

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell' Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Progetto numero: 2023-1-EL01-KA220-ADU-000153091



Cofinanziato
dall'Unione europea

ESCAPERS

Intergenerational
learning and
cultural exchange
methodology
through
ESCAPE Rooms
in care centers
for Seniors

GUIDA METODOLOGICA



www.projectescapers.eu



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

TABELLA DEI CONTENUTI

1. Project Overview	4
1.1 Da dove nasce il Progetto ESCAPERS	6
1.2 Contesto	7
1.3 Finalità	10
1.4 Obiettivi	11
1.5 Risultati attesi	11
1.6 Partnership	12
2. Panoramica della Guida Metodologica ESCAPERS	14
2.1 Gruppi Target	16
2.2 Gli obiettivi della guida	17
2.3 Processo di sviluppo della guida metodologica ESCAPERS	18
2.4 Caratteristiche dei nostri principali gruppi Target	18
2.4.1 Senior (persone over 65)	20
2.4.2 Giovani adulti	21
3. Panoramica sull'apprendimento intergenerazionale (definizioni, tipologie, tip)	22
3.1 Benefici dell'Apprendimento Intergenerazionale	24
3.2 Apprendimento intergenerazionale in pratica - Consigli per gli educatori	26
3.3 Come organizzare attività intergenerazionali che abbiano un impatto su tutte le generazioni	28
4. Panoramica dell'Apprendimento Game-based (GBL)	32
4.1 Benefici del GBL	33
4.2 Tipi di giochi usati nel contesto del GBL	34
4.3 League framework_progettare l'esperienza GBL dalle fondamenta	35
5. Esempi di attività intergenerazionali	36
5.1 Buone Pratiche di Attività Intergenerazionali che coinvolgono anziani residenti in Case di Riposo/altre organizzazioni dedicate	38
5.2 Buone Pratiche di Attività Game-based che coinvolgono anziani residenti in Case di Riposo/altre organizzazioni dedicate	41
6. METODOLOGIA DEL PROGETTO ESCAPERS	
6.1. Introduzione alle escape room/game	21
6.2 Linee guida / consigli per la creazione di escape room/game finalizzati all'apprendimento intergenerazionale	22
6.3 Linee guida per coinvolgere i senior nel processo di creazione delle escape room/game allo scopo di adattare l'attività ai gruppi specifici	23
6.4 Metodologia del Progetto ESCAPERS (analisi dettagliata del WP basato sulla metodologia di Mistero nella Casa di Riposo)	24
6.5 Playtesting (WP3 & WP4)	25
6.6 ESCAPERS LABS (WP4)	26
7. Conclusioni	
ALLEGATI	28
Allegato 1: Template del Gioco	29
Allegato 2: Idee per i workshop sulla memoria con i senior	30
Allegato 3: Riferimenti	31



1

PROJECT OVERVIEW



**1.1 DA DOVE NASCE IL
PROGETTO ESCAPERS**

1.2 CONTESTO

1.3 FINALITÀ

1.4 OBIETTIVI

1.5 RISULTATI ATTESI

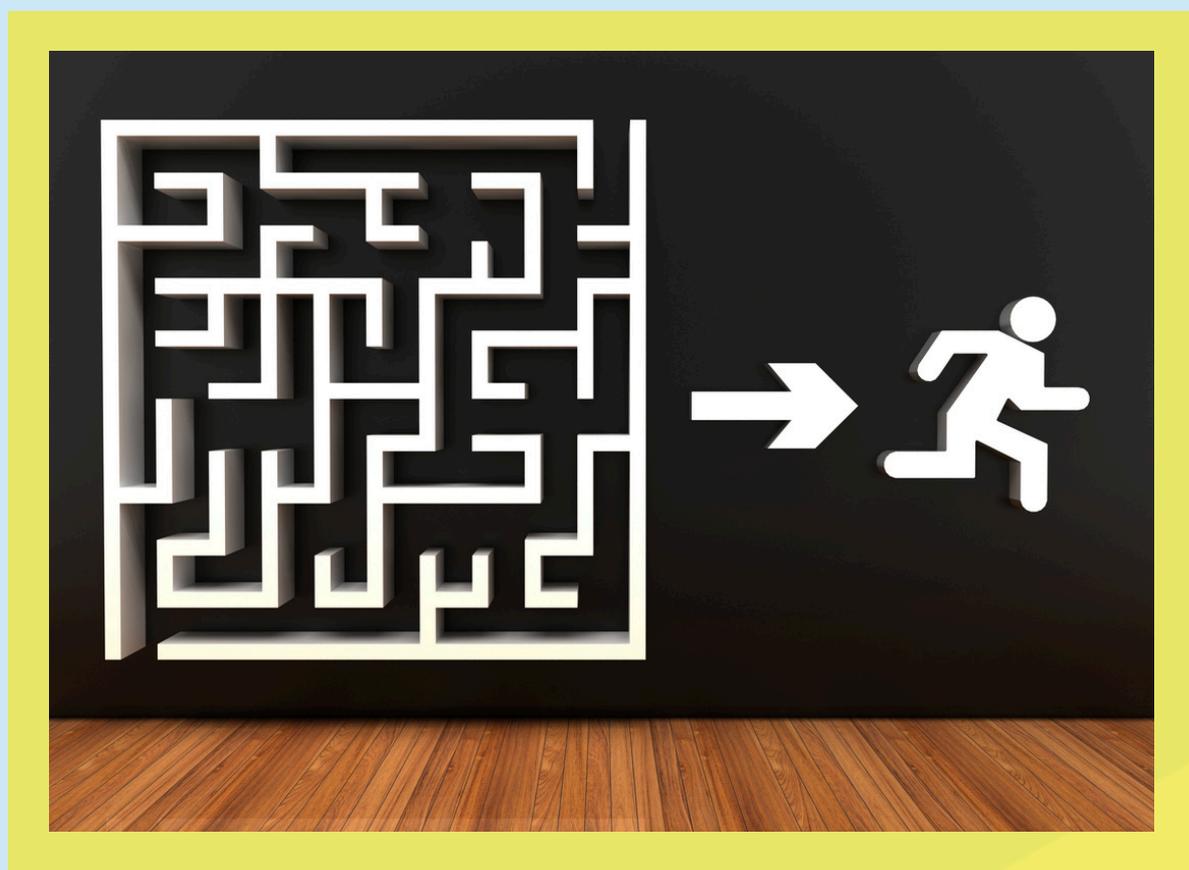
1.6 PARTNERSHIP

PROJECT OVERVIEW

1.1 Da dove nasce il Progetto ESCAPERS

1.1 Da dove nasce il Progetto ESCAPERS

L'idea alla base del progetto "ESCAPERS - Metodologia di apprendimento intergenerazionale e scambio culturale attraverso le ESCAPE room nei centri di assistenza per anziani" è partita dal successo di un precedente progetto nazionale implementato in Grecia, chiamato "Mystirio sto Girokomeio" (Mistero nella Casa di Riposo), finanziato dalla Fondazione Tima e realizzato da Challedu nel 2019-2020. In questo progetto, Challedu aveva collaborato con case di riposo per anziani per creare giochi di mistero basati sui ricordi degli anziani residenti. Più di 1500 studenti avevano visitato queste case di riposo, interagito con i cittadini anziani e risolto enigmi scoprendo la storia della Grecia attraverso le loro storie. Il successo di questo progetto ha ispirato la partnership di ESCAPERS, che mira a combinare strumenti di apprendimento basati sul gioco con attività intergenerazionali innovative. Ogni organizzazione partner apporta al progetto competenze e motivazioni uniche, tra cui la promozione dell'inclusione sociale, lo scambio culturale, il lifelong learning e la preservazione del patrimonio culturale locale. Infine, ESCAPERS cerca di incoraggiare le relazioni tra persone di diverse generazioni, migliorare le reti sociali per gli anziani e favorire esperienze di apprendimento intergenerazionale.



1.2 Contesto

La popolazione mondiale sta subendo un significativo cambiamento demografico: invecchia a un ritmo senza precedenti. Questo trend, causato da fattori come il calo dei tassi di natalità e l'aumento dell'aspettativa di vita, ha innumerevoli conseguenze. Man mano che i paesi si sviluppano, il tasso di natalità tende a diminuire. Ciò porta a una proporzione maggiore di adulti anziani nella popolazione, e ciò cambia radicalmente la composizione demografica della società (Fondo delle Nazioni Unite per la Popolazione, 2020). La velocità dell'invecchiamento della popolazione è aumentata molto rispetto al passato. Nel 2020, per la prima volta nella storia, il numero di persone ultra sessantenni ha superato quello dei bambini sotto i 5 anni. Si prevede una crescita di questo trend, con la popolazione globale ultra sessantacinquenne che dovrebbe raddoppiare entro il 2050, superando i 2 miliardi (Organizzazione Mondiale della Sanità, 2022).

Questo trend è simile anche in Europa, dove oltre il 21,1% della popolazione in Ue era ultra sessantacinquenne nel 2022. Una parte significativa di questa popolazione anziana è scollegata dalle reti comunitarie e sociali. Secondo i dati di Eurostat (www.ec.europa.eu, n.d.), il 32% degli individui sopra i 65 anni vive da solo, rispetto al 14% della popolazione totale. Il Policy Brief dell'UE sulla solitudine (Sandu, Zólyomi e Leichsenring, 2021) evidenzia che gli anziani sono più inclini all'isolamento sociale rispetto ad altri gruppi di età, in particolare quelli di età compresa tra 26 e 45 anni. Inoltre, gli adulti anziani hanno il 9% di probabilità in più di non partecipare ad attività sociali. L'isolamento sociale e la solitudine tra le persone anziane sono sempre più riconosciuti come principali problemi di salute pubblica (OMS, 2021). Con l'allungarsi dell'aspettativa di vita, cresce anche la necessità di pratiche intergenerazionali innovative che coinvolgano attivamente sia gli anziani che le giovani generazioni.

L'invecchiamento sano è il processo di sviluppo e mantenimento della capacità funzionale che consente il benessere in età avanzata (Organizzazione Mondiale della Sanità, 2023). In altre parole, l'invecchiamento sano si riferisce alla creazione di opportunità e contesti che permettano alle persone di essere e fare ciò che valorizzano nel corso della loro vita (Bowling & Dieppe, 2005). È un concetto multidimensionale che comprende scelte individuali, supporto sociale e politiche pubbliche. È un processo che dura tutta la vita e va oltre l'assenza di malattia e include:

- **Salute fisica:** Mantenere mobilità, forza e indipendenza (Cartee et al., 2016). Si può riuscire attraverso attività fisica regolare, una dieta equilibrata e la prevenzione sanitaria.
- **Salute mentale:** Rimanere mentalmente acuti, impegnati e positivi (Organizzazione Mondiale della Sanità, 2021). Questo include mantenere la funzione cognitiva, gestire lo stress e cercare connessioni sociali.
- **Benessere sociale:** Rimanere connessi con amici, familiari e comunità. (Bowling & Dieppe, 2005). Questo implica partecipare ad attività sociali, fare volontariato e mantenere relazioni.

L'invecchiamento sano non è un concetto gender-neutral; fattori biologici, sociali ed economici si intersecano per modellare le esperienze delle donne e creare barriere al mantenimento di una buona salute in età avanzata. (OMS, 2011)

Le differenze biologiche giocano un ruolo cruciale: la menopausa e l'aumento del rischio di alcune malattie, come l'osteoporosi e i disturbi autoimmuni, contribuiscono a stati di salute peggiori per le donne rispetto agli uomini (Rocca, 2011). Inoltre, le aspettative sociali e i ruoli di genere spesso danno priorità alle responsabilità di assistenza agli altri rispetto alla salute delle donne, limitando il loro accesso a risorse e opportunità per un invecchiamento sano (Calasanti, 2003).

PROJECT OVERVIEW

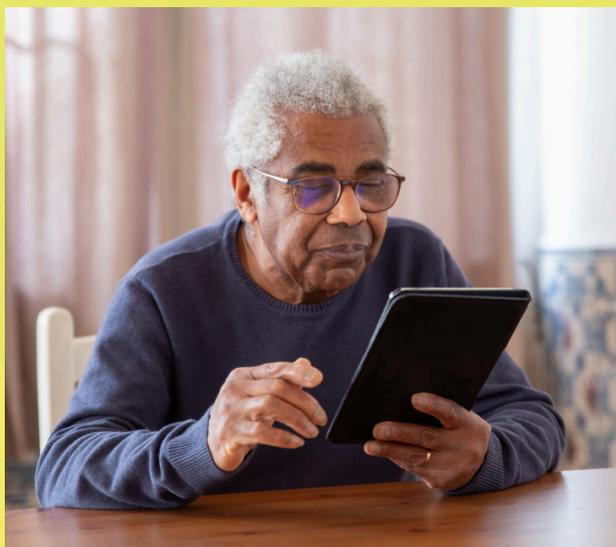
1.2 Contesto

Anche le disuguaglianze economiche giocano un ruolo significativo, poiché le donne affrontano un rischio maggiore di povertà in età avanzata a causa di fattori come stipendi più bassi e pensioni inique (Fredriksen-Goldsen et al., 2014). Questi vincoli finanziari possono ostacolare l'accesso alle cure sanitarie, al cibo nutriente e ad altri elementi essenziali per il benessere.

L'impatto di tutti questi fattori insieme si traduce in disuguaglianze nell'invecchiamento sano per le donne anziane. Esse hanno maggiori probabilità di sperimentare condizioni croniche, disabilità e isolamento sociale, tutti fattori che diminuiscono significativamente la qualità della vita (Arber & Ginn, 1995).

Per promuovere un invecchiamento sano per tutti, è necessario affrontare queste disparità di genere attraverso un'assistenza sanitaria che tenga in considerazione il genere, l'espansione dei sistemi di supporto sociale e cambiamenti politici mirati a ridurre le disuguaglianze di genere nel posto di lavoro e nei sistemi pensionistici (Organizzazione Mondiale della Sanità, 2011). Ultimo ma non meno importante, nel nostro mondo digitalizzato, gli anziani spesso sperimentano un divario digitale. Il divario digitale tra gli anziani è un problema significativo, riferendosi alla differenza tra coloro che hanno accesso e utilizzano i mezzi tecnologici digitali, e coloro che non lo fanno (Czaja et al., 2019). Questa disparità può portare a sentimenti di isolamento, esclusione e difficoltà ad accedere ai servizi essenziali per gli anziani con poche competenze digitali (van Deursen & van Dijk, 2010).

Diversi fattori contribuiscono al divario digitale tra gli anziani. La tecnologia può essere costosa e i redditi limitati fanno sì che molti anziani non possano permettersi dispositivi e accesso a Internet (van Dijk & Hacker, 2003). Inoltre, molti anziani potrebbero non essere cresciuti utilizzando la tecnologia e potrebbero trovare difficile apprendere nuove competenze digitali (Wagner et al., 2010). Le limitazioni fisiche dovute a disabilità o problemi di salute possono anche rendere difficile per alcuni anziani l'uso dei dispositivi o la navigazione nelle interfacce online (Czaja et al., 2006). Inoltre, la paura o la sfiducia nella tecnologia, dovuta a preoccupazioni riguardanti la privacy, la sicurezza o la complessità della tecnologia, può rendere alcuni anziani riluttanti ad adottarla (Friemel, 2013).



La pandemia da COVID-19 ha ulteriormente esacerbato questo problema, evidenziando l'importanza dell'accesso digitale per gli anziani, poiché molti servizi e connessioni sociali si sono spostati online (Robinson et al., 2021). Gli sforzi per colmare questo divario includono programmi tecnologici a prezzi accessibili che offrono dispositivi scontati o piani Internet per anziani a basso reddito, corsi di alfabetizzazione digitale per aiutare gli anziani a imparare le competenze di base del computer e di Internet, progettazione tecnologica accessibile che si adatta agli anziani con limitazioni fisiche, e sensibilizzazione comunitaria per aumentare la consapevolezza sull'importanza dell'inclusione digitale per gli anziani e collegarli alle risorse disponibili.

PROJECT OVERVIEW

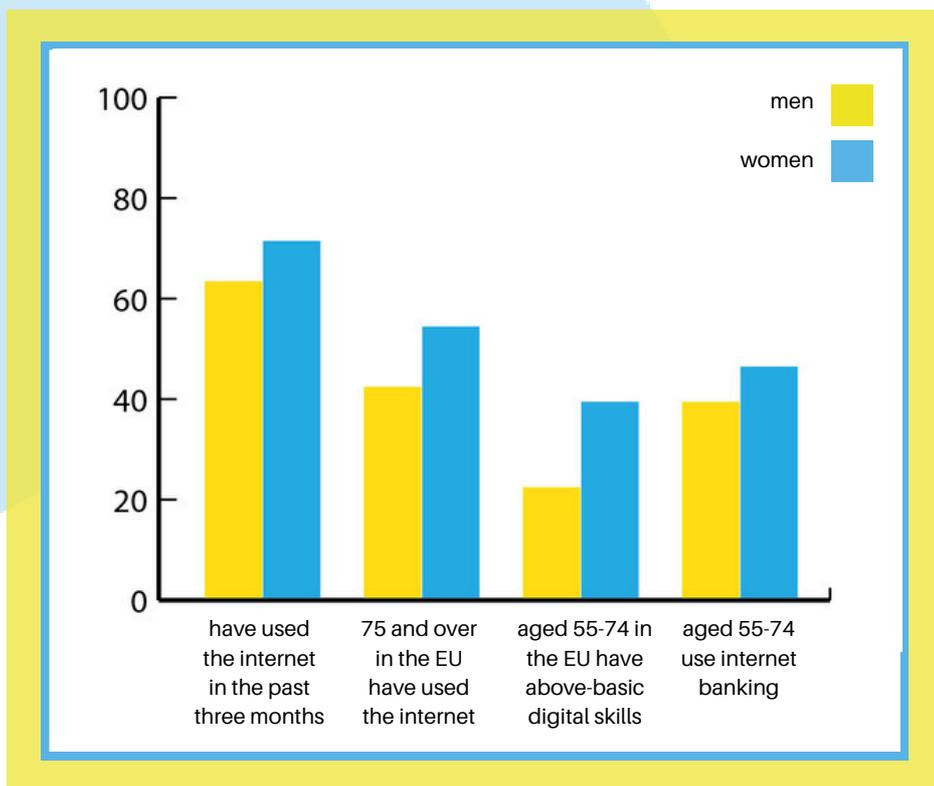
1.2 Contesto

Affrontare il divario digitale tra gli anziani è cruciale per garantire il loro benessere, la connessione sociale e l'accesso ai servizi essenziali in un mondo sempre più digitale (Helsper & Eynon, 2010).

Il gender-gap digitale tra gli anziani in Europa è un problema persistente, con le donne anziane che affrontano barriere significative all'inclusione digitale rispetto ai loro coetanei maschi. Vari studi e report hanno evidenziato questa disparità:

- I dati di Eurostat rivelano che il 63% delle donne di età compresa tra i 65 e i 74 anni nell'UE ha utilizzato Internet negli ultimi tre mesi, rispetto al 71% degli uomini nella stessa fascia d'età (ec.europa.eu, 2022).
- Il Rapporto sull'Invecchiamento (2021) della Commissione Europea afferma che solo il 42% delle donne di età pari o superiore a 75 anni nell'UE ha utilizzato Internet, rispetto al 54% degli uomini nella stessa fascia d'età (2021 Ageing Report - Economy and Finance, 2021).
- Il Digital Economy and Society Index (DESI) 2022 della Commissione Europea mostra che solo il 22% delle donne di età compresa tra 55 e 74 anni nell'UE possiede competenze digitali superiori al livello base, rispetto al 39% degli uomini nella stessa fascia d'età (European Commission).
- Age Platform Europe riporta che nell'UE solo il 39% delle donne di età compresa tra 55 e 74 anni utilizza il banking online, rispetto al 46% degli uomini nella stessa fascia d'età. (<https://www.age-platform.eu/>, 2023)

Tali statistiche sottolineano la natura di genere del divario digitale tra gli anziani in Europa. Le donne anziane affrontano una combinazione di barriere economiche, educative e sociali che ostacolano il loro accesso e l'uso delle tecnologie digitali. Per colmare questo divario, sono necessarie politiche e iniziative mirate a affrontare questi fattori sottostanti e a potenziare le donne anziane affinché possano partecipare pienamente all'era digitale.



Perciò, è importante assistere i cittadini anziani verso uno stile di vita sano in età avanzata, educandoli, promuovendo o la loro inclusione sociale e minimizzando qualsiasi tipo di divario.

1.3 Finalità

ESCAPERS è un progetto innovativo volto a **promuovere opportunità di apprendimento intergenerazionale basate sul gioco e a favorire l'inclusione sociale tra gli anziani**. Sfruttando il potere degli **escape game**, ESCAPERS mira a far uscire gli anziani dall'isolamento, migliorare le loro competenze digitali e permettere loro di condividere i loro preziosi ricordi con le giovani generazioni, contribuendo così alla conservazione del patrimonio culturale europeo. Attraverso l'implementazione di guide metodologiche, escape game e laboratori locali, ESCAPERS **si propone di rafforzare le competenze degli educatori per adulti e dei professionisti, coinvolgendo al contempo una vasta gamma di partecipanti in esperienze di apprendimento immersive e interattive**. Con partner provenienti da Grecia, Italia, Irlanda e Spagna, il progetto ESCAPERS immagina un futuro in cui gli anziani siano valorizzati per la loro saggezza e il loro contributo alla società, e in cui le generazioni si uniscano per apprendere, connettersi e creare ricordi significativi.

Gli obiettivi del progetto sono inoltre allineati con l'agenda dell'Organizzazione Mondiale della Sanità per il 2023. Più specificamente, l'impegno verso l'Agenda 2030 e gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDG) significa un "impegno per un invecchiamento sano e per politiche basate su prove che rafforzino le capacità delle persone anziane e migliorino il loro benessere", ed è essenziale aiutare le città e le comunità di tutto il mondo ad adattarsi alle esigenze e alle richieste delle persone anziane.



1.4 Obiettivi

Attraverso i risultati del progetto, i partner raggiungeranno i seguenti obiettivi:

- promuovere opportunità di apprendimento intergenerazionale basate sul gioco;
- favorire l'inclusione sociale degli anziani ed evitare l'isolamento;
- accrescere il valore sociale degli anziani trasferendo i loro ricordi alle giovani generazioni;
- preservare il patrimonio culturale europeo attraverso le generazioni;
- potenziare le competenze digitali degli anziani;
- attivare i giovani nell'impegno civico;
- rafforzare le competenze degli educatori per adulti e dei professionisti pertinenti.

Ulteriori obiettivi del progetto includono:

- sfidare le percezioni negative dell'invecchiamento tra i giovani adulti;
- promuovere l'uguaglianza di genere lungo tutto il corso della vita;
- favorire nuove idee e approcci all'invecchiamento promuovendo opportunità di miglioramento e sottolineando il valore delle partnership intergenerazionali.

1.5 Risultati Attesi

Durante il progetto, saranno raggiunti i seguenti risultati tangibili:

- **Guida Metodologica ESCAPERS:** Una guida completa che delinea la metodologia del progetto per promuovere opportunità di apprendimento intergenerazionale basate sul gioco e l'inclusione sociale.
- **Giochi ESCAPERS:** Cinque coinvolgenti giochi di fuga progettati per favorire l'apprendimento intergenerazionale e promuovere l'inclusione sociale tra gli anziani.
- **Guida ai Laboratori Locali ESCAPERS:** Una guida pratica per la creazione e la gestione dei Laboratori Locali ESCAPERS, facilitando l'impegno della comunità e la condivisione della conoscenza.

1.6 Partnership

Il team del progetto è composto dai seguenti partner:



- **CHALLEDU - inclusion | games | education** (coordinatori) è un'organizzazione no-profit che promuove nuovi modelli di apprendimento, inclusione e coinvolgimento. CHALLEDU è uno dei principali esperti di R&S nell'implementazione del gioco per l'educazione e l'inclusione.

Il nostro team progetta e implementa esperienze ludiche, giochi, programmi educativi formali e non formali, strumenti, piattaforme e applicazioni basate su approcci interdisciplinari e intersettoriali. Ci concentriamo su due settori principali:

- **INCLUSIONE SOCIALE** I progetti in questo settore mirano all'inclusione e all'empowerment dei gruppi emarginati, come persone con disabilità, persone con problemi di salute (ad esempio, demenza), anziani, NEET. Gli obiettivi sono: inclusione sociale, aumento dell'occupabilità, sviluppo di competenze e abilità, advocacy. L'enfasi è posta sulla creazione di ambienti in cui persone con diverse abilità, background culturali e competenze, e generazioni diverse possano interagire tra loro. Gli approcci in questo settore includono l'educazione non formale e informale, laboratori creativi, workshop di collaborativi, strumenti basati sul gioco e approcci intersettoriali.
- **FORMAZIONE E INNOVAZIONE** Vediamo la formazione come un motore per il cambiamento positivo della società, dell'ambiente e dell'innovazione. I progetti sviluppati in questo settore si concentrano sulla promozione dell'imprenditorialità, dell'educazione STE(A)M, della cittadinanza attiva e civica, delle sfide ambientali e dell'agricoltura, della cultura e dello sviluppo sostenibile. I nostri gruppi target includono giovani, adulti, studenti, formatori ed educatori, professionisti e istituzioni. Il nostro approccio comprende forme di educazione non formale e informale, metodologie basate sul gioco, metodologia dei modelli di ruolo, strumenti di apprendimento aperto e digitale, gamification, nonché approcci intersettoriali.

Sito web: challedu.com



**ODD
STATUE
GAMES**

- **Odd Statue Games** è un'organizzazione dinamica e innovativa specializzata nella creazione di esperienze di giochi da tavolo immersivi che fondono perfettamente narrazione e gameplay. Con un team composto da esperti nel game-design, sviluppo di software e composizione creativa, eccellono nella concezione, progettazione ed esecuzione di giochi da tavolo diversi, che spaziano da quelli educativi a quelli più commerciali.

Sito web: <https://oddstatuegames.com/>

GSA GAIETY SCHOOL OF ACTING

- **The Gaiety School of Acting**, fondata nel 1986 dal rinomato regista teatrale Joe Dowling, è il principale centro di formazione per attori in Irlanda, ed offre programmi completi per teatro, cinema e televisione. Con oltre 37 anni di esperienza e quasi 5.000 studenti iscritti ogni anno, GSA vanta una reputazione eccellente nel settore della formazione delle esperienze di apprendimento creativo.

Sito web: <https://gaietyschool.com/>



ASOCIACIÓN FAMILIARES ALZHEIMER VALENCIA

- Fondata nel 1991, **AFAV (ASOCIACIÓN FAMILIARES ALZHEIMER VALENCIA)** è un'organizzazione di spicco dedicata al supporto delle persone affette da malattia di Alzheimer e altre demenze, nonché delle loro famiglie e caregiver. Con oltre 30 anni di esperienza, AFAV fornisce risorse, servizi e attività complete con l'obiettivo di migliorare la qualità della vita di coloro che ne sono affetti.

Sito web: <https://www.afav.org/>

EduVita

- **EduVita** è un centro formativo, culturale ed intergenerazionale nel cuore di Lecce, Sud Italia, fondato nel 2019. EduVita rappresenta un luogo di connessione tra passato, presente e futuro: creano opportunità di apprendimento allo scopo di migliorare la qualità della vita delle persone anziane e giovani attraverso il dialogo intergenerazionale. Questa ONG è attiva sia a livello locale che internazionale e partecipa a programmi di ricerca e mobilità Erasmus+ nel campo dell'Educazione degli Adulti. Si concentra sulla ricerca pedagogica allo scopo di innovare i processi di insegnamento e apprendimento, progettando ambienti di apprendimento e sviluppando nuove metodologie basate su approcci di Educazione per Adulti e di apprendimento intergenerazionale.

Sito web: <https://www.eduvita.it/>

2 PANORAMICA DELLA GUIDA METODOLOGICA ESCAPERS



2.1 GRUPPI TARGET

2.2 GLI OBIETTIVI DELLA GUIDA

**2.3 PROCESSO DI SVILUPPO
DELLA GUIDA METODOLOGICA
ESCAPERS**

**2.4 CARATTERISTICHE DEI
NOSTRI PRINCIPALI GRUPPI
TARGET**

**2.4.1 SENIOR (PERSONE OVER
65)**

2.4.2 GIOVANI ADULTI

**2.1 Gruppi Target****2.1 Gruppi Target**

La guida metodologica ESCAPERS è principalmente rivolta a:

Educatori per adulti e professionisti di organizzazioni che lavorano con anziani, come centri di cura aperti, centri di assistenza, associazioni per anziani, ONG e centri sportivi.

Organizzazioni che lavorano con le generazioni più giovani, inclusi scuole, centri giovanili, ONG e università.

Questi professionisti possono familiarizzare con la metodologia del progetto, comprendere i suoi principi di base e utilizzarla per sviluppare nuovi materiali educativi basati sul gioco.

Inoltre, altri gruppi target che potrebbero beneficiare indirettamente della metodologia ESCAPERS includono:

Senior (oltre i 65 anni) residenti in case di cura o che beneficiano di cure pubbliche, ONG e organizzazioni no-profit focalizzate sull'invecchiamento attivo e sano.

Adulti di età superiore ai 18 anni (generazioni più giovani).

2.2 Gli obiettivi della guida

La guida mira a sensibilizzare sull'apprendimento intergenerazionale e sulle soluzioni basate sul gioco per promuovere l'inclusione dei cittadini anziani nelle attività intergenerazionali. Inoltre, contiene la metodologia da applicare nel progetto e fungerà da riferimento futuro per qualsiasi educatore per adulti che desideri implementare attività pertinenti.

Pertanto, la guida metodologica risponderà a 5 domande/aree chiave:

**Come possiamo definire
l'apprendimento
intergenerazionale (tipologie,
trucchi)?**

**Come possiamo
raggiungere gli
apprendenti
appartenenti a
diverse fasce d'età?**

**Esistono approcci,
programmi, applicazioni e
strumenti nei paesi partner e
a livello europeo (o
internazionale)? Come
possiamo utilizzarli nella
metodologia del nostro
progetto?**

**Quali sono gli
aspetti chiave
della metodologia
ESCAPERS?**

2.3 Processo di sviluppo della guida metodologica ESCAPERS

I partner hanno co-creato la metodologia basandosi sulle esigenze dei loro gruppi target, sugli obiettivi del progetto e sull'esperienza di ciascuno. La co-creazione della metodologia consentirà il suo impatto transnazionale così come la connessione diretta con le esigenze dei gruppi target. In altre parole, durante lo sviluppo di questa guida, i partner hanno seguito una metodologia iterativa di co-design e co-sviluppo. Più specificamente, tutti i partner hanno partecipato alla creazione della struttura della guida e del suo contenuto. Successivamente, tutti i partner hanno condotto una ricerca documentale nel contesto nazionale e internazionale per attività intergenerazionali, alcune delle quali basate sul gioco. Nel Capitolo 5, si può trovare una raccolta di oltre 30 buone pratiche applicate nei paesi partner e a livello internazionale.

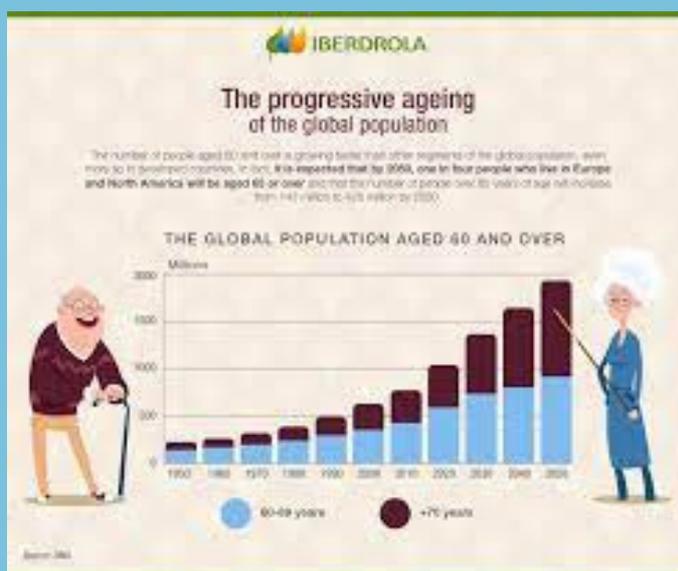
Successivamente, Challedu ha redatto il quadro teorico principale e la metodologia del progetto insieme a EduVita e Odd Statue Games (OSG). Più specificamente, Challedu, in collaborazione con OSG, ha sviluppato un modello per un escape game che sarà uno strumento per assistere gli educatori per adulti a fare brainstorming con gli anziani sui loro interessi, storie personali e ricordi, che saranno di ispirazione per gli scenari (Allegato 2). Inoltre, sarà uno strumento per dare vita a nuovi escape game.

Inoltre, è stato sviluppato un altro modello pensato specificamente per le versioni finali che serve come struttura per presentare gli escape game (numero di giocatori, difficoltà, scenario, gameplay, enigmi, informazioni per i facilitatori come l'allestimento del gioco/stanza ecc. (Allegato 1).

Infine, la guida e i modelli sopra citati sono stati revisionati dal resto dei partner, e Challedu ha poi ultimato la guida basandosi sui feedback dei partner e, insieme a EduVita e AFAV, tradurrà la guida metodologica in greco, italiano e spagnolo.

2.4 Caratteristiche dei nostri principali gruppi Target

2.4.1 Senior (persone over 65)

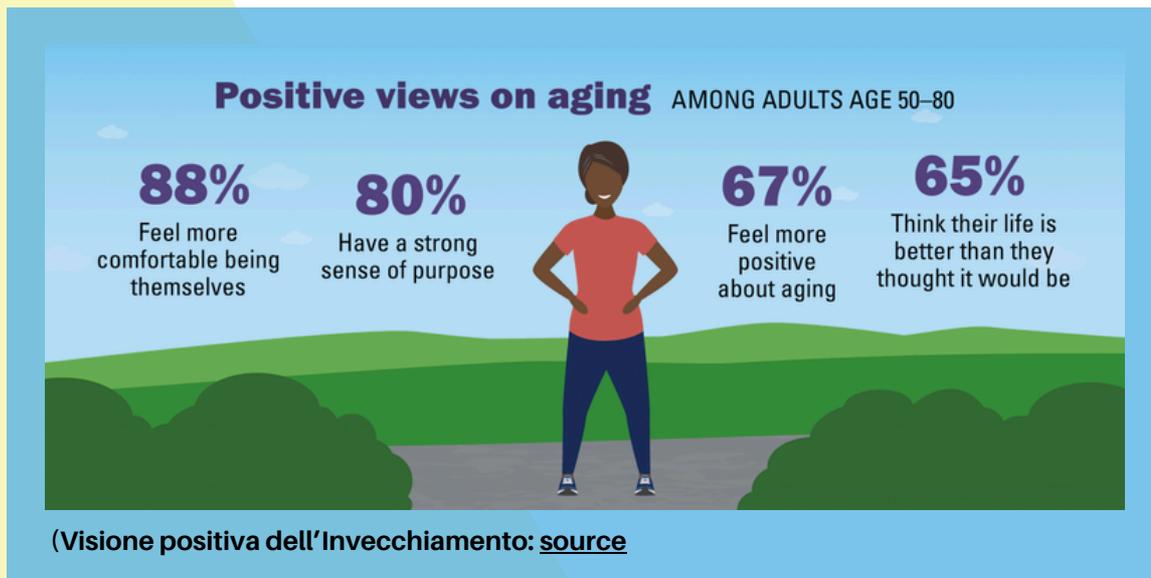


Fonte:

https://www.google.com/url?q=https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q%3Dtbid:ANd9GcRgJgzn79hPt7Sf0ZCiHDlilgDiUENbu90SbdHXIAcQDasODIBDFvMGw1cpvuqsGdf-xE%26usqp%3DCAU&sa=D&source=docs&ust=1722929236705934&usq=AOvVaw0cpifGjJhFv9OGie-OJIZ_

Le persone over 65, conosciute anche come senior, costituiscono un gruppo eterogeneo con diverse caratteristiche. Con l'avanzare dell'età, si ritrovano a dover affrontare l'impatto che l'invecchiamento ha sulla loro vita complessiva.

Sebbene l'invecchiamento comporti molte sfide, ha anche numerosi aspetti positivi. Ecco un approfondimento sugli aspetti positivi dell'invecchiamento, con un focus su come questo possa portare a una crescita interiore, a migliori relazioni, alla libertà e al senso di realizzazione, e al benessere generale degli individui.

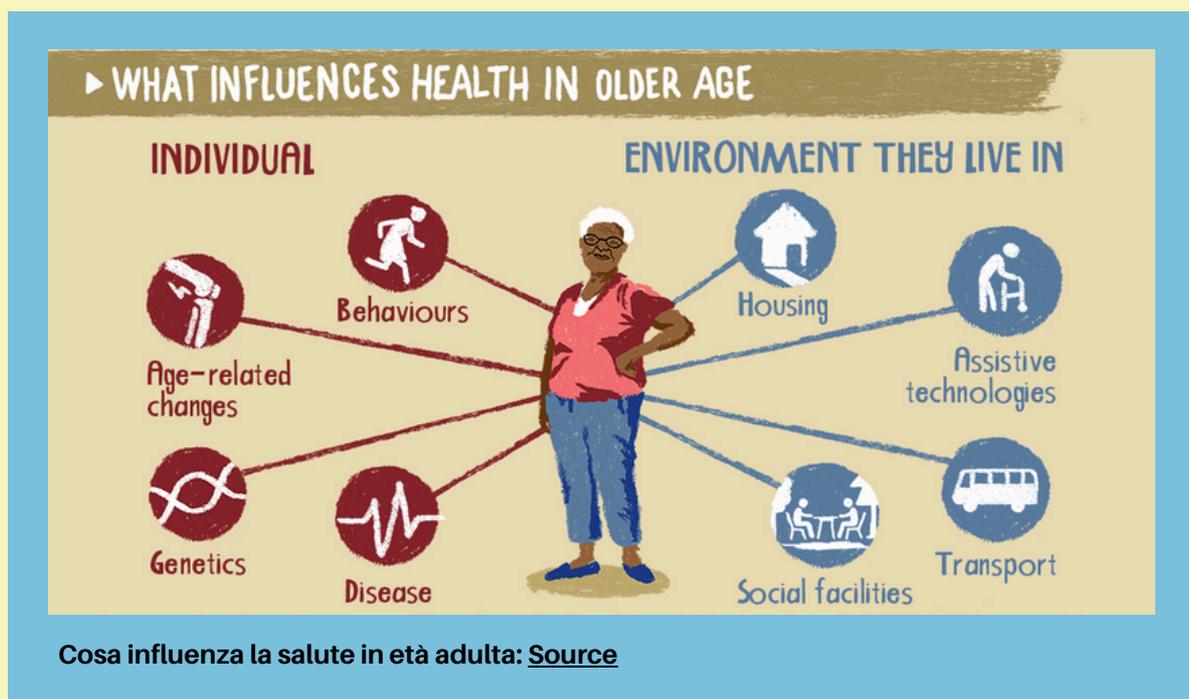


2.4 Caratteristiche dei nostri principali gruppi Target

La crescita interiore è un tema comune con l'avanzare dell'età. Con il tempo, si sviluppa una comprensione più profonda di sé stessi, scevra da insicurezze e pressioni sociali, che portano a una maggiore sicurezza e tranquillità. I senior possono vantare grandi esperienze di vita, che si trasformano in saggezza e nella capacità di vedere le situazioni della vita da una prospettiva più ampia e prendere decisioni ponderate.

L'invecchiamento può anche migliorare le relazioni, rendendole più profonde e significative. I senior hanno a cuore i loro cari e per loro è importante passare del tempo di qualità con loro. Amano condividere la loro saggezza ed esperienze con le generazioni più giovani, guidandole e favorendo forti connessioni. Sono anche grati per le cose belle della vita che hanno sperimentato, ed hanno una vita più rilassata e priva di stress.

La pensione o orari di lavoro flessibili spesso permettono loro di avere più tempo libero per seguire passioni, hobby e viaggiare. Possono dedicarsi ad attività come il volontariato, attività creative, o semplicemente connettersi con la loro comunità.



Dobbiamo ricordare che l'invecchiamento è estremamente eterogeneo e che ci sono persone anziane che mostrano pochi o nessun segno di deterioramento. D'altra parte, l'invecchiamento potrebbe avere alcuni effetti negativi su alcuni di loro, poiché i loro corpi subiscono una moltitudine di cambiamenti. Questi cambiamenti possono manifestarsi (ma non per tutti gli anziani) come un declino della salute fisica, con riduzione della vista, dell'udito e della mobilità, rendendo più difficili le attività quotidiane. Inoltre, il rischio di malattie croniche come malattie cardiache, ictus e diabete aumenta significativamente, rendendo necessaria una gestione più attenta della propria salute.

Dal punto di vista mentale, mentre la maggior parte degli anziani mantiene una buona salute mentale, alcuni sperimentano un declino delle funzioni cognitive, con problemi di memoria e di apprendimento di nuove cose. Sfide più serie includono la depressione, l'ansia e la demenza, una condizione che sconvolge significativamente la vita quotidiana. La malattia di Alzheimer è la forma più comune di demenza.

2.4 Caratteristiche dei nostri principali gruppi Target

Le connessioni sociali sono cruciali per il benessere a qualsiasi età. Purtroppo, diversi fattori possono portare all'isolamento sociale degli anziani. Ad esempio, il pensionamento porta alla perdita delle reti sociali professionali di alcuni anziani. Inoltre, la perdita dei propri cari, un'esperienza comune e frequente, porta sofferenza e solitudine. Infine, altri fattori come problemi di mobilità e altri problemi di salute possono rendere difficile mantenere le connessioni sociali.

La sicurezza finanziaria è un'altra preoccupazione per molti anziani, poiché devono vivere con un reddito fisso e possono avere difficoltà a coprire le spese, soprattutto per quanto riguarda i costi legati all'assistenza a lungo termine.

È importante ricordare che l'invecchiamento è un'esperienza altamente individuale. La gravità di questi aspetti negativi può variare notevolmente, ed esistono molti aspetti positivi dell'invecchiamento.

2.4.2 Giovani adulti

Questo secondo gruppo target è ancora più variegato poiché include diverse generazioni e comprende tutti gli adulti di età superiore ai 18 anni. Presenteremo brevemente le attitudini, i pregiudizi e i comportamenti di questo gruppo target nei confronti degli anziani. Il modo in cui le persone sopra i 18 anni vedono gli anziani (persone con oltre 65 anni) può essere un mix complesso di atteggiamenti positivi e negativi.

L'atteggiamento negativo più evidente tra i giovani adulti è l'ageismo. L'Organizzazione Mondiale della Sanità definisce l'ageismo come "gli stereotipi (come pensiamo), i pregiudizi (come ci sentiamo) e la discriminazione (come agiamo) verso gli altri o verso noi stessi in base all'età" (Organizzazione Mondiale della Sanità, 2021). L'ageismo può far credere che gli anziani abbiano perso i contatti con la realtà, siano tecnologicamente analfabeti o, addirittura, inutili.

Naturalmente, la paura stessa di invecchiare può portare alcune persone a vedere inconsciamente gli anziani in modo negativo, proiettando su di essi le proprie ansie personali riguardo alla morte o alle sfide dell'invecchiamento. Focalizzarsi esclusivamente sulle limitazioni fisiche che possono accompagnare l'invecchiamento può far sì che molti trascurino le capacità e i contributi che gli anziani continuano a offrire. Infine, le differenze generazionali possono creare un divario tra i giovani adulti e gli anziani. Differenze nelle opinioni personali sull'uso della tecnologia, negli stili di comunicazione e nelle norme sociali possono rendere difficile connettersi e comprendere le prospettive degli uni e degli altri.



È importante ricordare che i fatti sopra menzionati rappresentano semplicemente alcune tendenze. L'atteggiamento che spesso si ha nei confronti degli anziani è influenzato da una varietà di fattori, come le proprie esperienze personali con nonni, genitori o altri anziani, o il proprio background culturale (alcune culture enfatizzano un profondo rispetto per gli anziani). Anche le rappresentazioni mediatiche degli anziani possono influenzare il modo in cui le persone li percepiscono.

3 PANORAMICA SULL' APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE (DEFINIZIONI, TIPOLOGIE, TIP)

A stylized human figure is depicted in yellow and light blue against a black background. The figure is composed of a circular head and a rectangular body, both filled with a light blue color. The figure is positioned on the left side of the frame, with its right arm extended towards the center. The background is a solid black color.

**3.1 BENEFICI
DELL'APPRENDIMENTO
INTERGENERAZIONALE**

**3.2 APPRENDIMENTO
INTERGENERAZIONALE IN
PRATICA - CONSIGLI PER
GLI EDUCATORI**

**3.3 COME ORGANIZZARE
ATTIVITÀ
INTERGENERAZIONALI
CHE ABBIANO UN
IMPATTO SU TUTTE LE
GENERAZIONI**



PANORAMICA SULL' APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE (DEFINIZIONI, TIPOLOGIE, TIP)

Quanto spesso, nella vita quotidiana, ti capita di imparare qualcosa da qualcuno più giovane di te? Ad esempio, come pubblicare una storia su Instagram o come modificare un messaggio inviato su WhatsApp. E quante volte hai chiesto a qualcuno più grande di te come cucinare quella ricetta o qual è l'origine di quella festa locale che ti piace tanto?

Queste situazioni informali sono caratterizzate da:

**La natura sociale
dell'apprendimento, poiché lo
scambio di conoscenze si basa su
una relazione interpersonale di
reciprocità e supporto reciproco;**

**Il coinvolgimento di
persone di età
diverse, più
specificamente di
generazioni diverse.**

**Un passaggio di
conoscenza, in cui
l'individuo A condivide
la propria conoscenza o
abilità con l'individuo B;**

Questi sono tre dei fattori che definiscono l'apprendimento intergenerazionale (IGL), un modo per imparare insieme e da generazioni diverse.

Secondo EPALE, "L'apprendimento intergenerazionale è quando persone di tutte le età possono imparare insieme e l'una dall'altra" (EPALE, 2020).

Allo stesso modo, la Rete Europea di Apprendimento Intergenerazionale definisce l'IGL come "Una partnership di apprendimento basata sulla reciprocità e sulla mutualità, coinvolgendo persone di età diverse in cui le generazioni lavorano insieme per acquisire competenze, valori e conoscenze". (ENIL, 2017).

"Le attività intergenerazionali rappresentano impegni e interazioni sociali, che riuniscono giovani e anziani per un obiettivo comune. Esse si basano sui punti di forza che le diverse generazioni hanno da offrire, coltivano la comprensione e il rispetto reciproco e sfidano l'ageismo. Entrambe le parti hanno l'opportunità di dare così come di ricevere, e di provare un senso di appartenenza e di realizzazione. E l'obiettivo è mettere un sorriso sul volto di tutti" (Intergenerational Activity St Monica Trust, 2018, p.5)

Come evidenziano queste definizioni, l'elemento essenziale che caratterizza l'apprendimento intergenerazionale è la reciprocità del processo. Questo significa che il giovane che insegna a un adulto come caricare una storia su Instagram con qualche effetto speciale dovrebbe anche imparare qualcosa in quel contesto: magari, come ascoltare e comunicare con un adulto o come condividere competenze digitali. In questo caso, si tratta di apprendimento intergenerazionale perché entrambe le generazioni ottengono un risultato di apprendimento.

"L'apprendimento intergenerazionale è una parte importante dell'apprendimento permanente, in cui le generazioni lavorano insieme per acquisire competenze, valori e conoscenze. Oltre al trasferimento di conoscenze, l'IGL favorisce relazioni di apprendimento reciproco tra diverse generazioni e aiuta a sviluppare capitale sociale e coesione sociale nelle nostre società che invecchiano" (European Map of Intergenerational Learning, 2017)

Come suggerisce l'etimologia dell'espressione:

**"inter" -
si concentra sulla
dimensione dello scambio
della reciprocità;**

**"Generazionale" -
sull'interazione tra
persone di età diverse
con esperienza e
mentalità formati nel
tempo;**

**"Apprendiment
o" - il risultato
dello scambio
di esperienze.**

PANORAMICA SULL' APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE (DEFINIZIONI, TIPOLOGIE, TIP)



PANORAMICA SULL' APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE (DEFINIZIONI, TIPOLOGIE, TIP)

Esistono due tipi principali di apprendimento IGL:

- **apprendimento intergenerazionale informale:** tradizionalmente, la trasmissione spontanea di conoscenze, valori e competenze all'interno delle famiglie, tra membri di età diverse (Hatton-Yeo, Newman, 2007, p.31)
- **apprendimento intergenerazionale formale:** un approccio pedagogico in cui attività pianificate tra generazioni portano al raggiungimento di obiettivi specifici per ciascuna generazione coinvolta (Generations Working Together, 2011, p.4)

Pertanto, nell'educazione degli adulti e nell'apprendimento permanente, l'apprendimento intergenerazionale è un approccio educativo in cui è previsto un risultato per tutte le generazioni coinvolte. Quando partecipanti di diverse generazioni prendono parte a un'attività di apprendimento o esperienza senza che siano previsti risultati specifici per ciascuna generazione, si parla di apprendimento multigenerazionale.

I risultati dell'apprendimento delle attività IGL possono includere:

conoscenza e
comprensione

competenze
sociali e
interpersonali

competenze
intellettuali e
pratiche

un cambiamento di
atteggiamenti e
valori

(Intergenerational Bridge: Connect To Create, 2021)

“Le attività IGL aumentano la collaborazione, l'interazione e lo scambio tra due o più generazioni, rompono gli stereotipi, promuovono la comprensione, il rispetto e la fiducia, permettono di condividere idee, skill, conoscenza ed esperienze. Ciò porta ai risultati di apprendimento, al promuovere coesistenza e cittadinanza, e a sviluppare l'approccio di “co-apprendimento”. (AGE:WISE, 2020, p.8)

In conclusione, le attività di apprendimento intergenerazionale sono progettate per apportare benefici ad ogni generazione coinvolta.

3.1 BENEFICI DELL'APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE

"Il divario generazionale è definito come un profondo divario culturale tra generazioni legato alla questione di chi ha il potere sulla conoscenza. L'apprendimento intergenerazionale è uno dei mezzi più importanti per colmare questo divario e portare a solidarietà e fiducia tra le generazioni" (Intergenerational Bridge: Connect To Create, 2021, p.9)

Ricerche e studi recenti mostrano che l'apprendimento intergenerazionale ha effetti positivi e benefici su tutte le generazioni coinvolte. Partecipare ad attività e programmi intergenerazionali porta benefici sia ai giovani che agli anziani secondo vari punti di vista.

Benefici per i partecipanti più anziani:

Mantenere un buon stato di salute mentale e fisica e livelli di attività più alti;

Superare il senso di isolamento ed esclusione sociale socializzando e avendo contatti con persone giovani;

Aumentare il loro senso di self-worth, benessere e soddisfazione, riducendo quindi la solitudine, la noia e la depressione

Atteggiamenti più positivi verso i più giovani;

Migliori competenze digitali;

Superare la disuguaglianza di genere

Abbracciare l'Apprendimento Permanente

3.1 IBENEFICI DELL'APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE

Benefici per i partecipanti più giovani

**Migliorare le skill sociali, come le
abilità di comunicazione, il
problem-solving e la solidarietà
tra generazioni;**

**Incoraggiare lo
sviluppo di
atteggiamenti
positivi verso gli
anziani e il processo
di invecchiamento;**

**Promuovere lo
sviluppo e
l'intelligenza emotiva
nei bambini e nei
giovani;**

**Migliorare il successo
accademico e gettare le
fondamenta per
l'apprendimento a lungo
termine.**

“L'obiettivo dei programmi di apprendimento intergenerazionale è quello di connettere le persone in attività significative e reciprocamente vantaggiose che comportano lo scambio di informazioni, conoscenze, esperienze, pensieri e sentimenti tra due o più generazioni.” (Intergenerational Bridge: Connect To Create, 2021, p. 10)

Di conseguenza, l'apprendimento intergenerazionale apporta benefici all'intera comunità migliorando la qualità della vita delle generazioni più giovani e più anziane. I programmi e le attività di apprendimento intergenerazionale uniscono le generazioni nella cooperazione per l'ambiente, la cittadinanza attiva, la valorizzazione del patrimonio culturale e il miglioramento generale della vita comunitaria. In altre parole, l'apprendimento intergenerazionale crea comunità impegnate e sostenibili in cui persone di tutte le età possono contribuire attivamente e fare la differenza a qualsiasi età.

"Le attività intergenerazionali mirano ad aumentare la conoscenza, sviluppare competenze e diverse potenzialità di giovani e anziani, basandosi sulla cooperazione tra entrambe le generazioni." (Intergenerational Bridge: Connect To Create, 2021, p.10)

Come menzionato nella sezione precedente, la mutualità e la reciprocità sono caratteristiche fondamentali dell'apprendimento intergenerazionale. Pertanto, le attività intergenerazionali dovrebbero apportare benefici e avere un impatto su tutte le generazioni coinvolte, e far sì che tutti i partecipanti apprendano qualcosa.

Come organizzare attività intergenerazionali che abbiano un impatto su tutte le generazioni?

1. Analizzare i bisogni di apprendimento dei partecipanti: l'educatore IGL dovrebbe indagare sui bisogni di apprendimento specifici di ogni generazione attraverso questionari, ricerche, focus group, approfondimenti e altri strumenti rilevanti.
2. Pianificare gli obiettivi di apprendimento per ogni generazione: basandosi sui risultati dell'analisi dei bisogni, l'educatore IGL identifica gli obiettivi e i risultati specifici di apprendimento che ogni generazione dovrebbe raggiungere alla fine dell'attività, attraverso l'apprendimento intergenerazionale. Gli obiettivi di apprendimento possono essere definiti come conoscenze, competenze intellettuali e pratiche, e cambiamento delle prospettive.
3. Creare uno spazio di apprendimento sicuro: innanzitutto, l'attività intergenerazionale dovrebbe svolgersi in un luogo facile da raggiungere e accessibile per tutte le generazioni, considerando le possibili sfide dei diversi target. In secondo luogo, dallo spazio alla temperatura, l'ambiente dovrebbe essere accogliente, rilassato e confortevole sia per i giovani che per gli anziani. L'educatore IGL deve accogliere i partecipanti e aiutare i giovani e gli anziani a familiarizzare con lo spazio e a sentirsi a proprio agio nel contesto multigenerazionale.
4. Preparare i partecipanti per le attività di gruppo: l'educatore IGL dovrebbe iniziare la sessione con attività di conoscenza reciproca e integrazione del gruppo. In questa fase, i partecipanti più giovani e più anziani si presentano, socializzano e iniziano a costruire legami tra le generazioni. Questo è utile per prepararli all'apprendimento cooperativo e reciproco durante l'attività.
5. Discutere le sfide intergenerazionali: per creare un ambiente di apprendimento sicuro e inclusivo, l'educatore IGL sviluppa una discussione sulle sfide che i partecipanti più giovani e più anziani affrontano riguardo all'attività e all'apprendimento intergenerazionale in generale. Esempi di domande possono essere: 1) Quali sfide incontri di solito quando ti confronti con un'altra generazione? 2) Come le superi?
La discussione aiuta i partecipanti a conoscere meglio le altre generazioni, sviluppando al contempo empatia, comprensione e competenze comunicative. Allo stesso tempo, l'educatore IGL osserva la discussione e prende nota delle risposte per adattare le attività e integrarne le soluzioni.
6. Valutare il processo: le attività IGL dovrebbero sempre concludersi con una sessione di valutazione informale o più formale. Chiedere un feedback sugli esiti emotivi, esperienziali e di apprendimento dei partecipanti è essenziale per misurare l'impatto su ogni generazione e ottenere spunti per miglioramenti futuri.

"Le attività intergenerazionali rappresentano impegni e interazioni sociali, che riuniscono giovani e anziani per un obiettivo comune. Esse si basano sui punti di forza che le diverse generazioni hanno da offrire, coltivano la comprensione e il rispetto reciproco e sfidano l'ageismo. Entrambe le parti hanno l'opportunità di dare così come di ricevere, e di provare un senso di appartenenza e di realizzazione. E l'obiettivo è mettere un sorriso sul volto di tutti" (Intergenerational Activity St Monica Trust, 2018, p.5)

3.2 APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE IN PRATICA - CONSIGLI PER GLI EDUCATORI

4

PANORAMICA DELL' APPRENDIMENTO GAME-BASED (GBL)

The background features a large yellow circle on the left side, partially overlapping a blue triangular shape that points towards the top right. The text is positioned to the right of the yellow circle.

4.1 BENEFICI DEL GBL

**4.2 TIPI DI GIOCHI USATI
NEL CONTESTO DEL GBL**

**4.3 LEAGUE
FRAMEWORK_PROGETTARE
L'ESPERIENZA GBL DALLE
FONDAMENTA**

4 Panoramica dell' Apprendimento Game-based (GBL)

I giochi e il giocare ricoprono un ruolo cruciale nella vita di una persona, in quanto attraversano tutte le varie fasi dello sviluppo. Influiscono non solo sui nostri meccanismi di apprendimento, ma ci permettono anche di acquisire competenze, ad esempio la socializzazione, e in generale tutti gli aspetti della crescita personale (Troulinaki, 2023; Tsai et al., 2012). Di conseguenza, il gioco ha una lunga tradizione nel campo della formazione, dove può migliorare e arricchire le esperienze di apprendimento sia in contesti formali che informali (Anastasiadis et al., 2011).

Huizinga afferma che il gioco sia un bisogno innato che attinge al nostro naturale desiderio di sfida, ricompensa e progresso. Un gioco educativo può essere definito come "un gioco progettato e utilizzato per l'insegnamento e l'apprendimento". Nei giochi educativi, si possono combinare elementi di divertimento e concetti educativi per aumentare la motivazione e il coinvolgimento degli studenti.

Whitton (Whitton, 2012) definisce l'apprendimento game-based (GBL) come "un apprendimento facilitato dall'uso di un gioco". In altre parole, può essere descritto come un approccio educativo che utilizza giochi o meccanismi di gioco come strumento principale di apprendimento per migliorare l'apprendimento, aumentare l'interattività e il coinvolgimento, e creare un'esperienza di apprendimento più efficace. Il GBL può essere particolarmente utile per i discenti adulti di varie generazioni che potrebbero trovare i metodi tradizionali meno stimolanti.

Molte volte, il GBL viene erroneamente concepito come gamification. Anche se questi approcci educativi sono strettamente correlati, si possono distinguere alcune differenze fondamentali e sostanziali. La gamification coinvolge l'utilizzo di elementi simili a quelli dei giochi (punti, badge, classifiche) in attività esistenti in un contesto non di gioco. In confronto, il GBL costituisce un'esperienza di apprendimento completa costruita attorno a un gioco, mentre la gamification tenta di rendere le attività esistenti più coinvolgenti utilizzando alcuni elementi simili ai giochi (Kapp, 2012).

Dalle definizioni sopra riportate, si può presumere che il GBL sia una metodologia educativa interessante da applicare. Ma quali sono i benefici per i discenti dell'utilizzo del GBL, indipendentemente dalla loro età?

Durante il gioco, i discenti sono immersi in un ambiente di apprendimento sicuro in cui:

- Sono profondamente coinvolti e motivati durante tutto il processo di apprendimento. Grazie a procedure di apprendimento interattive, l'apprendimento è più piacevole.
- Apprendono facendo. Questo approccio esperienziale permette loro di partecipare attivamente e di ottenere feedback immediati per le loro azioni, portando a una migliore ritenzione delle conoscenze.
- Sviluppano varie competenze soft e hard, come il pensiero critico, la risoluzione dei problemi, e migliorano competenze come la cooperazione, la creatività e le abilità sociali.
- Sono coinvolti in attività di apprendimento centrate sulla persona e su misura per i loro interessi.
- Possono impersonare determinati personaggi e uscire dalla loro zona di comfort.
- Possono sperimentare senza paura di fallire.
- Sono coinvolti in uno stile di apprendimento che corrisponde al loro stile personale (visivo, uditivo, cinestetico), rispondendo alle diverse preferenze dei discenti adulti (Falloon, 2014).

4.1 Benefici del GBL

Durante il gioco, i giocatori sono liberi di agire come desiderano. Osterweil et al., nel loro articolo "Are Games All Child's Play?", identificano quattro assi di libertà che tutti i giocatori/studenti condividono, indipendentemente dalla loro età (Osterweil e Klopfer, 2011).

In particolare, durante il gioco, i giocatori possono sperimentare (Haas, Groff and Roy, 2009), (Osterweil and Klopfer, 2011):

- Libertà di fallire: Il gioco permette ai giocatori di fare tentativi senza considerarli fallimenti, consentendo loro di sperimentare liberamente, imparare dai propri errori e acquisire gradualmente padronanza di una certa abilità.
- Libertà di sperimentare: Il fallimento consente un'esplorazione creativa, ad esempio inventando nuovi usi, e porta i giocatori/studenti a promuovere l'innovazione e le capacità di problem-solving.
- Libertà di creare identità: Il gioco permette di esplorare identità diverse attraverso i giochi di ruolo. Attraverso il gioco di finzione e l'esplorazione, i giocatori/studenti imparano a riconoscere i segnali sociali, il comportamento appropriato in varie situazioni e, infine, a scoprire chi sono nel loro ambiente.
- Libertà di sforzarsi: Durante il gioco, i giocatori raramente percepiscono lo sforzo, ed è questo il paradosso di quest'asse. Tuttavia, il gioco richiede un certo livello di sfida per essere coinvolgente. Questo gioco impegnativo può portare alle esperienze più gratificanti, sottolineando l'importanza di mettersi alla prova e di essere sfidati in un ambiente ludico.

4 PANORAMICA DELL' APPRENDIMENTO GAME-BASED (GBL)

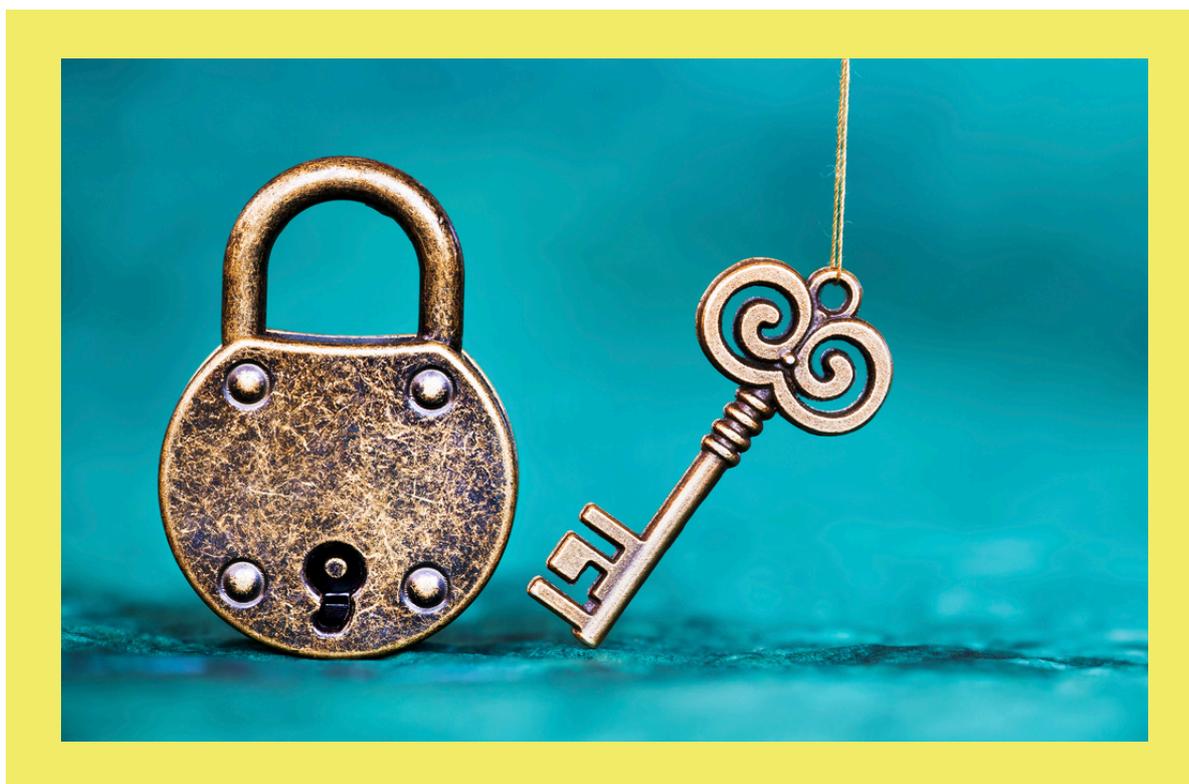


4 PANORAMICA DELL' APPRENDIMENTO GAME-BASED (GBL)

4.2 Tipi di giochi usati nel contesto del GBL

Quando si tratta di scegliere quale tipo di gioco utilizzare in una sessione di apprendimento game-based (GBL), gli educatori/facilitatori possono scegliere tra i seguenti tipi di giochi o approcci educativi:

- **Giochi analogici/tradizionali:** Questi includono tipi di giochi più "analogici", che vanno dai classici giochi da tavolo ai giochi di costruzione, giochi all'aperto e giochi di carte. I giochi possono essere progettati specificamente per il processo educativo oppure si può scegliere tra quelli già esistenti. Nel caso di giochi pre-esistenti, educatori e facilitatori possono decidere di applicare nuove regole e meccanismi compatibili per raggiungere l'obiettivo educativo desiderato. Questi giochi offrono sviluppo di competenze pratiche e conoscenze, ispirano i partecipanti a immergersi in essi, incoraggiano la comunicazione, la collaborazione, la competizione e la propensione al rischio. I giocatori possono giocare in gruppo o individualmente.
- **Giochi educativi digitali:** Giochi online o video-game che coprono una vasta gamma di argomenti di apprendimento. Possono essere simulazioni di situazioni del mondo reale o promuovere competenze di apprendimento socio-emotivo come la comunicazione e il lavoro di squadra. In questi giochi, attraverso l'esperienza e la sperimentazione in un campo di conoscenza, gli studenti partecipano a processi di prova ed errore. Possono anche essere creati da zero o utilizzati come punto di partenza per insegnare un determinato argomento (per quelli già esistenti). Anche in questo caso, i giocatori possono giocare in gruppo o individualmente.
- **Escape Room/Giochi:** Siano essi fisici, virtuali o in un formato ibrido, possono essere progettati per affrontare praticamente qualsiasi argomento o insieme di competenze. I giocatori formano gruppi e devono risolvere determinati enigmi o trovare indizi per sbloccare certi spazi o seguire altri enigmi. Alla fine, devono "scappare" da un certo spazio o risolvere un mistero. I giocatori possono giocare in gruppo o individualmente.



4.3 League framework_progettare l'esperienza GBL dalle fondamenta

Se un educatore desidera progettare un'esperienza di apprendimento game-based (GBL), dovrebbe considerare alcuni fattori cruciali basati sul framework LEAGUE, un quadro concettuale gerarchico progettato per guidare la valutazione dell'apprendimento game-based (Codifying Game-Based Learning: The LEAGUE framework for Evaluation, 2018).

Basandosi sul concetto di questo framework, gli educatori dovrebbero sempre tenere in considerazione: The LEAGUE framework for Evaluation, 2018):

Argomenti di apprendimento: Gli educatori devono sempre tenere conto degli obiettivi di apprendimento da raggiungere, delle motivazioni degli studenti e, naturalmente, della sensazione complessiva dell'esperienza di apprendimento.

Fattori di gioco: Questo aspetto riguarda il design del gioco, la narrativa, la meccanica e l'estetica, e principalmente su come siano adattati al gruppo target dell'esperienza GBL.

Reazioni emotive e cognitive: Questo aspetto si riferisce a come un gioco possa essere divertente, motivante e coinvolgente.

Usabilità: Riguarda principalmente l'interfaccia dei giochi e la loro accessibilità.

Utente: Le attività GBL sono incentrate sulla persona. Pertanto, un educatore dovrebbe osservare attentamente le esigenze psicologiche, di apprendimento e cognitive dei gruppi target.

Ambiente: Questo aspetto si concentra su come l'ambiente complessivo può supportare l'efficacia dell'esperienza di apprendimento, ad esempio attraverso le attrezzature.

I fattori sopra menzionati possono essere utilizzati sia per valutare un approccio GBL sia per progettare da zero nuove esperienze di questo tipo.

4 PANORAMICA DELL'APPRENDIMENTO GAME-BASED (GBL)

5 ESEMPI DI **ATTIVITÀ INTERGENERAZIONALI**

The background features a large black triangle on the left side. On the right side, there are several overlapping geometric shapes: a white triangle pointing downwards, a yellow triangle pointing upwards, and an olive green triangle pointing downwards, partially overlapping the yellow one.



**5.1 BUONE PRATICHE DI ATTIVITÀ
INTERGENERAZIONALI CHE
COINVOLGONO ANZIANI RESIDENTI
IN CASE DI RIPOSO/ALTRE
ORGANIZZAZIONI DEDICATE**

**5.2 BUONE PRATICHE DI ATTIVITÀ
GAME-BASED CHE COINVOLGONO
ANZIANI RESIDENTI IN CASE DI
RIPOSO/ALTRE ORGANIZZAZIONI
DEDICATE**

5.1 BUONE PRATICHE DI ATTIVITÀ INTERGENERAZIONALI CHE COINVOLGONO ANZIANI RESIDENTI IN CASE DI RIPOSO/ALTRE ORGANIZZAZIONI DEDICATE
5.1.1 Let's Regenerate

Tipo di Struttura	Casa di Cura / Casa di Riposo
Luogo	Centro Italia
Tipo di Attività	Di persona, incontro tra senior e co-partecipanti ad attività come gioco, azione, conversazione e altro
Organizzatori	'Istituto nazionale di ricovero e cura per anziani, Ancona
Descrizione	"Let's Re-Generate" è un programma pilota intergenerazionale sviluppato in centro Italia che mira a rafforzare i legami tra anziani e adolescenti locali attraverso attività di cooperazione. Condotta in una casa di riposo, il programma prevedeva gruppi di discussione e interviste con residenti e volontari per dimostrare la sua efficacia nel migliorare l'interazione intergenerazionale, ridurre gli stereotipi legati all'età e migliorare il benessere mentale e la generatività tra i partecipanti più anziani. Il progetto prevedeva di integrare tali attività nelle routine quotidiane delle case di riposo per combattere la dipendenza e l'isolamento sociale tra gli anziani.
Come si integra nel Progetto	L'approccio intergenerazionale di questo progetto è in linea con la prospettiva del progetto ESCAPERS, che mira a rompere gli stereotipi sugli anziani tra i giovani e promuovere un processo di apprendimento intergenerazionale vantaggioso per entrambi i gruppi.
Gruppi di età coinvolti	<ol style="list-style-type: none"> 1. 25 studenti della scuola secondaria di primo grado (14 anni; 18 maschi e 7 femmine) 2. Tre insegnanti della scuola secondaria di primo grado 3. 16 anziani residenti in una struttura di assistenza residenziale (età media: 83 anni) 4. Tre assistenti sociali della struttura di assistenza residenziale 5. 16 volontari anziani (età media: 70 anni)

Gruppi Target

Junior - Studenti e insegnanti della scuola secondaria di primo grado / Residenti e dipendenti di una struttura di assistenza residenziale

Key words:

Prospettiva intergenerazionale, Anziani, Relazione, Nuove generazioni, Cooperazione

5.1.1 Let's Regenerate

5.1 BUONE PRATICHE DI ATTIVITÀ INTERGENERAZIONALI CHE COINVOLGONO ANZIANI RESIDENTI IN CASE DI RIPOSO/ALTRE ORGANIZZAZIONI DEDICATE

5.1.2 Paesaggio Inclusivo - Cantiere Intergenerazionale (Inclusive Landscaper - An Intergenerational Construction Site)

Tipo di Struttura	Casa di Cura / Casa di Riposo
Luogo	Milano (Italia)
Tipo di Attività	Laboratorio teatrale, giardinaggio
Webpage /fonte:	https://www.lecompagniemalviste.org/paesaggio-inclusivo/
Organizzatori	Compagnie Malviste, Istituto Tecnico Tecnologico C.A.T. "Carlo Bazzi", Istituto Geriatrico Golgi Redaelli di Milano
Descrizione	<p>Il progetto "Inclusive Landscape" coinvolge un gruppo di studenti delle scuole superiori e li accompagna nella scoperta del tema del declino cognitivo attraverso attività con anziani affetti da malattia di Alzheimer e condizioni simili, e con i loro caregiver e familiari. Il progetto si è sviluppato in 3 fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cinque incontri con professionisti e operatori sociali, durante i quali gli studenti hanno potuto apprendere sulla malattia di Alzheimer, sulla metodologia del "Teatro Fragile" (teatro psico-sociale) e su come i paesaggi urbani influenzino i pazienti; 2. Laboratorio Teatrale - attraverso il teatro intergenerazionale, tecniche creative e laboratori, gli studenti e gli anziani si sono conosciuti e connessi. Gli studenti hanno potuto comprendere meglio la malattia e i bisogni specifici dei pazienti affetti da Alzheimer; 3. Il Giardino Inclusivo - gli studenti, i caregiver e i familiari dei pazienti hanno costruito insieme il primo Giardino Alzheimer, nell'area esterna della casa di riposo. Il giardino è stato progettato per essere accessibile e benefico per la salute fisica e mentale dei pazienti. Questo spazio inclusivo è diventato il palcoscenico per le performance creative degli studenti e dei pazienti anziani.

5.1.2 Paesaggio Inclusivo - Cantiere Intergenerazionale (Inclusive Landscaper - An Intergenerational Construction Site)

Come si integra nel Progetto

Il progetto "Inclusive Landscape" trasforma gli spazi di una casa di riposo attraverso il teatro intergenerazionale e laboratori creativi. Allo stesso modo, il progetto ESCAPERS è progettato per portare l'apprendimento basato sul gioco nelle case di cura e rendere gli spazi più inclusivi e piacevoli attraverso lo scambio intergenerazionale e culturale.

Gruppi di età coinvolti

Anziani e studenti delle scuole superiori (17-18 anni)

Gruppi Target

Anziani nelle case di riposo, pazienti anziani

Immagini



Key words:

Apprendimento intergenerazionale, teatro intergenerazionale, spazio inclusivo, casa di riposo, centro di cura

Tipo di Struttura

Casa di Cura / Casa di Riposo

Luogo

Lomazzo, Como (Italia)

Tipo di Attività

Programma di incontri e laboratori

Webpage/fonte:

<https://www.casadiriposolomazzo.it/casa-di-riposo-lomazzo/incontro-tra-generazioni>

5.1.3 Incontro Tra Generazioni - Meeting Between Generations

<p>Organizzatori</p>	<p>Casa di Riposo Lomazzo, Liceo Artistico Maleotti</p>
<p>Descrizione</p>	<p>L'obiettivo è connettere due istituzioni locali (la scuola e la casa di riposo) attraverso l'arte e la memoria storica, promuovendo l'apprendimento intergenerazionale e la solidarietà.</p> <p>Il programma include due iniziative:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. "Il percorso storico": incontri, dibattiti e laboratori cinematografici in cui gli anziani hanno condiviso i loro ricordi della Seconda Guerra Mondiale; 2. "Il percorso artistico": un laboratorio creativo per la co-creazione di opere artistiche sul tema del cibo. <p>Nella prima edizione, entrambi i percorsi si sono svolti presso il Liceo e la casa di riposo. Ad esempio, durante il percorso storico, gli studenti hanno incontrato gli anziani nel centro di cura per guardare insieme il film "Onda" e raccontare esperienze sull'Olocausto.</p> <p>Per quanto riguarda il "percorso artistico", è iniziato con vari incontri interattivi per discutere il patrimonio culturale del cibo e le differenze tra l'alimentazione di ieri e quella di oggi. Questa è stata la fase preparatoria per fare brainstorming e trovare ispirazione per la fase creativa.</p> <p>Gli studenti hanno l'opportunità di condividere la loro esperienza artistica e le loro abilità, mentre apprendono dai ricordi del passato. Allo stesso tempo, gli anziani nella casa di riposo hanno potuto socializzare e sentirsi valorizzati: sono i "protagonisti" della memoria e gli unici testimoni storici di eventi che hanno segnato la storia dell'umanità.</p>

5.1.3 Incontro Tra Generazioni - Meeting Between Generations

Come si integra nel Progetto

Il focus centrale del programma è la valorizzazione e la conservazione della memoria storica e culturale attraverso attività intergenerazionali. Come nella metodologia di gioco intergenerazionale di ESCAPERS, gli anziani nei centri di cura non sono semplici utenti passivi: partecipano e contribuiscono al processo come creatori attivi di una nuova memoria collettiva per tutte le generazioni.

Gruppi di età coinvolti

Anziani e studenti delle scuole superiori (17-19 anni)

Gruppi Target

Senior, adulti over 18 anni

Immagini



Key words:

Apprendimento intergenerazionale, casa di riposo, casa di cura, retaggio culturale, memoria storica

Tipo di Struttura	Casa di Cura / Casa di Riposo
Luogo	Milano (Italia)
Tipo di Attività	Incontri e laboratori
Organizzatori	Assolombarda, Korian
Webpage/fonte:	https://www.korian.it/tablet-e-anziani-ecco-come-i-giovani-rompono-le-barriere/
Descrizione	<p>Si tratta di un progetto di digitalizzazione intergenerazionale in cui due generazioni diverse si sono incontrate per condividere le loro conoscenze.</p> <p>Gli studenti della Scuola Europa si sono trasformati in insegnanti ed hanno utilizzato la loro competenza digitale per aiutare i residenti della casa di riposo a migliorare le loro abilità digitali. A partire da attività semplici, come accendere un tablet, gli studenti hanno insegnato agli anziani come utilizzare applicazioni essenziali per la loro vita quotidiana, come Skype, servizi bancari online, social network, email, mappe digitali, sicurezza su internet e altro ancora.</p> <p>Il progetto si è sviluppato attraverso 4 sessioni tenutesi presso la casa di riposo. Durante questi incontri, gli anziani hanno potuto esplorare le ultime innovazioni del mondo digitale e imparare a utilizzarle per migliorare la loro qualità di vita. Allo stesso tempo, in qualità di educatori, i giovani studenti hanno sviluppato competenze comunicative ed empatiche.</p> <p>Per entrambe le generazioni, questa è stata anche un'opportunità per socializzare e condividere storie ed esperienze, promuovendo il dialogo intergenerazionale.</p>

Come si integra nel Progetto	In linea con gli obiettivi di ESCAPERS, questa iniziativa promuove lo sviluppo delle competenze digitali degli anziani nelle case di riposo attraverso l'apprendimento intergenerazionale. Un modello in cui i giovani supportano gli anziani nella digitalizzazione agendo come "educatori" e condividendo le loro conoscenze digitali.
Gruppi di età coinvolti	Anziani e studenti delle scuole superiori (14-19 anni)
Gruppi Target	Senior, senior nelle case di riposo, adulti over 18
Materiale necessario	Tablet, computer, o smartphone
Immagini	
Key words:	Apprendimento intergenerazionale, casa di riposo, casa di cura, Abilità digitali, senior, digitalizzazione
Tipo di Struttura	Associazione di Formazione per adulti
Luogo	Lecce (Italia)

Tipo di Attività	Digital storytelling, interviste
Webpage/fonte:	https://www.eduvita.it/attivita/vita-diaries/
Organizzatori	EduVita
Descrizione	<p>Vita Diaries nasce per includere i partecipanti senior e junior in un processo di apprendimento multidimensionale: linguistico, emotivo, sperimentale e culturale, attraverso lo scambio e l'apprendimento intergenerazionale.</p> <p>L'attività si sviluppa sotto forma di un colloquio, in cui il partecipante senior fa lo storyteller, mentre quello junior fa l'intervistatore e l'ascoltatore. L'intervista viene registrata ed il video sarà il prodotto tangibile finale del processo.</p> <p>PRIMA</p> <p>I facilitatori IGL formano delle coppie multigenerazionali, composte da studenti senior e intervistatori junior.</p> <p>Quando le coppie si incontrano, il facilitatore IGL aiuta gli intervistati senior e gli intervistatori junior a fare un brainstorming sui possibili argomenti da trattare durante il colloquio. In questa fase, l'intervistare giovane esplora la biografia, i talenti, gli interessi e le passioni dell'apprendente senior. Al termine della sessione, la coppia dovrà aver scelto un tema su cui lavorare.</p> <p>DURANTE</p> <p>L'intervista comincia con una breve introduzione dell'apprendente senior (nome, provenienza e altre informazioni importanti).</p> <p>Ora, l'interazione tra il giovane intervistatore e l'intervistato anziano può avere inizio. L'intervistatore giovane pone le domande preparate in anticipo. Il senior condivide le sue esperienze di vita, aneddoti, ricordi, passioni personali, progetti passati e presenti e talenti riguardanti l'argomento. Tutte le emozioni profonde ed i ricordi vividi sono i benvenuti.</p>

	<p>DOPO</p> <p>Il video deve essere editato e terminato dal partecipante junior, che dovrà condividere il suo know-how digitale con l'apprendente senior. Quando il processo sarà concluso, sarà stato creato un Vita-Diary digitale.</p> <p>Esso sarà disponibile per i partecipanti come ricordo tangibile dell'esperienza e che servirà per la disseminazione online, per ispirare e valorizzare le generazioni giovani e anziane.</p>
<p>Come si integra nel Progetto</p>	<p>Oltre alla dimensione intergenerazionale e alla sua interscambiabilità, il modello di intervista e raccolta dei diari di vita può essere implementato nel progetto ESCAPERS. In particolare, le storie e gli aneddoti raccontati dai senior possono diventare o ispirare lo storytelling, gli scenari o gli argomenti delle Escape room IGL.</p>
<p>Gruppi di età coinvolti</p>	<p>Senior (50+), giovani adulti (20-35)</p>
<p>Gruppi Target</p>	<p>Senior, educatori per adulti, apprendenti giovani</p>
<p>Materiale necessario</p>	<p>Fotocamera</p>
<p>Immagini</p>	
<p>Key words:</p>	<p>apprendimento intergenerazionale, storytelling, interviste, retaggio culturale, ricordi</p>

5.1.6 "Penne di saggezza" (Pens of wisdom)

Tipo di Struttura	Casa di Cura / Casa di Riposo
Luogo	Milano, (Italia)
Tipo di Attività	Storytelling, scambio di lettere
Webpage/fonte:	https://www.villaggioamico.it/casa-di-riposo-milano/
Organizzatori	Villaggio amico
Descrizione	<p>"Penne di Saggezza" è un progetto intergenerazionale pensato per colmare il divario tra generazioni.</p> <p>Come? Condividendo storie, idee e passioni attraverso il tradizionale e old-fashioned scambio di lettere.</p> <p>L'iniziativa ha preso il via durante la pandemia ed ha coinvolto gli anziani di Villaggio Amico, gli studenti del Liceo G. Meroni di Lissone e i loro insegnanti, che mediano nelle fasi iniziali e continuative della relazione epistolare.</p> <p>Anziani e studenti si scambiano periodicamente lettere discutendo di diversi argomenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costumi e tradizioni del passato • Differenze tra il mondo di oggi e quello di ieri • Somiglianze e differenze tra generazioni • Professioni di ieri, oggi e domani • Fatti ed eventi della storia, presente e futuro <p>Le lettere possono creare relazioni significative e autentiche, dove sia i giovani che gli anziani possono scrivere delle loro esperienze e dei loro punti di vista. Poiché le lettere scritte hanno tempi di risposta più lunghi rispetto alle email o ai messaggi di testo, più comunemente utilizzati oggi, permettono di coltivare l'abitudine all'attesa e di apprezzare maggiormente il valore delle piccole cose.</p> <p>Inoltre, l'uso della scrittura come espressione personale favorisce lo scambio relazionale e sociale, e ciò aiuta gli anziani a riconnettersi con i ricordi legati al loro passato.</p>

Come si integra nel Progetto

Uno degli obiettivi dell'iniziativa è affrontare l'isolamento degli anziani nelle case di riposo, soprattutto durante la pandemia, attraverso l'apprendimento intergenerazionale. Le lettere uniscono le generazioni così come il progetto ESCAPERS intende fare attraverso le escape room intergenerazionali: due strumenti diversi che permettono agli anziani di valorizzare i loro ricordi legati al patrimonio culturale e di conoscere le nuove generazioni, socializzando e partecipando ad attività coinvolgenti. In particolare, gli argomenti discussi nelle lettere potrebbero essere esplorati nella metodologia ESCAPERS per creare Escape Room intergenerazionali.

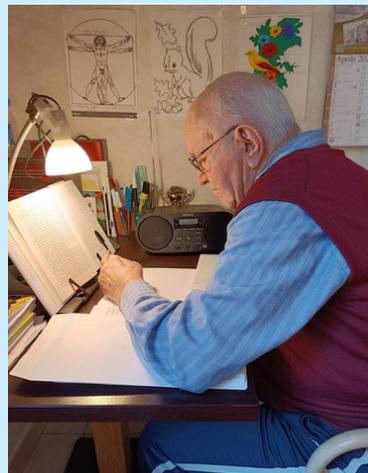
Gruppi di età coinvolti

Anziani (60+) e studenti delle scuole secondarie

Gruppi Target

Anziani in case di cura, insegnanti, studenti (18+)

Immagini



Key words:

Apprendimento intergenerazionale, lettere, casa di riposo, patrimonio culturale

5.1.7 Giochi di un tempo (Games of the past)

Tipo di Struttura	Casa di Riposo, Scuola
Luogo	Bari (Italia)
Tipo di Attività	Laboratori con giochi
Webpage/fonte:	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
Organizzatori	Lab 4 Project
Descrizione	<p>Il programma coinvolge 50 anziani del centro anziani del Comune di Bari e 500 studenti di diverse scuole materne e primarie della città.</p> <p>L'iniziativa è stata progettata in risposta alle sfide che gli anziani affrontano nel territorio e promuove l'inclusione sociale, lo scambio intergenerazionale e la coesione della comunità.</p> <p>Durante tre laboratori nelle scuole, gli anziani hanno mostrato una serie di giochi del passato, come trottole, molle, cerchi e altro ancora.</p> <p>Durante il laboratorio, con il supporto di giovani volontari ed educatori specializzati, gli anziani hanno guidato gli studenti nella costruzione di giochi tradizionali con materiali sostenibili.</p> <p>Ogni sessione si è conclusa con un momento gastronomico: gli anziani hanno preparato piatti della loro infanzia, come la "cialleda fredda", un'insalata a base di pane della tradizione rurale pugliese.</p> <p>Il programma si è concluso con le "Olimpiadi dei Giochi del Passato", dove anziani e giovani hanno giocato insieme in squadre multigenerazionali, mettendo in pratica tutto ciò che hanno imparato durante i laboratori.</p>

5.1.7 Giochi di un tempo (Games of the past)

Come si integra nel Progetto

Analogamente a ESCAPERS, le attività basate sul gioco sono ciò che collega le generazioni in questa iniziativa. Dalla costruzione di giochi tradizionali alle Olimpiadi, l'iniziativa promuove l'inclusione degli anziani e l'impegno civico dei giovani studenti attraverso l'apprendimento intergenerazionale basato sul gioco. Inoltre, tornare ai giochi del passato significa preservare il patrimonio culturale locale e attivare gli anziani nella conservazione della memoria collettiva per le nuove generazioni.

Gruppi di età coinvolti

Senior, studenti di asilo e scuola primaria (5-7 anni)

Gruppi Target

Senior, educatori

Immagini



Key words:

apprendimento intergenerazionale, senior, gioventù, giochi, giochi tradizionali, apprendimento game-based

5.1.8 ESCAPE tour a Lecce

Tipo di Struttura	Associazione di Formazione per adulti
Luogo	Lecce (Italia)
Tipo di Attività	Gioco con quiz, tour interattivo
Webpage/fonte:	https://www.eduvita.it/come-rendere-unescurione-turistica-interattiva-e-inclusiva-per-un-gruppo-multigenerazionale/
Organizzatori	EduVita
Descrizione	<p>ESCAPE Tour a Lecce è un'attività intergenerazionale game-based che vede coinvolti partecipanti senior e junior in un tour interattivo alla scoperta della città.</p> <p>Solitamente, EduVita organizza tale attività durante i meeting internazionali allo scopo di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permettere agli studenti senior di inglese di praticare la lingua in contesti reali; • Permettere ai partner più giovani di scoprire il background storico e culturale di Lecce mentre si divertono ad esplorare la città; • Permettere agli apprendenti senior di condividere ricordi e aneddoti personali sui posti locali e riconnettersi con il patrimonio culturale. <p>Prima del tour, l'educatore IGL divide il gruppo in gruppi più piccoli (solitamente 2-3 persone tra studenti e partner per ogni gruppo) Il tour include le attrazioni storiche e culturali principali della città. Ad ogni fermata, i team devono rispondere ad una domanda o un indovinello riguardante la storia di quel posto. Ogni risposta corretta si aggiudica 3 punti.</p> <p>Il team vincitore riceve un premio, solitamente un prodotto locale o un souvenir, per esempio dei taralli o un dolce tipico.</p> <p>Quando ogni team avrà risposto, l'educatore IGL darà la risposta corretta e spiegherà qualcosa in più sul luogo del quiz. In questa fase, gli apprendenti senior possono condividere le loro storie sulla "Lecce del passato".</p>

	<p>L'attività può essere realizzata:</p> <ul style="list-style-type: none"> • In versione digitale: attraverso app per creare tour contenenti quiz (e.g.: Action Bound); • In versione cartacea: con carte contenenti le dolmande ed una lavagna portatile per i punti. <p>Questa buona pratica è stata sviluppata durante il progetto Erasmus+ "<u>Intergenerational Bridge: Connect to Create</u>".</p>
<p>Come si integra nel Progetto</p>	<p>Rispetto agli obiettivi del progetto ESCAPERS, questo modello di apprendimento intergenerazionale game-based è molto simile perché:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adotta i quiz e le attività game-based come strumento per promuovere l'apprendimento IGL e lo scambio culturale; • Si concentra sul retaggio culturale e sul ruolo centrale dei senior che condividono; • Entrambe le generazioni imparano a giocare insieme; i senior sviluppano le loro capacità linguistiche, mentre i giovani scoprono la storia e la cultura locali; • Nella versione con l'app, i senior possono inoltre migliorare le loro abilità digitali grazie al supporto dei giovani giocatori del team. • Lavorare in team multigenerazioni facilita la cooperazione intergenerazionale e lo sforzo collaborativo verso un obiettivo comune.
<p>Gruppi di età coinvolti</p>	<p>Senior, giovani (25+)</p>
<p>Gruppi Target</p>	<p>senior, educatori, educatori per adulti, giovani</p>
<p>Immagini</p>	
<p>Key Words</p>	<p>apprendimento intergenerazionale, apprendimento game-base, tour interattivo, quiz, retaggio culturale.</p>

**5.2 BBUONE PRATICHE DI ATTIVITÀ GAME-BASED CHE COINVOLGONO ANZIANI
RESIDENTI IN CASE DI RIPOSO/ALTRE ORGANIZZAZIONI DEDICATE
5.2.1 SHALL WE PLAY?**

Tipo di Struttura	Centro Sportivo Comunale
Luogo	Madrid
Tipo di Attività	Attività ricreative
Webpage/fonte:	https://madridsalud.es/jornada-intergeneracional-jugamos-sobre-habitos-saludables/
Organizzatori	Salute di Madrid
Descrizione	<p>Promuovere un'alimentazione sana attraverso giochi, pannelli informativi e valutazione delle abitudini alimentari, spiegando come dovrebbe essere un piatto sano. Sono stati compilati questionari per identificare persone con obesità e un alto rischio di diabete, e sono stati forniti consigli su come ottenere una buona salute orale attraverso una corretta spazzolatura dei denti.</p> <p>Sono state organizzate anche attività per promuovere l'attività fisica in famiglia, la diffusione delle Vie Sane o percorsi WAP nella città di Madrid e giochi partecipativi sul tema. Durante l'attività si è voluto diffondere i programmi e i progetti di promozione della salute realizzati nei Centri Municipali di Salute.</p>
Come si integra nel Progetto	<p>Questa attività può essere collegata al progetto poiché coinvolge persone di diverse età nella promozione di abitudini sane. Ciò non solo incoraggia l'interazione tra le generazioni, ma offre anche l'opportunità di condividere informazioni e sensibilizzare sull'importanza di uno stile di vita sano in tutte le fasi della vita.</p>

Gruppi di età coinvolti

Anziani e studenti delle scuole primarie

Gruppi Target

Anziani, genitori e figli di 6-13 anni

Materiale necessario

Non specificato

Immagini



Deportiva Municipal Intergeneracional PARTICIPACIÓN GRATUITA

10 a 14h
Pista Cubierta de Atletismo CDM Gallur

Planta Alta del Estadio:

- ACTIVIDADES CON MÚSICA** (zona escenario)
Para todos los grupos de edad.
Programa de sesiones de ejercicio físico y baile de carácter intergeneracional.
- ZONA FERIA DE JUEGO:** circuito de juegos de 10 estaciones.
 - Tiro con Arco con Ventosa.
 - Lanzamiento Diana Gigante.
 - Círculo de Zancos.
 - Bolín.
 - Fútbol Chupa y Tiro Rana.
 - Bolas de madera.
 - Fútbol Pala y Lanza el Bote.
 - Mikado y Yengas.
 - Yogos y Canicas.
 - Juegos adaptados.
- 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. Se realizan: electrocardiogramas, análisis de la presión, estudios de la piel.
 - Valoración condición física, con la colaboración del personal técnico de los CDM, para todos los grupos de edad. Se realizan valoraciones de: fuerza, tren inferior, simetría, flexibilidad, equilibrio y agilidad.
 - Colaboración de Madrid Salud, para todos los grupos de edad. Realización medición de diferentes parámetros: peso, composición corporal, porcentaje de grasa, etc. Instrucción 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

Logos: Madrid es Deporte, ALAS, FEDS, FINDERISC.com

Key Words

Abitudini salutari; interazione intergenerazionale; alimentazione salutare; attività fisica

5.2.2 Generation United through Movement (GUM)

Tipo di Struttura	Varie strutture
Luogo	Danimarca, Regno Unito, Slovenia, Bulgaria, Spagna, Olanda e Francia
Tipo di Attività	<p>Varie attività condivise da bambini e residenti di centri per anziani</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi • Passeggiate • Arti e Mestieri • Sport
Webpage/fonte:	https://www.generationsmove.org/
Organizzatori	ISCA (coordinatore leader)
Descrizione	<p>Il progetto GUM è un progetto finanziato da Erasmus+ che mira a utilizzare giochi e sport tradizionali per promuovere le relazioni intergenerazionali e aumentare l'attività fisica. I partner stanno sviluppando un programma accessibile a tutti tramite una piattaforma europea e un'app. Il progetto fornisce ai partecipanti strumenti di formazione, ma anche strumenti di advocacy e idee politiche. Il progetto è solo al suo primo anno, ma sembra molto promettente in termini di buone pratiche e condivisione di competenze. Il progetto non mira solo ad aumentare l'attività fisica nei giovani e negli anziani, ma anche ad avvicinare le generazioni utilizzando la tecnologia (un'app), rispondendo così alla necessità di preparazione digitale per le generazioni più anziane al fine di farle sentire più connesse con il mondo digitale in cui viviamo.</p>

5.2.2 Generation United through Movement (GUM)

Come si integra nel Progetto	Allo stesso modo di ESCAPERS, il progetto GUM ha prima intrapreso una ricerca documentale e ha messo in pratica le conoscenze sviluppando una formazione. Il progetto GUM sembra avere un buon piano sostenibile che consentirà loro di espandere la rete GUM in altri paesi dell'UE.
Gruppi di età coinvolti	Senior (65+), Junior (fino a 24 anni)
Gruppi Target	Senior (65+), Junior (fino a 24 anni), praticanti
Materiale necessario	Vari materiali, equipaggiamenti in base all'esercizio/gioco Accesso a internet e ai telefoni (app)
Key Words	Attività fisica, abilità digitali, giochi, sport

5.2.3 Incontri intergenerazionali di esercizi condivisi

Tipo di Struttura	All'esterno
Luogo	Madrid, Spagna
Tipo di Attività	Meeting
Webpage/fonte:	<p>https://extranet.who.int/agefriendlyworld/afp/encuentros-intergeneracionales-de-ejercicio-compartido/</p> <p>https://www.madrid.es/portales/munimadrid/es/Inicio/Mayores/Intergeneracional/?vgnnextfmt=default&vgnnextoid=844b57060d63d510VgnVCM2000001f4a900aRCRD&vgnnextchannel=cf30b7dd3f7fe410VgnVCM1000000b205a0aRCRD</p>
Organizzatori	Comune di Madrid, Spagna
Descrizione	<p>Il Comune di Madrid organizza periodicamente incontri intergenerazionali denominati "Esercizio Condiviso", con l'obiettivo di far interagire persone anziane e bambini delle scuole attraverso l'esercizio fisico; tale spazio permette loro di interagire e stabilire legami comunicativi e avvicinando i bambini agli anziani per far loro comprendere che l'età non è un limite. Le attività spaziano da esercizi fisici con palle o aerobica a giochi per imparare i nomi, i gusti e le aspirazioni dei partecipanti, dove si conoscono e stabiliscono contatti comunicativi. Ogni sessione offre nuove alternative di giochi, che rafforzano i legami relazionali e le competenze dei partecipanti.</p>
Come si integra nel Progetto	L'attività promuove la creazione di legami attraverso esercizi e giochi tra adulti e studenti e si svolge in spazi aperti.
Gruppi di età coinvolti	Anziani e studenti delle scuole primarie

Gruppi Target

Persone giovani e anziane.
Altri gruppi target: Persone con diversità funzionale: perdita dell'udito, problemi di salute mentale, deficit cognitivi, persone sole, caregiver...

Materiale necessario

Nessuna

Immagini



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



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

Key Words

Intergenerazionale, Anziani, esercizio fisico

5.2.4 L'Isola delle Invenzioni

Tipo di Struttura	Centro diurno
Luogo	Madrid, Spagna
Tipo di Attività	Giochi collaborativi
Webpage/fonte:	https://www.madrid.es/portales/munimadrid/es/Inicio/Mayores/Buenas-practicas-en-Centros-de-Dia/?vgnnextfmt=default&vgnnextoid=e3b00b5198997810VgnVCM1000001d4a900aRCRD&vgnnextchannel=cf30b7dd3f7fe410VgnVCM1000000b205a0aRCRD
Organizzatori	Centro Diurno del Comune "Carmen Conde"
Descrizione	L'attività è stata sviluppata partendo da una storia interattiva che ruotava attorno a un filo conduttore chiamato "L'ISOLA DELLE INVENZIONI". Questa storia comprendeva diverse prove, basate su una serie di giochi cooperativi che i figli dei dipendenti dovevano superare con l'aiuto degli utenti, al fine di ottenere l'invito per l'isola delle invenzioni. I bambini dei dipendenti erano incaricati di creare una nuova invenzione usando la creatività, per poi realizzare un murale ricordo per il centro diurno e i suoi utenti.
Come si integra nel Progetto	Questa attività consiste nello sviluppare una storia con un filo conduttore che permetta di mantenere alta la concentrazione e faciliti la partecipazione degli utenti e dei bambini che visitano il centro.
Gruppi di età coinvolti	Anziani e studenti delle scuole primarie
Gruppi Target	Utenti del centro diurno, dipendenti e i loro figli

Materiale necessario

Risorse materiali:

- Lavagne digitali
- Fotografie laminate degli oggetti dalle soluzioni degli enigmi
- Altoparlante
- Sviluppo dell'invenzione (uno specchio, due cucchiaini, una scatola, due scarpe)
- Colori per pittura
- Pennarelli colorati
- Cartoncini colorati
- Pennelli

Risorse Umane

- Personaggio che impersona il sindaco/governatore dell'isola delle invenzioni
- Guida principale che accompagnava e spiegava ai bambini durante tutta la storia
- Personale del centro

Immagini



Key Words

storia dinamica e interattiva, persone anziane, scuola primaria, giochi cooperativi

5.2.5 Attività intergenerazionale per la European Mobility Week 2022/ Parking Day

Tipo di Struttura	Centri Pubblici per Anziani
Luogo	Madrid
Tipo di Attività	Training, formazione, sensibilizzazione e attività di disseminazione
Webpage/fonte:	educarmadridsostenible.es
Organizzatori	Dipartimento dell'Educazione Ambientale SG Sustainability; DG Sustainability and Environmental Control. AG Environment and Mobility.
Descrizione	Si tratta di un'attività intergenerazionale con lo scopo di evidenziare le abitudini di consumo delle persone anziane e le pratiche alimentari sostenibili rispetto ai modelli attuali. La mobilità sostenibile non riguarda solo le persone, ma anche il cibo—dove viene prodotto, come, il suo percorso fino ai nostri piatti e il suo consumo di carbonio. Il Parking Day, che si tiene ogni terzo venerdì di settembre, recupera lo spazio pubblico utilizzando i parcheggi per attività pubbliche. I Centri Educativi del programma "Educare Oggi per una Madrid Più Sostenibile" conducono attività di sensibilizzazione sull'alimentazione sostenibile, la mobilità e l'equità dello spazio urbano, dando priorità ai cittadini rispetto ai veicoli privati.
Come si integra nel Progetto	Le persone anziane possiedono una ricchezza di conoscenze ed esperienze che la nostra società dovrebbe sfruttare per il bene della sostenibilità.
Gruppi di età coinvolti	Anziani e centri educativi
Gruppi Target	Persone anziane dei centri urbani di Madrid e giovani studenti (età non specificata).

**5.2.5 Attività intergenerazionale per la European Mobility Week
2022/ Parking Day**

**Materiale
necessario**

Risorse tecniche (tecnici municipali ed educatori ambientali) e risorse materiali del team del programma "Educare Oggi per una Madrid Più Sostenibile", dei Centri di Informazione ed Educazione Ambientale e del Dipartimento di Educazione Ambientale; risorse dell'asilo nido comunale; i partecipanti all'attività sono considerati come risorse umane che promuovono l'attività, sia giovani che anziani.

**Materiale
necessario extra**

educarmadridsostenible.es

Immagini



Key Words

Persone anziane; Conoscenza ed esperienza;
Sostenibilità

5.2 6 TEACHERS OF LIFE

Tipo di Struttura	Centri Educativi
Luogo	Madrid
Tipo di Attività	Meeting
Webpage/fonte:	https://www.facebook.com/centrosdediaflorenca
Organizzatori	FLORENCIA DAY CENTRE
Descrizione	Muoversi con un gruppo di utenti nelle scuole, dove la dimensione delle strutture lo permette, per rafforzare la loro leadership e il loro empowerment. Agiscono come insegnanti per un giorno, migliorando aree cognitive, funzioni emotive e autoefficacia. Questo approccio ha avuto successo con gli insegnanti, che sottolineano la difficoltà di far condividere alle persone di questa generazione le loro esperienze, inclusa la guerra civile e la transizione alla democrazia, con gli studenti.
Come si integra nel Progetto	Contribuire alla creazione di relazioni sociali positive tra persone di diverse generazioni, promuovendo i valori di partecipazione, cooperazione e convivenza.
Gruppi di età coinvolti	Anziani (dai 65 anni in su) Scuole secondarie
Gruppi Target	Studenti delle scuole primarie, secondarie e professionali degli istituti educativi. Persone anziane che frequentano il centro diurno.

Materiale necessario

Trasporto adattato
Visori di realtà virtuale Meta Quest
Materiale di supporto informatico: fotografie, presentazione PowerPoint, ecc.
Personale di supporto, a seconda del numero di utenti coinvolti e delle loro limitazioni fisiche.
Ausili tecnici necessari per gli utenti.

Immagini



Key Words

Relazioni sociali positive, Intergenerazionale, Partecipazione, Cooperazione, Convivenza

5.2.7 Valencia lives together

Tipo di Struttura	Casa
Luogo	Valencia
Tipo di Attività	Vita quotidiana insieme
Webpage/fonte:	<p>https://solidaridadintergeneracional.es/wp/valencia-conviu-un-programa-para-fomentar-la-solidaridad-intergeneracional/</p> <p>https://sede.valencia.es/sede/registro/procedimiento/BS.MA.25?lang=1</p>
Organizzatori	Consiglio Comunale di Valencia
Descrizione	<p>Un programma di cohousing intergenerazionale tra cittadini senior e studenti universitari. Esistono tantissimi giovani che desiderano continuare il proprio percorso universitario a Valencia, ma non hanno la possibilità economica di pagarsi un alloggio. In molti casi, gli studenti sono costretti ad abbandonare gli studi perché non riescono a far fronte alle spese.</p>
Come si integra nel Progetto	<p>Il Programma Intergenerazionale promuove la cooperazione e lo scambio tra persone di diverse età. Facilita la coesistenza tra persone anziane e studenti giovani, incoraggia il supporto reciproco e la comprensione tra generazioni e crea una comunità più coesa e unita in cui tutti possano imparare e trarre beneficio dagli altri.</p>
Gruppi di età coinvolti	Persone over 60 e giovani under 35
Gruppi Target	Senior e studenti universitari

**Materiale
necessario**

Nessuno

Immagini



Key Words

Coesistenza intergenerazionale, solidarietà reciproca, sistemazioni alternative, solitudine

5.2.8 Workshop intergenerazionale nella Città delle Arti e della Scienza

Tipo di Struttura	Museo
Luogo	Valencia
Tipo di Attività	Gioco
Webpage/fonte:	https://www.afav.org/wp-content/uploads/2018/08/Hilos-86-web.pdf
Organizzatori	Città delle Arti e della Scienza di Valencia
Descrizione	Incontro intergenerazionale tra un gruppo di utenti dell'AFAV e bambini del Consell dels Xiquets de la CAC, di età compresa tra i 10 e i 13 anni. L'attività consisteva, nella prima parte, in una breve visita alla mostra del pedagogo Tonucci (Fratto) e, successivamente, nella costruzione congiunta di giocattoli d'infanzia (aeroplani di carta, telefono senza fili, barchette con tappi di sughero, origami...).
Come si integra nel Progetto	È pertinente in quanto si concentra sulla promozione dell'interazione e dello scambio tra diverse fasce d'età. Riunire le persone anziane con i bambini favorisce la comprensione e il rispetto reciproco, condividendo conoscenze ed esperienze tra le generazioni.
Gruppi di età coinvolti	Anziani e studenti delle scuole primarie
Gruppi Target	Utenti del Centro diurno AFAV e bambini tra i 10 e i 13 anni.

**Materiale
necessario**

Carta, cartoncini, stuzzicadenti, colori, matite, colla, cordini, forbici, ecc.

Immagini



Key Words

Promozione dell'interazione, interazione intergenerazionale; comprensione e rispetto reciproci; condivisione di conoscenza ed esperienze

5.3.1 Mistero nella Casa di Riposo

Tipo di Struttura	Casa di riposo
Luogo	Atene, Grecia
Tipo di Attività	Escape game
Webpage/fonte:	https://challedu.com/mysthrio-sto-ghrokomeio/
Organizzatori	Challedu
Descrizione	<p>Lo scopo di questo programma innovativo è promuovere il rapporto intergenerazionale tra i residenti senior di alcuni Centri di Assistenza situati ad Atene (The Good Samaritan, Panagia Eleousa, Meropion Foundation, Moschato Social Welfare) e gli studenti delle scuole primarie e secondarie. Mira a migliorare la qualità della vita dei senior e permetterne l'integrazione con altri gruppi sociali attraverso attività ricreative. Il programma prevede la co-creazione di 4 giochi di mistero (escape room) utilizzando storie condivise dai senior durante i workshop sulla memoria. Gli studenti visitano i Centri di Assistenza e giocano ai giochi di mistero risolvendo enigmi, trovando indizi e superando ostacoli. I senior possono decidere se partecipare o assistere soltanto.</p> <p>Tra i risultati del progetto vi sono</p> <ul style="list-style-type: none"> • 88 ore di laboratori di raccolta della memoria • Creazione di 4 giochi di mistero, uno per ogni unità di assistenza • Creazione della guida al programma e della piattaforma di gioco • 150 ore di implementazione dei giochi misteriosi e interazione intergenerazionale • Partecipazione di 138 senior, 1586 studenti e 106 insegnanti nelle sessioni di gioco.

Come si integra nel Progetto

Il progetto ESCAPERS utilizza gli escape games/room come strumento per l'apprendimento intergenerazionale e l'inclusione sociale, basandosi sull'idea di base di "Mistero nella casa di riposo". Promuove l'interazione tra senior e giovani attraverso attività collaborative e coinvolgenti di problem-solving.

Gruppi di età coinvolti

Persone di età 65+
Bambini/ragazzi dai 10 ai 16 anni

Gruppi Target

Senior residenti nelle case di riposo, studenti delle scuole primarie e superiori

Materiale necessario

Stampe del materiale di gioco

Immagini



Key Words

Escape game, apprendimento intergenerazionale, giochi di mistero

5.3.1 ANTAMA - GIOVANI E ANZIANI UNITI PER LA GRECIA DURANTE IL COVID-19

Tipo di Struttura	Evento online
Luogo	Grecia / Online
Tipo di Attività	Progetto di arte intergenerazionale online / creazione di disegni e scritte per entrambi i gruppi Target (bambini/senior)
Webpage/fonte:	https://www.age-platform.eu/younger-and-older-people-create-for-each-other-in-greece-during-covid-19/
Organizzatori	ANTAMA , Museo Ellenico dei Bambini
Descrizione	ANTAMA, un'organizzazione greca, ha collaborato con il Museo Ellenico dei Bambini per lanciare un progetto artistico intergenerazionale online durante la pandemia. I partecipanti, di età compresa tra 4-15 anni e oltre 65 anni, hanno creato disegni o scritti gli uni per gli altri, favorendo la connessione tra generazioni nonostante la distanza fisica. L'iniziativa, che si è svolta dal 20 aprile al 16 maggio 2021, ha raccolto 59 contributi. Attraverso una guida online e la promozione, ANTAMA ha facilitato le partecipazioni, con l'obiettivo di dare forza agli anziani, rafforzare i legami intergenerazionali e sfidare gli stereotipi legati all'età.
Come si integra nel Progetto	Combina il carattere intergenerazionale dell'interazione tra bambini e anziani con un approccio artistico, poiché i partecipanti sono stati invitati a creare un disegno o uno scritto. Il progetto contribuisce anche all'empowerment delle persone over 65. Infine, serve a sensibilizzare i cittadini.
Gruppi di età coinvolti	Bambini (4-15 anni) e senior (over 65)

**5.3.1 ANTAMA - GIOVANI E ANZIANI UNITI PER LA GRECIA
DURANTE IL COVID-19**

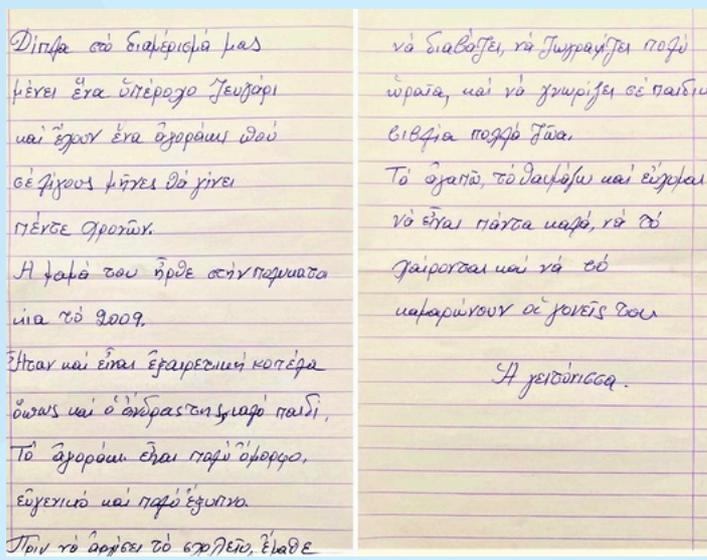
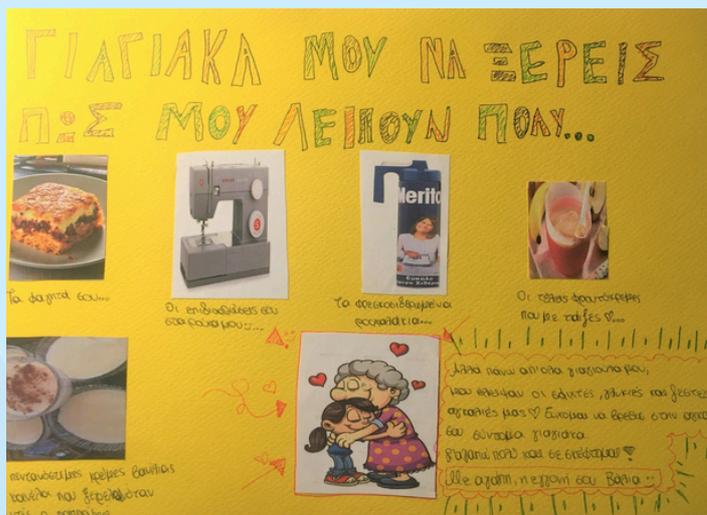
Gruppi Target

Bambini e senior

Materiale necessario

Computer/tablet/telefono (qualsiasi dispositivo connesso ad internet). Quaderni / fogli bianchi /matite /penne / pennarelli

Immagini



Key Words

Disegni dedicati, pitture, scritti / attività artistiche intergenerazionali / tecnologia digitale per anziani

5.3.2 Programma Intergenerazionale Plegma

Tipo di Struttura	Centro Pubblico di Cura per Anziani Skopelos (ΚΑΠΗ)
Luogo	Skopelos, Grecia
Tipo di Attività	Raccolte narrative, creazione di lavori visivi, registrazione di storie narrate
Webpage/fonte:	https://www.timafoundation.org/grants/plegma-intergenerational-program-2016/
Organizzatori	Centro Pubblico di Cura per Anziani Skopelos (fondato dalla Fondazione TIMA)
Descrizione	Il programma intergenerazionale sull'isola di Skopelos riunisce membri anziani del Centro Pubblico di Cura per Anziani di Skopelos (OPCE) e studenti della scuola materna per la raccolta di storie narrate. Questa iniziativa mira a colmare il divario generazionale e offrire opportunità creative a entrambi i gruppi. Gli studenti della scuola materna raccoglieranno storie e tradizioni culturali dagli anziani, che ispireranno le loro creazioni visive. Queste opere d'arte saranno esposte in una mostra presso l'OPCE e pubblicate in una pubblicazione speciale, per promuovere il rispetto reciproco e combattere l'esclusione sociale.
Come si integra nel Progetto	Questa iniziativa è collegata agli obiettivi e ai valori del nostro progetto, fornendo un esempio utile di co-creazione tra anziani e studenti della scuola materna. Offre anche spunti su metodi come l'uso delle narrazioni per l'apprendimento intergenerazionale all'interno del nostro progetto.
Gruppi di età coinvolti	Bambini (4-6 anni) e senior (over 60)
Gruppi Target	Studenti di asilo, residenti del Centro Pubblico di Cura per Anziani Skopelos

**Materiale
necessario**

Strumenti di registrazione, carta, pennarelli,
colori, penne, matite

Immagini



Key Words

Storie narrate, eventi storici, lavori visivi,
Skopelos, asilo

5.3.3 Al Museo con diversi... Vetri.

Tipo di Struttura	Casa di Cura / Casa di Riposo
Luogo	Grecia, internazionale
Tipo di Attività	Tour virtuali del museo e approccio tattile con repliche artistiche
Webpage/fonte:	https://goulandris.gr/el/about/activities-65-plus
Organizzatori	B&E Goulandris Foundation.
Descrizione	Un kit museale itinerante per anziani, che utilizza visori VR per tour virtuali e stampe/modelli 3D di opere d'arte selezionate, rendendo l'arte accessibile a chi non può visitare il museo.
Come si integra nel Progetto	Sfrutta la tecnologia per rendere l'arte accessibile agli anziani, in linea con il nostro focus su apprendimento innovativo e coinvolgimento.
Gruppi di età coinvolti	Senior
Gruppi Target	Residenti delle Case di riposo

Materiale necessario

Strumenti VR

Immagini



Key Words

Impegno degli anziani, realtà virtuale, accessibilità all'arte, formazione museale

5.3.4 Care Bridge per Anziani e persone affette da Demenza

Tipo di Struttura	Casa di Cura / Casa di Riposo
Luogo	Patra, Grecia
Tipo di Attività	Servizi di intervento domiciliare, empowerment cognitivo e fisico, formazione e supporto per caregiver
Webpage/fonte:	https://frodizo.gr/portfolio-item/gefyra-frontidas-tima/
Organizzatori	Associazione Frodizo, supportato da Fondazione Caritatevole TIMA
Descrizione	Un progetto che offre un intervento olistico per pazienti con demenza e i loro caregiver, che si concentra sul miglioramento della funzionalità, il potenziamento delle funzioni cognitive, la socializzazione e il miglioramento delle competenze dei caregiver.
Come si integra nel Progetto	Migliora l'assistenza agli anziani e ai pazienti con demenza attraverso un supporto olistico, in linea con il nostro impegno per un'assistenza completa agli anziani e il sostegno ai caregiver.
Gruppi di età coinvolti	Anziani affetti da demenza
Gruppi Target	Pazienti con demenza, caregiver familiari, addetti alle cure
Key Words	Cura della demenza, supporto ai caregiver, empowerment cognitivo, socializzazione per anziani

5.3.5 Attività Multiple alla Casa di riposo di Atene

Tipo di Struttura	Casa di Cura / Casa di Riposo
Luogo	Atene, Grecia
Tipo di Attività	Riqualificazione ambientale e cura degli anziani
Webpage/fonte:	https://we4all.com/el/drasesis/polapli-drasi-sto-girokeio-athinon/
Organizzatori	L'Oréal Hellas, Casa di riposo di Atene
Descrizione	Un evento di volontariato in cui oltre 250 partecipanti hanno piantato 1600 piantine, dipinto e installato impianti di irrigazione, oltre a fornire cure di bellezza agli anziani, sottolineando il supporto comunitario e intergenerazionale.
Come si integra nel Progetto	Riflette l'impegno intergenerazionale e la tutela ambientale, in linea con gli obiettivi del nostro progetto.
Gruppi di età coinvolti	Residenti anziani, volontari di tutte le età
Gruppi Target	Residenti anziani della casa di riposo, volontari locali
Materiale necessario	Strumenti di giardinaggio, materiali per pittura, prodotti di bellezza

5.3.5 Attività Multiple alla Casa di riposo di Atene

Immagini



Tipo di Struttura	Centro Pubblico di Cura per Anziani (ΚΑΠΗ)
Luogo	Halandri, Atene, Grecia
Tipo di Attività	Giochi (scacchi) tra senior (over 60) e giovani, training di scacchi per giovani e anziani
Webpage/fonte:	https://www.timafoundation.org/grants/chess-club-halandri-intergenerational-chess-program-2016/
Organizzatori	Club di Scacchi di Halandri, Fondazione Tima
Descrizione	Il Programma di Scacchi Intergenerazionale mira a favorire la coesione sociale mettendo in contatto giovani e anziani attraverso partite di scacchi. Il programma sfrutta i benefici comprovati degli scacchi nel combattere l'Alzheimer e migliorare la qualità della vita degli anziani. Per i giovani, il programma promuove un senso di comunità e rispetto per gli anziani. Gli anziani esperti guideranno l'iniziativa, implementata in tre Centri di Protezione Aperta per Anziani a Halandri. Questo programma innovativo è il primo in Grecia a utilizzare gli scacchi come strumento per la connessione intergenerazionale.
Come si integra nel Progetto	Sia il progetto ESCAPERS che il Programma di Scacchi Intergenerazionale mirano a colmare i divari generazionali e promuovere l'inclusione sociale. Mentre ESCAPERS si concentra su un apprendimento diversificato, il Programma di Scacchi connette specificamente giovani e anziani attraverso gli scacchi, favorendo la coesione sociale.
Gruppi di età coinvolti	Senior (over 60)
Gruppi Target	Senior over 60 (residenti del Centro pubblico di Cura per Anziani), giovani (membri del Club degli Scacchi di Chalandri)

5.3.6 Programma intergenerazionale di Scacchi

Materiale necessario

Scacchi

Immagini



Key Words

Programma di scacchi intergenerazionale, Centri Pubblici di Cura per Anziani, Comunità, Training di scacchi

Tipo di Struttura	Casa di Cura / Casa di Riposo per Anziani
Luogo	Atene, Grecia
Tipo di Attività	Quiz di cultura generale (e.g. Trivia), giochi di costruzione Puzzle semplici colorati, formine di legno e plastica, Lego e giochi da tavolo
Webpage/fonte:	https://www.aktios.gr/en/activities-in-aktios/
Organizzatori	Unità di cura per anziani Aktios
Descrizione	Aktios offre una varietà di giochi di gruppo coinvolgenti, accuratamente selezionati per migliorare le capacità cognitive e la percezione sensoriale dei residenti. Dai giochi di costruzione e da tavolo alle attività fisiche come il bowling e i giochi con la palla, i partecipanti godono di una vasta gamma di esperienze. Inoltre, i giochi sensoriali stimolano l'udito, il tatto, l'olfatto, il gusto e la vista, favorendo un coinvolgimento olistico. Giochi classici come Mosca cieca e Impiccato incoraggiano l'interazione sociale e il divertimento. I quiz di conoscenza aggiungono un elemento educativo, promuovendo l'agilità mentale e il richiamo della memoria. Ogni attività è pianificata, supervisionata e coordinata con cura per garantire un'esperienza stimolante e piacevole per tutti i partecipanti.
Come si integra nel Progetto	Aktios coinvolge i residenti anziani con giochi di gruppo, promuovendo le capacità cognitive e l'interazione sociale. Il progetto ESCAPERS promuove l'apprendimento intergenerazionale, l'inclusione sociale e la conservazione culturale, in linea con l'obiettivo di Aktios di combattere l'isolamento e valorizzare gli anziani.
Gruppi di età coinvolti	Senior (over 60)

5.3.7 Activities Program of Aktios Elderly Care Units

Gruppi Target

Senior - Residenti dell'Unità di cura per anziani
Aktios / Pazienti con demenza

Materiale necessario

Puzzle, lego o altri giochi di costruzione, giochi da tavolo, palle e bastoncini

Immagini



Key Words

Giochi di costruzione, Aktios, Unità di cura per anziani, Empowerment per anziani

5.3.8 INVOLEN: Apprendimento intergenerazionale volontaria di Conservazione Naturale

Tipo di Struttura	Natura
Luogo	Grecia, Italia, Francia, Ungheria e Slovenia
Tipo di Attività	Meeting, Training, co-creazione di giochi
Webpage/fonte:	https://ornithologiki.gr/en/public-awareness-education/information/our-news/1235-involen-intergenerational-learning-for-nature-conservation-volunteers
Organizzatori	Società Ornitologica Ellenica
Descrizione	INVOLEN, promosso dalla Società Ellenica di Ornitologia, è un progetto all'avanguardia nell'apprendimento intergenerazionale per la conservazione della natura in tutta Europa. Anziani e giovani collaborano alla progettazione di giochi interattivi per la preservazione della biodiversità nelle aree Natura 2000. Attraverso lo storytelling e strumenti ICT, gli anziani trasmettono le loro conoscenze mentre i giovani apportano energia, favorendo uno scambio dinamico. L'innovativa metodologia del programma, adattabile per scuole e ONG, offre alle comunità gli strumenti necessari per proteggere il patrimonio ecologico europeo.
Come si integra nel Progetto	Il collegamento tra INVOLEN e il progetto ESCAPERS risiede nella loro comune attenzione all'apprendimento intergenerazionale. Entrambe le iniziative mirano a rafforzare i legami tra diverse fasce d'età e a promuovere l'inclusione sociale.
Gruppi di età coinvolti	Teenager, persone over 55
Gruppi Target	Giovani e altri volontari

5.3.8 INVOLLEN: Apprendimento intergenerazionale volontaria di Conservazione Naturale

Immagini



Key Words

Programma Ambientale Intergenerazionale, giochi
nella natura, sensibilizzazione ambientale

Tipo di Struttura	Centro diurno di Cura per Anziani e Scuola Superiore
Luogo	Tessalonico, Grecia
Tipo di Attività	Visite e supporto sociale intergenerazionale
Webpage/fonte:	https://www.athensvoice.gr/epikairotita/ellada/584140/mathites-yiothetoy-n-ilikiomenoys-apo-girokeia-tis-thessalonikis/
Organizzatori	Terza classe del Liceo Generale di Ampelokipoi, Tessalonico & ΚΗΦΗ
Descrizione	Questa iniziativa, ispirata dall'educatrice Maria Merehougia, coinvolge gli studenti del 3° Liceo Generale di Ampelokipoi nell'"adozione" di anziani residenti nelle case di riposo vicine. L'obiettivo è colmare il divario generazionale promuovendo relazioni personali attraverso visite regolari per compagnia o assistenza, arricchendo la vita sia degli anziani che degli studenti. Questo sforzo organizzato, il primo del suo genere in Grecia, vede la partecipazione entusiasta degli studenti, che imparano a conoscere l'empatia, la diversità e il naturale processo di invecchiamento tramite l'interazione diretta con gli anziani.
Come si integra nel Progetto	Collega le generazioni più giovani con quelle più anziane, offrendo spunti per integrare l'apprendimento intergenerazionale basato sul gioco nel nostro progetto.
Gruppi di età coinvolti	Anziani e studenti delle scuole superiori (Liceo)
Gruppi Target	Anziani nelle case di riposo, studenti delle superiori

5.3.9 Programma di Adozione di Anziani di Tessalonico

Immagini



Key Words

Apprendimento intergenerazionale, cura degli anziani, volontariato studentesco, empatia, inclusione sociale, relazioni intergenerazionali, impegno civico

Tipo di Struttura	Casa di Cura / Casa di Riposo
Luogo	Volos, Grecia
Tipo di Attività	Esibizione formativa e Gioco da tavolo interattivo robotico
Webpage/fonte:	<u>ERTnews - Volos: A portable museum for the education of the elderly by the Talodia team</u>
Organizzatori	Team Talodia, Università di Thessaly
Descrizione	Il team Talodia, in preparazione per la finale della FIRST LEGO League Grecia a Salonicco, ha creato Pro.Grand, un "museo" portatile progettato per l'educazione degli anziani. Include esposizioni di programmazione e un gioco da tavolo robotico appositamente progettato con un'app e una logica accessibile agli anziani. Il progetto mira a evidenziare i benefici cognitivi e sociali del pensiero computazionale e della programmazione ludica per gli anziani, arricchendo la loro vita quotidiana e colmando il divario tecnologico.
Come si integra nel Progetto	Integra tecnologia e giochi per l'apprendimento degli anziani, riflettendo i nostri obiettivi.
Gruppi di età coinvolti	Senior e studenti universitari
Gruppi Target	Residenti anziani della Casa di riposo Volos, popolazione anziana, studenti giovani

5.3.10 Esibizione formativa e Gioco da tavolo interattivo robotico

Materiale necessario

Giochi da tavolo robotici, app-dispositivi abilitati

Immagini



Key Words

Educazione per anziani, coding game-based, apprendimento interattivo, giochi da tavolo robotici, accessibilità tecnologica

5.3.11 Bridge Game Jam

Tipo di Struttura	Hub di innovazione e comunità
Luogo	Atene, Grecia
Tipo di Attività	Festival per sviluppatori di giochi
Webpage/fonte:	https://www.alzheimer-chalkida.org/bridge-game-jam/
Organizzatori	Alzheimer Chalkida
Descrizione	Un festival progettato per creare giochi per pazienti affetti da demenza, parte del programma BRIDGE che si concentra su informazioni, interazione e creazione di strumenti per potenziare le capacità dei pazienti con demenza e facilitare la socializzazione degli anziani.
Come si integra nel Progetto	Incoraggia l'interazione intergenerazionale e l'uso di strumenti basati sul gioco per i pazienti con demenza, allineandosi con il nostro focus sull'apprendimento e le attività game-based.
Gruppi di età coinvolti	anziani affetti da demenza, giovani creativi (studenti, giovani professionisti).
Gruppi Target	Pazienti con demenza, caregiver, addetti alle cure, sviluppatori di giochi

5.3.11 Bridge Game Jam

Immagini



Key Words

Cura della demenza, sviluppo di giochi, apprendimento intergenerazionale, socializzazione per anziani

Tipo di Struttura	Casa di Cura / Casa di Riposo
Luogo	Accessibile a livello nazionale e internazionale.
Tipo di Attività	App di quiz su telefono a tema artistico.
Webpage/fonte:	https://goulandris.gr/el/about/activities-65-plus
Organizzatori	B&E Goulandris Foundation.
Descrizione	Un'applicazione progettata per gli anziani e per persone con lievi deficit cognitivi che consente di esplorare opere d'arte iconiche della collezione della fondazione tramite tour audio-visivi e di partecipare a quiz.
Come si integra nel Progetto	Utilizza la tecnologia per migliorare il benessere cognitivo ed emotivo attraverso l'arte, allineandosi con i nostri obiettivi educativi e di coinvolgimento.
Gruppi di età coinvolti	65+ e persone affette da Deterioramento Cognitivo Lieve
Gruppi Target	Anziani e persone con disturbi cognitivi

5.3.12 Avventura al Museo

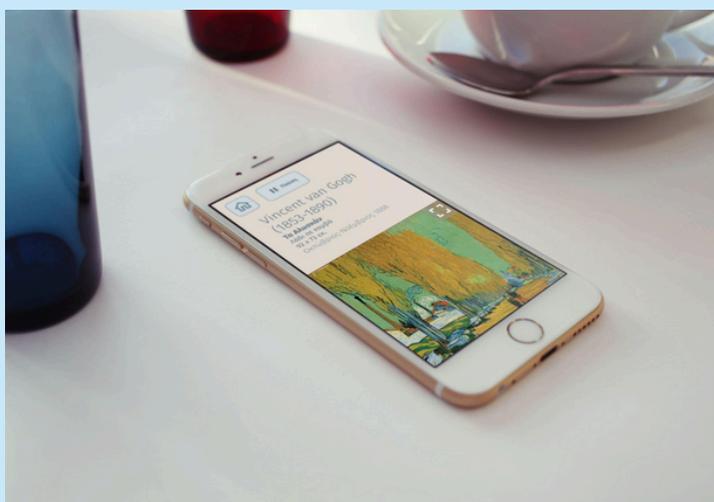
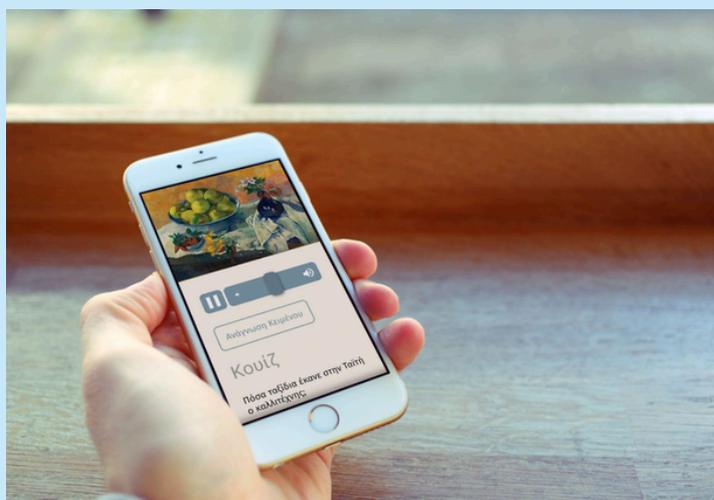
**Materiale
necessario**

Dispositivi mobili iOS o Android

**Materiale
necessario extra**

- iOS App
- Android App

Immagini



Key Words

Impegno degli anziani, salute cognitiva, quiz di arte, applicazione sul telefono

Tipo di Struttura	Casa di Cura / Casa di Riposo / Centro Diurno
Luogo	Francia, Regno Unito, Lettonia, Austria, Italia, Grecia
Tipo di Attività	<p>Varie attività condivise da bambini e residenti di centri per anziani</p> <ul style="list-style-type: none"> -Giochi -Passeggiate -Arti e Mestieri -Sport
Webpage/fonte:	https://bestfriendsproject.eu/
Organizzatori	Point Europa Ltd (Coordinatori)
Descrizione	<p>Il progetto "Migliori Amici" è un progetto Erasmus+ che affronta l'isolamento degli anziani sviluppando un curriculum innovativo per operatori sociali/volontari e giochi che promuovono la comunicazione e l'apprendimento intergenerazionale. Il progetto è stato suddiviso in diversi risultati, tra cui un "Toolkit per le Attività Intergenerazionali e la Partecipazione Sociale". Gli utenti di queste attività sono anziani e bambini piccoli (di età compresa tra i 4 e i 5 anni). Il Toolkit, combinato con gli altri risultati del progetto, raccoglie una serie di giochi progettati per favorire le connessioni intergenerazionali.</p> <p>Il progetto evidenzia i benefici dell'apprendimento intergenerazionale e propone una serie di attività che i caregiver possono applicare con un gruppo di anziani e giovani. Fornisce linee guida chiare su come implementare le attività e adattarle alle esigenze di ciascun gruppo.</p>
Come si integra nel Progetto	<p>Il progetto Migliori Amici è un buon esempio di attività manuali e giochi da implementare con un gruppo intergenerazionale. È anche un ottimo esempio di un toolkit con spiegazioni chiare per attività/giochi che possono fungere da trampolino di lancio per l'apprendimento intergenerazionale.</p>

Gruppi di età coinvolti

Bambini in età pre-scolastica (4-5 anni), anziani

Gruppi Target

Bambini in età pre-scolastica, anziani, care-giver

Materiale necessario

Fogli, penne, materiale riciclato

**Materiale necessario
extra**

Materiale da gioco specifico, e.g. Carte da
memory

Immagini



Key Words

Apprendimento intergenerazionale, toolkit

5.5.1 Le case degli Anziani, un documentario per i 4 anni di Channel 4

Tipo di Struttura	Casa di Cura / Casa di Riposo
Luogo	Bristol, UK
Tipo di Attività	<p>Varie attività condivise da bambini e residenti di centri per anziani</p> <ul style="list-style-type: none"> -Giochi -Passeggiate -Arti e Mestieri -Sport
Webpage/fonte:	<p>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</p>
Organizzatori	Channel 4
Descrizione	<p>In questo documentario e studio di Channel 4, 10 bambini in età prescolare sono stati abbinati a 11 residenti della casa di cura St Monica's Trust di Bristol per una durata di sei settimane. Per documentare gli impatti della condivisione intergenerazionale degli spazi di cura diurna, tutti i residenti anziani sono stati esaminati da specialisti medici in merito a cognizione, umore, depressione e forma fisica all'inizio, a metà e alla fine delle sei settimane. Nelle loro attività quotidiane, come passeggiate, giochi, arti e mestieri, entrambe le generazioni hanno avuto l'opportunità di creare legami reciproci. Le attività quotidiane sono state progettate dal team di esperti come parte del programma. Dopo le prime tre settimane, gli specialisti medici hanno documentato miglioramenti nelle misurazioni effettuate all'inizio. Al termine delle sei settimane, circa l'80% dei residenti ha mostrato miglioramenti significativi nell'umore e nella fisicità.</p>

5.5.1 Old People's Home for 4 year olds' Channel 4 documentary

**Come si integra
nel Progetto**

Questo programma dimostra che i progetti e le attività intergenerazionali non solo hanno un impatto positivo sulla giovane generazione, ma anche un impatto significativo e positivo sulla salute e il benessere degli anziani. Giovani e anziani possono costruire legami reciproci.

**Gruppi di età
coinvolti**

Bambini in età pre-scolastica (4 anni), anziani

Gruppi Target

Residenti delle case di riposo, bambini di età pre-scolastica

**Materiale
necessario**

Può variare in base alle attività

Immagini



Key Words

casa di cura, studenti in età pre-scolastica, strutture per attività diurne

Tipo di Struttura	Scuola, Struttura ricreativa
Luogo	Bandon, Co. Cork
Tipo di Attività	Progetto di musica e cantautorato con visite reciproche nelle scuole e nei centri diurni
Webpage/fonte:	https://www.activemusic.ie/intergenerational-project.html https://artsineducation.ie/en/project/songs-for-our-times/
Organizzatori	Ruti Lachs, Artista
Descrizione	Song for our Times è un progetto che coinvolge studenti della scuola primaria e anziani di un centro diurno, incentrato sul canto e la composizione di canzoni. Sia gli anziani che gli studenti hanno scritto canzoni esplorando il tema delle "persone che vengono a vivere in Irlanda da altri luoghi", concentrandosi in questo caso sulla Comunità Ebraica di Cork. Studenti e anziani si sono incontrati più volte durante il progetto, sia presso il centro diurno che a scuola. Il progetto è durato quattro settimane e ha coinvolto la partecipazione di studenti, anziani, insegnanti e personale del centro diurno. La serie di laboratori ha coinvolto entrambi i gruppi, sia separatamente che insieme, introducendo i partecipanti alla scrittura di canzoni e al canto. L'interazione tra i due gruppi si è concentrata sugli obiettivi del progetto, ma anche su una semplice interazione che ha comportato la condivisione di storie, culture e cibo.

5.5.2 Songs for our times - Progetto Musicale Intergenerazionale

Come si integra nel Progetto

Questo progetto è un buon esempio di come l'arte possa aprire conversazioni e della necessità di adattare la partecipazione di entrambi i gruppi in base ai loro bisogni. Il progetto dimostra come i risultati duraturi risiedano nelle interazioni e nel processo, piuttosto che nel raggiungimento degli obiettivi prefissati.

Gruppi di età coinvolti

Studenti delle Scuole Elementari, anziani

Gruppi Target

Studenti, anziani residenti dei centri diurni, musicisti

Materiale necessario

Strumenti, fogli, lavagna a fogli

Immagini



Key Words

Cantautorato, scambi intergenerazionali e interculturali

Tipo di Struttura	Scuola, Centro Diurno
Luogo	Bandon, Co. Cork
Tipo di Attività	Scrittura di lettere
Webpage/fonte:	https://agefriendlyireland.ie/initiative-search-result/
Organizzatori	Clare Comhairle na nOg - parlamento locale per la gioventù
Descrizione	Durante il lockdown, il Clare Comhairle na nOg - il parlamento per la gioventù locale - ha avviato una corrispondenza con gli anziani nelle case di riposo, basata su discussioni riguardanti la solitudine degli anziani durante la crisi del Covid-19. Il progetto è nato dall'iniziativa dei giovani, che hanno collaborato con le case di riposo e il personale dei centri diurni per affrontare la solitudine durante la pandemia. Il personale ha identificato gli anziani soli basandosi su visite e contatti con le famiglie e ha fornito ai giovani i loro nomi. Gli studenti hanno quindi suddiviso la lista tra loro e hanno scritto regolarmente al gruppo selezionato di anziani. Il personale delle case di riposo e dei centri diurni ha distribuito le lettere ai partecipanti interessati.
Come si integra nel Progetto	Il progetto ha avuto un effetto positivo sugli anziani partecipanti, facendoli sentire meno soli. Il personale ha notato che "ha apportato felicità ai residenti delle case di riposo quando non potevano vedere i loro familiari". È importante notare che il progetto dipendeva esclusivamente dalla motivazione e dalla volontà dei partecipanti - specialmente dei giovani - il che si è rivelato una sfida in alcuni momenti.

5.5.3 Penpals Initiatives

5.5.3 Penpals Initiatives

Gruppi di età coinvolti	Senior, giovani dai 12 ai 18 anni
Gruppi Target	Anziani residenti delle Case di riposo
Materiale necessario	Penne e fogli
Key Words	Pen-Pals, Lettere

Tipo di Struttura	Scuole
Luogo	Irlanda
Tipo di Attività	<p>Varie attività, tra cui:</p> <ul style="list-style-type: none"> - diventare amico di un anziano - disegnare e produrre Carte dell' Amicizia per gli anziani - creare una Biografia di Vita e Tempo per gli anziani - creare un saggio "Quando il mio amico anziano era giovane" - invitare un anziano a scuola per la giornata "Ai miei Tempi" - dedicare 1 ora al giorno ad intrattenere i residenti della casa di riposo - organizzare una mostra alla fine dell'anno nella biblioteca locale o a scuola - tenere un "Eroe Anziano Award" a scuola
Webpage/fonte:	<p>https://friendsoftheelderly.ie/get-involved/schools-programmes/ https://friendsoftheelderly.ie/get-involved/schools-programmes/cspe-action-project/</p>
Organizzatori	Friends of the Elderly
Descrizione	<p>Friends of the Elderly è un'organizzazione benefica irlandese basata sul volontariato che si impegna a migliorare la vita degli anziani nelle comunità offrendo supporto emotivo e sociale. Il loro obiettivo principale è permettere agli anziani di mantenere la loro indipendenza, facendoli sentire connessi con il resto della comunità. L'associazione organizza diverse attività, tra cui visite a domicilio, telefonate, incontri sociali, gite di un giorno. Una di queste attività include un programma intergenerazionale nelle scuole.</p>

5.5.4 Friends of the Elderly Transition Year e Programmi CSPE

Descrizione	I programmi Friends of the Elderly Transition Year e CSPE sono condotti nelle scuole per costruire relazioni tra giovani e anziani e per far apprezzare maggiormente agli studenti gli anziani e il passato attraverso discussioni con loro. Friends of the Elderly ha preparato un kit per il programma CSPE per aiutare insegnanti e studenti a comprendere l'invecchiamento e a cambiare la loro percezione di cosa significhi invecchiare. Il programma include attività in classe e incontri nella comunità.
Come si integra nel Progetto	Questo programma offre ottimi esempi di Toolkit e risorse utili per implementare conoscenze attraverso varie attività. Friends of the Elderly ha anche creato attività efficaci per costruire comunità e relazioni basate sulla connessione umana.
Gruppi di età coinvolti	Studenti delle Scuole Medie, insegnanti, anziani (65+)
Gruppi Target	Studenti scolastici (16-18 anni), anziani (65+)
Materiale necessario	Guarda CSPE Pack
Materiale necessario extra	Guarda CSPE Pack <ul style="list-style-type: none"> • Quiz • Video • Toolkit
Key Words	Programmi scolastici, relazioni, intergenerazionale

Tipo di Struttura	Scuola
Luogo	Dublino e nel resto dell'Irlanda
Tipo di Attività	Varie attività, tra cui: -Meeting e comunicazione -Gli studenti registrano alcune immagini e creano, ad esempio, video, podcast, progetti fotografici o storie scritte per mostrare ciò che hanno imparato sulla salute mentale degli anziani
Webpage/fonte:	https://www.walkinmyshoes.ie/campaigns/ways-to-wellbeing https://smartdublin.ie/smartd8-ways-to-wellbeing/
Organizzatori	Walk in My Shoes (WIMS) del St Patrick's Mental Health Services (SPMHS)
Descrizione	<p>Ways of Wellbeing è un progetto in cui gli studenti delle scuole primarie e secondarie imparano dagli anziani della loro comunità la salute mentale e il benessere mentale.</p> <p>All'inizio del progetto, gli studenti devono decidere come mostrare in modo creativo ciò che hanno appreso dagli anziani, ad esempio attraverso un video, un podcast, una raccolta di foto o una storia scritta. Gli studenti sono incoraggiati a comunicare con gli anziani nelle loro comunità, come familiari, centri diurni o case di riposo, per apprendere le conoscenze e le lezioni di vita che gli anziani hanno accumulato nel corso degli anni. Durante questo periodo, gli studenti devono raccogliere materiale per i loro progetti creativi, come registrazioni, fotografie o lettere. Una volta completato il progetto, WIMS incoraggia gli insegnanti a caricarli sul portale scolastico WIMS, dove le scuole possono condividere i loro progetti in tema di salute mentale. Dopo un progetto pilota in collaborazione con Smart D8 nel 2021 con sei scuole di Dublino 8, il progetto è diventato nazionale nel 2022. Nel febbraio 2022 alcuni dei progetti sono stati esposti in una mostra e in una presentazione digitale presso il St Patrick's University Hospital di Dublino 8.</p>

5.5.5 Walking in my shoes

<p>Come si integra nel Progetto</p>	<p>Questo programma mostra come i giovani possano apprendere e trarre vantaggio dalle conoscenze e dalle lezioni di vita accumulate dalle generazioni più anziane. È anche un'ottima attività per gli studenti delle scuole per connettersi con gli anziani nelle loro comunità.</p>
<p>Gruppi di età coinvolti</p>	<p>Studenti delle Scuole Elementari e Medie, anziani</p>
<p>Gruppi Target</p>	<p>Studenti, Anziani</p>
<p>Materiale necessario</p>	<p>Videocamere, stampanti, programmi di editing video, PC, fogli, registratori vocali ecc.</p>
<p>Materiale necessario extra</p>	<p>Teacher Guide: https://www.walkinmyshoes.ie/media/4332/teacher-guide-ways-to-wellbeing.pdf Student Steps: https://www.walkinmyshoes.ie/media/4336/ways-to-wellbeing-student-steps.pdf</p>
<p>Immagini</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=HNELnEGgtEM</p>
<p>Key Words</p>	<p>Progetto scolastico, comunicazione intergenerazionale, salute mentale</p>

Tipo di Struttura	Scuole
Luogo	Donegal, Irlanda
Tipo di Attività	Lavoro a maglia, meeting
Webpage/fonte:	https://woolinschool.com/portfolio/intergenerational-project/ https://www.agriland.ie/farming-news/inter-generational-project-makes-for-close-knit-communities/
Organizzatori	Lana a Scuola (Wool in School)
Descrizione	<p>Il progetto intergenerazionale "Wool in School" unisce le generazioni più giovani e più anziane grazie ai loro kit per il lavoro a maglia. Mentre il kit può essere utilizzato a casa per connettere bambini e nonni, un progetto pilota chiamato "Knit-Stitch", focalizzato su scuole e case di riposo, è stato lanciato a maggio 2021. Le scuole hanno ricevuto kit per maglieria con lana e ferri per gli studenti. Le case di riposo hanno ricevuto kit in sacchetti separati. Gli studenti hanno potuto comunicare con i residenti delle case di riposo tramite Zoom, Whatsapp o Facetime (a causa delle restrizioni del Covid-19) per ricevere aiuto e consigli per il lavoro a maglia dalle persone anziane. Gli studenti hanno così potuto connettersi con i residenti delle case di riposo, i loro nonni o con gli anziani della loro comunità attraverso l'arte della maglieria. Il progetto si concentra anche sulla sostenibilità e sull'ambiente.</p>
Come si integra nel Progetto	Il lavoro a maglia funziona come un'attività reciproca e creativa per connettere giovani e anziani all'interno di una comunità.

5.5.6 Knit-Stitch; Lana a Scuola - Progetto Intergenerazionale

Gruppi di età coinvolti

Studenti delle Scuole Elementari, anziani

Gruppi Target

Bambini, Case di Riposo, Nonni

Materiale necessario

Ferri da maglia / Kit per la lana nelle scuole

Immagini



Key Words

Lavoro a maglia, attività manuale

Tipo di Struttura	Scuola
Luogo	Caherciveen, Co. Kerry, Irlanda
Tipo di Attività	IT Workshops, Meetings
Webpage/fonte:	https://www.independent.ie/regionals/kerry/south-kerry-news/kerry-students-honoured-after-technology-project-blossomed-into-friendships-between-young-and-old/a97836241.html
Organizzatori	Age Friendly Ireland
Descrizione	<p>Youth Action contro la Povertà Tecnologica è un progetto avviato con studenti del Transition Year nel South Kerry, con l'obiettivo di ridurre il divario nell'isolamento informatico nella comunità, cercando al contempo di formare relazioni intergenerazionali tra studenti e anziani.</p> <p>Il progetto è nato come risposta a ricerche approfondite che mostrano le difficoltà vissute dagli anziani, tra cui solitudine e isolamento, che influenzano negativamente il loro benessere. Age Friendly Ireland ha delineato un programma in cui i giovani supportano e formano gli anziani all'uso delle tecnologie informatiche con dispositivi a misura di anziano, creando una nuova opportunità per una maggiore connettività nella comunità. Una maggiore connettività digitale per gli anziani contribuisce a contrastare gli effetti negativi dell'isolamento rurale e consente un migliore accesso alle informazioni e ai servizi. I partecipanti hanno scoperto che il progetto si è evoluto da una semplice lezione di informatica per anziani a uno scambio sociale e un'esperienza di apprendimento per tutti, con condivisione di conoscenze e costruzione di relazioni durante gli incontri.</p>

5.5.7 Youth Action contro la Povertà Tecnologica

<p>Come si integra nel Progetto</p>	<p>Youth Action Addressing IT Poverty, inizialmente creato per rispondere alla mancanza di competenze informatiche negli anziani, si è sviluppato in un'esperienza di scambio culturale e di conoscenze, in cui giovani e anziani hanno apprezzato le competenze e l'esperienza reciproche, portando a una maggiore conoscenza e apprezzamento delle rispettive generazioni.</p>
<p>Gruppi di età coinvolti</p>	<p>Anziani, studenti adolescenti (16 anni)</p>
<p>Gruppi Target</p>	<p>Anziani, studenti adolescenti (16 anni)</p>
<p>Materiale necessario</p>	<p>Tablet, computer/laptop, cellulari</p>
<p>Immagini</p>	
<p>Key Words</p>	<p>Abilità IT, intergenerazionale, conoscenza, condivisione delle abilità</p>
<p>Tipo di Struttura</p>	<p>Casa di Cura / Casa di Riposo</p>
<p>Luogo</p>	<p>Oslo, Norvegia</p>
<p>Tipo di Attività</p>	<p>Visite da parte dei bambini, soprattutto delle elementari, a case di riposo Incontri con persone anziane e acquisizione di conoscenze Co-creazione</p>

Webpage/fonte:	https://www.facebook.com/FellesGledeRessurspartner/
Organizzatori	FellesGlede Ressurspartner
Descrizione	FellesGlede facilita le connessioni intergenerazionali tra case di riposo e scuole elementari, promuovendo interazioni significative tra gli anziani residenti e i bambini della comunità locale. Attraverso un coordinamento semplice ed efficiente in termini di risorse, organizzano visite da cui entrambe le parti traggono beneficio. I bambini imparano di più sull'invecchiamento offrendo al contempo compagnia, mentre gli anziani sperimentano la gioia dell'interazione intergenerazionale. Con attività su misura e supporto continuo, FellesGlede assicura che le collaborazioni siano reciprocamente vantaggiose e sostenibili. Lavorano a stretto contatto con case di riposo e scuole, adattando le visite per soddisfare le esigenze dei residenti e allinearsi agli obiettivi educativi.
Come si integra nel Progetto	Il carattere intergenerazionale di questa iniziativa corrisponde agli obiettivi e ai valori del nostro progetto. Condividere attività comuni e interagire tra di loro offre molti benefici a tutti i partecipanti, in particolare agli anziani che affrontano l'isolamento.
Gruppi di età coinvolti	Studenti delle scuole elementari / Senior
Gruppi Target	Bambini, Senior
Materiale necessario	In base all'attività che si vuole implementare. Possibili: pennelli da pittura, strumenti di giardinaggio o altro.

5.6 1 FellesGlede Ressurspartner (partner Fonte di Gioia Condivisa)

Immagini



Key Words

Studenti di scuole elementari / Apprendimento intergenerazionale / Casa di riposo

5.7 Conclusioni

Quest'ultimo capitolo mostra una varietà di attività intergenerazionali nei paesi partner (ma non solo). La distribuzione e i tipi di attività, insieme ai gruppi target coinvolti, possono essere riassunti come segue:

- Italia (7 buone pratiche): Variano da laboratori creativi come teatro e storytelling digitale a iniziative per promuovere l'alfabetizzazione digitale e lo scambio culturale tramite tour interattivi. I gruppi target coinvolti includono anziani in case di riposo, studenti delle scuole superiori, educatori per adulti e giovani apprendenti.
- Spagna (8 buone pratiche): Si concentrano sulla promozione di abitudini sane, attività fisica e vita sostenibile attraverso giochi, sessioni informative ed eventi comunitari. I gruppi target includono anziani, studenti delle scuole primarie, genitori e centri educativi.
- Grecia (13 buone pratiche): Comprendono attività diversificate come progetti artistici online, documentazione della storia orale, tour virtuali di musei e festival per sviluppatori di giochi. Queste attività coinvolgono vari gruppi target, tra cui bambini, anziani, volontari, pazienti con demenza, caregiver e giovani sviluppatori di giochi.
- Irlanda (7 buone pratiche): Evidenziano iniziative che affrontano la povertà digitale, promuovono la consapevolezza sulla salute mentale e favoriscono le connessioni intergenerazionali attraverso musica, maglieria e narrazione. I gruppi target coinvolti sono principalmente anziani, studenti delle scuole e caregiver.
- Altro (Norvegia): È incluso un esempio dalla Norvegia che si concentra sulle connessioni intergenerazionali tra case di riposo e scuole elementari tramite visite e attività condivise. I gruppi target sono studenti delle scuole elementari e anziani.

Le attività presentate dimostrano una vasta gamma di approcci all'apprendimento intergenerazionale, incluse attività basate sui giochi, laboratori creativi, iniziative tecnologiche, progetti di impegno comunitario e programmi educativi. Queste attività si rivolgono a gruppi target diversificati, principalmente anziani e giovani generazioni, ma includono anche educatori per adulti e professionisti che lavorano con questi gruppi. I risultati sottolineano il potenziale dell'apprendimento intergenerazionale per affrontare le sfide sociali, promuovere l'inclusione, ridurre il divario digitale e creare connessioni significative tra diverse generazioni.

6

METODOLOGIA DEL PROGETTO ESCAPERS





**6.1. INTRODUZIONE ALLE
ESCAPE ROOM/GAME**

**6.2 LINEE GUIDA / CONSIGLI PER
LA CREAZIONE DI ESCAPE
ROOM/GAME FINALIZZATI
ALL'APPRENDIMENTO
INTERGENERAZIONALE**

**6.3 LINEE GUIDA PER
COINVOLGERE I SENIOR NEL
PROCESSO DI CREAZIONE DELLE
ESCAPE ROOM/GAME ALLO
SCOPO DI ADATTARE L'ATTIVITÀ
AI GRUPPI SPECIFICI**

**6.4 METODOLOGIA DEL
PROGETTO ESCAPERS (ANALISI
DETTAGLIATA DEL WP BASATO
SULLA METODOLOGIA DI
MISTERO NELLA CASA DI
RIPOSO)**

6.5 PLAYTESTING (WP3 & WP4)

6.6 ESCAPERS LABS (WP4)

6.1. Introduzione alle escape room/game

Il principale strumento educativo per il progetto ESCAPERS sarà costituito dalle escape room su misura, co-create con gli anziani. Prima di addentrarci nella metodologia del progetto, rifletteremo sulla teoria e sulle informazioni relative agli escape game.

I termini "escape game" e "escape room" sono spesso usati in modo intercambiabile, ma si riferiscono a concetti distinti.

Un escape game è un'avventura interattiva in cui i giocatori vengono immersi in un'ambientazione fittizia e devono risolvere una serie di enigmi per scappare prima che il tempo scada (Estelle, 2023). Questi giochi possono essere svolti in vari luoghi, sia al chiuso che all'aperto, come parchi, strade cittadine o edifici abbandonati. Non ci sono restrizioni su dove possano essere organizzati gli escape game, che possono essere progettati per un gioco individuale o di squadra.

Al contrario, un'escape room è un tipo specifico di escape game che si svolge tipicamente in uno spazio chiuso e appositamente progettato (Estelle, 2023). I giocatori sono chiusi in una o più stanze e devono cercare indizi, risolvere enigmi e trovare oggetti nascosti per scappare entro un tempo prestabilito. Le escape room sono spesso a tema, con scenari che spaziano dall'horror alla fantascienza fino al crimine. Il lavoro di squadra è essenziale, poiché i giocatori devono collaborare per risolvere gli enigmi e fuggire prima che il tempo scada.

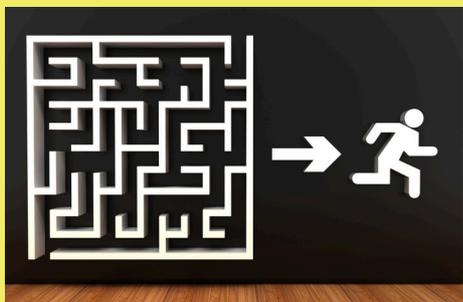


6.1.1 Gameplay nelle escape room/game

In sintesi, il gameplay nelle escape room è il seguente: I partecipanti formano tipicamente una squadra composta da un massimo di 2-10 giocatori. All'inizio, il gioco immerge i giocatori in un ambiente fittizio, ad esempio celle di prigione, stanze specifiche, ecc. Le sfide e gli enigmi che i giocatori devono risolvere sono in linea con il tema della stanza/del gioco.

Il gamemaster/facilitatore introduce i partecipanti allo scenario del gioco, alle regole e agli obiettivi tramite presentazione dal vivo o altri media, come video o audio. I giocatori poi possono entrare in uno spazio specifico, e il facilitatore imposta un timer di circa 45-60 minuti. Durante questo intervallo di tempo, i giocatori devono esplorare lo spazio fornito, trovare indizi e risolvere enigmi per continuare, e infine fuggire.

Gli enigmi possono richiedere una varietà di abilità, tra cui chimica, matematica, geografia e una conoscenza di base di altre materie. Gli enigmi ben progettati non richiedono una conoscenza esperta; qualsiasi informazione specializzata necessaria dovrebbe essere fornita all'interno della stanza. Se i giocatori incontrano difficoltà, possono chiedere aiuto o suggerimenti forniti tramite messaggi scritti, video, audio o di persona dal gamemaster.



I giocatori "falliscono" se non riescono a completare tutti gli enigmi entro il tempo assegnato e a fuggire. Il gioco può offrire esperienze diverse a seconda del successo o del fallimento, con "buoni finali" per il completamento degli obiettivi o per la fuga in tempo e "cattivi finali" in caso di fallimento, spesso rappresentati da conseguenze narrative all'interno della storia. Alcune sedi possono offrire tempo extra o una rapida spiegazione degli enigmi rimanenti se il tempo scade.

6.1.2 Enigmi nelle escape room/game

- **Enigmi di Osservazione:** Questi enigmi richiedono ai giocatori di prestare molta attenzione all'ambiente circostante. Questo potrebbe comportare la ricerca di indizi nascosti nella decorazione della stanza, la decifrazione di messaggi nascosti su oggetti o l'osservazione di dettagli apparentemente insignificanti che contengono la chiave per il passo successivo.
- **Enigmi di Logica:** Questi enigmi mettono alla prova le capacità di ragionamento e problem-solving dei giocatori. Potrebbero incontrare problemi matematici, griglie logiche o ragionamenti che richiedono una deduzione accurata per sbloccare una combinazione o rivelare un messaggio nascosto.
- **Enigmi Fisici:** Questi enigmi fanno muovere i giocatori e interagire con l'ambiente. Potrebbero dover utilizzare oggetti in un ordine specifico, assemblare qualcosa da pezzi o decifrare un codice muovendo fisicamente parti della stanza/gioco.
- **Enigmi di Parole:** Questi enigmi sfidano le abilità di vocabolario dei giocatori, ad esempio cruciverba, cifrari, anagrammi o indovinelli che richiedono la manipolazione delle parole per trovare la soluzione.
- **Enigmi Tecnologici:** Alcune escape room/giochi incorporano la tecnologia nei loro enigmi. Questo potrebbe comportare l'uso di tablet per accedere a informazioni (es. codici QR), la risoluzione di problemi su uno schermo di computer o persino l'interazione con robot o altri dispositivi elettronici.
- **Enigmi Collaborativi:** Molte escape room/giochi richiedono lavoro di squadra per avere successo. Alcuni enigmi potrebbero avere più parti che devono essere risolte contemporaneamente da diversi membri del team, mentre altri potrebbero richiedere comunicazione e coordinazione per decifrare indizi o completare compiti.

6.2 Linee guida / consigli per la creazione di escape room/game finalizzati all'apprendimento intergenerazionale

Le escape room/giochi offrono un ambiente unico e coinvolgente per l'apprendimento intergenerazionale. Questa attività entusiasmante unisce persone di tutte le età per lavorare in squadra, risolvere enigmi e creare bei ricordi. Combinando questa esperienza con il framework LEAGUE (vedi capitolo 4.3), gli educatori che desiderano progettare escape room/giochi come attività di GBL (Game-Based Learning) possono seguire questi suggerimenti nel processo di creazione.

- **Team-work e Comunicazione** Per loro natura, gli enigmi richiedono una varietà di competenze per essere risolti. Questo crea uno spazio in cui i partecipanti più giovani possono contribuire con le loro abilità tecnologiche e agilità fisica, mentre gli adulti più anziani possono condividere la loro conoscenza storica, il pensiero critico, le abilità di problem-solving e l'esperienza di vita acquisita. Per renderle ancora più utili, le escape room/giochi dovrebbero essere progettate con enigmi che richiedono il contributo di tutti. Questo potrebbe comportare una divisione strategica dei compiti o la creazione di enigmi con più parti che devono essere risolte contemporaneamente.

- **Contenuto importante per tutte le età:** Quando si scelgono i temi per le escape room intergenerazionali, è utile considerare quelli che intrecciano elementi storici o ben conosciuti dagli adulti più anziani. Un esempio potrebbe essere una versione romanzata di un evento storico, un tema tratto da un film classico o persino un mistero basato sulla storia locale. Affrontare esperienze di vita condivise crea un terreno comune per la discussione e il problem-solving.

È anche importante assicurarsi che il livello di difficoltà sia adatto a tutte le età. Sfide bilanciate con opzioni per suggerimenti o livelli di difficoltà graduali consentono a tutti di partecipare in modo significativo e di contribuire con le proprie competenze uniche.

- **Accessibilità:** L'ambiente fisico della escape room/gioco dovrebbe essere accessibile anche agli anziani. Opzioni per sedersi e enigmi che non richiedono grande agilità fisica potrebbero essere alcune opzioni per garantire un'esperienza confortevole e inclusiva.

- **Integrazione della tecnologia:** Se vengono incorporati dispositivi digitali, i facilitatori dovrebbero assicurarsi che siano facili da usare per tutte le età. Fornire istruzioni chiare e metodi alternativi per coloro che sono meno a loro agio con la tecnologia è cruciale.

6.3 Linee guida per coinvolgere i senior nel processo di creazione delle escape room/game allo scopo di adattare l'attività ai gruppi specifici

Gli educatori per adulti/facilitatori/progettisti di giochi dovrebbero tenere conto di vari aspetti quando coinvolgono gli anziani nel processo di creazione di escape room/giochi, al fine di personalizzarli per loro.

Il primo passo può essere il reclutamento dei partecipanti. Per il bene di questo progetto, gli educatori per adulti potrebbero fare affidamento sui beneficiari/studenti delle organizzazioni in cui lavorano, a seconda del profilo dell'organizzazione. Potrebbero anche entrare in contatto con gruppi di anziani già esistenti nella loro area. Un'altra opzione potrebbe essere quella di condurre campagne di recruiting online (sui social media) per raggiungere i partecipanti.

Una volta che accettano di partecipare, è importante assicurarsi che l'ambiente sia accogliente e confortevole, e creare un'atmosfera felice e un ambiente sicuro, dove ci siano posti a sedere e frequenti pause durante il processo di ideazione. Esistono anche diverse strategie per coinvolgere gli anziani nel processo di creazione. Ad esempio, un educatore/progettista di giochi può condurre focus group sui temi le escape room/giochi o sessioni di brainstorming per condividere le loro idee su temi, storie e enigmi pertinenti ai loro interessi. Gli anziani possono anche essere coinvolti nel testare le escape room/giochi e fornire feedback su accessibilità e difficoltà.

Coinvolgendo gli anziani nel processo di progettazione, è possibile creare escape room/giochi più inclusivi, coinvolgenti e divertenti per tutte le fasce d'età.

6.4 Metodologia del Progetto ESCAPERS (analisi dettagliata del WP basato sulla metodologia di Mistero nella Casa di Riposo)

La finalizzazione di questa guida ESCAPERS segna l'inizio della co-creazione di escape game/escape room che coinvolgono anziani e giovani adulti.

In generale, questa sezione conterrà informazioni specifiche sulle azioni e sui passi che saranno implementati come parte di questo progetto e, più specificamente, nel WP3 e WP4. In altre parole, desideriamo presentare il quadro metodologico del nostro lavoro basato sulla guida all'implementazione del progetto nazionale di Challedu ["Mistero nella Casa di Riposo" implementation guide](#) ad altre organizzazioni o professionisti che desiderano realizzare iniziative simili nelle loro strutture. È importante, tuttavia, notare che potremmo dover adattare la metodologia, ad esempio il gameplay, a seconda dei risultati dei laboratori di memoria co-creativi. Nello specifico, i passaggi del progetto sono:

- Laboratori di memoria co-creativi (WP3)
- Progettazione di escape game/escape room (WP3)
- Test di escape game/escape room (WP4)
- Approfondimenti per i facilitatori.

6.4.1 Laboratori di memoria co-creativi (WP3)

Nel corso del progetto, i partner dovranno condurre laboratori di memoria su diversi argomenti per estrarre idee per le escape room/temi per gli anziani. Linee guida specifiche per i laboratori saranno redatte all'inizio del WP3. Gli argomenti indicativi di questi laboratori (ma non solo questi) potrebbero essere:

- Co-creation memory workshops (WP3)
- Escape games/rooms design (WP3)
- Escape games/rooms testing (WP4)
- Consigli per facilitatori

Workshop introduttivo: Si raccomanda che i game designer /educatori /facilitatori conducano un workshop introduttivo. L'obiettivo di questo workshop è che i facilitatori conoscano gli anziani, imparino a conoscere le loro caratteristiche e personalità, e cerchino di fare una prima impressione positiva che instauri un rapporto di fiducia solido e duraturo.

Workshop 1 - Famiglia: Durante questo workshop, gli anziani possono condividere storie sulle loro famiglie, ispirati da canzoni, disegni e proverbi. L'obiettivo di questo workshop è conoscere le radici e i discendenti di ciascun partecipante e ottenere informazioni di base sull'ambiente in cui sono cresciuti, sulle loro relazioni e sulle loro famiglie (ad esempio, le origini dei loro genitori e nonni, le loro relazioni con figli e nipoti e i legami tra parenti come cugini, fratelli, coniugi, ecc.).

Workshop 2 - Professioni: Durante questo workshop, gli anziani possono condividere storie sulle professioni che hanno svolto quando erano giovani o sulle professioni dei loro parenti e amici, stimolati da canzoni, disegni e proverbi. L'obiettivo del workshop è che gli anziani parlino delle professioni passate, dei loro lavori e delle storie legate ai loro luoghi di lavoro attraverso i loro racconti.

Workshop 3 - Viaggi: Durante questo workshop, stimolati da canzoni, disegni e proverbi, gli anziani ricordano i viaggi che hanno fatto nei loro paesi o all'estero. L'obiettivo del workshop è che gli anziani parlino dei viaggi che hanno intrapreso, dei mezzi di trasporto utilizzati, delle loro esperienze e delle loro città o paesi preferiti.

6.4.1 Laboratori di memoria co-creativi (WP3)

Workshop 4 - Oggetti: In questo workshop, gli anziani intraprendono un viaggio nostalgico nel tempo, utilizzando canzoni, dipinti e proverbi come stimoli per evocare ricordi di vecchi strumenti, oggetti e tesori. Il workshop mira a incoraggiare gli anziani a condividere storie su oggetti che hanno un profondo significato emotivo per loro, come un attrezzo essenziale dei loro giorni di lavoro, un amuleto caro o una fotografia preziosa.

Workshop 5 - Amore e romanticismo: In questo workshop, utilizzando canzoni, dipinti e proverbi, gli anziani possono evocare ricordi dei loro primi amori, dei compagni cari e dei familiari amati.

Workshop 6 - Cibo: Durante questo workshop, gli anziani, utilizzando canzoni, disegni, giochi e proverbi, ricordano vecchie ricette, sapori, metodi di produzione, specialità locali, ecc. L'obiettivo del workshop è che gli anziani raccontino storie e ricette, viaggiando attraverso i sapori del passato e del presente.

Workshop 7 - Miti e fiabe: Durante questo workshop, gli anziani, utilizzando canzoni, storie, proverbi e immagini, ricordano vecchi racconti e miti della loro regione d'origine, i luoghi che hanno visitato, nonché tradizioni ecc. L'obiettivo del workshop è che gli anziani raccontino le loro storie e i ricordi di miti, fiabe e tradizioni che conoscono.

Workshop 8 - Linea temporale storica: Durante questo workshop, gli anziani, utilizzando canzoni, disegni, giochi e proverbi, ricordano eventi storici del loro tempo, così come di tempi più antichi. L'obiettivo del workshop è che gli anziani raccontino storie del passato legate a eventi storici.

Workshop 9 - Scuola, amici: Durante questo particolare workshop, gli anziani, utilizzando canzoni, disegni e proverbi, ricordano i loro anni scolastici e dell'infanzia, i loro amici, le liti che potrebbero aver avuto per innocenti ragioni infantili, ecc. L'obiettivo del workshop è che gli anziani, attraverso le loro storie, parlino dei loro ricordi, della loro vita scolastica e del concetto di amicizia nella loro vita.

6.4.1 Laboratori di memoria co-creativi (WP3)

Workshop 10 - Divertimento: Questo programma invita gli anziani a fare un viaggio nei ricordi! Attraverso canzoni famose, clip di film e persino vecchie foto di attori, ricorderanno come si divertivano quando erano più giovani. L'obiettivo? Far sì che condividano storie sui loro passatempi giovanili, interessi e tutte le cose che portavano loro risate e gioia.

Tutti i partner del progetto dovranno implementare almeno due laboratori di memoria co-creativi con argomenti variabili, coinvolgendo almeno 4 partecipanti. I partecipanti a questi laboratori devono appartenere al gruppo target principale del progetto ESCAPERS, cioè persone over 65 anni che:

- Risiedano in case di cura
- Frequentino centri diurni, organizzazioni di educazione per adulti, ONG e no profit focalizzate sull'invecchiamento attivo e sano
- Siano apprendisti in organizzazioni di educazione per la terza età

Si raccomanda che i partner scelgano argomenti diversi. Le attività da svolgere in questi laboratori dovrebbero essere facili da seguire e alcune di esse dovrebbero essere di tipo game-based. La durata preferita di questi laboratori dovrebbe essere compresa tra i 60 e i 90 minuti, inclusi brevi pause.

Un modello dettagliato proposto per ciascun workshop sarà fornito nel WP3, ma potrebbe seguire il seguente schema.

- Attività I: Attività di Icebreaking (10 minuti)
- Attività II: Introduzione del workshop (5 minuti)
- Attività III: Attività per tirare fuori le idee (20 minuti)
- Piccola pausa (5 minuti)
- Attività IV: Attività per tirare fuori le idee (20 minuti) Piccola pausa (5 minuti)
- Attività V: Attività per tirare fuori le idee (20 minuti)
- Chiusura (10 minuti)

Durante e dopo l'implementazione dei workshop di co-creazione, i facilitatori/educatori per adulti dovranno compilare determinati moduli per documentare tutte le storie condivise dai partecipanti anziani e alcune idee iniziali per scenari e enigmi di escape game/room derivanti da queste storie. Si possono utilizzare registrazioni audio e/o video, ma non sono altamente raccomandate poiché potrebbero scoraggiare i partecipanti dall'esprimersi liberamente.

I partecipanti devono essere informati su come verranno utilizzate le informazioni condivise e firmare un modulo di consenso.

6.4.2.1 Informazioni generali

Dopo aver ricevuto la documentazione sui laboratori di memoria co-creativi, OSG e Challedu creeranno degli scenari dettagliati per le escape room/game. In totale, nel corso del progetto ESCAPERS, saranno creati 5 escape room/game usando il template dell'Allegato 1.

Per ciascun gioco, è necessario fornire le seguenti informazioni:

- Obiettivi di apprendimento del gioco
- Profilo dei giocatori
- Bisogni dei giocatori
- Numero di giocatori
- Numero di master/facilitatori del gioco
- Durata
- Livello di Difficoltà
- Scenario/concetto del gioco:
- Video del trailer
- Materiali: strumenti o materiali necessari per il gioco
- Linee guida per il master del gioco
- Setup del gioco/luogo
- Obiettivo del gioco
- Linee guida per giocatori
- Step del gioco
- Sessione di debriefing
- Stampa dei file (accessibili e inclusivi ove possibile)
- File non da stampare

6.4.2.2 Proposta di Gameplay per le escape room/game di ESCAPERS

In sintesi, il gameplay nelle escape room ESCAPERS è il seguente: I partecipanti generalmente formano un team composto da un massimo di 4-5 giocatori (si prega di considerare che questo numero può variare in base all'idea di ciascun gioco). Il team è composto da giocatori che devono includere anziani e adulti di generazioni più giovani, garantendo una distribuzione equilibrata.

Dovranno collaborare per fuggire dalla stanza o risolvere tutte le sfide proposte. Il gameplay può essere differenziato in base alle abilità dei giocatori.

A seconda dello scenario di gioco, i giocatori potrebbero essere divisi in due sotto-team, con uno che fornisce indizi all'altro e in cui i due team risolvono gli enigmi insieme. I sotto-team possono scambiarsi i ruoli.

Le sfide e gli enigmi che i giocatori devono risolvere sono allineati con il tema della stanza/del gioco, che sarà collegato agli argomenti menzionati sopra per il workshop di co-creazione della memoria. La durata della escape room/game sarà di circa 45 minuti. Gli enigmi possono coinvolgere una gamma di abilità e argomenti, tra cui cultura e competenze digitali degli anziani.

I giocatori perderanno se non riusciranno a completare tutti gli enigmi entro un certo limite di tempo.

Il design complessivo delle escape room/game deve essere flessibile per adattarsi a una varietà di ambienti. Inoltre, dovrà accogliere varie esigenze di apprendimento e competenze esistenti degli anziani.

6.4.2.3 Struttura del gioco (indicativa in quanto il soggetto potrebbe variare)

La struttura del gioco seguirà i seguenti passaggi:

1. Accoglienza: All'arrivo dei giocatori nella casa di riposo (o in qualsiasi altro tipo di struttura), i facilitatori li accolgono calorosamente. Li guidano verso la stanza designata dove si svolgerà il gioco. L'obiettivo è garantire che tutti i partecipanti si sentano a loro agio e pronti per il gioco. I facilitatori si assicurano che i partecipanti siano distribuiti in modo uniforme e spazioso, compatibilmente con le condizioni (a seconda delle dimensioni della stanza e del numero di giocatori), per fornire ampio spazio per le attività del gioco.
2. Conoscersi: Dopo che i giocatori si sono sistemati, i facilitatori/game master danno il via alle presentazioni. Successivamente, presentano brevemente la casa di riposo (o la struttura che ospita il gioco, visitata dai giovani adulti), spiegando il lavoro che si svolge, i professionisti che vi lavorano e il suo scopo generale. Le informazioni sulla casa di riposo (o sull'organizzazione coinvolta) possono essere fornite alternativamente da una persona responsabile o da un dipendente, che può anche rispondere a eventuali domande dei giovani partecipanti.
3. Descrizione delle regole: Per garantire un'esperienza fluida e rispettosa, tutti i partecipanti devono conoscere le regole generali. Ad esempio, i partecipanti devono rispettare le norme igieniche, come la sanificazione delle mani. Inoltre, il facilitatore/game master deve ricordare ai partecipanti che, se uno di loro si sente male, sarebbe meglio non partecipare all'esperienza. Inoltre, specialmente se il gioco si svolge in una struttura di cura, è importante mantenere la quiete. I facilitatori devono parlare a un volume basso e istruire anche i partecipanti a fare lo stesso. Tutti i partecipanti devono rispettare gli anziani e evitare di fare rumore e disturbare.

I giovani adulti/partecipanti devono essere rispettosi e gentili con gli anziani e mostrare empatia verso eventuali difficoltà che potrebbero dover affrontare. Devono inoltre prestare attenzione a potenziali sfide come udito limitato, problemi di memoria, basso morale e ridotta espressività.

Gli anziani potrebbero essere giocatori o attori nel gioco di fuga (a seconda dello scenario, della disponibilità delle organizzazioni partner per formarli e della loro volontà di partecipare).

Potrebbero applicarsi ulteriori regole se il gioco di fuga si trova in una casa di riposo. I partecipanti devono muoversi con cautela nella struttura e devono essere accompagnati da animatori o insegnanti. Inoltre, se i partecipanti hanno bisogno di utilizzare un bagno, devono chiedere al facilitatore o al personale della struttura.

I facilitatori devono sottolineare l'importanza della collaborazione tra i partecipanti per risolvere gli enigmi, evitando qualsiasi spirito competitivo.

6.4.2.3 Struttura del gioco (indicativa in quanto il soggetto potrebbe variare)

Seguendo queste linee guida, possiamo promuovere un'esperienza positiva e arricchente per tutti i partecipanti, favorendo rispetto, comprensione e lavoro di squadra durante l'entusiasmante esperienza del progetto ESCAPERS.

- **Formazione delle squadre:** I partecipanti devono formare squadre di 4-5 giocatori.
- **Spiegazione del gioco**
- **Giocare:** Una volta entrati nella stanza, le squadre affrontano una serie di enigmi che richiedono pensiero logico, capacità di problem-solving e talvolta conoscenze culturali. Gli enigmi sono appositamente creati per essere accessibili a tutti i partecipanti, indipendentemente dal loro background o esperienza. Le squadre possono incontrare compiti che coinvolgono la decodifica di messaggi, la manipolazione di oggetti o la decifrazione di indizi nascosti nell'arredamento della stanza. Durante il gioco, i giocatori comunicano e pianificano insieme per giungere al loro obiettivo finale: uscire dalla stanza entro il tempo limite di 45 minuti. Se incontrano difficoltà lungo il percorso, i giocatori possono chiedere suggerimenti o assistenza al game master/facilitatore, che può fornire aiuto tramite note scritte, video preregistrati o di persona. La natura dinamica del gioco consente al lavoro di squadra di evolversi mentre le squadre adattano le loro strategie e ruoli per superare gli ostacoli e completare con successo il gioco.
- **Chiusura del gioco - Debriefing - Foto di gruppo:** I facilitatori si assicurano che l'entusiasmo non finisca con l'ultimo enigma. Controllano con i partecipanti per valutare il loro grado di divertimento dell'esperienza. Successivamente, per catturare i ricordi della giornata, viene scattata una foto di gruppo celebrativa, proprio come in una stanza di fuga.

6.4.2.4 Formazione del personale della casa di riposo (WP4) - passaggio aggiuntivo

Una comunicazione efficace e aggiornamenti continui durante l'escape game e con i giocatori sono fondamentali per il successo della formazione dei facilitatori. Queste linee guida sono principalmente rivolte al personale delle case di riposo poiché:

- Gli educatori per adulti dovrebbero collaborare strettamente con la direzione di ciascuna casa di riposo per determinare il numero massimo di giocatori che possono accogliere. I facilitatori garantiscono il rigoroso rispetto del numero concordato.
- Devono essere forniti aggiornamenti tempestivi alla direzione della casa di riposo/strutture per anziani riguardo ai partecipanti, alle loro date di arrivo e al numero di giocatori. In caso di cancellazioni, è necessaria una notifica immediata.
- Collaborazione con la direzione per stabilire linee guida per i giocatori che mostrano sintomi simil-influenzali (tosse, naso che cola). È essenziale rispettare rigorosamente i protocolli della casa di riposo (ad esempio, mascherine, restrizioni spaziali, esclusione dal programma).
- Stabilire il numero di giocatori che possono entrare contemporaneamente nei locali con gli anziani, garantendo comfort e sicurezza per tutti.
- Informare il personale sugli oggetti di gioco: I facilitatori dovrebbero informare il personale della casa di riposo riguardo agli oggetti che verranno posizionati in diverse aree per lo svolgimento del gioco. Questo eviterà la rimozione accidentale degli oggetti da parte del personale, che potrebbe pensare che siano stati dimenticati o gettati via.
- Individuare un membro del personale designato: Poiché potrebbero presentarsi problemi specifici, i facilitatori dovrebbero identificare un membro designato del personale della casa di riposo come punto di riferimento.
- Cercare soluzioni congiunte: Impegnarsi in una comunicazione aperta e collaborativa con il membro designato del personale per trovare soluzioni reciprocamente accettabili che garantiscano il corretto svolgimento dell'attività.
- Coinvolgere il personale della casa di riposo nel gioco di mistero può migliorare significativamente l'esperienza complessiva sia per i bambini che per gli anziani.

6.4.2.5 Approfondimenti per i facilitatori - educatori per adulti (WP4)

La formazione dei facilitatori nelle escape room/game è uno dei passaggi più importanti nell'implementazione dei progetti. I facilitatori sono figure chiave tra i giocatori, indipendentemente dalla loro età, quindi devono essere in grado di stabilire un contatto appropriato con ciascuno. Devono coinvolgere contemporaneamente l'interesse dei giocatori e mantenere un atteggiamento positivo tra i partecipanti anziani.

6.4.2.6 Approfondimenti per gli anziani (WP3 & WP4)

Durante l'implementazione dei laboratori co-creativi per la memoria e dei test, è molto probabile che i facilitatori incontrino varie situazioni che dovranno gestire adeguatamente con gli anziani.

Sensazione di sospettosità: Spesso, durante i workshop di raccolta della memoria per la co-creazione, gli anziani possono essere sospettosi nei confronti dei facilitatori a causa della natura delle domande poste e della documentazione delle loro risposte. Pertanto, è importante spiegare frequentemente l'attività e lo scopo delle domande. Inoltre, le informazioni raccolte dovrebbero essere sintetizzate brevemente piuttosto che in dettaglio, o meglio ancora, registrate dopo che la conversazione con ciascun partecipante anziano è terminata.

Sensazione di rabbia: A volte, gli anziani possono esprimere rabbia o aggressività a causa del loro stato mentale. Questo potrebbe accadere perché non sono dell'umore giusto per discutere in quel momento o a causa della loro malattia. In ogni caso, si dovrebbe dare tempo a ciascun individuo, con il facilitatore che discute privatamente le loro esigenze e il loro stato d'animo, offrendo alternative o persino lasciando loro spazio se lo desiderano. Infine, si può concedere del tempo affinché l'anziano cambi idea e si reintegri in qualche modo.

Come in tutte le situazioni in cui le persone vivono nello stesso spazio, possono sorgere conflitti o attriti tra gli anziani, specialmente quelli che vivono nella casa di riposo. Se si verifica una situazione del genere durante il gioco, i facilitatori non dovrebbero prendere posizione, ma piuttosto discutere privatamente con ciascun individuo i loro sentimenti e lavorare per risolvere la situazione. In particolare, se una situazione del genere si verifica davanti ai giocatori, i facilitatori dovrebbero chiedere ai giocatori di spostarsi e poi discutere la situazione privatamente con ciascun anziano.

6.4.2.6 Approfondimenti per gli anziani (WP3 & WP4)

Nel caso di partecipanti che risiedono in case di riposo, un anziano potrebbe non voler uscire dalla propria stanza. Prima dell'inizio dell'attività, i facilitatori verificano chi è presente e chi non lo è. Se qualcuno è assente, chiedono a un membro del personale o a un caregiver responsabile delle loro condizioni per vedere se possono partecipare o se necessitano di assistenza per essere spostati nell'area comune (ad esempio, persone su sedie a rotelle). Se la partecipazione è possibile ma la persona non è disposta, il facilitatore visita l'anziano nella sua stanza per incoraggiarlo a partecipare. Se ancora non partecipano all'attività, i facilitatori dovrebbero compensare la loro assenza trasmettendo informazioni su di loro e incoraggiando i bambini a interagire con un altro anziano.

Se un anziano si emoziona o si turba a causa di una domanda o dell'attività in generale, il facilitatore dovrebbe avvicinarsi per discutere i suoi sentimenti.

Molti anziani nelle case di riposo sono affetti da demenza, una malattia degenerativa che può portare a una graduale perdita delle principali funzionalità. I facilitatori dovrebbero cercare di monitorare lo stato cognitivo di ciascun residente e adattare le domande di conseguenza, supportando la loro interazione con il resto del gruppo se necessario. Se le capacità di una persona anziana diminuiscono al punto da rendere difficile la partecipazione all'attività, i facilitatori dovrebbero comunicare con i progettisti per riprogettare il ruolo in modo da adattarsi alle nuove capacità dell'individuo, garantendo una perfetta integrazione e interazione con il resto dei giocatori.

6.4.2.7 Senior attori (step opzionale)

Nel caso in cui gli anziani desiderino partecipare come attori, è necessario dare loro la giusta formazione. L'aspetto più cruciale della formazione dei facilitatori è insegnare loro i ruoli di ciascuna persona anziana e i metodi di playtesting che dovranno condurre prima di iniziare i workshop con gli studenti.

Di seguito vengono descritti in dettaglio tutti i passaggi della formazione per gli anziani, che possono essere riassunti come segue:

- **Contatto e Costruzione della Fiducia:** A questo punto, i facilitatori sono già entrati in contatto con gli anziani attraverso i workshop e hanno guadagnato la loro fiducia. Tuttavia, è importante che continuino a comunicare con gli anziani, anche se per un breve periodo all'inizio o alla fine del gioco.
- **Narrazione della Storia del Mistero sotto Forma di Fiaba:** È cruciale che i facilitatori abbiano una comprensione approfondita di ciascuna storia del mistero. La narrazione dovrebbe diventare una parte integrante della loro formazione, consentendo loro di raccontare efficacemente le storie sia ai partecipanti anziani che agli studenti. Durante le sessioni di narrazione con gli anziani, i facilitatori devono prestare attenzione alle loro emozioni e presentare le storie in modo coinvolgente e non troppo risoluto. Per questo motivo, la narrazione è preferita rispetto alla semplice lettura di un testo.
- **Testing e Playtest:** La formazione dei facilitatori pone l'accento sulla comprensione delle storie e sulla loro narrazione efficace sia agli anziani che ai giovani partecipanti. Un aspetto cruciale è insegnare i ruoli agli anziani, collegandoli alle esperienze personali dei partecipanti. Il playtesting è fondamentale: prima i facilitatori assumono i ruoli dei giocatori per formare gli anziani. Successivamente, si procede al playtesting con persone sconosciute agli anziani, in modo che sia i facilitatori che i partecipanti possano esercitarsi nella comunicazione e nei ruoli in un contesto più realistico. Attraverso questi passaggi, i facilitatori acquisiscono le competenze necessarie per creare un'esperienza positiva e arricchente per tutti coloro che partecipano al gioco insieme agli anziani.

6.5 Playtesting (WP3 & WP4)

La versione demo dei giochi sarà testata dai partner durante l'LTTA e, successivamente, anche da altre persone. I gruppi target avranno l'opportunità di testare i giochi anche durante i laboratori ESCAPERS. Il playtesting seguirà la struttura del gioco precedentemente descritta. Il playtest è essenzialmente una formazione pratica per i facilitatori. Durante il processo di playtest, i facilitatori preparano lo spazio, i materiali e gli attori. Il processo è il seguente:

- I facilitatori allestiscono lo spazio, preparano gli anziani e organizzano tutti i materiali necessari.
- I giocatori arrivano presso la sede.
- I facilitatori seguono l'intera struttura del gioco dall'inizio alla fine, compreso il benvenuto, la spiegazione delle regole e della storia del gioco, il debriefing e la chiusura del gioco (vedi capitolo 6.4.2.3).
- I giocatori possono fare domande o commenti in base alle loro sensazioni per aiutare i facilitatori a trovare modi per gestire queste situazioni.
- I playtester tentano di risolvere gli enigmi e di scappare seguendo gli indizi, per identificare eventuali correzioni necessarie nell'introduzione del mistero o negli indizi.

Una volta terminato il gioco, il facilitatore inizia il processo di feedback. In questo processo, tutti i giocatori evidenziano problemi specifici che necessitano di essere risolti e forniscono suggerimenti per gestire varie situazioni.

È importante che il feedback dato ai facilitatori abbia un tono positivo e suggerisca sempre una soluzione o un modo per gestire la situazione. Il lavoro dei facilitatori è piuttosto impegnativo, e l'obiettivo essenziale è trovare un modo affinché il programma si svolga senza intoppi, con un buon flusso e senza troppe opportunità per situazioni problematiche.

Durante la sessione di feedback, potrebbero anche essere suggerite modifiche al design del gioco per facilitare la gestione delle situazioni da parte dei facilitatori e per agevolare i giocatori nella risoluzione degli enigmi del gioco di fuga/stanza.

6.6 ESCAPERS LABS (WP4)

5 laboratori locali ESCAPERS di formazione all'interno di ciascuna organizzazione partner (1 per partner) e produzione di un report/guida completo sulla metodologia ESCAPERS. Questo report fornirà i dettagli del processo di implementazione dei laboratori ESCAPERS LAB ed i suoi risultati chiave e fornirà raccomandazioni per gli educatori degli adulti su come facilitare gli escape game come game master. Includerà anche linee guida per l'applicazione della metodologia ESCAPERS e suggerimenti per un ulteriore utilizzo del materiale prodotto.

Durante i laboratori ESCAPERS LAB, anziani e generazioni più giovani parteciperanno a workshop utilizzando i giochi ESCAPERS (con almeno 10 partecipanti provenienti da questi gruppi target e almeno una prova di gioco), e verranno reclutati 50 educatori di adulti o professionisti correlati (10 per organizzazione) nei workshop di formazione. Verrà inoltre sviluppato un report dettagliato (circa 30 pagine) sulle considerazioni finali della metodologia e degli strumenti ESCAPERS.

6.5 PLAYTESTING (WP3 & WP4)

7

CONCLUSIONI

CONCLUSIONI

ALLEGATI

**ALLEGATO 1: TEMPLATE DEL
GIOCO**

**ALLEGATO 2: IDEE PER I
WORKSHOP SULLA MEMORIA
CON I SENIOR**

ALLEGATO 3: RIFERIMENTI

Allegato 1: Template del gioco

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

Allegato 2: Idee per i workshop sulla memoria con i senior

https://docs.google.com/document/d/14dqpOqWgvtgzUvFGfpvXQtocMMVebptV016_3m10g_8/edit?usp=sharing

Allegato 3: Riferimenti

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).

