Κινητές συσκευές iOS ή Android

**Πρόσθετο υλικό
που απαιτείται
για την
υλοποίηση της
δραστηριότητας**

- Εφαρμογή iOS
- Εφαρμογή Android

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Εμπλοκή ηλικιωμένων, γνωστική υγεία, κουίζ τέχνης, εφαρμογή για κινητά τηλέφωνα

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.14 Έργο Best Friends

Τύπος εγκαταστάσεων	Οίκος φροντίδας, Κέντρο ημερήσιας φροντίδας, Γηροκομείο
Τόπος	Γαλλία, Ηνωμένο Βασίλειο, Λετονία, Αυστρία, Ιταλία, Ελλάδα
Τύπος δραστηριότητας	Διάφορες δραστηριότητες, καθώς τα παιδιά και οι κάτοικοι του γηροκομείου μοιράζονται την εγκατάσταση ημερήσιας φροντίδας: • Παιχνίδια • Περιπάτημα μαζί • Τέχνες και χειροτεχνίες • Ημέρα αθλημάτων
Ιστοσελίδα/πηγή	https://bestfriendsproject.eu/
Διοργανωτής	Point Europa Ltd (Συντονιστής)
Περιγραφή	Το πρόγραμμα Best Friends είναι ένα πρόγραμμα Erasmus+ που αντιμετωπίζει την απομόνωση των ηλικιωμένων αναπτύσσοντας ένα καινοτόμο πρόγραμμα σπουδών για τους εργαζόμενους/εθελοντές κοινωνικής φροντίδας καθώς και παιχνίδια που προάγουν την επικοινωνία και τη μάθηση μεταξύ των γενεών. Το έργο είχε διάφορα αποτελέσματα, συμπεριλαμβανομένης μιας "Εργαλειοθήκης για διαγενεακές δραστηριότητες και κοινωνική συμμετοχή". Οι αποδέκτες αυτών των δραστηριοτήτων είναι οι ηλικιωμένοι και τα μικρά παιδιά (ηλικίας 4-5 ετών). Η Εργαλειοθήκη, σε συνδυασμό με τα άλλα αποτελέσματα του έργου, συγκεντρώνει μια σειρά από παιχνίδια που έχουν σχεδιαστεί για την προώθηση της σύνδεσης μεταξύ των γενεών. Το έργο υπογραμμίζει τα οφέλη της διαγενεακής μάθησης και προτείνει μια σειρά δραστηριοτήτων για τους φροντιστές που θα εφαρμοστούν με μια ομάδα ηλικιωμένων και νέων. Δίνει σαφείς κατευθυντήριες γραμμές για τον τρόπο εφαρμογής των δραστηριοτήτων και την προσαρμογή τους στις ανάγκες κάθε ομάδας.

5.3 Βέλτιστες πρακτικές στην Ελλάδα

5.3.14 Έργο Best Friends

Σύνδεση με το έργο

Το έργο Best Friends αποτελεί ένα καλό παράδειγμα όσον αφορά τις χειρωνακτικές δραστηριότητες και τα παιχνίδια που μπορούν να εφαρμοστούν μέσα στην αίθουσα με μια διαγενεακή ομάδα. Αποτελεί επίσης ένα καλό παράδειγμα χρήσης εργαλείων με σαφείς εξηγήσεις ανά δραστηριότητα/παιχνίδι που μπορεί να αποτελέσει εφαλτήριο για τη διαγενεακή μάθηση.

Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες

Παιδιά προσχολικής ηλικίας (4-5 ετών), Ηλικιωμένοι

Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι

Παιδιά προσχολικής ηλικίας, ηλικιωμένοι, φροντιστές

Απαιτούμενος εξοπλισμός

Χαρτί, στυλό, ανακυκλωμένο υλικό

Πρόσθετο υλικό που απαιτείται για την υλοποίηση της δραστηριότητας

Ειδικό υλικό για το παιχνίδι, π.χ. κάρτες μνήμης

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Διαγενεακή μάθηση, Εργαλειοθήκη

5.4 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιρλανδία

5.4.1 Το ντοκιμαντέρ του Καναλιού 4 "Το σπίτι των ηλικιωμένων για παιδιά 4 ετών"

Τύπος εγκαταστάσεων	Οίκος φροντίδας
Τόπος	Μπρίστολ, Ηνωμένο Βασίλειο
Τύπος δραστηριότητας	Διάφορες δραστηριότητες, καθώς τα παιδιά και οι κάτοικοι του γηροκομείου μοιράζονται την εγκατάσταση ημερήσιας φροντίδας: • Παιχνίδια • Περπάτημα μαζί • Τέχνες και χειροτεχνίες • Αθλητική ημέρα
Ιστοσελίδα/πηγή	https://www.bath.ac.uk/case-studies/how-old-peoples-home-for-4-year-olds-might-force-a-shake-up-in-social-care/ https://www.channel4.com/press/news/channel-4-returns-old-peoples-home-4-year-olds
Διοργανωτής	Κανάλι 4
Περιγραφή	Σε αυτό το ντοκιμαντέρ και τη μελέτη του Channel 4, 10 μαθητές προσχολικής ηλικίας έγιναν ζευγάρι με 11 ενοίκους οίκων ευγηρίας του St Monica's Trust στο Μπρίστολ για έξι εβδομάδες. Για να καταγραφούν τα αποτελέσματα της διαγενεακής κοινής χρήσης των εγκαταστάσεων ημερήσιας φροντίδας, όλοι οι ηλικιωμένοι εξετάστηκαν από ειδικούς ιατρούς όσον αφορά τη γνωστική ικανότητα, τη διάθεση, την κατάθλιψη και τη φυσική τους κατάσταση στην αρχή, στη μέση και στο τέλος των έξι εβδομάδων. Κατά τη διάρκεια των καθημερινών τους δραστηριοτήτων, όπως οι περίπατοι, τα παιχνίδια, οι τέχνες και οι χειροτεχνίες, και οι δύο γενιές μπόρεσαν να δημιουργήσουν δεσμούς μεταξύ τους. Οι καθημερινές δραστηριότητες σχεδιάστηκαν από την ομάδα εμπειρογνομόνων στο πλαίσιο του προγράμματος. Μετά τις πρώτες τρεις εβδομάδες οι ειδικοί ιατροί μπόρεσαν να καταγράψουν βελτιώσεις με βάση τις μετρήσεις που είχαν κάνει στην αρχή.

5.4 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιρλανδία

5.4.1 Το ντοκιμαντέρ του Καναλιού 4 "Το σπίτι των ηλικιωμένων για παιδιά 4 ετών"

Σύνδεση με το έργο

Στο τέλος, περίπου το 80 % των ενοίκων παρουσίασαν σημαντική βελτίωση στη διάθεση και τη φυσική τους κατάσταση.

Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες

Το πρόγραμμα αυτό δείχνει ότι τα διαγενεακά έργα και οι δραστηριότητες δεν έχουν θετικό αντίκτυπο μόνο στη νέα γενιά, αλλά και σημαντικό και θετικό αντίκτυπο στην υγεία και την ευημερία των ηλικιωμένων. Οι νέες και οι μεγαλύτερες γενιές είναι σε θέση να οικοδομήσουν δεσμούς μεταξύ τους.

Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι

Παιδιά προσχολικής ηλικίας (4 ετών),
ηλικιωμένοι

Απαιτούμενος εξοπλισμός

Κάτοικοι οίκων ευγηρίας, Παιδιά προσχολικής
ηλικίας

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Γηροκομείο, μαθητές προσχολικής ηλικίας, κοινές εγκαταστάσεις κατά τη διάρκεια της ημέρας

5.4 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιρλανδία

5.4.2 Τραγούδια για την εποχή μας - Διαγενεακό Μουσικό Πρόγραμμα

Τύπος εγκαταστάσεων	Σχολείο, χώρος ημερήσιας φροντίδας
Τόπος	Bandon, Co. Cork
Τύπος δραστηριότητας:	Πρόγραμμα μουσικής και συγγραφής τραγουδιών με αμοιβαίες επισκέψεις από το σχολείο και το Κέντρο Ημερήσιας Φροντίδας
Ιστοσελίδα/πηγή	https://www.activemusic.ie/intergenerational-project.html https://artsineducation.ie/en/project/songs-for-our-times/
Διοργανωτής	Ruti Lachs, Καλλιτέχνης
Περιγραφή	Το "Τραγούδι για τους καιρούς μας" είναι ένα πρόγραμμα που επικεντρώνεται στο τραγούδι και τη συγγραφή τραγουδιών, στο οποίο συμμετέχουν μαθητές Δημοτικού Σχολείου και ηλικιωμένοι από ένα κέντρο ημερήσιας φροντίδας. Τόσο οι ηλικιωμένοι όσο και οι μαθητές έγραψαν τραγούδια εξερευνώντας το θέμα "άνθρωποι που έρχονται να ζήσουν στην Ιρλανδία από άλλα μέρη", και στην προκειμένη περίπτωση, επικεντρώθηκαν στην εβραϊκή κοινότητα του Κορκ. Οι μαθητές και οι ηλικιωμένοι συναντήθηκαν αρκετές φορές κατά τη διάρκεια του προγράμματος τόσο στο κέντρο ημερήσιας φροντίδας όσο και στο σχολείο. Το έργο διήρκεσε τέσσερις εβδομάδες και περιελάμβανε τη συμμετοχή μαθητών, ηλικιωμένων, εκπαιδευτικών και προσωπικού του Κέντρου Ημερήσιας Φροντίδας. Στη σειρά εργαστηρίων που πραγματοποιήθηκε συμμετείχαν και οι δύο ομάδες, είτε μόνες τους είτε μαζί και εισήγαγαν τους συμμετέχοντες στη σύνθεση τραγουδιών και στο τραγούδι. Η αλληλεπίδραση των δύο ομάδων είχε ως επίκεντρο τους στόχους του έργου αλλά και στην απλή αλληλεπίδραση που περιελάμβανε την ανταλλαγή ιστοριών, πολιτισμών και φαγητού.

5.4 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιρλανδία

5.4.2 Τραγούδια για την εποχή μας - Διαγενεακό Μουσικό Πρόγραμμα

Σύνδεση με το έργο

Το έργο αυτό είναι ένα καλό παράδειγμα για να μας δείξει το πώς η τέχνη μπορεί να ξεκινήσει συζητήσεις ενώ παράλληλα μας δείχνει την ανάγκη για κατάλληλο σχεδιασμό της συμμετοχής και των δύο ομάδων ανάλογα με τις δικές τους ανάγκες. Το έργο δείχνει πώς τα μακροχρόνια αποτελέσματα βρίσκονται στις αλληλεπιδράσεις και στη διαδικασία και όχι στην επίτευξη των στόχων που έχουν τεθεί.

Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες

Μαθητές Δημοτικού, Ηλικιωμένοι

Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι

Μαθητές, ηλικιωμένοι από τα κέντρα ημερήσιας φροντίδας, μουσικοί

Απαιτούμενος εξοπλισμός

Όργανα, χαρτιά, flipchart

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Συγγραφή τραγουδιών, Διαγενεακές & διαπολιτισμικές ανταλλαγές

5.4 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιρλανδία

5.4.3 Πρωτοβουλίες αλληλογραφίας

Τύπος εγκαταστάσεων	Σχολείο, Κέντρο Ημερήσιας Φροντίδας
Τόπος	Bandon, Co. Cork
Τύπος δραστηριότητας	Συγγραφή επιστολών
Ιστοσελίδα/πηγή	https://agefriendlyireland.ie/initiative-search-result/
Διοργανωτής	Clare Comhairle na nOg - τοπικό κοινοβούλιο νεολαίας
Περιγραφή	Κατά τη διάρκεια του εγκλεισμού, το Comhairle na nOg - τοπικό κοινοβούλιο νεολαίας του Clare ανέλαβε την πρωτοβουλία να ξεκινήσει αλληλογραφία με ηλικιωμένους σε οίκους ευγηρίας με βάση τη συζήτηση γύρω από τη μοναξιά των ηλικιωμένων κατά τη διάρκεια της κρίσης του Covid-19. Το σχέδιο προήλθε από την πρωτοβουλία των νέων και συνεργάστηκαν με τα γηροκομεία και το προσωπικό των κέντρων ημερήσιας φροντίδας για να εντοπίσουν τους απομονωμένους ηλικιωμένους και να αντιμετωπίσουν τη μοναξιά κατά τη διάρκεια του Covid-19. Το προσωπικό εντόπισε τους απομονωμένους ηλικιωμένους με βάση τις επισκέψεις και τις επαφές με την οικογένεια και έδωσε στους νέους τα μικρά τους ονόματα. Στη συνέχεια οι μαθητές μοίρασαν τη λίστα μεταξύ τους και έγραφαν τακτικά στην επιλεγμένη ομάδα ηλικιωμένων. Το προσωπικό της ημερήσιας φροντίδας/του γηροκομείου διένειμε τις επιστολές στους αντίστοιχους συμμετέχοντες.
Σύνδεση με το έργο	Το πρόγραμμα είχε θετική επίδραση στους ηλικιωμένους συμμετέχοντες, κάνοντάς τους να αισθάνονται λιγότερο μόνοι. Το προσωπικό σημείωσε ότι "έφερε ευτυχία στους ενοίκους του γηροκομείου όταν δεν μπορούσαν να δουν τα μέλη της οικογένειάς τους". Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι το έργο εξαρτιόταν αποκλειστικά από τα κίνητρα και την προθυμία των συμμετεχόντων - ιδίως των νέων - γεγονός που αποδείχθηκε πρόκληση κατά καιρούς.

5.4 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιρλανδία

5.4.3 Πρωτοβουλίες αλληλογραφίας

Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες	Άτομα 12-18 ετών, ηλικιωμένοι
Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι	Ηλικιωμένοι από γηροκομεία
Απαιτούμενος εξοπλισμός	Χαρτί/στυλό
Λέξεις-κλειδιά	Αλληλογραφία, επιστολές

5.4 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιρλανδία

5.4.4 Φίλοι των Ηλικιωμένων - Μεταβατικό Έτος και Προγράμματα Κοινωνικής και Πολιτικής Εκπαίδευσης

Τύπος εγκαταστάσεων	Σχολεία
Τόπος	Ιρλανδία
Τύπος δραστηριότητας	Διάφορες δραστηριότητες συμπεριλαμβανομένων των ακόλουθων: • Δημιουργήστε φιλίες με ένα ηλικιωμένο άτομο • Σχεδιάστε και δημιουργήστε κάρτες φιλίας για τους ηλικιωμένους • Δημιουργήστε βιογραφία για ένα ηλικιωμένο άτομο • Δημιουργήστε μια γραπτή έκθεση με τίτλο "Όταν ο ηλικιωμένος φίλος μου ήταν νέος" • Προσκαλέστε ένα ηλικιωμένο άτομο στο σχολείο για μια ομιλία με τίτλο "Η ημέρα μου" • Προσφέρετε μια ώρα ψυχαγωγίας για τους ηλικιωμένους σε ένα κέντρο ημέρας ή ένα γηροκομείο. • Οργανώστε μια έκθεση στο τέλος της χρονιάς στην τοπική βιβλιοθήκη ή στο σχολείο σας. • Διοργανώστε βραβεία ηλικιωμένων ηρώων στο σχολείο σας.
Ιστοσελίδα/πηγή	https://friendsoftheelderly.ie/get-involved/schools-programmes/ https://friendsoftheelderly.ie/get-involved/schools-programmes/cspe-action-project/
Διοργανωτής	Φίλοι των ηλικιωμένων
Περιγραφή	Οι Φίλοι των Ηλικιωμένων είναι μια ιρλανδική φιλανθρωπική οργάνωση που βασίζεται σε εθελοντές και εργάζεται για τη βελτίωση της ζωής των ηλικιωμένων μελών των κοινοτήτων προσφέροντας συναισθηματική και κοινωνική υποστήριξη. Κύριος στόχος τους είναι να δώσουν τη δυνατότητα στους ηλικιωμένους να διατηρήσουν την ανεξαρτησία τους, ενώ παράλληλα τους κάνουν να αισθάνονται συνδεδεμένοι με την υπόλοιπη κοινότητα.

5.4 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιρλανδία

5.4.4 Φίλοι των Ηλικιωμένων - Μεταβατικό Έτος και Προγράμματα κοινωνικής και πολιτικής εκπαίδευσης

	Η φιλανθρωπική οργάνωση διοργανώνει διάφορες δραστηριότητες, όπως επισκέψεις στο σπίτι, τηλεφωνικές κλήσεις, κοινωνικές συγκεντρώσεις, ημερήσιες εκδρομές. Μία από αυτές τις δραστηριότητες περιλαμβάνει ένα πρόγραμμα διαγενεακής συνεργασίας σε σχολεία.
Σύνδεση με το έργο	Αυτό το πρόγραμμα παρέχει ορισμένα καλά παραδείγματα όσον αφορά την χρήση μιας εργαλειοθήκης καθώς και πόρους οι οποίοι θα μπορούσαν να φανούν πολύ χρήσιμοι όσον αφορά την μετάδοση της γνώσης μέσω διαφορετικών δραστηριοτήτων. Οι φίλοι των ηλικιωμένων έχουν επίσης δημιουργήσει σπουδαίες δραστηριότητες για την ενίσχυση της δημιουργίας της κοινότητας και των σχέσεων με βάση την ανθρώπινη επαφή.
Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες	Μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, εκπαιδευτικοί, ηλικιωμένοι (65+)
Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι	Μαθητές (16-18), ηλικιωμένοι (65+)
Απαιτούμενος εξοπλισμός	Δείτε το πακέτο CSPE
Πρόσθετο υλικό που απαιτείται για την υλοποίηση της δραστηριότητας	Δείτε το πακέτο CSPE • Κουίζ • Βίντεο • Εργαλειοθήκη
Λέξεις-κλειδιά	Σχολικά Προγράμματα, Δημιουργία σχέσεων, Διαγενεακά

5.4 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιρλανδία

5.4.5 Walk in my shoes-Μπαίνοντας στη θέση μου

Τύπος εγκαταστάσεων	Σχολείο
Τόπος	Δουβλίνο και σε εθνικό επίπεδο, Ιρλανδία
Τύπος δραστηριότητας	Διάφορες δραστηριότητες, όπως: - Συναντήσεις και επικοινωνία - Οι μαθητές συλλέγουν υλικό και δημιουργούν για παράδειγμα ένα βίντεο, ένα podcast, ένα φωτογραφικό έργο ή μια γραπτή ιστορία για να παρουσιάσουν τι έμαθαν από τους ηλικιωμένους σχετικά με την ψυχική υγεία.
Ιστοσελίδα/πηγή	https://www.walkinmyshoes.ie/campaigns/ways-to-wellbeing_ https://smartdublin.ie/smartd8-ways-to-wellbeing/
Διοργανωτής	Walk in My Shoes (WIMS) - Υπηρεσίες Ψυχικής Υγείας του Αγίου Πατρικίου (SPMHS)
Περιγραφή	Το Ways of Wellbeing είναι ένα πρόγραμμα, στο πλαίσιο του οποίου μαθητές πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης μαθαίνουν για την ψυχική υγεία και την ψυχική ευημερία από τους ηλικιωμένους στις κοινότητές τους. Στην αρχή οι μαθητές πρέπει να αποφασίσουν πώς θέλουν να παρουσιάσουν όσα έμαθαν από τους ηλικιωμένους με δημιουργικό τρόπο, ο οποίος για παράδειγμα μπορεί να έχει τη μορφή βίντεο, podcast, συνδυασμού φωτογραφιών ή γραπτής ιστορίας. Στη συνέχεια, οι μαθητές ενθαρρύνονται να επικοινωνήσουν με ηλικιωμένους στις κοινότητές τους, για παράδειγμα στις οικογένειές τους, σε κέντρα ημέρας ή σε γηροκομεία, για να μάθουν ποιές γνώσεις και μαθήματα ζωής έχουν συγκεντρώσει οι ηλικιωμένοι κατά τη διάρκεια της ζωής τους. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου οι μαθητές πρέπει να συλλέξουν υλικό για τα δημιουργικά τους έργα, όπως ηχογραφήσεις, φωτογραφίες ή επιστολές. Αφού οι μαθητές ολοκληρώσουν το έργο τους, το WIMS ενθαρρύνει τους εκπαιδευτικούς να τα ανεβάσουν στη σχολική πύλη WIMS, όπου τα σχολεία μπορούν να

5.4 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιρλανδία

5.4.5 Walk in my shoes-Μπαίνοντας στη θέση μου

	μοιράζονται τα έργα τους σχετικά με την ψυχική υγεία. Μετά από ένα πιλοτικό πρόγραμμα σε συνεργασία με το Smart D8 το 2021 με έξι σχολεία στην περιοχή του Δουβλίνου 8, το πρόγραμμα επεκτάθηκε σε εθνικό επίπεδο το έτος 2022. Τον Φεβρουάριο του 2022 ορισμένα από τα έργα παρουσιάστηκαν σε έκθεση καθώς και σε μια ψηφιακή οθόνη στο Πανεπιστημιακό Νοσοκομείο του Αγίου Πατρικίου στην περιοχή του Δουβλίνου 8.
Σύνδεση με το έργο	Αυτό το πρόγραμμα δείχνει πώς οι νεότεροι μπορούν να μάθουν και να επωφεληθούν από τις γνώσεις και τα μαθήματα ζωής που έχουν συγκεντρώσει οι μεγαλύτερες γενιές κατά τη διάρκεια της ζωής τους. Αποτελεί επίσης μια εξαιρετική δραστηριότητα για τους μαθητές των σχολείων ώστε να συνδεθούν με τους ηλικιωμένους στις κοινότητές τους.
Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες	Μαθητές πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, ηλικιωμένοι
Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι	Μαθητές, ηλικιωμένοι
Απαιτούμενος εξοπλισμός	Κάμερες, εκτυπωτής, πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο, Η/Υ, χαρτί, συσκευή καταγραφής κ.λπ.
Πρόσθετο υλικό που απαιτείται για την υλοποίηση της δραστηριότητας	Οδηγός για τους δασκάλους: https://www.walkinmyshoes.ie/media/4332/teacher-guide-ways-to-wellbeing.pdf Βήματα για τους μαθητές: https://www.walkinmyshoes.ie/media/4336/ways-to-wellbeing-student-steps.pdf
Εικόνες	https://www.youtube.com/watch?v=HNELnEGgtEM
Λέξεις-κλειδιά	Σχολικό πρόγραμμα, Διαγενεακή επικοινωνία, ψυχική υγεία

5.4 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιρλανδία

5.4.6 Knit-Stitch; Wool in School - Intergenerational Project

Τύπος εγκαταστάσεων	Σχολεία
Τόπος	Ντόνεγκαλ, Ιρλανδία
Τύπος δραστηριότητας	Πλέξιμο, Συνάντηση
Ιστοσελίδα/πηγή	https://woolinschool.com/portfolio/intergenerational-project/ https://www.agriland.ie/farming-news/intergenerational-project-makes-for-close-knit-communities/
Διοργανωτής	Wool in School
Περιγραφή	Το διαγενεακό πρόγραμμα Wool in School φέρνει σε επαφή τις νεότερες και τις μεγαλύτερες γενιές με τη βοήθεια των κιτ πλεξίματος. Ενώ το κιτ πλεξίματος μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο σπίτι για να φέρει σε επαφή τα παιδιά με τους παππούδες και τις γιαγιάδες τους, τον Μάιο του 2021 ξεκίνησε ένα πιλοτικό πρόγραμμα ("Knit-Stitch") που επικεντρώνεται σε σχολεία και γηροκομεία. Τα σχολεία έλαβαν κιτ πλεξίματος με μαλλί και βελόνες για τους μαθητές. Τα γηροκομεία έλαβαν κιτ πλεξίματος σε ξεχωριστές τσάντες. Οι μαθητές είχαν τη δυνατότητα να επικοινωνήσουν με τους κατοίκους των γηροκομείων μέσω κλήσεων Zoom, Whatsapp ή Facetime (λόγω των περιορισμών του Covid-19) για να λάβουν βοήθεια και συμβουλές για το πλέξιμό από τους ηλικιωμένους. Οι μαθητές είχαν τη δυνατότητα να συνδεθούν με τους κατοίκους των γηροκομείων, τους παππούδες και τις γιαγιάδες τους ή με ηλικιωμένους ανθρώπους στις κοινότητές τους μέσω της τέχνης του πλεξίματος. Το πρόγραμμα εστιάζει επίσης στη βιωσιμότητα και το περιβάλλον.

5.4 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιρλανδία

5.4.6 Knit-Stitch; Wool in School - Intergenerational Project

Σύνδεση με το έργο

Το πλέξιμο λειτουργεί ως μια αμοιβαία και δημιουργική δραστηριότητα που συνδέει νεότερους και μεγαλύτερους ανθρώπους σε μια κοινότητα.

Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες

Μαθητές δημοτικού, ηλικιωμένοι

Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι

Παιδιά, γηροκομεία, παππούδες και γιαγιάδες

Απαιτούμενος εξοπλισμός

Σετ πλεξίματος και μαλλί από το Wool in Schools

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Πλέξιμο, Χειρωνακτική δραστηριότητα

5.4 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιρλανδία

5.4.7 Δράση για τη νεολαία για την αντιμετώπιση της φτώχειας στον τομέα της πληροφορικής

Τύπος εγκαταστάσεων	Σχολείο
Τύπος	Κάερσιβιν, Co. Κέρι, Ιρλανδία
Τύπος δραστηριότητας:	IT Workshops, Meetings
Ιστοσελίδα/πηγή	https://www.independent.ie/regional/kerry/south-kerry-news/kerry-students-honoured-after-technology-project-blossomed-into-friendships-between-young-and-old/a97836241.html
Διοργανωτής	Φιλική προς την ηλικία Ιρλανδία - Age Friendly Ireland
Περιγραφή	Η Δράση για τη νεολαία για την αντιμετώπιση της φτώχειας στον τομέα της πληροφορικής είναι ένα πρόγραμμα που ξεκίνησε με μαθητές που βρίσκονται στο μεταβατικό έτος (πέρασμα από το γυμνάσιο στο λύκειο) στο Νότιο Κέρι με στόχο να μειωθεί το χάσμα της απομόνωσης στον τομέα της πληροφορικής στην κοινότητά μας, ενώ παράλληλα προσπαθεί να δημιουργήσει σχέσεις μεταξύ των γενεών μεταξύ των μαθητών και των ηλικιωμένων μελών της κοινότητάς μας. Το έργο ξεκίνησε ως απάντηση στην εκτεταμένη έρευνα που παρουσιάζει τα μειονεκτήματα που βιώνουν οι ηλικιωμένοι, συμπεριλαμβανομένης της μοναξιάς και της απομόνωσης, τα οποία επηρεάζουν αρνητικά την ευημερία τους. Το Age Friendly Ireland σχεδίασε ένα πρόγραμμα με το οποίο οι νεότεροι υποστηρίζουν και εκπαιδεύουν τους ηλικιωμένους στη χρήση της πληροφορικής με συσκευές φιλικές προς την ηλικία, δημιουργώντας μία νέα ευκαιρία για μεγαλύτερη συνδεσιμότητα στην κοινότητα. Η ενισχυμένη ψηφιακή συνδεσιμότητα για τους ηλικιωμένους συμβάλλει στην αντιμετώπιση των αρνητικών επιπτώσεων της απομόνωσης και οδηγεί σε καλύτερη πρόσβαση σε πληροφορίες και υπηρεσίες. Οι συμμετέχοντες διαπίστωσαν ότι το έργο επεκτάθηκε από ένα απλό μάθημα πληροφορικής για τους ηλικιωμένους σε μια κοινωνική ανταλλαγή και μια μαθησιακή εμπειρία για όλους τους συμμετέχοντες που συμμετείχαν με την ανταλλαγή γνώσεων και τη δημιουργία σχέσεων καθ' όλη τη διάρκεια των συναντήσεων.

5.4 Βέλτιστες πρακτικές στην Ιρλανδία

5.4.7 Δράση για τη νεολαία για την αντιμετώπιση της φτώχειας στον τομέα της πληροφορικής

Σύνδεση με το έργο

Η δράση για τη νεολαία για την αντιμετώπιση της φτώχειας στον τομέα της πληροφορικής, ενώ αρχικά δημιουργήθηκε για να αντιμετωπίσει την έλλειψη δεξιοτήτων πληροφορικής στους ηλικιωμένους, εξελίχθηκε σε μια εμπειρία ανταλλαγής πολιτισμού και γνώσεων με τους νέους και τους ηλικιωμένους να εκτιμούν ο ένας τον άλλον ανάλογα με τις δεξιότητες και την εμπειρία τους, προσφέροντας στους συμμετέχοντες καλύτερη γνώση και εκτίμηση για τη γενιά των άλλων.

Εμπλεκόμενες ηλικιακές ομάδες

Ηλικιωμένοι, μαθητές του μεταβατικού έτους (το μεταβατικό έτος είναι ένα μονοετές πρόγραμμα που αποτελεί το πρώτο έτος ενός τριετούς κύκλου ανώτερων σπουδών) (16 ετών).

Εμπλεκόμενες ομάδες-στόχοι

Ηλικιωμένοι, μαθητές του μεταβατικού έτους Το μεταβατικό έτος είναι ένα μονοετές πρόγραμμα που αποτελεί το πρώτο έτος ενός τριετούς κύκλου ανώτερων σπουδών) (16 ετών)

Απαιτούμενος εξοπλισμός

Τάμπλετ, υπολογιστές/φορητοί υπολογιστές, τηλέφωνα

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Δεξιότητες πληροφορικής, Διαγενεακή, Ανταλλαγή γνώσεων/δεξιοτήτων

5.5 Άλλα

5.5.1 FellesGlede Ressurspartner (Common Joy Resource partner)

Τύπος εγκαταστάσεων	Γηροκομείο
Τόπος	Όσλο, Νορβηγία
Τύπος δραστηριότητας	Επισκέψεις παιδιών, κυρίως από δημοτικά σχολεία σε γηροκομεία. Συναντήσεις με ηλικιωμένους και απόκτηση γνώσεων. Συνδημιουργία
Ιστοσελίδα/πηγή	https://www.facebook.com/FellesGledeRessurspartner/
Διοργανωτής	FellesGlede Ressurspartner
Περιγραφή	Το FellesGlede διευκολύνει τις διαγενεακές επαφές μεταξύ γηροκομείων και δημοτικών σχολείων, προωθώντας ουσιαστικές αλληλεπιδράσεις μεταξύ των ηλικιωμένων κατοίκων και των παιδιών της τοπικής κοινότητας. Μέσω του απλού και αποδοτικού ως προς τους πόρους συντονισμού, οργανώνουν επισκέψεις που ωφελούν και τα δύο μέρη. Τα παιδιά μαθαίνουν για τη γήρανση, προσφέροντας παράλληλα συντροφιά, και οι ηλικιωμένοι κάτοικοι βιώνουν τη χαρά της διαγενεακής αλληλεπίδρασης. Με προσαρμοσμένες δραστηριότητες και συνεχή υποστήριξη, το FellesGlede διασφαλίζει ότι οι συνεργασίες είναι αμοιβαία επωφελείς και βιώσιμες. Συνεργάζονται στενά με γηροκομεία και σχολεία, προσαρμόζοντας τις επισκέψεις ώστε να ανταποκρίνονται στις ανάγκες των κατοίκων και να ευθυγραμμίζονται με τους εκπαιδευτικούς στόχους.
Σύνδεση με το έργο	Ο διαγενεακός χαρακτήρας αυτής της πρωτοβουλίας ανταποκρίνεται στους στόχους και τις αξίες του έργου μας. Το να μοιράζεται κανείς κοινές δραστηριότητες και να αλληλεπιδρά, προσφέρει πολλά οφέλη για όλους τους συμμετέχοντες και ιδιαίτερα για τους ηλικιωμένους που αντιμετωπίζουν την απομόνωση.

5.5 Άλλα

5.5.1 FellesGlede Ressurspartner (Common Joy Resource partner)

**Εμπλεκόμενες
ηλικιακές ομάδες**

Μαθητές δημοτικού σχολείου, ηλικιωμένοι

**Εμπλεκόμενες
ομάδες-στόχοι**

Παιδιά, Ηλικιωμένοι

**Απαιτούμενος
εξοπλισμός**

Εξαρτάται από τη δραστηριότητα που υλοποιείται. Μπορεί να είναι: πινέλα, εργαλεία κηπουρικής ή άλλα.

Εικόνες



Λέξεις-κλειδιά

Μαθητές δημοτικών σχολείων / Διαγενεακή μάθηση / Γηροκομεία

5.7 Συμπεράσματα

Τα ευρήματα του παρόντος κεφαλαίου αναδεικνύουν μια ποικιλία διαγενεακών δραστηριοτήτων στις χώρες εταίρους (αλλά όχι μόνο). Η κατανομή και τα είδη των δραστηριοτήτων, καθώς και οι ομάδες-στόχοι που συμμετέχουν, μπορούν να συνοψιστούν ως εξής:

- Ιταλία (7 βέλτιστες πρακτικές) που κυμαίνονται από δημιουργικά εργαστήρια όπως το θέατρο και η ψηφιακή αφήγηση μέχρι πρωτοβουλίες για την προώθηση του ψηφιακού αλφαριθμητισμού και της πολιτιστικής ανταλλαγής μέσω διαδραστικών περιηγήσεων. Οι ομάδες-στόχοι που εμπλέκονται περιλαμβάνουν ηλικιωμένους σε οίκους ευγηρίας, μαθητές γυμνασίου, εκπαιδευτές ενηλίκων και νεότερους μαθητές.
- Ισπανία (8 βέλτιστες πρακτικές) με επίκεντρο την προώθηση υγιεινών συνθηκών, σωματικής δραστηριότητας και βιώσιμου τρόπου ζωής μέσω παιχνιδιών, ενημερωτικών συναντήσεων και κοινοτικών εκδηλώσεων. Οι ομάδες-στόχοι περιλαμβάνουν ηλικιωμένους, μαθητές δημοτικού, γονείς και εκπαιδευτικά κέντρα.
- Ελλάδα (13 βέλτιστες πρακτικές) από την Ελλάδα, που περιλαμβάνουν ποικίλες δραστηριότητες όπως διαδικτυακά έργα τέχνης, καταγραφή προφορικών ιστοριών, εικονικές ξεναγήσεις σε μουσεία και φεστιβάλ δημιουργίας παιχνιδιών. Οι δραστηριότητες αυτές εμπλέκουν διάφορες ομάδες-στόχους, όπως παιδιά, ηλικιωμένους, εθελοντές, ασθενείς με άνοια, φροντιστές και νέους προγραμματιστές παιχνιδιών.
- Ιρλανδία (7 βέλτιστες πρακτικές) με έμφαση σε πρωτοβουλίες που αντιμετωπίζουν τη φτώχεια στον τομέα της πληροφορικής, προωθούν την ευαισθητοποίηση σε θέματα ψυχικής υγείας και ενισχύουν τις σχέσεις μεταξύ των γενεών μέσω της μουσικής, του πλεξίματος και της αφήγησης ιστοριών. Οι ομάδες-στόχοι που συμμετέχουν είναι κυρίως ηλικιωμένα άτομα, μαθητές και φροντιστές.
- Άλλο (Νορβηγία): περιλαμβάνεται ένα παράδειγμα από τη Νορβηγία που εστιάζει στις σχέσεις μεταξύ των γενεών μεταξύ οίκων ευγηρίας και δημοτικών σχολείων μέσω επισκέψεων και κοινών δραστηριοτήτων. Οι ομάδες-στόχοι είναι μαθητές δημοτικών σχολείων και ηλικιωμένοι.

Οι δραστηριότητες που παρουσιάστηκαν καταδεικνύουν ένα ευρύ φάσμα προσεγγίσεων για τη διαγενεακή μάθηση, συμπεριλαμβανομένων δραστηριοτήτων που βασίζονται στο παιχνίδι, δημιουργικών εργαστηρίων, πρωτοβουλιών με επίκεντρο την τεχνολογία, έργων κοινοτικής συμμετοχής και εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Οι δραστηριότητες αυτές απευθύνονται σε διαφορετικές ομάδες-στόχους, κυρίως ηλικιωμένους και άτομα της νεότερης γενιάς, αλλά περιλαμβάνουν επίσης εκπαιδευτές ενηλίκων και επαγγελματίες που εργάζονται με αυτές τις ομάδες. Τα ευρήματα υπογραμμίζουν τις δυνατότητες της διαγενεακής μάθησης για την αντιμετώπιση των κοινωνικών προκλήσεων, την προώθηση της ένταξης, την ελαχιστοποίηση του ψηφιακού χάσματος και τη δημιουργία ουσιαστικών δεσμών μεταξύ διαφορετικών ηλικιακών ομάδων.

6 Η

**ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ
ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ
ESCAPERS**





6.1. ΜΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ ΔΩΜΑΤΙΑ / ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ

6.2 ΚΑΤΕΥΘΥΝΤΗΡΙΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ/ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΩΣ ΝΑ ΣΧΕΔΙΑΣΕΤΕ ΔΩΜΑΤΙΑ/ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΣΚΟΠΟΥΣ ΤΗΣ ΔΙΑΓΕΝΕΑΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

6.3 ΚΑΤΕΥΘΥΝΤΗΡΙΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΤΩΝ ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΩΝ ΣΤΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ/ΔΩΜΑΤΙΩΝ ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ, ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΟΥΝ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ ΓΙΑ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΕΣ ΟΜΑΔΕΣ

6.4 ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ ESCAPERS (ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΚΕΤΟΥ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ ΜΥΣΤΗΡΙΟ ΣΤΟ ΓΗΡΟΚΟΜΕΙΟ)

6.5 ΔΟΚΙΜΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ (ΠΕ3 & ΠΕ4)

6.6 ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ESCAPERS (ΠΕ4)

6. Η ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ ESCAPERS

6.1. Μια εισαγωγή στα δωμάτια /παιχνίδια απόδρασης

6.1. Μια εισαγωγή στα δωμάτια /παιχνίδια απόδρασης

Το κύριο εκπαιδευτικό εργαλείο για το έργο ESCAPERS θα είναι τα ειδικά διαμορφωμένα δωμάτια απόδρασης που θα δημιουργηθούν από κοινού με τους ηλικιωμένους. Πριν εμβαθύνουμε στη μεθοδολογία του έργου, θα εξετάσουμε τη θεωρία και τις πληροφορίες σχετικά με τα παιχνίδια απόδρασης.

Οι όροι "παιχνίδι απόδρασης" και "δωμάτιο απόδρασης" χρησιμοποιούνται συχνά ως εναλλακτικοί, αλλά αναφέρονται σε διαφορετικές έννοιες.

Ένα παιχνίδι απόδρασης είναι μια διαδραστική περιπέτεια όπου οι παίκτες τοποθετούνται σε ένα φανταστικό περιβάλλον και πρέπει να λύσουν μια σειρά από γρίφους για να αποδράσουν πριν τελειώσει ο χρόνος (Estelle, 2023). Αυτά τα παιχνίδια μπορούν να παιχτούν σε διάφορες τοποθεσίες είτε σε εσωτερικούς είτε σε εξωτερικούς χώρους, όπως πάρκα, δρόμους πόλεων ή εγκαταλελειμμένα κτίρια. Δεν υπάρχουν περιορισμοί σχετικά με το πού μπορούν να διεξαχθούν τα παιχνίδια απόδρασης και μπορούν να σχεδιαστούν για ατομικό παιχνίδι ή για ομάδες.

Αντίθετα, το δωμάτιο απόδρασης είναι ένας συγκεκριμένος τύπος παιχνιδιού απόδρασης που συνήθως λαμβάνει χώρα σε έναν ειδικά διαμορφωμένο, κλειστό χώρο (Estelle, 2023). Οι παίκτες είναι κλειδωμένοι σε ένα ή περισσότερα δωμάτια και πρέπει να αναζητήσουν στοιχεία, να λύσουν γρίφους και να βρουν κρυμμένα αντικείμενα για να αποδράσουν μέσα σε ένα καθορισμένο χρονικό όριο. Τα δωμάτια απόδρασης είναι συχνά θεματικά, με σενάρια που κυμαίνονται από σενάρια τρόμου και επιστημονικής φαντασίας έως σενάρια εγκλήματος. Η ομαδική συνεργασία είναι απαραίτητη, καθώς οι παίκτες πρέπει να συνεργαστούν για να λύσουν τους γρίφους και να αποδράσουν πριν τελειώσει ο χρόνος.

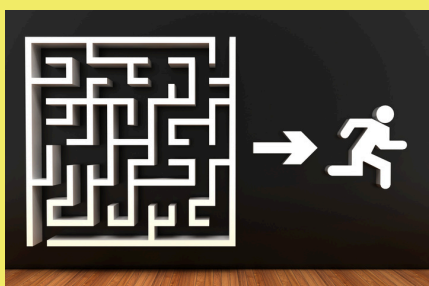


6.1.1 Τρόπος παιξίματος των δωματίων/παιχνιδιών απόδρασης

Εν συντομία, ο τρόπος παιχνιδιού στα δωμάτια απόδρασης είναι ο εξής. Οι συμμετέχοντες συνήθως σχηματίζουν μια συνεργατική ομάδα με 2-10 παίκτες το πολύ. Κατά την έναρξη του παιχνιδιού, οι παίκτες βυθίζονται σε ένα φανταστικό περιβάλλον, π.χ. κελιά φυλακών, συγκεκριμένα δωμάτια κ.λπ. Οι προκλήσεις και οι γρίφοι που πρέπει να λύσουν οι παίκτες είναι ευθυγραμμισμένοι με το θέμα του δωματίου/παιχνιδιού.

Ο υπεύθυνος του παιχνιδιού/συντονιστής εξοικειώνει τους συμμετέχοντες με το σενάριο, τους κανόνες και τους στόχους του παιχνιδιού μέσω ζωντανής παρουσίασης ή άλλων μέσων, π.χ. βίντεο ή ήχου. Στη συνέχεια, οι παίκτες μπορούν να εισέλθουν σε έναν συγκεκριμένο χώρο και ο συντονιστής ρυθμίζει ένα χρονόμετρο για περίπου 45-60 λεπτά. Κατά τη διάρκεια αυτού του χρονικού διαστήματος, οι παίκτες πρέπει να εξερευνήσουν τον χώρο που τους παρέχεται, να βρουν στοιχεία και να λύσουν γρίφους για να προχωρήσουν και τελικά να αποδράσουν.

Οι γρίφοι μπορεί να απαιτούν μια σειρά από δεξιότητες, όπως στη χημεία, στα μαθηματικά, στη γεωγραφία και μια βασική κατανόηση άλλων θεμάτων. Οι καλά σχεδιασμένοι γρίφοι δεν απαιτούν εξειδικευμένες γνώσεις - οι όποιες εξειδικευμένες πληροφορίες χρειάζονται θα πρέπει να παρέχονται μέσα στην αίθουσα. Αν οι παίκτες αντιμετωπίζουν δυσκολίες όμως, μπορούν να ζητήσουν βοήθεια ή συμβουλές που παρέχονται μέσω γραπτών μηνυμάτων, βίντεο, ήχου ή επιτόπου από τον συντονιστή του παιχνιδιού.



Οι παίκτες "αποτυγχάνουν" εάν δεν μπορέσουν να ολοκληρώσουν όλους τους γρίφους εντός του προκαθορισμένου χρόνου και δεν μπορέσουν να αποδράσουν. Το παιχνίδι μπορεί να προσφέρει διαφορετικές εμπειρίες ανάλογα με την επιτυχία ή την αποτυχία, όπως π.χ. "καλό τέλος" για την ολοκλήρωση των στόχων ή την έγκαιρη διαφυγή και "κακό τέλος" για την αποτυχία, που συχνά εκφράζεται με αφηγηματικές συνέπειες στο πλαίσιο της ιστορίας. Ορισμένοι χώροι μπορεί να προσφέρουν επιπλέον χρόνο ή μια γρήγορη επανάληψη των γρίφων που έχουν απομείνει, αν ο χρόνος τελειώνει.

6. Η ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ ESCAPERS

6.1.2 Παζλ σε δωμάτια/παιχνίδια απόδρασης

6.1.2 Παζλ σε δωμάτια/παιχνίδια απόδρασης

- **Παζλ παρατήρησης:** Αυτά τα παζλ απαιτούν από τους παίκτες να δώσουν μεγάλη προσοχή στο περιβάλλον τους. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει την εύρεση κρυμμένων στοιχείων στη διακόσμηση του δωματίου, την αποκρυπτογράφηση κρυφών μηνυμάτων που είναι γραμμένα σε αντικείμενα ή την παρατήρηση φαινομενικά ασήμαντων λεπτομερειών που κρύβουν το κλειδί για το επόμενο βήμα.
- **Παζλ λογικής:** Αυτά τα παζλ εξετάζουν τη λογική των παικτών και τις ικανότητες επίλυσης προβλημάτων. Μπορεί να συναντήσουν μαθηματικά προβλήματα, λογικά πλέγματα ή συλλογισμούς που απαιτούν προσεκτικές σκέψεις για να ξεκλειδώσουν έναν συνδυασμό ή να αποκαλύψουν ένα κρυμμένο μήνυμα.
- **Φυσικά παζλ:** Τα παζλ αυτά κάνουν τους παίκτες να κινούνται και να αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον. Μπορεί να χρειαστεί να χρησιμοποιήσουν αντικείμενα με μια συγκεκριμένη σειρά, να συναρμολογήσουν κάτι ή να αποκρυπτογραφήσουν έναν κώδικα μετακινώντας μέρη του δωματίου/του παιχνιδιού.
- **Παζλ λέξεων:** Π.χ. σταυρόλεξα, κρυπτογραφήσεις, αναγραμματισμοί ή αινίγματα που απαιτούν χειρισμό λέξεων για να βρεθεί η λύση.
- **Τεχνολογικά παζλ:** Ορισμένα δωμάτια/παιχνίδια απόδρασης ενσωματώνουν τεχνολογία στους γρίφους τους. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει τη χρήση τάμπλετ για την πρόσβαση σε πληροφορίες (π.χ. κωδικούς QR), την επίλυση προβλημάτων σε οθόνη υπολογιστή ή ακόμη και την αλληλεπίδραση με ρομπότ ή άλλες ηλεκτρονικές συσκευές.
- **Συνεργατικά παζλ:** Πολλά δωμάτια/παιχνίδια απόδρασης απαιτούν ομαδική εργασία για να τα καταφέρετε. Ορισμένα παζλ μπορεί να έχουν πολλαπλά μέρη που πρέπει να λυθούν ταυτόχρονα από διαφορετικά μέλη της ομάδας, ενώ άλλα μπορεί να απαιτούν επικοινωνία και συντονισμό για την αποκρυπτογράφηση ενδείξεων ή την ολοκλήρωση αποστολών.

6.2 Κατευθυντήριες γραμμές/συμβουλές για το πώς να σχεδιάσετε παιχνίδια/δωμάτια απόδρασης για τους σκοπούς της διαγενεακής μάθησης

Τα παιχνίδια/δωμάτια απόδρασης προσφέρουν ένα μοναδικό και ελκυστικό περιβάλλον για τη διαγενεακή μάθηση. Αυτή η συναρπαστική δραστηριότητα φέρνει κοντά ανθρώπους όλων των ηλικιών για να λειτουργήσουν ως ομάδα, να λύσουν γρίφους και να δημιουργήσουν αναμνήσεις που θα μείνουν αξέχαστες.

Σε συνδυασμό με το πλαίσιο LEAGUE (βλ. κεφάλαιο 4.3), οι εκπαιδευτικοί που θα ήθελαν να σχεδιάσουν από το μηδέν δωμάτια/παιχνίδια απόδρασης ως δραστηριότητες της μάθησης που βασίζεται στο παιχνίδι μπορούν επίσης να λάβουν υπόψη τους αυτές τις συμβουλές κατά τη διαδικασία δημιουργίας.

- **Ομαδική εργασία και επικοινωνία:** Από τη φύση τους, τα παζλ απαιτούν ποικίλες δεξιότητες για να λυθούν. Έτσι δημιουργείται ένας χώρος όπου οι νεότεροι συμμετέχοντες μπορούν να συνεισφέρουν με τις τεχνολογικές τους γνώσεις και τη σωματική τους ευκινησία, ενώ οι μεγαλύτεροι ενήλικες μπορούν να μοιραστούν τις ιστορικές τους γνώσεις, την κριτική τους σκέψη, τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και την εμπειρία που έχουν αποκτήσει στη ζωή τους. Για να μεγιστοποιηθεί αυτό το όφελος, τα δωμάτια/παιχνίδια απόδρασης θα πρέπει να σχεδιάζονται με γρίφους που απαιτούν τη συμβολή όλων. Αυτό θα μπορούσε να περιλαμβάνει στρατηγικό διαχωρισμό των καθηκόντων ή να υπάρχουν παζλ με πολλαπλά μέρη που πρέπει να λυθούν ταυτόχρονα.

- **Περιεχόμενο με νόημα για όλες τις ηλικίες:** Όταν επιλέγετε θέματα για διαγενεακά δωμάτια απόδρασης, εξετάστε αυτά που περιλαμβάνουν ιστορικά στοιχεία ή αναφορές που βρίσκουν απήχηση στους ενήλικες μεγαλύτερης ηλικίας. Αυτά θα μπορούσαν να είναι μυθιστορηματικές περιγραφές ενός ιστορικού γεγονότος, το θέμα μιας κλασικής ταινίας ή ακόμη και ένα μυστήριο βασισμένο στην τοπική ιστορία. Η αξιοποίηση αυτών των κοινών εμπειριών δημιουργεί ένα κοινό έδαφος για συζήτηση και επίλυση προβλημάτων. Είναι επίσης σημαντικό να διασφαλίσετε ότι το επίπεδο δυσκολίας ταιριάζει σε όλες τις ηλικίες.

Οι ισορροπημένες προκλήσεις με δυνατότητες για βοήθεια ή διαβαθμισμένα επίπεδα δυσκολίας επιτρέπουν σε όλους να συμμετέχουν ουσιαστικά και να συνεισφέρουν με τις δικές τους μοναδικές δυνάμεις.

- **Προσβασιμότητα:** Το φυσικό περιβάλλον του δωματίου/παιχνιδιού απόδρασης πρέπει να είναι προσβάσιμο και για τους ηλικιωμένους. Οι επιλογές καθισμάτων και τα παζλ που δεν απαιτούν μεγάλη σωματική ευελιξία θα μπορούσαν να είναι κάποιες επιλογές για να εξασφαλιστεί μια άνετη και χωρίς αποκλεισμούς εμπειρία.

6. Η ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ ESCAPERS

6.2 Κατευθυντήριες γραμμές/συμβουλές για το πώς να σχεδιάσετε παιχνίδια/δωμάτια απόδρασης για τους σκοπούς της διαγενεακής μάθησης

6. Η ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ ESCAPERS

6.3 Κατευθυντήριες γραμμές για τη συμμετοχή των ηλικιωμένων στη διαδικασία δημιουργίας των παιχνιδιών/δωματίων απόδρασης, προκειμένου να προσαρμοστούν τα παιχνίδια απόδρασης για συγκεκριμένες ομάδες

6.3 Κατευθυντήριες γραμμές για τη συμμετοχή των ηλικιωμένων στη διαδικασία δημιουργίας των παιχνιδιών/δωματίων απόδρασης, προκειμένου να προσαρμοστούν τα παιχνίδια απόδρασης για συγκεκριμένες ομάδες

Οι εκπαιδευτές ενηλίκων/καθοδηγητές/σχεδιαστές παιχνιδιών θα πρέπει να λαμβάνουν υπόψη διάφορα ζητήματα κατά τη συμμετοχή των ηλικιωμένων στη διαδικασία δημιουργίας των παιχνιδιών/δωματίων απόδρασης, προκειμένου να τα προσαρμόσουν στα μέτρα τους.

Το πρώτο βήμα μπορεί να είναι η προσέλκυση των συμμετεχόντων. Για τις ανάγκες αυτού του έργου οι εκπαιδευτές ενηλίκων θα μπορούσαν να στηριχθούν στους ωφελούμενους/εκπαιδευόμενους των οργανισμών στους οποίους εργάζονται, ανάλογα με το προφίλ του οργανισμού. Θα μπορούσαν επίσης να συνδεθούν με υπάρχουσες ομάδες ηλικιωμένων στην περιοχή τους. Θα μπορούσαν επίσης να διεξάγουν διαδικτυακές εκστρατείες προσέλκυσης (μέσα κοινωνικής δικτύωσης) για να προσεγγίσουν τους συμμετέχοντες.

Μόλις δεχτούν να έρθουν, θα πρέπει να βεβαιωθείτε ότι το περιβάλλον είναι φιλόξενο και άνετο. Μια χαρούμενη ατμόσφαιρα και ένα ασφαλές περιβάλλον που συνοδεύεται από πολλά καθίσματα και συχνά διαλείμματα καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας ανταλλαγής ιδεών.

Υπάρχουν επίσης διάφορες στρατηγικές για τη συμμετοχή των ηλικιωμένων στη διαδικασία δημιουργίας. Για παράδειγμα, ένας εκπαιδευτικός/σχεδιαστής παιχνιδιών μπορεί να οργανώσει ομάδες εστίασης, ώστε να βρεθούν θέματα για παιχνίδια απόδρασης/κανόνες, ή να οργανώσει συνεδρίες καταιγισμού ιδεών, ώστε να μοιραστούν τις ιδέες τους για θέματα, ιστορίες και γρίφους που σχετίζονται με τα ενδιαφέροντά τους. Οι ηλικιωμένοι μπορούν επίσης να συμμετάσχουν στη δοκιμή των δωματίων/παιχνιδιών απόδρασης και να παρέχουν την ανατροφοδότησή τους σχετικά με την προσβασιμότητα και τη δυσκολία.

Με τη συμμετοχή των ηλικιωμένων στη διαδικασία σχεδιασμού, μπορείτε να δημιουργήσετε δωμάτια/παιχνίδια απόδρασης που είναι πιο συμπεριληπτικά, ελκυστικά και ευχάριστα για όλες τις ηλικιακές ομάδες.

6.4 Μεθοδολογία του έργου ESCAPERS (ανάλυση του πακέτου εργασίας βήμα προς βήμα με βάση τη μεθοδολογία του έργου Μυστήριο στο γηροκομείο)

Η ολοκλήρωση του οδηγού ESCAPERS σηματοδοτεί την έναρξη της συνδημιουργίας παιχνιδιών/δωματίων απόδρασης με τη συμμετοχή ηλικιωμένων και νεότερων γενεών ενηλίκων.

Σε γενικές γραμμές, η ενότητα αυτή θα περιέχει συγκεκριμένες πληροφορίες σχετικά με τις δράσεις και τα βήματα που θα υλοποιηθούν στο πλαίσιο του παρόντος έργου και πιο συγκεκριμένα των Πακέτων Εργασίας 3 και 4. Με άλλα λόγια, θα θέλαμε να παρουσιάσουμε το μεθοδολογικό πλαίσιο της εργασίας μας με βάση τον οδηγό εφαρμογής του εθνικού προγράμματος "Μυστήριο στο γηροκομείο" της Challedu σε άλλους οργανισμούς ή επαγγελματίες που θα ήθελαν να υλοποιήσουν παρόμοιες πρωτοβουλίες στους χώρους τους. Είναι σημαντικό, ωστόσο, να σημειώσουμε ότι ίσως χρειαστεί να προσαρμόσουμε τη μεθοδολογία π.χ. τρόπο παιχνιδιού ανάλογα με τα ευρήματα των εργαστηρίων συλλογής αναμνήσεων - συνδημιουργίας.

Συγκεκριμένα, τα βήματα/το σχέδιο εργασίας του έργου είναι:

- Εργαστήρια συλλογής αναμνήσεων συν-δημιουργίας (ΠΕ3)
- Σχεδιασμός παιχνιδιών/δωματίων απόδρασης (ΠΕ3)
- Δοκιμές παιχνιδιών/δωματίων απόδρασης (ΠΕ4)
- Πληροφορίες για τους συντονιστές

6. Η ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ ESCAPERS

6.4 Μεθοδολογία του έργου ESCAPERS (ανάλυση του πακέτου εργασίας βήμα προς βήμα με βάση τη μεθοδολογία του έργου Μυστήριο στο γηροκομείο)

6. Η ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ ESCAPERS

6.4.1 Εργαστήρια συλλογής αναμνήσεων - συνδημιουργίας (ΠΕ3)

6.4.1 Εργαστήρια συλλογής αναμνήσεων - συνδημιουργίας (ΠΕ3)

Κατά τη διάρκεια του κύκλου ζωής του έργου οι εταίροι θα πρέπει να διεξάγουν εργαστήρια συλλογής αναμνήσεων με διαφορετικά θέματα, ώστε να αντλήσουν ιδέες και θέματα για τα δωμάτια απόδρασης για τους ηλικιωμένους. Ειδικές κατευθυντήριες γραμμές για τα εργαστήρια θα δημιουργηθούν κατά την έναρξη του Πακέτου Εργασίας 3.

Ενδεικτικά θέματα αυτών των εργαστηρίων (αλλά όχι περιοριστικά) μπορεί να είναι:

- Εργαστήρια συλλογής αναμνήσεων συν-δημιουργίας (ΠΕ3)
- Σχεδιασμός παιχνιδιών/δωματίων απόδρασης (ΠΕ3)
- Δοκιμές παιχνιδιών/δωματίων απόδρασης (ΠΕ4)
- Πληροφορίες για τους συντονιστές

Εισαγωγικό εργαστήριο: Συνιστάται στους σχεδιαστές/εκπαιδευτικούς/συντονιστές παιχνιδιών να διεξάγουν ένα εισαγωγικό εργαστήριο. Ο στόχος αυτού του εργαστηρίου είναι οι συντονιστές να γνωρίσουν τους ηλικιωμένους, να μάθουν για τα χαρακτηριστικά και την προσωπικότητά τους και να προσπαθήσουν να κάνουν μια θετική πρώτη εντύπωση που θα δημιουργήσει μια σταθερή και συνεχή σχέση εμπιστοσύνης.

Εργαστήριο 1 - οικογένεια: Κατά τη διάρκεια αυτού του εργαστηρίου, οι ηλικιωμένοι μπορούν να μοιραστούν ιστορίες για τις οικογένειές τους, εμπνευσμένες από τραγούδια, ζωγραφιές και παροιμίες. Στόχος αυτού του εργαστηρίου είναι να μάθουν τις ρίζες και τους απογόνους κάθε συμμετέχοντα και να αποκτήσουν βασικές γνώσεις για το περιβάλλον στο οποίο μεγάλωσαν, τις σχέσεις τους και τις οικογένειές τους (π.χ. την προέλευση των γονέων και των παππούδων τους, τις σχέσεις τους με τα παιδιά και τα εγγόνια τους και τις σχέσεις μεταξύ των συγγενών, όπως ξαδέλφια, αδέρφια, σύζυγοι κ.λπ.)

Εργαστήριο 2 - επαγγέλματα: Κατά τη διάρκεια αυτού του εργαστηρίου, οι ηλικιωμένοι μπορούν να μοιραστούν ιστορίες για τα επαγγέλματα που είχαν όταν ήταν νέοι ή για τα επαγγέλματα των συγγενών και των φίλων τους, με αφορμή τραγούδια, ζωγραφιές και παροιμίες. Στόχος του εργαστηρίου είναι οι ηλικιωμένοι να μιλήσουν για τα επαγγέλματα του παρελθόντος, τις δικές τους δουλειές και ιστορίες από τους χώρους εργασίας τους μέσα από τις αφηγήσεις τους.

Εργαστήριο 3 - ταξίδια: Κατά τη διάρκεια αυτού του εργαστηρίου, με αφορμή τραγούδια, ζωγραφιές και παροιμίες, οι ηλικιωμένοι θυμούνται τα ταξίδια που έκαναν στις χώρες τους ή στο εξωτερικό. Στόχος του εργαστηρίου είναι οι ηλικιωμένοι να μιλήσουν για τα ταξίδια που έχουν πραγματοποιήσει, τα μέσα μεταφοράς που χρησιμοποίησαν, τις εμπειρίες τους και τις αγαπημένες τους πόλεις ή χώρες.

6.4.1 Εργαστήρια συλλογής αναμνήσεων - συνδημιουργίας (ΠΕ3)

Εργαστήριο 4 - αντικείμενα: Σε αυτό το εργαστήριο, οι ηλικιωμένοι κάνουν ένα νοσταλγικό ταξίδι στο χρόνο, χρησιμοποιώντας τραγούδια, πίνακες ζωγραφικής και παροιμίες ως αφορμή για να ξυπνήσουν αναμνήσεις από παλιά εργαλεία, αντικείμενα και θησαυρούς που είχαν. Στόχος του εργαστηρίου είναι να ενθαρρύνει τους ηλικιωμένους να μοιραστούν ιστορίες για αντικείμενα που έχουν βαθιά συναισθηματική σημασία γι' αυτούς, όπως ένα σημαντικό εργαλείο από την εποχή που εργάζονταν, ένα πολύτιμο φυλαχτό ή μια πολύτιμη φωτογραφία.

Εργαστήριο 5 - αγάπη και ρομαντισμός: Σε αυτό το εργαστήριο, οι ηλικιωμένοι χρησιμοποιώντας τραγούδια, πίνακες ζωγραφικής και παροιμίες ως αφορμές μπορούν να ανασύρουν αναμνήσεις από τις πρώτες τους αγάπες, τους αγαπημένους συντρόφους και τα αγαπημένα μέλη της οικογένειάς τους.

Εργαστήριο 6 - φαγητό: Χρησιμοποιώντας τραγούδια, ζωγραφιές, παιχνίδια και παροιμίες, οι ηλικιωμένοι θυμούνται παλιές συνταγές, γεύσεις, τρόπους παραγωγής προϊόντων, τοπικές σπεσιαλιτέ κ.λπ. Στόχος του εργαστηρίου είναι οι ηλικιωμένοι να αφηγηθούν ιστορίες και συνταγές, να ταξιδέψουν σε τόπους και γεύσεις του παρελθόντος και του παρόντος.

Εργαστήριο 7 - μύθοι και παραμύθια: Κατά τη διάρκεια αυτού του εργαστηρίου, οι ηλικιωμένοι, χρησιμοποιώντας τραγούδια, ιστορίες, παροιμίες και εικόνες, θυμούνται παλιά παραμύθια και μύθους από την περιοχή καταγωγής τους, τους τόπους που έχουν επισκεφθεί, καθώς και παραδόσεις κ.λπ. Στόχος του εργαστηρίου είναι οι ηλικιωμένοι να αφηγηθούν τις δικές τους ιστορίες και αναμνήσεις από μύθους, παραμύθια και παραδόσεις που γνωρίζουν.

Εργαστήριο 8 - ιστορικό χρονολόγιο: Κατά τη διάρκεια αυτού του εργαστηρίου, οι ηλικιωμένοι, χρησιμοποιώντας τραγούδια, ζωγραφιές, παιχνίδια και παροιμίες, θυμούνται ιστορικά γεγονότα της εποχής τους καθώς και παλαιότερων εποχών. Στόχος του εργαστηρίου είναι οι ηλικιωμένοι να αφηγηθούν ιστορίες από το παρελθόν που σχετίζονται με ιστορικά γεγονότα.

Εργαστήριο 9 - σχολείο, φίλοι: Κατά τη διάρκεια του συγκεκριμένου εργαστηρίου, οι ηλικιωμένοι, χρησιμοποιώντας τραγούδια, ζωγραφιές και παροιμίες, θυμούνται τα σχολικά και παιδικά τους χρόνια, τους φίλους τους, τους καβγάδες που μπορεί να είχαν με κάποιους για αθώους παιδικούς λόγους κ.λπ. Στόχος του εργαστηρίου είναι οι ηλικιωμένοι, μέσα από τις ιστορίες τους, να μιλήσουν για τις αναμνήσεις τους, τη σχολική τους ζωή και την έννοια της φιλίας στη ζωή τους.

6. Η ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ ESCAPERS

6.4.1 Εργαστήρια συλλογής αναμνήσεων - συνδημιουργίας (ΠΕ3)

6. Η ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ ESCAPERS

6.4.1 Co-creation Memory workshops (ΠΕ3)

- **Εργαστήριο 10 - ψυχαγωγία:** Αυτό το εργαστήριο προσκαλεί τους ηλικιωμένους σε ένα ταξίδι στις αναμνήσεις! Μέσα από γνωστά τραγούδια, αποσπάσματα ταινιών, ακόμα και παλιές φωτογραφίες ηθοποιών, θα ξαναθυμηθούν πώς διασκέδαζαν όταν ήταν νεότεροι. Ο στόχος; Να τους κάνουμε να μοιραστούν ιστορίες για τα νεανικά τους χόμπι, τα ενδιαφέροντά τους και όλα όσα τους έφερναν γέλιο και χαρά.

Όλοι οι εταίροι του έργου θα πρέπει να υλοποιήσουν τουλάχιστον δύο εργαστήρια συλλογής αναμνήσεων και συνδημιουργίας με ποικίλα θέματα, με τουλάχιστον 4 συμμετέχοντες. Οι συμμετέχοντες σε αυτά τα εργαστήρια πρέπει να ανήκουν στην κύρια ομάδα-στόχο του έργου ESCAPERS, δηλαδή να είναι άτομα άνω των 65 ετών τα οποία:

- Να διαμένουν είτε σε οίκους ευγηρίας.
- Ή να είναι ωφελούμενοι ανοικτών κέντρων ημερήσιας φροντίδας, οργανισμών εκπαίδευσης ενηλίκων ΜΚΟ και μη κερδοσκοπικών οργανώσεων που επικεντρώνονται στην ενεργό και υγιή γήρανση.
- Ή να είναι εκπαιδευόμενοι σε οργανισμούς εκπαίδευσης τρίτης ηλικίας.

Προτείνεται οι εταίροι να επιλέξουν διαφορετικά θέματα. Οι δραστηριότητες που θα διεξαχθούν σε αυτά τα εργαστήρια θα πρέπει να είναι εύκολες στην παρακολούθηση και ορισμένες από αυτές να βασίζονται σε παιχνίδια. Η προτιμώμενη διάρκεια αυτών των εργαστηρίων θα πρέπει να κυμαίνεται μεταξύ 60 και 90 λεπτών, συμπεριλαμβανομένων των σύντομων διαλειμμάτων.

Ένα λεπτομερές προτεινόμενο πλάνο για κάθε εργαστήριο θα περιγραφεί στο ΠΕ3, αλλά θα μπορούσε να έχει το ακόλουθο περιεχόμενο.

- Δραστηριότητα I: Δραστηριότητα "σπάσιμο πάγου" (10 λεπτά)
- Δραστηριότητα II: Εισαγωγή στο εργαστήριο (5 λεπτά)
- Δραστηριότητα III: Δραστηριότητα για την παραγωγή ιδεών (20 λεπτά)
- Σύντομο διάλειμμα (5 λεπτά)
- Δραστηριότητα IV: Δραστηριότητα για την παραγωγή ιδεών (20 λεπτά)
- Σύντομο διάλειμμα (5 λεπτά)
- Δραστηριότητα V: Δραστηριότητα παραγωγής ιδεών (20 λεπτά)
- Κλείσιμο (10 λεπτά)

Κατά τη διάρκεια και μετά την υλοποίηση των εργαστηρίων συν-δημιουργίας, οι συντονιστές/εκπαιδευτές ενηλίκων θα πρέπει να συμπληρώσουν ορισμένα έντυπα ώστε να καταγράψουν όλες τις ιστορίες που μοιράστηκαν οι συμμετέχοντες και κάποιες αρχικές ιδέες για σενάρια παιχνιδιών/δωματίων απόδρασης και αινίγματα που απορρέουν από αυτές. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ηχογράφηση ή/και βιντεοσκόπηση, αλλά δεν προτείνεται να το κάνουν, καθώς αυτό μπορεί να αποθαρρύνει τους συμμετέχοντες από το να εκφραστούν ελεύθερα.

Οι συμμετέχοντες πρέπει να ενημερωθούν για τον τρόπο με τον οποίο θα χρησιμοποιηθούν οι πληροφορίες που μοιράζονται και να υπογράψουν ένα έντυπο συγκατάθεσης.

6.4.2.1 Γενικές πληροφορίες

Αφού ολοκληρωθεί η καταγραφή των εργαστηρίων συλλογής αναμνήσεων και συν-δημιουργίας, η OSG και η Challedu θα πρέπει να δημιουργήσουν τα λεπτομερή σενάρια για τα παιχνίδια/δωμάτια απόδρασης. Κατά τη διάρκεια του έργου ESCAPERS, θα δημιουργηθούν συνολικά 5 παιχνίδια/δωμάτια απόδρασης χρησιμοποιώντας το υπόδειγμα που βρίσκεται στο Παράρτημα 1.

Για κάθε παιχνίδι, πρέπει να παρέχουν τις ακόλουθες πληροφορίες:

- Μαθησιακοί στόχοι του παιχνιδιού
- Προφίλ των παικτών
- Ανάγκες των παικτών
- Αριθμός παικτών
- Αριθμός υπευθύνων/συντονιστών του παιχνιδιού
- Διάρκεια
- Επίπεδο δυσκολίας
- Σενάριο/ιδέα του παιχνιδιού
- Βίντεο τρέιλερ
- Υλικά: Απαιτούμενος εξοπλισμός ή υλικά παιχνιδιού
- Κατευθυντήριες γραμμές για τον συντονιστή του παιχνιδιού
- Στήσιμο του παιχνιδιού/της αίθουσας
- Στόχος του παιχνιδιού
- Οδηγίες για τους παίκτες
- Βήματα του παιχνιδιού
- Αξιολόγηση
- Αρχεία προς εκτύπωση (προσβάσιμα και χωρίς αποκλεισμούς, όπου είναι δυνατόν)
- Μη εκτυπώσιμα αρχεία

6.4.2 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΔΩΜΑΤΙΟΥ/ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ (ΠΕ3)

6.4.2.1 Γενικές πληροφορίες

6.4.2.2 Προτεινόμενος τρόπος παιχνιδιού για τα δωμάτια/παιχνίδια απόδρασης ESCAPERS

Εν συντομία, ο τρόπος παιχνιδιού στα δωμάτια/παιχνίδια απόδρασης ESCAPERS είναι ο εξής: Οι συμμετέχοντες συνήθως σχηματίζουν μια ομάδα με 4-5 παίκτες το πολύ (λάβετε υπόψη ότι ο αριθμός αυτός μπορεί να αλλάξει ανάλογα με την ιδέα του κάθε παιχνιδιού). Η ομάδα πρέπει να αποτελείται από παίκτες που είναι ηλικιωμένοι και ενήλικες από τις νεότερες γενιές, εξασφαλίζοντας μια ισορροπημένη κατανομή.

Θα πρέπει να συνεργαστούν ώστε να αποδράσουν από το δωμάτιο ή να λύσουν όλες τις προκλήσεις που περιλαμβάνονται. Το παιχνίδι μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με τις ικανότητες των παικτών.

Ανάλογα με το σενάριο του παιχνιδιού, οι παίκτες θα μπορούσαν επίσης να χωριστούν σε δύο υποομάδες με τη μια να παρέχει στοιχεία στην άλλη ομάδα και να λύνουν τους γρίφους συνεργατικά. Οι υποομάδες μπορούν να αλλάζουν ρόλους.

Οι προκλήσεις και οι γρίφοι που πρέπει να λύσουν οι παίκτες είναι ευθυγραμμισμένοι με τη θεματολογία του δωματίου/παιχνιδιού που θα σχετίζεται με τα θέματα που αναφέρονται παραπάνω σχετικά με το εργαστήριο συλλογής αναμνήσεων και συν-δημιουργίας. Η διάρκεια του δωματίου/παιχνιδιού απόδρασης θα είναι περίπου 45 λεπτά. Οι γρίφοι μπορεί να αφορούν μια σειρά δεξιοτήτων και θεμάτων, συμπεριλαμβανομένου του πολιτισμού και των ψηφιακών δεξιοτήτων των ηλικιωμένων.

Αν οι παίκτες δεν μπορέσουν να ολοκληρώσουν όλους τους γρίφους μέσα σε ένα συγκεκριμένο χρονικό πλαίσιο, θα χάσουν.

Ο συνολικός σχεδιασμός των παιχνιδιών / δωματίων απόδρασης πρέπει να είναι ευέλικτος ώστε να μπορεί να προσαρμοστεί σε διάφορους χώρους. Θα πρέπει επίσης να εξυπηρετεί τις διάφορες μαθησιακές ανάγκες και τις υπάρχουσες δεξιότητες και ικανότητες των ηλικιωμένων.

6.4.2.3 Δομή του παιχνιδιού (ενδεικτικά, μπορεί να αλλάξει)

Η δομή του παιχνιδιού θα ακολουθήσει τα εξής βήματα

- Καλωσόρισμα: Κατά την άφιξη των παικτών στον οίκο ευγηρίας (ή σε οποιοδήποτε άλλο είδος εγκατάστασης), οι συντονιστές τους καλωσορίζουν θερμά. Τους καθοδηγούν στην αίθουσα όπου θα διεξαχθεί το παιχνίδι. Στόχος είναι να διασφαλιστεί ότι όλοι οι συμμετέχοντες αισθάνονται άνετα και ότι είναι προετοιμασμένοι για το παιχνίδι. Οι συντονιστές διασφαλίζουν ότι οι συμμετέχοντες είναι κατανεμημένοι όσο πιο ομοιόμορφα και αραιά επιτρέπουν οι συνθήκες (ανάλογα με το μέγεθος του δωματίου και τον αριθμό των παικτών), ώστε να υπάρχει αρκετός χώρος για τις δραστηριότητες του παιχνιδιού.
- Γνωριμία μεταξύ μας: Αφού οι παίκτες τακτοποιηθούν, οι συντονιστές/καθοδηγητές του παιχνιδιού αρχίζουν να συστήνονται. Στη συνέχεια, παρουσιάζουν εν συντομία τον οίκο ευγηρίας (ή την εγκατάσταση που φιλοξενεί το παιχνίδι που έχουν επισκεφθεί οι νεότεροι ενήλικες), αναφέροντας τον τρόπο λειτουργίας του, τους επαγγελματίες που απασχολεί και τον γενικό σκοπό του. Οι πληροφορίες για το γηροκομείο (ή τον οργανισμό που συμμετέχει) μπορούν εναλλακτικά να δοθούν και από κάποιον υπεύθυνο ή υπάλληλο, ο οποίος μπορεί επίσης να απαντήσει σε τυχόν ερωτήσεις των νεαρών συμμετεχόντων.
- Περιγραφή των κανόνων: Για να διασφαλιστεί μια ομαλή και με σεβασμό εμπειρία, όλοι οι συμμετέχοντες πρέπει να εξοικειωθούν με τους γενικούς κανόνες. Για παράδειγμα, οι συμμετέχοντες πρέπει να συμμορφώνονται με τους κανόνες υγιεινής: π.χ. υγιεινή των χεριών. Επίσης, ο συντονιστής/καθοδηγητής του παιχνιδιού πρέπει να υπενθυμίσει στους συμμετέχοντες ότι αν κάποιος από αυτούς αισθάνεται άρρωστος, θα ήταν καλύτερα να μην συμμετάσχει στην εμπειρία. Επίσης, ειδικά αν το παιχνίδι λαμβάνει χώρα σε μονάδα φροντίδας, η ησυχία είναι σημαντική. Οι συντονιστές πρέπει να διατηρούν χαμηλό επίπεδο έντασης όταν μιλούν και να συμβουλεύουν επίσης τους συμμετέχοντες να κάνουν το ίδιο. Επίσης, όλοι οι συμμετέχοντες πρέπει να σέβονται τους ηλικιωμένους και να αποφεύγουν τις δυνατές φωνές και την ενοχλητική συμπεριφορά.

Οι νεότεροι ενήλικες/συμμετέχοντες πρέπει να σέβονται και να είναι ευγενικοί με τους ηλικιωμένους και να δείχνουν κατανόηση για τις ανάγκες που μπορεί να έχουν. Πρέπει επίσης να είναι προσεκτικοί με πιθανές προκλήσεις που μπορεί να συναντήσουν όπως η περιορισμένη ακοή, τα προβλήματα μνήμης, η κακή διάθεση και η μειωμένη εκφραστικότητα.

6.4.2 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΔΩΜΑΤΙΟΥ/ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ (ΠΕ3)

6.4.2.3 Δομή του παιχνιδιού (ενδεικτικά, μπορεί να αλλάξει)

6.4.2 ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΔΩΜΑΤΙΟΥ ΔΙΑΦΥΓΗΣ

6.4.2.4 Σχεδίαση του δωματίου/παιχνιδιού απόδρασης (ενδεικτικά, μπορεί να αλλάξει)

Οι ηλικιωμένοι μπορεί να είναι είτε παίκτες είτε ηθοποιοί στο παιχνίδι απόδρασης (εξαρτάται από το σενάριο, τη διαθεσιμότητα των οργανισμών-εταίρων προκειμένου να τους εκπαιδεύσουν καθώς και την προθυμία των συμμετεχόντων να το κάνουν).

Ορισμένοι πρόσθετοι κανόνες ενδέχεται να ισχύουν εάν το παιχνίδι/δωμάτιο απόδρασης βρίσκεται σε οίκο ευγηρίας. Οι συμμετέχοντες πρέπει να κινούνται με προσοχή μέσα στην εγκατάσταση και πρέπει να συνοδεύονται από εμψυχωτές ή δασκάλους. Επίσης, αν οι συμμετέχοντες χρειάζεται να χρησιμοποιήσουν μια τουαλέτα, πρέπει να ρωτήσουν τον εμψυχωτή ή το προσωπικό της εγκατάστασης.

Οι συντονιστές πρέπει να τονίζουν τη σημασία της συνεργασίας μεταξύ των συμμετεχόντων για την επίλυση των αινιγμάτων, αποβάλλοντας κάθε ανταγωνιστικό πνεύμα.

6.4.2.4 Σχεδίαση του δωματίου/παιχνιδιού απόδρασης (ενδεικτικά, μπορεί να αλλάξει)

Τηρώντας αυτές τις κατευθυντήριες γραμμές, μπορούμε να προωθήσουμε μια θετική και εμπλουτισμένη εμπειρία για όλους τους συμμετέχοντες, προωθώντας τον σεβασμό, την κατανόηση και την ομαδική εργασία, ενώ παράλληλα συμμετέχουν στη συναρπαστική εμπειρία που προσφέρει το έργο ESCAPERS.

- Δημιουργία ομάδων: Οι συμμετέχοντες πρέπει να δημιουργήσουν ομάδες των 4-5 παικτών.
- Επεξήγηση του παιχνιδιού
- Παίζοντας το παιχνίδι: Οι ομάδες έρχονται αντιμέτωπες με μια σειρά από γρίφους που απαιτούν λογική σκέψη, ικανότητες επίλυσης προβλημάτων και μερικές φορές πολιτισμικές γνώσεις. Οι γρίφοι είναι σκόπιμα σχεδιασμένοι έτσι ώστε να είναι προσιτοί σε όλους τους συμμετέχοντες, ανεξάρτητα από το υπόβαθρο ή τις γνώσεις τους. Οι ομάδες μπορεί να συναντήσουν προκλήσεις που περιλαμβάνουν την αποκρυπτογράφηση μηνυμάτων, τον χειρισμό αντικειμένων ή την αποκρυπτογράφηση στοιχείων που είναι κρυμμένα στη διακόσμηση του δωματίου. Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες επικοινωνούν και καταστρώνουν από κοινού στρατηγικές για να προχωρήσουν προς τον τελικό τους στόχο - την έξοδο από το δωμάτιο εντός του προβλεπόμενου χρονικού πλαισίου των 45 λεπτών. Σε περίπτωση που αντιμετωπίσουν προκλήσεις στην πορεία, οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να ζητήσουν συμβουλές ή καθοδήγηση από τον υπεύθυνο/συντονιστή του παιχνιδιού, ο οποίος μπορεί να προσφέρει βοήθεια μέσω γραπτών σημειώσεων, προ μαγνητοσκοπημένων βίντεο ή προσωπικής επικοινωνίας.

Η δυναμική φύση του παιχνιδιού απαιτεί ομαδική προσπάθεια, καθώς οι ομάδες προσαρμόζουν τις στρατηγικές και τους ρόλους τους για να ξεπεράσουν τα εμπόδια και να ολοκληρώσουν με επιτυχία το παιχνίδι.

- Λήξη του παιχνιδιού - απολογισμός - ομαδική φωτογραφία
- Οι συντονιστές διασφαλίζουν ότι ο ενθουσιασμός δεν τελειώνει με το τελικό παζλ. Συζητούν μαζί με τους συμμετέχοντες προκειμένου να αξιολογήσουν το πόσο ικανοποιημένοι έμειναν από την εμπειρία. Στη συνέχεια, για να αποτυπωθεί η ανάμνηση της ημέρας, βγαίνει μια εορταστική ομαδική φωτογραφία, ακριβώς όπως σε ένα δωμάτιο απόδρασης.

6.4.2.4 Εκπαίδευση του προσωπικού των οίκων ευγηρίας (ΠΕ4) - πρόσθετο βήμα

Η αποτελεσματική επικοινωνία με τους παίκτες και οι συνεχείς ενημερώσεις καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού απόδρασης είναι υψίστης σημασίας για την επιτυχή εκπαίδευση των συντονιστών. Οι παρούσες κατευθυντήριες γραμμές απευθύνονται κυρίως στο προσωπικό των οίκων ευγηρίας, δεδομένου ότι:

- Οι εκπαιδευτές ενηλίκων θα πρέπει να συνεργάζονται στενά με τη διεύθυνση κάθε οίκου ευγηρίας προκειμένου να καθορίσουν τον μέγιστο αριθμό παικτών που μπορούν να φιλοξενήσουν. Οι συντονιστές διασφαλίζουν την αυστηρή τήρηση του συμφωνημένου αριθμού.
- Πρέπει να παρέχονται έγκαιρες ενημερώσεις στη διοίκηση των οίκων ευγηρίας/των εγκαταστάσεων ηλικιωμένων σχετικά με τους συμμετέχοντες, τις ημερομηνίες άφιξής τους και τον αριθμό των παικτών. Σε περίπτωση ακύρωσης, η άμεση ενημέρωση είναι ζωτικής σημασίας.
- Πρέπει να υπάρχει συνεργασία με τη διοίκηση για τον καθορισμό κατευθυντήριων γραμμών για τους παίκτες που παρουσιάζουν συμπτώματα γρίπης (βήχας, ρινική καταρροή). Η αυστηρή τήρηση των πρωτοκόλλων του οίκου ευγηρίας (π.χ. μάσκες, χωροταξικοί περιορισμοί, αποκλεισμός από το πρόγραμμα) είναι απαραίτητη.
- Πρέπει να υπάρξει καθορισμός του αριθμού των παικτών που μπορούν να εισέρχονται ταυτόχρονα στους χώρους με τους ηλικιωμένους, εξασφαλίζοντας άνεση και ασφάλεια για όλους.
- Πρέπει να υπάρξει ενημέρωση του προσωπικού σχετικά με τα αντικείμενα του παιχνιδιού: Οι συντονιστές θα πρέπει να ενημερώνουν το προσωπικό του οίκου ευγηρίας για τυχόν αντικείμενα που θα τοποθετηθούν σε διάφορους χώρους για τους σκοπούς του παιχνιδιού. Αυτό θα αποτρέψει την τυχαία αφαίρεσή τους από το προσωπικό, το οποίο μπορεί να θεωρήσει ότι τα αντικείμενα αυτά ξεχάστηκαν ή πετάχτηκαν.

6.4.2 ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΤΟΥ ΔΩΜΑΤΙΟΥ ΔΙΑΦΥΓΗΣ

6.4.2.5 Πληροφορίες για τους συντονιστές - εκπαιδευτές ενηλίκων (ΠΕ4)

- Πρέπει να πλησιάσετε ένα αρμόδιο μέλος του προσωπικού: Όταν προκύπτουν συγκεκριμένα ζητήματα, οι συντονιστές θα πρέπει να ορίζουν ένα αρμόδιο μέλος του προσωπικού του οίκου ευγηρίας ως σημείο αναφοράς.
- Πρέπει να πλησιάσετε ένα αρμόδιο μέλος του προσωπικού: Όταν προκύπτουν συγκεκριμένα ζητήματα, οι συντονιστές θα πρέπει να ορίζουν ένα αρμόδιο μέλος του προσωπικού του οίκου ευγηρίας ως σημείο αναφοράς.
- Πρέπει να αναζητάτε κοινές λύσεις: Να προβαίνετε σε ανοιχτή επικοινωνία και συνεργασία με το αρμόδιο μέλος του προσωπικού για την εξεύρεση αμοιβαία αποδεκτών λύσεων που διασφαλίζουν την ομαλή λειτουργία της δραστηριότητας.
- Η συμμετοχή του προσωπικού του οίκου ευγηρίας στο παιχνίδι μυστηρίου μπορεί να βελτιώσει σημαντικά τη συνολική εμπειρία τόσο για τα παιδιά όσο και για τους ηλικιωμένους.

6.4.2.5 Πληροφορίες για τους συντονιστές - εκπαιδευτές ενηλίκων (ΠΕ4)

Η εκπαίδευση των συντονιστών στο παιχνίδι/δωμάτιο απόδρασης είναι ένα από τα πιο σημαντικά βήματα στην υλοποίηση των δράσεων. Οι συντονιστές είναι πρόσωπα-κλειδιά για τους παίκτες, ανεξάρτητα από την ηλικία τους, γι' αυτό πρέπει να είναι σε θέση να δημιουργήσουν την κατάλληλη επαφή με τον καθένα. Πρέπει ταυτόχρονα να προσελκύουν το ενδιαφέρον των παικτών και να διατηρούν μια θετική στάση απέναντι στους ηλικιωμένους συμμετέχοντες.

6.4.2.6 Πληροφορίες για ηλικιωμένους (ΠΕ3 & ΠΕ4)

Κατά τη διάρκεια της υλοποίησης των εργαστηρίων συλλογής αναμνήσεων και συνδημιουργίας καθώς και κατά τη διάρκεια των δοκιμών, είναι πολύ πιθανό οι συντονιστές να αντιμετωπίσουν διάφορες καταστάσεις με τους ηλικιωμένους τις οποίες θα πρέπει να διαχειριστούν κατάλληλα.

Αίσθημα καχυποψίας: Συχνά, κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων συλλογής αναμνήσεων και συνδημιουργίας, οι ηλικιωμένοι μπορεί να είναι καχύποπτοι απέναντι στους συντονιστές λόγω της φύσης των ερωτήσεων που τίθενται και της καταγραφής των απαντήσεών τους. Ως εκ τούτου, είναι σημαντικό να εξηγείται συχνά η δραστηριότητα και ο σκοπός των ερωτήσεων. Επιπλέον, οι πληροφορίες που συλλέγονται θα πρέπει να συγκεντρώνονται συνοπτικά και όχι λεπτομερώς ή, ακόμη καλύτερα, να καταγράφονται μετά το τέλος της συζήτησης με κάθε ηλικιωμένο συμμετέχοντα.

6.4.2 ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΤΟΥ ΔΩΜΑΤΙΟΥ ΔΙΑΦΥΓΤΗΣ

6.4.2.6 Πληροφορίες για ηλικιωμένους (ΠΕ3 & ΠΕ4)

Αίσθημα θυμού: Μερικές φορές, οι ηλικιωμένοι μπορεί να εκφράζουν θυμό ή επιθετικότητα λόγω της ψυχικής τους κατάστασης. Αυτό μπορεί να συμβεί επειδή δεν έχουν τη διάθεση να συζητήσουν εκείνη τη στιγμή ή λόγω της ασθένειάς τους. Σε κάθε περίπτωση, θα πρέπει να δίνεται χρόνος σε κάθε άτομο, με τον συντονιστή να συζητά κατ' ιδίαν τις ανάγκες και τη διάθεσή τους, προσφέροντας εναλλακτικές λύσεις μια από τις οποίες θα μπορούσε να είναι και η απομάκρυνσή του από τον χώρο, αν το επιθυμούν. Τέλος, μπορεί να δοθεί χρόνος στο ηλικιωμένο άτομο να αλλάξει την απόφασή του με την πάροδο του χρόνου και να συμμετάσχει αργότερα.

Όπως συμβαίνει σε όλες τις περιπτώσεις όπου οι άνθρωποι ζουν στον ίδιο χώρο, μπορεί να υπάρξουν συγκρούσεις ή προστριβές μεταξύ των ηλικιωμένων, ιδίως εκείνων που ζουν στο γηροκομείο. Εάν προκύψει μια τέτοια κατάσταση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι συντονιστές δεν πρέπει να πάρουν θέση, αλλά να συζητήσουν κατ' ιδίαν με κάθε άτομο για τα συναισθήματά του και να εργαστούν για την επίλυση της κατάστασης. Ιδιαίτερα, αν μια τέτοια κατάσταση προκύψει μπροστά στους παίκτες, οι συντονιστές θα πρέπει να ζητήσουν από τους παίκτες να εγκαταλείψουν τον χώρο και στη συνέχεια να συζητήσουν την κατάσταση κατ' ιδίαν με κάθε ηλικιωμένο.

Σε περίπτωση που οι συμμετέχοντες διαμένουν σε οίκους ευγηρίας, ένας ηλικιωμένος μπορεί να μην βγει από το δωμάτιό του. Πριν από την έναρξη της δραστηριότητας, οι συντονιστές ελέγχουν ποιοί είναι παρόντες και ποιοί όχι. Αν κάποιος είναι απών, ρωτούν ένα μέλος του προσωπικού ή τον υπεύθυνο φροντιστή για την κατάστασή του, ώστε να δουν αν μπορεί να συμμετάσχει ή αν χρειάζεται βοήθεια για να μετακινηθεί στον κοινόχρηστο χώρο (π.χ., άτομα σε αναπηρικά αμαξίδια). Αν η συμμετοχή είναι δυνατή αλλά το άτομο δεν είναι πρόθυμο, ο συντονιστής επισκέπτεται τον ηλικιωμένο στο δωμάτιό του για να του προσφέρει ψυχολογική ενθάρρυνση για συμμετοχή. Αν εξακολουθεί να μην επιθυμεί να συμμετάσχει στη δραστηριότητα, οι συντονιστές πρέπει να αντισταθμίσουν την απουσία του μεταφέροντας πληροφορίες για αυτόν και ενθαρρύνοντας τα παιδιά να αλληλεπιδράσουν με έναν άλλον ηλικιωμένο

Εάν ένας ηλικιωμένος συγκινηθεί ή αισθανθεί άγχος λόγω μιας ερώτησης ή της δραστηριότητας γενικότερα, ο συντονιστής θα πρέπει να τον προσεγγίσει για να συζητήσει τα συναισθήματά του.

Πολλοί ηλικιωμένοι σε οίκους ευγηρίας έχουν διαγνωστεί με άνοια, μια προοδευτικά εκφυλιστική νόσο που μπορεί να οδηγήσει σε σταδιακή απώλεια λειτουργικότητας. Οι συντονιστές θα πρέπει να παρακολουθούν την γνωστική κατάσταση κάθε κατοίκου και να προσαρμόζουν τις ερωτήσεις ανάλογα, προωθώντας την αλληλεπίδρασή τους με την υπόλοιπη ομάδα, αν χρειάζεται. Εάν οι ικανότητες ενός ηλικιωμένου επιδεινωθούν σε σημείο που η συμμετοχή του στη δραστηριότητα να καθίσταται δύσκολη, οι συντονιστές θα πρέπει να επικοινωνήσουν με τους σχεδιαστές του παιχνιδιού/δωματίου απόδρασης προκειμένου να επανασχεδιάσουν τον ρόλο ώστε να ταιριάζει με τις νέες δυνατότητες του ατόμου, διασφαλίζοντας ομαλή ένταξη και αλληλεπίδραση με τους υπόλοιπους παίκτες.

6.4.2 ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΤΟΥ ΔΩΜΑΤΙΟΥ ΔΙΑΦΥΓΗΣ

6.4.2.7 Ηλικιωμένοι ως ηθοποιοί (προαιρετικό βήμα)

6.4.2.7 Ηλικιωμένοι ως ηθοποιοί (προαιρετικό βήμα)

Σε περίπτωση που οι ηλικιωμένοι επιθυμούν να συμμετάσχουν ως ηθοποιοί, θα χρειαστούν επίσης εκπαίδευση. Το πιο κρίσιμο στοιχείο της εκπαίδευσης των συντονιστών είναι να τους διδάξουν για τους ρόλους κάθε ηλικιωμένου και τις μεθόδους δοκιμής που θα χρειαστεί να διεξάγουν πριν από την έναρξη των εργαστηρίων με τους μαθητές.

Ακολουθεί μια λεπτομερής περιγραφή όλων των σταδίων εκπαίδευσης για τους ηλικιωμένους, η οποία συνοψίζεται ως εξής:

- **Επικοινωνία και Χτίσιμο Εμπιστοσύνης.** Σε αυτό το στάδιο, οι συντονιστές έχουν ήδη έρθει σε επαφή με τους ηλικιωμένους μέσω των εργαστηρίων και έχουν κερδίσει την εμπιστοσύνη τους. Ωστόσο, είναι σημαντικό να συνεχίσουν να επικοινωνούν με τους ηλικιωμένους, έστω και για λίγο χρόνο στην αρχή ή στο τέλος του παιχνιδιού.
- **Αφήγηση της Ιστορίας Μυστηρίου με τη Μορφή Παραμυθιού.** Είναι κρίσιμο οι συντονιστές να έχουν βαθιά κατανόηση κάθε ιστορίας μυστηρίου. Η αφήγηση θα πρέπει να αποτελεί αναπόσπαστο μέρος της εκπαίδευσής τους, επιτρέποντάς τους να αφηγούνται αποτελεσματικά τις ιστορίες τόσο στους ηλικιωμένους συμμετέχοντες όσο και στους μαθητές. Κατά τις συνεδρίες αφήγησης με τους ηλικιωμένους, οι συντονιστές πρέπει να είναι προσεκτικοί στα συναισθήματά τους και να παρουσιάζουν τις ιστορίες με έναν ελκυστικό και μη απειλητικό τρόπο. Αυτός είναι και ο λόγος που η αφήγηση προτιμάται από την απλή ανάγνωση κειμένου.
- **Δοκιμαστικά-Δοκιμές Παιχνιδιού.** Η εκπαίδευση των συντονιστών δίνει έμφαση στην κατανόηση των ιστοριών και την αποτελεσματική αφήγησή τους τόσο στους ηλικιωμένους όσο και στους νεότερους. Ένα κρίσιμο στοιχείο είναι η διδασκαλία των ρόλων στους ηλικιωμένους, οι οποίοι συνδέονται με τις προσωπικές εμπειρίες των συμμετεχόντων. Η δοκιμή του παιχνιδιού είναι ζωτικής σημασίας, με τους συντονιστές να αναλαμβάνουν πρώτα τους ρόλους των παικτών για να εκπαιδεύσουν τους ηλικιωμένους. Αυτό ακολουθείται από δοκιμές με άτομα άγνωστα στους ηλικιωμένους, επιτρέποντας τόσο στους συντονιστές όσο και στους συμμετέχοντες να εξασκηθούν στην επικοινωνία και στους ρόλους τους σε ένα πιο ρεαλιστικό περιβάλλον. Μέσω αυτών των βημάτων, οι συντονιστές αποκτούν τις δεξιότητες για να δημιουργήσουν μια θετική και πλούσια εμπειρία για όλους όσους συμμετέχουν στο παιχνίδι για τους ηλικιωμένους.

6.5 Δοκιμή του παιχνιδιού (ΠΕ3 & ΠΕ4)

Η δοκιμαστική έκδοση των παιχνιδιών θα δοκιμαστεί εντός της κοινοπραξίας κατά τη διάρκεια του LTTA (Δραστηριότητα μάθησης και εκπαίδευσης) και μετά το LTTA θα δοκιμαστεί εκτός αυτής. Οι ομάδες στόχοι μπορεί επίσης να έχουν την ευκαιρία να δοκιμάσουν τα παιχνίδια κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου ESCAPERS. Η διαδικασία της δοκιμής του παιχνιδιού θα ακολουθήσει την προαναφερθείσα δομή. Η δοκιμή του παιχνιδιού είναι ουσιαστικά μια πρακτική εκπαίδευση για τους συντονιστές. Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας δοκιμής, οι συντονιστές προετοιμάζουν τον χώρο, τα υλικά και τους ηθοποιούς. Η διαδικασία που ακολουθείται είναι η εξής:

- Οι συντονιστές ετοιμάζουν τον χώρο, προετοιμάζουν τους ηλικιωμένους και τακτοποιούν όλα τα απαραίτητα υλικά.
- Οι παίκτες φτάνουν στον χώρο.
- Οι συντονιστές ακολουθούν όλη τη δομή του παιχνιδιού από την αρχή μέχρι το τέλος, συμπεριλαμβανομένων της υποδοχής, της εξήγησης των κανόνων και της ιστορίας του παιχνιδιού, της ανασκόπησης και του κλεισίματος του παιχνιδιού (βλ. κεφάλαιο 6.4.2.3).
- Οι παίκτες μπορούν να κάνουν ερωτήσεις ή σχόλια που αντιστοιχούν στα συναισθήματά τους, βοηθώντας τους συντονιστές να βρουν τρόπους διαχείρισης αυτών των καταστάσεων.
- Οι δοκιμαστές προσπαθούν να λύσουν τους γρίφους και να δραπετεύσουν ακολουθώντας τα στοιχεία, ώστε να εντοπιστούν τυχόν απαραίτητες διορθώσεις στην εισαγωγή του μυστηρίου ή στα στοιχεία.

Μόλις οι συντονιστές κλείσουν το παιχνίδι, ξεκινά η διαδικασία ανατροφοδότησης. Σε αυτή τη διαδικασία, όλοι οι παίκτες επισημαίνουν συγκεκριμένα προβλήματα που χρειάζεται να επιλυθούν και προτείνουν τρόπους διαχείρισης διάφορων καταστάσεων.

Είναι σημαντικό η ανατροφοδότηση που δίνεται στους συντονιστές να έχει θετικό τόνο και πάντα να προτείνει μια λύση ή έναν τρόπο διαχείρισης της κατάστασης. Το έργο των συντονιστών είναι αρκετά απαιτητικό, και ο πιο σημαντικός στόχος είναι να βρεθεί ένας τρόπος ώστε το πρόγραμμα να τρέχει ομαλά, με καλή ροή και χωρίς πολλές ευκαιρίες για προβληματικές καταστάσεις.

Κατά τη διάρκεια της συνεδρίας ανατροφοδότησης, μπορεί επίσης να προταθούν αλλαγές στον σχεδιασμό του παιχνιδιού, ώστε να διευκολυνθεί η διαχείριση των καταστάσεων από τους συντονιστές και η επίλυση των γρίφων από τους παίκτες του παιχνιδιού/δωματίου απόδρασης.

6.6 Εργαστήρια ESCAPERS (ΠΕ4)

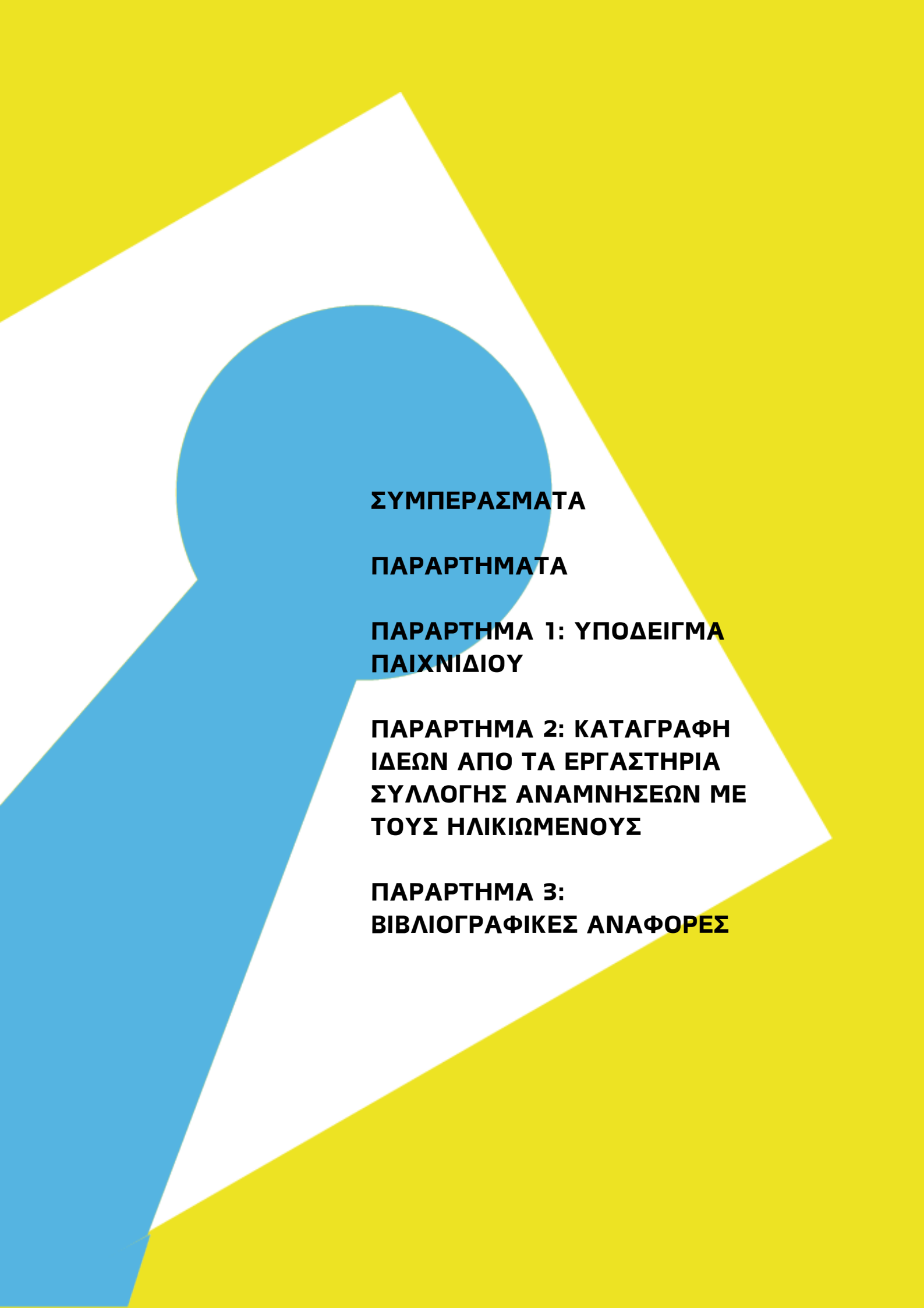
Θα υλοποιηθούν 5 τοπικά/εκπαιδευτικά εργαστήρια ESCAPERS σε κάθε οργανισμό εταίρο (1 ανά εταίρο) και η συγγραφή μιας ολοκληρωμένης αναφοράς/οδηγού για τη μεθοδολογία ESCAPERS. Αυτή η αναφορά θα περιγράφει λεπτομερώς τη διαδικασία υλοποίησης των εργαστηρίων ESCAPERS καθώς και τα κύρια ευρήματα και θα παρέχει συστάσεις για τους εκπαιδευτές ενηλίκων σχετικά με το συντονισμό των παιχνιδιών απόδρασης ως game masters(συντονιστές παιχνιδιού) καθώς και τρόπους εμπύχωσης. Θα περιλαμβάνει επίσης κατευθυντήριες γραμμές για την εφαρμογή της μεθοδολογίας ESCAPERS και προτάσεις για περαιτέρω αξιοποίηση του υλικού που έχει δημιουργηθεί.

Κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων ESCAPERS, ηλικιωμένοι και άτομα από νεότερες γενιές θα συμμετέχουν σε εργαστήρια χρησιμοποιώντας τα παιχνίδια ESCAPERS (με τουλάχιστον 10 συμμετέχοντες από αυτές τις ομάδες-στόχους και τουλάχιστον μία δοκιμή παιχνιδιού), ενώ επίσης 50 εκπαιδευτές ενηλίκων ή συναφείς επαγγελματίες (10 ανά οργανισμό) θα συμμετάσχουν στα εκπαιδευτικά εργαστήρια, και θα αναπτυχθεί μια λεπτομερής αναφορά (περίπου 30 σελίδων) σχετικά με τις τελικές εκτιμήσεις της μεθοδολογίας και των εργαλείων ESCAPERS.

6.6 ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ESCAPERS (ΠΕ4)

7

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

**ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1: ΥΠΟΔΕΙΓΜΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**

**ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2: ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ
ΙΔΕΩΝ ΑΠΟ ΤΑ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ
ΣΥΛΛΟΓΗΣ ΑΝΑΜΝΗΣΕΩΝ ΜΕ
ΤΟΥΣ ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΥΣ**

**ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3:
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ**

Παράρτημα 1: Υπόδειγμα παιχνιδιού

<https://docs.google.com/document/d/1BCuEjiam4w2W7KIX1R-yDzxqKzQhT-y74-desDd-c4s/edit?usp=sharing>

Παράρτημα 2: Καταγραφή ιδεών από τα εργαστήρια συλλογής αναμνήσεων με τους ηλικιωμένους

https://docs.google.com/document/d/14dqpOqWGvtgzUvFGfpvXQtocMMVebptV016_3m10g_8/edit?usp=sharing

Παράρτημα 3: Βιβλιογραφικές Αναφορές

Arber, S. and Ginn, J. (1995) 'Gender and inequalities in health in later life', *Social Science & Medicine*, 41(1), pp. 71–82.

Calasanti, T.M. (2003) 'Theorizing age relations', in Biggs, S., Lowenstein, A. and Hendricks, J. (eds.) *The need for theory: Critical approaches to social gerontology*. Baywood Publishing, pp. 111–130.

Clyde, A. and Kerr, B. (2020) OER: The Role of Intergenerational Learning in Adult Education. Available at: <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/oer-role-intergenerational-learning-adult-education> (Accessed: 2 August 2024).

Codifying Game-Based Learning: The LEAGUE framework for Evaluation (2018) ECGBL 2018 12th European Conference on Game-Based Learning.

Czaja, S.J., Lee, C.C. and Park, D.C. (2019) 'The Digital Divide and Older Adults', *American Psychologist*, 74(2), pp. 228–241.

Czaja, S.J., Sharit, J., Nair, S.N. and Lee, C.C. (2006) 'Age-related differences in performance of computer-based everyday tasks', *Psychology and Aging*, 21(4), pp. 737–748.

De Blasi, M., Ellerani, P. and Urbanovich, H. (2021) 'Intergenerational learning: un profilo di educatore emergente?', *Epale Journal on adult learning and continuing education*, pp. 39–45.

ec.europa.eu (2022) What did we use the internet for in 2022? - Products Eurostat News - Eurostat. Available at: <https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-eurostat-news/w/ddn-20221215-2> (Accessed: 2 August 2024).

Estelle (2023) What is the difference between escape game and escape room?. Available at: <https://www.coddygames.com/en/blog/games/escape-game-room> (Accessed: 2 August 2024).

Estelle (2023) What is the difference between escape game and escape room?. Available at: <https://www.coddygames.com/en/blog/games/escape-game-room> (Accessed: 2 August 2024).

European Association for the Education of Adults (n.d.) Archive - Intergenerational learning. Available at: <https://eaea.org/our-work/projects3/archive-intergenerational-learning/#:~:text=Projects%20working%20with%20intergenerational%20learning> (Accessed: 2 August 2024).

European Commission (2022) DESI | Shaping Europe's digital future. Available at: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/desi> (Accessed: 2 August 2024).

Friemel, T.N. (2013) 'Seniors online: Factors influencing the use of the internet among older adults in Germany', *New Media & Society*, 15(2), pp. 285–300.

Generations Working Together (2011) Users Guide to Intergenerational Learning.

Generations Working Together (2013) Generations Working Together: Learning Through Intergenerational Practice.

Haas, J., Groff, J. and Roy, D. (2009) Moving learning games forward an Education Arcade paper. Available at: https://education.mit.edu/wp-content/uploads/2018/10/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf (Accessed: 2 August 2024).

Helsper, E.J. and Eynon, R. (2010) 'Digital natives: Where is the evidence?', *British Educational Research Journal*, 36(3), pp. 503–520.

<https://www.age-platform.eu/> (2023) The complex gender face of digital exclusion in old age - AGE Platform Europe. Available at: <https://www.age-platform.eu/the-complex-gender-face-of-digital-exclusion-in-old-age/> (Accessed: 2 August 2024).

Intergenerational Bridge: Connect To Create (2021) How to Organise Intergenerational Workshops? Manual of good practices in intergenerational learning for adult educators.

Locantore, F. (2021) 'Connecting generations through art: art-therapy in intergenerational learning', in *Art Bridge, The Road to Harmony*, PROJECT N. 2020-1-PL01-KA227-ADU-096066.

Newman, S. and Hatton-Yeo, A. (2008) 'Intergenerational Learning and the Contributions of Older People', *Aging Horizons*, 8, pp. 31–39.

Office for National Statistics (ONS) (2023) Internet users in the UK. Available at: [invalid URL removed] (Accessed: 1 August 2024).

Osterweil, S. and Klopfer, E. (2011) Are Games All Child's Play? Laferriere. Available at: <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/109603> (Accessed: 2 August 2024).

Pew Research Center (2021) Internet/Broadband Fact Sheet. Available at: <https://www.pewresearch.org/internet/fact-sheet/internet-broadband/> (Accessed: 1 August 2024).

St Monica Trust (2018) Intergenerational Activity How to be part of it and why.

The Ageing Report (2021) Economy and Finance. Luxembourg: Publications Office of the European Union. Available at: <https://economy-finance.ec.europa.eu> (Accessed: 2 August 2024).

Ways to Integrate Seniors by Education, Research Report of Project N. 2020-1-AT01-KA204-078088 (2021) AGE:WISE Across Generations at Eye Level.

Whitton, N. (2012) 'Games-based learning', *Encyclopedia of the Sciences of Learning*, pp. 1337–1340. doi:10.1007/978-1-4419-1428-6_437.

World Health Organization (2021) Ageing: Ageism. Available at: <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/ageing-ageism> (Accessed: 2 August 2024).

