

Lo scambio intergenerazionale come prassi formativa nei processi di empowerment tecnologico: una literature review

Intergenerational exchange as educational praxis in technological empowerment processes: a literature review.

TIZIANO MANNA

The subject of the research is a literature review that provides a study of the good practices implemented in the projects considered as references in relation to the involvement of older and younger people in processes of skills transfer, active ageing and knowledge exchange. There are many project experiences that highlight the need to investigate good practices related to intergenerational exchange through which to imagine new paradigms for education and instruction also aimed at the evolution of educational systems and the design of new methods. This research explores the design components of the case studies in order to reveal useful elements for future theories and studies.

KEYWORDS: *INTERGENERATIONAL EXCHANGE, ALTERNATIVE METHODS, EXPERIMENTAL EDUCATION, KNOWLEDGE TRANSFER, DESIGN INNOVATION, NEW PARADIGMS*

Oggetto della ricerca è una *literature review* che restituisca uno studio delle buone pratiche attuate nei progetti considerati di riferimento rispetto al coinvolgimento di anziani e giovani in processi di trasferimento delle competenze, invecchiamento attivo e scambio di conoscenze. Il tema è attualmente oggetto di sperimentazioni per cui attualmente non esiste ancora una specifica bibliografia di riferimento sulla quale strutturare un pensiero accademico. Esistono però numerose esperienze progettuali che fanno emergere la necessità di approfondire le *best practices* riguardanti lo scambio intergenerazionale applicato all'empowerment tecnologico, attraverso il quale immaginare nuovi paradigmi di formazione e istruzione, finalizzati anche all'evoluzione dei sistemi educativi e alla progettazione di nuovi metodi.

Premessa

I programmi di scambio intergenerazionale nascono alla fine degli anni '60 negli Stati Uniti, in risposta ai cambiamenti sociali e culturali di quegli anni (Newman et al., 1997). L'evoluzione di questi programmi negli anni '70 era legata principalmente all'esigenza di superare il problema della perdita connessione tra giovani e anziani. In Italia questi programmi sono considerati e strutturati come tali solo recentemente se si considera che il primo programma di scambio intergenerazionale documentato negli Stati Uniti risale al 1963: il progetto "Adotta un nonno" coinvolgeva bambini delle scuole che si recavano settimanalmente a far visita agli anziani di una casa di sollievo del quartiere (Whitley et al., 1976). Nei successivi anni '80 e '90 i programmi intergenerazionali iniziano ad affrontare i problemi sociali di entrambe le generazioni: bassa autostima, abbandono scolastico, abuso di sostanze e comportamenti a rischio in genere, inadeguatezza dei sistemi di assistenza erano i problemi emergenti del mondo infantile e giovanile; isolamento e solitudine, abuso di sostanze, bassa autostima, inadeguatezza dei servizi, analfabetismo, disoccupazione quelli che affliggevano la popolazione adulta e anziana. I programmi intergenerazionali hanno iniziato quindi ad essere visti come un mezzo per occuparsi di tali problematiche, accrescendo la consapevolezza di come questi possedessero un'altissima valenza sociale. Come risultato di questa nuova visione, i progetti di scambio intergenerazionale si sono espansi in moltissime aree della comunità e nei servizi: dall'educazione, alla sanità, fino al sistema del welfare. Attualmente, negli Stati Uniti come in Italia, gli scambi intergenerazionali si realizzano principalmente in contesti quali quello educativo e scolastico, nelle strutture per anziani, negli ospedali e nei luoghi di cura, nelle comunità locali, coinvolgendo anziani e giovani in attività culturali, educative, ricreative e di mutua assistenza, solitamente attraverso associazioni del terzo settore. I programmi intergenerazionali nascono in un clima di cambiamento sociale e delle relazioni, per unire risorse di giovani e anziani nell'attivare processi di empowerment comunitario puntando a migliorare la qualità della vita di entrambi. Un impatto sociale importante se si pensa che lanciando una ricerca web utilizzando parole chiave come progetti di scambio intergenerazionale, i motori di ricerca restituiscono circa 51.000 risultati. L'Unione Europea sostiene notevolmente le progettualità basate sullo scambio intergenerazionale e negli ultimi anni si è andato sviluppando sempre di più l'idea che questa pratica, oltre ad essere una risorsa sociale di comunità, possa generare soluzioni innovative anche nell'ideazione di beni e servizi. Altro aspetto interessante è l'utilizzo dello scambio intergenerazionale per risolvere problemi di alfabetizzazione

tecnologica negli anziani che attraverso l'aiuto delle generazioni 'native digitali' riescono ad affrontare le difficoltà derivanti dall'uso delle nuove tecnologie. Un approccio quindi incentrato sulla funzione educativa e trasversale dello scambio intergenerazionale come azione (ri)generante di comunità territoriali che vede protagonista l'idea di una formazione permanente centrata sulla costruzione di competenze pedagogiche che promuovano il riconoscimento prima sociale e politico e poi anche economico del lavoro educativo consentendo all'educazione di instaurare un proficuo dialogo con le istituzioni che definiscono le scelte culturali ed economiche sottese alle politiche sociali. Una visione innovativa che si fa spazio nella letteratura recente e che vedrebbe il ruolo dell'educatore prima di tutto come operatore socio-politico (Oggionni, 2014). Reimmaginare le forme, i fini e le modalità della formazione permanente –non solo degli educatori e delle educatrici– perché possa essere progettata e realizzata come occasione di sviluppo democratico, non solo per i professionisti educativi ma in definitiva per tutti i soggetti coinvolti:

una formazione che [...] intende costruire una capacità di lettura critica che dal proprio contesto mira ad abbracciare la contemporaneità intera e le sue profonde contraddizioni; la stessa capacità critica che fa dell'educazione pratica ancora oggi democratica, quando agisce per fornire ai suoi destinatari strumenti per la comprensione del loro presente, per un aumento della consapevolezza e dell'autodeterminazione dei soggetti che lo abitano (Casavecchia, 2014).

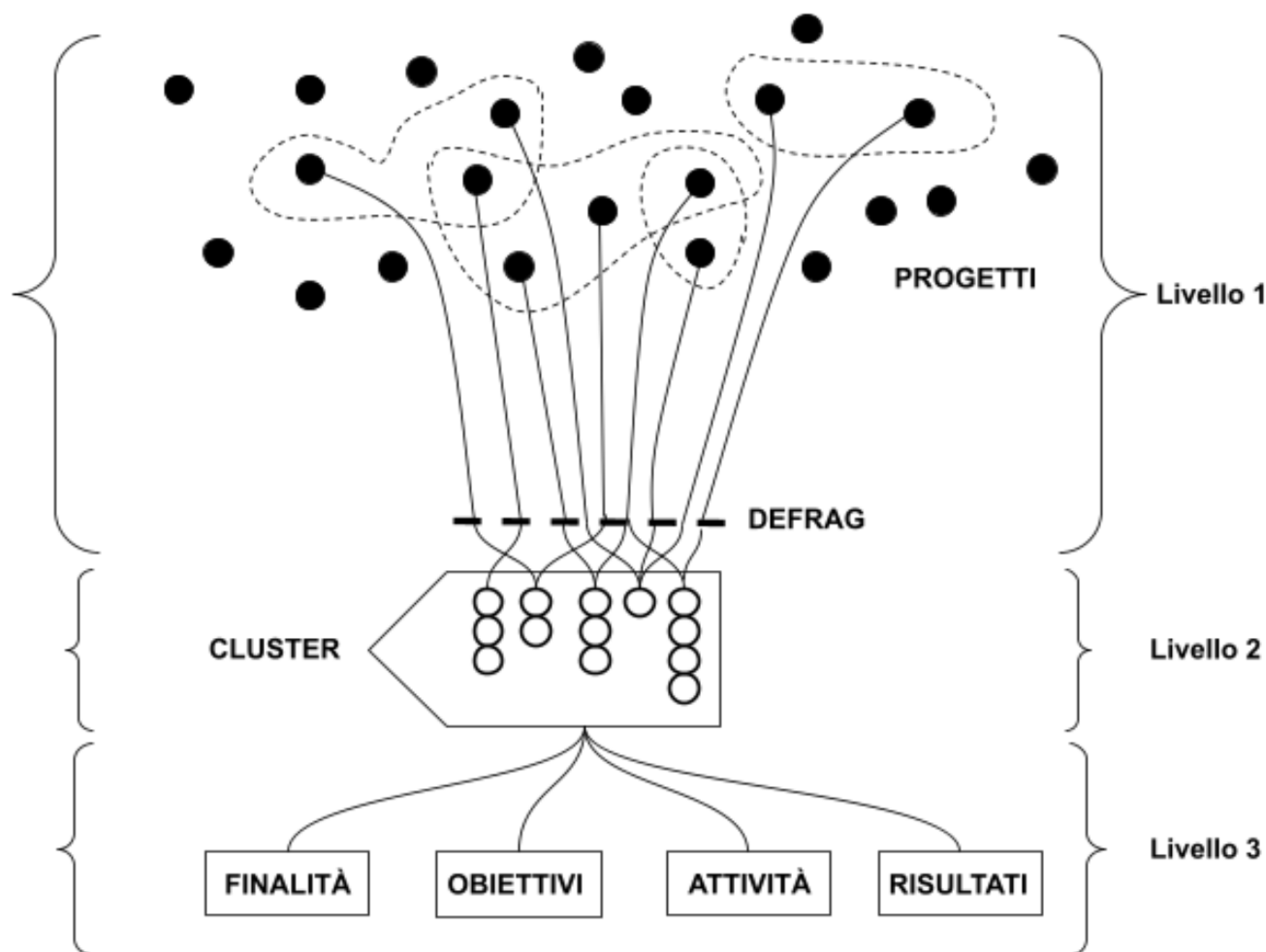
La sfida è quella della formazione oltre la professione educativa, oltre i professionisti dell'educazione. Una formazione che possa generare «operatori di frontiera e di confine perché promotori di una idea di vita come formazione e di formazione come *leit motiv* di sviluppo e di crescita personale e professionale nei molteplici tempi e luoghi della vita» (Annacontini, 2014). Ipotizzare quindi di spostare l'asse della formazione permanente da "attività rivolta ai lavoratori del settore" ad "attività di sviluppo e coesione territoriale".

Il contesto di ricerca

Una rassegna sull'utilizzo della teoria nella ricerca e nell'implementazione di pratiche intergenerazionali (Kuehne & Melville, 2014) evidenzia la mancanza di un adeguato inquadramento teorico a far da cornice alla pratica e alla ricerca intergenerazionale nonostante il 46% degli studi pubblicati dal 2003 al 2014 utilizza una teoria per

sostanziare la progettazione dell'intervento o per spiegarne i risultati di progetto. Sebbene la percentuale sia leggermente in crescita questa percentuale è ancora troppo bassa per permettere lo sviluppo di un impianto teorico che possa essere affrontato in termini accademici. L'utilizzo della teoria -intesa come insieme coerente di affermazioni e ipotesi a spiegazione di un fenomeno- nella progettazione di interventi consente di dare senso alle attività svolte per permettere la misurazione dell'impatto attraverso i risultati, in termini sociali e contestuali. La notevole differenziazione dei contesti e delle modalità d'intervento rende però complessa la possibilità di definire una o più teorie capaci di tracciare una 'genetica comune' delle pratiche di scambio intergenerazionale. È possibile però analizzare le componenti dei diversi modelli attuativi per concorrere alla definizione di una letteratura comune ma specifica, differenziata sulla base dei diversi approcci teorici che fanno da sfondo ai progetti. Data la complessità e la diversificazione dei casi studio si è proceduto con una mappatura dei progetti in modo tale da delineare un contesto coerente e definito. In questo modo è stato possibile far emergere vincoli e componenti progettuali utili alla definizione di 'cluster processuali' ovvero l'insieme di processi e/o procedure costituenti un gruppo specifico di attività in relazione ad un particolare ambito d'intervento o di interesse. Questo metodo ha permesso l'individuazione di elementi comuni partendo da pratiche affini ma diverse. L'esplorazione si è sviluppata seguendo una struttura 'ad albero' che ha determinato tre livelli di analisi e approfondimento indagando nell'ambito specifico dei progetti sociali e progetti d'impresa nei quali lo scambio intergenerazionale è strettamente collegato all'uso della tecnologia. I livelli di profondità hanno scandito le seguenti fasi:

1. Selezione dei progetti campione e deframmentazione delle costituenti;
2. Definizione dei cluster;
3. Benchmarking¹



Analisi di primo livello: progetti che prevedono il coinvolgimento di giovani e anziani in processi di apprendimento e scambio di conoscenze

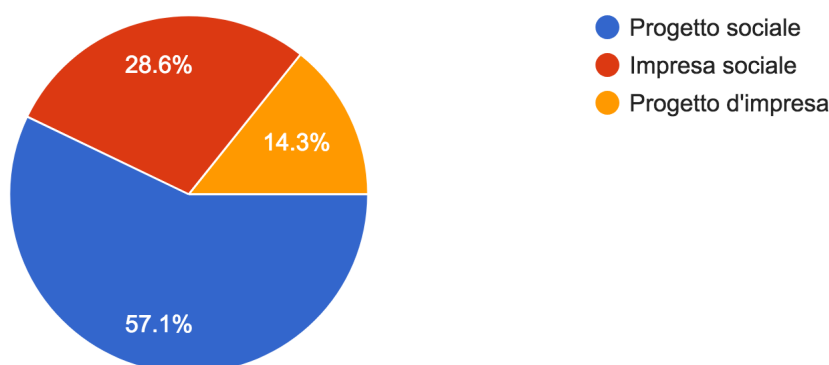
L'analisi funzionale è stata effettuata su 15 casi studio -selezionati tra progetti Italiani e internazionali in atto dal 2013- con lo scopo di individuare gli elementi comuni al fine di far emergere le pratiche, le metodologie, gli stakeholder, gli ambiti di intervento. I progetti sono stati selezionati con l'obiettivo di allargare e diversificare lo scenario di esperienze possibili -dal recupero delle tradizioni locali alle trasformazioni che la tecnologia offre- andando ad intercettare gli elementi comuni. La selezione è stata effettuata sui seguenti criteri: tipologia di azione, strategie d'intervento, contesto, impatto locale, nazionale e

internazionale. Progetti selezionati:

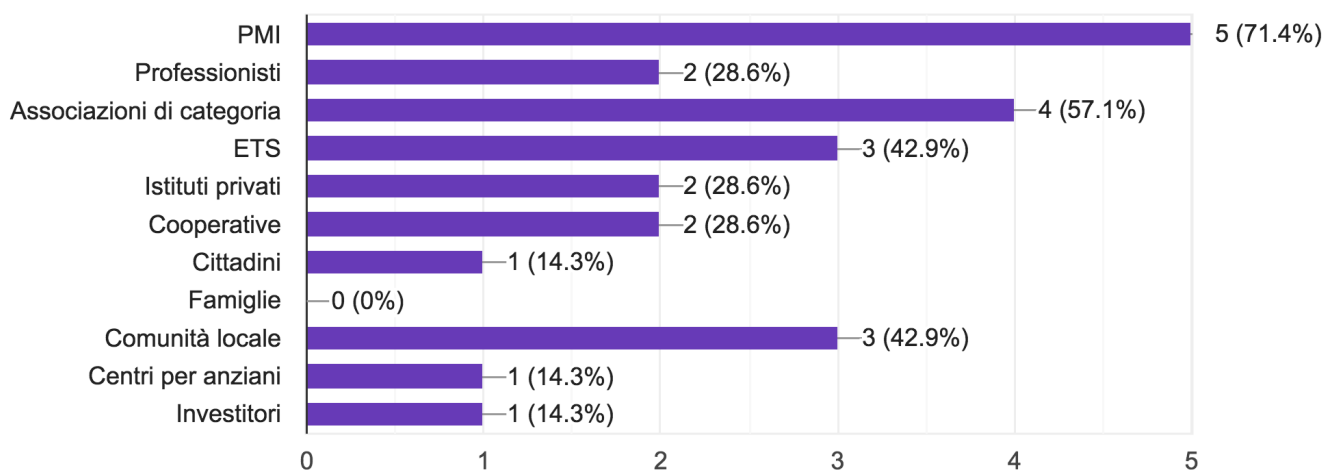
- *Nonnet: Orti Urbani Digitali*: piano regionale di sensibilizzazione e formazione ambientale attraverso l'uso del computer all'interno degli orti urbani della Campania, Italia;
- *Teo: terza età online*: alfabetizzazione funzionale e digitale degli anziani della Provincia di Roma per ridurre il divario digitale e sociale tra la popolazione, Italia;
- *Internet Corner*: luoghi accoglienti e familiari dove gli anziani possono mettere in pratica le competenze acquisite e, grazie all'esperienza delle prime figure di nonni-tutor, avvicinare altri coetanei alle nuove tecnologie, Italia;
- *Nonni su internet*: alfabetizzazione digitale per gli over 60, Italia;
- *Inclusive Senior Education through Virtual U3A (ISEV)*: rendere l'istruzione accessibile agli anziani, Europa;
- *WeCare*: consentire agli adulti più anziani di partecipare alle attività sociali della propria comunità, Italia;
- *Access*: piattaforma software che collega anziani, assistenti, parenti tramite computer e smartphone, Italia;
- *Lucca Creative Hub*: condividere spazi e servizi per promuovere cultura e creatività, Italia;
- *HackUniTo for Ageing*: rete nazionale della ricerca sul tema dell'invecchiamento, Italia;
- *Be The Change*: apprendimento intergenerazionale, Europa;
- *AAL Program*: programma di finanziamento, Europa, Canada, Taiwan;
- *ComeON!*: promuovere la cittadinanza attiva di anziani e giovani, Europa;
- *Riciclo di computer dismessi*: i computer, dismessi dalle aziende e rigenerati dagli studenti, vengono donati ai centri sociali anziani, Italia;
- *Fork in progress*: apprendimento intergenerazionale, Italia;
- *A Avó veio trabalhar*: apprendimento intergenerazionale, Europa;

Le categorie emerse durante la selezione si sono rivelate di tre tipi: progetto sociale (57,1%), impresa sociale (28,6%), progetto d'impresa (14,3%). Nel campione selezionato 2 progetti su 3 sono coerenti con la definizione di 'progetti sociale'. Per 'progetto d'impresa' s'intende un progetto che si caratterizza per le finalità imprenditoriali. Con il termine 'progetto sociale' si intendono invece quei progetti formulati per rispondere ad uno specifico problema sociale o per migliorare alcuni aspetti della vita sociale. L'impresa

sociale si configura come un ente privato che esercita in via stabile e principale un'attività d'impresa di interesse generale, senza scopo di lucro e per finalità civiche, solidaristiche e di utilità sociale.



Le tipologie di enti privati coinvolti sono diverse, tra queste spiccano le piccole e medie imprese (PMI), le associazioni di categoria e le comunità locali, anche organizzate in enti del terzo settore. La capacità di sviluppare partnership efficaci è un elemento determinante nella fase di progettazione e attivazione di un progetto e ne connota l'appartenenza alle categorie suddette. La presenza di collaborazione tra stakeholders e istituzioni sono elementi considerati necessari (Springate, 2008).



Di seguito sono riportati i dati percentuali relativi agli elementi comuni che definiscono le componenti specificatamente sociali, educative e d'impresa. Questa classificazione ha permesso la deframmentazione degli approcci metodologici utilizzati nel raggiungere gli

obiettivi di progetto.

Componenti sociali	Valore %
Attivazione e/o condivisione di uno spazio fisico o virtuale	42,9
Attivazione e/o condivisione di servizi	71,4
Rigenerazione urbana	14,3
Processi di invecchiamento attivo	85,7
Processi di scambio intergenerazionale	57,1
Coinvolgimento di giovani Neet	14,3
Valorizzazione delle tradizioni locali e retaggio culturale	42,9
Componenti d'impresa	Valore %
Attività di finanziamento rivolta a progetti terzi	28,6
Affiancamento, expert coaching, avvio di start-up	28,6
Processi di integrazione tra imprese e istituzioni	42,9
Avvio di nuove imprese	42,9
Componenti educative	Valore %
Implementazione della Ricerca	57,1
Attività formative partecipate e/o informali	57,1
Attivazione di laboratori	28,6
Incontri ed eventi formativi	85,7

Esperienze formative (learning by doing)	71,4
Corsi di formazione	57,1

Sulla base dei dati elaborati è stato possibile realizzare un elenco riepilogativo delle pratiche più o meno diffuse nei progetti campionati. Nella seguente tabella di *practices resume* sono riportati, in ordine decrescente, gli elementi comuni dei progetti e la loro incidenza rispetto alle prassi relative ai processi di empowerment tecnologico.

Pratiche diffuse	Incidenza
Processi di invecchiamento attivo	> 80,0 %
Incontri ed eventi formativi	> 80,0 %
Attivazione e/o condivisione di servizi	> 70,0 %
Tutoraggio / Expert Coaching	> 70,0 %
Esperienze formative (learning by doing)	> 70,0 %
Processi di scambio intergenerazionale	> 50,0 %
Didattica partecipata / apprendimento non formale	> 50,0 %
Implementazione della Ricerca	> 50,0 %
Corsi e lezioni frontali	> 50,0 %
Sviluppo e test di nuove metodologie	> 50,0 %
Pratiche meno diffuse	Incidenza
Coinvolgimento di giovani Neet	< 20,0 %
Rigenerazione urbana	< 20,0 %

Avvio di nuove imprese e/o start-up	< 30,0 %
Attività di finanziamento progetti terzi	< 30,0 %
Valorizzazione delle tradizioni locali	< 50,0 %
Attivazione e/o condivisione di uno spazio fisico o virtuale	< 50,0 %
Commercializzazione di prodotti e/o servizi	< 50,0 %
Processi di integrazione tra imprese e istituzioni	< 50,0 %
Call to action	< 50,0 %
Pratiche di cittadinanza attiva	< 50,0 %

Dall'analisi di primo livello si evince una prevalenza degli interventi in ambito prettamente sociale, ovvero i progetti mirano in primis al raggiungimento di obiettivi quali: il coinvolgimento di comunità svantaggiate o a rischio, il reinserimento occupazionale², l'apprendimento e la formazione³. Nonostante ciò la percentuale di coinvolgimento di PMI e stakeholders provenienti dal settore privato denota una grande attenzione al tema anche in ambito imprenditoriale configurando l'impresa sociale come strumento strategico e attuativo. La deframmentazione dei casi studio nelle componenti attuative e metodologiche ha permesso il raggruppamento in tre assi trasversali (sociale, d'impresa, educativo) dai quali è possibile inquadrare i processi ricorrenti di realizzazione dei progetti. Nello specifico è evidente una tendenza ad attivare servizi e condividere risorse (85.7%) con l'obiettivo di formare e/o educare i destinatari attraverso processi di invecchiamento attivo ed esperienze formative (71.4%). Degni di nota i dati percentuali che illustrano sentieri meno battuti ma non per questo meno efficaci nel raggiungimento degli obiettivi: laboratori, attività di finanziamento, expert coaching, accompagnamento alle start-up (28.6%). Solo il 14.3% dei progetti ha previsto che i giovani coinvolti fossero Neet.

Analisi di secondo livello: casi studio di riferimento specifico sull'interazione tra Giovani, Anziani e Tecnologia

In questa sezione è illustrata l'analisi svolta sui 13 casi studio individuati all'interno dello scenario europeo, che prevedono o hanno previsto il coinvolgimento di giovani e anziani in relazione alle nuove tecnologie. È risultato evidente come nella maggior parte dei casi sia stato previsto supporto da parte di giovani con sufficienti competenze ICT al superamento dei divari digitali da parte degli anziani over 60, spesso frutto di uno scambio *peer-to-peer* - ovvero su uno scambio diretto tra due o più persone che imparano l'uno dall'altro - creando una situazione in cui i benefici generali includono il miglioramento della qualità della vita per entrambi, miglioramento degli atteggiamenti tra i diversi gruppi di età, la costruzione di servizi alla comunità, opportunità per condividere risorse e attrarne di nuove (Goyer, 2001). La maggior parte dei progetti ha infatti in oggetto l'alfabetizzazione digitale degli anziani da parte di giovani, mentre sono pochi i casi rilevati in cui sia prevista la creazione di attività/prodotti *elder friendly*, mirate cioè a sostenere le persone anziane nelle parti fondamentali di vita quotidiana (es. smart home, servizi vocali, etc.). Solo in un caso si è rilevato un programma di finanziamento mirato a rafforzare le opportunità di business nel campo della tecnologia e dell'innovazione per l'invecchiamento in buona salute. Ogni scheda progetto restituisce i dati qualitativi e quantitativi emersi dalla ricerca, effettuata all'interno di piattaforme dedicate e tramite la somministrazione di brevi survey ai referenti di progetto.

Titolo progetto	Nonnet: Orti Urbani Digitali
Ente attuatore	Fondazione Mondo Digitale
Descrizione	Un piano regionale di sensibilizzazione e formazione ambientale attraverso l'uso del computer all'interno degli orti urbani della Campania.
Obiettivi	Attivazione di <i>Ortoline</i> , spazi online dedicati allo scambio di esperienze, alla condivisione di stili di vita e alla consultazione di buone pratiche di coltivazione.
Metodologia	Laboratori
Stakeholders	Istituzioni, scuole, realtà locali

Impatto in termini di occupazione giovanile	Si
Presenza di giovani Neet	Si
Livello di interazione con la tecnologia	Contestuale
Dati quantitativi	
Scuole	12
Giovani	300
Laboratori	5
Realtà locali	4
Istituzioni	2
Titolo progetto	Teo: terza età online
Ente attuatore	Fondazione Mondo Digitale
Descrizione	La finalità del progetto <i>TEO - Terza età on line</i> è l'alfabetizzazione funzionale e digitale degli anziani della Provincia di Roma per ridurre il divario digitale e sociale tra la popolazione.
Obiettivi	I giovani tutor insegnano agli anziani presso i laboratori scolastici delle scuole o presso i centri anziani.
Metodologia	Eventi pubblici, peer education
Stakeholders	Istituzioni, scuole, realtà locali

Impatto in termini di occupazione giovanile	Si
Presenza di giovani Neet	Si
Livello di interazione con la tecnologia	Contestuale
Dati quantitativi	
Scuole	10
Giovani	250
Anziani	250
Centri anziani	10
Istituzioni	2
Titolo progetto	Internet Corner
Ente attuatore	Fondazione Mondo Digitale
Descrizione	Luoghi accoglienti e familiari dove gli anziani possono mettere in pratica le competenze acquisite e, grazie all'esperienza delle prime figure di nonni-tutor, avvicinare altri coetanei alle nuove tecnologie.
Obiettivi	Realizzazione di Internet Corner
Metodologia	Gestione, coordinamento, formazione
Stakeholders	Centri anziani, scuole

Impatto in termini di occupazione giovanile	Si
Presenza di giovani Neet	Si
Livello di interazione con la tecnologia	Software

Dati quantitativi

Scuole	1
Centri anziani	19
Computer donati	150

Titolo progetto	Nonni su internet
Ente attuatore	Fondazione Mondo Digitale
Descrizione	Piano di alfabetizzazione digitale per gli over 60.
Obiettivi	I corsi si svolgono nelle aule informatiche delle scuole di ogni ordine e grado. I partecipanti sono i cittadini del territorio over 60: possono essere i nonni reali degli studenti oppure iscritti ai Centri sociali anziani o ad altre associazioni.
Metodologia	Corsi di formazione
Stakeholders	Istituzioni, scuole, realtà locali

Impatto in termini di occupazione giovanile	Si
Presenza di giovani Neet	Si
Livello di interazione con la tecnologia	Contestuale

Dati quantitativi

Anni di attività	17
Studenti tutor	24.000
Anziani	30.000

Titolo progetto	Inclusive Senior Education through Virtual U3A (ISEV)
Ente attuatore	ASEB (Active Seniors' Education Without Barriers), SETIP (Inclusive Senior Education Through Virtual U3A)
Descrizione	Progetto della durata di 34 mesi attuato nell'ambito del Programma Erasmus+ Strategic Partnerships for adult education.
Obiettivi	L'obiettivo del progetto è quello di rendere l'istruzione accessibile agli anziani, eliminando le barriere e adattando le attività educative alle loro esigenze: per apprendere indipendentemente dal luogo di vita, dalle condizioni di salute, dalle possibilità finanziarie o dalla condizione familiare o sociale.

Metodologia	Formazione, partecipazione attiva, apprendimento a distanza.
Stakeholders	Istituzioni, scuole, realtà locali
Impatto in termini di occupazione giovanile	Si
Presenza di giovani Neet	No
Livello di interazione con la tecnologia	Contestuale
Dati quantitativi	
Ore di lezione frontali	30
Ore di lezione a distanza	30
Anziani	300
Paesi europei	3
Titolo progetto	WeCare
Ente attuatore	AAL Association – Ageing Well in the Digital World
Descrizione	Progetto volto a consentire agli adulti più anziani di partecipare alle attività sociali della propria comunità.

Obiettivi	Sviluppo, valutazione e distribuzione di un servizio volto ad aumentare l'autonomia degli anziani, preservando la loro qualità di vita e continuando a dare il loro contributo al vicinato e alla comunità locale. Pianificando l'assistenza familiare o informale alle persone anziane in modo più efficiente, la domanda di assistenza professionale e servizi sociali diminuisce.
Metodologia	Interviste, focus group, co-progettazione
Stakeholders	Caregivers, comunità locali, ETS, PMI
Impatto in termini di occupazione giovanile	N.P.
Presenza di giovani Neet	No
Livello di interazione con la tecnologia	Software
Dati quantitativi	
PMI	2
Grandi aziende	2
Istituti di ricerca	3
Istituti beneficiari	3
Mesi di durata	30
Contributi pubblici	€ 2.240.000
Budget complessivo	€ 3.670.000
Titolo progetto	Access

Ente attuatore	AAL Association – Ageing Well in the Digital World
Descrizione	Il progetto consiste in una piattaforma software che collega anziani, assistenti e parenti tramite computer, smartphone o tablet
Obiettivi	Sviluppare un sistema di comunicazione semplice e permanente al fine di condividere i dati tra gli anziani e le loro parti interessate, attraverso dispositivi elettronici.
Metodologia	Interviste, focus group, co-progettazione
Stakeholders	Caregivers Comunità locali PMI Università Centri anziani
Impatto in termini di occupazione giovanile	N.P.
Presenza di giovani Neet	No
Livello di interazione con la tecnologia	Hardware
Dati quantitativi	
PMI	3
Università	1
Istituti beneficiari	2
Mesi di durata	30
Contributi pubblici	€ 1.938.736

Budget complessivo € 3.792.383

Titolo progetto	Lucca Creative Hub
Ente attuatore	Lucca Creative Hub
Descrizione	Costituzione di uno spazio fisico e virtuale dove cittadini, imprese, associazioni possano condividere spazi e servizi per promuovere cultura e creatività.
Obiettivi	Lucca Creative Hub intende dar vita ad un luogo che promuova l'interazione tra i giovani e la comunità in un'ottica intergenerazionale e collaborativa, attivando al contempo processi di innovazione sociale ed economica.
Metodologia	Call to action Incontri laboratoriali Expert coaching Start-up delle idee
Stakeholders	Pubblica Amministrazione PMI ETS
Impatto in termini di occupazione giovanile	N.P.
Presenza di giovani Neet	No
Livello di interazione con la tecnologia	Contestuale

Dati quantitativi

Giovani	25
Progetti	10
Budget complessivo	€ 425.000

Titolo progetto	HackUniTo for Ageing
Ente attuatore	NICO - Neuroscience Institute Cavalieri Ottolenghi
Descrizione	Una rete nazionale della ricerca sul tema dell'ageing che coinvolge in un percorso comune 29 Atenei italiani. La ricerca presente in #hackUniTO for Ageing propone soluzioni per le 11 dimensioni della vita della persona: abitare, coltivare arte e creatività, curarsi, fare attività fisica, formarsi, lavorare, muoversi, nutrirsi, prevenire, studiare l'invecchiamento e vivere le relazioni.
Obiettivi	Valorizzare la Ricerca di tutte le università e degli organismi di ricerca nazionali dedicata all'ageing; Mettere a disposizione soluzioni innovative per un invecchiamento sano e attivo; Favorire la collaborazione con Imprese e Istituzioni dei territori nell'ottica del Knowledge Interchange.
Metodologia	Call to action Supporto tecnico operativo
Stakeholders	Reti di ricercatori (Università e Organismi di ricerca); Reti di implementatori della ricerca e dello sviluppo (Imprese, Pubbliche Amministrazioni, Terzo Settore, Movimento Cooperativo, decisori politici); Reti di sostenitori della ricerca e dello sviluppo (Investitori, Finanziatori, Fondazioni Filantropiche, Impact Investors).

Impatto in termini di occupazione giovanile	N.P.
Presenza di giovani Neet	No
Livello di interazione con la tecnologia	Contestuale

Dati quantitativi

Ricercatori	952
Progetti	291
Imprese	160

Titolo progetto	Be The Change
Ente attuatore	Partenariato strategico
Descrizione	Il progetto mira a progettare un modello per testare come il mezzo di apprendimento intergenerazionale possa prestarsi a diventare uno strumento efficace per la definizione di nuovi modelli di formazione e apprendimento per lo sviluppo dell'imprenditorialità in contesti formali e informali.
Obiettivi	Sviluppare e testare una metodologia capace di promuovere le abilità e le competenze imprenditoriali, attraverso l'apprendimento intergenerazionale Attivare l'atteggiamento imprenditoriale tra i giovani Neet

Metodologia	Apprendimento informale Learning by doing Coinvolgimento attivo
Stakeholders	Istituti universitari Organizzazioni politiche Servizi sociali
Impatto in termini di occupazione giovanile	N.P.
Presenza di giovani Neet	Si
Livello di interazione con la tecnologia	Contestuale

Dati quantitativi

N.P.

Titolo progetto	Ageing Well in the Digital World - AAL Programme
Ente attuatore	AAL Association – Ageing Well in the Digital World
Descrizione	Un programma di finanziamento che mira a creare una migliore qualità della vita per le persone anziane e a rafforzare le opportunità di business nel campo della tecnologia e dell'innovazione per l'invecchiamento in buona salute.

Obiettivi	L'obiettivo è quello di creare servizi pertinenti e di diffondere conoscenze su come è possibile integrare con successo sistemi di supporto tecnologico nella vita quotidiana delle persone anziane.
Metodologia	Forum / eventi annuali Call to action Coinvolgimento da parte delle PMI e dell'industria Sperimentazione e la commercializzazione del prodotto o servizio in fase di sviluppo Supporto tecnico operativo Affiancamento / accompagnamento ai progetti Expert coaching
Stakeholders	PMI Istituti di ricerca e sviluppo Organizzazioni di utenti finali Consorzi (partner commerciali)
Impatto in termini di occupazione giovanile	Si
Presenza di giovani Neet	No
Livello di interazione con la tecnologia	Contestuale
Dati quantitativi	
Progetti	220
Budget complessivo	€ 700.000.000
Titolo progetto	ComeON!

Ente attuatore	Partenariato strategico
Descrizione	Il progetto ComeON! mira a promuovere la cittadinanza attiva di anziani e giovani attraverso un'esperienza formativa di volontariato intergenerazionale radicata nello sviluppo di progetti di innovazione sociale volti al miglioramento del territorio e della comunità.
Obiettivi	Ricerca collaborativa e rapporto finale sullo stato dell'arte del volontariato intergenerazionale nei paesi partner; Produzione del curriculum e dei contenuti multimediali del corso pilota (video e audio lezioni, pillole formative, manuali per insegnanti, studenti e anziani); Realizzazione del corso pilota e di almeno un progetto di innovazione sociale sviluppato dagli anziani e dai ragazzi coinvolti, supportati dai loro insegnanti.
Metodologia	Apprendimento peer-to-peer Innovazione sociale Cittadinanza attiva
Stakeholders	Scuole Istituti pubblici Fondazioni
Impatto in termini di occupazione giovanile	N.P.
Presenza di giovani Neet	No
Livello di interazione con la tecnologia	Contestuale

Dati quantitativi

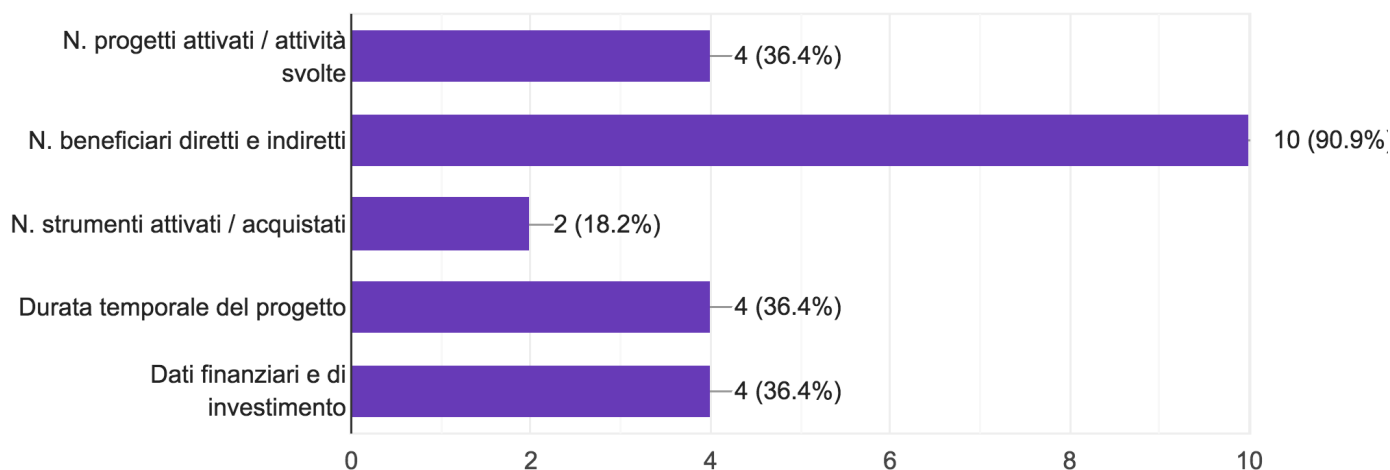
N.P.

Titolo progetto	Riciclo di computer dismessi
Ente attuatore	Fondazione Mondo Digitale
Descrizione	I computer, dimessi dalle aziende e rigenerati dagli studenti, vengono donati ai centri sociali anziani.
Obiettivi	Lo scopo della campagna è dotare di due/tre computer i centri anziani della Capitale (circa 140) e dell'intera regione Lazio (circa 450).
Metodologia	Campagne di comunicazione Matching Realizzazione di "officine del recupero" Eventi pubblici
Stakeholders	Imprese Fondazioni Privati cittadini Scuole Centri anziani
Impatto in termini di occupazione giovanile	No
Presenza di giovani Neet	No
Livello di interazione con la tecnologia	Hardware

Dati quantitativi

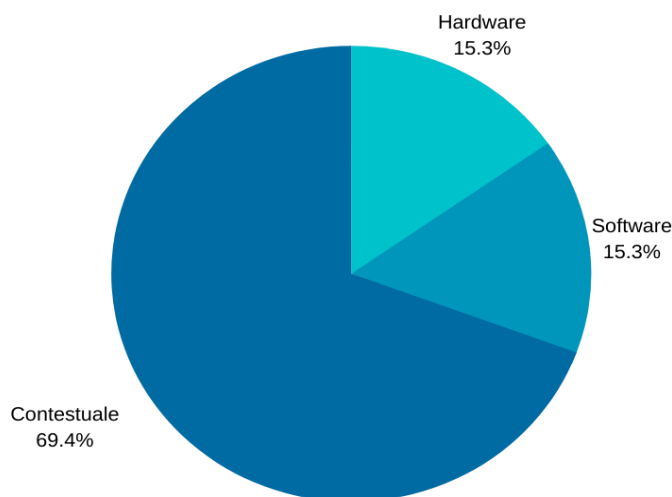
Scuole	9
Computer donati	866
Computer recuperati	500
Centri anziani	70

È qui emerso il tema attuale della difficoltà di avere una valutazione d'impatto dei progetti che possa essere uniforme per tutti i progetti con componenti comuni. L'assenza di un protocollo unico infatti impedisce una comparazione dei dati quantitativi utile alla restituzione valutativa di un progetto in termini di successo. In tal senso valutare un progetto significa definire degli indicatori sulla base degli obiettivi e delle finalità che il progetto mira a realizzare analizzandone i dati prima e dopo l'intervento. Ciò significa che gli indicatori andrebbero definiti sulla base dello status pre-progetto e sulla proiezione di quanto ci si aspetta questo migliori dopo le attività (post-progetto). In assenza di indicatori e di misurazioni ante e post progetto, la valutazione d'impatto si limita ad una mera annotazione nei report finali degli obiettivi raggiunti e al numero di attività svolte o beneficiari coinvolti. In questo scenario è di fondamentale importanza concepire prioristicamente le strategie di misurazione dell'impatto progettuale definendo indicatori e attività di monitoraggio capaci di restituire un'analisi puntuale dell'intervento e delle ricadute sociali, economiche nonché educative. I dati pubblicati in termini quantitativi risultano alquanto insufficienti ad effettuare una comparazione strutturata dei 13 progetti selezionati (segue grafico).



I dati forniti si limitano a visualizzare l'impatto delle attività in relazione al numero di beneficiari diretti e indiretti coinvolti, quanti progetti e/o attività sono state svolte, eventuale strumentazione acquistata o attivata, durata e costi finanziari relativi all'intervento. Dati non utili alla valutazione dell'impatto sociale dei progetti ma solo alla quantificazione delle risorse impiegate in funzione alle attività svolte. In altre parole i dati pubblicati restituiscono una fotografia di ciò che si è fatto ma non di quello che si è ottenuto (in termini di miglioramento sociale). Assenti eccellenti sono i dati relativi a quanti giovani Neet hanno trovato occupazione o sono stati reintrodotti in percorsi di formazione post-progetto, quante start-up sono divenute progetti concreti caratterizzati da un'attività continuativa, quanti gli anziani che hanno continuato ad utilizzare la tecnologia dopo i percorsi di formazione, quali le opportunità generate concretamente. Questi potrebbero essere solo alcuni esempi di indicatori auspicabili in un processo di misurazione tangibile dell'impatto sociale. La difficoltà incontrata nel reperire informazioni sui risultati dei progetti, viene ricorsivamente rilevata sia dai principali autori stranieri nel settore che da operatori ed esperti italiani. Kuehne (1999) riconduce le difficoltà nel rintracciare indicazioni sulla valutazione dei progetti al fatto che i progetti sono di solito portati avanti da operatori sociali che, intercettando un bisogno nella comunità, tentano di darvi una risposta attraverso un progetto, avendo a disposizione limitate risorse finanziarie utilizzate principalmente per la buona riuscita del progetto piuttosto che per la sua valutazione. I dati raccolti hanno comunque permesso di individuare tre livelli di interazione con la Tecnologia: *Hardware* (primo approccio a dispositivi elettronici e multimediali come pc, smartphone, tablet, lettori, decoder, etc.); *Software* (uso di programmi specifici, navigazione internet, etc.); *Contestuale* (uso di

applicazioni specifiche per raggiungere un determinato scopo o fruire di un servizio definito). Le percentuali sono mostrate nel grafico seguente:



La predominanza di progetti che utilizzano l'approccio Contestuale allo scambio intergenerazionale evidenzia la necessità di strutturare le attività sulle problematiche di contesto, ovvero sui bisogni strettamente legati al territorio d'intervento e alle comunità locali. In tal senso è fondamentale il coinvolgimento dei destinatari nella progettazione e programmazione cooperativa delle attività (Kuehne, 2005). Occorre che il progetto sia specificatamente tarato su una definizione condivisa di bisogni ed esigenze dei destinatari avendo la possibilità di evolversi piuttosto che procedere rigidamente sulla base di un programma calato dall'alto (Springate, 2008). Poter scegliere le attività rende significativo il progetto per i partecipanti (Kaplan, 2001). Nell'approccio partecipativo le persone riconoscono la propria capacità di autodeterminarsi e la competenza nel sapersi aiutare: il progetto diventa catalizzatore di tali processi, e non un mero erogatore di soluzioni preordinate.

Analisi di terzo livello: benchmarking focalizzato su un progetto di successo

La *Fondazione Mondo Digitale* (FMD) lavora per una società della conoscenza inclusiva coniugando innovazione, istruzione, inclusione e valori fondamentali. I benefici che provengono da conoscenze, nuove tecnologie e innovazione devono essere a vantaggio

di tutte le persone senza alcun tipo di discriminazione. La missione della FMD, quindi, è promuovere la condivisione della conoscenza, l'innovazione sociale e l'inclusione sociale, con particolare attenzione alle categorie a rischio di esclusione (anziani, immigrati, giovani disoccupati ecc.).

Titolo progetto	Tra Generazioni: l'unione crea il lavoro
Ente attuatore	Fondazione Mondo Digitale
Descrizione	Lo scambio di competenze come acceleratore culturale. Fondazione Mondo Digitale e CNA Pensionati per la formazione intergenerazionale, la valorizzazione dell'artigianato e la creazione di nuove opportunità di lavoro.
Obiettivi	Rilanciare il capitale umano, sociale ed economico del Paese attraverso la condivisione di conoscenze ed esperienze di giovani e anziani; promuovere e incentivare la formazione intergenerazionale; valorizzare i mestieri artigiani e diffondere il know-how tra le nuove generazioni; coinvolgere in percorsi di alfabetizzazione digitale i pensionati CNA; trasformare la tecnologia in un potente strumento sociale; offrire l'opportunità ai giovani di mettere in campo le proprie competenze digitali.
Metodologia	Formazione, Expert coaching
Stakeholders	Scuole, istituzioni, realtà locali, PMI, multinazionali
Impatto in termini di occupazione giovanile	N.P.
Presenza di giovani Neet	Si
Livello di interazione con la tecnologia	Contestuale

Dati quantitativi

Edizioni	3
Giovani	20.000
Anziani	38.000
Docenti coordinatori	2.300
Regioni	20

La prima edizione dell'iniziativa, promossa dalla Fondazione Mondo Digitale in collaborazione con Google e il CNA Pensionati, coinvolge 300 studenti di 9 scuole italiane di Piemonte, Lazio e Campania, affiancati dai docenti coordinatori e 150 anziani, iscritti al CNA Pensionati. La seconda edizione (a.s. 2014-2015) coinvolge 4 nuove regioni (Emilia Romagna, Toscana, Sicilia e Veneto), 12 scuole, 400 studenti e circa 200 adulti iscritti al CNA Pensionati. Salgono così a 7 le regioni che adottano il progetto Tra Generazioni. (Lazio, Campania, Piemonte, Emilia Romagna, Toscana, Sicilia e Veneto). La terza edizione porta il progetto in altre quattro regioni: Friuli Venezia Giulia, Liguria, Puglia e Marche.

Dati di contesto⁴

- La percentuale di giovani italiani che abbandona gli studi con al massimo un diploma di terza media è del 17,6%. La media europea è del 12,8%.
- 23,9% è la percentuale di giovani (15-29 anni) fuori dal circuito formativo o lavorativo (Neet). Nella Unione Europea sono il 15,9%.
- Il tasso di disoccupazione dei giovani tra i 15 e i 24 anni è del 35,3%, il livello più elevato dal 1977. Nella Unione Europea è 22,9%.
- La percentuale di over 65 in Italia è del 21,18%. In maggioranza sono donne (57,42%).
- Ogni 100 giovani con meno di 15 anni ci sono 148,6 anziani. In Europa solo la Germania ha un indice di vecchiaia più alto (155,8). La media dell'Unione Europea è

114,1.

- La percentuale di famiglie costituite esclusivamente da persone di 65 anni che possiede il computer è del 14,8%. Soltanto il 12,7% ha una connessione internet.

Metodologia e attività

In ogni scuola viene avviato un percorso formativo sull'uso efficace degli strumenti digitali articolato in 10 laboratori di 2 ore ciascuno. Partecipano 15 studenti di scuole superiori del territorio e 15 anziani. Una lezione è interamente dedicata alla formazione su modelli di business per avvicinare i giovani all'artigianato (tradizionale e digitale) e all'imprenditoria. Questo approccio permette di calare i progetti nella cultura locale. Ogni progetto deve essere integrato nella realtà territoriale e ad esso adattato culturalmente. Non è ipotizzabile duplicare progetti provenienti da contesti differenti ed è buona pratica indagare gli aspetti rilevanti delle culture locali in fase di progettazione. L'immagine dell'anziano e il valore ad esso attribuito può essere diverso nei contesti rurali rispetto a quelli urbani, o in base alla posizione geografica, o a seconda del contesto che si sceglie (quartiere, scuole, centri d'aggregazione) così come l'immagine del giovane. È importante quindi creare le condizioni perché il progetto goda di consenso sociale e che l'iniziativa sia in qualche modo rappresentata e riconosciuta dalle istituzioni locali. Allport (1954) menziona il sostegno delle Autorità come uno dei quattro punti chiave per l'efficacia di un progetto intergenerazionale. Puntare all'alleanza con le Istituzioni contribuisce inoltre ad inserire la pratica intergenerazionale nell'agenda pubblica (Kuehne, 1999) portando all'attenzione dei decisori politici le potenzialità dello scambio tra generazioni. Ogni percorso prevede due visite in azienda o nei *fab-lab* locali. La relazione giovane-anziano e artigianato-tecnologia nasce dalla convinzione che creatività, tradizione e innovazione possano incontrarsi per creare posti di lavoro e nuove opportunità di sviluppo per il Paese. Alla base dell'apprendimento intergenerazionale viene spesso invocata la teoria dell'apprendimento situato, secondo cui l'apprendimento è un processo dinamico che avviene in un contesto, in cui la persona apprende grazie alla sua partecipazione attiva a tale contesto, in interazione con gli altri membri del gruppo e l'ambiente circostante, e non una semplice trasmissione passiva di informazioni. È il tipo di apprendimento che avviene nei tirocini e apprendistato o in quei progetti di comunità in cui le persone lavorano insieme nello svolgimento di un compito ed in cui le azioni dei singoli hanno una ricaduta concreta. Al termine del percorso giovani e anziani partecipano a una

sessione creativa per lo sviluppo di una nuova idea di prodotto o servizio in ambito artigianale o micro-imprenditoriale. La teoria dello sviluppo di Erikson (1984) è spesso chiamata in causa per spiegare il valore delle esperienze che i partecipanti di un progetto intergenerazionale vivono. Nel descrivere gli stadi che l'individuo attraversa nel corso della vita, Erikson parla dello stadio della 'generatività', concetto che contrappone a quello di stagnazione e autoassorbimento. Nello stadio della generatività la persona avverte il bisogno di sentirsi in connessione col futuro lasciando qualcosa. L'individuo desidera tramandare qualcosa che rimanga oltre sé, aumentando la sensazione di personale utilità. Le sessioni creative puntano a stimolare processi di invecchiamento attivo programmando azioni che consentano all'anziano di sentirsi ancora utile poiché in grado di trasmettere agli altri il frutto della propria esperienza di vita.

Finalità, obiettivi, risultati

Il progetto *'Tra generazioni: l'unione crea il lavoro'* nasce per favorire lo scambio intergenerazionale di saperi e competenze tra giovani e anziani, con il fine ultimo di aiutare l'inserimento lavorativo dei primi. Ogni edizione ha coinvolto diverse regioni italiane in modo da coprire l'area Nord, Centro e Sud Italia. Le nuove tecnologie rappresentano il terreno virtuale in cui avviene l'incontro tra generazioni. Internet oggi offre la possibilità di sviluppare idee commerciali o di dare nuovo lustro e visibilità ad attività già esistenti, che attraverso la rete possono trovare nuovi clienti e mercati e migliorare la comunicazione con quelli già in essere. Le persone anziane e adulte, che sono uscite dal mercato del lavoro (per limiti di età o per la chiusura di attività proprie o perché licenziati da aziende in crisi) sono depositarie di conoscenze ed esperienze professionali maturate nel corso di anni e che, negli anni della pensione o prossimi ad essa, giungono al loro culmine. Un patrimonio però che spesso viene disperso. Il progetto si è dunque proposto di recuperare e valorizzare questo sapere, come fonte di conoscenza per i giovani e come possibile nuova opportunità di lavoro. Giovani e anziani sono stati chiamati a scambiarsi il proprio *know-how*: i primi hanno introdotto gli *aged ai* segreti del web come piazza in cui dare nuova vita ad attività e idee imprenditoriali; i secondi hanno messo a disposizione dei ragazzi la loro esperienza professionale: consigli, suggerimenti, indicazioni utili per verificare la fattibilità e orientare le proprie idee progettuali. Si viene così a creare un'alleanza formativa e professionale, capace da un lato di dare direzione e concretezza ai progetti dei ragazzi e dall'altro, di

valorizzare la conoscenza degli anziani, a favore delle nuove generazioni. Un'alleanza che considera l'invecchiamento come una risorsa in grado di accrescere il capitale umano, sociale ed economico. Fondamentale è stato anche l'apporto dei borsisti di Google con i partecipanti. Gli incontri si sono svolti a scuola alla presenza sia dei tutor che dei "nonni" per affrontare insieme gli argomenti del web legati e offerti da questa azienda. La metodologia utilizzata nel progetto è quella costruttivista del 'learning by doing' attuata attraverso attività di problem solving e lavoro di gruppo. Metodologia che permette sempre l'apprendimento al di là delle differenze d'età (Pinto et al., Springate, 2008; Lewis, 2002). In totale i beneficiari si sono incontrati 15 volte per 2 ore di lezione a cadenza settimanale. Ciò ha permesso di stabilire rapporti significativi a differenza di quei progetti in cui anziani e giovani si incontrano per poche ore senza che si generi alcuna interazione produttiva (Springate, 2008; Epstein & Boisvert, 2006; Bales, 2001; Couper, 1991). Gli argomenti trattati hanno riguardato il web in generale e il mondo delle *app* dove a far docenza agli anziani sono stati gli studenti tutor trasferendo le loro conoscenze in campo tecnologico e digitale. A loro volta, i tutor hanno conosciuto le arti e i mestieri artigiani e contestualmente avuto accesso a seminari promossi dagli esperti Google sulle potenzialità del web per lo sviluppo di imprese e sull'utilizzo delle '*Google Apps for business*'. Alla luce degli incontri, sono emerse da parte dei giovani delle proposte di rilancio dei mestieri artigiani con nuove idee imprenditoriali. Infine, gli studenti hanno preso parte a visite guidate in azienda o in un laboratorio artigianale per "toccare con mano" cosa significa essere artigiano. La riuscita del progetto, giunto alla sua III edizione, è stata anche frutto della collaborazione tra Fondazione Mondo Digitale, CNA Pensionati Nazionale e le sedi operative CNA Pensionati nei singoli territori individuati, oltre alla partnership con Google e con le scuole coinvolte.

SWOT ANALYSIS	Qualità utili al conseguimento degli obiettivi	Qualità dannose al conseguimento degli obiettivi
Elementi interni	Punti di forza <ul style="list-style-type: none"> ● Alfabetizzazione digitale per i pensionati ● Coinvolgimento di giovani Neet ● Impatto territoriale 	Punti di debolezza <ul style="list-style-type: none"> ● Percorsi formativi senza certezza occupazionale ● Ambito di intervento settoriale (artigianato e imprenditoria)

Elementi esterni	Opportunità	Minacce
	<ul style="list-style-type: none"> • Connessione concreta tra scuole e aziende • Orientamento formativo e occupazionale per i giovani 	<ul style="list-style-type: none"> • Rischio che i beneficiari coinvolti non migliorino il proprio status • Mancata continuità nel follow-up

L'analisi di terzo livello restituisce un quadro di riferimento rispetto alle pratiche messe in atto da un caso studio specifico reputato di successo in quanto replicato in tre edizioni. Dai dati quantitativi reperibili è possibile stimare il numero di docenti, anziani e giovani coinvolti ma risulta più difficile avere una stima di quanto lo status dei beneficiari sia migliorato grazie al progetto. A conferma della problematica relativa alla valutazione d'impatto è necessario sottolineare l'importanza di poter individuare indicatori strategici che permettano una misurazione dell'impatto non solo sociale ma anche finanziario, ovvero è indispensabile che i progetti prevedano, in fase di pianificazione, delle attività strategiche di misurazione dei benefici attuati, in termini di ricaduta sia sociale che economica. Pertanto è auspicabile (e necessario) una trasposizione informativa che permetta di leggere -e configurare- il progetto sociale come un'attività finanziaria orientata al 'beneficio tangibile' come prodotto economico.

Nel caso specifico i benefici tangibili potrebbero essere misurati nel numero di giovani occupati o di accessi da parte di anziani a servizi digitali. Monitorare nel tempo le ricadute di un progetto permette di misurarne realmente l'impatto, l'efficacia, il valore. In tal senso l'analisi SWOT ha permesso di individuare i punti di forza e debolezza del progetto evidenziando quanto la minaccia maggiore risieda nel rischio che lo status dei beneficiari non cambi realmente una volta terminato il progetto. Il trasferimento di conoscenze, l'invecchiamento attivo, i processi di formazione rischiano di essere vani se non trasformati in attività concrete e continuative. In termini finanziari (e di sostenibilità) il rischio è che le risorse vengano dissipate nel progetto e che gli effetti si esauriscano con il terminare degli investimenti.

Conclusioni

Le attività promosse in ambito sociale possono essere trasformate in risorse imprenditoriali coniugando impresa e welfare. Unire aziende del territorio e giovani

attraverso percorsi di formazione alternativi orientati all'alfabetizzazione digitale degli anziani individua una via concreta di innovazione. È ipotizzabile in tal senso che il coinvolgimento in termini di formazione sia orientato ad una concreta sostituzione del lavoratore che rifletta un graduale ricambio generazionale. L'utilizzo delle tecnologie per rispondere alle esigenze contemporanee risulta essere un punto nodale all'interno di una società in accelerazione. La crisi causata dall'epidemia da Covid-19 mostra quanto sia importante soprattutto per gli anziani –che spesso vivono da soli– avere accesso alle tecnologie dell'informazione, non solo per esigenze pratiche (come fare la spesa) ma anche per conservare in parte quei contatti sociali a cui hanno dovuto rinunciare. Le aziende d'altra parte hanno dovuto scontrarsi con la necessità immediata di rapportarsi al mondo digitale dovendo imparare in fretta come gestire e adattare il proprio business in funzione delle nuove possibilità legate alla Tecnologia. In questo scenario è auspicabile uno scambio intergenerazionale che possa realmente assicurare mutui benefici e siano vantaggiosi per entrambi i gruppi (Pinto et al.; Springate, 2008) rafforzando i legami di comunità attraverso accordi di partenariato strategici, per massimizzare l'utilizzo delle risorse esistenti e svilupparne di nuove. È in questo modo che si genera capitale sociale (Coleman, 1990), inteso anche come quell'insieme di risorse a disposizione della comunità che vanno ad aumentarne la qualità (Putnam, 1993; Bostrom, 2003; 2009). Tale capitale non può derivare solo dall'interazione tra le persone ma occorre uno sforzo coordinato da parte di tutti gli stakeholder che, attraverso la relazione, rendono disponibili risorse che consentono il raggiungimento di obiettivi altrimenti difficilmente ottenibili (Trigilia, 2001). Una relazione che sia anche e soprattutto culturale, come quella teorizzata da Jean Baker Miller (1976) che vede "l'essere in relazione con l'altro" come fondamenta della motivazione umana. La relazione è essenziale per lo sviluppo umano e lo sviluppo delle relazioni sostengono il concetto stesso di civiltà. Portman, Bartlett e Carlson (2010) utilizzano questa teoria per commentare gli effetti di un progetto in cui la condivisione intergenerazionale favorisce la costruzione di relazioni, lo sviluppo di connessioni, l'empatia e la capacità di sviluppare ulteriori relazioni. Elemento essenziale è quindi quello della partecipazione –anche economica– di categorie di imprese che possano favorire la produzione e diffusione di nuovi prodotti e servizi, dando continuità e sostenibilità al progetto. Istituzioni nazionali e locali, associazioni di categoria, PMI e scuole rappresentano il partenariato basilare con le quali è ipotizzabile un progetto di successo. Funzionale agli obiettivi la scelta dei partner di progetto che preveda processi di reinserimento formativo e occupazionale. In particolare:

Cluster	Stakeholder
Istituzionale	Istituzioni pubbliche e/o private che possano coadiuvare il sistema di competenze messe in campo
Imprenditoriale	PMI in crescita o che necessitano aggiornamenti in ambito tecnologico
Occupazionale	Centri per l'impiego, agenzie di collocamento, piattaforme di recruiting
Educativo	Scuole, enti di formazione specifica e territoriale
Contestuale	Associazioni di categoria radicate sul territorio, consapevoli delle problematiche concrete all'interno della comunità di riferimento
Funzionale	Partner tecnici

Elaborare una strategia economica orientata al miglioramento sociale necessita una visione a lungo termine capace di intervenire successivamente al progetto in maniera mirata e con l'impiego decrescente di risorse. Misurare e monitorare risultati tangibili significa quantificare la produzione di un progetto in termini di benefici e ciò permette di intervenire successivamente agendo in maniera mirata attraverso attività di mantenimento e manutenzione con notevoli risparmi in termini di risorse. Come per il prodotto industriale anche quello sociale necessita di risorse che gli permettano di durare nel tempo e rispondere ai bisogni del presente come del futuro. In assenza di risorse dedicate, l'errore comune è quello di non prevedere attività di valutazione a lungo termine che possano garantire un assestamento del progetto sui cambiamenti sociali – culturali e politici– nel futuro. Molto spesso la valutazione di un progetto viene effettuata da parte di organi esterni al progetto che ne misurano l'insuccesso sulla base di una inefficacia dovuta al non-cambiamento dello status. Pratica comune quella di considerare un progetto come fallimentare e procedere con la scrittura ex-novo con conseguente nuovo impiego di risorse. Occorre quindi immaginare un percorso parallelo di monitoraggio che possa fornire, nel tempo, dati utili a delineare l'andamento del

progetto rispetto agli obiettivi prefissati e permettere così eventuali migliorie anche nei processi in corso d'opera. Springate (2008) ed Ellis (2004) raccomandano il monitoraggio e la valutazione per assicurare efficacia all'intervento, non solo in termini di impatto sui partecipanti ma anche come documentazione dello svolgimento di processi e attività, utile per permettere una strategica sostenibilità e potenziale replicabilità. La sostenibilità del progetto non risiede dunque solo nell'autonomia di sostentamento finanziario ma è frutto di una gestione ottimizzata dei processi di impiego delle risorse. Individuare gli indicatori che consentono la misurazione dell'impatto sociale favorisce le procedure di valutazione utili al miglioramento dei processi attuativi. Dal punto di vista demografico, nei prossimi 15 anni, in Italia si andrà incontro ad una situazione complessa, legata ad un grande aumento di anziani in età da pensione, che non corrisponderà ad un aumento dei giovani in età da lavoro. Nel 2020, a seguito del lockdown, uno studio della CGIA ha denunciato una situazione molto preoccupante: il sorpasso dei pensionati rispetto ai lavoratori. Tutto questo mentre il nostro Paese non possiede (ancora) una legge sulla non autosufficienza. Se da un lato –nello scenario attuale– i nuovi anziani avranno necessità di imparare sempre di più dai giovani per rimanere agganciati al presente, dall'altro avranno sempre di più la possibilità di essere educatori, formatori e insegnanti, nelle diverse pieghe dello scambio intergenerazionale. Questo potenziale altamente produttivo costringe a ricercare strade non battute e altri significati, per ridisegnare perimetri e modi dell'essere anziani. Emerge la necessità di reimmaginare il ruolo degli anziani come parte attiva –sempre più rilevante dal punto di vista quantitativo– della società. Occorre mettere in campo delle soluzioni per valorizzarli come risorsa, provando a rispondere in modo strategico ai loro bisogni che sono in molti casi psicologici e relazionali. È necessario un cambio di paradigma –economico e culturale– per affrontare il problema dell'invecchiamento e del nuovo assetto demografico, non solo dell'Italia, ma di ampie zone del "mondo sviluppato". Ad esempio: gli anziani rivestono un ruolo formativo strategico nel turnover generazionale in ambito lavorativo, in Italia circa il 70% delle imprese con un fatturato compreso tra 20 e 50 milioni di euro è a matrice familiare. Di queste il 25% è guidato da un leader di età superiore ai 70 anni e quasi una su cinque sarà costretta ad affrontare il ricambio generazionale nei prossimi 5 anni⁵. Occorre lavorare ad una nuova sinergia intergenerazionale, che non si esaurisca nel binomio 'giovane-anziano' ma possa generare innovative infrastrutture relazionali. Sarebbe infatti superficiale pensare che il solo scambio tra anziani e giovani possa essere sufficiente, ad esempio, ad infondere nel giovane il set di competenze necessarie all'avvio di un'impresa (ad esempio nel caso di produzione e commercializzazione di prodotti o servizi

innovativi ad alto valore tecnologico). Jarrott (2011) illustra come la creazione di infrastrutture che rinforzino legami sia formali che informali tra generazioni porti ad un importante aumento delle capacità di una comunità. In tal senso è opportuno intendere la prassi dello scambio intergenerazionale come un'attività altamente generativa in termini sociali. La generatività è un concetto che per definizione inquadra un ambito psicologico ma torna utile in campo sociologico nel delineare quelle azioni trasformative aperte al futuro, necessarie a fornire una nuova visione e una nuova lettura delle questioni contemporanee (Magatti, 2014). Generatività è la preoccupazione di creare e dirigere una nuova generazione (Erikson, 1961) non solo per quanto riguarda il comportamento ma – e soprattutto – per i valori che si trasmettono e per l'atteggiamento nei confronti della vita in quanto parte di una sequenza generazionale (Mc Adams, 2015). Immaginare nuove infrastrutture relazionali che possano conferire alla generatività una connotazione prima di tutto 'sociale' implica una riarticolazione delle categorie dell'innovazione e della sostenibilità. Significa riallestire la funzione dell'impresa su una scala di priorità orientata al bene comune e al valore della condivisione come strumento educativo e formativo. La generatività sociale aiuta a superare il mero assistenzialismo mettendo al centro la persona per costruire relazioni di responsabilità e trasparenza, superando l'approccio individualistico e privatizzato. Occorre che il benessere individuale diventi fondamento del benessere comune ampliando l'idea di welfare che 'raccolge e ridistribuisce' per introdurre il valore della formazione e della capacitazione come strumento fondamentale a rendere il cittadino parte attiva e responsabile della crescita e dello sviluppo territoriale. È necessario quindi che la relazione formativa 'giovane-anziano' sia accompagnata da stakeholders tecnici e specializzati capaci di fornire competenze aggiornate, attuali, contemporanee. Sono Indispensabili –come nel progetto "*Tra generazioni*"– la sottoscrizione di accordi strategici per arricchire e integrare la trasmissione di competenze possedute dagli anziani immaginando politiche di accompagnamento capaci di fornire al giovane quanto serve –dalla rete degli attori istituzionali agli strumenti utili– a sviluppare le idee di business e avviare iniziative imprenditoriali, anche attraverso il contributo di docenti o professionisti del settore, o integrandosi ad iniziative specifiche già attive. I progetti intergenerazionali coinvolgono molte discipline nei settori più disparati: per una loro riuscita è necessario prevedere una multidisciplinarietà dei professionisti e degli operatori coinvolti (Pinto et al.). Springate (2008) e Kaplan (2001) sottolineano l'importanza della preparazione e della competenza per fare in modo che i processi di scambio intergenerazionale possano avere successo. Molta della riuscita di un progetto dipende da come l'iniziativa viene presentata ai partecipanti e da quanto

questi vengano preparati a partecipare (Springate, 2008), siano essi beneficiari o stakeholders. Durante la progettazione è bene indagare aspettative ed eventuali pregiudizi dei partecipanti e programmare attentamente le attività, poiché non basta essere presenti nello stesso luogo affinché si crei scambio e connessione (Lewis, 2002). Particolare attenzione necessita il contesto di riferimento e di intervento. Un progetto attento alla valorizzazione delle tradizioni locali –e in generale al territorio– permette di rispondere concretamente alle esigenze della comunità. Nell’idea di un’azione strategica volta al coinvolgimento di giovani Neet, anziani over 60 e aziende non è ipotizzabile immaginare processi attuativi che non tengano conto di elementi culturali e sociali tipici e specifici dell’area d’intervento. In tal senso è buona pratica effettuare una mappatura che favorisca una definizione dello status attuale dei beneficiari. Una strategia efficace potrebbe essere, inoltre, quella di attivare buone pratiche che tengano conto, oltre al contesto specifico e territoriale, anche del contesto nazionale, inteso come panorama socio-politico. Ai fini occupazionali, ad esempio, risulta fondamentale analizzare ‘domanda e offerta’ per poter intercettare cluster di intervento sui quali operare in modo da soddisfare i bisogni del territorio. Progettare, quindi, in modo da implementare strategie già in atto al fine di ottimizzare le risorse e rafforzare i risultati. Attuare progetti in linea con i piani di sviluppo e di welfare nazionali può portare alla nascita di nuove visioni e pratiche capaci di rispondere concretamente alle necessità del Paese connettendo, in maniera sempre più ramificata, lo sviluppo dei territori alla crescita di comunità generative capaci di prendersi cura del proprio futuro.

TIZIANO MANNA

La Scuola Open Source, Bari

BIBLIOGRAFIA

- Annacontini G. (2014). *Università e professioni educative. Riflessioni al varco*, <http://www.metis.progedit.com/anno-iv-numero-1-062014-quali-universita-per-quali-futuro/116-saggi/554-universita-e-professioni-educative-riflessioni-al-varco.html>
- Allport G. W. (1954). *The nature of prejudice*, Reading, MA: Addison-Wesley.
- Bales S. S., Eklund S. J., Siffin C. F. (2000). *Children’s perceptions of elders before and after a school-based intergenerational program*, *Educational gerontology*, 26, 677-689.

- Boström A. (2003). *Intergenerational learning in Stockholm County Sweden: a practical example of elderly men working in compulsory school as a benefit for children*. Journal of intergenerational relationships, 7(4), 425-444.
- Boström A. (2009). *Social capital in intergenerational meetings in compulsory schools in Sweden*. Journal of intergenerational relationships, 7(4), 425-441.
- Casavecchia A. (2014). *Generatività sociale*, Rivista online *Bene Comune*, 28 novembre 2014, <https://www.benecomune.net/rivista/rubriche/parole/generativita-sociale/>
- Coleman J.S. (1990). *Foundations of social Theory*, Cambridge, Mass.: Press of Harvard University Press.
- Couper D., Sheehan N., Thomas E. (1991). *Attitude toward old people: the impact of an intergenerational program*, Educational gerontology, 17, 41-53.
- ECORYS (2014). *Evaluation of the European Year for Active Ageing and Solidarity between Generations – Final Report*, European Commission.
- Ellis S. (2004). *Generations in Action: Final Evaluation Report*. Stoke-on-Trent: Beth Johnson Foundation.
- Epstein A. S. & Boisvert C. (2006). *Let's do something together: identifying effective components of intergenerational programs*, Journal of intergenerational relationships, 4(3) 87-109.
- Erikson E. H. (1961), *Infanzia e società*, Roma: Armando Editore.
- Erikson E. H. (1984). *I cicli della vita: continuità e mutamenti*, Roma: Armando Editore.
- EUROSTAT (2012). *Active ageing and solidarity between generations, a statistical portrait of the European Union*, European Commission.
- Goyer A. (2001). *Intergenerational shared site and shared resource programs: current models*. Washington, DC: Generations United.
- Jarrott S. E., Morris M. M., Burnett A. J., Stauffer D., Stremmel A.S., Gigliotti C. M. (2011). *Creating community capacity at a shared site intergenerational program: "Like a barefoot climb up a mountain"*, Journal of intergenerational relationships, 9(4), 418-434.
- Kaplan M. S. (2001). *School-based intergenerational programs*, UNESCO - Institute for Education.
- Kitwood T. (1997). *Dementia reconsidered: the person comes first*. Berkshire, UK, Open University Press.
- Kuehne V. S. (1999). *Building intergenerational communities through research and evaluation*, Generations, 22(4), 1-6.

- Kuehne V. S. (2005). *Making what difference? How intergenerational programs help children and families*, The Elders as Resources, Intergenerational strategies series, Occasional paper no. 1, The Annie E. Casey Foundation, Baltimore, Maryland.
- Kuehne V. S. & Melville J. (2014). *The state of our art: a review of theories used in intergenerational program research (2003-2014) and ways forward*, Journal of intergenerational relationships, 12, 317-346.
- Lewis L. (2002). *Intergenerational Programs that Really Work*, Caring for the Ages, August 3(8), AMDA Publications, <http://www.amda.com/publications/caring/august2002/intergenerational.cfm>
- Magatti M., Giaccardi C. (2014). *Generativi di tutto il mondo unitevi! Un manifesto per la società dei liberi*, Milano: Feltrinelli.
- McAdams D. P. & Guo J. (2015). *Narrating the generative life*. Psychological Science, 26, 475-483.
- Miller J. B. (1976). *Toward a new psychology of women*, Boston, MA: Beacon Press.
- Oggioni F. (2014). *Il profilo dell'educatore. Formazione e ambiti di intervento*. Roma: Carocci.
- Nizzolino S. (2020). *L'avvento della open education, L'istruzione pubblica e l'educazione non formale nella Società della Conoscenza*, Roma: Edizioni Progetto Cultura.
- Newman S., Ward C., Smith T., Wilson J., NcCrea J. (1997). *Intergenerational programs: past, present and future*. Washington DC, Taylor and Francis.
- Pinto T. A., Hatton-Yeo A., Marreel I., Waser M., Limacher A., Duaigües M., LaFond M., Clarke G., Di Pietro D. and Schmolling J. (2008), *Guida alle Idee per la Pianificazione e l'Attuazione dei Progetti Intergenerazionali*, Portugal: Teresa Almeida Pinto Editore - Intergenerational Valorisation and Active Development Association.
- Portman T, Bartlett J. R. & Carlson L.A. (2010). *Relational theory and intergenerational connectedness: a qualitative study*, Adultspan Journal, 9(92), 88-102.
- Putnam, R. D. (1993). *Making democracy work*, Princeton: Princeton University Press; trad. it., *La tradizione civica nelle regioni italiane*, Milano: Mondadori.
- Springate, I., Atkinson, M. and Martin, K. (2008). *Intergenerational Practice: a Review of the Literature* (LGA Research Report F/SR262). Slough: NFER.
- Triglia C. (2001). *Capitale sociale e sviluppo locale, in Il capitale sociale, istruzioni per l'uso*, Bologna: Il Mulino.
- Whitley E., Duncan R., McKenzie P. (1976). *Adopted Grandparents: a link between past present and future*, Journal of Educational Gerontology, 1(3).

¹ Il benchmark in economia è una metodologia basata sul confronto sistematico che permette alle aziende che lo applicano di compararsi con le migliori e soprattutto di apprendere da queste per migliorare. Si veda Depedri S., *La valutazione dell'impatto sociale nel Terzo Settore, Il posizionamento scientifico di Euricse e il metodo ImpACT*, Euricse 2016, <https://www.euricse.eu/wp-content/uploads/2016/09/Position-Paper.pdf> (visualizzato in data 14/01/2022).

² Si veda Montedoro C., *Apprendimento intergenerazionale: un piano per favorire l'occupazione giovanile*, Rivista online *Bene Comune*, 13/02/2020, <https://www.benecomune.net/rivista/numeri/formazione-professionale-lavori-popolari/apprendimento-intergenerazionale-un-piano-per-favorire-loccupazione-giovanile/> (visualizzato in data 14/01/2022).

³ Si veda Gatti, I., *Vecchi e giovani: educare, insegnare, apprendere*, Rivista online *Bene Comune*, 31/05/2018, <https://www.benecomune.net/rivista/numeri/anziani-risorsa/vecchi-e-giovani-educare-insegnare-apprendere/> (visualizzato in data 14/01/2022).

⁴ Fonte dei dati: Istat, *Cittadini e nuove tecnologie*, dicembre 2013; Istat, *Noi Italia. 100 statistiche per capire il Paese in cui viviamo*, 2014; Istat, *9° Censimento generale dell'Industria, dei servizi e delle istituzioni non profit*, 2014; Redattore sociale, *Guida all'informazione sociale*, 2014.

⁵ Petrucciani G., *Il nodo del passaggio generazionale*, *Il Sole 24 Ore* del 07/10/17, <https://www.ilsole24ore.com/art/-nodo-passaggio-generazionale--AE2vYXeC> (visualizzato in data 14/01/2022).