



LEGENDS

IL KIT DI STRUMENTI DEL FACILITATORE “LEGENDS”

1. Tecniche di facilitazione intergenerazionale



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione Europea. Tuttavia, le opinioni espresse sono esclusivamente quelle degli autori e non riflettono necessariamente il punto di vista dell'Unione Europea o dell'Agenzia Nazionale Erasmus+ (INDIRE). Né l'Unione Europea né l'ente finanziatore possono essere ritenuti responsabili per tali opinioni. Numero di progetto: 2025-1-IT02-KA220-ADU-000352101

1.1 - Introduzione alla facilitazione in contesti intergenerazionali



LEGENDS

Programmi intergenerazionali →

consistono in attività pianificate che riuniscono gruppi di età diverse e spesso comportano la condivisione di competenze, conoscenze, culture ed esperienze tra le generazioni.

Apprendimento intergenerazionale →

si riferisce allo scambio di conoscenze, competenze ed esperienze tra diverse generazioni, promuove la comprensione reciproca e l'apprendimento condiviso

Attività intergenerazionali →

non solo arricchiscono la vita e il benessere generale dei partecipanti, ma rappresentano anche una strategia importante per **contrastare l'ageismo**

Il collegamento tra le generazioni contribuisce a:

- **Ridurre la solitudine**
- **Favorire il senso di appartenenza**
- **Creare comunità più solide**

*«C'è chi è vecchio a 18 anni e chi è giovane a 90.
Il tempo è un concetto creato dagli esseri umani.»*
(Yoko Ono)

1.2 - Gestione delle dinamiche di gruppo

Aspetti pratici: accesso agli edifici, routine quotidiane, competenze diverse, divario digitale...

Aspetti relazionali: stereotipi o pregiudizi reciproci...

Si suggerisce che i gruppi composti da persone di diverse generazioni abbiano l'opportunità di **incontrarsi prima separatamente**, prima di riunirsi tutti insieme.

Il primo incontro intergenerazionale del gruppo dovrebbe essere **divertente** e il facilitatore dovrebbe cercare modi per **suscitare interesse e coinvolgimento**, oltre a sostenere i partecipanti nella comprensione e nella partecipazione attiva al processo.

1.3 - Tecniche per coinvolgere anziani e giovani



LEGENDS

- **Costruite dei rapporti all'interno di ciascun gruppo**, sia degli anziani che dei giovani, prima che i due gruppi si incontrino;
- Scegliere un **luogo neutro** o magari **organizzare qualcosa di più informale**, come una merenda o una gita in un posto familiare;
- **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.;
- Stabilire/concordare alcune **regole condivise** che consentano fin dall'inizio un chiaro accordo sui limiti comportamentali tra i partecipanti e con il facilitatore.

1.4 - Affrontare le sfide nei gruppi con partecipanti di età diverse



- ☐ differenze linguistiche e culturali;
- ☐ uso di un linguaggio complesso;
- ☐ pregiudizi e stereotipi;
- ☐ dinamiche/storia locali;
- ☐ conflitto con altri interessi;
- ☐ costi e difficoltà di trasporto;
- ☐ resistenza dei partecipanti;
- ☐ paura di essere giudicati, atteggiamenti negativi e sfiducia.

Il facilitatore dovrebbe essere in grado di trasformare le sfide in valori aggiunti, passando **da una visione di conflitto generazionale a una di cooperazione e apprendimento reciproco**, in cui le differenze sono viste come competenze complementari e opportunità di arricchimento reciproco.

Attività 1 – Scenari e gioco di ruolo

1.5 - Attività: Scenari di facilitazione del gioco di ruolo



Gli scenari di facilitazione che utilizzano il gioco di ruolo intergenerazionale sono pensati per riunire giovani e anziani, valorizzando le reciproche competenze e incoraggiando lo scambio di esperienze.

Questi approcci ludici potrebbero contribuire a promuovere la coesione sociale, la memoria storica e il superamento del divario generazionale.

Nell'ambito del progetto LEGENDS, proponiamo di utilizzare due possibili tipi di scenari: uno incentrato sulla **memoria e sulla narrazione**, l'altro **sull'inclusione digitale**.

1.5 - Attività: Scenari di facilitazione del gioco di ruolo



LEGENDS

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 la narrazione, il pensiero creativo e le competenze digitali in un modo coinvolgente e non troppo impegnativo per tutti i partecipanti.

Gioco di ruolo su «Memoria e narrazione»



I Custodi dei Ricordi: Giocatori più anziani e più giovani interpretano dei viaggiatori nel tempo che devono recuperare oggetti perduti del passato (anni '70-'80) per risolvere un problema nel presente. I giocatori senior descrivono l'oggetto, mentre quelli più giovani lo «utilizzano» nelle meccaniche di gioco.

OPZIONE 1: *un gruppo di giovani deve mettersi d'accordo su come organizzare una festa di compleanno a sorpresa per un amico, e gli unici strumenti «tecnologici» a loro disposizione sono i seguenti: macchina da scrivere, telefono pubblico a gettoni, cassette e radio.*

Come possono procedere?

OPZIONE 2: *un gruppo di studenti deve svolgere una ricerca scolastica sulla propria città senza la possibilità di utilizzare Internet o strumenti digitali, ma ha a disposizione: una macchina da scrivere, un'enciclopedia, una guida turistica e una persona anziana che conosce tutto della città. Come possono procedere?*

Gioco di ruolo su «Memoria e narrazione»



Investigatori del passato: un'ambientazione in cui i giocatori più anziani interpretano testimoni o residenti del quartiere che forniscono indizi basati su fatti storici reali, mentre i giocatori più giovani interpretano investigatori che mettono insieme i pezzi del puzzle.

OPZIONE 1: *un gruppo di giovani deve scoprire informazioni specifiche su un evento famoso avvenuto nella propria città; devono raccogliere gli indizi forniti dagli anziani e rispondere a 5 domande relative all'evento: dove, quando, chi, cosa e perché?*

OPZIONE 2: *il gruppo di giovani deve scoprire chi è responsabile dei graffiti che hanno deturpato i muri della scuola; il gruppo degli anziani sa chi è stato, ma non può dirlo apertamente, quindi crea una lista di sospettati e una serie di indizi per aiutare i giovani detective a indovinare il colpevole.*

Gioco di ruolo sul tema «Inclusione digitale»



“Generazione App”: un contesto moderno in cui i giovani insegnano alle persone più anziane come utilizzare app o dispositivi (tablet, smartphone) per risolvere problemi pratici simulati (ad esempio, effettuare una videochiamata, pagare una bolletta online), in un contesto ludico e senza timore di commettere errori.

SCENARIO POSSIBILE:

Divisi in coppie, composte da un giovane e un anziano, davanti agli altri partecipanti devono simulare situazioni ipotetiche in cui il giovane insegna qualcosa all’anziano (effettuare una videochiamata, inviare un messaggio con un allegato, scattare un selfie, creare un breve videoclip, ecc.).

Una volta terminata la scena, gli osservatori sono invitati a dire cosa è andato bene e cosa potrebbe essere migliorato. Se qualcuno è disposto a farlo, può ripetere la scena con i miglioramenti suggeriti.

Gioco di ruolo sul tema «Inclusione digitale»



Nonni cibernetici e nipoti digitali: i giocatori devono difendere una città immaginaria da un “virus” tecnologico. I giovani sanno come navigare in Internet, mentre gli anziani possiedono le password e le conoscenze strategiche necessarie per sconfiggerlo.

SCENARIO POSSIBILE:

Ogni partecipante crea il proprio avatar all'interno della città digitale di «Futura», decide il proprio ruolo di cittadino e quali saranno le sue abilità speciali (almeno una qualità personale e una competenza digitale).

Un giorno, la città viene attaccata da un misterioso virus che semina il caos, e tutti i cittadini/partecipanti devono collaborare per sconfiggerlo.

Come possono riuscirci?

1.6 - Attività: Progettazione di un workshop inclusivo



- A. Definire sempre prima **gli obiettivi**
- B. Tenete conto dei potenziali **partecipanti**
- C. Scegliere le **attività** più appropriate
- D. Dedicate del tempo alla preparazione **di strumenti e materiali**
- E. Valutare l'esperienza e considerare eventuali **miglioramenti**

1.7 - Accessibilità e sensibilità culturale



Approccio a misura di anziano

creare spazi e relazioni in cui ogni generazione si senta inclusa.

Accessibilità

non significa solo eliminare gli ostacoli fisici, ma anche creare un ambiente accogliente che valorizzi la diversità, superando le barriere comunicative tra le generazioni.

Sensibilità culturale

l'apprendimento intergenerazionale e collaborativo può dare particolare risalto ai gruppi emarginati, colmando i divari generazionali e culturali e creando società più resilienti e inclusive

Attività 2 – Progettazione di piani inclusivi

Progettazione di piani inclusivi

Suddivisi in piccoli gruppi, i partecipanti dovranno elaborare un piano inclusivo compilando la seguente tabella

Fasi	Ruolo del facilitatore	Ruolo dei partecipanti	Considerazioni sull'accessibilità	Considerazioni culturali
OBIETTIVI:				
PARTECIPANTI:				
ATTIVITÀ:				
MATERIALI:				
VALUTAZIONE:				



Grazie
per l'attenzione!



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione Europea. Tuttavia, le opinioni espresse sono esclusivamente quelle degli autori e non riflettono necessariamente il punto di vista dell'Unione Europea o dell'Agenzia Nazionale Erasmus+ (INDIRE). Né l'Unione Europea né l'ente finanziatore possono essere ritenuti responsabili per tali opinioni. Numero di progetto: 2025-1-IT02-KA220-ADU-000352101