



LEGENDS

Il kit di strumenti per i facilitatori LEGENDS

Moduli e materiali



Cofinanziato
dall'Unione europea

Numero progetto: 2025-1-IT02-KA220-ADU-000352101

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 Nazionale INDIRE. Né l'Unione europea né INDIRE possono esserne ritenute responsabili.

Sommario

<i>Sintesi</i>	3
<i>Modulo 1 - Tecniche di facilitazione per workshop intergenerazionali</i>	4
<i>Modulo 2 - Alfabetizzazione digitale</i>	15
<i>Modulo 3 - Narrazione digitale collaborativa</i>	30
<i>Modulo 4 - Alla scoperta delle storie locali: la narrazione urbana</i>	41
<i>Modulo 5 - Escursioni intergenerazionali guidate</i>	57
<i>Modulo 6 - Risorse per i formatori</i>	66
<i>Metodi di valutazione</i>	86

Sintesi

Il Kit di strumenti per facilitatori LEGENDS offre un percorso strutturato e orientato alla pratica per progettare e realizzare esperienze di apprendimento intergenerazionale che uniscono alfabetizzazione digitale, narrazione e coinvolgimento della comunità. Pensato per formatori e facilitatori che lavorano con gruppi misti di giovani e anziani, riflette il principio cardine del progetto LEGENDS: le due generazioni possiedono competenze complementari che, se messe in dialogo, si arricchiscono reciprocamente. Anziché considerare gli anziani come destinatari passivi della formazione digitale, il programma posiziona entrambi i gruppi come co-discenti e co-creatori lungo tutto il percorso.

I **sei moduli** si sviluppano secondo una progressione logica. Il Modulo 1 pone le basi della facilitazione, fornendo ai formatori strumenti per gestire gruppi eterogenei per età, superare le barriere comunicative e costruire un clima in cui entrambe le generazioni si sentano libere di partecipare. Il Modulo 2 introduce le competenze digitali di base, trattando le nozioni fondamentali di Internet, le app di comunicazione, la consapevolezza della privacy e dell'impronta digitale, nonché la capacità di individuare la disinformazione e le truffe online. Il Modulo 3 accompagna i partecipanti dall'uso degli strumenti digitali alla loro applicazione creativa, attraverso esercizi collaborativi di storytelling che intrecciano lo sviluppo di competenze tecniche con il lavoro narrativo condiviso. Il Modulo 4 estende questo approccio all'ambiente fisico e storico, guidando i partecipanti nella ricerca, nella documentazione e nella condivisione di storie locali legate a luoghi specifici. Il Modulo 5 riunisce questi filoni in escursioni intergenerazionali guidate, in cui la preparazione, l'esplorazione strutturata e la documentazione digitale vengono utilizzate per catturare e preservare le esperienze condivise dai partecipanti. Il Modulo 6 conclude il programma con una banca di risorse pratiche per i formatori, a supporto di un'attività di facilitazione continua al di là delle sessioni strutturate.

In tutti i moduli, il programma didattico segue una logica pedagogica coerente: costruire innanzitutto fiducia e sicurezza, introdurre contenuti tecnici o concettuali attraverso dimostrazioni guidate e il sostegno tra pari, per poi applicare quanto appreso attraverso attività pratiche e collaborative che abbiano un autentico valore sociale o creativo per i partecipanti.

Il programma si conclude con una sezione dedicata ai metodi di valutazione, che illustra come i facilitatori possano monitorare i risultati di apprendimento e il coinvolgimento dei partecipanti nel corso delle sessioni, favorendo sia la valutazione formale che la riflessione informale sull'impatto del programma.

Modulo 1 - Tecniche di facilitazione per workshop intergenerazionali

Questo modulo introduce i partecipanti alle basi della facilitazione intergenerazionale, fornendo gli strumenti concettuali e pratici per costruire e accompagnare gruppi in cui giovani e anziani si incontrano per la prima volta. Aniché limitarsi a definire buone pratiche astratte, il modulo affronta le sfide concrete della facilitazione, dagli ostacoli tecnologici ai diversi stili di comunicazione, insieme a esempi di percorsi riusciti, offrendo al formatore strumenti per bilanciare la partecipazione, adattare le attività e garantire accessibilità e rispetto delle differenze culturali all'interno del gruppo.

La creazione e la gestione di gruppi intergenerazionali permettono ai partecipanti di vivere le attività in modo più consapevole, assicurando che ognuno si senta parte attiva del percorso condiviso. Attraverso questo scambio reciproco, giovani e anziani approfondiscono la comprensione l'uno dell'altro e costruiscono nuovi legami fondati sul rispetto e sulla fiducia.

1.1 Introduzione alla facilitazione in contesti intergenerazionali

In una società che invecchia e si confronta ogni giorno con nuove sfide e opportunità, è fondamentale riconoscere il valore delle relazioni tra le generazioni. Favorire il dialogo e lo scambio intergenerazionale significa creare comunità più inclusive, coese e resilienti, in cui persone di età diverse possano condividere esperienze, competenze e punti di vista. Ogni generazione porta con sé un patrimonio unico di conoscenze, storie e capacità che, se messe in comune, rappresentano una risorsa preziosa per la crescita individuale e collettiva.

Per favorire e valorizzare questi incontri, vengono sviluppati dei **programmi intergenerazionali**, ovvero iniziative strutturate che riuniscono persone di età diverse attraverso attività condivise. Questi programmi promuovono lo scambio di conoscenze, competenze, culture ed esperienze, dando vita a un processo di apprendimento intergenerazionale basato sulla reciprocità e sul beneficio reciproco. **L'apprendimento intergenerazionale** rappresenta infatti, un'importante opportunità di apprendimento permanente in quanto permette alle persone anziane di trasmettere la propria esperienza, la memoria e il patrimonio di conoscenze maturato nel corso della vita, mentre offre ai giovani la possibilità di condividere nuove prospettive e competenze, in particolare quelle digitali. Allo stesso tempo, contribuisce a ridurre il divario tra le generazioni, rafforzare la coesione sociale e contrastare le disuguaglianze legate all'età.

Le **attività intergenerazionali** non solo migliorano il benessere e la qualità della vita dei partecipanti, ma rappresentano anche uno strumento efficace per contrastare **l'ageismo**,

definito dall'Organizzazione Mondiale della Sanità come «gli stereotipi (come pensiamo), i pregiudizi (come ci sentiamo) e la discriminazione (come agiamo) basati sull'età».

1.2 Gestire le dinamiche di gruppo

Organizzare incontri rivolti a persone di età diverse, che probabilmente non si sono mai incontrate prima, richiede un'attenta pianificazione e preparazione, indipendentemente dalle circostanze o dal contesto. Il timore e l'imbarazzo iniziale non sono legati all'età: possono coinvolgere chiunque, e tendono ad amplificarsi in situazioni non familiari o quando non è chiaro cosa aspettarsi dall'incontro.

Quando generazioni diverse si incontrano per la prima volta, il formatore deve tenere conto di più livelli di attenzione. Alcuni aspetti sono di natura **pratica**, come l'accessibilità degli spazi, ad esempio, o il fatto che le competenze specifiche di un gruppo (si pensi alle competenze digitali dei più giovani, o all'esperienza di vita degli anziani) non sono automaticamente condivise dall'altro gruppo. Altri aspetti sono più **relazionali**: pregiudizi reciproci, stereotipi impliciti, aspettative diverse su come ci si debba comportare o comunicare.

Il facilitatore si troverà spesso davanti a stili comunicativi molto diversi tra le generazioni, nei ritmi, nei registri, nei canali privilegiati. Per questo motivo si consiglia di far incontrare separatamente i gruppi generazionali *prima* dell'incontro plenario. Questi momenti preliminari permettono di preparare i partecipanti, raccogliere idee e preoccupazioni, e far emergere eventuali preconcetti in uno spazio protetto, prima del confronto diretto.

Il primo incontro del gruppo intergenerazionale rappresenta un momento fondamentale per creare un clima di fiducia, curiosità e collaborazione. Per questo motivo, è importante che le attività proposte siano **coinvolgenti e piacevoli**, così da favorire la conoscenza reciproca e mettere i partecipanti a proprio agio. Il facilitatore svolge un ruolo centrale nel promuovere un ambiente accogliente, stimolare l'interesse del gruppo e sostenere tutti i partecipanti nella comprensione delle attività e nella partecipazione attiva al percorso. Nella fase iniziale possono emergere alcune sfide, tra cui:

- la necessità di un processo graduale che deve essere articolato in fasi;
- la mancanza di conoscenza e consapevolezza su come pianificare e adattare il processo;
- il riconoscimento che potrebbero esserci preoccupazioni, supposizioni e pregiudizi tra i gruppi, e che questi devono essere ascoltati, rispettati e affrontati con sensibilità;
- la comprensione delle potenziali barriere al successo degli incontri: queste possono includere considerazioni di natura pratica, psicologica, culturale e fisica;

- il riconoscimento dell'importanza di condurre le sessioni in modo da aiutare i gruppi a creare legami, a divertirsi, a sviluppare la fiducia necessaria per prendere le proprie decisioni e a comunicare in modo onesto, rispettoso, sensibile e positivo.

1.3 *Tecniche per coinvolgere anziani e giovani*

È importante riconoscere che tra le diverse generazioni possono esistere percezioni, aspettative e stereotipi reciproci che rischiano di ostacolare la costruzione di relazioni autentiche. Per questo motivo, prima di favorire l'incontro tra giovani e persone anziane, può essere utile lavorare separatamente con ciascun gruppo, creando occasioni di confronto e preparazione. Questo percorso preliminare permette ai partecipanti di acquisire maggiore consapevolezza, esprimere eventuali dubbi o timori e avvicinarsi all'esperienza intergenerazionale con maggiore apertura e fiducia. Questa fase preparatoria è importante perché consente di:

- conoscere ogni singolo individuo/partecipante;
- consentire a ciascuno di esprimersi in modo più sincero;
- prendere coscienza delle sfide future e dei potenziali adattamenti;
- rafforzare la fiducia in sé stessi in vista delle fasi successive.

Per il primo incontro intergenerazionale, potrebbe essere utile scegliere un **luogo neutro** o magari organizzare qualcosa di più informale, come una merenda o una gita in un luogo familiare (una biblioteca, un museo, un parco, ecc.). **Argomenti comuni** per le attività introduttive potrebbero essere: capelli e bellezza, vacanze e gite di un giorno, luna park, giochi, sport, musica, cucina e cibo, giardinaggio, ecc.; Tematiche simili possono essere un utile veicolo per uno scambio reciproco e paritario. La condivisione di interessi comuni dimostra come il confronto intergenerazionale non debba per forza seguire una logica gerarchica, in cui c'è sempre chi insegna e chi impara. Quando giovani e anziani si confrontano sullo stesso piano, le differenze di età sfumano e lascia lo spazio all'empatia: si gettano così le basi per comunità più unite, coese e fondate sul rispetto reciproco.

Gli aspetti da considerare durante il primo incontro intergenerazionale includono:

- creare un'atmosfera rilassata e divertente;
- mettere in evidenza le somiglianze piuttosto che concentrarsi sulle differenze;
- affrontare e rispondere alle questioni sollevate dai singoli gruppi;
- stabilire alcune "regole di ingaggio" comuni o linee guida di base;

- chiarire gli obiettivi del progetto;
- creare spazio per domande, preoccupazioni, ecc.

È essenziale che una parte del primo incontro sia dedicata alla definizione/negoziazione di alcune **regole condivise** che consentano un chiaro accordo fin dall'inizio sui limiti comportamentali tra i partecipanti e con il facilitatore. Di seguito sono riportati alcuni esempi di argomenti che potrebbero essere presi come spunto per affrontare diversi aspetti: puntualità, flessibilità, smartphone e strumenti digitali, tempo di parola e pause, uso del linguaggio, comportamenti, processo decisionale, ecc.

1.4 Gestire le sfide nei gruppi di età mista

Alcune potenziali difficoltà che potrebbero sorgere quando si pianifica di riunire persone di età diverse che non si conoscevano in precedenza possono includere:

- differenze linguistiche e culturali;
- uso di un linguaggio complesso, gergale o dialettale;
- pregiudizi e stereotipi;
- dinamiche e storie o esperienze locali;
- conflitto con altri interessi, come il tempo libero e gli hobby, che potrebbero avere la priorità;
- costi e difficoltà di trasporto per la partecipazione dei partecipanti;
- i partecipanti potrebbero ritenere che il progetto non faccia al caso loro;
- atteggiamenti negativi, come sfiducia o la paura di essere giudicati.

È importante tenere presente che l'incontro tra persone di generazioni diverse può portare con sé stereotipi, pregiudizi e convinzioni radicate, spesso inconsapevoli, che possono influenzare il modo in cui i partecipanti si relazionano tra loro. Per questo motivo, è fondamentale riconoscere e affrontare questi aspetti con sensibilità, creando uno **spazio sicuro** in cui ciascuno si senta ascoltato, rispettato e valorizzato.

In questo processo, il facilitatore è chiamato a **trasformare le possibili criticità in opportunità di crescita e apprendimento condiviso**. Ciò significa accompagnare il gruppo nel passaggio da una visione basata sul conflitto o sulla contrapposizione tra generazioni a una prospettiva fondata sulla collaborazione, sul rispetto reciproco e sul riconoscimento del valore che ogni persona può apportare. In quest'ottica, le differenze non rappresentano un ostacolo, ma diventano risorse complementari capaci di arricchire l'esperienza di tutti i partecipanti.

1.5 Attività di facilitazione per l'educazione intergenerazionale

Quando si progettano attività come i workshop intergenerazionali, il punto di partenza dovrebbero sempre essere gli **obiettivi** che si desiderano raggiungere, piuttosto che l'attività in sé. I fattori chiave da considerare includono il numero di partecipanti, lo spazio a disposizione, la durata della sessione ed eventuali spunti rilevanti raccolti durante gli incontri preparatori.

Le attività intergenerazionali in questo contesto rientrano generalmente in due grandi categorie: quelle incentrate **sulla memoria e sulla narrazione**, e quelle incentrate **sull'inclusione digitale**. Entrambe mirano a promuovere la coesione sociale, il rispetto reciproco e uno scambio significativo tra le generazioni, e entrambe funzionano al meglio quando i ruoli risultano naturali, nessuno viene messo in imbarazzo e c'è spazio per una sorpresa autentica.

Le attività di memoria e narrazione pongono gli anziani come archivi viventi di esperienze. Un formato classico è **la storia orale**: gli anziani condividono storie di vita e ricordi mentre i partecipanti più giovani ascoltano, pongono domande e documentano ciò che sentono, contribuendo a colmare le lacune comunicative e a preservare una storia che altrimenti andrebbe perduta (vedi Allegato 1.1). Le sessioni **di cucina e pasticceria** seguono una logica simile, poiché la trasmissione delle ricette di famiglia apre naturalmente conversazioni sul patrimonio culturale, sui cambiamenti nel tempo e sulla consistenza sensoriale della vita quotidiana. **Il giardinaggio** offre un altro contesto ricco: i partecipanti più anziani condividono la loro conoscenza delle piante e delle stagioni mentre i più giovani si occupano di compiti più fisici, creando un ritmo di collaborazione semplice e produttivo. I progetti **artistici e artigianali**, dalla pittura al lavoro a maglia alla realizzazione di mosaici, consentono ai partecipanti di lavorare fianco a fianco verso una creazione condivisa, costruendo un legame senza la pressione di una conversazione diretta. **Giochi classici** come gli scacchi, i giochi di carte o i puzzle 3D completano questa categoria, incoraggiando la competizione amichevole e l'impegno cognitivo in un'atmosfera rilassata e piacevole.

Queste attività possono anche assumere una forma più ludica e strutturata attraverso **scenari di gioco di ruolo**. Un esempio efficace è *"La capsula del tempo"*: al gruppo viene presentato uno scenario immaginario in cui è appena stata ritrovata una capsula del tempo sepolta nella comunità locale cinquant'anni fa, contenente oggetti, fotografie e appunti scritti a mano. I partecipanti più anziani interpretano le persone che l'hanno seppellita, descrivendo gli oggetti, spiegandone il significato e rievocando com'era il mondo all'epoca. I partecipanti più giovani interpretano giornalisti o archivisti del presente, ponendo domande e decidendo come condividere le scoperte con il pubblico, sia attraverso un breve video, un post sui social media o un finto articolo di giornale. L'attività combina narrazione, pensiero creativo e competenze digitali in un modo che risulta coinvolgente e poco impegnativo per tutti i partecipanti.

Le attività di inclusione digitale funzionano invertendo la dinamica abituale: in questo caso, i partecipanti più giovani assumono il ruolo di guide, aiutando gli anziani a orientarsi tra smartphone, tablet o piattaforme social per svolgere attività quotidiane, come creare un account online o effettuare una videochiamata, in un ambiente solidale e privo di pressioni. Questo ribaltamento dei ruoli è di per sé uno degli aspetti più preziosi dell'esercizio, poiché conferisce ai partecipanti più anziani un senso di autonomia e a quelli più giovani un nuovo tipo di responsabilità. Un ulteriore esperimento che si potrebbe realizzare consiste nel chiedere alle persone anziane di spiegare l'uso dei dispositivi e degli strumenti digitali ai giovani. Ciò potrebbe aiutare entrambi i gruppi a comprendere i diversi modi di vedere, utilizzare e sperimentare gli stessi dispositivi e strumenti. I giochi di ruolo possono rendere questo apprendimento meno intimidatorio e più divertente: in uno scenario, ad esempio, i partecipanti devono collaborare per difendere una città immaginaria da una minaccia tecnologica, i partecipanti più giovani sanno come orientarsi nel panorama digitale, mentre quelli più anziani possiedono le conoscenze strategiche e le password necessarie per avere successo.

Indipendentemente dal formato scelto, ogni attività dovrebbe concludersi con un **momento di riflessione condivisa**: una breve conversazione di gruppo in cui i partecipanti condividono ciò che hanno apprezzato, ciò che li ha sorpresi e ciò che hanno imparato gli uni dagli altri. Questa fase non è una formalità, ma è il momento in cui si consolida gran parte del valore relazionale dell'esperienza e in cui i facilitatori possono osservare le connessioni che si sono formate silenziosamente durante la sessione.

Nell'Allegato 1.1 è riportato un esempio dettagliato di attività basata sulla narrazione incentrata sulle tradizioni agricole e culinarie.

1.6 Attività: progettazione di un piano di lavoro inclusivo

Quando si elaborano proposte intergenerazionali, è importante pianificare chiaramente il progetto sin dall'inizio. Nello sviluppo del processo, i facilitatori dovrebbero pianificare con cura seguendo i passaggi riportati di seguito:

- **definire sempre prima gli obiettivi:** piuttosto che avviare il processo di pianificazione con un'idea di attività già definita con precisione, il facilitatore dovrebbe iniziare scegliendo gli obiettivi attesi che il gruppo dovrebbe raggiungere; in questo modo, il coinvolgimento dei partecipanti (che possono esprimere bisogni, problemi o desideri) può rappresentare un valore aggiunto;
- **tenere conto dei potenziali partecipanti:** conoscere meglio i partecipanti (età, hobby, preferenze, ecc.) migliora la capacità dei facilitatori di pianificare qualcosa che le persone vorranno fare o provare più facilmente;

- **scegliere le attività più appropriate:** è importante non solo garantire che le attività soddisfino gli obiettivi previsti da raggiungere, ma anche che il tempo trascorso insieme dai partecipanti possa essere reciprocamente proficuo; inoltre, dopo aver scelto la singola attività, il facilitatore dovrebbe pianificare in anticipo eventuali modifiche (valutando come adattare per coinvolgere tutti e massimizzare l'impatto);
- **dedicare tempo alla preparazione di strumenti e materiali:** preparare i materiali necessari può richiedere tempo e una pianificazione accurata. È possibile coinvolgere anche i partecipanti nel processo di preparazione, che potrebbe essere visto come un'opportunità di scambio tra i partecipanti e potrebbe aumentare il loro senso di efficacia e coinvolgimento nel progetto;
- **valutare l'esperienza:** una volta completata l'attività, i facilitatori dovrebbero riflettere insieme ai partecipanti su come sono andate le cose, al fine di identificare i fattori che hanno contribuito al successo e valutare come migliorare le sessioni future.

1.7 Accessibilità e sensibilità culturale

L'accessibilità delle attività intergenerazionali è un elemento essenziale in quanto garantisce che persone di fasce d'età diverse possano interagire, condividere esperienze e trarne reciproco beneficio, indipendentemente dalle loro capacità motorie, sensoriali o cognitive. Un approccio a misura di tutte le età mira a costruire spazi e relazioni in cui ogni generazione si senta pienamente inclusa. Accessibilità non significa soltanto rimuovere le barriere fisiche, significa anche costruire un ambiente accogliente che valorizzi la diversità, superando le barriere comunicative che spesso separano le generazioni.

Sviluppare un'azione intergenerazionale equivale ad offrire ai partecipanti lo spazio e il tempo per imparare gli uni dagli altri in contesti reali, sostenendo al contempo la crescita personale di ciascuno e la capacità di lavorare insieme in modo collaborativo. Un apprendimento di questo tipo, quindi intergenerazionale e cooperativo, può inoltre dare particolare visibilità ai gruppi emarginati, contribuendo a colmare i divari generazionali e culturali e a costruire società più resilienti e inclusive.

Con l'obiettivo di creare uno scambio intergenerazionale inclusivo, il facilitatore deve prestare attenzione a:

- creare uno spazio in cui tutti i partecipanti si sentano rispettati e valorizzati indipendentemente dall'età, dalla cultura, dalle competenze o dai limiti;
- riconoscere e rispondere alle diverse esigenze dei partecipanti per garantire che tutti possano contribuire in modo efficace;



- progettare attività flessibili e adattabili;
- avvalersi di tecnologie digitali accessibili per mettere in contatto giovani e anziani, favorire l'invecchiamento attivo, ridurre il divario digitale e rafforzare la coesione sociale.



ALLEGATO 1.1 – Attività: Educazione intergenerazionale – *Mantenere vive le tradizioni attraverso il dialogo*

Panoramica

Questa attività invita i partecipanti a esplorare e preservare le tradizioni popolari locali e nazionali attraverso il dialogo intergenerazionale. Attingendo a ricordi personali, fotografie e oggetti di uso quotidiano, i partecipanti più anziani e quelli più giovani intraprendono un percorso condiviso di scoperta, con particolare attenzione al patrimonio agricolo e culinario.

Risultati di apprendimento

Al termine dell'attività, i partecipanti avranno:

- Contribuito a mantenere vive le tradizioni locali e popolari e a renderle trasmissibili di generazione in generazione
- Messo in pratica un dialogo intergenerazionale significativo in un ambiente sicuro e solidale
- Rafforzato i legami sociali attraverso la condivisione di storie
- Utilizzato la memoria e il ricordo come strumenti di riflessione personale e collettiva

Durata: 1 ora e 30 minuti

Materiali necessari

- Fotografie che ritraggono elementi delle tradizioni rurali o popolari
- Oggetti legati alla vita agricola o domestica (ad es. attrezzi, utensili da cucina, oggetti artigianali)
- Facoltativo: un semplice dispositivo di registrazione o uno smartphone per documentare la sessione

Struttura dell'attività

Introduzione (15 min) Il facilitatore dà il benvenuto al gruppo e spiega brevemente lo scopo della sessione: non tenere una lezione frontale, ma ascoltare, condividere e imparare gli uni dagli altri. I partecipanti sono invitati a disporre su un tavolo centrale gli oggetti o le fotografie che hanno portato con sé, creando uno "spazio della memoria" condiviso che funge da punto di riferimento per la conversazione.

Dialogo e narrazione (60 min) I partecipanti più giovani sono invitati a porre domande aperte ai membri più anziani del gruppo. Le domande riportate di seguito fungono da punto di partenza — i facilitatori dovrebbero sentirsi liberi di adattarle in base al contesto e all'energia del gruppo:

1. Siete cresciuti in campagna o in città? In che modo questo ha influenzato il vostro rapporto con il cibo e la terra?
2. Quali erano le routine quotidiane legate all'agricoltura o alla cura degli animali nella vostra famiglia o comunità?
3. In che modo la vostra famiglia si procurava il cibo? Lo coltivavate, lo conservavate o lo scambiavate?
4. Quali piatti preparavi più spesso? Qualcuna di quelle ricette è andata perduta nel corso del tempo?
5. Quali tradizioni legate alla terra o al cibo esistono ancora oggi e quali sono scomparse? (ad es. la semina a mano, la panificazione casalinga, le conserve stagionali, i raccolti comunitari)

I partecipanti più anziani sono incoraggiati — ma mai costretti — a rispondere liberamente, utilizzando oggetti e fotografie come spunti visivi se utile. La conversazione dovrebbe svolgersi come uno scambio naturale, non come un'intervista.

Conclusione e riflessione (20 min) Riunite il gruppo in un cerchio di chiusura. Invitate i partecipanti a condividere una cosa che hanno scoperto, una cosa che li ha sorpresi e un'emozione suscitata dalla sessione. Il facilitatore può concludere mettendo in evidenza le connessioni emerse — tra passato e presente, tra diverse esperienze di vita e tra le persone presenti nella stanza.

Possibili varianti

- I partecipanti più giovani possono assumere il ruolo di redattori dopo la sessione: raccogliere le storie condivise, organizzarle in un breve testo scritto o visivo e presentare il risultato al gruppo in un incontro di follow-up.
- Se il gruppo ha dimestichezza con la tecnologia, la sessione può essere registrata e trasformata in un breve archivio audio o video da condividere con la comunità più ampia.

Riferimenti

- Bridging Generations: A guide to Intergenerational Programs in Newfoundland and Labrador - Seniors. (2025, December 10). Seniors. <https://www.gov.nl.ca/seniors/bridging-generations/>
- Intergenerational Training Course for Trainers and Practitioners Edition 2 Generations Working Together. (n.d.). <https://generationsworkingtogether.org/downloads/5cde5c13d2fb7-Training%20Manuel%20edition%20%20final.pdf>
- (2025). Facilitators' Handbook for Collaborative Action [Review of Facilitators' Handbook for Collaborative Action]. https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-4746/InterGenic_Facilitators'%20Handbook%20complete%20version%20.pdf
- Tried and True: A Guide to Successful Intergenerational Activities at Shared Site Programs. (n.d.). <https://www.gu.org/app/uploads/2018/05/SharedSites-Report-TriedandTrueActivitiesGuide.pdf>
- Digital Storytelling e Gamification: istruzioni per l'uso – Formazione su Misura. (2022). Formazioneesumisura.it. <https://www.formazioneesumisura.it/evento/digital-storytelling-e-gamification-istruzioni-per-luso/>



Modulo 2 – Alfabetizzazione digitale

Questo modulo introduce i partecipanti alle competenze digitali essenziali per navigare online con sicurezza e fiducia. È pensato per un pubblico misto di giovani e anziani, e incoraggia l'apprendimento intergenerazionale e il sostegno reciproco.

Attraverso spiegazioni, dimostrazioni e attività interattive, i partecipanti impareranno a utilizzare gli strumenti digitali, comunicare online e valutare criticamente le informazioni. Il modulo affronta inoltre i principali rischi online, privacy, fake news, truffe, aiutando i partecipanti a sviluppare autonomia e sicurezza nelle proprie pratiche digitali.

2.1 Linee guida per il formatore

Durante tutto il modulo, il formatore è supportato da una presentazione che struttura la sessione e offre una guida visiva ai partecipanti. Le diapositive servono a introdurre i concetti chiave, illustrare esempi e accompagnare le spiegazioni con immagini semplici e parole chiave. Il formatore dovrebbe usarle come traccia, non come testo da leggere: interazione, discussione e pratica devono restare al centro dell'esperienza di apprendimento. Tutti i fogli di attività citati di seguito sono disponibili tra i materiali formativi del modulo.

La sessione dovrebbe favorire l'apprendimento reciproco, in cui i partecipanti condividono esperienze e prospettive sostenendosi a vicenda. I giovani possono assistere gli anziani dimostrando le azioni e spiegando i passaggi, ma vanno guidati a non svolgere i compiti al loro posto: solo la pratica diretta permette agli anziani di acquisire fiducia e autonomia. Il formatore, dal canto suo, deve garantire a tutti lo spazio per apprendere al proprio ritmo, tenendo conto dei diversi livelli di familiarità con il digitale e delle esigenze di accessibilità attraverso un linguaggio chiaro, supporti visivi e istruzioni passo dopo passo.

2.2. Attività rompighiaccio (20 min)

- **Condivisione di immagini (5 min)**

Il formatore apre la sessione con un'attività semplice e coinvolgente: chiede ai partecipanti di condividere una foto o un video recente dal proprio telefono, spiegando che molte persone usano il dispositivo ogni giorno per immortalare momenti, un modo naturale per collegare l'uso del digitale all'esperienza personale.

Ai partecipanti viene chiesto di scegliere una foto o un video che si sentano a proprio agio nel mostrare; il formatore rassicura che la condivisione è volontaria e che va bene anche qualcosa di semplice o neutro. Per facilitare l'ingresso nell'attività, può iniziare condividendone uno già incluso nella presentazione.

- ***Discussione in coppia (10 min)***

I partecipanti presentano brevemente la propria foto in coppia o in piccoli gruppi, spiegando cosa raffigura e perché l'hanno scelta. Il formatore incoraggia lo scambio intergenerazionale, consentendo a giovani e anziani di interagire in modo naturale e di imparare gli uni dagli altri.

- ***Riflessione e presentazione del modulo (5 min)***

Il formatore facilita una breve riflessione con domande guida (es. quanto è stato facile trovare la foto, con che frequenza si condividono foto, tramite quali app) e usa il momento come transizione verso il modulo, sottolineando che gesti quotidiani come scattare e condividere foto fanno parte della vita digitale, e che nel corso della sessione i partecipanti impareranno a usare questi strumenti con maggiore sicurezza.

2.3 Nozioni di base su Internet (30 min)

- ***Spiegazione (5 min)***

Presentare Internet come un sistema globale che collega dispositivi e consente l'accesso a informazioni, comunicazione e servizi. Usare un'analogia semplice: Internet come rete stradale che collega le città, il dispositivo come un'auto che permette di raggiungere destinazioni diverse (siti web, app) percorrendo una determinata strada (Wi-Fi, dati mobili). Chiedere ai partecipanti per quali scopi usano già Internet, per collegare la spiegazione a esperienze concrete.

Menzionare i due metodi di accesso - rete Wi-Fi o dati mobili - con un'ulteriore analogia: il Wi-Fi come rubinetto di casa, i dati mobili come una bottiglia da portare con sé quando si è fuori. Evidenziare le implicazioni pratiche: un uso inconsapevole dei dati mobili può comportare costi imprevisti, mentre il Wi-Fi è generalmente più sicuro per attività come guardare video o scaricare contenuti. L'abbonamento dati può essere descritto come l'attesa del mese successivo perché l'operatore "riempia di nuovo la bottiglia".

- ***Dimostrazione (10 min)***

Mostrare come connettersi al Wi-Fi su uno smartphone, comprese le operazioni di attivazione/disattivazione e la selezione di una rete. Il formatore illustra l'uso dei browser

Internet ed esegue una semplice ricerca tramite tastiera, basandosi su esempi concreti forniti dai partecipanti (ricette, appuntamenti medici...).

- **Esercitazione guidata (10 min)**

Gli anziani e i giovani vengono divisi in coppie miste. I partecipanti anziani si connettono alla rete Wi-Fi e cercano un luogo locale indicato dai partecipanti giovani. I partecipanti giovani fungono da mentori nel caso in cui sia necessario un aiuto. Il formatore gira tra i partecipanti fornendo supporto e incoraggiando l'aiuto reciproco.

- **Risorse (5 min)**

Il formatore presenta a tutti i partecipanti le risorse locali di assistenza digitale e sottolinea che la pratica e la ripetizione sono necessarie per acquisire sicurezza.

2.4 Utilizzo delle app di comunicazione (20 min)

- **Spiegazione (10 min)**

Discutere le differenze tra due metodi di comunicazione: gli SMS (che non richiedono Internet) e le app di messaggistica (basate su Internet). Il formatore presenta brevemente le tre app di messaggistica più diffuse e le loro differenze in termini di finalità: WhatsApp, Facebook Messenger e Instagram. Il formatore sottolinea inoltre le opzioni di messaggistica comuni a tutte le piattaforme (messaggi cancellabili, messaggi vocali...), consentendo agli anziani di riconoscere i simboli principali presenti nelle diverse app.

- **Discussione (10 min)**

Il formatore pone una domanda aperta su come anziani e giovani usano le app di messaggistica, invitando tutti a confrontare le proprie preferenze in base agli obiettivi personali (condividere contenuti, restare in contatto con i propri cari...).

2.5 Sicurezza digitale e privacy (45 min)

- **Spiegazione (20 min)**

Il formatore introduce il concetto di impronta digitale con termini accessibili e facilmente comprensibili, spiegando che si riferisce a tutte le informazioni che una persona lascia dietro di sé quando utilizza Internet. Il formatore sottolinea che ciò include sia ciò che gli utenti scelgono di condividere sia ciò che viene raccolto su di loro automaticamente.

Spiega la differenza tra **impronta attiva**, ovvero informazioni condivise intenzionalmente (pubblicare foto, scrivere commenti, inviare messaggi) e **impronta passiva**, quindi dati raccolti senza un'azione diretta (cronologia di navigazione, localizzazione, informazioni raccolte dai siti web). Per rendere concreta la distinzione, fornisce esempi semplici: la pubblicazione sui social per l'impronta attiva, la raccolta dati durante la semplice visita a un sito per quella passiva. Per rendere concreta questa distinzione, il formatore può avvalersi di esempi semplici: per l'impronta attiva, gli esempi possono includere la pubblicazione sui social media o la condivisione di una foto con gli amici. Per l'impronta passiva, il formatore spiega che i siti web possono raccogliere dati quando gli utenti li visitano, anche se non condividono attivamente informazioni.

Nell'ambito di questa spiegazione, il facilitatore introduce brevemente il concetto di **cookie**, spiegando che si tratta di piccoli frammenti di dati memorizzati dai siti web per ricordare le preferenze degli utenti, tracciare l'attività o personalizzare i contenuti. Ad esempio, i cookie possono essere illustrati attraverso la metafora del guardaroba: i partecipanti arrivano con un cappotto (dati), lo affidano all'addetto (server), che consegna loro un biglietto numerato (cookie). Quando tornano al guardaroba, l'addetto potrebbe essere cambiato, ma il loro biglietto consentirà loro di riavere il cappotto (dati). In alternativa, può usare l'immagine del puzzle: ogni dato raccolto dai cookie e scambiato con terze parti è un tassello che contribuisce a completare il quadro.

Chiarisce che i cookie non sono di per sé pericolosi, ma possono servire a raccogliere informazioni sulle abitudini di navigazione per personalizzare contenuti e pubblicità o tracciare l'attività online, da qui la richiesta di **consenso** (la presentazione fornisce due esempi). Introduce il concetto di "**accettare solo i cookie essenziali**", riprendendo la metafora del guardaroba: significa lasciare che l'addetto custodisca solo il cappotto necessario per muoversi nella struttura, in concreto la sessione, il login, le preferenze. Il problema nasce quando il guardaroba inizia a trattenere oggetti che non sono stati consegnati consapevolmente come la sciarpa, la borsa, l'ombrello e ne condivide la descrizione con altre sedi in città: è esattamente ciò che fanno i **cookie non essenziali** (di tracciamento, pubblicitari, analitici), che permettono a terze parti di ricostruire un quadro completo di ciò che si fa online, ovunque si vada. Il formatore sottolinea inoltre la **visibilità e la permanenza dei contenuti online**, spiegando che una volta che qualcosa viene condiviso online, può essere difficile rimuoverlo completamente e potrebbe essere visto da un pubblico più ampio di quanto originariamente previsto. Ciò include la possibilità che i contenuti vengano condivisi, salvati o consultati in un secondo momento, anche se inizialmente erano destinati a un gruppo ristretto.

Sottolinea inoltre la visibilità e la permanenza dei contenuti online: una volta condiviso, un contenuto è difficile da rimuovere del tutto e può raggiungere un pubblico ben più ampio di quello previsto, anche a distanza di tempo.

Ribadisce che l'impronta digitale non è solo una questione di rischio, ma di consapevolezza e controllo: i partecipanti possono scegliere cosa condividere, come interagire online e come vengono gestite le proprie informazioni.

- **Discussione – Impronta digitale passiva (10 min)**

Chiedere a tutti i partecipanti che tipo di informazioni pensano esistano su di loro online. Incoraggiare i giovani e gli anziani a condividere esempi quali post sui social media, profili o commenti in base ai propri interessi. Il formatore facilita la discussione aiutando i partecipanti a distinguere tra ciò che condividono consapevolmente e ciò che potrebbe essere raccolto a loro insaputa, rafforzando i concetti introdotti nella spiegazione.

- **Attività “Pensaci prima di condividere” – Impronta digitale attiva (10 min)**

Presentare a tutti i partecipanti **l'Allegato 2.1 “Pensaci prima di condividere”**: un elenco di brevi scenari di attività su Internet e chiedere ai partecipanti se li condividerebbero e perché. Il formatore facilita la discussione guidando i partecipanti a considerare aspetti chiave quali chi potrebbe vedere il contenuto, come potrebbe essere interpretato dagli altri e se potrebbe avere conseguenze a lungo termine.

- **Sensibilizzazione alla privacy (5 min)**

Il formatore chiude collegando il principio "pensaci prima di condividere" a privacy, sicurezza e reputazione online, e offre una breve panoramica delle impostazioni di privacy di base nei social media (chi vede i contenuti, chi può contattare, cosa è visibile sul profilo) evidenziando l'importanza di controllare regolarmente queste impostazioni e limitare l'accesso alle informazioni personali. La sezione si chiude incoraggiando i partecipanti ad applicare queste pratiche nella vita quotidiana: piccole azioni possono fare una grande differenza per la sicurezza online.

2.6 Trattamento delle informazioni online (30 min)

- **Spiegazione (15 min)**

Il formatore inizia distribuendo a ciascun partecipante **l'Allegato 2.2 Scheda informativa sulle fake news** descrivendo il concetto, ovvero informazioni false o fuorvianti presentate come reali, spesso costruite per apparire credibili, che possono assumere forme diverse (articoli, post, video, messaggi) e non sono sempre facili da riconoscere.

Spiega che le fake news nascono spesso per attirare attenzione, generare clic, influenzare opinioni o creare confusione, facendo leva sulla dimensione emotiva, attraverso sensazioni di paura, rabbia, sorpresa, per spingere le persone a reagire e condividere senza verificare.

Incoraggia i partecipanti a **fermarsi prima di fidarsi** o condividere, chiedendosi chi ha creato il contenuto, perché, e se sta cercando di influenzare il loro modo di pensare o agire.

Introduce un approccio graduale al riconoscimento delle fake news, basato sulla checklist della Scheda informativa: verificare la fonte (chi ha pubblicato, quanto è affidabile), la data di pubblicazione (per non farsi fuorviare da notizie vecchie o riciclate), lo scopo del contenuto (informare, persuadere, intrattenere o manipolare), e se altre fonti affidabili riportano la stessa notizia. Sottolinea inoltre l'importanza di leggere criticamente i titoli, spesso costruiti per attirare attenzione più che per riflettere fedelmente il contenuto dell'articolo, e l'importanza delle prove: fatti, dati, fonti identificabili. Espressioni vaghe come "dicono gli esperti" sono un segnale d'allarme.

- **Attività "Individua le fake news" (15 min)**

I partecipanti vengono suddivisi in coppie intergenerazionali per l'**attività "Individua le fake news"** (allegato 2.2). Il formatore introduce l'attività spiegando che i partecipanti analizzeranno diverse informazioni e decideranno se sono vere o false, concentrandosi sul ragionamento piuttosto che sulla ricerca della risposta "corretta".

Ai partecipanti vengono forniti brevi esempi testuali e viene chiesto loro di identificare segnali di allarme quali un linguaggio emotivo, la mancanza di fonti chiare, l'assenza di prove o affermazioni sospette. Sono incoraggiati a discutere le loro osservazioni in coppia o in piccoli gruppi. Il formatore facilita una discussione di gruppo al termine dell'attività, chiedendo ai partecipanti di spiegare il loro ragionamento ed evidenziando gli indicatori chiave delle fake news. Il formatore ribadisce l'importanza di verificare più aspetti piuttosto che affidarsi a un unico indizio.

2.7 Identificazione dei contenuti pericolosi (30 min)

- **Spiegazione (10 min)**

Il formatore introduce le **truffe online** come tentativi di indurre gli utenti a condividere dati personali, cliccare su link dannosi o inviare denaro, tramite SMS, email o siti web costruiti per sembrare legittimi.

Illustra le tecniche ricorrenti: creare un senso di urgenza ("agisci subito", "il tuo account verrà bloccato"), impersonare organizzazioni affidabili (banche, corrieri), chiedere informazioni sensibili come password o dati personali. Evidenzia i segnali d'allarme — mittenti poco chiari, link sospetti, messaggi che spingono ad agire senza riflettere — ricordando che le

organizzazioni legittime non chiedono informazioni sensibili via SMS o email. Fornisce esempi concreti per aiutare i partecipanti a riconoscere queste situazioni nella vita quotidiana.

- **Attività di analisi delle truffe (15 min)**

Il formatore distribuisce **l'allegato 2.3 Foglio di attività sulle truffe**, contenente una selezione di messaggi SMS, e-mail e brevi descrizioni di siti web realistici. I partecipanti lavorano in coppie intergenerazionali e vengono invitati a identificare i segnali di allarme in ciascun esempio.

I partecipanti vengono guidati a concentrarsi su elementi specifici quali l'urgenza, le richieste di dati personali, i link sospetti e la mancanza di un mittente chiaro o affidabile. Il formatore incoraggia i partecipanti a evidenziare o annotare questi elementi e a spiegare il proprio ragionamento al proprio partner. Il formatore gira tra i partecipanti per fornire supporto, chiarire eventuali dubbi e assicurarsi che sia i giovani che gli anziani siano attivamente coinvolti nella discussione.

- **Discussione di gruppo (5 min)**

Confrontare i segnali d'allarme individuati e gli esempi più convincenti o difficili da valutare, ribadendo gli indicatori chiave e l'importanza di prendersi tempo prima di reagire. Chiudere con pratiche di sicurezza semplici: non cliccare su link sconosciuti, non condividere dati personali via messaggio, verificare in caso di dubbio tramite canali ufficiali.

2.8 Attività conclusiva (25 min)

- **Spiegazione (5 minuti)**

Per chiudere il workshop su una nota positiva, l'attività finale sposta l'attenzione dai rischi a un modo per godersi Internet, collegando quanto appreso all'obiettivo generale del progetto LEGENDS. Il formatore sottolinea che, per quanto l'alfabetizzazione digitale riguardi spesso il riconoscimento dei rischi, Internet è anche uno strumento al servizio degli interessi personali dei partecipanti e che saperlo usare correttamente è il primo passo verso lo sviluppo del progetto.

Si può ricordare l'obiettivo finale di LEGENDS: costruire una mappa culturale online con video realizzati da giovani e anziani sui luoghi che hanno scelto di raccontare.

Il formatore introduce quindi l'ultima attività: esplorare un luogo online con l'obiettivo di applicare le competenze di base di navigazione e ricerca in un contesto pratico, e acquisire sicurezza nell'uso degli strumenti digitali per i propri interessi. Seguendo i passaggi indicati nella presentazione, illustra l'uso base di Google Maps per localizzarsi e orientarsi, lasciando ai partecipanti il tempo di riprodurre le operazioni.

- **Attività “Trova un luogo che ami” (15 min)**

In coppie intergenerazionali, i partecipanti cercano su Maps un luogo che apprezzano o vorrebbero visitare nel proprio Paese. I giovani accompagnano il processo senza sostituirsi agli anziani, che restano protagonisti dell'attività. Tutti possono commentare insieme immagini, posizione o recensioni trovate, prima di spiegare al gruppo perché hanno scelto quel luogo.

- **Discussione di riflessione e feedback (5 minuti)**

I partecipanti possono riflettere sull'attività e sul workshop in generale, includendo ciò che hanno imparato e come lo metteranno in pratica nella vita quotidiana. Questa discussione può essere utilizzata anche per fornire un feedback sul modulo e sul workshop, indicando eventuali aspetti che sono sembrati poco accessibili o elementi da modificare in base alle esigenze generazionali.

ALLEGATO 2.1 Foglio di attività “Pensa prima di condividere”

Sezione «Sicurezza digitale e privacy»

In questa attività esaminerete una serie di situazioni quotidiane online e deciderete cosa fareste in ciascun caso. Per ogni scenario riportato di seguito, riflettete se condividereste il contenuto, se non lo condividereste o se la vostra decisione dipenderebbe da determinati fattori. Discutete e condividete le vostre scelte con gli altri partecipanti, sentitevi liberi di spiegare il vostro ragionamento.

Non ci sono risposte giuste o sbagliate, ma è importante riflettere su chi potrebbe vedere il contenuto, su come potrebbe essere ulteriormente condiviso e su quale impatto potrebbe avere nel tempo. L'obiettivo di questa attività è aiutarvi a riflettere con maggiore attenzione su ciò che condividete online e a migliorare il modo in cui viene creata la vostra impronta digitale.

Scenari:

- Scatti una foto durante una riunione di famiglia o un evento della comunità e desideri condividerla online, ma qualcuno nella foto non è d'accordo. La pubblicheresti e cosa dovresti considerare?
- Ti unisci a un gruppo online e ti viene chiesto di presentarti fornendo dettagli quali il luogo in cui vivi, dove lavori o informazioni personali. Cosa condivideresti e cosa manterresti privato?
- Sei in vacanza o lontano da casa e vuoi condividere foto che mostrano la tua posizione in tempo reale. Le pubblicheresti immediatamente e quali rischi potrebbe comportare?
- Usi lo stesso nome o profilo su diverse piattaforme. Cosa potrebbe scoprire qualcuno su di te cercandolo?

ALLEGATO 2.2 Scheda informativa sulle fake news

Sezione sul trattamento dei dati

Cosa sono le fake news?

Le fake news sono informazioni false o fuorvianti presentate come notizie vere. Possono presentarsi sotto forma di articoli, video o post sui social media.

Spesso vengono create per influenzare opinioni o convinzioni, attirare l'attenzione e ottenere clic, diffondere disinformazione o promuovere un'idea, un prodotto o un programma politico specifico.

Qual è l'obiettivo delle fake news?

Le fake news sono pensate per indurti a reagire d'istinto invece di riflettere con attenzione. Spesso cercano di suscitare:

- Paura = «sei in pericolo», «agisci subito»
- Rabbia = «è ingiusto», «guarda cosa hanno fatto»
- Sorpresa o shock = “incredibile”, “non ci crederai”

Le emozioni forti possono indurre le persone a condividere contenuti senza prima verificarli.

Lista di controllo: come riconoscere le fake news?

- **Controlla la fonte:** chi ha pubblicato questa informazione? Si tratta di un'organizzazione o di una persona nota e affidabile?
- **Controlla la data:** quando è stata pubblicata? Si tratta di un'informazione recente o di una vecchia notizia riproposta?
- **Cerca di capire lo scopo:** perché è stato creato? Sta cercando di informare, persuadere o attirare l'attenzione?
- **Osserva il titolo:** è esagerato o sensazionalistico?
- **Controlla altre fonti:** quando si verificano eventi importanti, diversi media ne parlano. Altri media affidabili riportano la stessa notizia?
- **Cerca delle prove:** ci sono fatti, dati o citazioni di esperti? Oppure solo affermazioni vaghe del tipo “gli esperti dicono”?
- **Mantieni un atteggiamento critico:** la notizia suscita in te forti emozioni? Ti sembra troppo estrema o irrealistica?

Ricorda

Le fake news si diffondono rapidamente perché le persone credono, reagiscono e condividono senza verificare. Prendendoti qualche secondo per mettere in discussione ciò che vedi, contribuisce a proteggere te stesso e gli altri.

Attività – Individua le fake news!

Di seguito sono riportati alcuni esempi di titoli di notizie. A coppie, esaminate ciascuno di essi e discutete se ritenete che si tratti di una notizia falsa o meno. Potete aiutarvi con la lista di controllo riportata sopra!

DECISIONE SHOCK DELL'UE: il commercio con la Cina introduce la farina di insetti nei supermercati europei

Un nuovo regolamento dell'Unione Europea imporrà a tutti i produttori alimentari di introdurre un'opzione a base di farina di insetti. I funzionari sostengono che questo cambiamento sia necessario per motivi ambientali, ma molti cittadini affermano di non essere stati adeguatamente informati.

Grande cambiamento: il mese prossimo le nuove norme sulla raccolta differenziata interesseranno tutte le famiglie.

L'amministrazione locale ha annunciato linee guida aggiornate sulla raccolta differenziata. I residenti sono invitati a separare meglio i rifiuti. Potete trovare maggiori dettagli su queste informazioni sul sito ufficiale del governo.

Ciò che i medici NON vogliono che sappiate: questa semplice bevanda può prevenire gravi malattie!

Secondo fonti online, bere acqua e limone ogni mattina può prevenire gravi malattie. Gli esperti sostengono che si tratti di una soluzione semplice ed efficace utilizzata da molte persone.

ULTIME NOTIZIE: Gli scienziati scoprono un nuovo pianeta che potrebbe cambiare tutto!

I ricercatori della NASA hanno individuato un nuovo pianeta al di fuori del nostro sistema solare che potrebbe presentare condizioni adatte alla vita. La scoperta è stata pubblicata sulla rivista scientifica ufficiale della NASA e riportata a livello internazionale.

AVVISO URGENTE: le banche potrebbero congelare il tuo conto la PROSSIMA SETTIMANA – preleva subito!

Un messaggio che circola online avverte che le banche si stanno preparando a congelare i conti. Si consiglia alle persone di prelevare immediatamente il denaro per evitare di perderne l'accesso.

UNO STUDIO LO CONFERMA: una semplice abitudine quotidiana può ridurre il rischio di malattie cardiache

Le organizzazioni sanitarie europee riferiscono che un'attività fisica regolare riduce il rischio di malattie cardiache. I risultati si basano su studi scientifici a lungo termine condotti da tre diverse organizzazioni.



ALLEGATO 2.3 Scheda informativa sulle truffe

Come riconoscere i contenuti pericolosi

Cosa sono le truffe?

Le truffe sono tentativi fraudolenti o ingannevoli volti a indurti a **condividere informazioni personali, inviare denaro o infettare i tuoi dispositivi con virus.**

Le truffe possono presentarsi sotto forma di **siti web falsi, messaggi SMS ed e-mail** provenienti da contatti casuali, o persino tramite i tuoi conoscenti. Spesso sembrano reali e affidabili.

Cosa cercano di fare le truffe?

Le truffe creano un **senso di urgenza** per convincerti che siano reali. Spesso **fincono di provenire da un'organizzazione affidabile, chiedendo informazioni sensibili.** Le truffe spesso includono link o file sospetti, oppure provengono da mittenti sconosciuti.

Lista di controllo: come riconoscere le truffe?

- **Controlla il mittente:** riconosci l'indirizzo e-mail o il numero di telefono? Sembra ufficiale, senza errori ortografici o numeri in più?

Es. bank-support123@gmail.com

- **Controlla il link:** il link al sito web sembra corretto e completo? Corrisponde al nome ufficiale del sito web? Inizia con **https://** (connessione sicura)?

Es. <https://yourbank.com> (sicuro)

Es. [http://yourbank-secure\)login123.com](http://yourbank-secure)login123.com) (non sicuro)

- **Controlla l'organizzazione:** proviene davvero dall'organizzazione che dichiara di rappresentare? In caso di dubbio, vai sul sito web ufficiale e **verifica se le informazioni di contatto corrispondono.**
- **Esamina le informazioni richieste:** ti stanno chiedendo dati personali o sensibili? **Le organizzazioni reali non lo chiederanno MAI tramite SMS o e-mail, ma ti chiederanno di accedere al tuo account privato e protetto.**
- **Controlla il tono del messaggio:** crea un senso di urgenza ("Agisci subito", "URGENTE", "Ultima possibilità")? Ti fa sentire stressato o spaventato? **I truffatori usano la pressione per impedirti di riflettere.**

- **Esamina il contenuto:** ci sono errori ortografici o grammaticali? Il messaggio è poco chiaro o troppo generico ("Gentile cliente")?
- **Richieste di denaro:** ti viene chiesto di pagare una commissione in fretta? Tramite metodi insoliti come un link, carte regalo, ecc.?

Ricorda

Fermati e non reagire immediatamente: non cliccare, non rispondere (anche se il messaggio proviene da un amico!)

NON cliccare sui link né aprire allegati: i link potrebbero reindirizzarti a siti web fasulli e gli allegati potrebbero contenere virus

NON condividere informazioni personali: non inviare mai password, coordinate bancarie, denaro o codici

Verifica le informazioni: vai sul sito web ufficiale e controlla se l'indirizzo e-mail o il numero di telefono di contatto corrispondono

Attività – Individua le truffe!

Osserva gli esempi riportati di seguito. Per ciascun esempio, discuti in coppia se si tratta di un'operazione sicura o di una truffa e quali sono i segnali di allarme.

Email ufficiale della banca – yourbank1455@gmail.com

Gentile cliente, siamo la sua banca. Il suo conto NON È SICURO! Invii immediatamente il suo IBAN per metterlo al sicuro.

Numero di SMS – Numero sconosciuto

Consegna non riuscita. Clicca qui per riprogrammare la tua consegna URGENTE e pagare una piccola commissione <http://fast-deliver.com>

Email ufficiale della banca – personalaccount@yourofficialbank.com

Gentile Sig.ra Nome, sono disponibili nuovi documenti. Acceda al suo account ufficiale per verificare le attività recenti.

Numero da cui proviene il SMS – Il tuo amico

Ehi, dai un'occhiata qui: <http://funnypic-clickhere.com>

Numero da cui proviene il messaggio – Numero sconosciuto

Ehi, sono io. Ho perso il cellulare, puoi inviarmi dei soldi con urgenza?

Numero da cui proviene il messaggio – Il tuo amico

Ho visto questo e ho pensato a te: <https://legendsproject.eu/>

Modulo 3 - Narrazione digitale collaborativa

Questo modulo introduce i partecipanti alla narrazione digitale come modo per catturare e condividere ricordi personali attraverso una tecnologia accessibile. Aniché considerare gli strumenti digitali come fini a sé stessi, il modulo presenta smartphone, registrazioni vocali e semplici app di editing come strumenti per preservare quei tipi di storie che spesso non vengono raccontate: un oggetto tramandato, un luogo che è cambiato, un ricordo legato a un momento particolare. Attraverso una breve introduzione teorica e due attività pratiche, i partecipanti esplorano come la combinazione di immagini, audio e narrazione possa arricchire sia il racconto che l'ascolto di una storia personale, creando al contempo un legame autentico tra le generazioni più anziane e quelle più giovani.

3.1 Il ruolo della narrazione nell'apprendimento degli adulti

La **narrazione** è da tempo riconosciuta come una modalità fondamentale di comunicazione umana, profondamente radicata nel modo in cui gli individui danno un senso alle proprie esperienze e al mondo che li circonda (Rossiter & Clark, 2007).

Nell'educazione degli adulti, la narrazione va oltre la semplice esposizione dei fatti per diventare un approccio pedagogico che favorisce la riflessione, la costruzione di significato e la connessione sociale. Gli studenti adulti portano con sé storie di vita complesse, identità e conoscenze accumulate negli ambienti educativi, e la narrazione permette di articolare, esaminare e condividere queste esperienze in modi che potenziano sia l'apprendimento individuale che quello collettivo (Goodson & Gill, 2014). I fondamenti teorici dell'educazione degli adulti, in particolare quelli associati a Malcolm Knowles (1984), sottolineano che gli adulti apprendono in modo più efficace quando i processi educativi sono radicati nella loro **esperienza vissuta**. La narrazione si allinea strettamente a questo principio: pone gli studenti come contributori attivi, non come destinatari passivi di conoscenza, e permette loro di costruire e ricostruire la propria identità, sviluppando autodeterminazione nel dare forma alla propria storia (Merriam & Bierema, 2013).

Lo storytelling favorisce inoltre **l'empatia** in contesti di apprendimento diversificati: quando le persone condividono storie personali, offrono agli altri l'opportunità di comprendere prospettive, esperienze e contesti culturali differenti (Frank, 2010). Questo aspetto è particolarmente rilevante nell'educazione basata sulla comunità e nei contesti intergenerazionali, dove la narrazione può colmare le distanze di età, provenienza e visione del mondo (Hatton-Yeo & Ohsako, 2000).

3.2 *Comprendere lo storytelling digitale*

La narrazione digitale rappresenta un'evoluzione delle pratiche narrative tradizionali: integra le tecnologie digitali per potenziare ed espandere il modo in cui le storie vengono raccontate e condivise (Lambert, 2013). Nella sua essenza, combina **elementi multimediali** come immagini, audio, video e testo, per creare **narrazioni** significative, spesso personali ma capaci anche di affrontare temi sociali, culturali o storici più ampi.

Ciò che distingue il digital storytelling dalle forme orali o scritte tradizionali non è solo l'uso della tecnologia, ma la trasformazione dell'esperienza narrativa stessa. La narrazione tradizionale si basa spesso su strutture lineari ed è vincolata dal proprio mezzo: le storie orali possono svanire nel tempo, quelle scritte richiedono alfabetizzazione e accesso alla stampa. Il digital storytelling integra invece molteplici modalità espressive, dando vita a narrazioni più ricche e coinvolgenti (Robin, 2008): una singola storia digitale può combinare **narrazione vocale, fotografie d'archivio, musica di sottofondo e filmati**, in un'esperienza a più livelli che coinvolge diversi sensi.

Lo sviluppo della narrazione digitale procede di pari passo con i più ampi cambiamenti tecnologici. Le prime forme emersero negli anni '90, quando gli strumenti digitali divennero più accessibili e le persone iniziarono a sperimentare con fotografie digitalizzate e registrazioni vocali. Con il progredire della tecnologia sono cresciute anche la complessità e l'accessibilità della pratica: oggi la diffusione di smartphone, software di editing intuitivi e piattaforme online permette anche a chi ha competenze tecniche minime di creare e condividere storie digitali, dalle semplici narrazioni fotografiche alle esperienze interattive basate su mappe (Hafner & Miller, 2011; Hull & Katz, 2006).

3.3 *Il valore dello storytelling digitale: opportunità e sfide*

L'integrazione dello storytelling digitale nell'educazione degli adulti offre vantaggi significativi, a partire dalla capacità di **preservare e diffondere memorie personali e collettive**. A differenza della narrazione orale, che dipende dalla memoria e dalla trasmissione, le storie digitali possono essere registrate, archiviate e condivise nel tempo e nello spazio, caratteristica particolarmente preziosa per documentare patrimonio culturale, storie locali ed esperienze personali che altrimenti rischierebbero di andare perdute (Lundby, 2008). Non va sottovalutato che le storie prodotte attraverso queste attività costituiscono anche una documentazione in prima persona del **patrimonio culturale immateriale** come pratiche, ricordi, esperienze vissute, che l'UNESCO (2003) riconosce come essenziale per l'identità culturale e bisognoso di tutela attiva.

La natura multisensoriale dello storytelling digitale, che combina elementi visivi, uditivi e testuali, coinvolge gli studenti in modi coerenti con le teorie dell'apprendimento multimediale

(Mayer, 2009), migliorando l'elaborazione e la memorizzazione delle informazioni. Non a caso, la progettazione multimodale delle attività di questo modulo, che integra immagini, voce, testo e luoghi, riflette direttamente questi principi: la combinazione di canali verbali e visivi rafforza sia il coinvolgimento sia la capacità di richiamo. Le piattaforme digitali permettono inoltre alle storie di raggiungere un pubblico più ampio, mettendo in contatto persone al di là dei confini geografici e favorendo il dialogo interculturale.

La narrazione digitale amplia infine le possibilità di **espressione creativa**, offrendo modalità alternative di comunicazione a chi si sente limitato dall'alfabetizzazione tradizionale: chi ha difficoltà con la scrittura può esprimersi più agevolmente attraverso immagini o narrazione orale, il che rende questo approccio particolarmente adatto a contesti di apprendimento per adulti eterogenei. Un'inclusività che sostiene studenti con competenze e preferenze diverse, permettendo al tempo stesso la creazione di narrazioni ricche e personalizzate.

Nonostante questi vantaggi, lo storytelling digitale pone sfide significative. Il **divario digitale** ostacola la partecipazione, in particolare per gli adulti più anziani, che potrebbero non sentirsi a proprio agio con gli strumenti digitali (OCSE, 2019). I vincoli pratici legati a risorse, tempo ed esigenze tecniche richiedono agli educatori di trovare un equilibrio tra ambizioni e limiti reali. Altrettanto centrali sono le considerazioni etiche: i partecipanti devono essere **pienamente informati** su come verranno utilizzate le loro storie, mantenere il controllo sulle proprie informazioni personali e vedere tutelate privacy e dignità attraverso linee guida chiare (Couldry, 2008).

3.4 *Struttura narrativa e tecniche di narrazione*

Al centro dello storytelling digitale c'è la narrazione stessa. La tecnologia offre nuovi strumenti e possibilità, ma l'efficacia di una storia digitale dipende in ultima analisi dalla solidità della sua struttura narrativa. La maggior parte delle storie digitali attinge ai **principi tradizionali della narrazione**: un inizio chiaro che introduce il contesto e i personaggi, una parte centrale che presenta una sfida o un conflitto e un finale che offre una risoluzione o una riflessione. Una storia ben costruita coinvolge il pubblico, trasmette un significato e invita alla riflessione.

Nella narrazione digitale, la trama è strettamente intrecciata con la **scelta dei media**. Le immagini evocano emozioni e forniscono un contesto visivo, l'audio trasmette tono e autenticità, mentre il video cattura il movimento e l'interazione. L'integrazione di questi elementi richiede un'attenta valutazione, poiché ogni componente contribuisce all'impatto complessivo della storia.

I diversi formati offrono varie possibilità di espressione narrativa: le narrazioni **video** combinano immagini in movimento, suono e testo; le storie **audio** enfatizzano l'intimità della voce; i **reportage fotografici** creano potenti narrazioni visive; mentre gli album digitali e le

linee temporali interattive offrono approcci più esplorativi. La scelta del formato dovrebbe essere guidata dallo scopo della storia, dal pubblico di destinazione e dalle risorse disponibili. In contesti educativi, è spesso utile iniziare con formati semplici e introdurre gradualmente forme più complesse man mano che gli studenti acquisiscono sicurezza.

3.5 *Strumenti e piattaforme per lo storytelling digitale*

La crescente disponibilità di strumenti digitali di facile utilizzo ha reso più semplice che mai integrare lo storytelling digitale nella pratica didattica. Molti di questi strumenti sono progettati tenendo conto dell'accessibilità, consentendo a persone con competenze tecniche limitate di creare contenuti di alta qualità.

Lo storytelling digitale di base può partire da dispositivi già familiari a molti studenti, come le fotocamere degli smartphone e le app di registrazione vocale. Questi strumenti offrono un punto d'accesso semplice, permettendo ai partecipanti di scattare foto, registrare voci narranti e sperimentare la combinazione di diversi media, anche tramite app come CapCut. Strumenti più avanzati aggiungono funzionalità per il montaggio e la presentazione: piattaforme come Google Slides, o strumenti creativi quali Prezi e Canva, consentono di costruire racconti visivamente accattivanti che uniscono testo e immagini.

Gli strumenti di **story mapping** rappresentano un approccio particolarmente innovativo. Tra questi, ArcGIS StoryMaps si distingue come piattaforma multimodale completamente integrata: consente di combinare testo, immagini, audio, video e mappe interattive in un unico ambiente condivisibile, il che la rende tra le soluzioni più complete per progetti legati alla storia locale, alla memoria collettiva o al patrimonio culturale, grazie al legame diretto che stabilisce tra i racconti e i luoghi che li hanno generati. Google My Maps offre invece un'alternativa più semplice per la narrazione spaziale.

La scelta dello strumento dovrebbe essere guidata dalle esigenze e dalle capacità dei discenti: semplicità e accessibilità contano spesso più della sofisticazione tecnica, in particolare nei contesti introduttivi.

3.6 *Narrazione digitale intergenerazionale*

Una delle applicazioni più interessanti della narrazione digitale nell'educazione degli adulti è il suo impiego in contesti **intergenerazionali**. Riunire partecipanti più anziani e più giovani crea opportunità di apprendimento reciproco e di scambio che vanno oltre i confini educativi tradizionali (Springate et al., 2008). La narrazione offre un quadro naturale per l'interazione

intergenerazionale. Nonostante le differenze di età ed esperienza, gli individui condividono una capacità comune di espressione narrativa. Questa base condivisa permette ai partecipanti di entrare in contatto a livello umano, favorendo l'empatia e la comprensione.

La ricerca e la pratica sostenute da organizzazioni come l'UNESCO (2017) sottolineano il ruolo della narrazione nella promozione del dialogo interculturale e intergenerazionale. Attraverso la condivisione di storie, gli anziani possono trasmettere conoscenze, valori ed esperienze, mentre i partecipanti più giovani possono offrire nuove prospettive e competenze tecnologiche.

Per gli anziani, la partecipazione a progetti di storytelling digitale può fornire un senso di conferma e riconoscimento. La condivisione di storie personali afferma il valore delle loro esperienze e contribuisce alla creazione di un'eredità (de Jager et al., 2017). Può inoltre rafforzare i legami sociali e ridurre il senso di isolamento, in particolare nei programmi basati sulla comunità. Per i partecipanti più giovani, confrontarsi con le storie delle generazioni più anziane offre l'accesso a un contesto storico e a un'esperienza di vita che non si trovano nei libri di testo. Inoltre, favorisce lo sviluppo di competenze importanti, tra cui l'ascolto attivo, la comunicazione e il pensiero critico (Kaplan et al., 2017).

3.7 Applicazione pratica: co-creazione di attività suggerite

È possibile realizzare attività significative di storytelling digitale in circa un'ora, mantenendo al contempo il coinvolgimento e la profondità riflessiva. Questi formati brevi integrano la pratica efficace, la narrazione personale, la creazione collaborativa e l'uso dei media digitali, con i partecipanti che lavorano in coppie intergenerazionali su temi condivisi come i cambiamenti nel quartiere o i ricordi della comunità, passando attraverso la raccolta dei contenuti, la produzione e la presentazione. Dando priorità alla chiarezza e all'autenticità rispetto alla perfezione tecnica, queste sessioni rafforzano la fiducia, dimostrano come lo storytelling digitale favorisca le connessioni intergenerazionali e possono stimolare l'interesse verso progetti più approfonditi.

Attività 1: «Un luogo ieri e oggi» – Storytelling basato su fotografie

Durata: 60 minuti

Formato: in presenza (adattabile all'online)

Dimensione del gruppo: 8–16 partecipanti (coppie intergenerazionali o piccoli gruppi)

Obiettivo: Esplorare i ricordi personali e collettivi attraverso la narrazione visiva

Materiali necessari: smartphone o tablet (1 per coppia/gruppo), accesso a Internet/mappe (o screenshot di Street View scaricati se offline), app per la registrazione audio (memo vocale)

integrato), strumento di editing semplice (Canva, ArcGIS StoryMaps o PowerPoint), proiettore/schermo per la condivisione.

Livelli di competenza:

- **Base:** solo narrazione audio (app per memo vocali). Non sono necessarie immagini.
- **Intermedio:** una foto recente + narrazione audio assemblata in Google Slides o Canva.
- **Livello avanzato:** StoryMap completa in ArcGIS con indicatore di posizione, foto, clip audio e breve didascalia.

Guida

1. Introduzione e formazione delle coppie (10 min)

Iniziate con una breve panoramica sulla narrazione digitale e mostrate un esempio di 2-3 minuti. Formate coppie intergenerazionali (1 persona anziana + 1 partecipante più giovane). La persona anziana sceglie un luogo locale significativo che sia cambiato nel tempo, come un quartiere, una piazza, una scuola o luogo di lavoro. L'adulto più anziano condivide quindi i propri ricordi legati a quel luogo (come appariva, quali attività vi si svolgevano, perché è significativo), mentre il partecipante più giovane ascolta attivamente e pone domande guida.

2. Creazione dei contenuti (20 min)

Scattate o cercate una foto recente dello stesso luogo uscendo brevemente all'aperto se si trova nelle vicinanze, oppure utilizzando Google Maps/Street View se non è accessibile. Il partecipante più giovane aiuta a registrare una breve narrazione audio (1-2 minuti) in cui l'adulto più anziano riassume la propria storia, cogliendo l'essenza dei propri ricordi e delle proprie osservazioni sul cambiamento.

3. Montaggio digitale (15 min)

Creare una storia visiva su un'unica diapositiva inserendo la foto attuale, aggiungendo un breve titolo e incorporando o allegando la narrazione audio. Utilizzare strumenti semplici come Canva, Google Slides o PowerPoint, concentrandosi sulla chiarezza e sull'autenticità piuttosto che sulla perfezione tecnica.

4. Condivisione e riflessione (15 min)

Le coppie selezionate presentano le loro storie al gruppo, seguite da una discussione di gruppo che utilizza domande guida: Cosa vi ha sorpreso? Quali collegamenti avete notato tra passato e presente? Cosa avete imparato dal vostro partner? Questa riflessione rafforza il valore sociale ed educativo dell'attività.

Perché funziona: questa attività radica la narrazione in luoghi tangibili che rendono la memoria più accessibile e visualizzabile, creando al contempo ruoli naturali in cui i partecipanti più giovani facilitano l'uso della tecnologia e gli anziani apportano profondità narrativa ed esperienza di vita, favorendo un dialogo intergenerazionale immediato e l'apprendimento reciproco.

Attività 2: "Un oggetto significativo" – Micro-racconto audio

Durata: 60 minuti

Formato: In presenza o online

Dimensione del gruppo: 8–16 partecipanti (coppie intergenerazionali o piccoli gruppi)

Obiettivo: utilizzare oggetti personali come spunti per la narrazione attraverso la registrazione audio

Materiali necessari: oggetti personali (portati dai partecipanti o disponibili nella sala: chiavi, foto, gioielli, oggetti simbolici), smartphone o tablet (1 per coppia/gruppo), app per la registrazione vocale (va bene anche la funzione "memo vocale" integrata), facoltativo: fotocamera per fotografare gli oggetti, facoltativo: strumento di editing semplice (Canva, Google Slides) se si aggiunge una componente visiva, altoparlanti o un proiettore per la riproduzione audio durante la condivisione

Livelli di competenza:

- **Base:** Solo registrazione audio. Nessuna componente visiva. Funziona su qualsiasi smartphone.
- **Intermedio:** foto dell'oggetto + narrazione audio assemblate in un'unica diapositiva di Canva o Google Slides.
- **Avanzato:** ArcGIS StoryMap che combina foto dell'oggetto, clip audio, breve didascalia scritta e, facoltativamente, contesto geografico

Guida

1. Introduzione e formazione delle coppie (10 min)

Iniziate con una breve panoramica sulla narrazione basata sugli oggetti e mostrate un breve esempio. Formate coppie intergenerazionali (1 adulto più anziano + 1 partecipante più giovane). L'adulto più anziano sceglie un oggetto personale significativo, un gioiello, un mazzo di chiavi, una fotografia o qualsiasi altro oggetto simbolico.

Condivide il significato dell'oggetto, spiegando da dove proviene, quali ricordi evoca e perché è importante, mentre il partecipante più giovane ascolta attivamente e pone domande aperte per approfondire la narrazione.

2. Registrazione audio (20 min)

Registrate una versione concisa della storia (1–2 minuti), con il partecipante più giovane che si occupa della configurazione tecnica mentre l'adulto più anziano si concentra su una narrazione chiara. Se necessario, registrate di nuovo una volta per migliorare la chiarezza o la fluidità. Facoltativamente, fotografate l'oggetto e combinate l'immagine con l'audio utilizzando uno strumento semplice come Canva o Google Slides, anche se l'attività funziona altrettanto bene solo con l'audio.

3. Montaggio digitale (15 min)

Se si aggiunge una componente visiva, creare una presentazione di una sola diapositiva inserendo la fotografia dell'oggetto, aggiungendo un breve titolo e allegando la narrazione audio. Come nella fase di registrazione, dare priorità alla chiarezza e all'autenticità rispetto alla perfezione tecnica.

4. Condivisione e riflessione (15 min)

Le coppie selezionate riproducono le loro storie audio per il gruppo, seguite da una discussione di gruppo utilizzando domande guida: Cosa avete imparato da queste storie? In che modo l'ascolto della voce di qualcuno vi ha colpito? Cosa vi ha sorpreso dell'oggetto del vostro partner? Questa riflessione rafforza l'intimità e la connessione che la narrazione basata sugli oggetti crea naturalmente.

Perché funziona: questa attività riduce al minimo le barriere tecniche concentrandosi principalmente sulla registrazione audio, rendendola accessibile ai partecipanti con competenze digitali limitate, mentre gli oggetti personali evocano naturalmente narrazioni profondamente significative che creano intimità e autenticità, raggiungendo gli obiettivi fondamentali dello storytelling digitale – espressione, connessione e riflessione – con una complessità tecnica minima.

Domande per i partecipanti

1. Quali sono le differenze principali tra la narrazione tradizionale e quella digitale? In che modo la tecnologia trasforma l'esperienza narrativa?
2. Quali considerazioni etiche dovrete tenere a mente quando create e condividete storie digitali?
3. In che modo la narrazione digitale si allinea ai principi dell'apprendimento degli adulti?

4. Quali difficoltà avete incontrato durante il processo di narrazione e come le avete affrontate?
5. Cosa avete imparato su voi stessi attraverso questo processo di narrazione?

Domande per i facilitatori

1. Con quanta efficacia avete favorito la collaborazione intergenerazionale? Quali strategie hanno funzionato meglio, quali sfide inaspettate sono emerse e come avete reagito?
2. Gli strumenti e le piattaforme scelti hanno soddisfatto le esigenze di tutti i partecipanti? In che modo i partecipanti con diversi livelli di alfabetizzazione digitale hanno interagito con le attività?
3. Come avete garantito il rispetto delle pratiche etiche (consenso, privacy, proprietà)?
4. Quali storie o momenti ti sono sembrati particolarmente intensi o significativi? Perché?
5. Come potresti creare un ambiente più inclusivo per i partecipanti con diverse abilità, provenienze o livelli di accesso alla tecnologia?

Riferimenti

- Couldry, N. (2008). Mediatization or mediation? Alternative understandings of the emergent space of digital storytelling. *New Media & Society*, 10(3), 373-391.
- De Jager, A., Fogarty, A., Tewson, A., Lenette, C., & Boydell, K. M. (2017). Digital storytelling in research: A systematic review. *The Qualitative Report*, 22(10), 2548-2582.
- Frank, A. W. (2010). *Letting stories breathe: A socio-narratology*. University of Chicago Press.
- Goodson, I., & Gill, S. (2014). *Critical narrative as pedagogy*. Bloomsbury Academic.
- Hafner, C. A., & Miller, L. (2011). Fostering learner autonomy in English for science: A collaborative digital video project in a technological learning environment. *Language Learning & Technology*, 15(3), 68-86.
- Hatton-Yeo, A., & Ohsako, T. (2000). *Intergenerational programmes: Public policy and research implications*. UNESCO Institute for Education.
- Hull, G. A., & Katz, M.-L. (2006). Crafting an agentic self: Case studies of digital storytelling. *Research in the Teaching of English*, 41(1), 43-81.
- Kaplan, M., Sanchez, M., & Hoffman, J. (2017). Intergenerational pathways to a sustainable society. In *Intergenerational Pathways to a Sustainable Society* (pp. 5-16). Springer.
- Knowles, M. S. (1984). *The adult learner: A neglected species* (3rd ed.). Gulf Publishing.
- Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community* (4th ed.). Routledge.
- Lundby, K. (Ed.). (2008). *Digital storytelling, mediatized stories: Self-representations in new media*. Peter Lang.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Merriam, S. B., & Bierema, L. L. (2013). *Adult learning: Linking theory and practice*. Jossey Bass.
- OECD (2019). *Skills matter: Additional results from the survey of adult skills*. OECD Publishing.
- Ohler, J. (2013). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity* (2nd ed.). Corwin Press.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220-228.
- Rossiter, M., & Clark, M. C. (2007). *Narrative and the practice of adult education*. Krieger Publishing Company.
- Springate, I., Atkinson, M., & Martin, K. (2008). *Intergenerational practice: A review of the literature* (LGA Research Report F/SR262). National Foundation for Educational Research.

- UNESCO (2003). Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage. UNESCO.
- UNESCO (2017). Learning to live together. UNESCO.



Modulo 4 - Alla scoperta delle storie locali: la narrazione urbana

Questo modulo introduce i partecipanti alla narrazione urbana come modo di interpretare le città attraverso la memoria, il luogo e l'esperienza vissuta. Aniché considerare lo spazio urbano come un semplice sfondo, il modulo invita partecipanti più anziani e più giovani a riconoscere nelle strade, nei quartieri e nei punti di riferimento familiari dei veri e propri portatori di storia, personale e collettiva. Attraverso una discussione guidata e due attività pratiche, i partecipanti esplorano come uno stesso spazio fisico possa assumere significati profondamente diversi a seconda della generazione che lo vive, e come strumenti di narrazione digitali e analogici possano essere utilizzati per coglierne, confrontarne e condividerne i significati. Il modulo unisce una breve base teorica a esercizi pratici radicati nel territorio, pensati per favorire un autentico scambio intergenerazionale.

4.1. Le città come narrazioni viventi

Le città non sono ambienti statici; sono testi dinamici e stratificati, scritti e riscritti da generazioni di persone (De Certeau, 1984). Strade, edifici e quartieri recano tracce dell'esperienza umana, ricordi incorporati nell'architettura, nelle routine e nelle interazioni sociali. Gli **ambienti urbani** possono quindi essere intesi non solo come spazi fisici, ma anche come **paesaggi narrativi**, plasmati da coloro che li abitano.

Da questa comprensione nasce la **narrazione urbana**. Essa si riferisce alla pratica di esplorare, documentare e condividere storie legate a luoghi specifici all'interno di una città. Queste storie possono essere personali, collettive, storiche o sensoriali, ma tutte contribuiscono a una comprensione più profonda della vita urbana. A differenza delle storie astratte, la narrazione urbana si fonda sull'**esperienza vissuta**. Essa collega gli individui a luoghi specifici e rivela come la vita quotidiana interagisca con processi sociali e storici più ampi (Sandercock, 2003).

Da tempo la geografia umana e le scienze sociali evidenziano come i **luoghi** non si configurino come mere coordinate spaziali, bensì come costrutti simbolici, spazi di senso sedimentati attraverso pratiche sociali e processi di attribuzione di significato (Tuan, 1977). Strade, piazze ed edifici assumono così la funzione di veri e propri «dispositivi mnestici», depositari di stratificazioni esperienziali che la narrazione consente di riattivare e rendere accessibili (Halbwachs, 1992).

Particolarmente rilevante, in questa prospettiva, è il rapporto dialettico tra memoria autobiografica e memoria collettiva urbana. Le narrazioni individuali concorrono infatti alla costruzione di un'intelligibilità condivisa del luogo, mentre le narrazioni collettive orientano, a

loro volta, le modalità attraverso cui i soggetti interpretano e danno senso alle proprie esperienze. La narrazione urbana opera dunque come dispositivo di mediazione tra dimensione personale e dimensione comunitaria: consente ai soggetti di inscrivere le proprie traiettorie biografiche entro narrazioni urbane più ampie, e offre al contempo alle comunità l'opportunità di elaborare riflessivamente il proprio passato, il proprio presente e le proiezioni verso il futuro.

4.2. Fondamenti teorici della narrazione urbana

La narrazione urbana si radica in una pluralità di quadri teorici che consentono di problematizzare il rapporto tra soggetti e spazio. Uno dei costrutti più influenti è quello di "**senso del luogo**" (*sense of place*), categoria che designa la dimensione emotivo-simbolica attraverso cui i soggetti attribuiscono significato a specifiche configurazioni spaziali (Tuan, 1977). Concetto strettamente correlato è quello di attaccamento al luogo (*place attachment*), che descrive i legami affettivi che individui e collettività instaurano con i propri contesti ambientali attraverso l'esperienza vissuta, le relazioni sociali e le pratiche culturali sedimentate (Scannell & Gifford, 2010). Nella narrazione urbana, l'attaccamento al luogo si manifesta tipicamente attraverso repertori narrativi che enfatizzano la familiarità, il senso di appartenenza comunitaria e il legame emotivo con il territorio.

La **memoria urbana** rinvia, invece, alle modalità attraverso cui le città elaborano e trasmettono il proprio passato: da un lato mediante narrazioni istituzionalizzate (storie ufficiali, apparati monumentali, dispositivi archivistici) dall'altro attraverso la memoria informale sedimentata nelle narrazioni biografiche. Maurice Halbwachs (1992) sottolinea, in questo senso, la natura intrinsecamente sociale della memoria, la quale non si configura mai come fenomeno puramente individuale, bensì come costrutto plasmato dai quadri sociali di riferimento (*cadres sociaux*). La narrazione urbana svolge dunque una funzione cruciale nel sostenere memorie collettive che sfuggono ai processi di documentazione formale, garantendo la persistenza di quelle che potremmo definire memorie subalterne o non istituzionalizzate.

La **psicogeografia**, associata a Guy Debord (1955) e all'Internazionale Situazionista, indaga le modalità attraverso cui gli ambienti fisici condizionano affetti, comportamenti e percezioni dei soggetti, configurando la narrazione come pratica di mappatura non soltanto degli spazi fisici, ma anche dei paesaggi esperienziali ed emotivi che vi si sovrappongono (Coverley, 2010).

I processi di trasformazione urbana, la gentrificazione in primis, introducono ulteriori elementi di complessità, poiché comportano dinamiche selettive di amplificazione e marginalizzazione (se non di vera e propria cancellazione) di determinate narrazioni rispetto ad altre (Zukin, 2010). In tale contesto, la narrazione urbana può assolvere una funzione **contro-egemonica**, preservando narrazioni altrimenti destinate alla scomparsa, specie laddove si verificano

fenomeni di sfollamento di comunità storicamente radicate o minacce al patrimonio culturale. Questo tema si intreccia con il dibattito più ampio sul patrimonio culturale immateriale — pratiche, espressioni e memorie non ancorate a manufatti materiali, ma nondimeno costitutive dell'identità collettiva (UNESCO, 2003). La narrazione urbana contribuisce così direttamente ai processi di conservazione e trasmissione intergenerazionale di tale patrimonio.

4.3. Perché la narrazione urbana è importante: esplorare luoghi e storie locali

La narrazione urbana non riveste rilevanza esclusivamente sul piano teorico, ma produce effetti concreti e misurabili sul tessuto sociale. Una delle sue funzioni primarie consiste nella **conservazione delle memorie locali**. I processi di trasformazione urbana, caratterizzati da un'accelerazione crescente, comportano un rischio che i ricordi associati a determinati luoghi vadano perduti. Attraverso la documentazione sistematica di queste narrazioni, la pratica narrativa urbana contribuisce a preservare una continuità diacronica con il passato. Tale processo assume particolare rilevanza in termini di *empowerment* e legittimazione delle esperienze vissute dai residenti di lunga data, in special modo della popolazione anziana. Le loro memorie costituiscono infatti un patrimonio conoscitivo prezioso sulle fasi pregresse dello sviluppo urbano, restituendo prospettive situate (*situated knowledge*) che sfuggono ai canali di documentazione ufficiale (Thompson, 2017).

Mediante la narrazione, tali esperienze acquisiscono riconoscimento sociale e status di sapere legittimo. È significativo rilevare come le narrazioni prodotte attraverso queste pratiche costituiscano una forma di documentazione in prima persona (*first-person account*) del patrimonio culturale immateriale: pratiche, memorie ed esperienze vissute che l'UNESCO (2003) individua come costitutive dell'identità culturale collettiva e bisognose di strategie di salvaguardia attiva.

Parallelamente, la narrazione urbana assolve una funzione cruciale nella promozione di processi di **identificazione territoriale** tra i residenti di più recente insediamento o le fasce demografiche più giovani. Il confronto con le narrazioni sedimentate di un luogo favorisce infatti lo sviluppo di legami più strutturati con il proprio contesto ambientale (Manzo & Perkins, 2006), sviluppando una dinamica particolarmente significativa in contesti urbani caratterizzati da eterogeneità sociale e da popolazioni a elevata transitorietà residenziale.

La narrazione urbana svolge inoltre una funzione di documentazione dei **mutamenti socio-architettonici**: i racconti che riguardano demolizioni, riconfigurazioni della viabilità o trasformazioni delle dinamiche comunitarie restituiscono una dimensione esperienziale e situata a processi di sviluppo urbano che vengono altrimenti descritti in termini prevalentemente tecnico-funzionali (Beauregard, 2003). Attraverso queste narrazioni emerge

con chiarezza il modo in cui le trasformazioni dell'ambiente costruito si riverberano sulla vita quotidiana dei soggetti che lo abitano.

Va infine sottolineato come la narrazione urbana possa configurarsi anche come pratica di **contro-narrazione** (counter-narrative). Le narrazioni ufficiali tendono infatti a privilegiare in modo sistematico le prospettive egemoniche, relegando ai margini, quando non escludendo del tutto, le voci minoritarie e subalterne (Sandercock, 2003). Ponendo al centro le storie personali e comunitarie, la narrazione urbana riporta alla luce narrazioni altrimenti invisibilizzate, aprendo spazi di agency a prospettive alternative e contribuendo così alla costruzione di una comprensione più inclusiva e polifonica della vita urbana.

4.4. Narrazione urbana e apprendimento intergenerazionale

La narrazione urbana è particolarmente efficace nei contesti intergenerazionali, dove facilita lo scambio di conoscenze e prospettive tra le diverse fasce d'età. Gli anziani fungono spesso da archivi viventi della trasformazione urbana. Le loro esperienze forniscono resoconti di prima mano su come si sono evoluti i quartieri, offrendo preziose intuizioni storiche (Thompson, 2017). I partecipanti più giovani, d'altra parte, apportano punti di forza diversi al processo. Spesso hanno maggiore familiarità con gli strumenti digitali e le forme di espressione contemporanee, il che permette loro di documentare e condividere storie in modi innovativi (Kaplan et al., 2017).

Ciò crea una dinamica di **apprendimento reciproco**, in cui ciascun gruppo apporta competenze distinte ma complementari. La narrazione intergenerazionale mette in luce i diversi rapporti che le generazioni intrattengono con gli stessi spazi. Una strada che per un residente anziano racchiude ricordi di incontri comunitari può essere percepita da una persona più giovane come un semplice percorso di transito. Condividendo queste prospettive, i partecipanti acquisiscono una comprensione più sfumata del luogo (Pain et al., 2000).

Questo scambio contribuisce inoltre a colmare il divario tra le prospettive del "passato" e del "presente". Crea continuità nel mezzo del cambiamento, consentendo ai partecipanti di comprendere come il passato influenzi il presente. In questo modo, **la narrazione urbana favorisce l'empatia e rafforza la coesione sociale** (Hatton-Yeo & Ohsako, 2000), consolidando l'idea che le città siano spazi condivisi plasmati da molteplici generazioni.

4.5. Tipi di storie urbane – Un quadro concettuale

Le storie urbane possono assumere molteplici forme, in cui si riflette la diversità delle esperienze e delle prospettive che coesistono all'interno di una città. Una prima categoria

rilevante è quella delle **narrazioni urbane personali**, incentrate sulle esperienze individuali legate a luoghi specifici: storie di vita radicate in determinati quartieri, routine quotidiane, percorsi familiari. Tali narrazioni offrono uno sguardo intimo su come gli individui interagiscono con i propri ambienti (de Certeau, 1984).

Le **storie di comunità e di quartiere** costituiscono un'altra categoria fondamentale. Si tratta di narrazioni che si concentrano sugli spazi condivisi e sulle esperienze collettive, come la storia delle attività commerciali locali, delle scuole, dei luoghi di culto, dei centri comunitari e che spesso mettono in luce il tessuto sociale dei quartieri, rivelando come le relazioni e le interazioni tra gli abitanti modellino la vita urbana (Jacobs, 1961).

Le **narrazioni architettoniche e spaziali** esplorano invece l'ambiente costruito in quanto tale. Edifici, strade e infrastrutture racchiudono storie di costruzione, uso e trasformazione: i racconti legati a strutture demolite, spazi ristrutturati o infrastrutture in evoluzione offrono prospettive preziose sullo sviluppo urbano, richiamando al contempo l'attenzione sui cosiddetti «paesaggi fantasma», ovvero luoghi che non esistono più, ma che permangono nella memoria collettiva.

Le **narrazioni di storia culturale e sociale** si concentrano invece su dinamiche più ampie della vita urbana, quali la migrazione, il lavoro, l'attivismo e l'espressione culturale, collocando le esperienze individuali all'interno di processi storici di più ampia portata e mostrando come le città siano plasmate dai movimenti sociali e dalle trasformazioni culturali (Hayden, 1995).

Infine, le storie **sensoriali e atmosferiche** catturano le qualità esperienziali degli spazi urbani - suoni, odori, impressioni emotive legate a luoghi particolari - sottolineando come l'esperienza urbana non si esaurisca nella dimensione visiva o spaziale, ma si dispieghi anche in una dimensione profondamente sensoriale e affettiva.

Nel loro insieme, queste categorie costituiscono un quadro di riferimento utile a cogliere la ricchezza e la varietà della narrazione urbana, offrendo al contempo ai facilitatori una guida per la progettazione di attività capaci di intercettare le diverse dimensioni dell'esperienza urbana.

4.6. Metodologie, strumenti e approcci

La narrazione urbana può essere implementata attraverso una varietà di metodologie, ciascuna delle quali offre modi diversi di interagire con il luogo e la narrazione. La mappatura delle storie è uno degli approcci più efficaci, in quanto consente ai partecipanti di collegare le storie a luoghi specifici. **Strumenti digitali** come Google My Maps e ArcGIS StoryMaps consentono la creazione di mappe interattive che combinano testo, immagini e contenuti multimediali

(Bodenhamer et al., 2010). I metodi di mappatura fisica, come le mappe cartacee o gli esercizi basati sul collage, offrono ulteriori alternative accessibili.

Anche le metodologie basate sulle passeggiate sono fondamentali per la narrazione urbana. Le **“passeggiate narrative”** prevedono percorsi guidati attraverso i quartieri, durante i quali i partecipanti condividono le loro storie in luoghi specifici (Pink, 2008). Queste possono essere combinate con la documentazione fotografica o con confronti “ieri e oggi”, in cui le immagini storiche vengono messe a confronto con le vedute attuali. Le considerazioni relative all'accessibilità sono essenziali, in particolare nei gruppi intergenerazionali, per garantire che tutti i partecipanti possano partecipare a proprio agio.

I metodi di **storia orale** svolgono un ruolo cruciale nel cogliere le storie urbane. Le interviste sul posto, condotte in luoghi specifici, possono stimolare i ricordi e generare narrazioni ricche (Frisch, 1990). Le tecniche di registrazione devono essere adattate agli ambienti all'aperto, tenendo conto di fattori quali il rumore di fondo e la mobilità.

La **stimolazione fotografica** è un'altra tecnica potente. Le fotografie storiche possono stimolare la discussione e la riflessione, mentre le immagini contemporanee possono essere utilizzate per documentare il cambiamento (Harper, 2002). I progetti fotografici collaborativi consentono ai partecipanti di co-creare narrazioni visive che collegano passato e presente.

La **documentazione multimediale** amplia ulteriormente questi approcci. I tour video a piedi, le registrazioni audio e i saggi fotografici offrono molteplici modi per catturare e presentare le storie. Le tecnologie emergenti, come la fotografia a 360 gradi, offrono possibilità immersive, sebbene possano richiedere competenze e risorse più avanzate.

Infine, l'integrazione con gli **archivi** collega le narrazioni personali a contesti storici più ampi. Le biblioteche locali, le società storiche e gli archivi dei quotidiani forniscono risorse preziose in grado di arricchire i progetti di storytelling (Kalay et al., 2008). Combinando i documenti ufficiali con le esperienze vissute, lo storytelling urbano crea una comprensione più completa e sfumata del luogo.

4.7. Mappatura e narrazione visiva

La **mappatura** ridefinisce radicalmente il modo in cui le narrazioni urbane vengono comprese e condivise. A differenza dei formati narrativi lineari, le mappe consentono la coesistenza di temporalità e prospettive multiple all'interno dello stesso quadro geografico; un singolo angolo di strada può significare giochi d'infanzia per una generazione, gentrificazione per un'altra, spostamenti quotidiani per i nuovi arrivati. Tracciando spazialmente queste storie sovrapposte, la mappatura rivela la natura polifonica dell'esperienza urbana e mette in discussione le versioni univoche e autorevoli del luogo. Questa pratica si ricollega direttamente al **GIS**

partecipativo (PGIS) e alla **mappatura comunitaria**, in cui le comunità producono rappresentazioni spaziali che riflettono la propria conoscenza piuttosto che le priorità dei pianificatori ufficiali (Chambers, 2006).

Gli elementi visivi svolgono funzioni comunicative distinte a complemento delle mappe. Le fotografie forniscono prove indiciali, la dimostrazione che «questo era qui», il che assume particolare rilevanza quando si documentano edifici demoliti, comunità sfollate o paesaggi urbani trasformati (Barthes, 1981). Al di là della documentazione, le immagini comunicano qualità atmosferiche difficili da trasmettere con le sole parole: la consistenza dei materiali, la qualità della luce, la densità della folla. La narrazione visiva accede così a dimensioni della memoria urbana che i resoconti puramente testuali tralasciano.

La combinazione di mappatura e documentazione visiva crea potenti possibilità di contro-mappatura, mettendo in luce economie informali, luoghi sacri e luoghi di trauma assenti dalle mappe comunali o dalle guide turistiche. I facilitatori possono incoraggiare i partecipanti ad annotare le mappe con schizzi, allegare fotografie ai luoghi e creare chiavi visive che traducano i simboli personali in una comprensione condivisa, producendo archivi che siano al tempo stesso spaziali, visivi e narrativi, preservando non solo ciò che è accaduto e dove, ma anche come è stato percepito e quale importanza ha avuto per chi lo ha vissuto.

4.8. Applicazione pratica: progettare un'attività di storytelling urbano

Progettare un'attività efficace di storytelling urbano richiede un'attenta valutazione degli obiettivi, dei partecipanti e del contesto. Il processo inizia con la **definizione di uno scopo chiaro**. Ciò può comportare la conservazione della storia locale, la promozione del dialogo intergenerazionale o l'esplorazione di temi specifici quali come il cambiamento urbano o l'identità culturale. Il passo successivo consiste nella selezione di **metodologie** e strumenti adeguati.

I facilitatori dovrebbero tenere conto delle competenze digitali, della mobilità e degli interessi dei partecipanti, scegliendo approcci che siano al tempo stesso accessibili e coinvolgenti. La semplicità è spesso fondamentale, in particolare nelle sessioni introduttive. La preparazione è essenziale per il successo dell'attività. Ciò include l'individuazione dei luoghi, la raccolta dei materiali e la verifica che siano state ottenute tutte le autorizzazioni necessarie o che siano state affrontate le considerazioni etiche. I partecipanti dovrebbero essere informati su questioni quali il consenso e l'utilizzo dei dati, in particolare quando si registrano o si condividono storie personali. Durante l'attività, i facilitatori svolgono un ruolo cruciale nel guidare il processo, lasciando al contempo spazio all'esplorazione guidata dai partecipanti. Istruzioni chiare, una guida di supporto e flessibilità sono importanti per soddisfare le diverse esigenze e dinamiche.

La fase finale prevede la **condivisione e la riflessione**. La presentazione delle storie create durante l'attività ne rafforza il valore e offre un'opportunità di discussione. La riflessione aiuta i partecipanti a elaborare le proprie esperienze e a considerare le implicazioni più ampie del loro lavoro. Nel progettare attività di storytelling urbano, l'obiettivo non è solo quello di produrre narrazioni, ma anche di creare esperienze di apprendimento significative. Interagendo con il luogo, la memoria e la comunità, i partecipanti sviluppano una comprensione più profonda dei propri ambienti urbani e del proprio ruolo al loro interno.

Attività 1: «Le strade che conosco» – Racconto a piedi del quartiere

Durata: 60 minuti

Formato: In presenza (all'aperto)

Dimensione del gruppo: 8–16 partecipanti (coppie intergenerazionali o piccoli gruppi)

Obiettivo: Esplorare il cambiamento urbano e la memoria personale attraverso la narrazione legata al luogo

Materiali necessari: smartphone o tablet (1 per coppia/gruppo), app per la registrazione vocale (memo vocale integrato), fotocamera o smartphone per scattare foto, strumento di editing semplice (Canva, Google Slides o PowerPoint), proiettore/schermo per la condivisione; alternativa offline: screenshot stampati di Google Maps o mappe cartacee per i gruppi privi di una connessione Internet affidabile.

Livelli di competenza

- Base: solo mappa cartacea + narrazione verbale. Nessun dispositivo richiesto.
- Intermedio: foto scattate con lo smartphone + memo vocali riuniti in 2–3 diapositive di Google Slides.
- Avanzato: ArcGIS StoryMap con indicatore di posizione, foto, clip audio e breve didascalia

Guida

1. Introduzione e formazione delle coppie (10 min)

Iniziate con una breve panoramica sulla narrazione legata al luogo e mostrate un breve esempio che colleghi un ricordo personale a un luogo urbano specifico. Formate coppie intergenerazionali (1 anziano + 1 partecipante più giovane). Ogni coppia sceglie una strada, una piazza o un punto di riferimento nelle vicinanze che abbia un significato personale per l'anziano, come un ex luogo di lavoro, un percorso dell'infanzia o un luogo di ritrovo. L'anziano descrive i propri ricordi legati al luogo mentre il partecipante più giovane ascolta e pone domande guida quali: Com'era questa strada prima? Chi incontravi qui? Cosa è cambiato?

2. Documentazione sul campo (20 min)

La coppia si reca a piedi nel luogo scelto o nelle vicinanze; il partecipante più giovane fotografa i dettagli indicati dall'anziano: un edificio, un angolo, un panorama. L'anziano registra una breve narrazione audio (1–2 minuti) in cui descrive la strada com'era e com'è ora, lasciandosi guidare da ciò che osserva intorno a sé in quel momento.

3. Montaggio digitale (15 min)

Create una semplice storia visiva di due o tre diapositive combinando le fotografie scattate durante la passeggiata con la narrazione audio e un breve titolo. Utilizzate strumenti accessibili come Canva o Google Slides, concentrandovi sul trasmettere il significato emotivo e storico del luogo piuttosto che sulla perfezione tecnica.

4. Condivisione e riflessione (15 min)

Alcune coppie selezionate presentano le loro storie di strada al gruppo, seguite da una discussione guidata: quali cambiamenti sono risultati più evidenti? Cosa ha rivelato il percorrere insieme la strada che le parole da sole non avrebbero potuto esprimere? Cosa ha imparato ciascun partner dall'altro? Questa riflessione mette in luce come gli ambienti urbani racchiudano storie stratificate che variano a seconda di chi le osserva e in quale momento.

Perché funziona: Ancorare l'attività a una passeggiata fisica stimola naturalmente la memoria e conferisce al processo di narrazione un'immediatezza che spesso manca alle sessioni al chiuso. La strada stessa diventa uno spunto: l'adulto più anziano apporta profondità storica e personale, mentre il partecipante più giovane documenta e pone domande, creando uno scambio autentico radicato nell'esperienza urbana condivisa. Opzione autogestita: l'attività 1 può essere svolta senza la presenza di un facilitatore se i partecipanti portano con sé delle schede stampate con le domande guida tratte dalla sezione "Riflessione e valutazione". Lo spazio urbano stesso funge da co-facilitatore.

Attività 2: «La città nel tempo» – Racconto fotografico comparativo

Durata: 60 minuti

Formato: in presenza o online

Dimensione del gruppo: 8–16 partecipanti (coppie intergenerazionali o piccoli gruppi)

Obiettivo: Esplorare insieme come uno stesso spazio urbano è cambiato nel tempo, utilizzando la funzione storica di Google Street View, e confrontare i ricordi personali con le trasformazioni visibili del luogo.

Materiali necessari: smartphone, tablet o pc (1 per coppia), accesso a Internet, Google Street View (funzione "cronologia immagini"/timeline), app per la registrazione vocale (memo vocale)

integrato), semplice strumento di editing (Canva, Google Slides o PowerPoint) per chi vuole documentare il percorso, proiettore/schermo per la condivisione finale; alternativa offline: screenshot stampati delle diverse annate di Street View per il luogo scelto, preparati in anticipo dal facilitatore.

Livelli di competenza

- Base: il facilitatore prepara in anticipo screenshot stampati di 2-3 annate diverse dello stesso luogo; la coppia le osserva e ne discute a voce.
- Intermedio: la coppia naviga autonomamente su Street View, individua il cursore della timeline e confronta almeno due annate diverse dello stesso punto; registra una breve nota vocale.
- Avanzato: la coppia documenta il "viaggio nel tempo" con screenshot di più annate, li organizza in una breve presentazione (Canva o Google Slides) con didascalie e clip audio.

Guida

1. Introduzione e formazione delle coppie (10 min)

Iniziate con una breve panoramica su come gli spazi urbani si trasformino nel tempo e su come Google Street View permetta di "tornare indietro" nel tempo per uno stesso luogo (spesso a partire dal 2008 circa, a seconda della zona). Formate coppie intergenerazionali (1 adulto più anziano + 1 partecipante più giovane). Dimostrazione dal vivo (3 minuti): mostrate al gruppo come cercare un luogo su Street View, aprire l'icona dell'orologio/cronologia in alto a sinistra e scorrere tra le immagini disponibili nel tempo. Questo elimina la principale barriera tecnica per chi non conosce lo strumento. Ogni coppia sceglie uno spazio urbano condiviso con cui entrambi abbiano un legame: un mercato, una piazza, una fermata, la strada di casa.

2. Esplorazione guidata nel tempo (20 min)

La coppia cerca insieme il luogo scelto su Street View e attiva la funzione cronologia, scorrendo tra le annate disponibili. Il partecipante più anziano guida il confronto raccontando cosa ricorda di quel luogo in anni diversi (negozi scomparsi, edifici cambiati, alberi cresciuti o abbattuti, usi diversi dello spazio); il partecipante più giovane osserva le immagini e pone domande, annotando o fotografando (screenshot) i punti che colpiscono di più e raccontando come lui usufruisce di quegli spazi urbani. Insieme scelgono 2-3 "fotogrammi nel tempo" particolarmente significativi. Registrano poi una narrazione audio condivisa (2 minuti) in cui raccontano a due voci cosa è cambiato e cosa invece è rimasto uguale.

3. Montaggio digitale (15 min)

La coppia organizza gli screenshot scelti in ordine cronologico, con un breve titolo che sintetizzi la trasformazione osservata (es. "Piazza X: da mercato di quartiere a zona pedonale, 2009-2024"). Chi lavora al livello avanzato aggiunge didascalie scritte e il clip audio condiviso.

L'obiettivo non è spiegare esaustivamente ogni cambiamento, ma lasciare che il confronto visivo tra le epoche comunichi da solo il senso della trasformazione.

4. Condivisione e riflessione (15 min)

Le coppie presentano il loro "viaggio nel tempo" al gruppo, seguito da una discussione guidata: cosa ha sorpreso di più? Cosa è cambiato nello spazio fisico e cosa invece nel modo di viverlo? La memoria dell'adulto più anziano corrispondeva a ciò che mostrano le immagini, o ha rivelato dettagli che le foto non catturano? Questa discussione aiuta i partecipanti a riflettere su cambiamento urbano, memoria collettiva e sul modo in cui lo stesso spazio fisico porta significati diversi a seconda di chi lo racconta.

Perché funziona: a differenza del confronto tra due immagini separate, l'esplorazione condivisa della stessa vista nel tempo costringe la coppia a guardare insieme lo stesso punto e a co-costruire la narrazione in tempo reale, l'anziano fornisce il contesto e la memoria, il più giovane fornisce la competenza digitale per navigare lo strumento e la sua esperienza. Questo capovolge la dinamica abituale (l'adulto che spiega, il giovane che ascolta passivamente) rendendo entrambi protagonisti attivi e complementari della narrazione.

Domande per facilitare la discussione

- Guardando le diverse annate dello stesso luogo, cosa ti ha colpito di più: ciò che è cambiato o ciò che è rimasto uguale?
- La memoria (per chi la aveva) corrispondeva a quello che mostravano le immagini, oppure ha rivelato dettagli che le foto non riescono a catturare?
- Come si è distribuito il lavoro nella coppia tra "chi ricorda" e "chi naviga lo strumento"? Come vi siete trovati in questo scambio di ruoli?
- In che modo vedere la trasformazione di un luogo familiare nel tempo ha cambiato la tua percezione di quello spazio?

Attività 3: "Progetta il tuo incontro di storytelling"

Durata: 45-50 minuti (5 min introduzione e consegna brief, 25-30 min lavoro in stanze breakout, 15-20 min presentazioni e debrief in plenaria)

Formato: Lavoro in piccoli gruppi (stanze breakout Zoom) seguito da presentazione e discussione in plenaria

Dimensione del gruppo: 4 gruppi da 3/4 persone ciascuno di futuri facilitatori

Obiettivo: Applicare in modo pratico i concetti teorici sui tipi di narrazione urbana e sulle metodologie di storytelling, progettando un incontro intergenerazionale calibrato su un target, un contesto e dei vincoli specifici

Materiali necessari: Documento condiviso per ogni gruppo (Google Doc o Jamboard) con il canvas da compilare. Brief scritto assegnato a ciascun gruppo (contesto, target, vincolo). Stanze breakout Zoom preassegnate. Timer condiviso o promemoria del facilitatore per il rientro in plenaria.

Alternativa offline: In presenza, ogni gruppo lavora su un cartellone o foglio grande con il canvas prestampato; il brief viene consegnato su carta. La presentazione finale avviene mostrando il cartellone al resto dei partecipanti invece che condividendo lo schermo.

Livelli di competenza

- **Base:** Il gruppo si limita a scegliere un tipo di narrazione e una metodologia tra quelli visti nella parte teorica, motivando la scelta in una frase semplice per ciascuna delle 5 domande del canvas.
- **Intermedio:** Il gruppo integra più di un tipo di narrazione e più di una metodologia, spiegando come si combinano tra loro, e delinea concretamente almeno una tappa dell'incontro con orari indicativi.
- **Avanzato:** Il gruppo elabora l'intero canvas in modo dettagliato, anticipa più di un ostacolo con relative soluzioni alternative, e riflette criticamente su eventuali limiti del proprio approccio (es. chi potrebbe restare escluso, cosa cambierebbe con risorse diverse).

Guida

1. Introduzione e assegnazione di gruppi

Il facilitatore richiama brevemente i concetti chiave emersi nella parte teorica (tipi di narrazione urbana e metodologie), spiega il compito e assegna i 4 scenari ai rispettivi gruppi, indicando il documento condiviso da compilare. .

2. Progettazione in piccoli gruppi

Nelle stanze breakout, ogni gruppo discute il proprio scenario e compila il canvas condiviso, rispondendo alle 5 domande guida (tipo di narrazione, metodologia, accessibilità, tappa concreta, ostacolo previsto).

3. Rientro in plenaria e presentazione

Ogni gruppo presenta in 2-3 minuti la propria proposta, con focus su una domanda specifica assegnata a rotazione dal facilitatore, per evitare ripetizioni e coprire tutti gli aspetti chiave nel tempo disponibile.

4. Condivisione e riflessione



Il facilitatore collega quanto emerso dai 4 gruppi ai concetti teorici, evidenziando differenze di approccio dovute ai diversi target e vincoli, e apre un breve confronto su cosa i partecipanti porterebbero via da questa attività per il proprio contesto di lavoro.

Scenari

Gruppo 1 Quartiere in trasformazione

Target: residenti storici (60-80 anni) e giovani famiglie da poco trasferite in un quartiere dove sta per essere demolito un vecchio mercato coperto.
 Vincolo: avete solo 90 minuti e nessun budget per strumenti digitali.
(spinge verso: narrazioni architettoniche/paesaggi fantasma + narrazioni di comunità; metodologie a basso costo come storia orale o passeggiata narrativa)

Gruppo 2 Centro diurno per anziani con disabilità cognitive lievi

Target: anziani con mobilità e memoria ridotte, in un centro diurno, insieme a studenti volontari di un liceo.
 Vincolo: l'incontro si svolge tutto al chiuso, massima accessibilità richiesta.
(spinge verso: narrazioni personali/routine quotidiane; metodologie come stimolazione fotografica, adatta a chi ha difficoltà motorie o di memoria)

Gruppo 3 Quartiere multiculturale

Target: famiglie migranti di prima e seconda generazione e anziani "storici" del quartiere.
 Vincolo: budget disponibile per strumenti digitali, ma lingue diverse parlate dai partecipanti.
(spinge verso: narrazioni di storia culturale e sociale/migrazione; metodologie digitali come StoryMaps che permettono contenuti multilingue, o documentazione multimediale)

Gruppo 4 Parco pubblico da riqualificare

Target: gruppo intergenerazionale ampio (bambini, adulti, anziani) che frequenta un parco che l'amministrazione vuole ristrutturare.
 Vincolo: l'evento deve svolgersi interamente all'aperto e in una sola mattina.
(spinge verso: narrazioni sensoriali/atmosferiche + narrazioni architettoniche/spaziali; metodologie come passeggiate narrative, confronto "ieri e oggi", interviste sul posto)

Canvas condiviso (o Jamboard):

1. Che tipo/i di narrazione urbana raccoglierete, e perché si adatta al vostro target/contesto?
2. Quale metodologia userete, e perché è la più adatta ai vostri vincoli?
3. Come garantite l'accessibilità per tutti i partecipanti del vostro gruppo target?

4. Una tappa concreta del vostro incontro (es. i primi 15-20 minuti, cosa fate esattamente)
5. Un ostacolo prevedibile e come lo gestireste

Domande per i partecipanti

1. Come interpreti il concetto di “senso del luogo”? Riesci a individuare un luogo nella tua città che riveste un significato particolare per te e a spiegarne il motivo?
2. Che ruolo svolge la narrazione urbana nella salvaguardia del patrimonio culturale immateriale?
3. Quale metodologia di narrazione urbana (mappatura delle storie, approcci basati sulle passeggiate, storia orale, foto-elicitazione) ti sentiresti più a tuo agio nell'utilizzare? Perché?
4. In che modo la partecipazione alla narrazione urbana ha cambiato la tua percezione dei luoghi familiari della tua città?
5. Cosa ti ha sorpreso di più nell'ascoltare storie di una generazione diversa sullo stesso spazio urbano?

Domande per i facilitatori

1. Quali tipi di storie urbane sono emersi in modo più naturale durante la vostra attività (personali, comunitarie, architettoniche, culturali, sensoriali)? C'erano categorie sottorappresentate?
2. Come avete conciliato l'accessibilità (mobilità, competenze digitali, lingua) con gli obiettivi dell'attività? Quali sfide sono emerse durante l'attività (tecniche, logistiche, interpersonali) e come le avete affrontate?
3. Come avete facilitato lo scambio intergenerazionale? Quali strategie hanno funzionato meglio per incoraggiare il dialogo tra i diversi gruppi di età?
4. Come avete garantito pratiche etiche in materia di consenso, privacy e rappresentazione, in particolare nel documentare storie relative al cambiamento urbano o allo sfollamento?
5. In che modo la scelta della metodologia (ad esempio, passeggiata, mappatura o foto-elicitazione) ha influenzato il tipo di storie condivise dai partecipanti?

Riferimenti

- Barthes, R. (1981). Camera lucida: Reflections on photography. Hill and Wang.
- Beauregard, R. A. (2003). Voices of decline: The postwar fate of US cities. Routledge.
- Bodenhamer, D. J., Corrigan, J., & Harris, T. M. (Eds.). (2010). The spatial humanities: GIS and the future of humanities scholarship. Indiana University Press.
- Chambers, R. (2006). Participatory mapping and geographic information systems: Whose map? Who is empowered and who disempowered? Who gains and who loses? The Electronic Journal of Information Systems in Developing Countries, 25(1), 1-11.
- Coverley, M. (2010). Psychogeography. Pocket Essentials.
- De Certeau, M. (1984). The practice of everyday life. University of California Press.
- Debord, G. (1955). Introduction to a critique of urban geography. Les Lèvres Nues, 6.
- Frisch, M. (1990). A shared authority: Essays on the craft and meaning of oral and public history. State University of New York Press.
- Halbwachs, M. (1992). On collective memory (L. A. Coser, Trans.). University of Chicago Press. (Original work published 1950)
- Harper, D. (2002). Talking about pictures: A case for photo elicitation. Visual Studies, 17(1), 13-26.
- Hatton-Yeo, A., & Ohsako, T. (2000). Intergenerational programmes: Public policy and research implications. UNESCO Institute for Education.
- Jacobs, J. (1961). The death and life of great American cities. Random House.
- Kalay, Y. E., Kvan, T., & Affleck, J. (Eds.). (2008). New heritage: New media and cultural heritage. Routledge.
- Kaplan, M., Sanchez, M., & Hoffman, J. (2017). Intergenerational pathways to a sustainable society. In Intergenerational pathways to a sustainable society (pp. 5-16). Springer.
- Manzo, L. C., & Perkins, D. D. (2006). Finding common ground: The importance of place attachment to community participation and planning. Journal of Planning Literature, 20(4), 335-350.
- Mowl, G., & Talbot, C. (2000). Difference and the negotiation of 'old age'. Environment and Planning D: Society and Space, 18(3), 377-393.
- Pink, S. (2008). An urban tour: The sensory sociality of ethnographic place-making. Ethnography, 9(2), 175-196.

- Scannell, L., & Gifford, R. (2010). Defining place attachment: A tripartite organizing framework. *Journal of Environmental Psychology*, 30(1), 1-10.
- Thompson, P. (2017). *The voice of the past: Oral history* (4th ed.). Oxford University Press.
- Tuan, Y.-F. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. University of Minnesota Press.
- UNESCO (2003). *Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage*.
- UNESCO. Zukin, S. (2010). *Naked city: The death and life of authentic urban places*. Oxford University Press

Modulo 5 – Escursioni intergenerazionali guidate

Questo modulo introduce i partecipanti alla progettazione e alla conduzione di escursioni guidate pensate per mettere in contatto giovani e anziani attraverso l'esplorazione condivisa, la narrazione e alcune competenze base di documentazione digitale. Si rivolge a un pubblico misto di giovani e anziani, con l'obiettivo di favorire l'apprendimento intergenerazionale, il rispetto reciproco e la conservazione della storia e della cultura locali.

Attraverso attività preparatorie, esercitazioni di role-playing, escursioni strutturate e momenti di follow-up, i partecipanti esploreranno come favorire l'interazione tra generazioni, gestire le differenze comunicative, documentare le esperienze condivise con semplici strumenti digitali e applicare, lungo tutto il processo, i principi di accessibilità, consenso e tutela dei partecipanti.

5.1. Perché le escursioni intergenerazionali sono importanti

Le **escursioni intergenerazionali** guidate mirano a ridurre l'isolamento sociale, a promuovere relazioni significative tra le generazioni, a sostenere lo sviluppo delle competenze digitali in un contesto pratico e a contribuire alla conservazione e alla condivisione della storia locale, della cultura e delle storie personali.

Sia i partecipanti più giovani che quelli più anziani riconoscono il valore di scambiarsi conoscenze ed esperienze, sviluppare nuove competenze, costruire legami sociali ed esplorare la storia e la cultura locali. Le persone anziane apprezzano la possibilità di condividere i propri ricordi e punti di vista, mentre i partecipanti più giovani sono curiosi di comprendere il passato e l'evoluzione del proprio ambiente locale. In questo contesto, le persone anziane sono riconosciute come detentrici di conoscenza, mentre i giovani agiscono come facilitatori e sostenitori, in particolare in relazione agli strumenti digitali.

Quando entrambi i gruppi si sentono valorizzati e attivamente coinvolti, il coinvolgimento aumenta in modo significativo. Le escursioni guidate offrono un quadro efficace per raggiungere questo equilibrio, poiché combinano in modo naturale esplorazione, narrazione e interazione sociale in un'ottica inclusiva e accessibile.

Inoltre, ove opportuno, i facilitatori dovrebbero anche incoraggiare il dialogo interculturale, riconoscendo che i partecipanti possono provenire da contesti culturali diversi. La condivisione di ricordi, tradizioni e punti di vista diversi può arricchire l'esperienza narrativa e promuovere la comprensione reciproca.

5.2. Coinvolgere gli anziani e i giovani

Coinvolgere sia gli anziani che i giovani richiede un approccio equilibrato che risponda alle loro diverse esigenze, motivazioni e stili di comunicazione.

Coinvolgere gli anziani

- Creare un **ambiente sicuro e rispettoso** in cui le loro esperienze siano valorizzate
- Fornire **indicazioni** semplici e **graduali** quando si presentano le attività o gli strumenti digitali
- **Concedere tempo** per condividere i ricordi ed evitare di affrettare le conversazioni

Coinvolgere i giovani partecipanti

- Assegnare loro un **ruolo attivo** (ad esempio, fornendo supporto con gli strumenti digitali, ponendo domande)
- Incoraggiare **la curiosità e l'interazione** piuttosto che l'ascolto passivo
- Fornire indicazioni sulla **comunicazione, la pazienza e l'empatia**

Coinvolgere entrambi i gruppi insieme

- Lavorate in piccoli **gruppi misti** o in coppie
- Ricorrere ad attività basate su **esperienze condivise** (ad esempio, luoghi, storie)
- Incoraggiare **il dialogo** piuttosto che la comunicazione unidirezionale
- Rendere le attività **interattive, semplici e significative**

5.3. Sfide e considerazioni comuni

1. Differenze negli stili di comunicazione: i partecipanti più giovani spesso comunicano in modo più rapido e diretto, mentre le persone più anziane potrebbero preferire un ritmo più lento e riflessivo. Anche le differenze nel vocabolario e nell'espressione possono influire sull'interazione.

Cosa aiuta: utilizzare un linguaggio chiaro e semplice, unito a pazienza e ascolto attivo.

2. Divario nelle competenze digitali tra le generazioni. Mentre i partecipanti più giovani sono in genere utenti sicuri degli strumenti digitali, le persone più anziane potrebbero avere un'esperienza limitata o sentirsi insicure. Allo stesso tempo, i partecipanti più giovani potrebbero non sapere sempre come spiegare efficacemente i processi digitali.

Cosa aiuta: un approccio pratico e graduale, supportato dall'apprendimento tra pari.

3. Stereotipi e pregiudizi: i partecipanti più giovani potrebbero sottovalutare le capacità delle persone più anziane, mentre i partecipanti più anziani potrebbero sentirsi insicuri quando si confrontano con le nuove tecnologie.

Cosa aiuta: creare un ambiente rispettoso e privo di giudizi, sostenuto da regole di base chiare.

4. Fattori fisici, come **le differenze nei livelli di energia:** attività troppo lunghe o impegnative possono causare affaticamento, in particolare tra i partecipanti più anziani.

Cosa aiuta: progettare sessioni con un ritmo equilibrato, che includano pause e flessibilità.

Infine, aspetti pratici come la programmazione possono presentare delle sfide. Allineare la disponibilità dei partecipanti più giovani, che spesso seguono gli orari scolastici, con quella delle persone più anziane richiede un'attenta pianificazione. Un coordinamento tempestivo e la flessibilità possono contribuire a garantire la partecipazione di entrambi i gruppi.

5.4. Come progettare un'escursione intergenerazionale guidata

La progettazione di un'escursione intergenerazionale efficace comporta una sequenza di fasi interconnesse, dalla preparazione alla realizzazione e al follow-up. Sebbene la flessibilità sia importante, una struttura chiara aiuta i partecipanti a sentirsi a proprio agio e favorisce un coinvolgimento significativo.

1. Workshop di preparazione (durata stimata: 2 ore)

Prima dell'escursione, è utile organizzare un workshop di preparazione per aiutare i partecipanti a sentirsi a proprio agio, comprendere il processo e instaurare i primi legami. Il workshop dovrebbe presentare: lo scopo dell'attività, cosa faranno i partecipanti durante l'escursione, i ruoli di base e le aspettative.

Consiglio per i facilitatori: quando possibile, organizzate una o più sessioni preparatorie informali prima delle escursioni. Esercizi per rompere il ghiaccio, giochi collaborativi e semplici attività di narrazione aiutano i partecipanti a familiarizzare tra loro e a creare fiducia prima di passare ad attività di narrazione più personali.

Giochi di ruolo e simulazioni interattive

Ecco alcuni esempi di attività che consentono ai partecipanti di “mettere alla prova” i propri ruoli in un ambiente sicuro, sviluppando empatia e risolvendo potenziali difficoltà di comunicazione.

A. “L'intervista doppia”

- **Lo scenario:** un partecipante più giovane condivide una “tendenza” moderna o una tecnologia che ama (ad esempio, un’app specifica o un hobby legato ai videogiochi).
- **Obiettivo:** gli anziani devono esercitarsi **nell’ascolto attivo** e porre 3 “domande di curiosità” sul motivo per cui quella cosa è significativa per il giovane.
- **Risultato:** questo dimostra che la “condivisione di conoscenze” è bidirezionale, creando rispetto reciproco.

B. L’esercizio del “ritmo di camminata” – Un gioco di ruolo fisico per affrontare i temi della mobilità e della pazienza.

- **L’attività:** Chiedere ai partecipanti di attraversare la stanza a coppie. A una persona viene chiesto di camminare al proprio ritmo “frettoloso”, mentre all’altra viene chiesto di camminare a un ritmo “tranquillo e osservativo”.
- **Obiettivo:** a metà percorso, devono trovare un punto d’incontro sincronizzato.
- **Argomento di discussione:** discutiamo dell’importanza dei segnali non verbali: in che modo comunichiamo quando abbiamo bisogno di una pausa o quando siamo pronti a proseguire?

Attività per rompere il ghiaccio e strumenti per creare legami

Il passo successivo è creare un legame tra il narratore e l’ascoltatore. Ecco alcuni esempi di attività:

A. Oggetti parlanti

Chiedete a tutti di portare al workshop un piccolo oggetto (una foto, uno strumento).

- **Attività:** A coppie (una persona più giovane e una più anziana), i partecipanti hanno 3 minuti per raccontare la “biografia” di quell’oggetto.
- **Perché funziona:** è un “riscaldamento” per la narrazione che avrà luogo durante l’escursione vera e propria.

B. La “Mappa delle aspettative”

Utilizzate un grande cartellone o una lavagna digitale.

- **Attività:** Ognuno scriva su un post-it una cosa che lo incuriosisce e una preoccupazione riguardo al progetto.
- **Perché funziona:** normalizza il fatto che entrambe le generazioni possano sentirsi un po' a disagio, il che riduce immediatamente la tensione.

C. Tabella dello “scambio linguistico”

Create una semplice tabella a due colonne su una lavagna a fogli mobili.

- **Attività:** le persone più anziane elencano espressioni gergali e dialettali o termini della loro epoca; i partecipanti più giovani elencano il gergo moderno della "Generazione Z/Alfa".
- **Perché funziona:** utilizza l'umorismo per colmare il divario generazionale e crea un “linguaggio segreto” condiviso per il viaggio.

2. Struttura dell'escursione (durata stimata: circa 2 ore)

Una struttura chiara ma flessibile aiuta i partecipanti a sentirsi a proprio agio e favorisce un flusso regolare delle attività. Sebbene ogni escursione possa essere adattata al contesto specifico, una sequenza generale può fornire una guida utile.

Benvenuto e attività di rompighiaccio (10–15 min)

L'attività può iniziare con una **breve fase di benvenuto e di introduzione**, che permetta ai partecipanti di conoscersi attraverso interazioni semplici e informali. Ciò contribuisce a ridurre l'esitazione iniziale e a creare un'atmosfera più rilassata.

Esplorazione (20–30 min)

La fase di esplorazione **prevede lo spostamento all'interno del luogo prescelto**, l'osservazione **dell'ambiente circostante** e il coinvolgimento dei partecipanti attraverso **domande** aperte e accessibili. I facilitatori possono incoraggiare la riflessione ponendo domande quali:

- cosa ricordano i partecipanti di quel luogo;
- come è cambiato nel tempo;
- cosa rappresenta per loro oggi.

Condivisione delle storie (30 min)

La condivisione delle storie può quindi emergere in modo naturale. I partecipanti più anziani possono **condividere ricordi personali**, mentre quelli più giovani possono **porre domande** e

raccontare le proprie esperienze. È importante lasciare che queste conversazioni si sviluppino in modo organico, piuttosto che trasformarle in interviste strutturate.

Attività di gruppo (30–40 min)

I partecipanti possono lavorare in piccoli **gruppi misti** per documentare la loro esperienza attraverso **foto, brevi registrazioni audio o appunti scritti**. Queste attività dovrebbero rimanere semplici e accessibili, assicurando che tutti i partecipanti possano contribuire.

Riflessione (15–20 min)

L'escursione può concludersi con una fase di riflessione, in cui i partecipanti sono invitati a **condividere ciò che hanno imparato**, ciò che li ha sorpresi e come hanno vissuto l'interazione. Questo momento aiuta a consolidare l'apprendimento e rafforza il senso di esperienza condivisa.

3. Attività di approfondimento

L'esperienza dell'escursione può essere estesa attraverso semplici attività di approfondimento che consentano ai partecipanti di **rivisitare e sviluppare ulteriormente il materiale** che hanno creato. Una sessione di approfondimento può offrire l'opportunità di rivedere foto, registrazioni o appunti e di trasformarli in prodotti digitali di base quali brevi video, racconti fotografici o clip audio. Questi prodotti possono essere condivisi all'interno del gruppo o, se opportuno, con un pubblico più ampio.

5.5. Strumenti per la documentazione dell'escursione

Utilizzate strumenti semplici e accessibili che i partecipanti già conoscono o che possono imparare rapidamente.

- ◇ **Fotocamera dello smartphone:** scattare foto di luoghi, oggetti o dettagli oppure registrare brevi video (30–60 secondi).
- ◇ **Registratore vocale (integrata nel cellulare o tramite app):** registrate storie personali o brevi interviste. *È meno intimidatorio rispetto al video e facile da usare.*
- ◇ **Combinazione foto + racconto:** scattate una foto e aggiungete una breve spiegazione (vocale o scritta).
- ◇ **Brevi filmati:** cattura un ricordo o una reazione sul momento.

◇ **Strumenti di mappatura delle storie (ad es. StoryMap JS):** combinate foto, testo e luoghi su una mappa digitale.

5.6. Esempi di escursioni intergenerazionali guidate

Gli esempi seguenti illustrano diversi modi in cui è possibile progettare le escursioni guidate. I facilitatori possono adattarli in base al contesto, alle dimensioni del gruppo e agli interessi dei partecipanti.

1. Passeggiata dei ricordi: “Allora e adesso”

I partecipanti visitano un quartiere o una strada a loro familiare ed esplorano come è cambiata nel tempo.

- Le persone anziane condividono i propri ricordi di com'era quel luogo in passato;
- I partecipanti più giovani li confrontano con la realtà attuale;
- Vengono scattate delle foto per immortalare il confronto tra “ieri e oggi”.

2. Cerchi narrativi sul posto

In punti specifici durante l'escursione, i partecipanti formano piccoli gruppi, condividono brevi storie legate al luogo e spiegano perché è significativo per loro.

- Ogni persona è invitata a contribuire (se lo desidera);
- Le storie possono riguardare la vita quotidiana, le tradizioni o le esperienze personali;
- I partecipanti più giovani potrebbero concentrarsi sull'uso attuale o sulle sensazioni;
- Le persone più anziane potrebbero concentrarsi sui ricordi.

3. Caccia alle storie digitali

I partecipanti lavorano in gruppi misti per “raccolgere” storie utilizzando semplici strumenti digitali.

- Registrare brevi clip audio.
- Scattare foto di luoghi significativi.
- Catturare parole chiave o brevi riflessioni.

4. Escursione con inversione di ruoli

I partecipanti più giovani assumono temporaneamente il ruolo di “guide”, mentre gli anziani fungono da “esperti”.

- I partecipanti più giovani guidano il percorso;
- Le persone anziane arricchiscono l'esperienza con racconti e contestualizzazioni.

5. Mini-interviste in movimento

I partecipanti lavorano in coppia (giovani e anziani) e conducono brevi interviste informali. Esempi di domande:

- “Com'era questo posto quando eri più giovane?”
- “Qual è il tuo ricordo più vivido legato a questo posto?”

6. Attività “Photo Voice”

I partecipanti scattano foto che rappresentano ricordi, cambiamenti ed emozioni. Successivamente, spiegano le loro scelte.

7. Mappatura delle storie

I partecipanti tracciano collettivamente una mappa dei luoghi visitati.

- Utilizzate mappe cartacee o semplici strumenti digitali (ad es. StoryMapJS);
- Aggiungere brevi descrizioni o racconti a ciascuna località.

5.7. Accessibilità e inclusione

L'accessibilità e l'inclusione sono parte integrante della progettazione delle attività intergenerazionali. I facilitatori dovrebbero tenere conto delle diverse esigenze dei partecipanti in termini di benessere fisico, comunicazione e competenze digitali.

Materiali chiari e accessibili (caratteri grandi), un **linguaggio semplice** e **informazioni ben strutturate** favoriscono la partecipazione, in particolare per coloro che potrebbero sentirsi meno sicuri. L'ambiente fisico dovrebbe essere sicuro, confortevole e di facile orientamento, con un'illuminazione adeguata e il minimo di distrazioni. Durante le attività più lunghe, i facilitatori dovrebbero inoltre garantire posti a sedere comodi per gli anziani e prevedere pause regolari quando necessario.

È altrettanto importante fornire un supporto tecnico e umano adeguato. Concedere ai partecipanti il tempo necessario per familiarizzare con gli strumenti e garantire che ciascuno di essi abbia accesso al supporto necessario rafforza la fiducia e il coinvolgimento. Spesso, la presenza di un compagno che offra sostegno è più efficace di qualsiasi strumento. Quando si utilizzano dispositivi digitali, verificare in anticipo il livello di carica delle batterie e garantire l'accesso all'elettricità o a fonti di alimentazione portatili, ove possibile.

5.8. Sicurezza ed etica

Quando si organizzano escursioni intergenerazionali che prevedono la condivisione di storie personali e l'uso di strumenti digitali, è essenziale garantire che tutte le attività siano condotte in modo sicuro, rispettoso ed eticamente responsabile. I facilitatori devono essere consapevoli sia della dimensione sociale che di quella digitale della partecipazione e creare condizioni in cui tutti i partecipanti si sentano al sicuro e rispettati.

Consenso: un aspetto fondamentale della pratica etica è ottenere il consenso informato. I partecipanti devono sempre essere chiaramente informati e deve essere loro chiesto il permesso prima di scattare foto, effettuare registrazioni audio o girare video. Questo processo deve essere trasparente e comprensibile, garantendo che i partecipanti siano pienamente consapevoli di ciò a cui acconsentono. Il consenso non deve mai essere dato per scontato e i partecipanti devono sentirsi liberi di rifiutare senza alcuna pressione o conseguenza negativa.

Privacy: i partecipanti devono comprendere come verranno utilizzati i contenuti che creano o a cui contribuiscono, dove saranno condivisi e chi avrà accesso ad essi. È necessario fornire spiegazioni chiare con un linguaggio semplice, ed i facilitatori devono evitare di utilizzare terminologia tecnica o giuridica che possa creare confusione. Rispettare la privacy significa anche essere sensibili al tipo di storie che vengono condivise e garantire che le informazioni personali o sensibili siano gestite con cura.

Tutela: i facilitatori devono garantire che tutte le interazioni avvengano in un ambiente sicuro e appropriato, seguendo le linee guida e le politiche della propria organizzazione o istituzione. Ciò include mantenere un'adeguata supervisione, stabilire chiare aspettative comportamentali e garantire che tutti i partecipanti si sentano protetti e sostenuti durante l'intera attività.

Nessuna pressione: È altrettanto importante garantire che la partecipazione rimanga volontaria e priva di pressioni. I partecipanti dovrebbero condividere storie personali, esperienze o opinioni solo nella misura in cui si sentono a proprio agio. Creare un'atmosfera di sostegno in cui le persone possano scegliere il proprio livello di coinvolgimento aiuta a costruire fiducia e incoraggiare una partecipazione più autentica.

Modulo 6 - Risorse per i formatori

Questo modulo è pensato per supportare coloro che realizzeranno i workshop e le escursioni previsti dal programma LEGENDS. Propone una visione delle risorse per i formatori come un sistema integrato di strumenti, piuttosto che come una semplice raccolta di materiali didattici. Il sistema comprende riferimenti teorici affidabili, attività sperimentate, reti e partner locali, fonti sul patrimonio culturale, istruzioni accessibili, strumenti digitali e alternative a bassa tecnologia, procedure etiche e strumenti per valutare l'efficacia delle attività realizzate.

L'obiettivo del modulo è aiutare i formatori a mantenere una qualità coerente nell'implementazione del programma LEGENDS, adattandone al tempo stesso contenuti e modalità di erogazione alle caratteristiche linguistiche, culturali e organizzative del proprio contesto, nonché ai bisogni e alle caratteristiche dei partecipanti.

Il modulo si rivolge a facilitatori, educatori, operatori, volontari, professionisti del patrimonio culturale e personale delle organizzazioni partner che lavorano con persone anziane (65+) e giovani (12-15 anni). In continuità con gli altri moduli del programma LEGENDS, fornisce ai formatori criteri e strumenti per selezionare, adattare e integrare le risorse più appropriate, così da realizzare attività sicure, inclusive e rispondenti alle esigenze dei diversi contesti locali.

6.1 Linee guida per il formatore

La presentazione associata a questo modulo fornisce una struttura chiara alla sessione e dovrebbe essere utilizzata come guida per il facilitatore, piuttosto che letta integralmente. È consigliabile alternare brevi momenti teorici a esempi concreti, domande di riflessione e attività pratiche, favorendo un apprendimento partecipativo. Il formatore dovrebbe inoltre preparare in anticipo un esempio tratto dal proprio contesto locale, così da mostrare come una risorsa generica possa essere adattata e resa significativa in una situazione reale.

Durante l'intera sessione, il facilitatore dovrebbe dare l'esempio nell'utilizzo delle risorse, adottando le stesse buone pratiche che i partecipanti saranno chiamati ad applicare. È importante citare sempre le fonti delle immagini e dei materiali utilizzati, spiegare i criteri con cui sono stati scelti strumenti e metodologie, presentare eventuali alternative a bassa tecnologia, utilizzare un linguaggio chiaro e accessibile e richiamare l'attenzione sugli aspetti etici, come il consenso informato e le procedure di tutela, quando pertinenti.

Ove possibile, i partecipanti dovrebbero lavorare in gruppi eterogenei, riunendo competenze provenienti dall'educazione degli adulti, dal lavoro con i giovani, dalla produzione di contenuti digitali, dal patrimonio culturale e dell'accessibilità. Questo approccio favorisce il confronto tra prospettive differenti e arricchisce il processo di progettazione.

Le due attività pratiche hanno lo scopo di produrre bozze operative, non materiali definitivi. È quindi utile incoraggiare i gruppi a rendere esplicito il proprio processo decisionale, indicando



quali elementi sono stati mantenuti, quali adattati, quali eliminati e quali richiedono ulteriori verifiche. Sebbene i destinatari diretti del modulo siano i formatori, tutte le scelte progettuali dovrebbero essere valutate considerando l'esperienza e i bisogni dei futuri partecipanti ai workshop, ovvero le persone anziane e i giovani coinvolti nel programma LEGENDS.

Prima dello svolgimento

- Esaminare i profili dei partecipanti e la loro esperienza di facilitazione.
- Verificare le esigenze linguistiche, comunicative e di accessibilità.
- Preparare la presentazione, le schede delle attività, le schede di pianificazione e i modelli.
- Verificare la sala, la disposizione dei posti a sedere, l'illuminazione, l'audio, le attrezzature e la connessione a Internet. Preparare gli strumenti digitali e le alternative low-tech equivalenti.
- Preparare le informazioni relative al consenso, alla privacy, alla tutela dei minori e al diritto d'autore.

Durante lo svolgimento

- Osservare il ritmo, la comprensione, la sicurezza e il livello di comfort dei partecipanti.
- Utilizza un linguaggio semplice, esempi e dimostrazioni.
- Incoraggiare la comunicazione e il sostegno tra pari senza permettere che una sola persona prenda il sopravvento.
- Adattare i ruoli, i tempi, i materiali e l'uso degli strumenti quando necessario.
- Ricordare ai partecipanti che non è necessario condividere pubblicamente storie personali e contenuti multimediali.

Dopo lo svolgimento

- Rivedi i piani del workshop e i kit di risorse.
- Raccogli il feedback dei partecipanti.
- Annotare gli ostacoli, le istruzioni poco chiare e gli adattamenti che hanno avuto successo.
- Aggiungere risorse locali utili al kit di strumenti.
- Annotare un'azione di miglioramento per la prossima sessione.

6.2 Attività iniziale: Migliorare il programma del workshop! – 15 minuti

Distribuire a ciascun piccolo gruppo lo stesso programma di base: i partecipanti visitano un museo, esplorano una mostra, scattano fotografie, realizzano una breve storia digitale e la condividono con il resto del gruppo. Il programma è volutamente incompleto, affinché i

formatori possano individuare gli elementi che potrebbero ostacolare una partecipazione piena, inclusiva e sicura.

Successivamente, ogni gruppo seleziona due carte *Sfida* e due carte *Supporto*. Sulla base di queste, i partecipanti discutono quali aspetti del programma debbano essere modificati, quali possano rimanere invariati, quali risorse aggiuntive siano necessarie e come garantire che l'attività sia condotta nel rispetto dei principi etici. Al termine, ciascun gruppo presenta un adattamento del programma e ne motiva le scelte, spiegando in che modo esse preservano gli obiettivi di apprendimento.

L'attività può essere svolta interamente utilizzando schede cartacee. In modalità online, le carte possono essere condivise attraverso un documento collaborativo o una lavagna virtuale.

Nota per il formatore

Evitate di trasformare la sezione dedicata agli strumenti digitali in una dimostrazione tecnica dei software. Presentate esclusivamente le funzionalità essenziali per comprenderne il valore didattico. L'obiettivo del Modulo 6 non è sviluppare competenze avanzate nell'uso delle piattaforme digitali, bensì favorire una selezione critica e un adattamento consapevole delle risorse.

6.2 Introduzione alle risorse formative e all'adattamento locale

Il kit di strumenti di un formatore rappresenta un sistema integrato di risorse che rende possibile un'esperienza di apprendimento efficace e inclusiva. Esso comprende risorse di **contenuto**, come riferimenti teorici, esempi e istruzioni; risorse **umane**, come partner, traduttori ed esperti; risorse **organizzative**, quali spazi, trasporti, disposizione degli ambienti e attrezzature; risorse **digitali**, come piattaforme, applicazioni e tutorial; e risorse legate alla **tutela** dei partecipanti, tra cui moduli di consenso, procedure per la gestione dei dati e riferimenti per la salvaguardia. Considerare questi elementi come parti di un unico sistema consente di integrare accessibilità ed etica fin dalla fase di progettazione, anziché trattarle come aspetti secondari.

Nell'ambito dell'apprendimento degli adulti e della formazione di comunità, il ruolo del formatore va oltre la semplice trasmissione di contenuti. Il formatore seleziona le informazioni più rilevanti, le interpreta alla luce del contesto locale e progetta un percorso di apprendimento coerente con le caratteristiche dei partecipanti. Secondo l'approccio andragogico, gli adulti apprendono in modo più efficace quando possono valorizzare la propria esperienza, riconoscere la rilevanza pratica dei contenuti e mantenere un ruolo attivo nel processo di apprendimento (Knowles, Holton & Swanson, 2020). Nel contesto del progetto LEGENDS, ciò significa aiutare le persone anziane a collegare le nuove pratiche digitali e di narrazione alle proprie fotografie, ai ricordi personali, ai luoghi del quartiere e alle relazioni di comunità. Per i

giovani, invece, significa attribuire responsabilità autentiche, evitando di limitarli al solo ruolo di supporto tecnico.

L'**apprendimento esperienziale** introduce un ulteriore principio fondamentale: l'esperienza si trasforma in apprendimento quando è seguita dalla riflessione e da una successiva applicazione in nuovi contesti (Kolb, 1984). Le risorse formative dovrebbero quindi sostenere ogni fase di questo processo. Una breve dimostrazione favorisce la sperimentazione iniziale; una scheda guida orienta l'osservazione; una domanda di riflessione stimola il confronto; un modello riutilizzabile facilita il trasferimento delle competenze ad altre situazioni. Il concetto di *comunità di pratica* elaborato da Wenger (1998) ricorda inoltre che l'apprendimento continua attraverso le relazioni, il linguaggio condiviso e la partecipazione continuativa, ben oltre il momento della formazione formale. Per questo motivo, un kit di strumenti locale dovrebbe facilitare lo scambio di esperienze e materiali anche dopo la conclusione dei workshop.

Il ciclo di vita di una risorsa



Il ciclo di vita di una risorsa non termina con la sua individuazione. Ogni risorsa dovrebbe essere selezionata, valutata, adattata, utilizzata e successivamente riesaminata. Un'applicazione molto diffusa potrebbe rivelarsi poco adatta perché richiede la creazione di un account o una connessione Internet stabile; un archivio locale potrebbe offrire contenuti preziosi ma risultare difficilmente accessibile senza autorizzazioni o adeguati mezzi di trasporto. Al contrario, una semplice mappa cartacea può talvolta rappresentare la soluzione più efficace, se consente a tutti i partecipanti di contribuire attivamente e in modo inclusivo.

6.3 Adattamento dei materiali ai contesti culturali e linguistici

La localizzazione si articola su due livelli. L'adattamento superficiale modifica nomi, fotografie, lingua ed esempi. L'adattamento più profondo si interroga su quale storia sia visibile, su come le persone comunichino, su quali argomenti possano essere delicati, su quali tecnologie siano disponibili, su come i partecipanti si spostino e di quale supporto abbiano bisogno. Un adattamento efficace mantiene l'obiettivo didattico originale, ma modifica il percorso utilizzato per raggiungerlo.

Mantenere la stabilità o adattare a livello locale

Una regola utile è quella di localizzare l'esempio, non lo standard. L'obiettivo di apprendimento, la dignità dei partecipanti, il contributo intergenerazionale equilibrato, l'accessibilità, il consenso e la riflessione dovrebbero rimanere stabili. La lingua, gli esempi locali, il ritmo, la

sede, il percorso, la scelta degli strumenti, la dimensione del gruppo e il livello di condivisione pubblica possono essere adattati alle persone e al contesto che il formatore si trova ad affrontare.

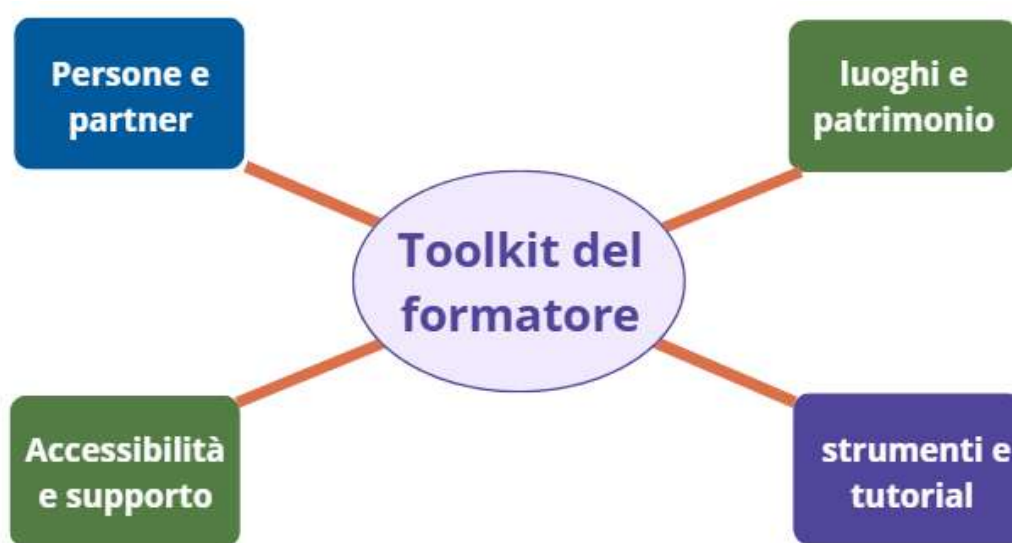
Scarsa dimestichezza digitale → foto + nota vocale come risultato finale, storyboard stampato, dispositivo usato solo per registrare/ascoltare/salvare

Gruppo bilingue → schede-stimolo in entrambe le lingue, risposte orali libere, didascalie scritte/pronunciate/tradotte a scelta della coppia

Esigenze di mobilità → escursione ridotta a 3 tappe accessibili, posti a sedere e servizi verificati in anticipo, piano B al chiuso

La sola traduzione non basta: istruzioni grammaticalmente corrette possono restare oscure per frasi lunghe o gergo di progetto. Meglio linguaggio semplice, un'azione per passaggio, esempi familiari, brevi sequenze visive. La traduzione automatica aiuta la comprensione ma non sostituisce una verifica umana su consenso, tutela e sensibilità culturale.

Attenzione anche al patrimonio locale: archivi ufficiali e monumenti sono preziosi, ma i luoghi quotidiani e la memoria della comunità raccontano spesso ciò che le fonti ufficiali trascurano. Su temi come conflitti, migrazioni, religione, discriminazione o lutto, i partecipanti devono poter rifiutare, rivedere o limitare l'uso del materiale.



L'ecosistema di risorse sopra descritto può essere utilizzato come lente di pianificazione. Tra le persone e i partner possono figurare biblioteche, archivi, musei, associazioni di anziani, scuole, centri giovanili, organizzazioni per la disabilità, traduttori, volontari digitali e storici locali. I luoghi e il patrimonio possono includere strade, mercati, parchi, luoghi di lavoro, siti religiosi, monumenti commemorativi e luoghi di incontro quotidiani. L'accessibilità e il supporto comprendono trasporti, servizi igienici, posti a sedere, punti di riposo, ausili uditivi o visivi, percorsi sicuri e contatti di emergenza. Gli strumenti e i tutorial comprendono il minimo

indispensabile collaudato necessario per l'attività, oltre a una guida di facile consultazione per i partecipanti e un supporto low-tech.

6.4 Facilitare gruppi intergenerazionali

L'apprendimento intergenerazionale esprime il suo massimo potenziale quando si basa sulla reciprocità. Le persone anziane possono contribuire con la memoria del territorio, le esperienze di vita, una prospettiva di lungo periodo, la conoscenza della lingua, delle tradizioni e dell'artigianato locale. I giovani, invece, possono apportare familiarità con i linguaggi della comunicazione contemporanea, creatività visiva e competenze nell'utilizzo di alcuni strumenti digitali. Questi contributi non devono tuttavia essere considerati ruoli prestabiliti: alcuni anziani possiedono solide competenze digitali, mentre alcuni giovani possono aver bisogno di un supporto significativo. Il compito del formatore è quindi valorizzare gli interessi, le competenze e i punti di forza di ciascun partecipante, evitando presupposti legati all'età.

La qualità della collaborazione intergenerazionale è favorita da quattro condizioni fondamentali. La prima è la **parità di status**, che implica il riconoscimento del valore delle diverse forme di conoscenza. I ricordi e le esperienze di una persona non dovrebbero diventare semplicemente materiale da elaborare da parte di un'altra, ma costituire la base di una costruzione condivisa. La seconda è la presenza di un **obiettivo comune**, rappresentato da un compito concreto, come la realizzazione di una narrazione audio di due minuti o di una mappa dei ricordi del quartiere. La terza è l'**interdipendenza positiva**, per cui il risultato finale può essere raggiunto solo grazie al contributo di tutti i partecipanti: scegliere la storia, verificarne i contenuti, registrarla, montarla, attribuirle un titolo e decidere come condividerla. Infine, la **riflessione condivisa** consente di trasformare la collaborazione in un'autentica esperienza di apprendimento, invitando ciascun partecipante a riconoscere ciò che ha appreso dall'altro.

La sicurezza psicologica rappresenta un presupposto essenziale, poiché le attività di narrazione possono affrontare temi personali e delicati, come l'identità, la migrazione, il lutto, i conflitti, l'esclusione sociale o le relazioni familiari. I partecipanti dovrebbero sentirsi liberi di scegliere se intervenire, fare una pausa, modificare il proprio contributo o ritirare il materiale condiviso, senza dover giustificare le proprie decisioni. Anche il ritmo delle attività richiede particolare attenzione: le dimostrazioni dovrebbero essere brevi e chiare, le istruzioni ripetute ogni volta che necessario e le pause integrate nella programmazione. La pazienza non costituisce un adattamento rivolto a uno specifico gruppo di età, ma rappresenta uno standard di qualità che favorisce l'apprendimento e la partecipazione di tutti.

Sfide comuni nella facilitazione e risposte del formatore

Un giovane partecipante tende a prendere il controllo del dispositivo.

Sospendete brevemente l'attività, chiarite i ruoli all'interno della coppia e invitate i partecipanti a concordare verbalmente l'azione successiva prima che qualcuno utilizzi il

dispositivo. Alternate periodicamente i ruoli, in modo che entrambi possano contribuire in modo equilibrato.

Una persona anziana manifesta ansia nell'utilizzo degli strumenti di registrazione o di editing.

Ritornate temporaneamente a modalità di lavoro più semplici, come la pianificazione su carta o la registrazione della sola narrazione vocale. Reintroducete gradualmente l'utilizzo del dispositivo, proponendo un'unica operazione alla volta, solo dopo che il partecipante ha acquisito maggiore sicurezza.

Un racconto suscita emozioni particolarmente intense.

Interrompete momentaneamente l'attività, proponete uno spunto alternativo e ricordate al partecipante che può scegliere di realizzare una versione privata del contenuto, condividerla esclusivamente all'interno del gruppo oppure interrompere l'attività senza dover fornire spiegazioni.

Una coppia lavora a ritmi molto diversi. Suddividete il compito in ruoli specifici, ad esempio narratore, intervistatore, responsabile della navigazione sul dispositivo e responsabile del titolo o della selezione delle immagini. Alternate i ruoli nel corso dell'attività per favorire una partecipazione equilibrata e valorizzare competenze diverse.

Un partecipante non desidera condividere pubblicamente il proprio lavoro.

Offrite modalità alternative di partecipazione, come la condivisione esclusivamente all'interno del gruppo, la registrazione del solo audio, l'utilizzo di uno pseudonimo, l'impiego di immagini che non consentano l'identificazione della persona oppure la scelta di non pubblicare il materiale. La partecipazione alle attività non dovrebbe mai essere subordinata alla disponibilità a rendere pubblico il proprio contributo.

Suggerimento per la facilitazione

Prima di assegnare i ruoli, chiedete a ciascuna persona: In che modo ti piacerebbe contribuire? Cosa vorresti imparare? Quale tipo di supporto ti aiuterebbe a partecipare? Utilizzate le risposte per definire i ruoli e alternare le responsabilità, ove possibile.

6.5 Strumenti digitali e tutorial per i formatori

Uno strumento digitale va scelto solo se rende l'attività di apprendimento più semplice, più inclusiva o più sostenibile nel tempo, mai perché diventa, di fatto, un secondo programma didattico da gestire in parallelo. Prima di introdurlo, il formatore dovrebbe essere in grado di rispondere ad alcune domande essenziali: quale bisogno formativo risolve, quali azioni minime richiede ai partecipanti, se prevede un account, quali dati raccoglie, chi può vedere i risultati, se questi possono essere esportati o cancellati, e cosa succede se la connessione o il dispositivo smettono di funzionare.

A guidare queste scelte interviene il principio del Design Universale per l'Apprendimento (CAST, 2024), secondo cui è preferibile prevedere fin dall'inizio più modalità di coinvolgimento, comprensione e partecipazione, anziché correggere gli ostacoli quando si presentano. In LEGENDS questo si traduce concretamente nel proporre la stessa istruzione a voce, per iscritto e attraverso una breve sequenza visiva, lasciando ai partecipanti la libertà di contribuire parlando, scrivendo, selezionando fotografie, registrando un audio o semplicemente dimostrando un passaggio. Ne derivano alcuni accorgimenti tecnici non negoziabili: i video richiedono sottotitoli, le immagini rilevanti una descrizione testuale, i documenti titoli chiari, caratteri leggibili e un contrasto sufficiente, le linee guida WCAG 2.2 restano il riferimento più solido in materia.

Infine, vale una regola pratica: un piccolo insieme di strumenti già testati funziona meglio di un lungo elenco di opzioni. Nella maggior parte dei casi bastano tre elementi — uno strumento principale per la creazione dei contenuti, uno strumento semplice per la partecipazione, e un'alternativa di riserva. La Guida alle app e alle risorse per i formatori, allegata a questo modulo, presenta alcuni esempi concreti con i relativi link ufficiali e le corrispondenti alternative a bassa tecnologia.

Pianificazione e partecipazione

Miro aiuta il formatore a mappare le risorse della comunità, costruire uno storyboard, preparare l'itinerario di un'escursione o rendere visibili le responsabilità su un'unica superficie condivisa. Lo strumento risulta più accessibile quando il formatore predispone in anticipo un numero limitato di riquadri chiaramente etichettati, evitando una tela affollata e priva di confini. Un grande foglio cartaceo con post-it e pennarelli colorati costituisce un'alternativa offline pienamente equivalente.

Mentimeter si presta a un'analisi dei bisogni, a una scala di fiducia, a una domanda anonima, a una riflessione in una sola parola o a una verifica di fine sessione. Il suo valore sta nel rendere visibili le risposte e aprire la discussione, non nel premiare la velocità di reazione. Il formatore dovrebbe sempre leggere le risposte ad alta voce e prevedere alternative su carta, cartoncini o in forma verbale, per i momenti in cui dispositivi o connessione non sono disponibili per tutti.

Creazione di contenuti visivi, mappe e audio

Canva e Adobe Express permettono di combinare fotografie, didascalie e brevi file audio o video in una storia coerente. Il formatore dovrebbe preparare un modello con vincoli definiti, mostrando solo le funzioni necessarie all'attività. Sottotitoli, testo alternativo, caratteri leggibili, contrasto adeguato ed esportazione accessibile vanno integrati fin dalla progettazione iniziale, non aggiunti in un secondo momento. Uno storyboard stampato o una presentazione gestita direttamente dal formatore possono fungere da supporto equivalente.

StoryMapJS è particolarmente efficace quando una storia segue una sequenza geografica, come un'escursione o una serie di luoghi trasformati nel tempo. Un unico account, gestito dal

formatore, può custodire la mappa finale, mentre le coppie di partecipanti contribuiscono con testi e contenuti multimediali. Indirizzi sensibili e dati di localizzazione che permettano di identificare i giovani non devono mai essere pubblicati. Un percorso stampato o una sequenza di diapositive rappresentano un'alternativa a bassa tecnologia.

Audacity è un editor desktop gratuito, open source e utilizzabile offline. Consente di tagliare una registrazione di storia orale, migliorarne il volume e combinare la narrazione con un semplice sottofondo sonoro. Le autorizzazioni alla registrazione vocale, alla pubblicazione e le decisioni sulla conservazione dei file vanno gestite separatamente, come processo a sé stante. Una trascrizione migliora sia l'accessibilità sia la fase di montaggio successiva.

Risorse interattive, linguistiche e professionali

H5P può fornire un breve tutorial interattivo o uno scenario etico a ramificazione quando un partner dispone già di una piattaforma di apprendimento approvata. Microsoft Translator può supportare i sottotitoli in tempo reale e la comunicazione multilingue, ma la traduzione automatica non dovrebbe essere l'unico metodo utilizzato per il consenso, la tutela o l'interpretazione di aspetti culturali sensibili.

EPALE sostiene la formazione dei formatori attraverso risorse per l'apprendimento degli adulti, comunità, corsi e scambi tra partner. European Education e Google Arts & Culture possono arricchire la narrazione locale con materiale culturale e riferimenti visivi. I formatori dovrebbero verificare le informazioni sui diritti a livello di singolo elemento, registrare l'attribuzione e confrontare le descrizioni istituzionali con la memoria della comunità, piuttosto che considerare una sola fonte come definitiva.

6.6 Attività: Personalizzazione di un piano di workshop in base alle esigenze locali

Questa attività, della durata di circa 45 minuti, ha l'obiettivo di trasformare i principi teorici in una scelta progettuale concreta. Lavorando in piccoli gruppi, i partecipanti selezionano un'attività tratta da un altro modulo del programma LEGENDS e ne realizzano un adattamento destinato a un contesto locale reale. Lo scopo non è riprogettare completamente il workshop, bensì preservare gli obiettivi di apprendimento, adattando esempi, ruoli, istruzioni, tempistiche, strumenti, misure di accessibilità e procedure etiche alle caratteristiche dei futuri partecipanti.

Sequenza di facilitazione:

1. Definire l'obiettivo di apprendimento dell'attività e individuare gli elementi che permetterebbero di verificarne il raggiungimento. (5 minuti).
2. Descrivere il contesto di realizzazione, specificando le caratteristiche del gruppo di partecipanti, la sede, la lingua utilizzata, i dispositivi disponibili e le eventuali esigenze di supporto (5 minuti).

3. Sostituire l'esempio generico con un luogo, una storia, un partner o un riferimento culturale locale (8 minuti).
4. Progettare ruoli intergenerazionali equilibrati, prevedendo modalità di partecipazione che valorizzino tutti i componenti del gruppo e strategie di sostegno per i partecipanti più timidi o meno sicuri. (7 minuti).
5. Individuare lo strumento digitale essenziale per lo svolgimento dell'attività e predisporre un'alternativa a bassa tecnologia nel caso in cui gli strumenti digitali non siano disponibili o adeguati. (5 minuti).
6. Integrare nel piano gli aspetti relativi all'accessibilità, al consenso informato, alla tutela dei partecipanti e alla valutazione dell'attività (7 minuti)
7. Scambiare il piano con un altro gruppo per una breve revisione tra pari, finalizzata a raccogliere suggerimenti e individuare eventuali criticità. (8 minuti).

Durante la revisione, i partecipanti dovrebbero verificare se l'adattamento proposto aumenta la pertinenza rispetto al contesto locale e migliora l'accessibilità senza compromettere gli obiettivi di apprendimento. È inoltre opportuno valutare se l'attività rimane realizzabile nei tempi previsti, se la distribuzione dei ruoli favorisce una partecipazione equilibrata e se il risultato finale non dipende eccessivamente dall'iniziativa di un singolo partecipante.

Il foglio di lavoro a supporto dell'attività è disponibile nell'**Allegato 6.1**.

6.7 Attività: Creazione di un kit di risorse per la propria comunità

Questa seconda attività, della durata di circa 45 minuti, ha l'obiettivo di guidare i partecipanti nella creazione di un piccolo ecosistema di risorse affidabili e verificate a supporto dell'implementazione locale del programma LEGENDS. Piuttosto che compilare un lungo elenco di materiali non verificati, i gruppi sono invitati a selezionare un numero limitato di risorse realmente utili, definendone chiaramente la funzione, il responsabile, le modalità di accesso e la data prevista per il loro aggiornamento.

Sequenza di facilitazione:

1. Selezionare un workshop o un'escursione del programma LEGENDS che il kit di risorse dovrà supportare. (5 minuti)
2. Individuare almeno una persona o un'organizzazione partner che possa contribuire alla realizzazione dell'attività e definire il tipo di supporto che potrà offrire (7 minuti).
3. Identificare un luogo, una collezione, un archivio o un'altra fonte di storie e patrimonio della comunità, annotando eventuali requisiti di accesso, autorizzazioni o limitazioni (7 minuti).

4. Integrare almeno una risorsa dedicata all'accessibilità o al supporto linguistico e individuare un referente per la tutela dei partecipanti o per la gestione di eventuali emergenze (7 minuti).
5. Selezionare uno strumento digitale o un tutorial utile allo svolgimento dell'attività e predisporre un'alternativa praticabile a bassa tecnologia (7 minuti).
6. Verificare che tutte le risorse riportino informazioni aggiornate, inclusi recapiti, responsabilità, licenze d'uso, eventuali vincoli logistici o di accesso e la data prevista per la revisione delle informazioni (7 minuti).
7. Presentare il kit di risorse agli altri gruppi e individuare almeno una lacuna o un elemento da migliorare prima dell'avvio della fase pilota (5 minuti)

Il **Registro delle risorse**, disponibile nell'**Allegato 6.2**, supporta lo svolgimento dell'attività. Al termine della sessione, il kit dovrebbe essere archiviato in uno spazio condiviso approvato dal partenariato e aggiornato periodicamente, in particolare dopo ciascuna fase pilota. Mantenere il kit affidabile significa non solo aggiungere nuove risorse, ma anche rimuovere quelle non più aggiornate, non accessibili o non adeguate alle esigenze del contesto.

6.7 Considerazioni etiche e legali

Nell'ambito dei workshop intergenerazionali, materiali apparentemente semplici come ricordi personali, registrazioni vocali, fotografie d'archivio, appunti di interviste e dati di geolocalizzazione costituiscono a tutti gli effetti **dati personali sensibili**.

La gestione del consenso deve seguire tre regole fondamentali:

1. **Disaccoppiamento dei consensi:** La partecipazione al workshop deve essere nettamente distinta dal consenso alla registrazione e da quello alla pubblicazione. Un partecipante ha il pieno diritto di prendere parte alle attività ma rifiutare di essere registrato, oppure può autorizzare l'uso interno della propria voce/immagine vietandone tassativamente la diffusione online.
2. **Minimizzazione dei dati:** I formatori devono raccogliere esclusivamente le informazioni strettamente necessarie allo svolgimento del progetto.
3. **Ciclo di vita sicuro:** Tutti i file devono essere archiviati in server o supporti approvati dall'organizzazione, limitando l'accesso al solo personale autorizzato. Devono essere stabiliti tempi certi di conservazione o cancellazione, ed è obbligatorio spiegare chiaramente ai partecipanti una procedura di recesso (ritiro del consenso) che sia semplice e applicabile in qualsiasi momento.

Quando le attività coinvolgono partecipanti minorenni, la tutela e la sicurezza psicologica diventano la priorità assoluta del formatore:

- **Doppia autorizzazione:** È obbligatorio attenersi alla legislazione nazionale vigente e alle linee guida dei partner di progetto, raccogliendo sia il consenso formale dei genitori (o tutori legali) sia l'assenso esplicito del giovane stesso.
- **Linguaggio accessibile:** I minori devono ricevere informative trasparenti, redatte in un linguaggio adatto alla loro fascia d'età e privo di tecnicismi burocratici.
- **Assenza di pressioni:** Nessun giovane deve essere forzato o indotto a condividere storie personali o traumi familiari per esigenze di progetto.
- **Gestione dei rischi e delle rivelazioni:** Qualsiasi dubbio legato alla sicurezza del minore, rivelazione di abusi, o manifestazione di grave disagio emotivo **non deve mai essere gestito in modo informale** o privato dal formatore. È fatto obbligo di attivare immediatamente la procedura di segnalazione ufficiale approvata dall'organizzazione, scalando il caso ai referenti competenti.

La gestione dei materiali multimediali e documentali richiede il rigoroso rispetto della proprietà intellettuale e dell'identità delle comunità:

- **Tracciabilità delle fonti:** Il formatore deve registrare con precisione l'autore di ogni singola fotografia, traccia audio o testo prodotto durante i laboratori.
- **Verifica delle licenze:** Prima di utilizzare materiali d'archivio o trovati online, è necessario controllarne le licenze d'uso, garantire la corretta attribuzione dei crediti e privilegiare — ove possibile — risorse di pubblico dominio o con licenze aperte (es. *Creative Commons*).
- **Oltre il diritto d'autore:** La dignità e i diritti culturali delle comunità richiedono tutele che superano la legge sul copyright. Una storia può essere legalmente pubblicabile, ma risultare comunque deontologicamente inappropriata se rivela dinamiche sensibili del territorio, rafforza stereotipi dannosi o espone un singolo individuo a rischi sociali o reputazionali.

La narrazione etica inizia dove finisce la conformità legale. Non basta che un partecipante firmi una liberatoria; è fondamentale che sia pienamente consapevole delle implicazioni future della sua condivisione.

Il principio di precauzione: I partecipanti devono comprendere chiaramente chi sarà il pubblico potenziale, dove verranno diffusi i materiali, quali saranno i margini di modifica editoriale e l'impatto emotivo che la pubblicazione potrebbe generare nel tempo.

In caso di minimo dubbio o incertezza sulla sicurezza di un contenuto, il formatore ha il dovere di **sospendere la pubblicazione** e consultare immediatamente il Responsabile della Protezione dei Dati (DPO), il referente per il *safeguarding* o il coordinatore del progetto.

*Nota: Le liste di controllo (checklist) operative fornite nell'**Allegato 6.4** sono progettate per guidare il formatore in questo percorso decisionale, ma non sostituiscono in alcun caso una consulenza legale formale.*

Livelli di condivisione

I formatori dovrebbero distinguere chiaramente tre livelli. L'uso privato all'interno di un gruppo significa che il risultato viene visualizzato solo durante la sessione o dai facilitatori. L'uso interno al progetto consente di utilizzare il risultato nell'ambito delle attività del progetto o per la revisione da parte dei partner. La condivisione pubblica significa che il materiale può apparire su un sito web, in una mostra, in un'applicazione o su un canale social. L'autorizzazione per un livello non copre automaticamente un altro.

Cinque verifiche prima della condivisione

Finalità. Verificare perché il materiale è necessario e se lo stesso obiettivo di apprendimento potrebbe essere raggiunto con meno informazioni personali.

Consenso. Verificare che la persona comprenda quali dati saranno raccolti, dove potrebbero apparire e che la partecipazione, la registrazione e la pubblicazione siano scelte distinte.

Sicurezza. Valutare se un nome, un volto, una voce, un luogo o un ricordo possano causare disagio, stigmatizzazione, contatti indesiderati o rischi per la sicurezza.

Diritti. Verificare chi ha creato il testo, l'immagine o la registrazione, se il materiale di terze parti può essere riutilizzato e come verrà attribuita la paternità.

Conservazione. Indicare dove saranno archiviati i file, chi avrà accesso, per quanto tempo saranno conservati e come saranno gestiti il ritiro o la cancellazione.

Poiché LEGENDS coinvolge giovani di età compresa tra i 12 e i 15 anni, l'uso pubblico deve sempre seguire le procedure di tutela dell'organizzazione, le norme nazionali applicabili e il consenso informato del giovane stesso.

Mini caso di studio: Luoghi condivisi, voci condivise

Contesto. Un facilitatore a Cipro sta preparando un progetto pilota con sei anziani e sei giovani. Il gruppo creerà brevi racconti sui luoghi del quartiere che hanno ancora un significato, tra cui un vecchio chiosco, una fermata dell'autobus, la piazza della chiesa e un campo da calcio.

Sfida. Diversi anziani sono narratori sicuri di sé ma provano ansia nei confronti dei telefoni. Due giovani partecipanti hanno dimestichezza con gli strumenti di progettazione ma tendono a dominare la conversazione. Un partecipante non vuole apparire davanti alla telecamera.

Risposta del formatore. Il facilitatore accoppia i partecipanti attorno a un risultato condiviso, alterna i ruoli dopo ogni attività, utilizza uno storyboard stampato prima di qualsiasi lavoro con i dispositivi e offre tre opzioni di risultato: una storia audio con una fotografia, una sequenza di foto con brevi didascalie o una voce nella mappa narrativa. Il consenso viene discusso prima

della registrazione e un partecipante contribuisce solo con la narrazione utilizzando uno pseudonimo.

Risultato. Il gruppo produce risultati diversi ma comparabili, il workshop rimane inclusivo e il facilitatore conclude con un pacchetto di risorse locali riutilizzabile e decisioni più chiare per la sessione successiva.

Perché questo caso funziona

Il caso considera l'apprendimento intergenerazionale come un processo reciproco, riduce la pressione legata alla tecnologia iniziando con una pianificazione su carta, offre possibilità di scelta sia nella partecipazione che nella visibilità e mantiene il luogo locale al centro della storia condivisa.

Riflessione post-pilota

Dopo lo svolgimento, prendere cinque brevi appunti: cosa va mantenuto; cosa va cambiato; quali istruzioni o strumenti vanno semplificati; quale supporto all'accessibilità va aggiunto; e quali aspetti relativi al consenso o alla privacy richiedono ancora chiarimenti.

ALLEGATO 6.1 - Attività: Laboratorio di adattamento locale

Personalizzazione di un workshop LEGENDS in base alle esigenze locali

Obiettivo

Realizzare una versione locale fattibile di un'attività LEGENDS esistente, preservandone l'obiettivo didattico, il carattere intergenerazionale e le garanzie etiche.

Durata: 45 minuti | Suddivisione in gruppi: squadre di 3-5 formatori

Materiali necessari: un'attività tratta dai Moduli 1-5, questo foglio di lavoro, informazioni sui partecipanti locali, informazioni sulla sede, pennarelli o un documento condiviso.

Istruzioni

1. Scegliete un'attività e descrivetene l'obiettivo didattico originale in una sola frase.
2. Descrivete il gruppo locale, la lingua, la sede, i dispositivi probabilmente disponibili e le esigenze di accessibilità rilevanti.
3. Scegliete un esempio locale, un luogo, una storia o un partner che renda l'attività significativa.
4. Assegnate ruoli equilibrati in base agli interessi e ai punti di forza. Spiegate in che modo entrambe le generazioni influenzano il risultato finale.
5. Scegliete un unico strumento digitale fondamentale solo se migliora il compito di apprendimento. Aggiungete un'alternativa low-tech.
6. Aggiungete le fasi relative al consenso, alla privacy, al copyright, alla tutela dei minori e alla valutazione.
7. Condividi il piano con un altro team e rivedi un elemento sulla base del feedback ricevuto.

Obiettivo didattico originale

Partecipanti locali e contesto

Esempio locale, luogo, storia o partner

Ruoli equilibrati tra anziani e giovani



Accessibilità e adattamenti linguistici

Strumento digitale e soluzione alternativa low-tech

Consenso, privacy e misure di tutela

Prova dell'avvenuto apprendimento

Revisione dopo il feedback dei compagni

Lista di controllo per la revisione tra pari

- ☐ L'obiettivo didattico originale rimane chiaro.
- ☐ L'esempio locale è pertinente e rispettoso.
- ☐ Entrambe le generazioni hanno ruoli significativi.
- ☐ L'accessibilità e le alternative low-tech sono realistiche.
- ☐ Consenso, privacy, diritti d'autore e tutela sono integrati.
- ☐ Il piano si adatta al tempo e alle risorse disponibili.

Riflessione del facilitatore: cosa andrebbe testato per primo durante la fase pilota?

ALLEGATO 6.2 - Attività: Strumenti per la creazione di un kit di risorse comunitarie

Costruire un ecosistema di risorse verificate

Utilizzate il registro sottostante per creare un piccolo kit di risorse affidabile per un workshop o un'escursione LEGENDS specifici. Non includete dati personali non necessari. Ogni risorsa dovrebbe avere uno scopo chiaro, un responsabile e una data di revisione.

Workshop o escursione a cui è destinato

Risorsa / contatto	Scopo	Accesso, diritti o limitazioni	Titolare	Data di revisione

Verifica minima del kit di strumenti

- ☐ Almeno un partner locale o un contatto specializzato.
- ☐ Almeno un luogo, una collezione, un archivio o una fonte di storie.
- ☐ Almeno un servizio di assistenza per l'accessibilità o il supporto linguistico.
- ☐ Almeno un referente per la tutela, le emergenze o la protezione dei dati.
- ☐ Almeno un tutorial digitale o uno strumento di creazione collaudato.
- ☐ Almeno un sistema di backup low-tech o offline funzionante.
- ☐ Una persona designata responsabile della verifica del kit di strumenti dopo la fase pilota.

Carenze critiche di risorse prima della fase pilota

ALLEGATO 6.3 - Scheda decisionale sugli strumenti digitali

Da compilare per ogni strumento digitale che si intende usare realmente in un'attività. Un punteggio basso non è un fallimento: è un segnale per semplificare l'attività, cambiare le impostazioni, aggiungere supporto o scegliere un altro approccio.

Strumento e attività didattica prevista

Criterio	Domanda guida	Decisione / condizione	Azione richiesta
1. Scopo	Lo strumento rende l'attività di apprendimento più semplice o più inclusiva?		
2. Accessibilità	I partecipanti possono utilizzarlo sui dispositivi e con le connessioni a loro disposizione?		
3. Account	È possibile gestire gli account, i requisiti di età e le autorizzazioni?		
4. Accessibilità	È possibile portare a termine l'attività utilizzando testo leggibile, didascalie, accesso tramite tastiera e soluzioni alternative?		
5. Privacy	Quali dati vengono raccolti e chi può visualizzare i risultati?		
6. Esportazione / cancellazione	È possibile esportare, archiviare o cancellare i risultati secondo le procedure del progetto?		
7. Backup	Esiste un'alternativa praticabile a bassa tecnologia o offline?		

Decisione finale e condizioni d'uso



ALLEGATO 6.4 - Liste di controllo relative all'etica e all'accessibilità

Consenso e privacy

- ☐ I partecipanti ricevono informazioni chiare prima dell'inizio della raccolta.
- ☐ La partecipazione al workshop è distinta dall'autorizzazione alla registrazione e all'autorizzazione alla pubblicazione.
- ☐ Le procedure relative al consenso o all'assenso dei giovani e a quelle dei genitori o tutori seguono i requisiti nazionali e dei partner.
- ☐ I partecipanti possono rifiutare la registrazione, richiedere l'anonimizzazione o scegliere una versione privata.
- ☐ Vengono raccolti solo i dati personali necessari.
- ☐ I file sono archiviati in luoghi autorizzati con accesso limitato.
- ☐ È stata concordata una procedura di conservazione, cancellazione e revoca.

Diritti d'autore e diritti culturali

- ☐ Vengono registrati l'autore e la fonte di ogni elemento esterno.
- ☐ Sono state verificate le licenze o le autorizzazioni relative a ciascun elemento.
- ☐ È inclusa l'attribuzione richiesta.
- ☐ Le conoscenze sensibili della comunità non vengono pubblicate senza l'autorizzazione appropriata.
- ☐ Il racconto finale non rafforza gli stereotipi né espone una persona o un luogo a danni evitabili.

Tutela e benessere

- ☐ I partecipanti sanno che possono fare una pausa, passare il turno o cambiare idea.
- ☐ Il formatore dispone di contatti aggiornati per la tutela e le emergenze.
- ☐ La sede o il percorso dell'escursione e il piano di supervisione sono adeguati.
- ☐ Il formatore monitora eventuali segni di disagio durante la condivisione dei ricordi e segue la procedura di segnalazione.
- ☐ Nessun partecipante viene spinto a rivelare esperienze personali.

Accessibilità e localizzazione

- ☐ Le istruzioni sono disponibili in un linguaggio chiaro e in più di un formato.
- ☐ Si utilizzano caratteri di grandi dimensioni e ben leggibili, un forte contrasto e pagine ben organizzate.
- ☐ I video sono sottotitolati e le immagini significative sono accompagnate da descrizioni.
- ☐ L'attività offre più di un modo per partecipare e dimostrare quanto appreso.
- ☐ Sono stati presi in considerazione i trasporti, i posti a sedere, i servizi igienici, i punti di riposo e le esigenze sensoriali.
- ☐ La traduzione automatica viene controllata da una persona competente quando il significato è delicato.
- ☐ Per ogni attività principale è disponibile un'alternativa low-tech o offline.

Riferimenti

- CAST. (2024). Universal Design for Learning Guidelines, version 3.0. <https://udlguidelines.cast.org/>
- European Commission. General Data Protection Regulation and EU data-protection framework. https://commission.europa.eu/law/law-topic/data-protection/legal-framework-eu-data-protection_en
- European Commission, Joint Research Centre. (2022). DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>
- Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2020). The Adult Learner (9th ed.). Routledge.
- Kolb, D. A. (1984). Experiential Learning. Prentice-Hall. Wenger, E. (1998). Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity. Cambridge University Press.
- World Health Organization. (2021). Global Report on Ageism. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240016866>
- World Wide Web Consortium. (2023). Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2. <https://www.w3.org/TR/WCAG22/>
- [European Commission. Plain language - making texts clear.](#)
- [European Commission. When is consent valid?](#)
- [World Health Organization. Connecting generations: planning and implementing interventions for intergenerational contact.](#)
- [Apple Support. Get started with accessibility features on iPhone.](#)
- [Google. Android accessibility overview.](#)
- [Canva Help Center. Design accessibility.](#)
- [Knight Lab. StoryMapJS authoring site.](#)
- [Europeana Pro. Seven tips for digital storytelling.](#)
- [Creative Commons. Choose a licence for your work.](#)



Metodi di valutazione

I seguenti fogli relativi ai metodi di valutazione possono essere utilizzati e distribuiti dai formatori per monitorare l'attuazione di ciascun modulo e raccogliere il feedback dei partecipanti sulle sessioni.

1. Valutazione osservativa (formatori)

Osservare i partecipanti in tempo reale per valutare la loro comprensione, il loro coinvolgimento e l'applicazione delle competenze durante le attività. Verificare se i partecipanti comprendono le istruzioni, collaborano in modo efficace e applicano le competenze come previsto. Identificare i punti di forza, le difficoltà e le aree che necessitano di supporto o adattamento.

Lista di controllo

Comprensione: i partecipanti dimostrano di aver compreso gli obiettivi e le istruzioni dell'attività?

Coinvolgimento: i partecipanti sono attivamente coinvolti (pongono domande, contribuiscono con idee)?

Applicazione delle competenze: i partecipanti stanno applicando le competenze o le conoscenze insegnate?

Collaborazione: i partecipanti stanno applicando le competenze o le conoscenze insegnate?

Adattabilità: I partecipanti sono in grado di adattarsi alle sfide o ai cambiamenti nell'attività?

Scala di valutazione

<i>Criteri</i>	1 (Da migliorare)	2	3	4	5 (Eccellente)
Comprensione					
Coinvolgimento					
Applicazione delle competenze					
Collaborazione					
Adattabilità					

2. Valutazione dei risultati (formatori)

Valutare i risultati tangibili del lavoro dei partecipanti (storie digitali, piani di escursione, progetti di facilitazione...). Valutare la chiarezza, la pertinenza, la creatività e l'esecuzione tecnica dei risultati per determinare se gli obiettivi di apprendimento sono stati raggiunti. Evidenziare i successi, le lacune e le opportunità di miglioramento dei materiali o delle istruzioni.

Lista di controllo

Successo: risultato completato come previsto

Chiarezza: facile da comprendere

Rilevanza: in linea con gli obiettivi della formazione

Creatività/originalità: approccio unico

Esecuzione tecnica: risultato ben realizzato

Scala di valutazione

<i>Criteria</i>	1 (Da migliorare)	2	3	4	5 (Eccellente)
Successo					
Chiarezza					
Rilevanza					
Creatività/originalità					
Esecuzione tecnica					

Note

- Cosa ha funzionato bene? I partecipanti hanno soddisfatto le aspettative?

- Aree da migliorare:

- Modifiche apportate per supportare la formazione:



3. Feedback dei partecipanti

Da compilare da parte dei partecipanti alla formazione e ai workshop (adulti anziani, giovani).

Nome dell'evento:	
Data e luogo (città, paese) del workshop:	
Nome del partecipante:	
Informazioni sul partecipante:	Giovani (12-15) Anziani (65+)

Indica il tuo grado di accordo con le affermazioni elencate di seguito (1 = Assolutamente in disaccordo, 5 = Assolutamente d'accordo).

1. Gli obiettivi della formazione/del workshop erano chiari e facili da comprendere.

Assolutamente in disaccordo	In disaccordo	Neutrale	D'accordo	D'accordo al 100%

2. Il corso di formazione/il workshop ha soddisfatto le mie aspettative.

Non sono per niente d'accordo	In disaccordo	Neutrale	D'accordo	D'accordo al 100%

3. Mi sono sentito coinvolto e incoraggiato a partecipare.

Non sono affatto d'accordo	In disaccordo	Neutrale	D'accordo	D'accordo in pieno

4. L'attività era pertinente ai miei interessi o alle mie esigenze.

Non sono per niente d'accordo	In disaccordo	Neutrale	D'accordo	D'accordo in modo assoluto

5. Le istruzioni erano chiare e accessibili a tutti i partecipanti.

Non sono assolutamente d'accordo	In disaccordo	Neutrale	D'accordo	D'accordo in modo assoluto

6. I materiali (dispense, video, strumenti) sono stati utili e facili da usare.

Non sono per niente d'accordo	In disaccordo	Neutrale	D'accordo	D'accordo al 100%

7. L'attività ha favorito la collaborazione tra le generazioni.

Non sono per niente d'accordo	In disaccordo	Neutrale	D'accordo	D'accordo al 100%

8. Ho completato con successo l'attività del workshop.

Non sono affatto d'accordo	In disaccordo	Neutrale	D'accordo	Sono pienamente d'accordo

9. Il formatore ha spiegato chiaramente i concetti e le attività.

Non sono per niente d'accordo	In disaccordo	Neutrale	D'accordo	D'accordo in modo assoluto

10. Il formatore ha fornito un feedback chiaro e costruttivo.

Non sono per niente d'accordo	In disaccordo	Neutrale	D'accordo	D'accordo al 100%

11. Il formatore era ben informato sugli argomenti del workshop e ben preparato.

Non sono per niente d'accordo	In disaccordo	Neutrale	D'accordo	D'accordo al 100%

12. Durante il workshop ho appreso aspetti relativi all'obiettivo del progetto che per me erano nuovi.

Non sono assolutamente d'accordo	In disaccordo	Neutrale	D'accordo	Pienamente d'accordo

13. Il workshop ha sviluppato le mie capacità e competenze nell'alfabetizzazione digitale e nella narrazione.

Non sono per niente d'accordo	In disaccordo	Neutro	D'accordo	Sono pienamente d'accordo

14. Le nuove competenze che ho acquisito mi saranno utili nella vita di tutti i giorni.

Non sono affatto d'accordo	Non sono d'accordo	Neutrale	D'accordo	Sono assolutamente d'accordo

15. Cosa ti è piaciuto di più di questa attività?

16. Qual è stata la parte più impegnativa?

17. Come si potrebbe migliorare questa attività in futuro?

18. Hai suggerimenti per rendere l'attività più accessibile o inclusiva?

19. Condividi qui altri commenti o approfondisci le risposte precedenti:

Grazie per il tuo contributo!



