

Nome del Progetto: Una nuova idea di welfare

Titolo: Compagni di computer

Idea: Mastroianni Annibale, Segretario di Ente Sportivo Sociale Europeo – Rete Associativa

Premessa: Gli anziani così come gli adulti in tarda età tendono ad essere estremamente diffidenti e riluttanti verso la tecnologia, questa situazione si deve principalmente a due fattori diversi: L'imbarazzo di doversi avvicinare a qualcosa di sconosciuto in tarda età e la tendenza dei più giovani a sostituirsi agli anziani nello svolgimento delle attività digitali piuttosto che spiegare concretamente come fare quella determinata azione. L'educazione digitale degli anziani è un must in una società digitalizzata come la nostra, soprattutto alla luce dell'isolamento vissuto durante la pandemia, alla luce di quanto detto le competenze informatiche di base diventano fondamentali per tre motivi:

1. **Soddisfare le necessita quotidiane:** Il sistema pubblico, sanitario e monetario, ormai sono completamente digitalizzati, questi cambiamenti possono essere evitati per un po' ricorrendo ai metodi "tradizionali", ma prima o poi il cambiamento va abbracciato, sia perché diventa più pratico svolgere quelle attività, ma anche perché, la conoscenza porta la capacità di riconoscere eventuali raggiri o truffe, a cui gli anziani sono molto esposti. I nostri anziani **devono** riuscire ad interagire con questi sistemi su base quotidiana.
2. **Mantenere i Rapporti con Le famiglie:** Riuscire ad utilizzare i principali Social, significa rimanere sempre in contatto con i propri cari, non importa quali siano le distanze. Inoltre, l'apprendimento delle competenze social può aiutare gli anziani ad avere maggiori punti di contatto con i propri nipoti permettendo la creazione di legami più forti basati su interazioni più frequenti.
3. **Intrattenersi:** Le piattaforme di streaming online presentano dei cataloghi sterminati, gli anziani possono facilmente trovare i prodotti che più li aggradano senza dover essere vincolati alla programmazione ordinaria della tv. Inoltre, anche questo può creare spunti di interazione alterative con i propri nipoti.

L'iniziativa in breve: Come possiamo insegnare agli anziani le varie competenze informatiche di base? Il nostro progetto ha una risposta abbastanza semplice a questo quesito, mettere in atto un programma di tutoraggio che vede coinvolti anziani e studenti di scuola superiore. In pratica, viene selezionato un istituto superiore tecnico, poiché in quelle strutture gli studenti studiano informatica, ed in dei rientri pomeridiani, ogni studente viene affiancato ad un anziano, lo studente insegna le tecniche di base all'anziano, trasformandosi in professore. Questo permette agli anziani di imparare e contemporaneamente responsabilizza i ragazzi permettendogli di capire qual è il modo più efficace di trasmettere ciò che hanno imparato ad altri soggetti (oltre che ad ottenere crediti formativi), che potrebbero essere a tutti gli effetti i loro nonni. Gli anziani dal canto loro sarebbero ben disposti verso ragazzi che potrebbero essere loro nipoti, inoltre il trovarsi in una struttura scolastica potrebbe aiutarli

a vincere il disagio di dover apprendere qualcosa da zero in tarda età. Progetti di questo tipo sono abbastanza comuni nelle città Statunitensi, con il nome di “Senior+ Computer Buddy”

Competenze di Base:

- Conoscenza delle parti del pc;
- Accrescimento della sicurezza nell'usare pc e dispositivi mobili;
- Aprire e chiudere file e app;
- Utilizzo base dei browser;
- Utilizzo della mail e dei messaggi;
- Creare, salvare e stampare documenti.

Competenze da neofiti:

- Capire cosa sono le cartelle e la compressione;
- Cos'è la connessione, il download e l'upload;
- Sicurezza internet e Hardware;
- Aggiustare le impostazioni del Pc e dei dispositivi mobili;
- Usare I social;
- Usare I chiamate online;
- Cos'è il cloud.

Realizzazione concreta dell'attività: Ovviamente il primo passo sarebbe quello di trovare un istituto dove svolgere l'attività, il problema è facilmente aggirabile poiché L'Ente per cui lavoro ha protocolli d'intesa sia con il Dipartimento di psicologia dell'Università Vanvitelli che con L'istituto Superiore Terra di Lavoro Caserta. Quindi vanno soltanto presi accordi per lo svolgimento delle attività, decidendo il periodo che le ore di svolgimento. L'importante è che nella fase di apprendimento gli anziani siano guidati in tre passaggi fondamentali:

1. Lo faccio e te lo spiego;
2. Lo facciamo e ti guido passo dopo passo nella realizzazione di quell'obiettivo;
3. L'anziano ripete l'attività da solo fin quando non sente di aver capito il meccanismo alla base.

Chiaramente diventa fondamentale, soprattutto quando si vanno a spiegare concetti come i file o elementi più didattici, acquisire la giusta proprietà di linguaggio e tecnica per guidare l'anziano, ovviamente qui può venire in aiuto il docente che fornirà una preparazione specifica ai ragazzi durante le lezioni ordinarie. Importante è che i ragazzi riescano a trasmettere all'anziano il concetto di problem solving, poiché l'informatica non è una scienza perfetta, e quindi potrebbero capitare errori o chiusure delle app inaspettati, tali situazioni possono essere superati solo se si riesce a trasmettere la capacità di risolvere

problemi. Banalmente questo può essere effettuato facendo delle domande agli anziani, ad esempio, se il ragazzo ha insegnato all'anziano come inviare delle mail, sarebbe utile chiedere a quest'ultimo, di spiegargli come si inviano le mail, facendo delle domande: Quale bottone premi per inviare la mail? Vedi qualcosa sullo schermo che possa aiutarti?

Questo passaggio banale, non solo li aiuta a solidificare i concetti, ma va ad infondere sicurezza all'anziano, facendolo sentire competente.

I ragazzi dovrebbe aiutarli a gestire la frustrazione durante gli errori, ma soprattutto fargli capire che gli errori e i problemi, sono parte dell'informatica e che anche loro stessi sbagliano. Bisogna capire come attirare l'attenzione degli anziani lezione dopo lezione, tenendo presente che l'obiettivo finale, non è trasformare gli anziani in degli esperti di pc, ma dargli quelle capacità di base che possono donare piccole gratificazioni e farli sentire forti e competenti.

Principali difficoltà: reticenza degli anziani ad imparare, poca pazienza degli stessi verso gli errori, incapacità dei ragazzi di trasmettere le nozioni e frustrazione dei ragazzi nello spiegare i vari elementi del progetto. Inoltre, vanno risolti tutti i problemi relativi alla diponibilità dell'istituto e dei ragazzi.

Risorse: L'intera struttura e competenze dell'ente di cui faccio parte

Destinatari: Anziani

Budget: da valutare

Crono programma: da valutare