

BEST FRIENDS

AGAINST AGEISM

TOOLKIT

Intergenerational workshops between old people and children to brake the isolation of elderly people and support their social inclusion



Bestfriends

Numero Progetto: 2020-1-UK01-KA204-079111

Dicembre 2021

INDICE DEI CONTENUTI

In merito al progetto	3
Cos'è l' Apprendimento Intergenerazionale?	4
Come possono essere progettate e realizzate le attività di apprendimento intergenerazionale?	9
E' tempo di giocare e imparare	13

IN MERITO AL PROGETTO



L'approccio BEST FRIENDS rileva che l'apprendimento si verifica nel corso della vita e non è limitato a un ambiente scolastico formale; l'apprendimento può avvenire ovunque, in qualsiasi fase della vita. Le iniziative di apprendimento intergenerazionale nell'ambito del progetto BEST FRIENDS sottolineeranno l'importanza delle relazioni nel processo di apprendimento e dell'essere attivi nel proprio apprendimento.

BEST FRIENDS mira a rompere l'isolamento e l'esclusione delle persone anziane nelle nostre comunità, sviluppando un programma di formazione innovativo e raccogliendo giochi creativi che promuovano la comunicazione e l'apprendimento intergenerazionale. In questo modo, il progetto favorisce la consapevolezza dell'inclusione sociale, anche per le persone con problemi di salute. 6 partner provenienti da 6 paesi sono riuniti in consorzio al fine di sfruttare le reciproche conoscenze e competenze, nonché l'esperienza delle migliori pratiche nel loro contesto nazionale, in una prospettiva di un futuro trasferimento di conoscenze.

Gli obiettivi del progetto BEST FRIENDS sono:

- Fornire un metodo innovativo per operatori sociali, volontari ed educatori.
- Rompere l'isolamento delle persone anziane attraverso la partecipazione sociale e l'inclusione nelle nostre comunità.
- Migliorare la salute fisica e mentale delle persone anziane attraverso l'interazione con i bambini piccoli.
- Arricchire i processi di apprendimento delle persone anziane nell'interazione con i bambini piccoli.

I programmi intergenerazionali offrono uno spazio per la formazione di relazioni reciproche e collaborative, in cui sia il bambino che l'anziano possano agire da insegnante e da discente.

Per supportare questo processo, in questo Prodotto Intellettuale il consorzio del progetto ha sviluppato un Toolkit contenente una raccolta di materiali specifici che possono essere utilizzati da operatori sanitari, assistenti sociali ed educatori, qualora decidano di pianificare ed implementare programmi di apprendimento intergenerazionale tra persone anziane (65+) e bambini piccoli (4-5 anni).

I giochi per bambini danno anche ai giocatori più grandi l'opportunità di raccontare ai più piccoli aneddoti legati alla loro infanzia, giovinezza e ai giochi del loro tempo, supportando così l'apprendimento intergenerazionale (sia all'interno della famiglia che all'esterno).

CHE COS'È L'APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE?

Apprendimento Intergenerazionale: una panoramica

INDIPENDENTEMENTE DALLE CIRCOSTANZE, QUALSIASI AMBIENTE DI APPRENDIMENTO SARÀ COMPOSTO DA PARTECIPANTI CON UNA VARIETÀ DI BACKGROUND, ESPERIENZE E ALTRI FATTORI INFLUENTI, NONCHÉ UN INSIEME ALTRETTANTO VARIO DI ASPETTATIVE DI APPRENDIMENTO.

Questi fattori possono essere vari, come l'educazione culturale, la posizione sociale o lo stato finanziario.

Uno di questi fattori in un ambiente di apprendimento è l'età. Nella maggior parte degli ambienti di apprendimento standard come le scuole, gli alunni sono raggruppati in classi in base alla loro età al fine di limitare l'influenza di questo fattore sull'ambiente di apprendimento. Tuttavia, all'estremo opposto dello spettro, se dovessi avere un ambiente di apprendimento in cui la differenza di età tra i partecipanti fosse molto più grande del normale, come influenzerebbe questo la dinamica? Un tale ambiente sarebbe un esempio di ciò che chiamiamo Apprendimento Intergenerazionale.

Per definire ulteriormente l'apprendimento intergenerazionale, potrebbe essere meglio descritto come un'esperienza di apprendimento positiva condivisa da e tra partecipanti di varie fasce d'età (generazioni). Questa esperienza di apprendimento può avvenire in un unico incontro o nel corso di molti anni. Non è limitato a un unico ambiente di apprendimento, né dipende da una terza parte come ad esempio un insegnante.

Infatti, l'enfasi viene posta sul fatto che l'apprendimento intergenerazionale è il luogo in cui l'apprendimento positivo ha luogo da parte di tutti i partecipanti in modo reciproco con le generazioni che si influenzano a vicenda piuttosto che una transazione a senso unico. Attraverso l'apprendimento intergenerazionale, l'acquisizione di conoscenze e abilità viene trasferita tra generazioni di partecipanti attraverso un'interazione sociale positiva.

Tuttavia, questa interazione intergenerazionale non è sempre naturale, soprattutto in un mondo sempre più moderno. Spesso, le generazioni più giovani e quelle più anziane possono sentire una disconnessione tra loro, il divario di età può essere un abisso che separa le generazioni e provoca la sensazione che nessuna delle due capisca l'altra. Questa percepita mancanza di comprensione può inibire l'apprendimento intergenerazionale. In questo caso, dobbiamo affrontare questa disconnessione generazionale e promuovere un'ulteriore interazione positiva tra le generazioni più giovani e quelle più anziane.

I danni di un limitato contatto intergenerazionale

LE DIFFERENZE NATURALI TRA LE GENERAZIONI PIÙ ANZIANE E QUELLE PIÙ GIOVANI POSSONO PORTARE ALL'ALIENAZIONE E ALL'ISOLAMENTO CHE I CONTATTI SOCIALI LIMITATI CREANO.

Questa mancanza di comunicazione porta a non poter sviluppare relazioni intergenerazionali significative. Il sostegno degli anziani può offrire direttamente maggiori opportunità di apprendimento e sviluppo di competenze, valori morali e crescita emotiva. Senza questo supporto, quell'importante sviluppo iniziale è ostacolato. Allo stesso modo, gli anziani possono ottenere un maggiore appagamento emotivo dal trasferimento delle proprie capacità, conoscenze e saggezza della vita alle generazioni più giovani, dando loro un senso di scopo in quella che sarà la loro vita in una fase avanzata.

L'idea che gli esseri umani inizino un percorso di educazione presto nella vita e lo completino durante l'adolescenza o nella prima età adulta è un malinteso comune. In realtà, gli esseri umani dovrebbero impegnarsi nell'apprendimento permanente, anche se, affinché ciò avvenga, un certo stile di vita deve essere sostenuto e rafforzato. L'apprendimento permanente deve iniziare nelle fasi più giovani del ciclo della vita umana, ma la cosa più importante è che questo sviluppo continui per tutto il tempo. L'idea che per le persone anziane l'opportunità di imparare e svilupparsi sia finita, è puramente falsa. L'apprendimento intergenerazionale è una strada a doppio senso che consente anche alle generazioni più anziane di continuare a praticare e migliorare le proprie conoscenze e abilità attraverso l'atto di insegnare a un altro. Inoltre, la condivisione di conoscenze, saggezza e valori migliora la qualità della vita sia degli anziani che delle giovani generazioni, oltre a contribuire all'apprendimento permanente.

Detto questo, se l'esperienza intergenerazionale non viene promossa e alimentata, nessuna delle generazioni può davvero trarne vantaggio. Combattere le idee sbagliate e gli stereotipi tra le generazioni consentirà maggiori possibilità alle interazioni intergenerazionali positive e significative di avere luogo in modo naturale.

L'età come fattore di un ambiente di apprendimento

L'ETÀ HA UN PROFONDO EFFETTO SU QUALSIASI AMBIENTE DI APPRENDIMENTO, ANCHE SU QUELLI IN CUI LA DIFFERENZA DI ETÀ TRA I PARTECIPANTI È MINORE E DOPPIA PER FASCE DI ETÀ PIÙ GRANDI.

Questo perché l'età può influenzare lo sviluppo fisico, mentale ed emotivo e le esigenze di ciascun partecipante, nonché le sue aspettative. Ad esempio, i bisogni fisici varieranno notevolmente tra quelli di un partecipante giovane rispetto a quelli di un partecipante anziano. Il partecipante più giovane può eccellere in attività che richiedono movimenti rapidi ed energici, mentre il partecipante anziano può eccellere nelle capacità motorie fini. Ciò può significare che le attività create senza tenere conto delle esigenze di entrambi i gruppi possono portare a un'esperienza di apprendimento fallimentare. Detto questo, se questa esperienza intergenerazionale non viene promossa e alimentata, nessuna delle generazioni può davvero trarne vantaggio. Combattere queste idee sbagliate e stereotipi tra le generazioni consentirà maggiori possibilità che interazioni intergenerazionali positive e significative abbiano luogo in modo naturale.

La fisicità è solo un aspetto di questa differenza di età. Ad esempio, con gli studenti anziani c'è una vita di esperienze da prendere in considerazione, come le loro aspettative emotive, sociali e mentali. Per questo motivo, gli ambienti di apprendimento che coinvolgono il movimento fisico possono rivelarsi difficili da affrontare, anche se questo non dovrebbe essere dato per scontato, mentre le attività che non forniscono una stimolazione mentale sufficiente possono sembrare insufficienti. Come affermato in precedenza, una limitazione comune per gli anziani quando entrano a far parte di un ambiente di apprendimento è la loro destrezza fisica e capacità motorie potenzialmente limitate. Quando si prende parte a un'attività di apprendimento, queste limitazioni possono rivelarsi frustranti e persino inibitorie per la loro volontà di partecipare interamente.

Inoltre, esiste anche la possibilità che i partecipanti anziani soffrano di perdita o deterioramento delle capacità sensoriali come la vista o l'udito. La perdita di entrambe o di una di queste capacità sensoriali può essere dannosa per la capacità dei partecipanti di prendere parte a un'esperienza di apprendimento se non vengono fatte considerazioni per adattarlo. I partecipanti anziani possono anche avere difficoltà a causa di capacità di memoria e di richiamo limitate che possono creare difficoltà quando prendono parte a esperienze di apprendimento a lungo termine. Infine, c'è anche la possibilità che i partecipanti possano avere condizioni di salute, malattie o disabilità che sono di ostacolo all'interno di un ambiente di apprendimento, soprattutto se le esigenze che ne derivano non vengono soddisfatte. Quando affrontano difficoltà come quelle sopra menzionate, i partecipanti anziani possono sperimentare uno stato di bassa motivazione o produttività che possono portarli ad allontanarsi dalle esperienze di apprendimento intergenerazionale perché si sentono inadatti a prenderne parte.

All'altra estremità dello spettro di età, abbiamo gli studenti più giovani. Per i bambini in giovane età, la lingua, il ragionamento logico e le abilità motorie fini sono ancora in fase di sviluppo, il che significa che le attività di apprendimento eccessivamente complesse o intricate possono rivelarsi prima di tutto frustranti piuttosto che divertenti, anche se d'altra parte, i bambini possono esprimere un desiderio più profondo di apprendimento in quanto hanno maggiori probabilità di trovare le nuove esperienze stimolanti e coinvolgenti.

“Le giovani generazioni possono incontrare difficoltà in un ambiente intergenerazionale a seconda dello stadio di sviluppo del loro coordinamento e movimento.”

In una situazione che richiede capacità motorie fini superiori al livello che essi hanno, i più giovani possono sentirsi frustrati e quindi alienati da alcune attività di apprendimento. Gli studenti più giovani, se non hanno un supporto appropriato, possono anche avere difficoltà con il loro livello di attenzione quando prendono parte a un'attività di apprendimento che si svolge per un periodo di tempo più lungo.

La vita familiare può anche avere un effetto drammatico sui giovani studenti a seconda del livello di input fornito, incoraggiamento e sostegno emotivo che il giovane studente sta ricevendo da chi ricopre il ruolo di modello nella loro vita, come genitori o insegnanti. Senza questa forte rete di sostegno, la capacità di un giovane studente di partecipare all'apprendimento intergenerazionale può essere ostacolata. L'accesso ai materiali di gioco è anche fondamentale nello sviluppo di un giovane studente. Senza mezzi per sperimentare e imparare in modo naturale, un giovane studente mancherà dell'atteggiamento curioso che sarà di grande beneficio per in un ambiente di apprendimento. Infine, come per la generazione anziana, c'è sempre la possibilità che il giovane studente possa affrontare problemi di salute o che viva con disabilità che possono causare problemi quando partecipa all'apprendimento intergenerazionale se non adeguatamente presi in considerazione

Rispondere alle esigenze degli studenti intergenerazionali

In un ambiente di apprendimento intergenerazionale, è importante garantire che le esigenze dei partecipanti siano soddisfatte, non solo individualmente ma anche per il gruppo. Se si crea un ambiente in cui i partecipanti si sentono a proprio agio sia fisicamente che emotivamente, essi saranno in grado di impegnarsi in transazione di apprendimento positivo gli uni con gli altri.

Creare un ambiente sicuro che soddisfi le esigenze dei partecipanti e promuovere l'interazione sociale può essere una sfida. In un ambiente di apprendimento intergenerazionale, le esigenze dei partecipanti variano a seconda della loro età, tuttavia ci sono bisogni fisici ed emotivi universali che rimangono costanti in tutti i partecipanti. L'apprendimento intergenerazionale è prima di tutto un'esperienza sociale.

Pertanto, un ambiente che sia allo stesso tempo caldo, accogliente e privo di fonti di stress è fondamentale, deve essere anche adeguatamente arredato in modo da consentire una comoda interazione sociale e facilitare questa esperienza di apprendimento. Fattori come il livello di rumore, i livelli di luce, la ventilazione, la combinazione di colori e gli spazi possono influenzare l'esperienza di apprendimento. Per ottenere i migliori risultati, l'ambiente di apprendimento dovrebbe essere ben illuminato e a una temperatura confortevole, senza colori eccessivamente vivaci per prevenire il disagio. Fornendo questo tipo di ambiente, i partecipanti si sentiranno molto più a loro agio a prendere parte all'attività di apprendimento.

Accanto alle esigenze più universali dei partecipanti, ci sono anche bisogni più specifici per ogni fascia di età. Ad esempio, i partecipanti anziani avranno un maggiore bisogno di sostegno fisico a causa degli effetti dell'età sulla mobilità, mentre i bambini piccoli possono invece richiedere un maggiore sostegno intellettuale quando si tratta di mantenere l'attenzione o imparare una nuova attività. Ci possono anche essere casi in cui entrambi i gruppi sperimentano problemi simili in modo diverso, ad esempio i movimenti motori fini possono essere difficili sia per gli anziani a causa di condizioni mediche che per i bambini più piccoli a causa del loro stadio di sviluppo fisico. Oltre a ciò, devono essere fatte considerazioni per entrambi i gruppi riguardo alla disabilità, sia mentale che fisica.

“ Un ambiente inclusivo è fondamentale per promuovere una buona esperienza di apprendimento intergenerazionale ”

Ad esempio, un ambiente che consenta l'accesso in sedia a rotelle o con mobili usabili da partecipanti con disabilità fisiche, consente a questi partecipanti di essere ugualmente benvenuti a prendere parte all'attività di apprendimento. Oltre a questo, dovrebbero anche essere considerate le disabilità sensoriali.

Qual è l'importanza dell'Apprendimento Intergenerazionale?

L'APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE FORNISCE SUPPORTO EMOTIVO E SOCIALE SIA ALLE GENERAZIONI PIÙ ANZIANE CHE A QUELLE PIÙ GIOVANI.

La creazione di relazioni intergenerazionali significative attraverso esperienze di apprendimento porta a un senso di appartenenza all'interno di una comunità, così come al riconoscimento e alla convalida delle conoscenze e delle competenze. Questo vale per entrambe le generazioni in quanto ciascuno fornisce questa convalida e supporto per l'altro, oltre a stimolare la propria auto-realizzazione. Detto questo, in un'interazione di apprendimento intergenerazionale, ci sono anche vantaggi esclusivi per ogni generazione.

In primo luogo, per le generazioni anziane, assumere il ruolo di modello in un'esperienza di apprendimento intergenerazionale può dare loro importanza e portare a una maggiore motivazione in altri aspetti della vita quotidiana. Inoltre, ricoprire questo ruolo può anche portare ad una maggiore acutezza mentale e fisica perché anche loro devono prendere parte all'attività per fornire questa lezione intergenerazionale. Come modello di ruolo, gli anziani creano anche una relazione intergenerazionale significativa che fornisce una maggiore realizzazione e coltiva un'ulteriore interazione sociale sana. Inoltre, conducendo attività intergenerazionali come giochi o lezioni di lettura, la generazione anziana aumenta la propria autostima, produttività e motivazione personale, dimostrandosi una figura di spicco nello sviluppo di un'altra. Infine, anche gli anziani beneficiano del contributo delle giovani generazioni. In termini di conoscenze e competenze, un settore in cui le giovani generazioni hanno un maggiore vantaggio è lo sviluppo della tecnologia e delle competenze tecnologiche. Per la generazione più anziana, questo può sembrare un'abilità troppo difficile da imparare, tuttavia con l'aiuto ed il supporto dalla generazione più giovane, possono anche trarre beneficio da questa transazione di conoscenza.

Per le giovani generazioni, il principale vantaggio dell'apprendimento intergenerazionale è l'influenza positiva diretta che la generazione anziana avrà sullo sviluppo della personalità e delle abilità sociali delle generazioni più giovani attraverso queste interazioni di apprendimento. Ancora una volta, agendo come modelli, le persone anziane aiutano a rafforzare le norme sociali positive nei bambini, incoraggiando al contempo le interazioni e il legame emotivo. Queste interazioni positive formano una solida base per le giovani generazioni e consentono loro di sviluppare aspettative per le relazioni che si formeranno più avanti nella vita.

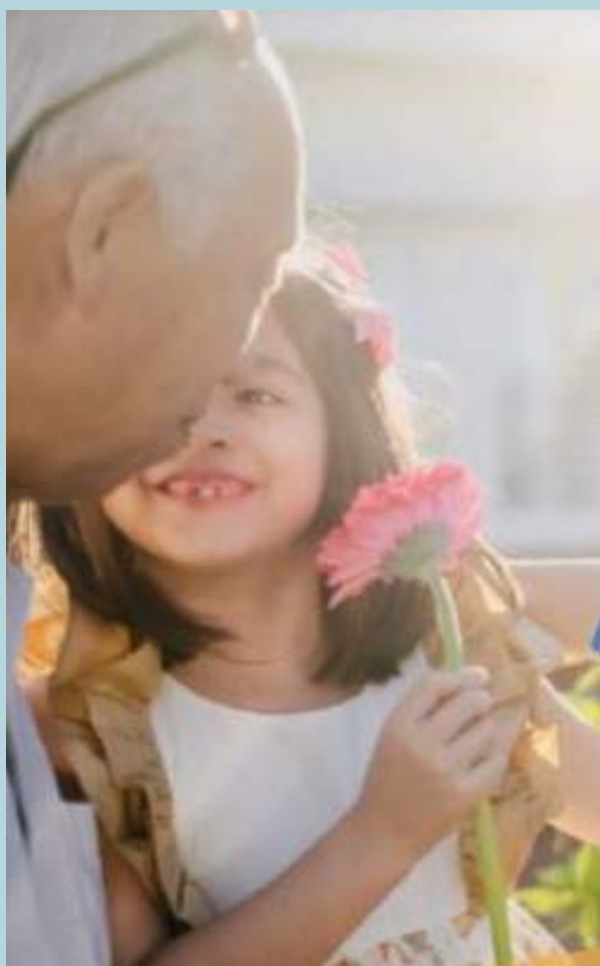
Al di là degli aspetti sociali, ci sono anche i benefici per lo sviluppo educativo. Il rendimento scolastico delle giovani generazioni è influenzato direttamente dall'apprendimento intergenerazionale, attraverso le interazioni con gli anziani, le giovani generazioni beneficiano di una maggiore attenzione, motivazione e comprensione. Trasferendo non solo le competenze di vita, ma anche i valori culturali, i bambini beneficiano di una spinta al loro sviluppo educativo precoce e vengono dotati di strumenti che continueranno a utilizzare mentre proseguono la loro istruzione. Non solo questo, ma insegnando abilità sociali come la cooperazione e la tolleranza, ai bambini vengono dati forti standard comportamentali che essi cercheranno di riprodurre all'interno di altri ambienti di apprendimento, il che significa che si comporteranno meglio nella risoluzione dei conflitti.



COME POSSONO ESSERE PROGETTATE E REALIZZATE LE ATTIVITÀ DI APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE?

Cosa definisce un'attività intergenerazionale?

AFFINCHÉ L'APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE ABBI LUOGO, NON SOLO LE PERSONE PIÙ ANZIANE E LE GIOVANI GENERAZIONI DEVONO INCONTRARSI IN UN'INTERAZIONE SOCIALE SIGNIFICATIVA, MA DEVONO ANCHE INTERAGIRE ATTRAVERSO UN'ATTIVITÀ CONDIVISA.



Nel migliore dei casi, questa attività sarebbe un'attività che mira ad accrescere competenze specifiche, anche se qualsiasi attività che fornisce un terreno per l'interazione sociale promuoverà l'apprendimento intergenerazionale. Questa interazione di entrambe le generazioni è ciò che rende uniche le attività intergenerazionali: la condivisione reciproca di conoscenze, abilità e interazioni sociali attraverso i mezzi di un'attività che è stata progettata per promuovere questo.

Mentre è vero che qualsiasi attività può consentire l'apprendimento intergenerazionale naturale, le migliori attività sono progettate con questo obiettivo in mente e sono su misura per creare il maggior numero di opportunità di apprendimento e sviluppo possibile. Ciò è più facile detto che fatto tuttavia poiché ci sono molti fattori da considerare quando genera un'attività intergenerazionale.

Attività intergenerazionali a partire da zero

QUANDO SI PROGETTA QUALSIASI ATTIVITÀ DI APPRENDIMENTO, È MEGLIO INIZIARE CON UN OBIETTIVO IN MENTE, IN PARTICOLARE: SU QUALE ABILITÀ SI DESIDERA LAVORARE?

Questa potrebbe essere un'abilità linguistica come "leggere" o un'abilità fisica come la "destrezza" o un'abilità più specifica come la "competenza informatica". Tuttavia, questi obiettivi sono troppo ampi per una singola attività, quindi per restringerli, è meglio formulare l'obiettivo in un modo che stabilisca le aspettative per la fine dell'attività, ad esempio: "Alla fine dell'attività, i partecipanti saranno in grado di _____". Fissando un obiettivo come questo, si crea un forte punto focale per la creazione dell'attività. Da qui, si può cominciare a cercare le attività preesistenti che mirano a questo obiettivo. Per esempio se l'obiettivo è quello di sviluppare capacità di lettura, allora forse un libro di storia di un livello appropriato potrebbe essere letto insieme da entrambe le generazioni. Una fonte di attività di apprendimento che mira a una vasta gamma di competenze sono i giochi, sia i giochi da tavolo che giochi basati sugli sport fisici. Avendo questo in mente, se l'obiettivo fosse "Alla fine dell'attività, i partecipanti avranno praticato il lavoro di squadra e la risoluzione dei problemi comunicativi" allora sarebbe possibile utilizzare un gioco da tavolo che coinvolge due o più squadre per raggiungere questo obiettivo.

Le risorse online sono una fonte quasi infinita di attività per soddisfare specifici obiettivi di apprendimento, spesso fornite gratuitamente. La cosa più importante quando si creano attività di apprendimento intergenerazionale, è garantire che non solo uno, ma tutti i partecipanti siano soddisfatti. Queste attività richiedono la cooperazione di tutti i soggetti coinvolti e dovrebbero quindi essere fatte per soddisfare tutti. Detto questo, non esiste uno studente uguale ad un altro e ogni partecipante avrà esigenze e aspettative diverse quando conduce un'attività intergenerazionale. Diamo un'occhiata più da vicino alle esigenze degli studenti che prenderanno parte a queste attività.

Identificare gli studenti

IN QUALSIASI AMBIENTE DI APPRENDIMENTO, NON SOLO INTERGENERAZIONALE, CI SONO DIVERSI TIPI DI STUDENTI.

Gli esseri umani non imparano le cose in modo uniforme, proprio come la personalità di ogni persona è diversa, i mezzi in cui imparano meglio sono ugualmente molto diversi. Mentre ci sono vari tipi di studenti, la maggior parte delle persone rientra in una delle categorie principali. Ad esempio, ci sono studenti visivi che imparano meglio da diagrammi e aiuti di tipo visivo come video o altre dimostrazioni. In termini di attività intergenerazionali, questi studenti traggono maggior beneficio dalle istruzioni che includono diagrammi o immagini utili, o quando usano strumenti di vocabolario come le flashcard, traggono beneficio da un'immagine corrispondente.

Gli studenti visivi sono solo uno dei tipi di studente però. Gli studenti uditivi imparano meglio dall'ascolto, rispondendo meglio a toni verbali coinvolgenti ed entusiasti. Considera l'uso di giochi e attività basati sulla musica per gli studenti uditivi. Gli studenti cinestetici apprezzano la manipolazione fisica di oggetti o dimostrazioni per imparare. Per questo tipo di studente, i giochi da tavolo sono una combinazione perfetta in quanto possono interagire fisicamente con i materiali di fronte a loro. Gli studenti solitari e sociali preferiscono imparare da soli o attraverso la collaborazione. Mentre i giochi di squadra funzionano meglio per gli studenti sociali, gli studenti solitari rispondono meglio alle attività su cui possono lavorare da soli, come i puzzle.

Accogliere gli studenti in un ambiente di apprendimento

COMPRENDERE I TIPI DI STUDENTI CHE SI POSSONO INCONTRARE È FONDAMENTALE QUANDO SI CREANO ATTIVITÀ DI APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE.

Tenendo conto delle esigenze di questi studenti, si migliora il potenziale di apprendimento coinvolgendo i partecipanti e permettendo loro di impegnarsi per l'attività in un modo che fornirà risultati migliori.

Detto questo, mentre può essere utile utilizzare attività che giocano specificamente sui punti di forza e le esigenze di un particolare tipo di studente, è anche possibile creare attività che mirano a più tipi di studenti, consentendo così esperienze di apprendimento più versatili che sono adattabili e riutilizzabili per più gruppi. Ad esempio, creare un'attività con non solo istruzioni scritte, ma anche l'uso di immagini e diagrammi sia per le istruzioni che per i materiali delle attività, insieme a spiegazioni e dimostrazioni entusiastiche fornite dalla persona che gestisce l'attività, può rendere un'attività aperta e accessibile a diversi tipi di studenti. Soddisfare quanti più tipi di studenti possibile significa che le attività possono essere ripetute in futuro con molti studenti diversi.

Oltre ai requisiti educativi dei partecipanti, ci sono anche i requisiti fisici da considerare, in particolare i partecipanti con qualche malattia o i partecipanti che sono disabili. Quando si creano attività di apprendimento intergenerazionale, non solo si deve valutare il tipo di studente che parteciperà, ma anche se l'attività è appropriata per la loro partecipazione. Ad esempio, un partecipante con una malattia o una disabilità che influisce sulla sua capacità di muoversi fisicamente, non apprezzerrebbe un'attività basata sullo sport, almeno non senza modifiche appropriate per rendere il gioco più accessibile. Allo stesso modo, devono essere fatte concessioni per gli studenti che possono avere disabilità sensoriali o disturbi come problemi di udito o daltonicità, con misure appropriate adottate per soddisfare queste esigenze.

Infine, anche il background culturale dei partecipanti giocherà un ruolo nella definizione delle loro esigenze e aspettative nello svolgimento di un'attività intergenerazionale.

Valutando il background culturale del tuo discente, sarai in grado di fornire un'attività più coinvolgente che non offenderà o dissuaderà gli studenti dal prendere parte a un'esperienza di apprendimento positiva. Ad esempio, bisogna essere consapevoli del vocabolario utilizzato durante i giochi di parole in modo che non venga utilizzato un vocabolario culturalmente inappropriato o un vocabolario di un'altra cultura sconosciuta ai partecipanti, perché può essere confusionario se non preparato con cura. Detto questo, è anche possibile creare attività che abbiano un'altra cultura come argomento di apprendimento all'interno dell'attività, tuttavia questo deve essere fatto con tatto e rispetto per prevenire le offese.

Condurre un'attività di apprendimento intergenerazionale

Per realizzare un'attività di apprendimento intergenerazionale, i partecipanti avranno bisogno di qualcuno che li metta a loro agio e si assuma la responsabilità di riunire le generazioni sotto la premessa dell'attività a cui partecipano. Per fare questo, è necessario un atteggiamento accogliente e paziente al fine di creare un'atmosfera rilassata e promuovere l'interazione sociale. Oltre a ciò, il responsabile dell'attività sarà anche responsabile dell'introduzione dei partecipanti all'attività in un modo che sia coinvolgente e accessibile, spiegando le istruzioni e il funzionamento dell'attività in un modo che non confonda o che sia alienante. Tenendo conto delle diverse esigenze e aspettative dei partecipanti, il leader dovrà essere paziente man mano che il processo di apprendimento si svolge, guidando i partecipanti con l'esempio e promuovendo la sperimentazione al fine di consentire un'esperienza di apprendimento naturale.

Quando i partecipanti si impegnano l'uno con l'altro attraverso attività di apprendimento, è più probabile che all'inizio l'interazione sia imbarazzante in quanto i partecipanti potrebbero non essere socialmente aperti o per altri motivi potrebbero non favorire immediatamente una conversazione aperta.

Per questo motivo, è responsabilità del leader fornire un'atmosfera coinvolgente e calda per mettere i partecipanti a proprio agio e consentire loro di interagire liberamente. Oltre a promuovere questa interazione, il leader è anche responsabile di generare interesse per l'attività a cui i partecipanti prenderanno parte. Generando interesse e dimostrando l'attività in modo accattivante, il leader rende quindi questa attività più coinvolgente e allettante per i partecipanti ad essere coinvolti, favorendo così la possibilità di mettere in atto significative interazioni di apprendimento intergenerazionale.

Produzione di materiale per l'apprendimento intergenerazionale

OGGIORNO, LO STRUMENTO PIÙ COMUNE PER L'APPROVVIGIONAMENTO DI MATERIALI DIDATTICI È IL WEB.

Internet può essere una fonte quasi illimitata di idee e materiali già pronti, anche se va notato che la ricerca di materiali online può essere un'arma doppio taglio e dovrebbe essere fatta con cura e considerazione al fine di fornire materiali che siano appropriati per l'attività di apprendimento in questione. Al di fuori di Internet, un'altra risorsa utile per materiali e idee per le attività di apprendimento intergenerazionale sono le biblioteche, che sono in grado di fornire molti libri sulle attività di apprendimento e di insegnamento. Infine, come affermato in precedenza, guardare a giochi e attività preesistenti che possono essere adattati per un'esperienza di apprendimento intergenerazionale può essere una pratica molto utile. Molti giochi ben noti e attività di squadra sono già progettati per promuovere la cooperazione interpersonale, e spesso con pochissimo lavoro possono essere adattati per promuovere anche lo sviluppo delle competenze di destinazione. Il vantaggio con questo metodo è anche che, poiché questi giochi o attività sono già colloquialmente noti, spesso richiedono meno introduzione o spiegazioni, prima che i partecipanti vi prendano parte e ne beneficino.

Quando si creano materiali per l'apprendimento intergenerazionale, è meglio prendere ancora una volta in considerazione i tipi di studenti che parteciperanno all'attività, così come le loro esigenze personali. Ad esempio, la creazione di flashcard che hanno sia le parole che le immagini per essere fruibile dagli studenti visivi. Tuttavia, è anche possibile in questa fase rendere il tutto fruibile per le disabilità. Seguendo lo stesso esempio, l'uso del braille accanto al testo sulla flashcard potrebbe essere più inclusivo per i partecipanti con disabilità visiva. L'uso del colore nei materiali è importante anche per i partecipanti che sono daltonici, quando si utilizzano due colori insieme, un contorno bianco o nero rende l'attività più inclusiva per questi partecipanti.

Se condotto con una buona pianificazione, previsione e considerazioni per le esigenze dei partecipanti di entrambe le generazioni, l'apprendimento intergenerazionale può essere un potente strumento per riunire persone che altrimenti non avrebbero interagito insieme, promuovendo allo stesso tempo anche lo sviluppo educativo e fornendo benefici ad entrambe le parti.



È TEMPO DI GIOCCARE E IMPARARE

Ora che è stata fornita una visione generale della metodologia utile per la creazione, guida e soprattutto per raccolta dei benefici delle attività di Apprendimento intergenerazionale, la sezione seguente di questo manuale conterrà un elenco di giochi accuratamente selezionati che ti permetteranno di mettere in pratica le nozioni presentate nella sezione precedente.

I seguenti giochi non sono affatto un elenco esaustivo di attività intergenerazionali, né un rigido insieme di istruzioni da seguire. Sono invece un punto di partenza, un trampolino di lancio che ti guiderà nella conduzione di attività intergenerazionali. Nella sezione che segue, troverai una selezione di attività che sono state scelte pensando all'apprendimento intergenerazionale che, abbinata alla metodologia contenuta nella sezione precedente, ti consentirà di assumere un ruolo di primo piano nella promozione di interazioni intergenerazionali tra i gruppi target.

Detto questo, come abbiamo già scoperto, l'apprendimento intergenerazionale è un'esperienza sociale complessa che può essere influenzata sia positivamente che negativamente da un'ampia gamma di fattori. Vale a dire che le seguenti attività non sono una garanzia di interazione intergenerazionale immediata, ma sono invece un insieme di strumenti utili che aumenteranno le tue possibilità di promuovere questa esperienza sociale. Considerato questo, speriamo che fornendoti le conoscenze e i metodi utili per guidare e facilitare l'apprendimento intergenerazionale insieme agli strumenti necessari per coinvolgere i gruppi target sotto forma di giochi e attività, ti sentirai sicuro di fornire un ambiente adatto e un ambiente accogliente che ti consentirà di promuovere uno sviluppo sociale significativo e una naturale interazione intergenerazionale.



Attività 1

MEMORY



- ✓ DURATA - 20 MINUTI
- ✓ NUMERO DEI PARTECIPANTI - MINIMO 2: UN/A BAMBINO/BAMBINA E UN ANZIANO/A IN COPPIA OPPURE 2 O PIÙ SQUADRE, CIASCUNA COMPOSTA DA UN/A BAMBINO/A E UNA PERSONA ANZIANA
- ✓ MATERIALE - MAZZO DI MEMORY COMPOSTO DA COPPIE DI CARTE IDENTICHE SUPERFICIE PIANA DOVE POSIZIONARE LE CARTE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Allenare e potenziare la memoria
Sviluppare la capacità di concentrazione
Riconoscere due figure identiche e abbinarle
Affinare le abilità sociali
Partecipare in scambi comunicativi rispettando il proprio turno
Migliorare le abilità linguistiche visive

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ PASSO DOPO PASSO

1

Tutte le carte vengono mescolate e poste a faccia in giù sul tavolo.

2

Il primo giocatore inizia scoprendo due carte, mostrandole a tutti i giocatori.

3

Se le carte mostrate formano una "coppia", cioè raffigurano la stessa immagine, il giocatore le raccoglie e continua a scoprire altre due carte.

4

Se le carte girate non formano una "coppia", cioè raffigurano immagini diverse, il giocatore le rimette a faccia in giù nella loro posizione originale e passa il turno all'altro giocatore.

Quando le carte vengono mostrate, i giocatori devono rimanere concentrati; la chiave per vincere a Memory è, infatti, memorizzare il posizionamento delle singole coppie di carte identiche. Vince chi raccoglie più carte.

COLLAGE DI CARTOLINE



- ✓ DURATA - DAI 30 AI 40 MINUTI
- ✓ NUMERO DEI PARTECIPANTI - IN COPPIA, FINO A 20 PARTECIPANTI (METÀ ANZIANI, METÀ BAMBINI/E)
- ✓ MATERIALE- COPIE CARTACEE DI AUTORITRATTI (FOTO), VECCHIE RIVISTE , ADESIVI, PENNE COLORATE, FORBICI, COLLA, CARTONCINI A5 DOVREBBE ESSERCI ABBASTANZA MATERIALE DISPONIBILE IN MODO CHE NON CI SIANO LIMITI ALL'IMMAGINAZIONE E ALLA CREATIVITÀ. LE FOTO VANNO STAMPATE, POSSIBILMENTE A COLORI E IN BIANCO E NERO.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Promuovere la comprensione reciproca e rafforzare i legami tra i bambini e gli anziani attraverso una co-creazione personalizzata
Adattarsi al ritmo della coppia
Sviluppare ed esprimere la propria creatività e immaginazione

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ PASSO DOPO PASSO

L'ATTIVITÀ SI SVOLGE IN COPPIA: UN/A BAMBINO/A CON UN ADULTO PIÙ ANZIANO.

1

All'inizio dell'attività, le coppie dovrebbero riflettere insieme sul tema del loro collage. È un biglietto di auguri da un viaggio immaginario che entrambi vorrebbero fare insieme? Quale sarebbe la destinazione del viaggio? Cosa vorrebbero fare e visitare in questa vacanza? Per rendere l'attività più facile, possono anche guardare le riviste e cercare idee su destinazioni e attività.

2

Poi, selezionano e tagliano il materiale. Possono aiutarsi e consigliarsi a vicenda, scegliendo, ad esempio, prima le immagini di sfondo e poi i dettagli più piccoli. I ritratti dei due dovrebbero stare entrambi sulla cartolina. Può essere divertente usare solo le teste e disegnare il resto dei corpi o modellarli usando carta tagliata o sostituirli con un corpo preso da una rivista.

3

Ora, le parti raccolte e ritagliate vengono incollate su un cartone A5 e si possono aggiungere elementi disegnati o adesivi o paillettes, ad es. fumetti e testo scritto o altri elementi.

4

Infine, le coppie condividono il loro collage di cartoline con gli altri partecipanti.

Attività 3

PESCI

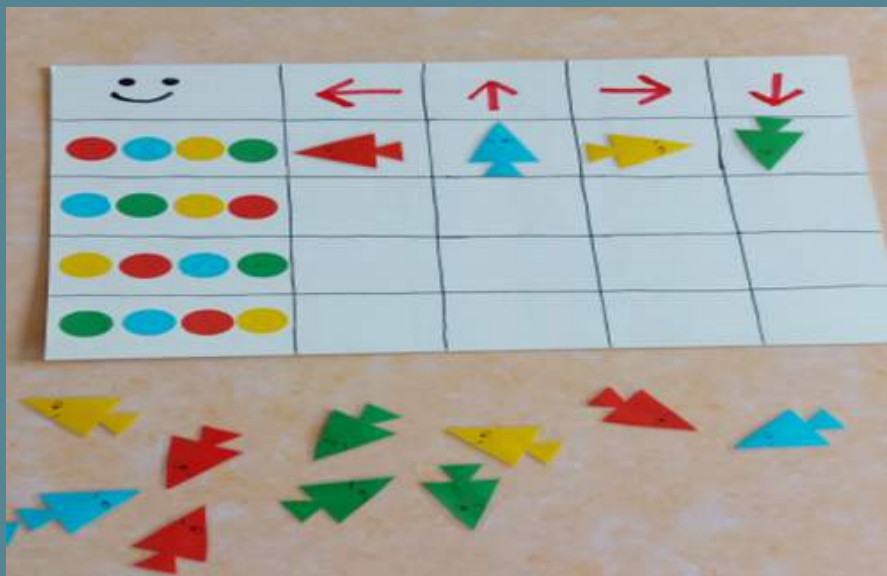
- ✓ DURATA - NON SPECIFICATO
- ✓ NUMERO DEI PARTECIPANTI - MINIMO 2: UN/A BAMBINO/A E UNA PERSONA ANZIANA IN COPPIA
- ✓ MATERIALE- BASE DI GIOCO (NELLA FOTO SOTTO), 16 "PESCI" - 4 GIALLI, 4 BLU, 4 VERDI, 4 ROSSI. LA BASE DI GIOCO È DI CARTONE BIANCO, I PESCI SONO DI CARTONE COLORATO E POI VENGONO LAMINATI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Rafforzare la collaborazione
Allenare l'attenzione
Migliorare la reattività e la memoria

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ PASSO DOPO PASSO

- 1 Sul lato sinistro della base di gioco è indicato di che colore devono essere posizionati i pesci e in quale ordine metterli
- 2 Nella parte superiore della base di gioco ci sono delle frecce che indicano in quale direzione mettere il pesce.
- 3 Ogni giocatore riceve 2 pesci di ciascun colore, per un totale di 8 pesci.
- 4 Dopo la squadra di "inizio", i giocatori cercano di posizionare il pesce nel posto e nella direzione giusti il prima possibile. La testa del pesce deve essere nella direzione della freccia.
- 5 Il gioco termina quando tutte le caselle sono piene.



Attività 4

TROVA IL VICINO



- ✓ DURATA - NON SPECIFICATO
- ✓ NUMERO DEI PARTECIPANTI - MINIMO 2: UN/A BAMBINO/A E UNA PERSONA ANZIANA IN COPPIA
- ✓ MATERIALE - I TAPPI SONO INCOLLATI ALLA BASE DI CARTONE CON UN PICCOLO SPAZIO L'UNO DALL'ALTRO. I NUMERI SUI TAPPI DI SUGHERO E SULLE BASI DI CARTONE VENGONO SCRITTI CON UN PENNARELLO O CON QUALUNQUE STRUMENTO PER SCRIVERE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Rafforzare la collaborazione
Migliorare la reattività e la memoria

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ PASSO DOPO PASSO

1

Vengono distribuiti i set di gioco

2

Dopo il comando di inizio, i giocatori cercano di trovare il numero corretto a destra e a sinistra del numero indicato il prima possibile. Il numero a destra dovrebbe essere uno in più e il numero a sinistra dovrebbe essere uno in meno. Ad esempio, se il numero è "10", il numero "11" è posizionato a destra e il numero "9" a sinistra. I numeri sono disposti in ordine crescente.

3

Vince la persona che trova tutti i "vicini" nel più breve tempo possibile.

Attività 5

REGALO PER UN AMICO



- ✓ DURATA - 1 ORA
- ✓ NUMERO DEI PARTECIPANTI - MINIMO 2: UN/A BAMBINO/A E UNA PERSONA ANZIANA IN COPPIA
- ✓ MATERIALE - FILI COLORATI, PERLINE COLORATE DI VARIE FORME, COLORI, MATERIALI E DIMENSIONI (NON TROPPO PICCOLE)

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

sviluppare abilità sociali
Affinare le capacità comunicative
Affinare le capacità sensoriali
Migliorare la manualità
Potenziare la concentrazione
Creare un legame tra i partecipanti

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ PASSO DOPO PASSO

1

Le coppie di partecipanti si siedono a un tavolo

2

Per conoscersi, possono porsi domande e chiedere tutto ciò che vogliono sulla persona di fronte a loro.

3

Dopodiché, con i materiali a disposizione, iniziano a costruire un regalo (un braccialetto, una collana, un portachiavi..) per il loro partner.

4

Durante l'attività ognuno può porre domande al proprio partner per scoprire cosa gli/le piace e come vorrebbe questo regalo (di che colore, con che tipo di perline, ecc.)

5

Quando il regalo è pronto, i partecipanti se lo scambiano come simbolo della loro amicizia e collaborazione

L'attività è anche un modo per comunicare, chiacchierare, parlare e condividere esperienze tra una persona anziana e un/a bambino/a.

Attività 6

INTERCETTO COL MIO OCCHIETTO

- ✓ DURATA - 10/15 MINUTI
- ✓ NUMERO DEI PARTECIPANTI - MASSIMO 5
- ✓ MATERIALE - NIENTE, SOLO L'AMBIENTE IN CUI I PARTECIPANTI SI TROVANO O SI SIEDONO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Avvalersi dell'osservazione per scegliere un oggetto o una persona da indovinare

Mettere in pratica la concentrazione

Usare l'espressione orale (lessico), per far indovinare agli altri partecipanti un oggetto o una persona

Utilizzare aggettivi descrittivi

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ PASSO DOPO PASSO

1

Un partecipante (un/a bambino/a o una persona anziana) cerca un oggetto o una persona.

2

Una volta che il partecipante ha scelto un oggetto o una persona, deve farlo indovinare agli altri partecipanti. Per fare ciò, il partecipante pronuncia la frase "Intercetto col mio occhietto..." e descrive l'oggetto o la persona. Ad esempio, "Intercetto col mio occhietto qualcosa di blu e verde". Per innalzare il livello del gioco, i partecipanti possono anche utilizzare l'alfabeto per descrivere il proprio oggetto, ad esempio "Intercetto col mio occhietto qualcosa che inizia con la lettera B" per far indovinare ai partecipanti il frutto della banana.

3

Attraverso la descrizione, gli altri partecipanti devono indovinare l'oggetto o la persona. Chi indovina prende il turno.

Attività 7

COSA C'È NELLA BORSA?



- ✓ DURATA - 10/15 MINUTI
- ✓ NUMERO DEI PARTECIPANTI - MINIMO 4, MASSIMO 10
- ✓ MATERIALE - BORSA DI STOFFA, VARI PICCOLI OGGETTI (ES. PALLA CHE RIMBALZA, BLOCCO DI LEGNO, GRAFFETTA, DADI ECC.)

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Usare un vocabolario descrittivo
Creare delle supposizioni
Allenare un lessico specifico (se c'è un tema centrale)

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ PASSO DOPO PASSO

1

Prendi il sacchetto di stoffa e riempilo con vari oggetti che non siano troppo grandi, ma abbiano forme e trame diverse. Gli oggetti possono essere scelti in base a un tema centrale, nel caso in cui ce ne fosse uno.

2

Assicurati che tutti i partecipanti siano seduti in cerchio o semicerchio.

3

Porgi la borsa al primo partecipante, e fai che ci mettano la mano all'interno senza guardare. Il partecipante sceglie un oggetto e lo tocca con le dita e, se vuole, può anche descriverlo.

4

Il partecipante deve quindi indovinare quale oggetto può essere. Successivamente, il partecipante può prendere l'oggetto dalla borsa e, se è corretto, può conservare l'oggetto, altrimenti, lo ripone nella borsa.

5

Si ripetono questi passaggi col partecipante successivo.

6

Una volta estratti tutti gli oggetti dalla borsa, il gioco è terminato e si possono contare i punteggi. Il partecipante con il maggior numero di oggetti è il vincitore.

Attività 8

GIOCO SPORTIVO

- ✓ DURATA - 10/15 MINUTI
- ✓ NUMERO DEI PARTECIPANTI - MINIMO 2: UN/A BAMBINO/A E UNA PERSONA ANZIANA IN COPPIA
- ✓ MATERIALE - OGGETTI ED EQUIPAGGIAMENTO NECESSARI PER GIOCARE AL GIOCO SCELTO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Allenare le capacità motorie
Promuovere l'importanza dell'attività fisica per il mantenimento della salute e del benessere
Incoraggiare il lavoro di squadra e una sana competizione
Promuovere divertenti attività intergenerazionali

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ PASSO DOPO PASSO

1

Scegli un gioco sportivo che tenga conto degli interessi dei partecipanti, delle risorse disponibili in termini di materiali e spazio, del numero di persone che prendono parte all'attività e, soprattutto, delle capacità dei partecipanti.

2

Se necessario, valuta la possibilità di modificare il gioco, inclusa la durata, le regole o i materiali utilizzati, per adattarsi al contesto specifico. A titolo indicativo, quelli che seguono sono alcuni esempi di giochi che potrebbero essere selezionati e modificati di conseguenza. Tra parentesi vengono riportati alcuni semplici suggerimenti su come giocare utilizzando normali articoli per la casa o normali attrezzature:

- Bowling (bottiglie di plastica e una palla semplice)
- Ping-pong (palloni e racchette, oppure ci si può giocare anche con le mani senza racchetta)
- Anello da bowling (bottiglie di plastica e un anello di plastica che si adatta alle dimensioni della bottiglia)
- Mini golf (bastone o scopa e una pallina, nastro adesivo o gesso per segnare i buchi sul terreno)
- Croquet (palline di plastica, bastone o scopa, al posto della mazza, e un canestro realizzato da una scatola)
- Bocce o boccia (palline di plastica e nastro adesivo o gesso per disegnare il campo di gioco)
- Calcio (nastro o gesso per disegnare il campo e il palo della porta)
- Pallacanestro (palline di carta e un canestro sul pavimento invece che sul muro)

3

Se fattibile, dividi i partecipanti in coppie o piccole squadre composte da almeno una persona adulta e un/ bambino/a per garantire la diversità e spiega lo svolgimento e le regole del gioco. E che il gioco abbia inizio!

4

In caso di più coppie o squadre intergenerazionali, prendi in considerazione la realizzazione di una piccola competizione con i gruppi che "gareggiano" l'uno contro l'altro.

5

Se fattibile, considera anche l'opzione di rendere il gioco parte di un torneo con "sessioni di allenamento" regolari (ad esempio settimanali) che portano alle "finali" in cui si sfideranno diversi gruppi.

6

Alla fine del gioco, discuti coi partecipanti, chiedendo loro di condividere come si sono sentiti durante l'attività, cos'è piaciuto di più e cosa hanno trovato difficile.

Attività 9

GIOCO DI DISEGNO



- ✓ DURATA - 10/15 MINUTI
- ✓ NUMERO DEI PARTECIPANTI - MINIMO 2: UN/A BAMBINO/A E UNA PERSONA ANZIANA IN COPPIA
- ✓ MATERIE- STRUMENTI DA DISEGNO (AD ES. CARTA, PASTELLI, PENNARELLI, ECC.)

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Promuovere la creatività e la fantasia
Migliorare l'uso delle abilità artistiche e dell'espressione
Incoraggiare la cooperazione intergenerazionale
Promuovere attività divertenti per persone di tutte le età

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ PASSO DOPO PASSO

1

Ad ogni coppia viene assegnato un tema su qualcosa da disegnare. Il tema potrebbe riguardare qualsiasi cosa come ad esempio:

- un semplice scenario, con una spiaggia o un parco
- una persona di qualsiasi età o sesso
- un oggetto, un razzo, una casa, ecc.
- qualcosa che trae ispirazione da attività che coinvolgono persone di età più avanzata e più giovane. Ad esempio, ai partecipanti potrebbe essere chiesto di disegnare qualcosa relativo a un'attività che amano fare con i loro nonni/nipoti (fare passeggiate, guardare film, ecc.)

2

La persona più adulta ha 60 secondi per iniziare il disegno

3

La persona più giovane continua quindi per altri 60 secondi e quella più anziana continua per altri 60 secondi. Si prosegue così per circa 10 minuti.

4

Passati 10 minuti i partecipanti si riuniscono in cerchio (se fattibile).

5

Ogni coppia condivide il disegno con gli altri partecipanti e racconta brevemente gli schizzi e ciò che rappresentano.

6

Infine, i disegni possono essere esposti su una bacheca, o su un altro tipo di esposizione, e fotocopiati perché i partecipanti li conservino come ricordo.

Attività 10

TENNIS COI PALLONCINI



- ✓ **DURATA - PUÒ DURARE TUTTO IL TEMPO NECESSARIO, DIPENDE DALLA FISICITÀ DEL GRUPPO. IDEALMENTE, 10-20 MINUTI**
- ✓ **NUMERO DI PARTECIPANTI - NESSUNA RESTRIZIONE SI PUÒ GIOCARE IN COPPIA O IN GRUPPO**
- ✓ **MATERIALE - SCACCIAMOSCHE (SE NON VI HAI ACCESSO, I PARTECIPANTI POSSONO USARE LE MANI), PALLONCINI, SEDIE (SE IL GIOCO SI SVOLGE DA SEDUTI)**

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Questa attività è perfetta per un leggero esercizio e tutti i soggetti possono farne parte quanto desiderano e muoversi in base alle loro forze. Si può giocare anche in piedi. Inoltre, è un'attività perfetta per la coordinazione occhio-mano; particolarmente utile per i bambini piccoli e gli anziani con demenza. È anche possibile sviluppare abilità di memoria e matematica poiché i partecipanti conteranno il numero di volte in cui il pallone viene colpito in aria prima che tocchi il suolo.

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ PASSO DOPO PASSO

DECIDI SE IL GIOCO SI SVOLGERÀ IN COPPIA (UNA PERSONA ANZIANA E 1 BAMBINO/A) O IN GRUPPO.

1

Se a coppie:

Dai a ciascun partecipante uno schiacciamosche o di loro di usare le mani. Devono colpire il palloncino in aria tutte le volte che possono e contare ogni volta che lo colpiscono prima che cada a terra.

2

Se in gruppo:

Sposta i partecipanti in modo che siano posizionati in cerchio. Se non tutti i partecipanti sono in grado di stare in piedi, posiziona delle sedie all'interno del cerchio. Spiega ai partecipanti di "tenere il pallone in aria" usando le schiacciamosche o le mani il maggior numero di volte possibile. Tutto il gruppo deve contare il numero di volte che si è tenuto in aria prima di toccare terra.

Se così risulta troppo facile o il gruppo si sta annoiando, lancia più palloncini nel cerchio a intervalli variabili. Qualsiasi persona può colpire il pallone in qualsiasi momento. Nota: osserva il gruppo per vedere se i partecipanti con demenza faticano con palloncini di colore diverso. In tal caso, i palloncini dovranno essere tutti dello stesso colore.

PARTNER DI PROGETTO

symplexis

SYMPLEXIS

GRECIA

ALEXANDRA KOUFOULI



GULBENES NOVADA PAŠVALDĪBA,
LETTONIA

LZE VANAGA, KRISTĪNE KUKARĀNE

pistes solidaires

PISTES SOLIDAIRES

FRANCIA

JUTTA FALLER



CENTRO PER LO SVILUPPO
CREATIVO DANILO DOLCI

ITALIA

MARTA GALVANO



POINT EUROPA LTD

REGNO UNITO

MICHELLE MAUNDERS



KINDERBETREUUNGSEINRICHTUNG/
KINDERVILLA

AUSTRIA

OVAGEM AGAIDYAN, MARLENE SEEBERGER, CHLOÉ
BOURAHLA, JAMES BAILEY

ERASMUS+ Numero di progetto. 2020-1-UK01-KA204-079111

Coordinatore : POINT EUROPA Ltd

www.pointeuropa.org/

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. La pubblicazione riflette solo le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea