

Teatro VR

"Educazione degli anziani e coinvolgimento culturale".

Training format

Rete Diesis



VR THEATRE

Contenuto della directory

Indice dei contenuti	2
Introduzione	4
Modulo 1: Cos'è e com'è strutturato questo format di formazione?.....	4
Il progetto Teatro VR	4
Obiettivo e destinatari della formazione	4
Struttura della formazione	5
Modulo 2: Breve contesto e panoramica dei risultati della ricerca	7
Sfondo	7
Panoramica dei risultati della ricerca	7
Modulo 3: Rompiggiaccio e team building.....	9
Giocare con più di una storia	9
Parte I. Inclusione digitale degli anziani	11
Modulo 1. Sviluppo del pubblico nell'era di Covid-19.....	11
Quadro di riferimento per il contesto	11
Analisi del pubblico, ricerca ed estensione	13
Modulo 2: "Cultura socialmente distante	18
Modulo 3. Raggiungere efficacemente gli anziani nell'era di Covid-19.....	21
Modulo 4. Competenze di marketing per le industrie culturali e creative innovative nell'era di Covid-19.....	23
Parte III. Coinvolgere gli anziani attraverso le attività culturali digitali	24
Modulo 1: VR creativo	24
Modulo 2: VR creativa per anziani.....	24
Parte III. Arti dello spettacolo e attività culturali per l'inclusione degli anziani	25
Modulo 1: Invecchiamento creativo	25
Introduzione	25
Il concetto di invecchiamento creativo	26
Reminiscence Arts è la pratica e l'esplorazione dell'esperienza vissuta attraverso le arti.....	30
Forme creative di invecchiamento	31
Impegno digitale in età avanzata	35
Dimensioni del coinvolgimento digitale	35
Sintesi	35
Allegati.....	36
Modulo 2: Invecchiamento creativo e impegno culturale nell'era Covid-19	43
Workshop 1: Svelare le storie che ci sono dentro	43
Laboratorio 2: Le lettere viventi	44
Modulo 3: Disimpegno culturale tra gli anziani	45
Panoramica.....	45
Possibili soluzioni per l'impegno culturale degli anziani	46
La tua silhouette è mia - attività pratica	47

Parte IV. Lavoro di progetto: pianificazione di una campagna di sensibilizzazione e strutturazione di workshop locali	48
Modulo 1. Pianificazione della campagna di sensibilizzazione.	48
Modulo 2. pianificazione e sviluppo della struttura e del formato dei workshop locali	49
Parte V. Valutazione	50
Valutazione intermedia	50
Valutazione finale	50
Valutazione del lavoro di progetto	50

Introduzione

Modulo 1: Che cos'è e com'è strutturato questo training ?

Il format di formazione "Educazione degli anziani e e-Engagement culturale" è stato sviluppato nell'ambito del progetto VR Theatre.

Il progetto Teatro VR

Il VR Theatre è un progetto cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea. Il progetto mira a fornire ai professionisti adulti delle industrie culturali e creative strumenti innovativi e creativi per coinvolgere un pubblico più ampio nelle loro attività, rivolgendosi alla popolazione degli over 65 che rischiano di essere o sentirsi esclusi grazie alla digitalizzazione, in particolare alla realtà virtuale.

Gli obiettivi specifici del progetto sono i seguenti:

- Attivazione di reti locali e transnazionali per promuovere la cooperazione transnazionale.
- Formazione dei professionisti e degli operatori delle industrie culturali e creative in materia di sviluppo del pubblico, outreach e strategie di coinvolgimento degli anziani nel corso di Covid-19.
- Sviluppare una metodologia innovativa rivolta agli operatori delle arti performative ed espressive per promuovere l'impegno e la costruzione della comunità attraverso le arti, combinando il teatro partecipativo e l'uso della realtà virtuale (VR).

I partner del progetto sono:

- Chicken Shed Theatre Trust (Regno Unito) - il coordinatore
- Rete Diesis (Belgio)
- Progetti S.A.F.E. (Paesi Bassi)
- Nara Egitim Teknolojileri Anonim Sirketi (Turchia)
- Consorzio MateraHub (Italia)
- ONG Nest Berlin (Germania)
- Drustvo Bodi svetloba (Slovenia)

Obiettivo e destinatari della formazione

Obiettivi

La formazione affronta le abilità e le competenze necessarie per un'efficace strategia di outreach/engagement che gli operatori delle industrie culturali e creative che lavorano con tecnologie come la VR possono utilizzare per espandere la loro portata e il loro pubblico, in particolare nel contesto della risposta alle crisi di Covid-19 e con un'attenzione particolare ai cittadini anziani.

A lungo termine, ciò dovrebbe contribuire a rendere la trasformazione digitale delle industrie culturali e creative inclusiva e accessibile a tutti.

Gruppo target

I partecipanti devono essere professionisti adulti e stakeholder appartenenti alle seguenti categorie: personale e professionisti delle industrie culturali e artistiche, membri adulti di organizzazioni culturali e artistiche, compagnie teatrali e altre organizzazioni culturali, no-profit e di volontariato che lavorano per l'inclusione sociale attraverso competenze e strumenti digitali, interessati a migliorare le loro capacità di sensibilizzazione e impegnati a includere i senior nelle loro attività.

Struttura della formazione

La formazione è suddivisa in cinque parti principali:

Parte 1: Inclusione digitale degli anziani

- **Modulo 1:** Sviluppo dell'audience nell'era di Covid-19: analizzare, ricercare ed espandere l'audience in un contesto di distanza fisica e isolamento
- **Modulo 2:** "Cultura socialmente distanziata": come potrebbero essere (o saranno) le attività creative e culturali socialmente distanziate? Come possiamo renderle inclusive e/o accessibili ai senior?
- **Modulo 3:** Raggiungere efficacemente i senior nell'era di Covid-19: strategie di marketing, risorse di rete e servizi per raggiungere i senior
- **Modulo 4:** Competenze di marketing per le industrie culturali e creative innovative nell'era di Covid-19: come rendere le attività e i contenuti culturali innovativi e digitali attraenti per i senior

Parte 2: Coinvolgere gli anziani con attività culturali digitali

- **Modulo 1:** VR creativa: cos'è e cosa può fare?
- **Modulo 2:** VR creativa per anziani: Come la VR può essere utilizzata per coinvolgere gli anziani in attività creative (tra cui narrazione di storie, pittura VR).

Parte 3: Arti dello spettacolo e attività culturali per l'integrazione degli anziani

- **Modulo 1:** Che cos'è l'invecchiamento creativo?
- **Modulo 2:** Invecchiamento creativo e impegno culturale nell'era di Covid-19: perché è importante coinvolgere gli anziani in attività culturali e creative e come possiamo farlo in una situazione di distanza fisica.
- **Modulo 3:** Disimpegno culturale tra gli anziani: Quali sono le ragioni (identificate dai ricercatori durante il focus group) e quali sono le possibili soluzioni?

Parte 4: Lavoro di progetto - pianificazione di una campagna di sensibilizzazione e strutturazione di workshop locali

- **Modulo 1:** - Pianificazione di una campagna di sensibilizzazione. Come pianificare una campagna di sensibilizzazione efficace per i senior
- **Modulo 2:** Pianificazione e sviluppo della struttura/formato dei workshop locali IO3.

Parte 5: Valutazione

- **Revisione** intermedia
- **Valutazione** finale
- Valutazione del **lavoro del progetto**

Quando si implementa questo formato di formazione, si raccomanda di combinare queste attività con visite di studio, discussioni con esperti e storie ed esperienze di prima mano.

La formazione consiste in un mix di attività teoriche e pratiche:

Attività	Formato
Parte 1: Inclusione digitale degli anziani	
Modulo 1	Teorico
Modulo 2	Teorico
Modulo 3	Pratico
Parte 2: Coinvolgere gli anziani con attività culturali digitali	
Modulo 1	Teorico
Modulo 2	Pratico
Modulo 3	Pratico
Parte 3: Arti dello spettacolo e attività culturali per l'integrazione degli anziani	
Modulo 1	Teorico
Modulo 2	Teorico
Modulo 3	Teorico
Modulo 4	Pratico
Parte 4: Lavoro di progetto - pianificazione di una campagna di sensibilizzazione e strutturazione di workshop locali	
Modulo 1	Pratico
Modulo 2	Pratico
Parte 5: Valutazione	
Revisione intermedia	N/D

Valutazione finale	N/D
Valutazione del lavoro del progetto	N/D

Modulo 2: Breve contesto e panoramica dei risultati della ricerca

Contesto

Il settore culturale e creativo (ICC) è stato duramente colpito dalla crisi di Covid 19. In tutta l'UE, cinema, teatri e istituzioni culturali sono stati i primi a chiudere a causa delle misure governative. Per garantire la continuità delle loro attività, molte di esse sono andate online con versioni digitali delle loro offerte. Tuttavia, un ampio segmento della popolazione rischia di essere escluso dalle opportunità digitali. Gli anziani di età pari o superiore a 65 anni sono generalmente più lenti a passare agli strumenti e alle opzioni digitali (Eurostat, 2018).

L'isolamento sociale è un altro problema. Alcuni studi hanno rilevato che gli anziani si oppongono a sostituire le attività fisiche "tradizionali" con attività online come lo shopping, perché temono che questo sostituisca l'interazione faccia a faccia e porti alla solitudine (Lancaster University, 2018).

Gli anziani sono generalmente più lenti ad adottare soluzioni tecnologiche e digitali per dedicarsi alle attività "tradizionali", e questo vale anche per le attività culturali come andare a teatro o ai concerti. Ciò è in parte dovuto alla loro mancanza di informazioni e competenze digitali. Inoltre, le ICC e le stesse organizzazioni culturali hanno difficoltà a coinvolgere il pubblico anziano in offerte culturali innovative come il teatro VR o lo streaming VR. Questo problema è tanto più importante in quanto sempre più istituzioni culturali e creative si rivolgono alla tecnologia come strumento principale per il consumo di beni culturali a causa di misure di allontanamento sociale e fisico.

Panoramica dei risultati della ricerca

La trasformazione digitale è uno dei temi più discussi nelle società odierne e ha raggiunto il mondo delle arti: telepresenza, virtualità, mobilità digitale e strumenti online sono diventati parte integrante della vita. Le nuove tecnologie offrono al settore culturale opportunità privilegiate per raggiungere pubblici diversi, sviluppando nuovi processi di sensibilizzazione, mediazione ed educazione artistica e culturale sempre più adatti al pubblico di riferimento.

Il processo di digitalizzazione delle arti non solo ha prodotto nuovi prodotti e nuove collaborazioni interdisciplinari, ma ha anche reso possibile, ed è in pieno svolgimento, un'evoluzione verso il benessere culturale e sociale.

Alcuni studi hanno dimostrato che il coinvolgimento dei senior nelle industrie culturali e creative è legato all'empowerment e a un senso di invecchiamento di successo. Un invecchiamento di successo per gli anziani significa generalmente una vita sociale, crescita personale, accettazione di sé, autonomia e salute. Anche la creatività artistica contribuisce a un invecchiamento di successo, favorendo lo sviluppo di capacità di risoluzione dei problemi, motivazione e percezione, che possono essere tradotte in creatività pratica nella gestione della vita quotidiana.

In Europa si osservano approcci e tendenze diverse a questo proposito. La partecipazione culturale svolge un ruolo importante nell'invecchiamento attivo e significativo. Molte persone amano partecipare alle arti e alla cultura con gli altri, compresi gli anziani, ma questo diventa sempre più difficile con l'età. La metà degli ultrasessantenni partecipa alla cultura, l'altra metà no. Solo un terzo visita un centro culturale più di due volte all'anno. Per progettare e implementare attività di coinvolgimento culturale orientate al digitale per gli anziani, è importante ricercare quali attività culturali interessano alla maggior parte degli anziani e attraverso quali canali si possono pubblicizzare le nuove iniziative. L'Istituto Nazionale della Conoscenza per l'Educazione Culturale e le Arti Amatoriali dei Paesi Bassi è impegnato ad aumentare l'attenzione per l'educazione culturale, la partecipazione culturale e l'accessibilità culturale. Tra le strutture che rispondono a queste esigenze, le più attive sono: i club musicali, i cori, i club di pittura, fotografia e cinema e i club di teatro e danza. La maggior parte dei club ha soci di età compresa tra 50 e 64 anni (88% dei club) e tra 65 e 80 anni (85%).

Solo di recente la ricerca ha mostrato le possibilità che le moderne tecnologie informatiche offrono per il futuro dell'invecchiamento. Le TIC possono essere piuttosto costose e il rapido sviluppo in questo settore porta anche a una rapida sostituzione di dispositivi e software, mettendo le persone meno abbienti in una posizione di svantaggio in questo settore. All'interno di questo gruppo di anziani, gli intervistati di età superiore ai 70 anni dichiarano di utilizzare la posta elettronica e i telefoni cellulari con minore frequenza rispetto agli intervistati più giovani. Le variabili demografiche, sociali ed economiche della popolazione attuale devono essere prese in considerazione quando si sviluppano e si implementano tecnologie per questo gruppo di utenti. La VR/AR è una tecnologia relativamente nuova, utilizzata (secondo i dati dell'Audience Agency 2021) solo dal 7% della popolazione, la maggior parte della quale risiede a Londra e appartiene alla fascia di età compresa tra i 16 e i 34 anni, mentre solo il 3% delle persone di età superiore ai 65 anni la utilizza. La VR può avere un impatto positivo sulla demenza e portare a uno stile di vita più sano in generale.

Oggi, l'appartenenza al mondo digitale dipende sempre più dalla capacità di creare e utilizzare le tecnologie internet di uso quotidiano. La pandemia COVID-19 ha innescato un'ulteriore tendenza verso i lavori digitali e nuovi lavori dignitosi sono diventati necessari per tutti, indipendentemente da età, sesso, razza, luogo di residenza, disabilità, ecc.

Gli studi dimostrano che le persone anziane sono tra le più svantaggiate. Si dovrebbe cercare di creare nuovi spazi online piuttosto che utilizzare piattaforme già esistenti per trasformare un'azienda. Sperimentare e costruire nuovi ambienti di lavoro definendo nuovi tipi di pratiche e nuovi spazi digitali, con diversi punti di accesso anche per gli over 65.

Dobbiamo assumerci la responsabilità dell'inclusione delle persone anziane. La società nel suo complesso deve agire per rendere il mondo più inclusivo per gli anziani. Ciò significa che la partecipazione culturale deve essere facilitata attraverso le nuove tecnologie. Le parti interessate nel campo delle nuove tecnologie, degli eventi culturali e della comunicazione devono lavorare insieme per creare opportunità di inclusione basate sui cambiamenti della nostra società.

Per raggiungere l'inclusione sociale, è necessario utilizzare un numero elevato e diversificato di strumenti di marketing che riflettano i gruppi target. L'inclusione materiale può essere raggiunta anche attraverso la collaborazione con le organizzazioni assistenziali. In poche parole, la partecipazione sociale degli anziani promuove legami che prevengono l'isolamento.

La questione e il problema sono ben noti, ma sono ancora pochi i progetti che lavorano con il gruppo target per coinvolgerlo in attività culturali.

Il futuro delle ICC digitali è entusiasmante grazie alle gallerie digitali e possiamo riunire le pratiche attraverso la trasformazione digitale. Dobbiamo passare al digitale, alla VR e all'AR e capire che non possiamo limitarci a caricare i documenti, ma che coinvolgere le persone online porterà i migliori

risultati e benefici al gruppo di età superiore ai 65 anni. L'esplorazione di strade diverse, i confini di ogni piattaforma e la creazione di spazi sicuri cambieranno lentamente la mentalità di questa fascia demografica, poiché il numero di ultrasessantacinquenni che conoscono internet cresce nel tempo. Si tratta di uno dei segmenti più ampi della nostra società: "Si prevede che entro il 2050 un quinto della popolazione mondiale avrà più di 60 anni". (Digital Technologies and Social Inclusion Group (DTSI), 2015). Data la maggiore aspettativa di vita e il migliore tenore di vita, non vogliamo escludere un ampio segmento del settore commerciale perché riteniamo che abbia poco da offrire alle ICC.

Modulo 3: Icebreaking e team building

Più di un gioco con una storia

More Than One Story è un gioco di carte unico e potente che crea ponti tra persone di ogni età, provenienza e cultura.

Si inizia con una breve presentazione di ciascun giocatore. Il partecipante più anziano inizia con il pulsante "Nuova domanda" e legge la domanda ad alta voce. Poi racconta una storia. Gli altri ascoltano attentamente e possono incoraggiare il narratore ponendo domande. Quando il narratore ha finito, il gioco continua in senso orario.

Obiettivi di apprendimento

Aiutare i partecipanti a comprendere e apprezzare le prospettive delle persone anziane attraverso le loro esperienze e a creare un legame tra persone di età, provenienza e cultura diverse.

Consentire ai partecipanti di interagire con i loro pari riconoscendo la diversità delle esperienze, le emozioni positive e negative, i momenti speciali, ecc. e presentarli nel gruppo.

Soprattutto i desideri di gioco:

- Essere in grado di affrontare le proprie paure o i pregiudizi che ci isolano da coloro che sembrano essere diversi.
- facilitare il processo di integrazione e inclusione, di apertura dei cuori e delle menti.
- Risvegliare l'empatia e l'apprezzamento per le esperienze uniche di ogni persona e approfondire la comunicazione tra familiari e amici.
- Presentare le esperienze personali e i sentimenti ad esse associati
- per trovare idee per spettacoli teatrali VR

Risorse

Un gioco di carte, sedie che formano un cerchio, musica rilassante.

Durata: circa 90 minuti

Istruzioni

Mettete i partecipanti sulle sedie formando un cerchio. Chiedete a ciascuno di loro di scegliere a caso due carte. Dite loro che possono scambiare fino a una carta con un'altra carta del mazzo. Spiegate loro che ogni carta ha un compito diverso da svolgere.

Chiedete a ciascuno dei giocatori di presentarsi brevemente. Scegliete il primo giocatore per presentare il suo compito.

I compiti della scheda comprendono:

- Parlate loro di qualcosa di nuovo che vorreste fare.
- Raccontate una storia a vostra scelta tratta da un'esperienza della vostra vita.

- Raccontate una storia su qualcosa che possedete e che è speciale per voi.
- Raccontate la storia di un viaggio che avete fatto
- Racconta di una persona che ha influenzato la tua vita.
- Raccontate come un film o un libro vi ha influenzato.

Tutti i compiti hanno a che fare con diverse storie di vita, ad esempio un momento in cui eravate arrabbiati, un momento in cui eravate generosi, una persona che vi manca ancora, un periodo della vostra vita che ricorderete per sempre, ecc. È possibile ottenere una carta anche ponendo a un altro giocatore una domanda a scelta.

Ogni partecipante diventa il narratore in base alla carta che gli è stata consegnata. Gli altri ascoltano attivamente e incoraggiano il narratore ponendo domande.

Quando il primo narratore ha finito, il gioco continua in senso orario con un altro narratore. Si continua in questo modo finché ogni partecipante non ha fatto il narratore due volte.

Quando tutti hanno completato questo compito, chiedete ai partecipanti di descrivere con dei cartoncini i loro pensieri, sentimenti, emozioni o commenti sull'apertura verso se stessi.

Metodi utilizzati

- Visivo (spaziale): Uso di mappe
- Verbale (linguistico): Uso delle parole nel discorso
- Emozione): Condividere le esperienze personali e i sentimenti associati attraverso le storie di vita.
- Sociale (interpersonale): Apprendimento in gruppo o con altre persone

Debriefing

Dopo aver condiviso ciò che hanno scritto sui loro cartoncini, chiedete ai partecipanti di chiudere gli occhi e di immaginare una storia che hanno sentito o una propria storia non raccontata. Potete mettere una musica rilassante e introdurre il momento di riflessione chiedendo ai partecipanti se giocare a Più di una storia ha risvegliato l'empatia, la compassione, la comprensione e l'apprezzamento per l'esperienza unica di ciascun partecipante. Potete spiegare loro che le carte non sono destinate a chiedere opinioni, ma esperienze personali e i relativi sentimenti che tutti condividiamo.

Alla fine, prendetevi cinque minuti per riflettere personalmente su cosa significa mettersi nei panni dell'altro. Si può concludere l'attività chiedendo ai partecipanti di abbracciarsi come segno di comprensione reciproca.

Parte I. Inclusione digitale degli anziani

Modulo 1. Sviluppo del pubblico nell'era di Covid-19

Come si può analizzare, ricercare ed espandere il proprio pubblico in un contesto di distanza fisica e isolamento?

Quadro di riferimento per il contesto

Secondo la piattaforma AGE, all'inizio del 2018, 101,1 milioni di anziani (di età pari o superiore a 65 anni) vivevano nei 28 Paesi dell'UE, rappresentando quasi un quinto (19,7%) della popolazione totale. Nei prossimi tre decenni, si prevede che questo numero aumenterà fino a 149,2 milioni di abitanti nel 2050 (28,5% della popolazione totale). Tuttavia, l'impatto è distribuito in modo eterogeneo; le donne anziane hanno generalmente maggiori probabilità (rispetto agli uomini anziani) di incontrare serie difficoltà nel pagare beni e servizi di base, mentre il numero crescente di anziani (donne anziane) che vivono da soli è particolarmente preoccupante.

Sebbene non esistano attualmente stime globali della percentuale di anziani nella comunità affetti da solitudine e isolamento sociale, sono disponibili stime per alcune regioni e paesi. Ad esempio, il 20-34% degli anziani in 25 Paesi europei.¹

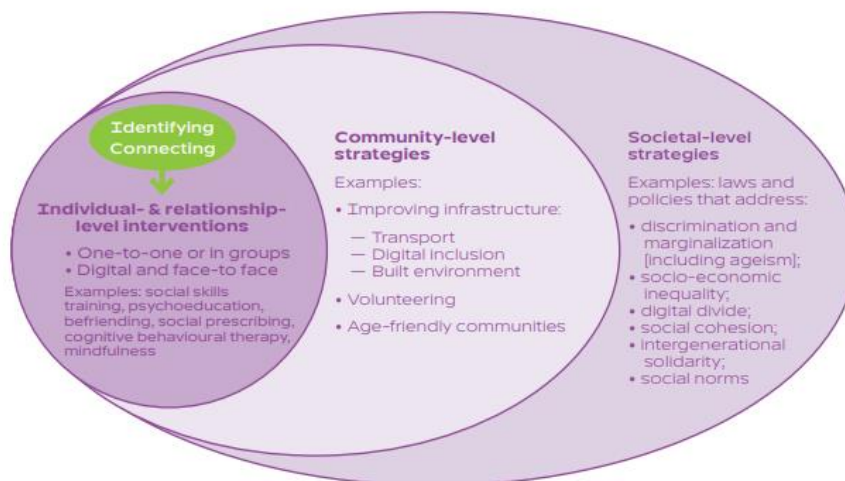
Altri studi condotti dall'OMS collegano l'isolamento sociale a problemi di salute mentale e fisica, aumentando il rischio di malattie cardiovascolari, ictus, diabete, declino cognitivo, demenza, depressione, ansia e suicidio, tra gli altri.² L'isolamento sociale riguarda le minoranze etniche, le persone lesbiche, gay, bisessuali e transgender, le persone con disabilità fisiche e mentali e con patologie a lungo termine, gli assistenti e gli anziani ricoverati in case di riposo e di cura. Anche l'appartenenza a un gruppo di immigrati è un fattore di rischio, in quanto gli immigrati di solito hanno meno legami sociali - soprattutto di lunga data - e una minore integrazione sociale, e spesso devono affrontare barriere linguistiche e di comunicazione.³

Esistono molte strategie di intervento per combattere l'isolamento e la solitudine, ma il seguente quadro di riferimento utilizzato dall'Associazione evidenzia l'impatto e il ruolo delle soluzioni digitali:

¹ Yang K, Victor C. Invecchiamento e solitudine in 25 Paesi europei. *Ageing Society*. 2011;31:1368 (<http://dx.doi.org/doi:10.1017/S0144686X1000139X>)

² Isolamento sociale e solitudine negli anziani: Advocacy Brief. Ginevra: Organizzazione mondiale della sanità; 2021. Licenza: CC BY-NC-SA 3.0 IGO.

³ Jopling K. Promising approaches revisited: effective action on loneliness in later life. Londra: Campaign to End Loneliness; 2020 (https://www.campaigntoendloneliness.org/wp-content/uploads/Promising_Approaches_Revisited_FULL_REPORT.pdf).



Fonte: *Isolamento sociale e solitudine tra gli anziani*

Gli interventi digitali sono di particolare interesse a causa del loro maggiore utilizzo durante la pandemia COVID 19 e del rapido aumento del ruolo della tecnologia - in particolare di Internet, smartphone e social media - nel mediare le relazioni sociali negli ultimi 10-15 anni. Gli interventi digitali comprendono la formazione all'uso di internet e del computer, il supporto alla videocomunicazione, i servizi di messaggistica, i gruppi di discussione e i forum online, i servizi di befriending telefonico, i social network, i chatbot e i "compagni" virtuali dotati di intelligenza artificiale.⁴

Questi interventi online sono associati a diverse preoccupazioni etiche, come la possibile violazione della privacy, del consenso informato e dell'autonomia, e la disparità di accesso. Inoltre, esiste la possibilità che le relazioni online possano integrare le interazioni faccia a faccia, il che rappresenta un impatto potenzialmente dannoso degli interventi digitali, e in particolare rischia di isolare ulteriormente le persone anziane. È importante proteggere il diritto di rimanere offline e sviluppare alternative per coloro che non possono o non vogliono connettersi digitalmente.

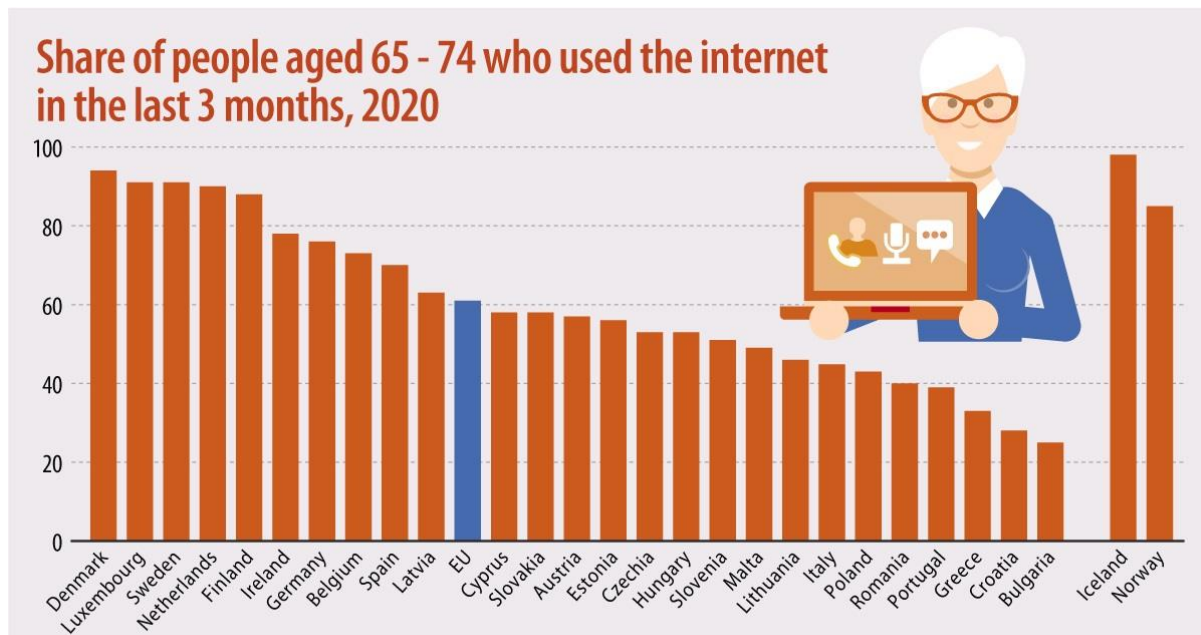
Infine, la promozione di un invecchiamento attivo e in buona salute è nell'interesse dell'Unione Europea. Ciò richiede la creazione di un ambiente digitale inclusivo in cui le linee guida sull'accessibilità devono essere prese in considerazione nello sviluppo di nuovi prodotti e servizi⁵. Le difficoltà poste dal divario digitale tra gli anziani in Europa sono ben note: Nel 2020, l'88% delle persone di età compresa tra i 16 e i 74 anni nell'UE ha dichiarato di aver utilizzato Internet negli ultimi tre mesi; le cifre variano dal 70% della Bulgaria al 99% della Danimarca.⁶ Tuttavia, queste statistiche non includono l'uso specifico della tecnologia, che nella maggior parte dei casi inizia con l'uso medico e finanziario, mentre le attività culturali online vengono dopo e le persone non hanno ancora molta familiarità con essa.

⁴ Boulton E, Kneale D, Stansfield C, Heron P, Hanratty B, McMillan D et al. Revisione rapida delle revisioni: Quali interventi erogati a distanza possono ridurre l'isolamento sociale e la solitudine negli anziani? Londra: Centro EPPI, University College London; National Institute for Health Research Older People and Frailty Policy Research Unit; 2020.

<https://epi.ioe.ac.uk/CMS/Portals/0/Rapid%20Review%20Remotely%20Delivered%20Interventions%20to%20Reduce%20Loneliness%20and%20S...pdf>

⁵ Invecchiare in un mondo digitale - da vulnerabili a preziosi. Ginevra: Unione internazionale delle telecomunicazioni; 2021, https://www.itu.int/hub/publication/d-phcb-dig_age-2021/.

⁶ Eurostat: Quanto è diffuso l'uso di Internet tra gli anziani?; 2021, <https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-eurostat-news/-/edn-20210517-1>




France: 2020 data not available. As a result, the EU aggregate has been estimated.

ec.europa.eu/eurostat

Analisi, ricerca ed espansione del pubblico

I primi quadri proposti si basano sull'Indice di Invecchiamento Attivo (AAI), uno strumento introdotto dalle Nazioni Unite per misurare il potenziale non sfruttato degli anziani per un invecchiamento attivo e in salute in ogni Paese. L'indice misura la misura in cui gli anziani conducono una vita indipendente, partecipano a lavori retribuiti e ad attività sociali e la loro capacità di invecchiare attivamente. Prende in considerazione anche i fattori ambientali che consentono loro di essere più attivi (come i sistemi di istruzione e assistenza o le varie infrastrutture che promuovono il benessere, la coesione sociale e la digitalizzazione).⁷

⁷ Rapporto analitico dell'Indice dell'invecchiamento attivo 2018: Nazioni Unite, Ginevra; 2019, https://unece.org/DAM/pau/age/Active_Ageing_Index/ECE-WG-33.pdf.

 Active Ageing Index <small>The Active Ageing Index (AAI) is a tool to measure the untapped potential of older people for active and healthy ageing across countries. It measures the level to which older people live independent lives, participate in paid employment and social activities as well as their capacity for active ageing.</small>			
DOMAINS			
Employment	Participation in Society	Independent, Healthy and Secure Living	Capacity and Enabling Environment for Active Ageing
Employment rate 55-59	Voluntary activities	Physical exercise	Remaining life expectancy at age 55
Employment rate 60-64	Care to children and grandchildren	Access to health services	Share of healthy life expectancy at age 55
Employment rate 65-69	Care to infirm and disabled	Independent living	Mental well-being
Employment rate 70-74	Political participation	Financial security (three indicators)	Use of ICT
		Physical safety	Social connectedness
		Lifelong learning	Educational attainment

Fonte: Scheda informativa AAI

Si raccomanda di utilizzare l'AAI a livello individuale e di gruppo per cogliere l'impatto delle diverse variabili che caratterizzano il pubblico anziano, al fine di identificare le principali barriere associate all'uso dei dispositivi digitali e dei servizi offerti.

Inoltre, la Piattaforma per le competenze e i lavori digitali ha lanciato un nuovo strumento online di autovalutazione delle competenze digitali europee che può essere utilizzato direttamente dagli utenti dei programmi di orientamento professionale per ottenere una buona comprensione delle attuali competenze digitali basate sul consolidato Quadro europeo delle competenze digitali - DigComp 2.0 - che è il punto di partenza per identificare e pianificare attività basate sulle competenze digitali del gruppo target. Il test richiede circa 20 minuti per essere completato e, al termine, viene prodotto un rapporto sintetico basato sul livello di competenze digitali.

Comprendere le specificità del nostro gruppo target è estremamente importante per sviluppare i migliori servizi digitali su misura per le loro esigenze e per superare l'onere dell'adozione della tecnologia dando un beneficio specifico ai servizi offerti. Per trovare il valore migliore e comprendere i profili unici su cui concentrarsi, vengono combinati diversi metodi di ricerca, con l'obiettivo di costruire un'esperienza sui profili specifici dei senior. È importante creare processi di progettazione incentrati sull'utente che garantiscano la partecipazione degli anziani alla co-progettazione, all'implementazione e alla valutazione di servizi e programmi.

Di seguito è riportata un'analisi condotta dal governo del Sud Australia che presenta diverse tecniche di ricerca e coinvolgimento degli anziani.⁸

⁸ Meglio insieme: Una guida pratica per un coinvolgimento efficace con gli anziani: Government of South Australia; 2021, <https://www.sahealth.sa.gov.au/wps/wcm/connect/efc56a004efc69f1b7ccf79ea2e2f365/Better+Better+Together+-+A+Practical+Guide+to+Effective+Involvement+with+Older+People.pdf?MOD=AJPERES&CACHEID=ROOTWORKSPACE-efc56a004efc69f1b7ccf79ea2e2f365-nwLmRMW>

Gruppi di discussione

Advantages	<ul style="list-style-type: none"> • Useful for a detailed analysis of a particular issue • Can involve training and the use of peer facilitators • Can trigger further discussion and group interaction.
Disadvantages	<ul style="list-style-type: none"> • May not be statistically representative of all older people • May not be a suitable forum for older people to discuss personal issues.
Suggestions	<ul style="list-style-type: none"> • Focus groups should be used as a part of a larger engagement process to analyse and comment on particular issues. • To increase representativeness, peak, community sector organisations and schools can run focus groups.

Forum

Advantages	<ul style="list-style-type: none"> • Can involve a large representative sample of older people • Allows older people the opportunity to interact with other people • Can develop the communication skills of older people • Can be empowering for older people if they are able to influence the forum's agenda and contribute to the outcomes.
Disadvantages	<ul style="list-style-type: none"> • May not be a suitable forum for older people to discuss personal issues • Forums need substantial planning • Not everyone feels comfortable speaking in front of a large group.
Suggestions	<ul style="list-style-type: none"> • Ensure older people are adequately prepared to discuss the issues • Creative presentations can be part of the forum and inspire discussions • Break into smaller groups.

Interviste

Advantages	<ul style="list-style-type: none"> • Can provide participants with opportunities to talk about issues that may be difficult in large groups • Can be a comfortable and relaxed process that inspires a rapport with the interviewer and participant.
Disadvantages	<ul style="list-style-type: none"> • Will not be representative of all older people • Can be intimidating to some older people who have little to no experience with being interviewed and older people with limited English skills. • No group interaction or ability to talk or brainstorm ideas with other people • Unsuitable if a large sample is needed • Unsuitable if the participant or government has limited time • Can be difficult to recruit interviewees.
Suggestions	<ul style="list-style-type: none"> • Interpreters or bilingual interviewers can be used for Aboriginal and CALD participants where required • Provide some skill development for the participant particularly if they have never been interviewed before.

Sondaggi

Advantages	<ul style="list-style-type: none"> • A useful and quick method of gaining the views of a large cross section of older people • Can be physical (on paper or by telephone) or can be electronic via an email link or posted on a website • Can allow for anonymity • Useful to include people who are geographically isolated • Surveys can often be completed at the convenience of the participant • Answers are usually easily collated and analysed.
Disadvantages	<ul style="list-style-type: none"> • Difficult to determine the seriousness of responses • Literacy abilities and clarity of instructions will determine the quality and accuracy of responses • Older people who are from non-English speaking backgrounds, may not find surveys accessible • No group interaction or ability to talk or brainstorm ideas with other people.
Suggestions	<ul style="list-style-type: none"> • Ensure surveys are short • Ensure clarity of instructions and expectations • Ensure clarity of purpose • Provide language support or translate survey • Ensure adequate options and include opportunities for comments.

Conversazioni tra pari

Advantages	<ul style="list-style-type: none"> • Can be useful to engage older people who feel more comfortable engaging with their peers • Can involve skill development such as communication skills, research, facilitation and interviewing skills • Builds capacity in the community • Provides a mechanism to better engage with marginalised groups through the potential to train peers from inside harder to reach communities.
Disadvantages	<ul style="list-style-type: none"> • Time may be needed to train peer consultants.
Suggestions	<ul style="list-style-type: none"> • Peer consultants can either be employed for the consultation or reimbursed in other ways (out of pocket expenses etc.).

Gruppi di riferimento

Advantages	<ul style="list-style-type: none"> • Enables government to have an easy and ongoing access to a group of older people • Can be a starting point for other engagement processes for government • Effectively enables older people to provide direct feedback and input to government policies and programs on a regular basis • Can provide a forum in which older people can develop skills, experience and confidence.
Disadvantages	<ul style="list-style-type: none"> • The formal committee approach may exclude some older people • May not be representative of all older people • Can limit participation from marginalised and diverse groups or those who may not have been involved with committees previously • Requires resources to support the group • Formal meetings require a regular, ongoing commitment by older people to the committee (this may be difficult for participants with other commitments).
Suggestions	<ul style="list-style-type: none"> • The group may be more effective and older people will feel greater ownership if they assist in establishing the group including the terms of reference and purpose • Consider a variety of ways for people to participate, other than formal meetings of a reference group – a less formal network can also be effective.

Inoltre, la progettazione digitale inclusiva è fondamentale per garantire l'accesso e l'adozione dei servizi digitali. A tal fine, sono stati stabiliti sette principi con linee guida specifiche per consentire la progettazione di prodotti e ambienti:

- 1- Parità d'uso: il design è utile e può essere utilizzato da persone con abilità diverse.
- 2- Flessibilità d'uso: il design si adatta a un'ampia gamma di preferenze e abilità individuali.
- 3- Uso semplice e intuitivo: l'uso del design è facile da comprendere, indipendentemente dall'esperienza, dalle conoscenze, dalle competenze linguistiche o dal livello di concentrazione dell'utente.
- 4- Informazioni percepibili: Il progetto trasmette all'utente le informazioni necessarie, indipendentemente dalle condizioni ambientali o dalle capacità sensoriali dell'utente.
- 5- Tolleranza ai guasti: il progetto riduce al minimo i pericoli e le conseguenze negative di azioni accidentali o non volute.
- 6- Basso errore fisico: il design può essere utilizzato in modo efficiente, comodo e con un basso affaticamento.
- 7- Dimensioni e spazio per l'avvicinamento e l'uso: dimensioni e spazio adeguati per l'avvicinamento, il raggiungimento, la manipolazione e l'uso, indipendentemente dalla corporatura, dalla postura o dalla mobilità dell'utente.

Infine, il lavoro sull'espansione delle pratiche digitali online nella popolazione anziana dovrebbe considerare l'usabilità delle piattaforme tecnologiche, tenendo conto della complementarità con la partecipazione offline e costruendo i servizi intorno ai legami territoriali e culturali del gruppo target per comprendere i benefici dell'azione intergenerazionale.

Modulo 2. "Cultura socialmente distante"

Che aspetto avranno le attività creative e culturali socialmente distanti? Come possiamo renderle inclusive e/o accessibili ai senior?

Questo modulo è dedicato al rapporto tra arte e tecnologia, in particolare tra pratiche performative e nuove tecnologie medial, e cerca di capire come queste abbiano interagito e si siano influenzate a vicenda negli ultimi decenni. Il modulo è essenzialmente diviso in due fasi: La prima fase è pensata per esaminare come gli autori chiave hanno esplorato il suddetto rapporto negli ultimi 40 anni; la seconda fase è dedicata principalmente all'analisi di casi di studio contemporanei che possono arricchire l'intera conversazione.

Il potenziale trasformativo delle arti è stato a lungo oggetto di accesi dibattiti, speculazioni filosofiche e misurazioni scientifiche (Belfiore e Bennett 2007). Filosofi, psicologi, sociologi e neuroscienziati hanno affrontato la questione dell'impatto delle arti. Che cosa fanno le arti? Che impatto hanno le arti sulla vita delle persone? Qual è l'impatto delle arti sulla società? Qual è l'impatto sociale delle arti? Le risposte a queste domande rimangono aperte: Le prove dell'impatto delle arti sono inconcludenti e l'efficacia delle arti nel produrre cambiamenti rimane controversa. Con questa rassegna, facciamo il punto sui modi diversi, eterogenei e interdisciplinari in cui gli effetti trasformativi delle arti, comprese le loro influenze agite, attive e dinamiche, sono stati teorizzati, discussi, misurati e valutati.

L'attuale trasformazione digitale è un importante cambiamento sociale, culturale ed economico innescato da progressi tecnologici come le realtà virtuali, le tecnologie intelligenti, l'intelligenza artificiale (AI), l'Internet degli oggetti (IoT) e i processi di automazione che combinano reti digitali e strumenti e algoritmi di tracciamento dei dati (Park e Humphry 2019). Nel mezzo di questa profonda trasformazione digitale, è più probabile che le persone cerchino un senso della propria posizione e una guida e un conforto, non da ultimo nell'arte e attraverso di essa (Swidler, 2001). Allo stesso tempo, gli artisti sfruttano il potere delle tecnologie digitali come le realtà virtuali come mezzo espressivo per sperimentare nuovi generi e nuove tecniche di coinvolgimento, o per esplorare domande critiche sul futuro dell'umanità di fronte al funzionamento spesso imperscrutabile e inimmaginabile del software (ad esempio Hito Steyerl, Holly Herdon, Krestoffer Ørum e molti altri).

Mentre alcuni artisti e istituzioni all'avanguardia sono già diventati (o sono stati incoraggiati a diventare) ambasciatori della cultura digitale e tecnologica per decenni, le istituzioni culturali consolidate mostrano ancora una certa resistenza alle nuove estetiche e ai nuovi modelli organizzativi e produttivi derivanti dalle tecnologie digitali. La ragione di questo allontanamento potrebbe essere la paura (o almeno l'ansia) della scomparsa del vivo, dell'effimero e dell'unicità dello spettacolo dal vivo; dell'esperienza collettiva; della dissoluzione del palcoscenico come spazio per l'umanità, come legame sociale e forum politico, sia organizzato che spontaneo.

Tutto questo potrebbe essere sostituito da una società sempre più malata, affamata di consumi non etici, automatizzata e robotizzata, governata dalle leggi del mercato e dei Big Data, che porterebbe presto alla perdita dell'essere umano, delle sue azioni e delle sue capacità. L'idea alla base di questi timori è che cultura e tecnologia siano fundamentalmente in contraddizione.

Questa stessa idea è sullo sfondo di un certo discorso diffuso nel settore culturale, che avverte che l'eccellenza estetica e una certa idea di arte non sono possibili in forme di arte performativa che integrano tecnologie digitali. Troppo sperimentali e difficili da gestire per il pubblico; troppo incentrate su componenti tecniche o tecnologiche e quindi prive di reale rilevanza artistica o addirittura di immaginazione; che richiedono competenze specifiche; de-socializzanti, in quanto il pubblico può in ultima analisi rimanere a casa a guardare uno schermo; che suscitano assenza di parole piuttosto che vere e proprie emozioni: questo tipo di performance non soddisfa la missione sociale e catartica che da oltre 2.000 anni viene attribuita allo spettacolo dal vivo. Senza contare

l'aspetto molto pratico delle sfide tecniche che tali spettacoli pongono alle attrezzature "classiche" delle nostre case di cultura, che li renderebbero impossibili - o almeno molto difficili - da mettere in scena se mai dovessero essere programmati.

D'altra parte, l'introduzione del digitale nell'arte visiva, nell'estetica performativa e nella musica contemporanea negli ultimi cinquant'anni ha gradualmente cancellato i confini tra le diverse categorie artistiche, sia nelle opere degli artisti che nei luoghi e nelle istituzioni che li invitano.

L'arte digitale e i suoi risultati sul palcoscenico devono essere intesi come ambienti reali che integrano la partecipazione fisica e la percezione sensoriale e critica del pubblico. L'arte digitale mette in primo piano il ruolo della tecnica nell'arte, si confronta con la realtà di parti del mondo contemporaneo e con il suo progresso tecnico e i suoi cambiamenti estetici, sociali ed economici. Eppure sembra che non ricevano il riconoscimento atteso e meritato nel mondo delle arti performative.

Si tratta quindi di una sorta di mondo parallelo, una rete di istituzioni specializzate - a cui si aggiungono alcune istituzioni multidisciplinari - che attraggono altre professioni, altri artisti e altri pubblici, e che paradossalmente pretendono di essere una disciplina a sé stante. Paradossalmente, perché il mondo delle arti performative si sta muovendo in realtà nella direzione opposta, verso l'abolizione dei confini tra le discipline - confini che, non dimentichiamolo, sono anche ideologici, come ha recentemente osservato lo storico dell'arte, critico e curatore Christophe Wavelet nel suo articolo "Malaise dans le performatif" ("Disagio per la performatività") nel Cahier de l'Onda (luglio 2013) "Les Nouvelles Formes de la scène"; e come aveva già notato Theodor Adorno (e altri prima di lui) nel suo famoso saggio "Arte e arte" (1967).

Nel contesto dei cambiamenti strutturali e dei conflitti ideologici, è utile fare riferimento a concetti più ampi proposti da alcuni ricercatori e intellettuali contemporanei. Si pensi, ad esempio, alla "terza rivoluzione industriale" descritta dall'economista americano Jeremy Rifkin o al "World Wide Lab" citato dal filosofo e antropologo francese Bruno Latour. Il filosofo francese Bernard Stiegler (ex direttore dell'IRCAM3, fondatore di Ars Industrialis4 e iniziatore dell'IRI - Institut de recherche et d'innovation del Centre Pompidou - Francia) è particolarmente attivo nei dibattiti che animano il mondo culturale francese. Egli considera la duplice natura della tecnologia e dei suoi strumenti - che si riflette nel dibattito su tecnologia e digitale - e fa riferimento all'antico termine greco pharmakon, che è "allo stesso tempo ciò che ci permette di prenderci cura di qualcosa e ciò di cui dovremmo prenderci cura, nel senso di essere attenti: è una forza curativa nella misura e nell'eccesso in cui è una forza distruttiva".

Viviamo in un contesto in cui i "mondi" e in particolare quello delle arti performative - sia dal punto di vista delle istituzioni, degli artisti o degli intellettuali - si interrogano e cercano di comprendere e affermare il proprio ruolo di fronte all'ondata di (nuove) tecnologie e al digitale, che è spesso al centro del dibattito pubblico, "permeando" e influenzando tutti gli ambiti delle nostre società e tutti gli aspetti della vita. Ci sono sempre più occasioni di discussione, emergono nuove opportunità di formazione, fioriscono nuove pratiche all'interno delle organizzazioni culturali, le istituzioni pubbliche propongono quadri di riferimento e introducono misure di sostegno sotto forma di finanziamenti, agende o strategie digitali a livello nazionale o più ampio (si veda ad esempio l'Agenda digitale europea a livello di UE). È infatti fondamentale coinvolgere un pubblico i cui comportamenti, relazioni e processi cognitivi sono cambiati - e stanno tuttora cambiando - a causa del contatto con le tecnologie digitali, di Internet e dell'accessibilità e distribuzione di un'enorme quantità di contenuti sul web. I nuovi strumenti offrono al settore culturale nel suo complesso opportunità privilegiate per raggiungere il pubblico esistente, per svilupparne di nuovo e per mettere a punto nuovi processi di sensibilizzazione, divulgazione ed educazione artistica e culturale più adatti al pubblico di oggi. Tutti questi aspetti devono essere considerati come un ecosistema. Ad esempio, per rendere disponibile una registrazione video in streaming, è necessario innanzitutto digitalizzarla, poi sviluppare una piattaforma digitale, che a sua volta richiede il reperimento di fondi

o la formazione di partenariati, magari la collaborazione con alcuni ricercatori e/o con una società commerciale, e una nuova serie di attività per dare un senso alla piattaforma online. Tutto questo porta a nuove domande come: Perché decidiamo di offrire un nuovo approccio (digitale) a un'opera o a una cultura? Come possiamo formare nuove partnership con il mondo della ricerca o delle imprese se non siamo specialisti in digitalizzazione, sviluppo digitale o sociologia digitale? Come lavorare con questi nuovi partner? Come finanziare il lavoro? Come posso gestire il progetto in modo coerente all'interno della mia istituzione culturale? Devo ristrutturare i reparti e le risorse umane? Il personale ha bisogno di una formazione speciale? Come posso comunicare con il pubblico? Chi è il mio pubblico e come ci si deve rivolgere a lui?

Questa mappatura fornisce una panoramica a tematica della situazione delle arti dello spettacolo a questo punto dell'era digitale. La mappatura considera il soggetto digitale come un ecosistema e considera l'intera catena del valore - creazione, ricerca/produzione, documentazione, diffusione/comunicazione. Evidenzia le nuove tendenze, gli obiettivi multipli e la natura altamente interdisciplinare (o almeno multidisciplinare) delle attività artistiche e culturali che stanno spingendo i confini tra le diverse discipline e oltre.

Modulo 3. un'efficace attività di sensibilizzazione verso gli anziani nell'era di Covid-19

Strategie di marketing, risorse di rete e servizi per raggiungere i senior

Le tendenze demografiche globali mostrano che la struttura dell'età del mondo sta cambiando più rapidamente che mai. Le Nazioni Unite definiscono gli anziani come coloro che hanno 65 anni o più, in base all'età cronologica delle persone. Attualmente ci sono oltre 703 milioni di anziani e si prevede che questo numero salirà a 2,1 miliardi entro il 2050. Le proiezioni demografiche hanno dimostrato che l'Europa e il Nord America sono le popolazioni che invecchiano più rapidamente; entro il 2050, si prevede che gli adulti anziani costituiranno il 34% della popolazione in Europa e il 28% in Nord America.

Esiste una persistente narrativa negativa sull'invecchiamento, secondo la quale i cambiamenti legati all'età, la disabilità e la dipendenza degli anziani con uno stato di salute scadente e in via di deterioramento comportano un aumento della spesa sanitaria e del relativo onere sugli aspetti socio-economici della società. Inoltre, la pandemia COVID-19 ha messo in luce anche il modo in cui gli anziani sono generalmente percepiti e valutati nella nostra società odierna. Questa crisi ha esacerbato le disuguaglianze esistenti e radicate, come il sottofinanziamento del settore dell'assistenza e la carenza cronica di operatori sanitari e sociali. Tuttavia, contrariamente alla narrazione negativa, l'aumento dell'aspettativa di vita e la buona salute consentono agli anziani di dare un contributo sociale ed economico significativo e di massimizzare il loro benessere in età avanzata. Per consentire un invecchiamento sano e di successo, la tecnologia digitale in rapida crescita, con tutti i suoi inconvenienti, ostacoli e sfide, offre promesse e opportunità sorprendenti.

Nonostante i risultati molto contrastanti e inconcludenti, diversi studi e revisioni hanno dimostrato l'impatto positivo delle tecnologie digitali su vari aspetti della vita degli anziani, tra cui la salute, l'alloggio, i servizi e le transazioni, la mobilità e i trasporti, l'accesso alle informazioni, la comunicazione e il lavoro, il tempo libero e l'autorealizzazione. Inoltre, le tecnologie digitali svolgono un ruolo importante nel migliorare la qualità della vita e l'indipendenza degli anziani. Tuttavia, un documento di revisione ha riportato atteggiamenti ambivalenti nei confronti della tecnologia digitale a causa di effetti negativi come il senso di privacy e la violazione della sicurezza personale. Al contrario, la sicurezza personale in caso di emergenza è stata citata come un effetto positivo del possesso di un telefono cellulare.

Negli ultimi decenni, l'uso delle tecnologie digitali tra la popolazione anziana è aumentato in modo esponenziale, sia nella vita quotidiana che nell'assistenza (sanitaria e sociale). I cambiamenti sul posto di lavoro e la strategia Digital by Default per la fornitura di servizi pubblici sono tra i fattori che spingono gli anziani a impegnarsi digitalmente. Anche l'impegno digitale nella promozione della salute e nel supporto sociale attraverso le informazioni sanitarie è in aumento. Tuttavia, l'ambito e la portata dell'uso delle tecnologie digitali da parte degli anziani rimane limitato alla comunicazione, ad esempio l'invio e la ricezione di e-mail, la messaggistica istantanea, le videochiamate (Skype) e le chiamate vocali. La mancanza di interesse, percepita o reale, la mancanza di competenze e i fattori socio-economici sono stati citati come possibili ragioni per un uso limitato delle tecnologie digitali [14]. Anche il declino della vista, dell'udito, delle capacità cognitive e della destrezza legato all'età contribuisce a limitare l'uso delle tecnologie digitali.

In confronto, esiste un divario tra la popolazione più giovane e quella più anziana in termini di partecipazione, accesso e connettività digitale. Ad esempio, nel Regno Unito, tra il 2014 e il 2019, una percentuale significativa della popolazione anziana non era affatto connessa digitalmente o non aveva usato internet negli ultimi tre mesi. L'indagine dell'Office for National Statistics (ONS) del 2019

ha rilevato che il 13,5% degli anziani di età compresa tra i 65 e i 74 anni e il 47% di quelli di età pari o superiore ai 75 anni non ha mai utilizzato Internet. Uno studio analogo basato sulla popolazione in sette Paesi europei ha rilevato che solo il 12% degli anziani (60 anni e oltre) utilizza internet, il 64% dei quali per questioni legate alla salute. Negli Stati Uniti, il possesso di uno smartphone è significativamente più basso tra gli anziani di 65 anni e oltre rispetto alla media nazionale (81%; cioè il 59% delle persone di età compresa tra 65 e 74 anni possiede uno smartphone, rispetto a solo il 40% delle persone di 75 anni e oltre).

Per creare un mondo digitale, inclusivo e accessibile, l'Organizzazione internazionale per la standardizzazione raccomanda progetti accessibili e incentrati sull'uomo (ISO 9241-11:2018). Gli standard raccomandati includono linee guida per l'adattamento, come la dimensione dei caratteri, l'impostazione dello schermo, il contrasto e la regolazione dei colori. Queste modalità consentono alle persone anziane con disabilità fisiche di impegnarsi in ambito digitale. Tuttavia, lo sviluppo della tecnologia è per lo più guidato da fattori di spinta tecnologica piuttosto che da fattori di attrazione della domanda degli utenti. Inoltre, la rapida evoluzione della tecnologia digitale rende difficile per gli anziani tenere il passo e seguire in modo permanente le linee guida di adattamento.

Modulo 4. competenze di marketing per le ICC innovative nell'era di Covid-19

Come rendere le attività e i contenuti culturali innovativi e digitali attraenti per gli anziani?

Attività di gruppo o individuale	Attività di gruppo
Lunghezza	1,5 ore
Materiali necessari	Al momento è necessario qualsiasi strumento stampabile. Nel caso in cui li forniremo direttamente
Obiettivo dell'esercizio	Capire come funziona il coinvolgimento digitale.
Passi da seguire e descrizione di ciascun passo	Seguendo le tre fasi di un processo di coinvolgimento digitale nell'ambito dell'approccio di marketing, inizieremo a testare alcuni strumenti di coinvolgimento digitale, a valutare l'alfabetizzazione digitale dei partecipanti e ad analizzare insieme alcuni casi di studio.

Parte III. Coinvolgere gli anziani attraverso le attività culturali digitali

Modulo 1: VR creativo

Cos'è e cosa può fare?

La VR o realtà virtuale è una delle nuove tecnologie della nostra vita quotidiana. La realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR) sono tecnologie che hanno il potenziale per cambiare il nostro modo di lavorare, comunicare e vivere le cose. Non solo avranno un impatto sulla nostra vita quotidiana, ma si prevede che creeranno un'industria da svariati miliardi di euro. Sia le start-up che le grandi aziende potrebbero trarre vantaggio da VR e AR. Queste tecnologie hanno il potenziale per sfruttare la creatività, le competenze e la diversità culturale dell'Europa e hanno un impatto su diversi settori: dalla produzione, all'ingegneria e all'architettura, all'istruzione, alla sanità, alle arti, all'intrattenimento e alla cultura.

La realtà virtuale è un ambiente artificiale tridimensionale creato attraverso la modellazione al computer. Questo ambiente può essere costituito da qualsiasi cosa, dai giochi alle aule artificiali. Una delle principali applicazioni della VR è l'istruzione. Fornendo un'esperienza più immersiva e interattiva, la VR offre un'istruzione più memorabile, stimolante e coinvolgente.

Le applicazioni VR immergono gli utenti in questo ambiente attraverso l'uso di dispositivi interattivi come cuffie e guanti. Oculus è stata una delle prime aziende a sviluppare cuffie VR e Oculus Quest è una delle cuffie più vendute sul mercato. Le cuffie Oculus dispongono di negozi di applicazioni (denominati collettivamente Oculus Store) dove gli utenti possono acquistare applicazioni VR o scaricarle gratuitamente.

La realtà virtuale (VR) è una tecnologia potente che può avere un impatto sociale e psicologico di vasta portata. La psicologia e le altre scienze sociali dovrebbero assumere una posizione proattiva nei confronti della VR e condurre ricerche per determinare i contorni di questi potenziali impatti e influenzarne la direzione. Ingegneri e scienziati sociali dovrebbero collaborare nella ricerca del potenziale impatto sociale della VR.

Modulo 2: VR creativa per anziani

Come si può utilizzare la VR per coinvolgere gli anziani in attività creative (tra cui la narrazione di storie, la pittura VR)?

Abbiamo intenzione di giocare a un gioco o di mostrare un'applicazione indossando gli occhiali VR.

Attività di gruppo o individuale	Attività individuale
Lunghezza	5 min. per utente
Materiali necessari	Occhiali Oculus Quest VR
Obiettivo dell'esercizio	Conoscete il mondo VR e sperimentate i suoi servizi.
Fasi da seguire e descrizione delle singole fasi	Si indossano gli occhiali e si avvia l'applicazione.

Parte III. Arti dello spettacolo e attività culturali per l'integrazione degli anziani

Modulo 1: Invecchiamento creativo

Che cos'è l'invecchiamento creativo e quali sono i benefici?

Introduzione

Il settore culturale e creativo (ICC) è stato colpito duramente dalla crisi di Covid 19. In tutta l'UE, cinema, teatri e istituzioni culturali sono stati i primi a chiudere a causa delle misure governative. Per garantire la continuità delle loro attività, molte di esse sono andate online con versioni digitali delle loro offerte. Le dirette streaming di concerti e spettacoli teatrali sono state l'opzione più comune; lo spazio VR della Biennale del Cinema di Venezia ha offerto agli spettatori un'esperienza immersiva; i musei hanno offerto visite online a 360° ai loro contenuti digitalizzati; le biblioteche hanno aperto i loro archivi digitali.

Possiamo ipotizzare che questo tipo di soluzioni si moltiplicheranno in futuro per consentire alle persone in situazioni di distanza fisica o di isolamento di partecipare alle attività culturali. In realtà, Covid-19 potrebbe aver accelerato un processo che era già in corso.

Tuttavia, un'ampia fascia di popolazione rischia di essere esclusa dalle opportunità digitali. Gli anziani di 65 anni e oltre sono generalmente più lenti a passare agli strumenti e alle opzioni digitali (Eurostat, 2018).

Il Teatro DISCoVeR mira a fornire ai professionisti adulti delle industrie culturali e creative strumenti innovativi e creativi per coinvolgere un pubblico più ampio nelle loro attività e raggiungere la fascia di popolazione over 65 che rischia di essere o sentirsi esclusa. Una parte importante di questo obiettivo è il concetto di invecchiamento creativo, che rappresenta un modo eccellente e innovativo di interagire con gli anziani.

Gli obiettivi di questi moduli sono:

- Introdurre il concetto di invecchiamento creativo
- Evidenziare le migliori pratiche di invecchiamento creativo e di coinvolgimento degli anziani attraverso le tecnologie digitali

Definizioni

Invecchiamento⁹ il processo di invecchiamento dei *segni dell'invecchiamento*. Negli ultimi decenni, l'aspettativa di vita¹⁰ è aumentata in tutto il mondo - civiltà, qualità della vita e assistenza sanitaria ben sviluppata. L'invecchiamento è un normale processo fisico. Un processo della vita, un processo del nostro viaggio Alcune teorie¹¹ suggeriscono che le cellule abbiano una durata di vita predeterminata, mentre altre sostengono che sia causato da difetti e danni. Altre teorie affermano

⁹ https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/ageing_1

¹⁰ <https://www.healthline.com/health/why-do-we-age#life-expectancies>

¹¹ <https://www.healthline.com/health/why-do-we-age#life-expectancies>

che l'invecchiamento è dovuto a reazioni genetiche, evolutive o biochimiche. Uno stile di vita sano può ridurre il rischio di malattie, prolungare la vita e migliorarne la qualità.

Invecchiamento attivo¹² significa aiutare le persone a prendere il controllo della propria vita in età avanzata il più a lungo possibile e, ove possibile, a contribuire all'economia e alla società. L'invecchiamento attivo¹³ promuove la visione secondo cui tutte le persone - a prescindere dall'età, dallo status socio-economico o dalle condizioni di salute - partecipano alla vita in tutte le sette dimensioni del benessere: emotivo, ambientale, intellettuale/cognitivo, fisico, lavorativo, sociale e spirituale (*International Council on Active Aging*).

Mettere in guardia la mente con le domande

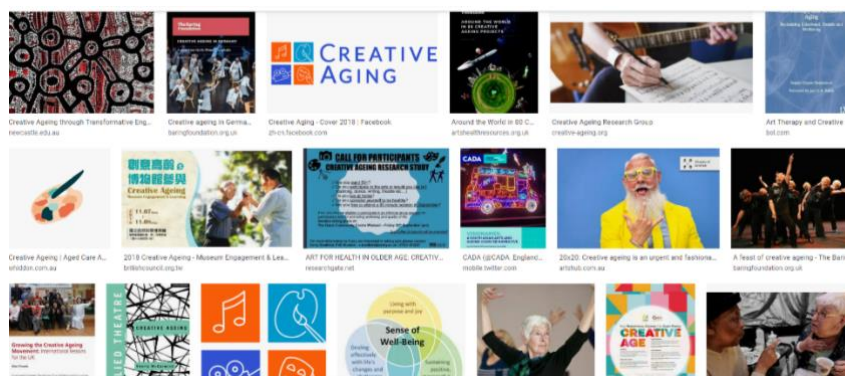
- Con chi mangiare e come usarlo?
- Che cos'è l'arte?
- Che cos'è l'immaginazione?
- Che cos'è la competenza?
- Che cos'è il piacere?
- Che cos'è la creatività?
- Perché l'arte potrebbe essere utile per un invecchiamento sano?
- Le esigenze degli adulti anziani

Il concetto di invecchiamento creativo

Gli adulti di¹⁴ si impegnano nell'educazione artistica per gli adulti over 55, promuovendo l'inclusione di una programmazione artistica professionale nelle organizzazioni per adulti anziani, preparando gli artisti a lavorare con gli adulti anziani e sostenendo l'apprendimento permanente nelle nostre comunità.

L'invecchiamento creativo - attraverso le arti (musica, teatro, danza, pittura, ecc.) - promette di far godere del meritato tempo libero.

L'idea principale alla base del concetto di invecchiamento creativo è come migliorare la vita di migliaia di adulti anziani. L'invecchiamento creativo, nelle sue molteplici forme, è ricco di speranza, spesso trasformativo e solitamente divertente.



Nella pubblicazione "The Creativity and Aging Study: The Impact of Professionally Conducted Cultural Programs on Older Adults" (Lo studio sulla creatività e l'invecchiamento: l'impatto dei programmi culturali condotti professionalmente sugli anziani)¹⁵ sottolinea la partecipazione ad

¹² <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?langId=en&catId=1062>

¹³ <https://www.icaa.cc/activeagingandwellness/what-is-active-aging.htm>

¹⁴

¹⁵ <https://www.lifetimearts.org/creative-aging/>

attività che promuovono un impegno creativo e positivo. Questo impegno ha un impatto positivo sulla salute psicologica, fisica ed emotiva degli anziani.

Gli anziani¹⁶ possono dare un contributo importante alla società come creatori di cultura e membri della comunità. In un articolo di lifetimearts.org si legge: "La partecipazione ad attività artistiche migliora il benessere emotivo degli anziani, promuove la salute, rafforza i legami sociali e porta una maggiore esperienza di significato e gioia nelle nostre vite quando invecchiamo". Gli effetti dell'ageismo - solitudine, isolamento, depressione, accesso limitato alle attività creative. L'invecchiamento creativo aiuta a rimanere sani e positivi, a vedere i benefici del futuro e a godersi ogni giorno. La qualità della vita e il benessere sono importanti in qualsiasi fase della vita, ma il benessere attraverso la creatività aiuta a mantenere la mente in forma e a godere delle esperienze della vita. Secondo uno studio dell'Assemblea nazionale delle agenzie artistiche statali, "gli studi dimostrano che le persone con più di 65 anni che partecipano a programmi artistici settimanali hanno meno visite mediche e assumono meno farmaci rispetto alle persone che non si dedicano ad attività creative". Altre ricerche confermano che l'arte può stimolare l'attività mentale e aiutare a sviluppare le competenze.

Le terapie non farmacologiche¹⁷ hanno un enorme impatto sui sintomi neuropsichiatrici e sulla qualità della vita, e gli interventi basati sulle arti sembrano particolarmente appropriati per la riabilitazione degli anziani, in quanto hanno un impatto sia sul funzionamento cognitivo che sulla qualità della vita. In conclusione, la National Assembly of State Arts Agencies¹⁸ sottolinea che "esistono prove schiaccianti dei benefici delle arti per la salute e il benessere, in particolare per gli anziani".

Apprendimento creativo¹⁹ legato all'impegno sociale, all'invecchiamento creativo, al benessere mentale e fisico. Cosa si può ancora imparare in età avanzata, come si può godere di attività di apprendimento non formale. I buoni sentimenti sono importanti per la qualità della vita. La musica mette in contatto le emozioni e i sentimenti delle persone, creando cori impegnati in un'attività comune, il canto un'utile attività fisica che promuove il benessere degli anziani. Cantare, ascoltare, accompagnare aiuta a sviluppare diverse abilità che permettono agli anziani di essere impegnati e di non pensare ai problemi di salute.

Secondo l'Assemblea nazionale delle agenzie artistiche statali, "la musica può anche aiutare gli anziani a superare il lutto per la perdita di una persona cara, mentre impegnarsi in qualsiasi forma d'arte può consentire loro di esprimere esperienze, come una diagnosi di cancro, che sono altrimenti difficili da articolare". Gli anziani che cantano in un coro riportano un minor numero di visite mediche, un minor uso di farmaci, una minore ipertensione e una migliore salute generale rispetto a coloro che non cantano. È inoltre dimostrato che



la musica può alleviare problemi cronici come i dolori articolari e l'enfisema, mentre suonare uno strumento musicale può aiutare ad alleviare i problemi di udito.

¹⁶ https://nasaa-arts.org/nasaa_research/creative-aging/

¹⁷ <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.01467/full>

¹⁸ <https://nasaa-arts.org/wp-content/uploads/2019/03/creative-aging-strategy-sampler.pdf>

¹⁹ <https://nasaa-arts.org/wp-content/uploads/2019/03/creative-aging-strategy-sampler.pdf>



Esprimere le emozioni attraverso il movimento (danza) può essere una forma simile al canto, ma se abbinata alla musica, la danza aiuta a mantenere in ordine le capacità motorie. La danza è benefica per tutti, indipendentemente dall'età. L'Assemblea nazionale delle agenzie artistiche statali sottolinea che la danza come mezzo per la salute fisica può alleviare i sintomi del Parkinson. "Inoltre, gli anziani che partecipano a corsi di danza classica riferiscono di sentirsi più vivi e di avere una migliore postura, flessibilità, controllo del corpo e un senso generale di benessere fisico. Gli anziani che creano arte e partecipano ad attività artistiche riferiscono di avere una memoria e capacità cognitive migliori rispetto a coloro che non fanno nulla di tutto ciò. Le ricerche suggeriscono che gli adulti sopra i 75 anni che suonano spesso uno strumento hanno meno

probabilità di sviluppare la demenza rispetto a quelli che non lo fanno".

L'Assemblea nazionale delle agenzie artistiche statali definisce la musicoterapia come in grado di gestire la perdita di memoria e migliorare la qualità della vita. "L'assistenza alla fine della vita è una realtà difficile dell'invecchiamento, ma che può essere alleviata dalle arti. Le arti possono migliorare efficacemente il benessere fisico e, riducendo l'ansia e la fatica, anche quello emotivo dei pazienti che ricevono cure di fine vita. In particolare, la ricerca dimostra che la musicoterapia è un mezzo efficace per promuovere il benessere emotivo e spirituale dei pazienti degli hospice e dei pazienti ospedalizzati che ricevono cure palliative. Più in generale, ma sempre importanti per i pazienti e le loro famiglie, i programmi artistici negli ospedali possono personalizzare l'esperienza dei pazienti nelle cure di fine vita e ridurre il senso di istituzionalizzazione".

I benefici dell'invecchiamento creativo sono definiti in una Tabella 1. Sono descritti i principali benefici per la salute, il benessere e la felicità. Le attività artistiche²⁰ forniscono un'ampia gamma di benefici (aiutano le persone a rilassarsi, danno loro un senso di controllo, riducono la depressione e l'ansia, aiutano a socializzare, promuovono il gioco e l'umorismo, migliorano la cognizione, forniscono stimoli sensoriali, promuovono un più forte senso di identità, aumentano l'autostima, promuovono la spiritualità e riducono la noia. Gli esercizi di arti espressive forniscono interventi innovativi per promuovere l'espressione di sé e migliorare la comunicazione con gli altri". La ricerca di Peishan Yang²¹ mostra che "i partecipanti hanno mostrato meno solitudine e depressione, un morale più alto e una migliore destrezza delle mani. Inoltre, i partecipanti hanno scoperto che i nuovi ruoli sociali assunti in seguito ai programmi hanno portato a un miglioramento dell'umore e della fiducia in se stessi, a migliori relazioni familiari e, in alcuni casi, persino a un aumento del reddito".

²⁰

https://www.todaysgeriatricmedicine.com/news/ex_082809_03.shtml#:~:text=Le%20esperienze%20artistiche%20terapeutiche%20possono%20consegnare%20traiettorie%20e%20spessore%2C%20dendriti%20.

²¹ <https://www.forbes.com/sites/nextavenue/2016/10/03/the-arts-and-aging-5-surprising-insights-on-creativity/?sh=278369797be0>

Per la salute	Riduzione della solitudine e miglioramento delle capacità cognitive	Aumentare l'impegno intellettuale Ridurre la depressione e l'ansia
Per il benessere	Ridurre la noia	Aumento dell'attività fisica Aiutare l'individuo a rilassarsi
Per la felicità	Partecipazione sociale	Partecipare attivamente alla vita

Tabella 1. Benefici dell'invecchiamento creativo (Ž.Navikienė, 2022)

Il coinvolgimento nelle arti crea percorsi per un invecchiamento sano²². L'invecchiamento creativo²³ combina competenze e pratiche provenienti dalle arti, dalle scienze umane, dall'educazione, dalla salute e dall'invecchiamento in modi diversi. Data la natura interdisciplinare, le agenzie artistiche statali hanno molte opportunità di facilitare le attività nel campo dell'invecchiamento creativo.

Le persone hanno gusti e punti di riferimento culturali diversi, ma tutti traggono beneficio dall'utilizzo delle proprie capacità creative e si divertono a farlo.

L'aumento della longevità²⁴ è solo una parte dei cambiamenti biologico-demografici che influenzano la vita sociale ed economica. L'invecchiamento creativo è "la pratica di coinvolgere gli adulti più anziani (55+) in programmi artistici partecipativi e professionali che si concentrano sull'impegno sociale e sulla padronanza delle abilità. L'obiettivo è fornire opportunità di espressione creativa significativa attraverso laboratori di arti visive, letterarie e performative. Dato che stiamo tutti invecchiando, non sorprende che l'invecchiamento creativo sia diventato una forza importante con cui fare i conti.

La partecipazione sociale e il volontariato sono importanti per l'invecchiamento attivo (Tabella n. 2) Il coinvolgimento nel volontariato si concentra sull'uso delle arti per possibili attività in età avanzata (teatro, musica, danza, pittura, ecc.).

ETÀ ATTIVA		
Partecipazione sociale e volontariato	Teatro	Poesia, letteratura,
	Musica	Cori, canti, narrazioni

²² <https://www.nia.nih.gov/news/participating-arts-creates-paths-healthy-aging>

²³ <https://nasaa-arts.org/wp-content/uploads/2019/03/creative-aging-strategy-sampler.pdf>

²⁴ <https://www.psychologytoday.com/us/blog/boomers-30/201709/creative-aging>

	Danza	Stampa
	Pittura	Arti visive

Tabella 2. Possibili attività di invecchiamento creativo (Ž.Navikienė, 2022)

"Reminiscence Arts²⁵ è l'approccio unico di Age Exchange al lavoro creativo. In poche parole, è l'esplorazione creativa dei ricordi.

- Esplorare la memoria vivente e le esperienze di vita condivise attraverso l'arte
- Aprire il passato attraverso le storie e i ricordi del nostro archivio di oggetti storici
- Costruire ponti tra passato, presente e futuro, con un impatto diretto sulla salute e sul benessere.

Diamo vita alle nostre storie ed esperienze, al nostro patrimonio comune o anche alla storia dei nostri spazi condivisi. Pertanto, il nostro lavoro può essere una narrazione lineare o, quando lavoriamo con persone con difficoltà di memoria, un ricordo rievocato attraverso un'azione.

L'odore di Chanel sulla toeletta di tua madre, la sensazione dei calzini di lana in una giornata fredda: è come andare in bicicletta, che non si dimentica mai.

Reminiscence Arts è la pratica e l'esplorazione dell'esperienza vissuta attraverso le arti.

L'arte della reminiscenza può essere vissuta in modo narrativo, lineare, attraverso la memoria incarnata e come memoria sensoriale. Quando è efficace, ha risonanza e valore quando si concentra sull'esplorazione delle esperienze di vita passate per influenzare le relazioni, l'apprendimento, il nutrimento e la creatività nel presente.

Il cuore di Reminiscence Arts è la possibilità per gli individui di condividere i propri ricordi attraverso una serie di mezzi artistici e di interagire in modo creativo e positivo con gli altri.

Le arti della reminiscenza sono rilevanti per tutte le culture e le generazioni. È praticata da professionisti con background artistici multidisciplinari che, grazie a una formazione specifica sulla reminiscenza, l'etica e l'attività, arricchiscono il suo potenziale di potenziamento delle persone anziane creando connessioni con le esperienze vissute.

È molto efficace nel lavoro con gli anziani vulnerabili, soprattutto con quelli affetti da demenza. In questi contesti assistenziali e comunitari, i professionisti lavorano con un approccio molto centrato sulla persona ed empatico. I ricordi vengono esplorati organicamente attraverso un'ampia gamma di stimoli, con i professionisti che trovano l'innesco che permette al partecipante di impegnarsi, comunicare e creare. Questo può avvenire attraverso la stimolazione dei ricordi sensoriali, l'olfatto, il tatto, il gusto o la musica, o più efficacemente quando il linguaggio e la memoria formale sembrano persi, attraverso la memoria incarnata. Esplora come un movimento di lavoro, un lavoro manuale, una danza possano essere ricollegati al presente e goduti. Le arti della reminiscenza sono molto apprezzate in quest'area di lavoro, poiché utilizzano la storia della vita di una persona per influenzare la qualità della vita e il benessere nel presente.

Le Arti della Reminiscenza vengono utilizzate per formare e fornire competenze pertinenti agli operatori per utilizzare le storie di vita dei residenti o dei pazienti per fornire attività significative incentrate sulla persona. In questo modo, la reminiscenza viene utilizzata non solo per accedere alla

²⁵ <https://www.age-exchange.org.uk/who-we-are/what-is-reminiscence-arts/>

memoria a lungo termine, ma anche per utilizzare la conoscenza della storia di vita di una persona per influenzare la qualità dell'assistenza quotidiana".

Forme creative di invecchiamento

Le forme e i metodi dell'invecchiamento creativo possono variare e ci sono molti modi in cui l'invecchiamento creativo può essere attuato. L'impegno e la partecipazione degli anziani dovrebbero essere un fattore importante per le ONG, le comunità e le organizzazioni pubbliche responsabili delle attività culturali e creative. Nella Tabella 3 sono state elencate le diverse forme di invecchiamento creativo (arte terapeutica, arte basata sulla comunità, arte espressiva, arte della memoria, arte performativa, modello di programma di arte vitale). Le organizzazioni che hanno partecipato a²⁶ hanno aumentato le loro capacità - comprese le conoscenze, le competenze, le strutture e le reti - per pianificare, implementare, valutare e sostenere i programmi di Vitality Arts. Molte hanno cambiato la loro identità diventando più conosciute per l'apprendimento delle arti partecipative per gli adulti più anziani. Alcuni hanno riferito di aver assistito alla crescita e all'entusiasmo dei partecipanti a Vitality Arts, che hanno motivato il personale e rafforzato il senso della loro missione. Al termine dei programmi biennali finanziati da Aroha, 27 delle 28 organizzazioni hanno dichiarato di voler continuare a offrire i programmi Vitality Arts. Questi programmi e i loro eventi pubblici di chiusura sembrano avere un certo impatto sull'atteggiamento della comunità nei confronti degli anziani: Più di due terzi degli intervistati che hanno partecipato all'evento conclusivo concordano sul fatto che l'evento ha ampliato la loro visione delle capacità degli anziani. Ciò è particolarmente vero per i giovani sotto i 55 anni, il 79% dei quali si è dichiarato d'accordo con questa affermazione.

Forme creative di invecchiamento	Descrizione
Arte terapeutica	Disturbi cognitivi e comportamentali, comprese le dipendenze, le malattie mentali e in particolare le demenze
Arte comunitaria	Incoraggiare le organizzazioni che si occupano di adulti anziani a sviluppare programmi di educazione artistica.
Modello del programma Vitality Arts	Dimostrare la forza e l'impatto dei programmi di invecchiamento creativo a un pubblico nazionale. Incoraggiare le istituzioni artistiche e culturali a sviluppare programmi di educazione artistica partecipativa per gli adulti più anziani.
Arti espressive	Stabilire un legame con l'impegno sociale
Arti della memoria	Esperienze e ricordi di vita
Arte performativa	una forma d'arte che combina l'arte visiva con la rappresentazione teatrale

Tabella 3. Forme creative di invecchiamento (Ž.Navikienė, 2022)

²⁶ <https://bbe.037.myftpupload.com/wp-content/uploads/2020/06/SVA-MN-final-report-final-DS.pdf>

"Le esperienze artistiche terapeutiche²⁷ possono aggiungere un significato e uno scopo alla vita delle persone anziane, in un modo di supporto e non minaccioso. La ricerca neurologica dimostra che l'arte può migliorare le funzioni cognitive creando nuovi percorsi neurali e dendriti più spessi e forti". Art Therapy²⁸ - "è una professione di salute mentale e servizi umani integrativi che arricchisce la vita di individui, famiglie e comunità attraverso la creazione artistica attiva,



i processi creativi, la teoria psicologica applicata e l'esperienza umana all'interno di una relazione psicoterapeutica. L'arteterapia, condotta da un arteterapeuta professionista, supporta efficacemente gli obiettivi di trattamento personale e relazionale, nonché le problematiche della comunità. L'arteterapia viene utilizzata per migliorare il funzionamento cognitivo e sensomotorio, aumentare l'autostima e la consapevolezza di sé, coltivare la resilienza emotiva, promuovere l'insight, migliorare le abilità sociali, ridurre e risolvere i conflitti e l'ansia e promuovere il cambiamento sociale e ambientale.

"L'arteterapia²⁹ è stata ampiamente studiata e ha dimostrato di essere d'aiuto per un'ampia gamma di condizioni cognitive e comportamentali, tra cui la dipendenza, la malattia mentale e soprattutto la demenza. È stato dimostrato che le attività di colorare, disegnare e dipingere forniscono stimoli significativi agli individui, migliorando l'autostima e, di conseguenza, l'interazione sociale.<...> Le arti espressive forniscono agli anziani una piattaforma per esprimersi individualmente. Questo ha senso se si pensa alla natura degli esseri umani fin dalla nascita. Siamo costantemente impegnati a padroneggiare qualcosa, dai primi passi, all'istruzione, alla carriera, alla crescita dei figli, alla pensione. Quando non c'è più nulla per cui lottare o per cui guardare avanti, le persone tendono al declino. Creare qualcosa rallenta il declino. Un altro aspetto delle arti espressive che le rende una valida opzione non farmacologica, oltre alla padronanza individuale, è la possibilità di impegnarsi socialmente con gli altri. Ci sono molte ricerche che esplorano la natura della demenza e la necessità di espandere l'assistenza alla demenza. Si cerca sempre più di considerare la qualità della vita come un'esperienza individuale piuttosto che come un trattamento generico per una malattia. L'interazione sociale con gli altri e la terapia delle arti espressive illustrano questo punto in modo estremamente pertinente".

Il viaggio della vita ci porta in diverse fasi della vita. I programmi di Vitality Arts³⁰ si sono dimostrati estremamente efficaci nell'aiutare gli adulti più anziani a svilupparsi artisticamente, mentalmente e socialmente. Il modello di programma che fornisce questi risultati eccellenti è insegnato da Lifetime Arts e presenta le seguenti caratteristiche chiave: - Programma di apprendimento sequenziale - Insegnamento da parte di un artista professionista preparato a lavorare con questa fascia d'età - Impegno sociale mirato oltre allo sviluppo artistico - Un minimo di 8 sessioni di almeno 90 minuti, con un evento pubblico di chiusura Le caratteristiche secondarie chiave includono: materiali e

²⁷

https://www.todaygeriatricmedicine.com/news/ex_082809_03.shtml#:~:text=Le%20esperienze%20artistiche%20terapeutiche%20possono%20consegnare%20traiettorie%20e%20spessore%2C%20dendriti%20.

²⁸ <https://arttherapy.org/about-art-therapy/>

²⁹ <https://www.seniorsmatter.com/expressive-arts-for-the-elderly/2491906/>

³⁰ <https://bbe.037.myftpupload.com/wp-content/uploads/2020/06/SVA-MN-final-report-final-DS.pdf>

attrezzature di alta qualità (ad esempio, materiali e attrezzature per le arti visive e tessili). materiali e attrezzature per le arti visive e tessili e strumenti musicali); spazi appropriati per l'apprendimento e gli eventi conclusivi, adattati, se del caso, alle limitazioni fisiche degli anziani partecipanti; l'offerta è gratuita o a un prezzo accessibile per gli anziani locali. I programmi artistici sono importanti per aiutare gli anziani a rimanere membri vivaci della società e parte importante delle loro comunità. I programmi artistici comunitari forniscono anche alle giovani generazioni modelli di ruolo positivi che infondono un forte senso di scopo e significato. L'invecchiamento creativo è un bene per tutti a livello locale e nazionale. Le attività intergenerazionali si svolgono nelle comunità urbane, suburbane e rurali in una varietà di contesti, tra cui centri comunitari, centri per anziani, case di riposo, centri diurni per adulti, strutture artistiche e biblioteche.

Il libro³¹ "Applied Theatre: Creative Ageing" definisce il teatro come "la risposta ai bisogni degli adulti più anziani per promuovere risultati come il benessere e l'inclusione sociale". Il libro analizza come le pratiche teatrali applicate possano aiutarci a farlo in modo positivo e inclusivo.

Arti dello spettacolo. I Paesi Bassi sono ricchi di grandi organizzazioni artistiche in tutte le discipline, come il Concertgebouw e il Nederlands Dans Theater. I Paesi Bassi sono particolarmente rinomati per la loro forza nelle arti visive, dall'età d'oro di Rembrandt, passando per van Gogh e Mondrian, fino all'odierna arte digitale all'avanguardia, che può essere ammirata in numerosi musei famosi come il Rijksmuseum, oltre che in musei e gallerie in tutto il Paese.³²

È noto che le risorse sociali, come i legami familiari e la presenza di vicini, hanno una profonda influenza sullo sviluppo del benessere sociale in età avanzata. Gli anziani considerano i legami sociali come uno dei fattori più importanti per un invecchiamento di successo. Le abilità di autogestione, ovvero le capacità comportamentali e cognitive per mantenere il benessere in età avanzata, sono funzionali al soddisfacimento dei bisogni sociali di base, ovvero status, affermazione comportamentale e affetto. Rafforzare le abilità di autogestione per il benessere può aiutare a prevenire i problemi sociali legati all'età negli adulti più anziani³³.

L'accesso alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC), come computer, tablet o telefoni cellulari, è associato a una maggiore soddisfazione di vita, a una minore depressione e a un minore senso di solitudine. Ad oggi, la maggior parte degli adulti anziani nei Paesi Bassi ha accesso a servizi di comunicazione basati su Internet. Sebbene la partecipazione digitale non possa sostituire tutti i tipi di attività faccia a faccia, Internet può essere uno strumento utile per sostenere le capacità di autogestione quando le risorse sociali diminuiscono. Poco si sa sulla relazione tra la partecipazione digitale per scopi sociali e le capacità di autogestione delle persone. Pertanto, questo studio trasversale ha esaminato la relazione tra le capacità di autogestione e l'uso sociale di Internet, come visitare siti di social networking ed effettuare chiamate digitali, tra gli adulti anziani che vivono in comunità³⁴.

Partecipazione culturale. [Toepoel](#) V. (2011) conclude³⁵ che "gli anziani partecipano meno frequentemente agli incontri sociali e hanno meno contatti stretti rispetto alla popolazione adulta in generale. Inoltre, provano più spesso un senso di solitudine. Al contrario, gli anziani olandesi si

³¹ <https://www.abebooks.com/9781474233828/Applied-Theatre-Creative-Ageing-Sheila-1474233821/plp>

³² Cutler D. Vecchi maestri e amanti olandesi. Invecchiamento creativo nei Paesi Bassi. <https://baringfoundation.org.uk/wp-content/uploads/2017/11/Dutch-Old-Masters-Final.pdf>

³³ Scheffer, M.M., Menting, J. & Boeije, H.R. Autogestione del benessere sociale in uno studio trasversale tra adulti anziani che vivono in comunità: il valore aggiunto della partecipazione digitale. *BMC Geriatr* 21, 539 (2021). <https://doi.org/10.1186/s12877-021-02482-6> <https://bmgeriatr.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12877-021-02482-6>

³⁴ <https://bmgeriatr.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12877-021-02482-6>

[Toepoel](#)

[International Journal on Disability and Human Development](#)

DOI:[10.1515/ijhd.2011.027](https://doi.org/10.1515/ijhd.2011.027)



sentono più integrati socialmente, il che suggerisce che i sentimenti di integrazione sociale e solitudine sono indipendenti l'uno dall'altro. Gli anziani partecipano più spesso ad attività impegnative rispetto alla popolazione adulta nel suo complesso. Tuttavia, questo studio dimostra che anche comportamenti meno impegnativi o non discriminatori possono aumentare l'integrazione sociale e la soddisfazione di vita. Di conseguenza, può essere utile incoraggiare gli anziani a partecipare frequentemente ad attività non impegnative come eventi musicali popolari, cabaret e cinema. I responsabili delle politiche pubbliche possono quindi considerare di spostare l'attenzione dalle attività impegnative a quelle meno impegnative per rispondere alle sfide sociali associate alla vecchiaia".

Mieras M. analizza la partecipazione culturale³⁶ come parte importante della vita. "Numerosi e solidi studi scientifici concordano sull'influenza della partecipazione attiva alla danza, al teatro, alla musica e alle arti visive. Gli effetti positivi derivano dalla stimolazione pluralistica attraverso le attività artistiche e dal fascino che l'arte può suscitare. Il fascino stimola l'attenzione e i processi di apprendimento nel cervello. I programmi artistici sono più efficaci quando i partecipanti fanno qualcosa che piace loro personalmente. Chi ama il teatro, la commedia, il cabaret o la danza trarrà i maggiori benefici da questa particolare attività.[43] L'impatto maggiore si ottiene quando i programmi artistici hanno l'ambizione di imparare e superare i limiti e quando sono tenuti da insegnanti professionisti di arte, teatro, musica e danza. L'attenzione dovrebbe essere focalizzata sul valore artistico piuttosto che sugli ostacoli tecnici. Anche il contesto sociale delle attività culturali è importante. La coesione delle attività di gruppo settimanali può ridurre o addirittura eliminare la solitudine. La solitudine ha un forte impatto negativo sul corpo e sulla mente". Ruut Veenhoven³⁷ conclude che la partecipazione culturale porta alla felicità.

Il National Knowledge Institute for Cultural Education and Amateur Arts³⁸ nei Paesi Bassi è impegnato a prestare maggiore attenzione all'educazione culturale, alla partecipazione culturale e all'accessibilità della cultura. I club musicali, i cori, i club di pittura, fotografia e cinema, i club di teatro e danza sono un'istituzione importante per gran parte degli operatori artistici nei Paesi Bassi. La maggior parte dei club³⁹ ha soci di età compresa tra i 50 e i 64 anni (88% dei club) e tra i 65 e gli 80 anni (85%). Questi gruppi di età hanno anche la quota media più alta di soci. Il 14% ha soci di età pari o inferiore a 11 anni e il 22% ha soci di età compresa tra i 12 e i 19 anni, che sono in realtà solo associazioni di musica, danza e teatro.

Abraham Sahilemichael Kebede, Lise-Lotte Ozolins, Hanna Holst, Kathleen Galvin, 2021 sottolineano che "le tecnologie digitali svolgono un ruolo essenziale nel migliorare la qualità della vita e l'indipendenza degli anziani". Negli ultimi decenni, l'uso delle tecnologie digitali tra la popolazione anziana è aumentato in modo esponenziale, sia nella vita quotidiana che nell'assistenza (sanità e assistenza sociale⁴⁰) [19,20]. È in aumento anche l'impegno digitale⁴¹ per la promozione della salute e il supporto sociale attraverso le informazioni sulla salute. Inoltre, il declino legato all'età della vista, dell'udito, delle capacità cognitive e della destrezza è dovuto anche a un uso limitato delle tecnologie digitali.

³⁶ Anziani, culturalmente attivi e pieni di vita: come la partecipazione alla vita culturale contribuisce alla salute, al benessere e all'indipendenza. In collaborazione con: [Fonds voor Cultuurparticipatie](#).

³⁷ Veenhoven, R. Felicità in salute: effetti della felicità sulla salute fisica e implicazioni per l'assistenza sanitaria. *Journal of Happiness Studies* 9, 449-469 (2008).

³⁸ <https://www.lkca.nl/kennis/>

³⁹ <https://www.lkca.nl/wp-content/uploads/2021/09/210916-VERENIGINGSMONITOR2021-DT.pdf>

⁴⁰ Invecchiare sul posto La tecnologia nella nostra vita di oggi e come è cambiata. 2019. <https://www.aginginplace.org/technology-in-our-life-today-and-how-it-has-changed/>

⁴¹ Vaportzis E, Clausen Maria Giatsi, Gow AJ. La percezione degli anziani della tecnologia e le barriere all'interazione con i tablet: uno studio di focus group. *Front Psychol.* 2017 Oct 04;8:1687. doi: 10.3389/fpsyg.2017.01687. doi: 10.3389/fpsyg.2017.01687. [PMC free article] [PubMed] [CrossRef] [CrossRef] [Google Scholar]

Impegno digitale in età avanzata

L'impegno digitale dopo due anni di Pandemic Covid19 ha dimostrato che le competenze digitali e l'uso delle tecnologie informatiche sono aumentati. L'impegno digitale è importante per i gruppi vulnerabili (in particolare per gli utenti digitali non nativi che sono nati quando i computer e Internet non erano in uso).

Abraham Sahilemichael Kebede; Lise-Lotte Ozolins; Hanna Holst; Kathleen Galvin (2021) "si propongono di comprendere lo stato attuale delle conoscenze sull'impegno digitale degli anziani nelle diverse fasi del coinvolgimento digitale (non uso, adozione iniziale e impegno prolungato). Questo faciliterà la riduzione della disuguaglianza digitale e nel processo fornirà nuovi spunti per promuovere il benessere degli anziani. Inoltre, aiuterà a identificare potenziali alternative per gli anziani che non utilizzano la tecnologia digitale". Al giorno d'oggi, l'intrattenimento culturale può essere trovato su diverse piattaforme digitali, su piattaforme sociali liberamente accessibili.

Dimensioni del coinvolgimento digitale

Abraham Sahilemichael Kebede, Lise-Lotte Ozolins, Hanna Holst e Kathleen Galvin (2021) definiscono il coinvolgimento e il non coinvolgimento digitale degli anziani (Figura 1). Di seguito viene mostrato un approccio a tre fasi, che comprende il non utilizzo della tecnologia, l'adozione o l'accettazione iniziale e l'impegno digitale continuo.

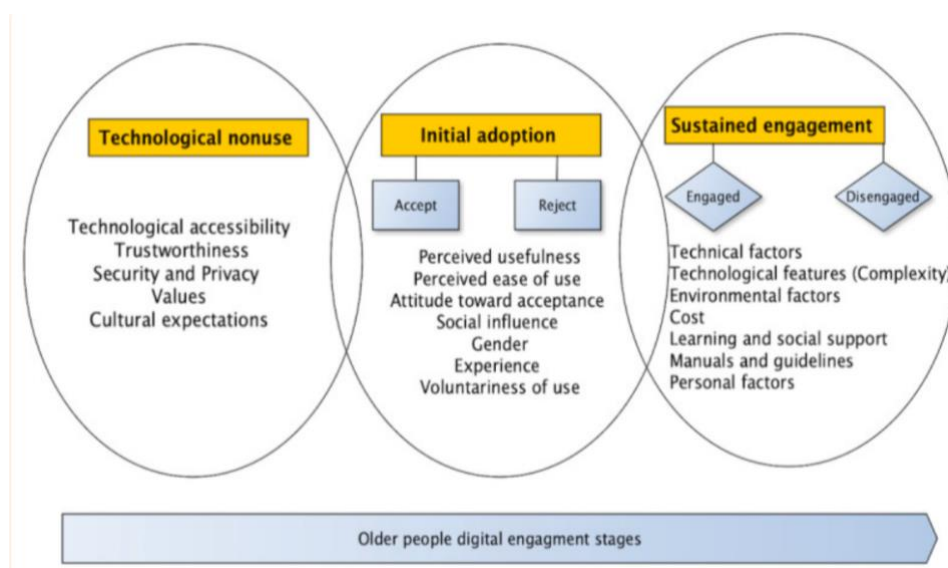


Figura 1. Dimensioni e fasi dell'impegno digitale tra gli anziani in età avanzata⁴² (Abraham Sahilemichael Kebede, Lise-Lotte Ozolins, Hanna Holst, Kathleen Galvin, 2021)

Tutte le categorie citate (accessibilità tecnologica, affidabilità, valori, aspettative culturali, utilità percepita, fattori tecnici, ecc.) sono importanti per la creazione di contenuti che consentano agli anziani di impegnarsi digitalmente in attività creative.

Sintesi

- L'invecchiamento creativo attraverso le arti (musica, teatro, danza, pittura, ecc.) è un processo importante per godersi la vita nel meritato tempo libero. L'idea principale del

⁴² Abraham Sahilemichael Kebede, Lise-Lotte Ozolins, Hanna Holst, Kathleen Galvin. Pubblicato originariamente in JMIR Research Protocols (<https://www.researchprotocols.org>), 05.07.2021 <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8406116/>

concetto di invecchiamento creativo è quella di migliorare la vita degli adulti più anziani. Per una partecipazione di successo agli eventi creativi digitali, è necessario considerare diversi fattori importanti (accessibilità tecnologica, affidabilità, valori, aspettative culturali, utilità percepita, fattori tecnici, ecc. L'invecchiamento creativo ha un impatto positivo sulla salute, sul benessere e sulla felicità e convince le persone dell'importanza delle attività artistiche.

- L'impegno digitale dopo due anni di pandemia Covid19 ha dimostrato che le competenze digitali e l'uso delle tecnologie informatiche sono aumentati. L'impegno digitale è importante per i gruppi vulnerabili (in particolare per gli utenti digitali non nativi che sono nati quando i computer e Internet non erano in uso).
- I club musicali, i cori, i club di pittura, fotografia e cinema, i club di teatro e di danza sono un'istituzione importante per gran parte di coloro che lavorano nelle arti con gli anziani.
- Le forme e i metodi dell'invecchiamento creativo possono essere diversi (arte terapeutica, arte basata sulla comunità, arte espressiva, arte della memoria, arte performativa, modello di programma di vitality art) e ci sono molti modi in cui l'invecchiamento creativo può essere implementato. L'impegno e la partecipazione degli anziani dovrebbero essere un fattore importante per le ONG, le comunità e le organizzazioni pubbliche responsabili delle attività culturali-creative.

Allegati

Le migliori pratiche nei Paesi Bassi

L'innovazione olandese⁴³, che ha attirato molta attenzione, proviene dal gruppo di case di cura Humanitas, che ospita gratuitamente sei studenti universitari nella sua casa di cura a Deventer. Ogni studente vive in un'unità abitativa con 26 anziani. In cambio di vitto e alloggio, gli studenti forniscono almeno 30 ore al mese di assistenza ai residenti. Il loro contributo comprende anche l'insegnamento di abilità come l'uso dei social media e di Skype, o anche l'arte dei graffiti. In generale, gli studenti sembrano avere un effetto rinvigorente sulla comunità e hanno un rapporto diverso con i residenti rispetto al personale di assistenza.

Coinvolgimento del pubblico. Il Van Gogh Museum⁴⁴ incoraggia gli anziani a partecipare a "laboratori creativi in loco" e il museo sta anche sviluppando nuove attività specifiche per gli over 70. Nel gennaio 2018, il museo ha iniziato a ospitare pomeriggi speciali per i visitatori più anziani. Il programma risponde alle esigenze e ai desideri specifici del gruppo target e sostiene i partecipanti laddove necessario. Rete di musei a misura di anziano. Il Museo Van Gogh è desideroso di condividere le proprie conoscenze ed esperienze con altre istituzioni. Il museo è costantemente alla ricerca di modi nuovi e innovativi per attivare le persone anziane. All'inizio del 2018 è stato organizzato un incontro di esperti per iniziare a condividere le conoscenze in questo settore. Nei prossimi anni, il museo lavorerà per creare una rete museale age-friendly: una rete di musei che la pensano allo stesso modo e che si impegnano a rendere le loro strutture accessibili alle persone anziane".

Le municipalità olandesi⁴⁵ dell'Aia e di Zoetermeer e se l'ageismo si manifesta in modo esplicito o implicito. È stato condotto uno studio qualitativo di produzione fotografica basato sulla lista di controllo delle caratteristiche essenziali delle città age-friendly in cinque quartieri. Entrambe le comunità presentano un gran numero di caratteristiche visive age-friendly che si manifestano in cinque aree del modello dell'OMS: comunicazione e informazione, abitazioni, trasporti, servizi

⁴³ Cutler D. Vecchi maestri e amanti olandesi. Invecchiamento creativo nei Paesi Bassi. <https://baringfoundation.org.uk/wp-content/uploads/2017/11/Dutch-Old-Masters-Final.pdf>

⁴⁴ <https://www.vangoghmuseum.nl/en/about/organisation/inclusion-and-accessibility-policy/age-friendly-van-gogh-museum>

⁴⁵ <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1420326X19857216>

sanitari e di supporto alla comunità, spazi ed edifici esterni. Nell'area della comunicazione e dell'informazione, si possono osservare stereotipi positivi e negativi sull'età, in particolare la rappresentazione delle persone nella terza età come vincenti. Allo stesso tempo, le persone anziane e le caratteristiche age-friendly sono molto visibili nei paesaggi urbani di entrambi i comuni, il che rappresenta un'espressione positiva del cambiamento demografico.

<...>Le municipalità dell'Aia e di Zoetermeer hanno integrato una serie di caratteristiche age-friendly nei rispettivi quartieri per rendere la società più inclusiva per gli anziani. Il comune dell'Aia è membro del consorzio WHO Global Age-Friendly Cities Guide. In entrambe le città, si possono osservare molte caratteristiche visive, sia favorevoli che ostacolanti, nelle strade delle due città. Queste caratteristiche sono espresse in particolare in cinque aree del modello delle città amiche dell'età: comunicazione e informazione, alloggi, trasporti, servizi sanitari e di supporto alla comunità, spazi ed edifici esterni. Sia i comuni che gli imprenditori (aziende) hanno compiuto grandi sforzi per rendere le città accessibili a tutte le fasce d'età e un gran numero di servizi e attività sono offerti alle persone anziane. La ricerca futura dovrebbe esaminare le soluzioni offerte dagli imprenditori per rendere i loro negozi più adatti agli anziani. Gli stereotipi sull'età, sia positivi che negativi, possono essere osservati nel campo della comunicazione e dell'informazione, soprattutto nella rappresentazione delle persone della terza età come vincenti. Allo stesso tempo, gli anziani sono molto presenti nel paesaggio urbano di entrambe le municipalità ed è un riflesso del cambiamento demografico il fatto che nelle nostre società compaiano insegne e pubblicità rivolte agli anziani. Altre città dei Paesi Bassi potrebbero utilizzare i risultati di questo studio per rendere le proprie città più a misura di anziano, ad esempio cercando buone pratiche da incorporare nella propria pianificazione urbana o nella progettazione dei servizi pubblici, come la disponibilità di parcheggi per gli scooter, dato che tali modelli sono molto simili in tutto il Paese. Le città all'estero potrebbero trarre vantaggio dal prendere nota delle buone pratiche e cercare di trasferire questi insegnamenti al contesto urbano locale e al livello di fornitura dei servizi⁴⁶.

47 potenti mezzi per coinvolgere gli anziani di tutte le fasce sociali e migliorare la loro qualità di vita sono le gite, che testimoniano il crescente riconoscimento a livello nazionale del fatto che le attività culturali come l'arte, il teatro, la musica e la danza non sono solo piacevoli svaghi per una fascia elitaria della popolazione. Sono un.

Le poche decine di anziani che si trovano al Cobra Museum quel giorno appartengono a Museum Plus Bus, un'organizzazione con sede ad Amsterdam che organizza visite guidate gratuite per gli anziani in 14 musei dei Paesi Bassi, da istituzioni note come il Rijksmuseum e il Van Gogh Museum a gemme meno conosciute come Kröller-Müller e Cobra. Negli ultimi dieci anni, Museum Plus Bus ha permesso a migliaia di anziani olandesi di accedere all'arte e alla cultura. Con i loro due grandi pullman, portano i gruppi da e per i musei circa 300 volte all'anno.

Una pletera di programmi e iniziative come Plus Bus sta sviluppando modi innovativi per estendere i benefici delle arti alla popolazione olandese che sta rapidamente invecchiando. Ciò non sorprende se si considera il ricco patrimonio artistico del Paese (Rembrandt, Vermeer e Van Gogh, per citare solo alcune icone olandesi) e l'impressionante rete di organizzazioni artistiche. I Paesi Bassi hanno il quarto tasso di partecipazione culturale più alto d'Europa: il 58% dei cittadini partecipa attivamente alle attività culturali. Museum Plus Bus è interamente finanziato da BankGiro Loterij, una lotteria nazionale dedicata al sostegno di progetti artistici. Se c'è un'indicazione del grande apprezzamento dell'arte e della cultura in questo Paese, è questa: immaginate di acquistare un biglietto della lotteria e che metà del ricavato vada a finanziare attività culturali. E naturalmente, dato che viviamo nei Paesi Bassi, il tutto ha un fondamento scientifico. Numerosi studi condotti da autorevoli accademici

⁴⁶ <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1420326X19857216>

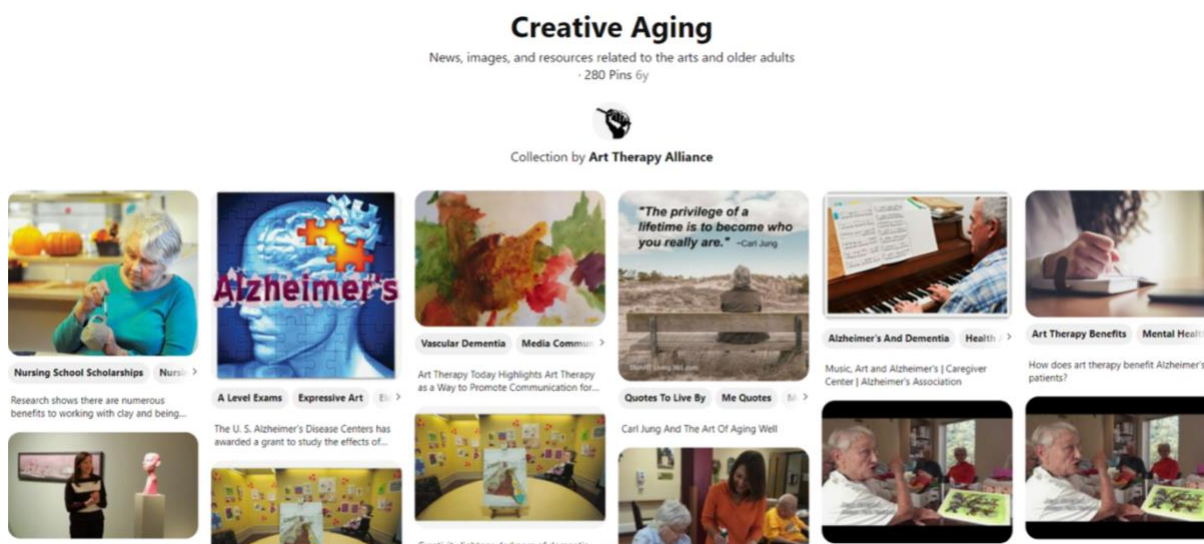
⁴⁷ <https://www.aarpinternational.org/the-journal/past-editions/artful-aging>

olandesi confermano la teoria secondo cui la partecipazione a eventi culturali ha un effetto positivo sul benessere delle persone di tutte le età.

Nel 2013 è stata lanciata l'iniziativa nazionale "Lang Leve Kunst" con l'obiettivo specifico di fornire agli anziani un migliore accesso alle attività culturali. Utilizzando diversi partenariati pubblico-privato, Lang Leve Kunst è stata in grado di investire circa 10 milioni di euro in 950 progetti culturali in tre anni, raggiungendo circa 400.000 anziani.

Il programma Long Live Arts è stato lanciato nel 2013 come partenariato pubblico-privato tra Stichting RCOAK, il Fondo Sluyterman van Loo, il Centro nazionale di competenza per l'educazione culturale e le arti amatoriali (LKCA), il Fondo VSB e il FCP. Il progetto è nato da uno studio pubblicato l'anno precedente dal titolo Kunstbeoefening met ambitie (Praticare l'arte con ambizione). Da questo studio è emerso che le persone anziane che coltivano il proprio talento artistico sono più sane e più felici. Il Ministro olandese dell'Istruzione, della Cultura e della Scienza, Jet Bussemaker, il Segretario di Stato per la Salute, gli Affari Sociali e lo Sport, Martin van Rijn, e la Federazione delle Organizzazioni di Volontariato olandesi hanno firmato un accordo per garantire il sostegno politico. I partner di Long Live Arts hanno istituito un programma di borse di studio e conferenze internazionali, nazionali e regionali. Sono stati pubblicati due rapporti e il conseguente Manifesto dell'UE è stato firmato da 150 organizzazioni culturali europee.⁴⁸

Foto



⁴⁸Cutler D. Vecchi maestri e amanti olandesi. Invecchiamento creativo nei Paesi Bassi. <https://baringfoundation.org.uk/wp-content/uploads/2017/11/Dutch-Old-Masters-Final.pdf>

Brisk Walking Arteries And Veins >

How art breaks boundaries of time and memory for people with dementia

Brain Games Dont Understand >

Arts, crafts and socializing keep the brain young

Elderly Activities Aged Care Dan >

Using art to cure old age ills

West Texas Art Museum Stage >

The El Paso Museum of Art and the Alzheimer's Association & West Texas...

Friendship The Past Healing >

Healing At Friendship Village Due To Art Therapy

Creativity lightens darkness of dementia

Creative Arts Therapy Social Enviro >

A breakthrough in co-operation between arts, health and ageing departments will...

Dementia Care Homes Wooden Per >

Why the Arts Are Key to Dementia Care

Diy Projects Nature Living Book >

Art therapy fun!

Urban Graffiti Graffiti Murals >

Senior Graffiti Artists Shatter Every Aging Stereotype, One Street At A Time

Museum Of Fine Arts Art Museum >

Art Museums Curate Cognitive Experiences for Alzheimer's Patients

Art Therapy Alliance Creative Aging

Art Therapy Projects Art Therapy >

Art as a Mechanism of Expression for Individuals with Alzheimers

Play Therapy Art Therapy Benefits >

How Art Therapy Enhances Lives For Dementia Patients

Community Foundation Local Even >

Dementia programs tap into creative outlets

Georgia O Keffe Autumn Inspirat >

THE CREATIVE AGE

Awakening Human Potential in the Second Half of Life

GENE D. COHEN-M.D., Ph.D.

Act Your Age Old Person Never >

The Creative Age: Awakening Human Potential in the Second Half of Life by M...

Pencil Portrait Drawing Portrait >

Art tours enliven dementia patients and their caregivers

Wildly Hyperrealistic Drawings Capture The Transformation Of The Aging Face

Art Therapy Alliance Creative Aging

Teaching Money Senior Living >

The Magic of Music Mural Project

Helping The Elderly Helping People >

Researchers are trying to measure the effects of music, art and dance on age...

Alzheimer's researcher influences art at UH, offers brain health tips

Art Therapy Alliance Creative Aging

The Artist's Way Health Research >

Arts activities are good for old people's health, research suggests

Caregiver Park City Effort >

SML's Meadows Museum forges connections with dementia patients...

Spa Reception Health Diet >

Art Therapy: Connections for Alzheimer's Patients: For people w/ Alzheimer's...

THE CLARK

Creative Ageing

Una giornata online di dialoghi e progetti su cultura e terza età

02/12/20

Creative Ageing: the call for projects is open

banstrategyculturali.com

Could creativity be the secret to ageing well? | H...

hmri.org.au

Creative Ageing and the City: Symposium Re...

entelcharty.com

Creative Ageing Get A New Website! - The Courtyard

courtyard.org.uk

The Big Chat headlines 2017 Creative Ageing

portnews.com.au

What is Creative Ageing? - The Creative Ageing ...

creativeagingsource.org

Creative Ageing Cities: ...

amazon.com

Older and wiser? Creat...

agingfoundation.org.uk

New report aims to inspire and enable older peo...

kic.ac.uk

Creative Ageing - The Courtyard

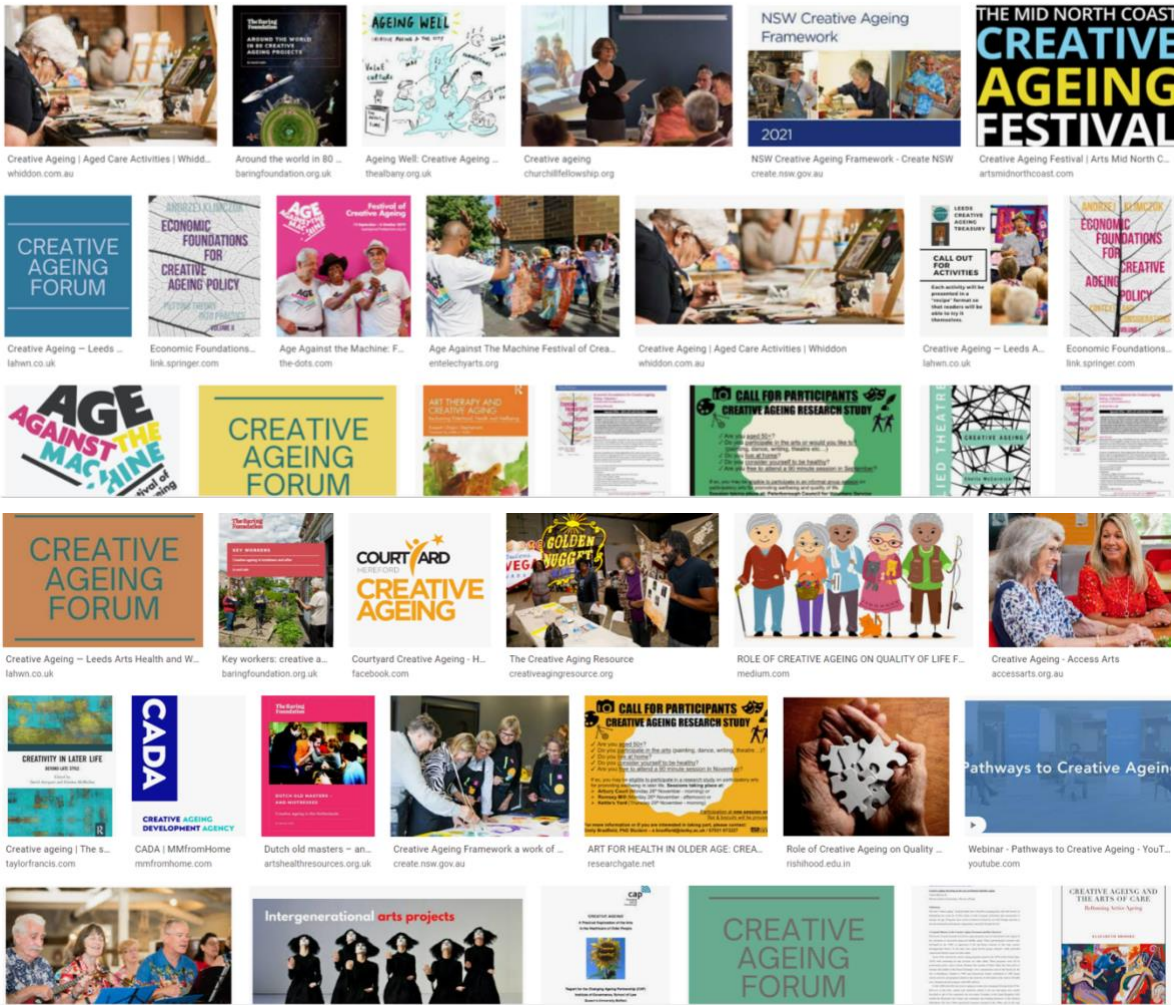
courtyard.org.uk

How the Creative Industries Can Positively I...

criticalgerontology.com

NSW Creative Ageing Framework

THE MID NORTH COAST CREATIVE AGEING



Quiz ⁴⁹

- Perché gli adulti non sono così creativi?

Da adulto, ho scoperto due ostacoli alla nostra capacità di pensare in modo creativo: 1) il bisogno di apparire belli e 2) la conoscenza e la competenza. La competenza è nemica della creatività, come dico spesso. Più cresce la nostra conoscenza, più diventa difficile vedere le cose in modo diverso, perché ci siamo abituati a pensare nello stesso modo.

- Come cambia la creatività con l'età?

⁴⁹ <https://artradariournal.com/art-education/why-are-old-people-less-artistic/>

Le prestazioni creative non aumentano con l'età, almeno non se misurate in termini di produttività o di contributi di valore in campi come la scienza e le arti. In questa misurazione, le prestazioni aumentano con l'età, raggiungono un picco alla fine dei 30 o all'inizio dei 40 anni e poi diminuiscono.

- In che modo l'età influisce sull'arte?

È emerso che i giovani artisti tendevano a pensare agli artisti più anziani come più originali, maturi, disposti a correre rischi e conoscitori del mondo dell'arte, mentre gli artisti più anziani tendevano a pensare agli artisti più giovani come più ispirati.

- L'intelligenza e la creatività diminuiscono con l'età?

Molti studi hanno dimostrato che l'intelligenza fluida delle persone anziane diminuisce già in giovane età. Mentre l'intelligenza cristallina diminuisce con l'età a causa dell'esperienza e dell'apprendimento di nuove abilità, in realtà cresce con l'età.

- Perché la creatività diminuisce con l'età?

In molti casi, hanno svolto lavori poco interessanti per decenni prima di scoprire la loro vera vocazione. Tra le implicazioni notevoli di questi risultati c'è il fatto che non supportano l'idea che l'invecchiamento contribuisca al declino della creatività. Dal momento che i ritardatari raggiungono l'apice in un momento in cui i precoci hanno superato il loro apice, è logico che siano dotati di creatività.

- L'immaginazione diminuisce con l'età?

Con l'avanzare dell'età, la nostra immaginazione può diminuire a causa della perdita di memoria. Con l'avanzare dell'età, perdiamo non solo i ricordi più cari, ma anche la capacità di immaginare.

- Le persone stanno perdendo la loro creatività?

Negli ultimi decenni, le ricerche dello psicologo Dean Keith Simonton hanno rilevato che l'aumento della creatività è associato a una rapida crescita a metà dei 20 anni, con un picco tra i 30 e i 40 anni e poi un lento declino.

- Perché invecchiando perdiamo la nostra immaginazione?

Un adulto maturo, invece, riflette sulle esperienze e sulle conoscenze passate per creare un piano valido. Le idee non sono meno creative, ma non sono così infantili come quelle di un bambino. L'immaginazione si perde con il tempo, man mano che si acquisisce maggiore conoscenza.

- Perché gli adulti smettono di essere creativi?

"Le competenze di base delle persone non vengono messe alla prova, il che porta a un calo della creatività. Sono bloccate in lavori o situazioni noiose. Quando da adulti dobbiamo mantenere una famiglia, possiamo essere costretti ad accettare lavori che limitano fortemente la nostra creatività.

- A che età una persona è più creativa?

Per gli psicologi che studiano la creatività attraverso il ciclo di vita, l'impegno creativo raggiunge generalmente un picco alla fine dei 30 o all'inizio dei 40 anni. Essi considerano la creatività non attraverso la lente dei risultati individuali, ma piuttosto attraverso la lente delle discipline creative e innovative.

- In che modo l'età influisce sulla creatività?

I ricercatori dell'UC Berkeley hanno scoperto che la creatività generalmente diminuisce con l'età, come riferiscono gli psicologi. Negli esperimenti è stato riscontrato che gli adulti hanno meno processi di pensiero creativo dei bambini. È possibile essere creativi come i bambini se comprendiamo le nostre tendenze da adulti.

- Come può l'arte aiutare gli anziani?

L'utilizzo di piccoli movimenti mirati durante la creazione di opere d'arte può migliorare la coordinazione, portando a una riduzione del dolore e persino a un miglioramento della funzione immunitaria. La concentrazione sul dolore può essere alleviata dall'arte per gli anziani. Concentrandosi sul processo creativo, gli anziani possono concentrarsi su ciò che sanno fare meglio.

- Gli adulti possono essere creativi?

Secondo gli esperimenti, gli adulti mostrano processi di pensiero meno creativi dei bambini. È possibile essere creativi come i bambini se comprendiamo le nostre tendenze adulte.

- Gli adulti sono meno creativi?

I ricercatori dell'UC Berkeley hanno scoperto che la creatività generalmente diminuisce con l'età, riferiscono gli psicologi. Secondo gli esperimenti, gli adulti hanno mostrato meno processi di pensiero creativo rispetto ai bambini.

- È giusto non essere creativi?

Purtroppo, i dati del nostro sondaggio dimostrano che probabilmente non siete creativi, anche se pensate di esserlo. Ma questa non è l'unica cattiva notizia: potete diventare più creativi se adottate una mentalità diversa. Chiunque può essere innovativo se lo vuole. Gli imprenditori che ribaltano lo status quo lo fanno consapevolmente, non per caso.

- Perché gli anziani sono meno artistici?

Chi è intrappolato in situazioni ripetitive o noiose sente di non essere più creativo come un tempo. Il risultato finale dell'invecchiamento sono le responsabilità, il falso bisogno di chiudersi nella routine e la sensazione di essere meno creativi, tutto insieme.

- Perché invecchiando perdiamo la nostra immaginazione?

Inoltre, con l'avanzare dell'età e delle conoscenze, la nostra percezione del mondo diventa più radicata e quindi la nostra immaginazione diminuisce. Il peso del lavoro, delle responsabilità, della famiglia e delle emozioni lascia poco spazio al tempo libero e all'espressione creativa.

- Perché gli adulti non sono creativi?

"Le competenze di base delle persone non vengono messe alla prova, il che porta a un calo della creatività. Sono bloccate in lavori o situazioni noiose. Dover sfamare una famiglia significa spesso essere bloccati in un lavoro meno creativo di quanto si vorrebbe.

- Perché le persone pensano di non essere creative?

Si mettono da parte. Accettano solo ciò che sanno essere possibile. Le persone che non credono di essere creative lo fanno perché sono perseguitate da questa paura.

- Perché con l'età diventiamo meno creativi?

"Le competenze di base delle persone non vengono messe alla prova, il che porta a un calo della creatività. Sono bloccate in lavori o situazioni noiose. Il risultato finale dell'invecchiamento sono le responsabilità, la falsa necessità di chiudersi nella routine e la sensazione di essere meno creativi, tutto insieme.

- A che età inizia la creatività?

I bambini in età prescolare vivono in un mondo magico e pieno di immaginazione. Prima dei sei anni, le capacità creative della maggior parte dei bambini raggiungono il loro apice. Poi, con l'inizio della scuola formale e l'evoluzione verso il conformismo, la creatività diminuisce.

- Cosa significa non essere creativi?

I seguenti esempi sono non creativi. Le persone non creative possono fare osservazioni interessanti se le si lascia fare, anche se non hanno la capacità o il potere di creare.

- Perché le persone perdono la creatività in età avanzata?

Crescendo, perdiamo il nostro estro creativo, ma non nel modo in cui ci si potrebbe aspettare. È più probabile che perdiamo le nostre capacità creative perché cadiamo in trappole cognitive che a causa dell'invecchiamento.

- Come può l'arte aiutare gli anziani?

I pazienti affetti da Alzheimer e demenza possono trarre beneficio dall'uso di arti creative. Anche i ricordi dimenticati dell'infanzia e dei tempi passati possono essere riportati alla luce attraverso la pittura o la musica. Inoltre, può fornire chiarezza a coloro che lottano contro la perdita di memoria e migliorare la loro capacità di essere al meglio.

Video

- Creatività <https://www.youtube.com/watch?v=D4jsGBIp8wY&t=105s>
- Arte della memoria https://www.youtube.com/watch?v=dfgyr8_vl0&t=8s

Modulo 2: Invecchiamento creativo e impegno culturale nell'era Covid-19

Perché è importante per gli anziani partecipare ad attività culturali e creative e come possiamo farlo in una situazione di distanza fisica?

Workshop 1: Svelare le storie che ci sono dentro

Il team del programma THESPACE BETWEEN US di Chickenshed presenterà i suoi strumenti di pratica intergenerazionale in questo primo workshop.

"SBU è un programma collaudato e differenziato. Riunisce gruppi di persone per creare una comunità, costruire connessioni interpersonali e sviluppare la fiducia nei settori relazionali e creativi della loro vita individuale e collettiva. La sua forma precisa è riflessiva, malleabile ed emerge dalla collaborazione tra partecipanti e facilitatori in un modo veramente centrato sul partecipante e guidato dal partecipante". Rapporto BUPA 2021

A partire da These Hands, il team guiderà i partecipanti attraverso una serie di compiti creativi per sviluppare contenuti artistici a partire dalle loro esperienze nello spazio.

Tipo di attività

Attività di gruppo

Materiali necessari

- Materiali per l'artigianato: carta, penne, pastelli, materiali per il collage.
- Attrezzatura di registrazione - Dave e Tiia la forniscono
- Pezzi di carta grandi A1

Obiettivo dell'attività

Per esplorare queste domande:

- Come possiamo conoscere i partecipanti in modo rapido ed efficace?

- Come possiamo creare rapidamente contatti umani in un ambiente di lavoro?
- Come possiamo registrare tutto questo in modo significativo, approfondendo i legami tra i partecipanti e creando materiale per le performance?

Sviluppo dell'attività

Primo passo

Presentazioni: un processo che consente di avere conversazioni rapide e immediate che rompono il ghiaccio e creano connessioni.

Seconda fase

I partecipanti iniziano questo laboratorio raccontando ciò che le loro mani hanno fatto nel corso della loro vita, ad esempio "queste mani hanno cambiato troppi pannolini", "queste mani hanno costruito molte case".

Terzo passo

Questo compito apre alle esperienze condivise e dà allo spazio una leggera consapevolezza degli individui nel gruppo, le persone iniziano a connettersi riconoscendo i punti in comune, questo compito dà alle persone un'introduzione rapida e accessibile a ulteriori conversazioni al di fuori della sessione, le persone tendono a volerne sapere di più e iniziano le amicizie quando le persone usano questo compito per creare connessioni.

Quarto passo

Questo compito è seguito da una sessione facilitata in cui il movimento è la forma principale. La musica è accompagnata da alcune parole di "Queste mani hanno un compito".

Quinto passo

La parte riflessiva della sessione si concentra sull'arte visiva, con i partecipanti che usano le loro mani come punto di partenza per creare una mappa della vita.

Questa sezione registra come i partecipanti parlano del loro lavoro.

Laboratorio 2: Le lettere viventi

Questo workshop si occupa di nuovi modi per approfondire le relazioni in tutte le fasce d'età - contro la solitudine e l'isolamento.

"La SBU offre ai partecipanti un'esperienza espressiva diversa per approfondire la connessione con se stessi e con gli altri e rafforzare la sicurezza relazionale, che è stato dimostrato essere il più grande ammortizzatore del benessere lungo tutto l'arco della vita." RAPPORTO BUPA

Questo workshop esplora il modo in cui possiamo dare vita alle storie attraverso diversi media: film, suoni, installazioni e teatro dal vivo.

Il team di Chickenshed presenterà film e colonne sonore ispirati alle persone con cui ha lavorato. Il team condurrà poi i partecipanti attraverso una serie di compiti creativi per decodificare il processo.

Tipo di workshop

Un workshop di gruppo

Materiale necessario

- Schermo necessario per la proiezione di film
- Carta, penne
- Carta A1 grande

- Altoparlante

Obiettivo

Vogliamo aprire un dialogo creativo su come dare vita alle storie attraverso diversi media: film, suono, installazioni e teatro dal vivo.

Sviluppo dell'attività

Primo passo

Per vedere una selezione di filmati del pollaio

Seconda fase

Smontare il processo creativo - discussione ed esempi su film e registrazioni

Terzo passo

Dividetevi in gruppi e proponete un'idea creativa per dare vita a un pezzo di memorie. Come possiamo sviluppare il materiale di un'intervista in momenti teatrali?

Modulo 3: Disimpegno culturale tra gli anziani

Quali sono le ragioni (identificate dai ricercatori durante il focus group) e quali sono le possibili soluzioni?

Panoramica

Le ragioni del disimpegno culturale dei senior sono varie, almeno in Slovenia.

Il numero di pensionati sloveni al 1° gennaio 2021 era di 624.800 su una popolazione di 2.108.977. Prima del 1° ottobre 2020, Giornata internazionale delle persone anziane, la Slovenia contava 424.000 anziani (persone di 65 anni o più), pari a circa il 20% della popolazione. La Slovenia ha quindi già varcato la soglia di una "società che invecchia" secondo la definizione delle Nazioni Unite. Per garantire un sistema pensionistico sostenibile è necessaria una riforma completa delle pensioni, poiché ogni anno il fondo pensionistico pubblico copre il divario dovuto all'insufficienza delle entrate con fondi del bilancio statale (nel 2021 sono stati spesi 718,7 milioni di euro per coprire il divario). In futuro, maggiori fondi per gli anziani proverranno dal previsto Fondo demografico nazionale, che gestisce un patrimonio statale di quasi 8,6 miliardi di euro.

La prima ragione del disimpegno culturale dei senior è la povertà degli anziani. 254.000 persone in Slovenia vivono al di sotto della soglia di povertà, la maggior parte delle quali sono anziani (97.000 persone, due terzi delle quali donne).

Il secondo motivo è legato alla salute. Secondo i dati ufficiali, attualmente 130.000 adulti in Slovenia non hanno un medico di base di loro scelta, tra cui molti anziani. Anche i problemi di salute legati all'età contribuiscono al ritiro culturale degli anziani.

La terza ragione del ritiro culturale è stata la pandemia di Covid e le misure adottate contro di essa. Dopo la pandemia dell'inizio del 2020, molti anziani sono stati isolati dalla loro cerchia di amici, mentre i caregiver hanno dovuto assumersi maggiori responsabilità. Poiché gli anziani erano meno attivi nella comunità e trascorrevano più tempo a casa, si sono verificati più casi di abbandono e negligenza. Molte persone lavoravano e si occupavano dei loro genitori anziani da casa, il che significava che le relazioni soffrivano a causa dello stress e dell'attrito dovuto allo stare insieme in

uno spazio ristretto per molto tempo. In Slovenia si è registrato anche un elevato numero di decessi legati alla covidosi tra gli anziani.

D'altra parte, l'uso delle tecnologie digitali non solo ha migliorato la qualità della vita degli anziani, ma ha anche permesso loro di mantenere i contatti sociali e di introdurre nuovi contenuti e argomenti di apprendimento nella loro vita. Ora che la maggior parte delle restrizioni in casa è stata eliminata, gli anziani possono di nuovo partecipare alle attività culturali. Alcuni di loro si sono già abituati alle attività online.

Possibili soluzioni per l'impegno culturale degli anziani

Il teatro VR per gli anziani è praticamente sconosciuto in Slovenia, ma presenta molti vantaggi: gli anziani possono immergersi completamente in un altro mondo attraverso una grande cuffia. Ad esempio, gli attori del teatro VR possono avere le dimensioni di un anziano e non solo di una piccola persona su uno schermo, e possono avvicinarsi agli anziani e parlare con loro a livello personale. Si diventa parte dello scenario e lo spettatore passivo che siede e guarda diventa un attore attivo che contribuisce a creare la scena. La VR ricrea l'incarnazione in modo digitale, poiché i suoi sensori e le sue tecnologie mirano a portare noi e i nostri corpi in mondi virtuali. Le cuffie per la realtà virtuale vanno oltre i controller e tracciano i movimenti delle mani stesse. Rilevando e mappando gli oggetti fisici nei mondi virtuali, gli oggetti virtuali possono essere toccati e spostati con le nostre mani. Tutti questi sviluppi indicano che nel prossimo futuro esploreremo sempre più intensamente i mondi virtuali.

Il teatro VR può aiutare gli anziani a migliorare la loro salute. Gli spettacoli con le cuffie di realtà virtuale aiutano le persone a superare le paure (l'evitamento delle situazioni reali - agorafobia), a rafforzare la fiducia in se stessi e a gestire le attività di tutti i giorni. Se riescono a superare qualcosa in VR, saranno in grado di farlo anche nel mondo reale. Le cuffie VR possono essere una grande fonte di divertimento che ha un impatto positivo sulla salute.

È necessario costruire un sistema di collaborazione e scambio che porti a uno scambio di esperienze e conoscenze sulla cultura e sulla tecnologia digitale e che permetta l'interazione intergenerazionale e l'apprendimento della comunicazione. I fattori chiave sono che lo spettacolo deve essere attraente per i senior, il testo deve essere semplificato e lo spettacolo deve fornire un senso di realizzazione per colmare il divario digitale dei senior. Il tema della rappresentazione non deve essere competitivo, quindi i partecipanti devono discutere e aiutarsi a vicenda con il contenuto della storia o della rappresentazione. Hanno bisogno di più tempo per adattarsi al teatro di realtà virtuale e imparare come funziona. Sebbene il teatro VR enfatizzi la realtà creata dall'ambiente virtuale, il funzionamento dell'opera dipende ancora dalle istruzioni. Gli anziani si aspettano che il gioco si svolga a un ritmo più lento, in modo da poter assorbire correttamente i diversi tipi di informazioni. Questo potrebbe anche influenzare positivamente i rapporti intergenerazionali e la comunicazione. Grazie ai contenuti e ai temi del gioco teatrale VR, gli anziani potrebbero sviluppare nuovi temi, migliorando in modo significativo la loro interazione sociale. Questo migliorerà la loro cooperazione nel gioco interattivo del teatro VR.

A causa della pandemia ancora in corso, potrebbero esserci difficoltà nella selezione e nella disponibilità dei partecipanti a prendere parte al gioco VR. Anche se non tutti i senior riuscissero a giocare con successo, potrebbero comunque sviluppare temi e interazioni interessanti e quindi imparare e capirsi a vicenda. Incorporare nel gioco VR temi familiari agli anziani può aiutare questi ultimi ad abituarsi più rapidamente ai contenuti e al processo di gioco. Il fattore chiave sta nella progettazione del gioco, che deve rafforzare la fiducia dei senior in se stessi.

Sebbene esistano funzioni interattive come la comunicazione vocale, la comunicazione video e i giochi, le reti sociali virtuali non possono sostituire le relazioni interpersonali reali. Tuttavia, per molte persone, la tecnologia digitale mantiene tali relazioni e riduce le distanze, rendendola indispensabile per la vita e il lavoro. L'interazione virtuale è certamente l'opzione attuale per mantenere le relazioni e scambiare affetto.

In futuro, l'opera teatrale in VR potrà essere combinata con tecniche di mindfulness.

utilizzare i ricordi e le esperienze degli anziani per raggiungere gli obiettivi utili all'integrazione nella società e al miglioramento della qualità della vita.

La tua silhouette è mia - attività pratica

Obiettivi di apprendimento

Aiutare i partecipanti a capire e ad apprezzare la prospettiva degli altri utilizzando le sagome.

Consentire ai partecipanti di interagire con i loro pari riconoscendo la diversità di bisogni, pensieri e sentimenti e presentandoli al gruppo.

Risorse

Fogli di carta grandi (utilizzare alcuni fogli di lavagna a fogli mobili, il retro di una carta da parati o qualcosa di simile), matite colorate o pennarelli, musica rilassante.

Durata: 30 minuti

Istruzioni

Dividete i partecipanti in coppie e spiegate loro che lavoreranno in coppia durante queste attività. Date a ogni partecipante un foglio di carta (delle dimensioni di una persona). Chiedete loro di posare il foglio sul pavimento e di disegnarvi a turno la sagoma del loro compagno.

Una volta terminata la sagoma, chiedete a ogni partecipante di scrivere le seguenti informazioni sulla propria sagoma:

sulla testa: un pensiero, sul petto/cuore: una sensazione, sullo stomaco: un bisogno, sulle mani: il desiderio di fare qualcosa, sui piedi: un'attività che gli piace.

Quando tutti hanno completato questo compito, chiedete ai partecipanti di condividere le informazioni con il proprio partner e di descrivere un pensiero, una sensazione, un bisogno o un desiderio - un'attività che li rende felici, senza spiegarne il motivo.

Metodi utilizzati

- Visivo (spaziale): Uso delle immagini e comprensione dello spazio
- Verbale (linguistico): Uso delle parole, sia parlate che scritte.
- Fisico (cinestetico): Uso del corpo, delle mani e del tatto.
- Sociale (interpersonale): Apprendimento in gruppo o con altre persone

Debriefing

Dopo aver condiviso ciò che hanno scritto sulle loro sagome, chiedete ai partecipanti di sdraiarsi l'uno sulla sagoma dell'altro, chiudere gli occhi e immaginare di essere l'altra persona. Si può mettere una musica rilassante e introdurre il momento di riflessione suggerendo ai partecipanti di "uscire dalla propria testa ed entrare in quella del partner" per cercare di entrare nella mente dell'altra persona. Sentire i bisogni dell'altro, desiderare ciò che l'altro vuole e immaginarlo mentre fa le attività che piacciono al partner.

Alla fine, concedetevi cinque minuti per riflettere personalmente su ciò che ha significato per ognuno mettersi nei panni dell'altro. Si può concludere l'attività chiedendo ai partecipanti di abbracciarsi come segno di comprensione reciproca.

Parte IV. Lavoro di progetto: pianificazione di una campagna di sensibilizzazione e strutturazione di workshop locali

Modulo 1. Pianificazione della campagna di sensibilizzazione.

Come si fa a pianificare una campagna di sensibilizzazione efficace per gli anziani per coinvolgerli in attività culturali con una componente tecnologica come la VR?

Attività di gruppo o individuale	Attività di gruppo
Lunghezza	2 ore
Materiali necessari	È necessario stampare gli strumenti inseriti nella presentazione. Inoltre, si potrebbero integrare altri strumenti stampabili. Sono necessari anche un PC e un proiettore.
Obiettivo dell'esercizio	Capire come progettare un processo di coinvolgimento per i senior.
Passi da seguire e descrizione di ciascun passo	Insieme progetteremo un'attività specifica di coinvolgimento dei cittadini senior che segua le fasi descritte nella presentazione, approfondendo così la conoscenza degli strumenti e dei metodi presentati:

	<ul style="list-style-type: none"> - Progettazione dell'attività <ul style="list-style-type: none"> o Prima bozza dell'attività da sviluppare con l'obiettivo (questa bozza sarà confermata dopo la parte di ricerca) - Ricerca <ul style="list-style-type: none"> o Ricerca a tavolino: si basa sull'esperienza di ciascun partner/stakeholder per comprendere le esigenze, gli obiettivi e i sentimenti del gruppo target del progetto. o In loco: Conferma delle informazioni della ricerca secondaria attraverso la raccolta di dati in loco. - Attuazione <ul style="list-style-type: none"> o Analisi di alcuni casi di studio sull'impegno digitale degli anziani. - Valutazione <ul style="list-style-type: none"> o Capire come valutare il nostro lavoro, come creare indicatori e proxy rilevanti.
--	--

Modulo 2. Pianificazione e sviluppo della struttura e del formato dei workshop locali.

Attività di gruppo o individuale	Attività di gruppo
Lunghezza	3 ore
Materiali necessari	Le linee guida per i laboratori locali possono essere stampate e distribuite. PC e proiettore per presentare alcune parti delle linee guida e mostrare alcuni esempi.
Obiettivo dell'esercizio	Comprendere le linee guida per la gestione dei laboratori locali e analizzare i principali risultati e le fasi.
Passi da seguire e descrizione di ciascun passo	<p>Fase 1 (prima dell'attività): Chiedere ai partecipanti di leggere la guida del workshop locale e di fare un elenco delle domande e/o dei punti che non erano chiari per loro.</p> <p>Fase 2 (30 minuti): Introdurre gli obiettivi principali dei workshop locali e gli argomenti di base che dovrebbero essere trattati nei workshop. Spiegare che la struttura del workshop può essere flessibile e adattata alle esigenze delle organizzazioni e dei partecipanti.</p> <p>Fase 3 (1 ora): Chiedete ai partecipanti di fare un brainstorming in piccoli gruppi sui seguenti argomenti:</p>

- Quali sono, secondo lei, le attività più importanti di questi workshop?
- Quale potrebbe essere la struttura migliore?
- Come si inserisce questa attività nelle attività esistenti della vostra organizzazione?
- Come coinvolgere e conquistare i partecipanti e le altre organizzazioni del settore

Fase 4 (30 minuti): Chiedete ai partecipanti di progettare una struttura per il loro workshop che includa tutte le attività importanti.

Fase 5 (1 ora): Chiedere a tutti i partecipanti di presentare la loro struttura e ai facilitatori e agli altri di dare un feedback su di essa.

Parte V. Valutazione

Revisione intermedia

Un esempio di valutazione intermedia è disponibile [QUI](#).

Valutazione finale

Potete trovare un esempio di valutazione finale [QUI](#).

Valutazione del lavoro del progetto

Per questa attività si consigliano le seguenti fasi:

- Fate un brainstorming nei gruppi organizzativi e discutete un elemento del progetto che è stato particolarmente apprezzato dal vostro gruppo. Come lo adatterete/svilupperete per il vostro gruppo target? Quali cambiamenti (se ce ne sono) dovreste apportare alla vostra organizzazione? Quali difficoltà potreste incontrare in questa attività? (15 min.)
- Pianificare una breve sessione pratica con questa attività/metodo/approccio (15 min.)
- Presentare i risultati al gruppo svolgendo una breve attività sviluppata dal team o parlando del processo. (10 min. per organizzazione)
- Discussione inter-organizzativa su quali elementi hanno funzionato, quali sono stati difficili e quali ulteriori idee potrebbero aiutare a sviluppare il progetto (30 minuti).



Questo progetto è stato finanziato dal Programma Erasmus+ dell'Unione Europea (Accordo di sovvenzione n. 622623-EPP-1-2020-1-IT-SPO-SCP). L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione [comunicazione] e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

