

MODULO 6

Rispetto e inclusione sociale



Rispetto e inclusione
sociale

Spazi esterni
ed edifici

Partecipazione
sociale

Alloggi

Trasporti

Comunità e
assistenza sanitaria

Linee guida europee per le comunità a misura di anziani

MODULO: RISPETTO E INCLUSIONE SOCIALE

INTRODUZIONE TEORICA

Il rispetto e l'inclusione sociale sono pilastri delle comunità a misura di anziani, garantendo che le persone anziane siano valorizzate come membri attivi e non come destinatari passivi di cure. Questo modulo si propone di affrontare le barriere sistemiche e culturali che emarginano gli anziani, ponendo l'accento su dignità, equità e partecipazione.

Il rispetto per gli anziani inizia con il riconoscimento del loro contributo nel corso di tutta una vita e del loro intrinseco diritto all'autonomia. L'ageismo, il pregiudizio o la discriminazione basati sull'età permeano molte strutture sociali, dai sistemi sanitari che ignorano le esigenze degli anziani alla progettazione urbana che esclude le loro necessità di mobilità. Combattere l'ageismo richiede di ridefinire l'invecchiamento come una fase naturale e preziosa della vita e di sfidare gli stereotipi che ritraggono gli anziani come un peso.

L'inclusione sociale implica la creazione di ambienti in cui gli anziani possano partecipare pienamente alla vita della comunità. Ciò include l'accesso a spazi sociali, opportunità di partecipazione significativa e rappresentanza nei processi decisionali. La solidarietà intergenerazionale è fondamentale in questo contesto: colmare il divario generazionale promuove la comprensione reciproca e smantella i pregiudizi. I programmi che mettono in contatto gli anziani con le generazioni più giovani, come le iniziative di mentoring, non solo combattono la solitudine, ma preservano anche il patrimonio culturale e rafforzano i legami comunitari. Questo approccio partecipativo è in linea con il quadro di riferimento dell'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) per le città amiche degli anziani, che evidenzia l'inclusione come elemento cardine delle comunità sostenibili.





STATUS QUO

Sfide principali

1. Isolamento sociale e solitudine:

- **Irlanda:** gli anziani segnalano una scarsa conoscenza delle attività locali. Esistono programmi di successo come i corsi digitali di ALONE, ma molti non ne sono a conoscenza a causa di una scarsa diffusione. Le preoccupazioni relative ad assicurazioni e responsabilità ostacolano le iniziative di volontariato dal basso (ad esempio, il supporto informale ai trasporti).
- **Italia:** sebbene parrocchie, palestre per anziani e l'Università della Terza Età rappresentino punti di aggregazione sociale, gli anziani che vivono in zone rurali si trovano ad affrontare l'isolamento a causa di trasporti inadeguati. La resistenza a nuove routine e attività limita ulteriormente la loro partecipazione alla vita sociale.
- **Spagna:** molti anziani si sentono esclusi dalla pianificazione comunale. I programmi intergenerazionali sono rari e le attività culturali (ad esempio, la corrida) spesso non riescono a coinvolgere una popolazione anziana eterogenea.

2. Esclusione digitale:

- L'eccessiva dipendenza dalla comunicazione digitale (ad esempio, i sistemi di biglietteria online in Spagna, i sistemi di prenotazione di appuntamenti medici in Irlanda) allontana gli anziani che non hanno familiarità con la tecnologia. Molti dipendono dai familiari per attività basilari come le operazioni bancarie, compromettendo la propria indipendenza.

3. Esitazione post-COVID:

- Le paure legate alla pandemia persistono, e alcuni anziani evitano i luoghi affollati come i centri comunitari. I modelli di coinvolgimento ibridi (online/in presenza) sono ancora poco sviluppati.

4. Discriminazione basata sull'età nell'erogazione dei servizi:

- In Irlanda, gli anziani riferiscono di essere trattati con sufficienza negli ambienti sanitari (ad esempio, etichettati come "occupanti di posti letto"). In Spagna, commenti discriminatori basati sull'età come "Alla tua età, a cosa servi?" minano la loro autonomia.

Iniziative di successo:

Irlanda:

- **Caffè per persone affette da demenza a Kells:** un centro di aggregazione strutturato per anziani con demenza e i loro accompagnatori, che offre supporto tra pari e attività ricreative.
- **Il programma "Fratello/Sorella maggiore" di Foróige:** promuove i legami intergenerazionali attraverso il tutoraggio tra anziani e giovani.
- **Corsi di competenze digitali di ALONE**

Italia

- **Università della Terza Età:** promuove l'apprendimento permanente e la socializzazione attraverso corsi e laboratori.
- **Taxi sociali:** i programmi di trasporto agevolato aiutano gli anziani ad accedere all'assistenza sanitaria e agli eventi sociali.
- **Attività parrocchiali**

STATUS QUO

Spagna:

- **Promozione di eventi culturali inclusivi:** iniziative dal basso per ampliare le attività rivolte agli anziani al di là delle norme tradizionali (ad esempio, laboratori artistici, corsi di tecnologia).
- **Progetti pilota di edilizia abitativa intergenerazionale:** modelli di convivenza che abbinano anziani a badanti o studenti per ridurre l'isolamento.
- **Workshop di salute comunitaria:** le cliniche locali offrono assistenza di persona agli anziani che hanno difficoltà con i sistemi sanitari digitali.



RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Descrizione dei principali obiettivi di apprendimento e dei risultati da conseguire in termini di conoscenze, abilità e attitudini attraverso:

Educatori

- *Gli educatori impareranno a progettare formati di apprendimento flessibili e inclusivi.*
- *Gli educatori individueranno e affronteranno i pregiudizi legati all'età nelle pratiche didattiche.*

Parti interessate e attori locali

- *Le parti interessate impareranno ad attuare politiche per ridurre gli ostacoli che gli anziani incontrano*
- *Le parti interessate creeranno opportunità affinché gli anziani possano contribuire con la loro esperienza.*

Internazionali

- *Gli anziani condivideranno con sicurezza le proprie competenze, storie ed esperienze in contesti intergenerazionali.*
- *Gli anziani si adatteranno alle nuove norme sociali e tecnologiche*





STRUMENTI DIDATTICI

Attività 1: Un ponte tra le generazioni: laboratorio di narrazione

Destinatari: anziani

Durata

2,5 ore (flessibile per più sessioni).

Materiali*

- Fogli di carta/post-it di grandi dimensioni, pennarelli e guide di discussione stampate. Tablet o smartphone.

**Descrizione
(2000
caratteri):**

Descrizione:

Questo laboratorio interattivo promuove il dialogo intergenerazionale e l'apprendimento reciproco. I partecipanti sono divisi in gruppi di età mista e ruotano tra tre postazioni:

1. **Stazione di narrazione:** gli anziani condividono storie personali su eventi storici, tradizioni culturali o sfide della vita, mentre i giovani documentano queste narrazioni
2. **Stazione di scambio di competenze:** gli anziani insegnano abilità pratiche, mentre i giovani dimostrano l'utilizzo di strumenti digitali.
3. **Stazione di progettazione:** i gruppi collaborano per ideare soluzioni a una sfida locale (ad esempio, migliorare l'accessibilità dei trasporti pubblici o creare un evento comunitario per giovani e anziani).

Risultato:

- I gruppi presentano le proprie storie, competenze e idee. Il workshop culmina in un "Patto di Rispetto".

**Consigli per
gli allenatori**

- *Utilizza gli spunti emersi dai focus group.*

**Se necessario, aggiungere qui tabelle, immagini o altro materiale da utilizzare per l'attività*



Attività 2: Orientarsi nelle nuove norme	
Destinatari: anziani	
Durata	2 ore
Materiali*	Grandi poster cronologici (ad esempio, "Norme sociali negli anni '60 a confronto con oggi"). Schede di discussione con spunti di riflessione. Post-it e penne.
Descrizione (2000 caratteri):	Obiettivo: aiutare gli anziani a comprendere le norme sociali in continua evoluzione e a sviluppare la fiducia necessaria per adattarsi, preservando al contempo la propria identità. Struttura Rompighiaccio: "Allora e oggi" - Gli anziani condividono una norma sociale della loro giovinezza che è cambiata. Discussione di gruppo: "Cosa è cambiato?" - Utilizzate dei poster cronologici per esplorare i cambiamenti nella tecnologia, nei ruoli familiari e nelle interazioni comunitarie. - Discutere: - Quali cambiamenti trovi entusiasmanti? E quali stimolanti? - Come possiamo onorare le tradizioni e al contempo abbracciare le nuove norme? Stazioni per lo sviluppo delle competenze: Postazione 1: Comunicazione digitale - Esercitati a inviare messaggi vocali o emoji su un tablet. Stazione 2: Addestramento all'assertività - Simulate di far valere le vostre esigenze con gentilezza. Stazione 3: Collegamenti con la comunità - Pensate a dei modi per rimanere coinvolti. a. Crea un "Piano di adattamento personalizzato": - Gli anziani annotano una norma che desiderano esplorare e i passaggi da seguire per metterla in pratica.
Consigli per gli allenatori	Gli allenatori devono cercare soluzioni pratiche, come l'adesione a club locali, e avere informazioni aggiornate sulle opportunità disponibili nella zona.



**Se necessario, aggiungere qui tabelle, immagini o altro materiale da utilizzare per l'attività*

Contenuto delle schede di discussione (8 esempi):

1. Come è cambiata la comunicazione tra la tua generazione e quelle più giovani?
2. Quali tradizioni o valori della tua giovinezza ritieni che debbano essere preservati?
3. Come possono gli anziani rimanere connessi in un mondo che si affida così tanto alla tecnologia?
4. Quali nuove norme sociali (ad esempio, ruoli di genere, equilibrio tra vita professionale e vita privata) trovi sorprendenti o impegnative?
5. Come possiamo chiedere aiuto con rispetto quando ci troviamo di fronte a cambiamenti che non comprendiamo?
6. Qual è una cosa che i giovani potrebbero imparare dagli anziani riguardo alla comunità e alle relazioni?
7. Come possono gli anziani far valere i propri bisogni in ambienti che percepiscono come poco accoglienti (ad esempio, servizi esclusivamente digitali)?
8. Quale ruolo dovrebbero svolgere gli anziani nel plasmare le norme sociali future?



Attività 1: Abbattere le barriere: Workshop su empatia e azione

Destinatari: stakeholder e attori locali

Durata

2,5 ore

Materiali*

- Schede con scenari di discriminazione basata sull'età (sulla base dei risultati dei focus group). Fogli di carta di grandi dimensioni, pennarelli e post-it. Diari o schede di riflessione.

**Descrizione
(2000
caratteri):**

Questo workshop combina giochi di ruolo, riflessione e risoluzione collaborativa dei problemi per affrontare l'esclusione sociale e la discriminazione basata sull'età. È suddiviso in tre fasi:

1. Fase 1: Mettersi nei loro panni (Gioco di ruolo)

- I partecipanti si dividono in piccoli gruppi ed estraggono a sorte delle carte con scenari che riflettono sfide reali emerse dai focus group.
- I gruppi mettono in scena gli scenari, con i partecipanti che si alternano nei ruoli.

2. Fase 2: Riflessione e discussione

- Dopo ogni gioco di ruolo, i gruppi discutono:
 - Che sensazione hai provato quando sei stato escluso o ignorato?
 - Quali barriere sistemiche hanno causato questa situazione?

È possibile utilizzare citazioni tratte dai focus group.

Dopo il gioco di ruolo, discutete:

- *Come si sarà sentito probabilmente l'anziano? Quali sono i pregiudizi sistemici in gioco? Quali politiche o azioni potrebbero impedirlo?*

3. Fase 3: Co-creazione di soluzioni inclusive

- *I gruppi elaborano idee su passi concreti da intraprendere per affrontare gli ostacoli individuati. Esempi:*
 - *Progettazione di una lista di controllo sul rispetto per gli operatori sanitari.*
 - *Creazione di un sistema di tutoraggio digitale che metta in contatto giovani e anziani.*
 - *Organizzare una giornata di benvenuto per la comunità al fine di ridurre la resistenza alle nuove attività.*



	• I gruppi possono presentare le proprie soluzioni e votare le idee più fattibili da implementare a livello locale. Risultato: Un piano d'azione condiviso per il rispetto e l'inclusione con soluzioni prioritarie (ad esempio, programmi di formazione per i fornitori di servizi, workshop tecnologici intergenerazionali).
Consigli per gli allenatori	• Invitate gli anziani a partecipare attivamente alla conduzione delle discussioni, assicurandovi che le loro voci siano protagoniste del dibattito. • Utilizza oggetti di scena per rendere il gioco di ruolo più coinvolgente (ad esempio, una finta biglietteria elettronica per lo scenario spagnolo). • Condividi esempi di iniziative di successo (ad esempio, il Dementia Café in Irlanda) per ispirare nuove soluzioni.

**Se necessario, aggiungere qui tabelle, immagini o altro materiale da utilizzare per l'attività*

Dichiarazioni delle carte scenario:

1. Una persona anziana esita a partecipare a un evento comunitario perché si sente troppo vecchia e teme di essere giudicata dagli altri.
2. Un operatore sanitario minimizza il dolore cronico di un anziano, affermando: "Fa parte del normale processo di invecchiamento".
3. Una persona anziana ha difficoltà a utilizzare un sistema digitale di prenotazione degli appuntamenti e le viene detto: "Ormai lo usano tutti".
4. Una persona anziana si sente esclusa dalle riunioni di famiglia perché i parenti più giovani parlano solo di social media o tecnologia.
5. A una persona anziana viene negato un ruolo di volontariato in una scuola locale perché il personale presume che non saprà relazionarsi con i bambini.
6. Una persona anziana evita i mezzi pubblici perché gli autisti degli autobus la mettono fretta quando si prende troppo tempo per salire a bordo.
7. Una persona anziana è stata esclusa dal processo decisionale relativo a un progetto di orto comunitario, nonostante sia un'appassionata di giardinaggio.
8. Una persona anziana viene derisa per aver indossato abiti fuori moda a un evento sociale, il che la rende restia a partecipare a futuri incontri.



Attività 2: Audit organizzativo

Destinatari: stakeholder e attori locali

Durata

2 ore

Materiali*

1. **Modello di lista di controllo per l'audit** (versioni digitale e stampabile).
2. **Scheda di analisi SWOT** con suggerimenti guidati.
3. **Canvas di progettazione** per la prototipazione di soluzioni.

**Descrizione
(2000
caratteri):**

1. Presentazione (15 minuti)

Panoramica dei criteri dell'OMS relativi a "Rispetto e inclusione sociale" e della loro rilevanza per la cultura del luogo di lavoro, la produttività e la fiducia della comunità.

2. Fase di audit approfondito (1 ora) Fase 1: Autovalutazione con lista di controllo

- Distribuisce la lista di controllo per la verifica del rispetto e dell'inclusione (vedi sotto nei materiali supplementari).

Nota: è possibile consultare anche il manuale sull'inclusione per fasce d'età: https://www.helppage.org/wp-content/uploads/2024/09/Age-Inclusion-Handbook-Section3_HelpAge-International.pdf

- I partecipanti valutano il proprio luogo di lavoro (Sì/No) e ne riportano degli esempi.

Fase 2: Discussione di gruppo e analisi SWOT

- Dividete i partecipanti in piccoli gruppi. Ogni gruppo seleziona 1-2 criteri da analizzare utilizzando un foglio di lavoro SWOT.

3. Progettazione collaborativa di soluzioni (0,5 ore)

- I gruppi individuano 1-2 lacune prioritarie e propongono soluzioni attraverso un brainstorming utilizzando il modello dei principi dell'OMS:
 - Coinvolgimento: in che modo gli anziani parteciperanno alla progettazione della soluzione?
 - Accessibilità economica: quali risorse sono necessarie?

**Consigli per gli
allenatori**

- *Incoraggiare i gruppi a riunire professionisti provenienti da settori diversi per ottenere prospettive variegate.*



Criterio dell'OMS	Domande di revisione
Consultazione	<i>I dipendenti/clienti più anziani vengono consultati durante la fase di progettazione delle politiche o dei servizi?</i>
Sì/No	Esempio:
Servizi su misura	<i>I servizi offerti tengono conto delle esigenze degli anziani (ad esempio, orari flessibili, caratteri grandi)?</i>
Sì/No	Esempio:
Cortesia e disponibilità	<i>Il personale è formato per interagire con rispetto con clienti/colleghi più anziani?</i>
Sì/No	Esempio:
Rappresentazione positiva nei media	<i>Le persone anziane vengono rappresentate nei materiali comunicativi senza stereotipi?</i>
Sì/No	Esempio:
Attività intergenerazionali	<i>Gli eventi aziendali sono aperti a tutte le fasce d'età (ad esempio, con orari e attività adatti alle famiglie)?</i>
Sì/No	Esempio:
Accesso equo	<i>Esistono programmi di supporto per clienti/dipendenti anziani a basso reddito?</i>
Sì/No	Esempio:

Attività 1: Circoli di storie: imparare dalle sfide di inclusione della vita reale

Destinatari: educatori

Durata

1,5 ore

Materiali*

- *Lavagna/lavagna a fogli mobili, pennarelli. Lista di controllo dell'OMS su rispetto e inclusione sociale (vedi sezione supplementare). Dispensa con spunti di riflessione (vedi sezione supplementare).*

**Descrizione
(2000
caratteri):**

Questa attività incoraggia gli educatori a riflettere sulle proprie esperienze di lavoro con studenti anziani, a identificare gli ostacoli e a proporre soluzioni basandosi sui principi dell'OMS.

1. Introduzione (15 minuti):

- Condividi i criteri dell'OMS per il rispetto e l'inclusione (ad esempio, consultazione, accessibilità, riconoscimento dei contributi). Spiega l'obiettivo: "Utilizza le tue esperienze concrete per creare strategie attuabili per l'inclusione degli anziani".

2. Condivisione e analisi di storie (45 minuti):

- Fase 1: In piccoli gruppi, incoraggiate gli educatori a condividere esempi di: un'occasione in cui sono riusciti a coinvolgere con successo uno studente anziano, una sfida che hanno dovuto affrontare per far sentire gli anziani inclusi.

Nota: gli insegnanti possono utilizzare gli spunti di riflessione nelle discussioni di gruppo (vedi materiali supplementari).

- Fase 2: I gruppi associano queste storie alla lista di controllo dell'OMS:
 - Esempio: Una storia su una persona anziana che ha difficoltà con gli strumenti digitali → Collegata a "Servizi personalizzati" (formati di apprendimento flessibili).
- Fase 3: Identificare i temi ricorrenti (ad esempio, discriminazione basata sull'età, barriere tecnologiche).

3. Brainstorming di soluzioni (30 minuti):

- I gruppi scelgono 1 o 2 sfide e progettano soluzioni utilizzando i criteri dell'OMS.
- Esempio: per i "dipendenti senior che si sentono sottovalutati", si potrebbe proporre una "Vetrina delle competenze" in cui i partecipanti presentino le loro precedenti esperienze lavorative.



**Consigli
per gli
allenatori**

- *Utilizzate domande guida (ad esempio, "Quali ostacoli hanno dovuto affrontare gli anziani nella vostra storia?").*

**Se necessario, aggiungere qui tabelle, immagini o altro materiale da utilizzare per l'attività. Poster della lista di controllo dell'OMS.*

Respect and social inclusion (Extracted from WHO's Checklist)

- ☐ Older people are regularly consulted by public, voluntary and commercial services on how to serve them better.
- ☐ Services and products to suit varying needs and preferences are provided by public and commercial services.
- ☐ Service staff are courteous and helpful.
- ☐ Older people are visible in the media, and are depicted positively and without stereotyping.
- ☐ Community-wide settings, activities and events attract all generations by accommodating age-specific needs and preferences.
- ☐ Older people are specifically included in community activities for "families".
- ☐ Schools provide opportunities to learn about ageing and older people, and involve older people in school activities.
- ☐ Older people who are less well-off have good access to public, voluntary and private service

<https://iris.who.int/server/api/core/bitstreams/98e0f250-5203-48e7-9710-76adedc1f98b/content>

Spunti di riflessione per gli educatori: in linea con le sfide dell'accessibilità, dell'efficacia dei programmi e dell'integrazione lavorativa per gli anziani, questi spunti incoraggiano il pensiero critico e soluzioni orientate all'azione.



**Consigli
per gli
allenatori**

- *Utilizzate domande guida (ad esempio, "Quali ostacoli hanno dovuto affrontare gli anziani nella vostra storia?").*

**Se necessario, aggiungere qui tabelle, immagini o altro materiale da utilizzare per l'attività. Poster della lista di controllo dell'OMS.*

Rispetto e inclusione sociale (estratto dalla lista di controllo dell'OMS)

- ☐ Gli anziani vengono regolarmente consultati dai servizi pubblici, di volontariato e commerciali su come migliorare i servizi loro offerti.
- ☐ Servizi e prodotti adatti a diverse esigenze e preferenze sono forniti da enti pubblici e commerciali.
- ☐ Il personale di servizio è cortese e disponibile.
- ☐ Le persone anziane sono visibili nei media e vengono rappresentate in modo positivo e senza stereotipi.
- ☐ Gli ambienti, le attività e gli eventi aperti a tutta la comunità attraggono tutte le generazioni, tenendo conto delle esigenze e delle preferenze specifiche di ciascuna età.
- ☐ Gli anziani sono specificamente inclusi nelle attività comunitarie destinate alle "famiglie".
- ☐ Le scuole offrono opportunità per imparare a conoscere l'invecchiamento e le persone anziane, e coinvolgono le persone anziane nelle attività scolastiche.
- ☐ Le persone anziane meno abbienti hanno un buon accesso ai servizi pubblici, del volontariato e privati.

<https://iris.who.int/server/api/core/bitstreams/98e0f250-5203-48e7-9710-76adedc1f98b/content>

Spunti di riflessione per gli educatori: in linea con le sfide dell'accessibilità, dell'efficacia dei programmi e dell'integrazione lavorativa per gli anziani, questi spunti incoraggiano il pensiero critico e soluzioni orientate all'azione.



1. Barriere all'accessibilità

• Ostacoli finanziari e sistemici

- In che modo la struttura dei costi del nostro programma esclude gli anziani con reddito limitato? Quali alternative a basso costo o sovvenzionate potremmo offrire?
- Quali barriere non finanziarie, come i trasporti o l'accesso digitale, potrebbero incontrare gli studenti più anziani e come possiamo attenuarle?

• Equità contro uguaglianza

- Stiamo forse adottando un approccio standardizzato all'accessibilità? In che modo un supporto personalizzato, come borse di studio o prestiti di dispositivi, potrebbe migliorare l'inclusione?

2. Progettazione ed efficacia del programma

• Flessibilità e rilevanza

- Il nostro programma offre modalità di apprendimento flessibili, come moduli a ritmo personalizzato o corsi serali? In caso contrario, come possiamo adattarci allo stile di vita degli anziani?
- I nostri programmi di studio sono progettati tenendo conto del contributo degli studenti più grandi? Come possiamo coinvolgerli maggiormente nella co-creazione dei contenuti?

• Riconoscimento dell'esperienza pregressa

- Riconosciamo le competenze già acquisite dagli anziani nelle valutazioni o nelle certificazioni? In caso contrario, in che modo ciò potrebbe sminuire il loro contributo?

3. Integrazione nel mondo del lavoro e crescita professionale

• Sviluppo delle competenze sul posto di lavoro

- Il nostro programma collabora con i datori di lavoro per garantire che i lavoratori più anziani possano applicare nuove competenze nel loro lavoro? In caso contrario, quali collaborazioni potremmo instaurare?

• Risultati tangibili

- I nostri programmi sono collegati a percorsi chiari per l'avanzamento di carriera, come promozioni o nuovi ruoli? In caso contrario, come possiamo colmare questa lacuna?

4. Cambiamenti sistemici e culturali

• Mettere in discussione i pregiudizi legati all'età

- In che modo i pregiudizi inconsci, come ad esempio la convinzione che i lavoratori più anziani non siano in grado di apprendere le nuove tecnologie, potrebbero influenzare la progettazione dei nostri programmi? Come possiamo affrontare questo problema?

Promozione di politiche

- Quali cambiamenti sistemici, come sussidi governativi o incentivi per i datori di lavoro, sono necessari per rendere i programmi veramente inclusivi per tutte le fasce d'età?

5. Responsabilità personale e organizzativa

• Riflessioni sull'impatto

- Quale cambiamento la nostra organizzazione potrebbe attuare immediatamente per servire al meglio gli anziani? Cosa ce lo impedisce?
- In che modo le nostre supposizioni sull'invecchiamento influenzano le decisioni relative ai programmi? Quali pregiudizi dobbiamo abbandonare?

• I principi dell'OMS in azione

- In che modo il nostro programma si allinea ai criteri dell'OMS in materia di rispetto, inclusione sociale e accesso equo? Dove stiamo riscontrando delle carenze?

Spunti per la discussione di gruppo

- Condividi un esempio in cui un programma non è riuscito a soddisfare i bisogni degli anziani. Cosa si sarebbe potuto fare diversamente?
- Come possiamo conciliare scalabilità e personalizzazione per servire efficacemente gli studenti più anziani?





Attività 2: Partenariati intergenerazionali: co-progettazione con gli anziani

Destinatari: educatori

Durata

1,5 ore

Materiali*

1. *Post-it, carta per poster, pennarelli.*
2. *Lista di controllo dell'OMS (con particolare attenzione alla consultazione, all'inclusione sociale e al riconoscimento dei contributi).*

**Descrizione
(2000
caratteri):**

Questa attività si concentra sul coinvolgimento attivo degli anziani nella formazione professionale attraverso collaborazioni, apprendimento intergenerazionale e co-progettazione. Gli educatori svilupperanno strategie concrete per integrare le competenze e le preferenze degli anziani nei corsi.

Struttura di lavoro

1. Esercizio introduttivo di studio di caso (20 minuti)

- Esempio: un college ha collaborato con ingegneri in pensione per insegnare congiuntamente un corso sulle energie rinnovabili, unendo la teoria all'esperienza pratica.
- Discussione:
 - In che modo ciò si allinea con il "riconoscimento dei contributi" e l'"equità intergenerazionale" dell'OMS?
 - Quali benefici potrebbe apportare questo ai giovani studenti e agli anziani?

2. Progettazione di strategie intergenerazionali (1 ora) Fase 1: Progettazione del sondaggio (20 minuti)

- I gruppi elaborano un breve questionario per raccogliere le preferenze degli anziani (ad esempio, ruoli preferiti, competenze da condividere, esigenze di accessibilità).
 - Esempi di domande:
 - Quali competenze o esperienze vorresti condividere con gli studenti?
 - Quali ostacoli potrebbero impedirti di partecipare (ad esempio, problemi di tempo o di trasporto)?
 - Allineamento con l'OMS: Consulenza, servizi personalizzati.

	Fase 2: Pianificazione della partnership (25 minuti) • I gruppi elaborano un modello di partenariato intergenerazionale (vedi il link nel materiale supplementare): ◦ Modello 1: "scambio di competenze" - Gli anziani insegnano tecniche tradizionali (ad esempio, falegnameria), mentre i giovani adulti condividono competenze digitali. ◦ Modello 2: "esperto ospite" - Gli studenti senior contribuiscono ai moduli del corso (ad esempio, gli studenti di settore alberghiero imparano da chef in pensione). Allineamento con l'OMS: inclusione sociale, apprendimento flessibile. Fase 3: Feedback con Rose-Thorn-Bud (15 minuti) • I gruppi presentano i modelli. I colleghi forniscono un feedback: ◦  Rosa: La forza dell'idea. ◦  Spina: Potenziale sfida. ◦  Boccio: Opportunità di miglioramento.
	• Utilizza i dati locali: metti in evidenza i dati demografici (ad esempio, "Il 40% della nostra comunità ha più di 60 anni: come possiamo sfruttare la loro esperienza?"). • Evidenziare i risultati rapidi: suggerisci di iniziare con un singolo workshop o una conferenza tenuta da un ospite per testare le idee.
*Se necessario, aggiungere qui tabelle, immagini o altro materiale da utilizzare per l'attività Kit di strumenti per la pianificazione di programmi intergenerazionali Fonte: Generations United https://www.gu.org/app/uploads/2018/05/Intergenerational-Report-IntergenerationalCenter-ConnectingGenerations.pdf	



RISORSE DI FORMAZIONE

CITTÀ E TERRITORIO EQUI - ACCESSIBILITÀ UNIVERSALE	"L'accessibilità universale è un pilastro fondamentale di una società più giusta e coesa. Attraverso di essa, il nostro territorio, le nostre città e i nostri paesi possono costruire un nuovo strato, una pelle integrativa per tutte le persone, che va oltre l'ambiente fisico."	https://observatorio2030.com/sites/default/files/2025-01/Documenta%201.2%20-%20Ciudad%20y%20Territorio%20justo%20-%20Accesibilidad%20universal%20%28Informe%20GT1.2%29%20%5BAccesible%5D_1.pdf
ITINERARI: ATTIVITÀ SULLA SICUREZZA STRADALE PER ANZIANI	La Direzione Generale del Traffico elabora azioni per proteggere gli utenti della strada più vulnerabili, ovvero coloro che, per diverse circostanze, caratteristiche fisiche o mezzi di trasporto utilizzati, hanno maggiori probabilità di essere coinvolti o vittime di un incidente stradale, compresi gli anziani.	https://drive.google.com/file/d/13bMaqAF_fifCXYZbMYOXQspShNLjfRA4/view
ABITUDINI DI MOBILITÀ DEGLI OVER 65.IL RUOLO DEL TPL	Studio del progetto HAPPY sull'utilizzo del trasporto pubblico da parte degli anziani a Varese, Milano e Padova. Analizza abitudini, ostacoli e scenari post-COVID per promuovere una mobilità a misura di anziano.	https://www.uninsubria.it/sites/default/files/Documenti_Ricerca/Progetto%20HAPPY%2026-10-2021_%20Crotti%20Akhavan%20Bonvento%281%29.pdf

RISORSE DI FORMAZIONE		
IL TRASPORTO SOCIALE IN TOSCANA	Il documento presenta un'indagine sul trasporto sociale in Toscana, evidenziando le pratiche locali basate sul volontariato che garantiscono la mobilità agli anziani e alle persone vulnerabili prive di autonomia o di sostegno familiare.	https://www.cesvot.it/storage/7025/Il%20rendimento%20sociale%20in%20Toscana%20-%20Report%20completo.pdf
COSTRUIRE VITE MIGLIORI – CICLISMO SENZA ETÀ	Vi invitiamo a dare vita a una sezione di Cycling Without Age, un movimento mondiale che si propone di donare gioia e vitalità a tutti attraverso la magia delle pedalate. Il semplice gesto di condividere un'uscita in bicicletta crea un senso di comunità e raccoglie storie uniche e preziose, svelate solo dal vento e dalle ruote.	https://cyclingwithoutage.org/
"GOAL: INVECCHIARE, RIMANERE MOBILI: LE ESIGENZE DI TRASPORTO DI UNA SOCIETÀ CHE INVECCHIA"	Il progetto GOAL si proponeva di consolidare le conoscenze attuali e individuare le lacune nella ricerca al fine di sviluppare un piano d'azione per soddisfare le esigenze di trasporto di una società che invecchia. Questo piano d'azione viene elaborato attraverso l'interazione con diverse parti interessate, revisioni dello stato dell'arte, l'individuazione di possibili e rilevanti sviluppi sociali e di alternative ai trasporti.	https://cordis.europa.eu/project/id/284924



BIBLIOGRAFIA

OMS – Organizzazione Mondiale della Sanità (2007), Città amiche degli anziani nel mondo: una guida, <https://www.who.int/publications/i/item/9789241547307>

OMS – Organizzazione Mondiale della Sanità (n.d.), Un mondo a misura di anziani – Rispetto e inclusione sociale, <https://extranet.who.int/agefriendlyworld/age-friendly-practices/respect-and-social-inclusion/>

HelpAge International (2024), Manuale sull'inclusione per età – Sezione 3: Inclusione sul posto di lavoro, https://www.helpage.org/wp-content/uploads/2024/09/Age-Inclusion-Handbook-Section3_HelpAge-International.pdf

ALONE (n.d.), Formazione tecnologica per anziani, <https://hidigital.ie/>
Foróige (n.d.), Programma di tutoraggio giovanile Big Brother Big Sister, <https://www.foroige.ie/our-work/mentoring/big-brother-big-sister/>

Generations United (2018), Kit di strumenti per la pianificazione di programmi intergenerazionali, <https://www.gu.org/app/uploads/2018/05/Intergenerational-Report-IntergenerationalCenter-ConnectingGenerations.pdf>

UNITRE – Università della Terza Età (n.d.), Official Website of the Italian University of the Third Age, <https://www.unitre.net/>



Sezione Valutazioni



MODULO: RISPETTO E INCLUSIONE SOCIALE

EDUCATORI

TEMA: AGEISMO, FORMATI DI APPRENDIMENTO E CO-PROGETTAZIONE

1. Quale delle seguenti affermazioni è un esempio di ageismo nell'educazione?

- A. Coinvolgere le persone anziane nella creazione dei contenuti
- B. Progettare opzioni di apprendimento autogestito
- C. Assumere che le persone anziane non possano adattarsi alle nuove tecnologie
- D. Chiedere alle persone anziane le loro preferenze di apprendimento

2. Vero o falso: Le persone anziane dovrebbero sempre adattarsi ai nuovi sistemi di apprendimento senza supporto.

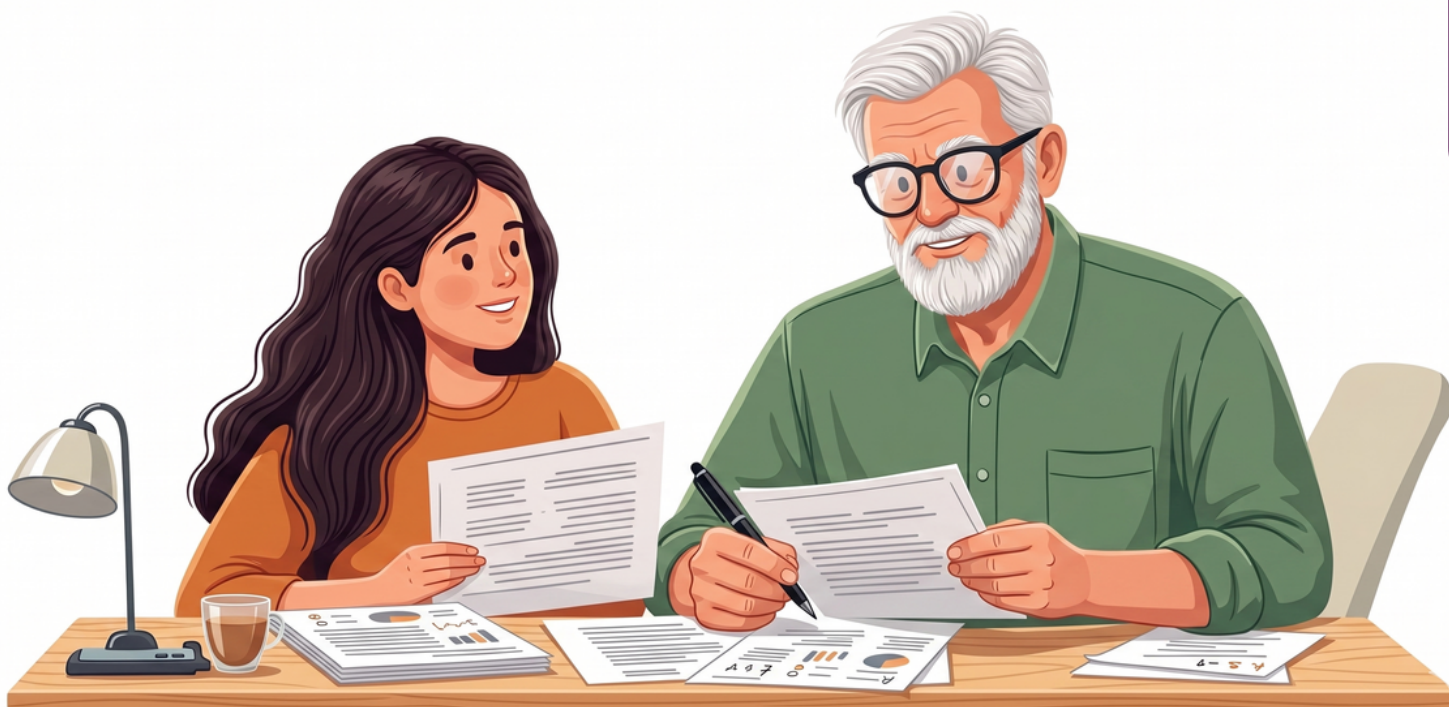
-Sì / No

3. Quale principio dell'World Health Organization supporta la co-progettazione dei corsi con le persone anziane?

- A. Consultazione
- B. Redditività
- C. Standardizzazione
- D. Gerarchia dell'età

4. Ti senti sicuro/a nel riconoscere e affrontare gli stereotipi ageisti nella tua pratica didattica?

-Sì / No



MODULO: RISPETTO E INCLUSIONE SOCIALE

STAKEHOLDERS E ATTORI LOCALI

Tema: Barriere e cambiamenti politici

1. Quale delle seguenti affermazioni riflette l'esclusione digitale?
A. Invitare gli anziani a contribuire alla progettazione di app
B. Invitare gli anziani ad utilizzare servizi esclusivamente online
C. Offrire orari cartacei ai centri comunitari
D. Fornire avvisi audio sui trasporti pubblici

2. Vero o falso: tutti gli anziani hanno accesso a internet e agli smartphone.
Si/No

3. Quale di queste rappresenta una buona misura politica inclusiva?
A. Moduli esclusivamente digitali
B. Laboratori di narrazione intergenerazionali
C. Menù automatizzati senza supporto umano
D. Eventi comunitari solo durante l'orario di lavoro

4. Saresti disposto/a a collaborare alla creazione di un Piano d'azione per il rispetto e l'inclusione nella tua organizzazione?
– Si / No



MODULE: RESPECT AND SOCIAL INCLUSION

ANZIANI

Tema: Autonomia e senso di appartenenza

5. Ritieni che la società tenda spesso a sottovalutare il contributo delle persone anziane?
– Si / No
6. Quali di queste azioni possono contribuire a promuovere la solidarietà intergenerazionale?
 - A. Creare spazi riservati esclusivamente agli anziani
 - B. Abbinare giovani e anziani per un apprendimento condiviso
 - C. Sostituire i mentori anziani con avatar digitali
 - D. Evitare programmi per fasce d'età miste
7. Vero o falso: gli anziani dovrebbero evitare di esprimere le proprie opinioni in discussioni pubbliche.
– Si / No
8. Dopo aver partecipato a un workshop, ti senti più sicuro/a nel condividere le tue esperienze di vita o le tue competenze con gli altri?
– Si / No
9. Prenderesti in considerazione la possibilità di partecipare a un progetto di alfabetizzazione digitale o di narrazione intergenerazionale?
– Si / No

