

LA TRASMISSIONE INTERGENERAZIONALE DEI RICORDI DI VITA: IL PROGETTO NOSTALGIA BITS

INTERGENERATIONAL REMINISCING: THE NOBITS PROJECT

Luca Morganti, Andrea Gaggioli | Istituto Auxologico Italiano | [l.morganti; andrea.gaggioli]@auxologico.it
Silvio Bonfiglio | FIMI S.r.l. | silvio.bonfiglio@barco.com

✉ **Luca Morganti** | Istituto Auxologico Italiano,
Via Pellizza da Volpedo 41, 20149, Milano | l.morganti@auxologico.it

Sommario Il progetto europeo NostalgiaBits prevede la creazione di una piattaforma Internet per favorire l'interazione sociale tra le diverse generazioni, basandosi sulla condivisione e sulla raccolta dei ricordi. In questo articolo vengono presentate le attività portate avanti all'interno nel primo anno del progetto: un'analisi iniziale condotta tramite focus group con gli anziani (utenti primari) e i ragazzi (utenti secondari) ha permesso di identificare meglio la realtà di partenza per sviluppare il sito in base alle esigenze riscontrate.

PAROLE CHIAVE Reminiscenza, Ricordi, Internet, Scuola.

Abstract The European project called NostalgiaBits is aimed at creating an online platform to foster social interaction between different generations through the sharing and collection of past memories. This paper illustrates the activities carried out during the first year of the project. A preliminary study performed with focus groups of elderly people (primary users) and with children (secondary users) shed light on the social context that the project addresses. This data will be used to ensure that development of the project website is attuned to user needs.

KEY-WORDS Reminiscence, Memories, Internet, School.

INTRODUZIONE

«Se i giovani sapessero e i vecchi potessero, non c'è cosa che non si farebbe».

La condivisione dei ricordi e delle esperienze del passato è un elemento essenziale per non perdere il patrimonio umano e culturale delle persone anziane e per stimolare nelle nuove generazioni l'interesse per le proprie radici.

Il progetto di ricerca Nostalgia Bits (NoBits¹) rientra nell'ambito del Programma Cooperativo Europeo e si propone di facilitare la trasmissione intergenerazionale di ricordi attraverso la creazione di una piattaforma Web che consente agli anziani di condividere le proprie esperienze di vita con i bambini in un contesto di cooperazione e partecipazione attiva alla co-costruzione della descrizione dei ricordi.

Questo articolo riguarda soprattutto le attività svolte in Italia e descrive le metodologie usate e i risultati di una analisi dei bisogni e delle aspettative da parte di tutti gli utenti coinvolti nel progetto.

Gli utenti finali del progetto non sono solo gli anziani - che rappresentano il target primario - ma anche le persone a loro vicine e la generazione dei ragazzi: questi ultimi avranno anche il ruolo di fornire supporto agli anziani nel processo di raccolta e digitalizzazione delle loro memorie personali.

La condizione di anzianità è associata a significativi cambiamenti nella sfera della salute, degli affetti e delle relazioni interpersonali: in particolare, l'inevitabile declino fisico e mentale che caratterizza la senescenza è una delle cause principali del progressivo isolamento sociale dell'individuo anziano. La solitudine rappresenta una delle maggiori minacce al benessere psicofisico dell'individuo durante l'età senile, determinando una condizione di malessere o disagio che può radicarsi nel vissuto della persona ed evolvere in quadri clinici depressivi. Di converso, ricerche condotte a livello internazionale hanno evidenziato con chiarezza che la disponibilità di una ricca e stimolante vita sociale ha effetti benefici sulla salute dell'anziano, promuovendone l'autostima, l'autonomia e il benessere soggettivamente percepito. In questa prospettiva, Internet e le nuove tecnologie informatiche offrono nuove opportunità per affrontare la sfida della solitudine e supportare con efficacia la vita relazionale della persona anziana. Per riuscire a sfruttare al meglio le opportunità offerte da questi nuovi strumenti, gli anziani devono però poter percepire questi nuovi strumenti come occasioni per estendere le proprie capacità, individuare nuove risorse, apprendere nuove abilità e competenze.

Il progetto NoBits intende contribuire alla soluzione di queste problematiche attraverso un approccio finalizzato a supportare almeno tre contesti di interazione sociale:

- la rete del "tempo di vita" (lavoro, interessi, educazione, formazione): mediante il portale NoBits, gli anziani possono ricostruire conoscenze ed eventualmente contatti andati perduti durante il corso della vita;
- adolescenti e bambini: il sito Web NoBits consente agli anziani di condividere le proprie esperienze di vita con i più giovani, abilitando la trasmissione intergenerazionale dei ricordi;
- comunità di appartenenza: gli utenti anziani possono fornire alle comunità e gruppi sociali di appartenenza una importante e preziosa fonte di conoscenze, di idee e di riflessioni a chi è interessato ad apprenderle ed elaborarle, non solo in termini di fatti storici o eventi di vita, ma anche nella prospettiva delle esperienze acquisite durante il percorso professionale.

In questa prospettiva, NoBits non rappresenta solo un innovativo "social network" per gli anziani, ma un vero e proprio archivio digitale condiviso di esperienze ed eventi autobiografici, a cui potrà attingere non solo la cerchia degli amici e dei parenti degli anziani, ma anche persone interessate a connettersi a questo prezioso patrimonio di saggezza. La possibilità di valorizzare le esperienze culturali, biografiche e spirituali e condividerle in rete consentirà agli anziani di riappropriarsi di quel ruolo di "guida" che nell'antichità veniva loro attribuito ma che la società moderna ha loro precluso, stabilendo il primato dell'efficienza su quello dell'esperienza. In questa prospettiva, la piattaforma NoBits si colloca nel contesto dei cosiddetti "reminiscing systems", ovvero la famiglia di sistemi digitali progettati per supportare e condividere le attività di ricordo degli anziani (McCarthy S. *et al.*, 2004). Molti di questi sistemi di reminiscenza assistita coinvolgono utenti con una specifica diagnosi, per esempio affetti da demenza (Kuwabara *et al.*, 2004) o da sindromi depressive (Hsieh e Wang, 2003, Bohlmeijer, Smit e Cuijpers, 2003). Un settore specifico dei sistemi di reminiscenza offre anche stimoli per ricordare, per esempio attraverso suggestioni mediate (Gibson, 2004). La reminiscenza è un'attività comune a tutti gli anziani e il progetto NoBits si colloca in un contesto di sviluppo della socializzazione: l'obiettivo non è solo quello di aiutare gli anziani a ricordare, ma anche di raccogliere e soprattutto trasmettere alle nuove generazioni i ricordi e la conoscenza che essi contengono. Una finalità sociale e di condivisione comunitaria che si aggiunge al potere intrinseco dell'attività di ricordare: i ricordi autobiografici sono, infatti, da sempre importanti fonti per la propria identità e aiutano a costruire un futuro carico di significato per il soggetto (Giddens, 1991). Non sono state evidenziate differenze in base all'età, tuttavia è dimostrato che le persone più anziane tendono a ricordare più per ricerca di pace e intimità, sperimentando

1 <http://www.nobits.it>

tando meno amarezza e rimpianto durante il ricordo (Webster, 1995). Pak *et al.* (2002) hanno identificato tre modalità principali per la reminiscenza: la prima è quella individuale, la seconda è quella di condividerli con altre persone e la terza è quella di comunicarli a persone distanti ma interconnesse, per esempio attraverso Internet. Pochi studi finora hanno indagato gli effetti clinici della reminiscenza senza considerare un campione con una malattia specifica: da notare una meta-analisi di Bohlmeijer *et al.* (2007), dalla quale emerge che una strutturata attività di ricordo incide significativamente sulla soddisfazione della propria vita e il benessere emozionale.

ANALISI DEI BISOGNI

Le attività del progetto hanno previsto una prima fase per indagare i bisogni e verificare la corrispondenza della nostra proposta con le richieste reali da parte delle nostre due utenze (anziani e ragazzi). Gli strumenti scelti sono stati differenti: nei centri anziani abbiamo condotto una serie di focus group, mentre ai ragazzi delle scuole è stato fornito un questionario. In entrambi i casi si sono indagate principalmente la tematica del ricordo e le modalità di condivisione più comuni; parallelamente si è cercato anche di verificare il livello di alfabetizzazione informatica di entrambi i gruppi. La diversità metodologica è dovuta principalmente a due fattori:

- la possibilità di comprendere in modo più pieno ed approfondito il parere degli utenti primari anziani, tramite strumenti in grado di cogliere maggiori informazioni e chiarificare alcuni concetti emersi;
- la necessità di coinvolgere il maggior numero possibile di scuole ci ha fatto prediligere uno strumento self-report, veloce e di semplice compilazione.

Caratteristiche e bisogni degli anziani

Ai focus group hanno partecipato un totale di 23 anziani (età media = 65.83, min/max = 55-78): tutti i soggetti sono stati reclutati nei centri anziani ed hanno partecipato volontariamente alla ricerca. Il ricercatore ha seguito una griglia di domande predefinita, concordata con i partner europei del progetto sulla base delle competenze preliminari inerenti alle tematiche trattate. Il breve riassunto di quanto emerso è frutto dell'interpretazione effettuata dal ricercatore del materiale proveniente dagli appunti trascritti durante i focus group, l'ascolto delle registrazioni e una breve analisi del contenuto.

Gli anziani sono molto propensi a ricordare, gradiscono questa attività e la ritengono importante anche per chi ascolta i loro racconti, sia esso un coetaneo o un giovane. Non si avverte solo la necessità di ricordare momenti piacevoli, anzi in generale

c'è la convinzione che ricordare episodi negativi aiuti sia ad evitare di ripetere (o far commettere ad altri) gli errori fatti, sia ad avere in mente un bilancio della propria vita più preciso. La loro frequente attività di reminiscenza nasce da un bisogno spontaneo ed essi non necessitano la creazione di occasioni specifiche per condividere: riconoscono tuttavia che, soprattutto in famiglia, la condivisione dei ricordi avviene spesso in momenti specifici, come i pranzi con figli e nipoti e le festività.

Gli anziani sono favorevoli alla creazione di raccolte di oggetti (foto, strumenti, documenti) riguardanti il passato: molti di loro, per esempio, hanno già contribuito alla creazione di esposizioni temporanee. Essi ammettono una diffidenza iniziale nel condividere i ricordi con persone sconosciute, tuttavia affermano di aver appreso alcune strategie come quella di omettere i dettagli più privati, oppure di trasmetterli caricandoli però dell'orgoglio necessario per far capire come anche i momenti più delicati abbiano comunque contribuito alla loro realizzazione personale.

Per quanto riguarda la condivisione con i ragazzi, essa è presente soprattutto con i propri nipoti: una constatazione comune a tutti è il fatto che con l'aumentare dell'età dei ragazzi, tuttavia, il loro interesse cali e gli anziani stessi tendano per questo motivo col tempo a rinunciare alla condivisione di alcuni ricordi. Essi riconoscono che la condivisione solo orale possa risultare noiosa e affermano che in presenza di più persone l'ausilio di materiali come foto e video sia necessario: ritengono tuttavia che il racconto orale debba affiancare ogni modalità e sia perciò imprescindibile.

In conclusione, la motivazione degli utenti anziani al progetto è alta, perché essi avranno a che fare con una tematica apprezzata, familiare e che hanno il piacere di condividere; la loro competenza informatica, può trarre giovamento dall'assistenza fornita e dalla sperimentazione pratica; al tempo stesso potranno essere apprese nuove modalità d'uso dello strumento informatico.

Caratteristiche e bisogni dei ragazzi

Il questionario consegnato agli alunni delle scuole partecipanti è stato sviluppato all'interno del progetto NoBits al fine di indagare principalmente due argomenti: la qualità della relazione con i propri nonni, in particolare riferita alla condivisione dei ricordi, e le competenze tecnologiche in possesso dei ragazzi.

Il campione complessivo è di 310 soggetti (età media = 11.29 ds = 2.28), di cui 160 femmine e 150 maschi: alcune domande sono state strutturate a risposta chiusa, per altre invece è stato chiesto ai ragazzi di scrivere alcune precise indicazioni, in modo da non limitare le loro risposte. In sede di analisi dei dati sono state poi costruite categorie a

partire dalle risposte ottenute, raggruppandole in base alla similarità semantica.

L'86.1% del campione dichiara di utilizzare Internet, tra questi il 69% lo utilizza da solo. Tra le attività principali segnalate, al primo posto c'è il gioco, seguito dalla comunicazione con amici e dalla visione di video pubblicati sul Web. La variazione tra le differenti attività in riferimento all'età vede col passare del tempo la diminuzione delle attività di gioco in favore delle attività di chat. A lato di questo cambiamento, più interessante è la diminuzione della frequenza di uso di Internet legato ad uno specifico hobby o interesse e il concomitante aumento dell'uso del Web per fare ricerche: sembra che crescendo i ragazzi imparino un uso di Internet più strumentale, finalizzato ad ottenere informazioni utili, a discapito della dimensione di svago che è spesso la causa del primo contatto (Figura 1).

Il questionario chiedeva di indicare un motivo per cui uno specifico sito Internet è giudicato positivo: oltre alla semplice piacevolezza (19.6%), abbiamo ottenuto alcune indicazioni come "mi piace perché mi tiene in contatto con altre persone" (10.9%) e, con percentuali minoritarie, la capacità informativa (4.5%) e l'interesse per i contenuti (4.2%). Al tempo stesso sono stati richiesti i motivi per cui un sito Internet è visto in maniera negativa: per il 46.3% la causa è dovuta ai contenuti violenti o disgustosi. Sono segnalate come negative anche l'eccessiva richiesta di dati personali e la continua apparizione di finestre pubblicitarie.

Alla domanda inerente alla collaborazione con i propri nonni al computer solo lo 0.6% lo dichiara di avere esperienza di uso condiviso del computer, tuttavia è manifestata la volontà di provare dal 73.3% del campione.

Per quanto riguarda la relazione con gli anziani abbiamo posto le domande chiedendo di fare riferimento soprattutto all'esperienza con i propri nonni: quasi la totalità dei ragazzi (89.8%) li incontra almeno una volta alla settimana e tre su quattro (76.6%) dichiara di aver parlato con i propri nonni dei tempi passati; ben il 96.7% del campione è soddisfatto di questo tipo di interazioni. Interessante è il fatto che la soddisfazione verso questa relazione diminuisce in modo significativo all'aumentare dell'età ($X^2 = 10.533$, $p < .05$): questo dato statistico, oltre a supportare quanto precedentemente emerso dai focus group con gli anziani, conferma che il sottocampione con età superiore a 12 anni si è dimostrato in generale meno interessato all'argomento, come era già stato possibile intuire dal minor numero di risposte aperte da loro fornite alle domande del questionario inerenti a questo tema (Figura 2).

Differenze di genere si manifestano per quanto riguarda la categoria di argomenti trattati coi nonni, per esempio le "questioni familiari": le femmine si dimostrano più coinvolte con questo argomento, che varia anche in base all'età. Infatti con il passare degli anni il dato in proporzione cresce, fino a diventare l'argomento di conversazione principale: lo scenario che possiamo ipotizzare è che crescendo i ragazzi imparano a consultare i nonni non solo come interlocutori per i racconti del quotidiano, ma anche come riferimenti per condividere punti di vista su questioni che li accomunano, come per esempio quelle familiari.

I ricordi identificati come maggiormente piacevoli sono quelli legati ai giochi del passato e alla scuola. Ciò che invece infastidisce i ragazzi sono la ripetitività e l'atteggiamento con cui a volte i nonni

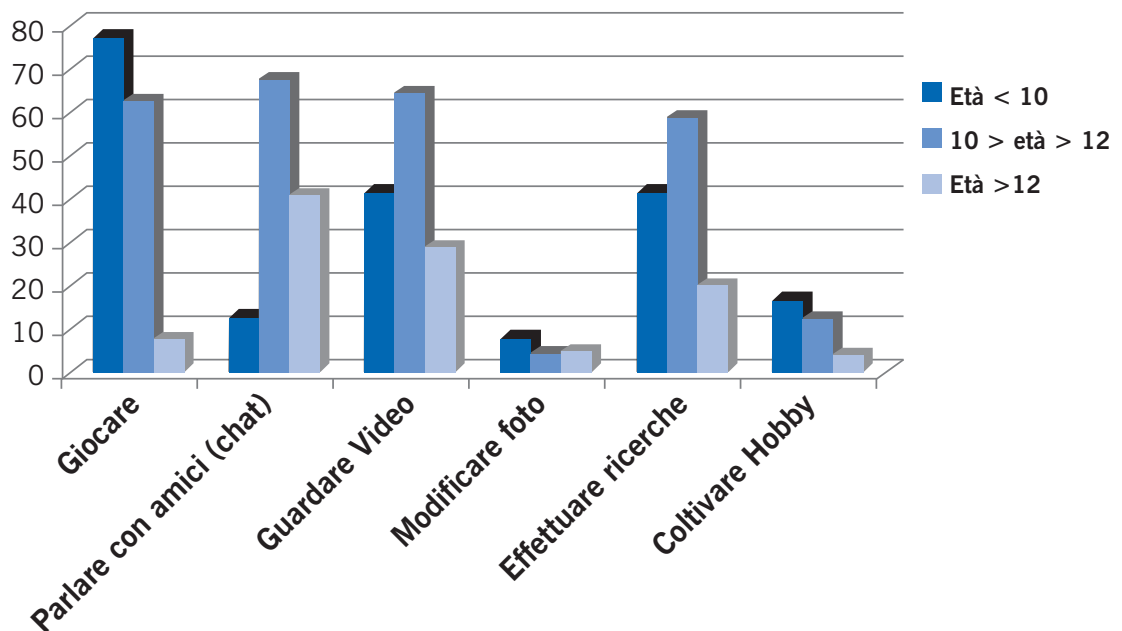


Figura 1. Attività dei ragazzi su Internet per fasce di età.

tendono a far sentire colpevoli i nipoti per il fatto di avere una società più ricca e che offre maggiori opportunità rispetto a quella del passato.

L'indagine effettuata ci offre un campione di ragazzi che già inizia ad usare Internet come strumento di comunicazione e, pur non avendolo quasi mai sperimentato con i propri nonni, manifesta interesse verso questa modalità di uso condiviso. Le differenti domande relative alla tematica del ricordo ci hanno mostrato interesse in merito a questo argomento soprattutto da parte dei ragazzi con meno di 12 anni: i partecipanti con età maggiore potranno trovare nel progetto una sfida informatica che li stimola e, affrontandola, entreranno in contatto con i ricordi attraverso una modalità diversa da quelle consuete, che ormai li annoiano.

L'ESPERIENZA NELLE SCUOLE

Il progetto NoBits, iniziato nel Maggio 2009, ha instaurato una collaborazione con i centri anziani e gli istituti scolastici nell'anno scolastico 2010/2011: sia i centri anziani sia gli istituti scolastici appartengono alla stessa area geografica, ovvero il Castanese - una zona geografica a 20 chilometri di distanza da Milano. I centri anziani sono stati contattati tramite l'associazione ANCeSCAO, le scuole coinvolte - primarie e secondarie di primo grado - appartengono ai comuni di Bernate Ticino, Buscate, Castano Primo, Dairago, Inveruno, Robecchetto con Induno, Turbigo e Vanzaghello.

In seguito agli incontri iniziali finalizzati all'indagine sui bisogni degli utenti, che si sono svolti direttamente con gli anziani nei centri e tramite distribuzione dei questionari da parte degli insegnanti nelle scuole, sono stati programmati tre incontri in ogni scuola per far interagire i due tipi di utenti. Nel primo incontro erano presenti solo i ragazzi, ai quali è stato illustrato il progetto, del quale aveva-

no in mente solo la tematica tramite il questionario proposto; nel secondo incontro, invece, sono stati invitati anche alcuni anziani - esponenti dei centri anziani locali o nonni di alcuni alunni - che hanno potuto raccontare ricordi a loro scelta e hanno risposto alle domande dei ragazzi. In ogni scuola questo secondo momento ha avuto una realizzazione diversa: a seconda dell'età dei ragazzi - e anche dello spazio a disposizione - è stato possibile assistere a discussioni orali, presentazioni di oggetti del passato portati dagli anziani, esecuzioni guidate di antichi giochi ecc. Il terzo incontro ha avuto lo scopo di visionare i lavori che le classi hanno prodotto dopo l'avvio del progetto: gli anziani hanno presenziato anche a quest'ultimo incontro e hanno avuto un'anteprima dei futuri contenuti del sito. Al termine del percorso è stato presentato il sito Internet, parallelamente sviluppato dal progetto, ed è stata illustrata la modalità di inserimento degli articoli prodotti sulla piattaforma web (ad oggi è disponibile la versione italiana sul sito <http://www.nobits.it>).

La proposta informatica per questo primo anno ha previsto come utenti le classi e i centri anziani: ad ogni sezione sono stati assegnati due account, uno come utente normale ed uno come revisore. Quest'ultimo ha maggiore utilità nel contesto scolastico, dove l'insegnante ha il compito di verificare i contenuti proposti dalla propria classe e suggerire eventuali correzioni prima di pubblicare l'articolo esaminato sul sito; nei centri anziani questo vaglio è meno strettamente necessario ma può essere svolto dal responsabile del centro con maggiori competenze informatiche.

Metodologia di lavoro

Fin dal primo incontro l'approccio scelto è stato quello di non considerare gli utenti del nostro pro-

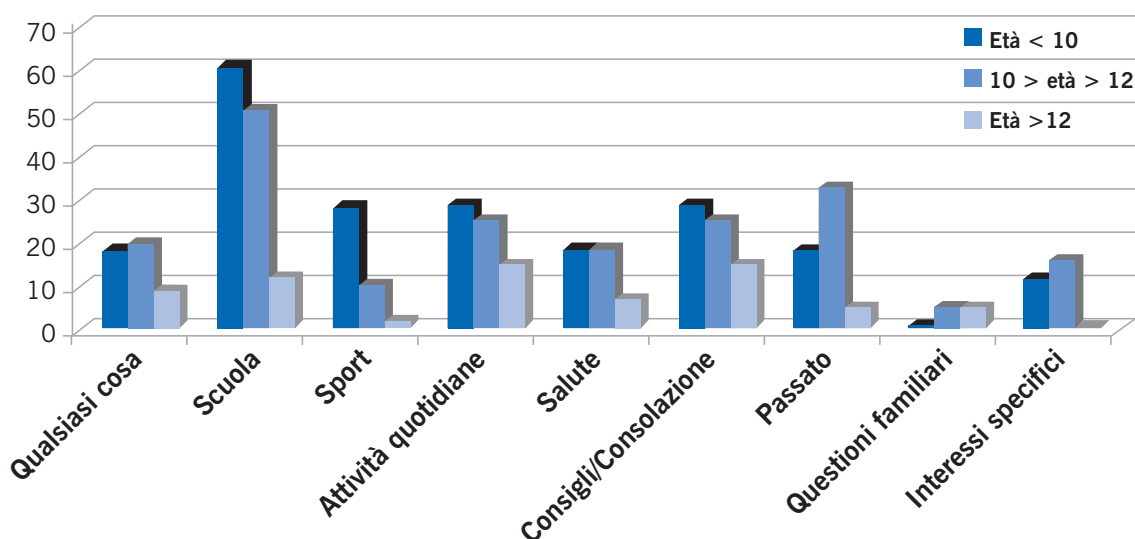


Figura 2. Argomenti di conversazione coi nonni per fasce di età.

getto come semplici fruitori ma come co-costruttori del servizio Internet che il progetto NoBits mira ad implementare.

Ogni classe è stata libera di organizzare il lavoro in base alle proprie esigenze: per esempio, le classi con alunni più piccoli hanno puntato su attività di gruppo rendicontate dall'insegnante - anche attraverso foto e video - mentre altre classi hanno preferito far lavorare gli alunni da soli o in coppia e pubblicare poi gli artefatti prodotti come classe specificando il nome dell'autore.

Il primo incontro si è aperto con una discussione con i ragazzi - sul modello della tecnica del *brain storming* - sulle parole "Nostalgia" e "Bits", in modo tale che essi fossero in grado di arrivare a comprendere da soli la tematica del progetto. Questa situazione ha portato ad identificare ciò che si intende proporre loro, uniformemente identificato all'interno delle varie classi come "libro elettronico dei ricordi". Da questo punto di partenza si sono in seguito chiesti suggerimenti sulla creazione di tale libro elettronico e delle componenti che esso deve avere: in particolare, una volta concordata la struttura basata su articoli e sezioni legate agli argomenti, ci si è focalizzati su questi ultimi per poter identificare le tematiche generali da trattare, comuni a tutti i soggetti coinvolti nel progetto. Tramite una raccolta di suggerimenti da parte di tutti gli alunni, favorita attraverso la consegna di foglietti che venivano restituiti compilati al ricercatore, si sono raccolte una serie di indicazioni che sono state poi ricondotte a cinque categorie più generali: lavoro, scuola, storia, territorio e tradizioni.

Nei successivi incontri l'interazione con gli anziani è avvenuta in modo spontaneo, tutelata dal corpo docente che di volta in volta guidava la discussione: i ricercatori presenti all'incontro hanno avuto il compito di stimolare la curiosità dei ragazzi e far

rispettare la scaletta prevista per i vari incontri durante l'organizzazione delle attività. Le esperienze di socializzazione e condivisione tra anziani e ragazzi hanno visto i primi offrire con entusiasmo la loro conoscenza e i secondi ascoltare con interesse, stimolati anche da interventi dei ricercatori che cominciavano a farli riflettere su come poter poi presentare in maniera digitale il ricordo narrato.

DESCRIZIONE DEL SITO WEB

Grazie agli spunti ottenuti attraverso il lavoro di raccolta dati tramite questionari negli istituti scolastici, integrati con le valutazioni raccolte mediante i focus group con gli anziani, è stato possibile realizzare una piattaforma web finalizzata a supportare la condivisione delle memorie ed esperienze di vita degli anziani. Le principali funzioni del sistema sono:

- consentire l'accesso agli utenti identificati dal progetto (classi e centri anziani);
- eseguire l'upload di artefatti e documenti digitali sui ricordi (ritagli di giornale, fotografie, filmati, badge, ecc.) in modo semplice, accessibile ed intuitivo;
- consentire agli utenti di "etichettare" gli artefatti digitali archiviati attraverso specifici tag che forniscono informazioni riguardanti il contesto dell'artefatto ed eventuali informazioni aggiuntive utili a identificare la reminiscenza (nomi di persone, aneddoti riguardanti l'episodio documentato dall'artefatto, esperienze ricordate ecc.);
- consentire agli utenti di effettuare delle ricerche nell'archivio dei ricordi e delle esperienze di altri utenti;
- consentire a gruppi sociali e comunità (ad esempio scuole, municipalità ecc.) di avere accesso all'archivio di esperienze e di ricordi messi a disposizione dagli utenti.

HOME COMUNI LAVORO SCUOLA STORIA TERRITORIO TRADIZIONI LA STORIA DEGLI ORATORI AREA PRIVATA

NoBits
IL LIBRO DELLA MEMORIA

UN PAESE CHE IGNORA IL PROPRIO IERI,
NON PUÒ AVERE UN DOMANI
Udo Martini

Ricerca su tutto il sito...

Nobits • Home

Home

NoBits,
un progetto di ricerca - parzialmente finanziato
dalla **Comunità Europea** - che intende stimolare
l' **Integrazione sociale delle persone anziane**
attraverso l' uso di nuove tecnologie come Internet.
[Scarica il PDF del progetto](#)

Figura 3. Screenshot della home page del sito Web NoBits.

L'archivio digitale delle esperienze collettive è disponibile ed accessibile al pubblico, in particolare alle giovani generazioni che potranno consultare tale contenuto e valorizzarlo in varie modalità (Figura 3). Al termine del primo anno di attività, il sito si compone della collaborazione attiva di 14 classi di scuola primaria e 13 classi di scuola secondaria di primo grado per un totale di 41 articoli in totale, con il maggior numero di inserimenti effettuato dalle utenze di Castano Primo e di Robecchetto con Induno.

Tra i vari articoli prodotti si possono trovare racconti narrati in prima persona da alunni che hanno ascoltato direttamente il proprio nonno, ma anche e soprattutto intere presentazioni di Powerpoint attraverso cui alcune classi hanno analizzato a fondo un particolare aspetto del passato e del proprio territorio. Il sito prevede la possibilità di caricare allegati fino ad una grandezza massima di 15 megabyte e di poterli poi allegare all'articolo scritto. In questo modo è possibile realizzare prodotti tecnologicamente più complessi e ricondurli poi alla semplice struttura proposta come base dal sito per facilitare l'approccio degli utenti anziani.

L'accesso ai contenuti è possibile direttamente dalla homepage attraverso la navigazione in base al paese o alla tematica di cui l'articolo tratta: ciò è reso possibile dalla semplice richiesta di indicare, al termine della scrittura dell'articolo, il paese e il tema a cui l'autore si riferisce. L'utente può aggiungere ulteriori parole chiave al proprio prodotto che vanno a costituire poi la *tag cloud* posta sulla destra nella home page del sito: questa opzione offre un'altra modalità di navigazione del sito, suggerita sulla base delle parole chiave evidenziate e proposte dagli autori stessi.

Il template per l'inserimento degli articoli offre una struttura semplice per cui devono essere indicati titolo, introduzione e sommario, oltre ad un numero di paragrafi impostato dall'utente. Questa struttura di inserimento con campi ben definiti permette sia di uniformare i prodotti tra loro per facilitare la navigazione sia di guidare l'utente nella creazione che avviene tramite compilazione di campi pre-impostati. Uno degli obiettivi principali del secondo anno del progetto è quello di verificare l'effettiva semplicità ed immediatezza della soluzione informatica proposta: un crescente numero di autori, e conseguentemente di articoli inseriti, ci permetterà di raccogliere feedback sempre più precisi dagli utenti in merito alla fruibilità della piattaforma.

STATO DI AVANZAMENTO DEL PROGETTO

Durante il primo anno del progetto abbiamo ottenuto una buona risposta da parte dei centri anziani e degli istituti coinvolti: se i primi hanno confermato le nostre attese, poiché confidavamo nel loro interesse essendo il progetto funzionale al loro

benessere, maggiori dubbi riguardavano la collaborazione delle scuole. Esse invece vi hanno partecipato con interesse verso le tematiche, integrando ed adattando la proposta all'interno del proprio percorso formativo. Tutte le varie attività promosse dagli insegnanti hanno trovato un primo livello di organizzazione tramite la piattaforma che vuole rappresentare un punto di raccolta del materiale ma anche un momento di confronto con quanto prodotto da altre realtà simili sul territorio. In questo modo è possibile sia stimolare l'apprendimento tramite la proposta di un'attività fa leva sulla creatività dei ragazzi sia facilitare la realizzazione stessa dei prodotti grazie al supporto di un sito Internet.

Gli anziani hanno potuto iniziare ad avvicinarsi ad una realtà lontana da loro come una piattaforma Internet attraverso il coinvolgimento con i ragazzi. In questo modo il sito NoBits non è diventato tanto l'obiettivo finale quanto lo strumento attraverso il quale stimolare e organizzare l'interazione sociale fra le due diverse generazioni. Un obiettivo raggiunto in linea con gli obiettivi del progetto, che si propone di combattere l'isolamento degli anziani e di aumentare gli scambi sociali e la diffusione della conoscenza all'interno della società.

Per il secondo anno del progetto, l'obiettivo è quello di stabilizzare una comunità attorno alla piattaforma NoBits: il raggiungimento di una buona autonomia da parte dei ragazzi e degli anziani per quanto riguarda il caricamento di contenuti sul sito permetterà lo sviluppo di una condivisione locale di numerosi ricordi. I centri anziani finora hanno proposto pochi contenuti in modo autonomo, svolgendo principalmente il ruolo di fonte di ricordi ai ragazzi: nel secondo anno si cercherà di stimolare il confronto interno agli anziani nei centri finalizzato anche alla pubblicazione autonoma di contenuti, cui poi i ragazzi potranno accedere direttamente dalla piattaforma. In questo modo sarà possibile anche una raccolta di artefatti specifici su alcune tematiche del passato legate al territorio: la piattaforma può diventare un punto di riferimento dove trovare non solo spunti, ma veri e propri contenuti da leggere ed eventualmente approfondire. Ciò rappresenta anche un'occasione per documentare una realtà territoriale in una modalità facilmente fruibile dalle nuove generazioni, che possono quindi trovare nel servizio Web anche una fonte di apprendimento mediato dagli anziani.

A livello di ricerca, l'obiettivo generale è la verifica della buona funzionalità del sito Internet e la valutazione di alcune sue specifiche modalità di utilizzo a supporto della condivisione dei ricordi: a titolo di esempio, possiamo ipotizzare la creazione di alcuni piccoli gruppi con anziani e ragazzi che provano a creare un articolo direttamente durante un momento di condivisione dal vivo.

CONCLUSIONI

Il progetto NoBits e lo sviluppo dell'omonima piattaforma Web si sono dimostrati uno strumento per stimolare l'interesse verso il passato vissuto tramite i ricordi: la maggior parte delle classi coinvolte hanno infatti prodotto una serie di elaborati in tempo per la fine dell'anno scolastico, senza sollecitazioni da parte degli organizzatori del progetto. Gli anziani dei centri hanno accettato e approvato, durante il terzo incontro, i lavori prodotti, restituendo feedback positivi ai ragazzi. Si è riusciti ad instaurare un clima di positiva collaborazione da cui ripartire con le future attività del progetto.

Gli anziani sono stati stimolati dalla creazione di un progetto orientato al futuro che vedesse in primo piano i propri ricordi; al tempo stesso, la modalità di lavoro innovativa ha attratto i ragazzi e li ha coinvolti in un'attività i cui contenuti permettono un tipo di apprendimento diverso da quello classico, direttamente legato alla vita vissuta dalle precedenti generazioni. Molti insegnanti, infatti, hanno integrato l'attività del progetto NoBits nel programma previsto, senza richiedere ore e spazi aggiuntivi: da ciò possiamo comprendere come i momenti di condivisione con gli anziani e di creazione degli elaborati siano stati considerati come vere e proprie occasioni di apprendimento scolastico.

Il progetto non solo propone ai ragazzi un uso costruttivo della realtà comunicativa di Internet, ma al tempo stesso li avvicina alle proprie radici e li fa sentire parte di una storia veramente vissuta dalle persone e non solo scritta sui libri. L'entusiasmo da parte degli anziani nel raccontare l'attività ha contagiato i ragazzi che, ancor prima di produrre effettivamente i propri lavori, hanno potuto esplorare le proprie radici ottenendo una spiegazione chiara di alcuni concetti di riferimento culturale, di cui spesso avevano sentito parlare senza avere però un'idea precisa.

La presenza di numerose fonti - rappresentate dai vari centri anziani, dai nonni dei ragazzi anche non direttamente coinvolti nei centri e anche dai ricordi di alcuni insegnanti - permette una ricostruzione della realtà storica non unilaterale, ma mediata e costruita attraverso tutti i punti di vista coinvolti nella creazione degli articoli ed in seguito raccolti sulla piattaforma Web. In questo senso la pluralità di articoli proposti vede raccolte sia esperienze più sociologiche e territoriali - possibili soprattutto grazie al contributo dei centri anziani - sia storie di vita vissuta da cui si può comprendere come la realtà storica e culturale influenza le vicende personali dei singoli soggetti.

BIBLIOGRAFIA

- Bohlmeijer E., Smit F., Cuijpers P. (2003). Effects of reminiscence and life review on late-life depression: a meta-analysis. *International Journal of Geriatric Psychiatry*. 18, pp. 1088-1094.
- Bohlmeijer E., Roemer, M., Cuijpers P., Smit F. (2007). The effects of reminiscence on psychological well-being in older adults: a meta-analysis. *Aging and Mental Health*. 11 (3), pp. 291-300.
- Gibson F. (2004). *The past in the present: using reminiscence in health and social care*. Baltimore, MD: Health Professions Press.
- Giddens A. (1991). *Modernity and self-identity*. Cambridge: Polity Press.
- Kuwabara K., Kuwahara N., Abe S., Yasuda K. (2006). Networked reminiscence content authoring and delivery for elderly people with dementia. *Proceedings Workshop on Cognitive Prostheses and Assisted Communications* (Sidney, Australia, 29 gennaio, 2006). IUI 2006, pp. 20-25, http://www.irc.atr.jp/cpac2006/cpac_proceedings.pdf (ultima consultazione 10/04/2012).
- Hsieh H. F., Wang J. J. (2003). Effect of reminiscence therapy on depression in older adults: a systematic review. *International Journal of Nursing Studies*. 40, pp. 335-345.
- McCarthy S., Sayers H., Mc Kevitt P., McTear M. (2004). MemoryLane: reminiscence for older adults. *Proceedings of the Reminiscence Systems Workshop, 23rd British Human Computer Interaction (HCI)*, <http://ceur-ws.org/Vol-499/paper05-McCarthy.pdf> (ultima consultazione 10/04/2012).
- Pak R., McLaughlin A.C., Lin C., Rogers W.A., Fisk A.D. (2002). An age-related comparison of a touchscreen and a novel input device. In *Proceedings Human Factors and Ergonomics Society, HFES 46th Annual Meeting* (Baltimore, MD, 30 settembre - 4 ottobre, 2002). Santa Monica, CA: HFES, pp. 189-192.
- Webster J.D. (1995). Adult age differences in reminiscence functions. In J. Haight, D. Webster (eds.). *The Art and Science of Reminiscing: Theory, research, methods, and applications*. Washington, DC: Taylor&Francis, pp. 89-102.