



Gaming for Mutual Learning in Elder Care GAMLEC

IO2.3. Formato del contenuto di apprendimento per le carte



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Informazioni sul documento

Questo documento spiega come creare contenuti didattici per le carte del gioco da tavolo di apprendimento.

Nome dell'organizzazione del partner principale

IP-International GmbH

Autore/i

Sylvie Schoch

Partner contribuenti

AFEdemy ASP Bologna CADIAI VMU

ISIS GmbH

Versione

V02

Stato

Finale

Data di consegna

4 Gennaio 2021

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono solo le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.



GAMLEC - Gaming for Mutual Learning in Elder Care e tutte le pubblicazioni del [GAMLEC Consortium](#) sono rilasciate sotto una [licenza Creative Commons Attribution 4.0 International License](#).

I risultati del progetto Erasmus+ GAMLEC consistono in questa guida alla progettazione del formato del contenuto delle carte, delle regole del gioco da tavolo di apprendimento per la versione del gioco con Game Coach, delle regole del gioco da tavolo di apprendimento senza Game Coach, delle carte del gioco di apprendimento per adulti sulla qualità della vita dei residenti delle case di cura, un compendio, gli obiettivi di apprendimento e gli obiettivi del gioco da tavolo di apprendimento, le regole del gioco da tavolo di apprendimento, un manuale di istruzioni per la versione del gioco con Coach, un quadro educativo, linee guida per il gioco da tavolo di apprendimento, e una piattaforma interattiva di e-learning. I risultati sono disponibili in inglese, tedesco, italiano, olandese e lituano su www.gamlec.eu.

Tabella dei contenuti

Contenuto	Pagina
IO2.3. Formato del contenuto di apprendimento	
0. Introduzione	4
0.1. Rappresentazione degli obiettivi di apprendimento globali e degli obiettivi educativi del gioco da tavolo attraverso il formato	5
0.2. Le diverse categorie di carte	6
0.3. Alcune considerazioni generali sul gioco e sul formato	6
1. Formato dei gruppi di carte per la versione del gioco senza Game Coach	8
1.1. Carte con contenuti utili alla qualità della vita dei residenti delle case di riposo (premi)	8
1.1.1. Formato del contenuto dell'apprendimento con esempi di ciò che è benefico per la Qualità della Vita	8
1.1.1.1. Come funziona	8
1.1.1.2. La struttura	8
1.1.1.3. Il testo	9
1.1.2. Le carte della fata buona	10
1.1.2.1. Come funziona	10
1.1.2.2. La struttura	11
1.1.2.3. Il testo	12
1.2. Cibo per la mente: Carte con contenuto che è dannoso per la Qualità della Vita dei residenti delle strutture (sanzioni)	13
1.2.1. Formato del contenuto dell'apprendimento con esempi di ciò che è dannoso per la Qualità della Vita	13
1.2.1.1. Come funziona	14
1.2.1.2. La struttura	15
1.2.1.3. Il testo	
1.2.2. Le carte della fata cattiva	16
1.2.2.1. Come funziona	16
1.2.2.2. La struttura	17
1.2.2.3. Il testo	
1.3. Carte per il personale professionale (premi)	18
1.3.1. Come funziona	18
1.3.2. La struttura	18
1.3.3. Il testo	19
1.4. Formato delle carte per la versione di gioco da utilizzare esclusivamente con un Game Coach	20
1.4.1. Come funziona	20
1.4.2. La struttura	20
1.4.3. Il testo delle carte da gioco per i giocatori	21
1.4.4. Informazioni aggiuntive e istruzioni per il Game Coach	22
1.4.4.1. Gli obiettivi educativi	22
1.4.4.2. Orario raccomandato	23
1.4.4.3. Luoghi e attrezzature	23
1.4.4.4. Numero minimo/massimo di giocatori e squadre	24
1.4.4.5. Aspetti che richiedono un'attenzione speciale	24
1.4.4.6. Istruzioni su come guidare i giocatori durante impiegati nelle task	25

IO2.3. Formato del contenuto di apprendimento

0. Introduzione

Con formato noi intendiamo il modo in cui il contenuto di apprendimento tratto dal Compendio è trasmesso sulle carte da gioco: come è strutturato e formulato, così come la quantità di testo su ogni carta¹.

A seconda degli obiettivi educativi, lo stesso contenuto tratto dal Compendio Europeo sui criteri per la Qualità della Vita dei residenti delle strutture (di seguito "il Compendio") può essere presentato o formulato in differenti modi.

Poiché molti dei criteri per la qualità della vita sono fattori morbidi con un'importanza variabile individualmente (cfr. Compendio: 5), è importante promuovere la consapevolezza individuale e concentrarsi sull'auto-riflessione, oltre a impartire conoscenze su ciò che è benefico per la Qualità di Vita, e su ciò che è dannoso per essa.

I giocatori del gioco da tavolo GAMLEC sono badanti professionisti, volontari, familiari impegnati degli anziani non autosufficienti: tutti questi giocatori interagiscono continuamente con gli anziani non autosufficienti, quindi è molto importante concentrarsi anche sull'empatia.

Anche le persone più anziane potrebbero essere interessate a giocare al gioco, il che potrebbe essere una fonte di intuizioni interessanti per il continuo miglioramento del gioco in futuro.

Un numero considerevole di criteri elencati nel Compendio rappresenta fattori morbidi che sono strettamente correlati al comportamento di coloro che si prendono cura degli anziani non autosufficienti nelle case di riposo.

Molti dei criteri consistono in aspetti inerenti all'aiuto fornito, alla comunicazione verbale e non verbale, al comportamento e all'atteggiamento mostrato verso le persone anziane dipendenti.

La sola conoscenza di questi criteri potrebbe non essere sufficiente per cambiare il comportamento delle persone e migliorare notevolmente la qualità della vita degli anziani. La consapevolezza e l'auto-riflessione insieme all'empatia sono quindi importanti obiettivi educativi del gioco da tavolo che non dovrebbero essere trascurati.

Di conseguenza, è necessario formulare e strutturare il contenuto dell'apprendimento in modo da favorirne l'empatia e motivare i giocatori a comportarsi in modo da migliorare la qualità della vita dei residenti delle strutture.

Tuttavia, alcuni dei criteri elencati nel Compendio si riferiscono all'ambiente costruito, come le aree esterne senza barriere che possono essere utilizzate dai residenti con restrizioni di mobilità (cfr. Compendio 2.1.2), per citarne solo uno. In questo caso non si tratta tanto di comportamento quanto di conoscenza di ciò che contribuisce alla Qualità di Vita degli anziani, per verificare cosa è disponibile e cosa potrebbe essere migliorato con le risorse a disposizione.

¹ Per quanto riguarda la lunghezza massima del testo è necessario consultare un grafico prima di prendere una decisione.

Oltre a trasmettere la conoscenza dei criteri "tout court", è altrettanto importante ispirare e motivare i giocatori a imparare continuamente, a pensare in modo critico o diverso, così come ad avere idee creative.

Per non parlare del fatto che un gioco dovrebbe essere divertente. Dovrebbe includere effetti sorprendenti, evocare stupore ed essere accattivante. Non dovrebbe frustrare eccessivamente i giocatori per far sì che continuino a giocare e ad imparare.

Anche se stiamo parlando di un gioco di apprendimento, non dovrebbe mai essere percepito dai giocatori come un altro dovere da aggiungere ai numerosi doveri che hanno già da compiere.

Dovrebbe piuttosto essere un'attività piacevole che le persone intraprendono per libera scelta. Dovrebbe essere stimolante e far sì che i giocatori desiderino continuare a giocare; ancora di più quando il tempo è una risorsa molto scarsa, come lo è nelle case di riposo.

0.1. Rappresentazione degli obiettivi di apprendimento globali e degli obiettivi educativi del gioco da tavolo attraverso il formato

Il contenuto tratto dal Compendio deve essere formulato in modo da riflettere gli obiettivi di apprendimento generali e gli obiettivi educativi come descritto nel quadro educativo. Tuttavia, gli obiettivi educativi non si riflettono tutti insieme nel contenuto di ogni singola carta. Il gioco in quanto tale persegue gli obiettivi elencati nel loro insieme, mentre il contenuto di ogni singola scheda di apprendimento può perseguire più di un obiettivo allo stesso tempo.

Inoltre, è necessario distinguere tra i due diversi modi in cui il gioco può essere giocato:

1. La versione del gioco da tavolo GAMLEC da giocare senza un Game Coach.
2. La versione del gioco da tavolo GAMLEC da giocare con un Game Coach.

Le carte usate per la versione senza Game Coach possono anche essere usate per la versione con un coach, ma non viceversa.

In generale, la versione senza Game Coach dovrebbe essere molto semplice. I giocatori dovrebbero essere in grado di giocare e divertirsi con il gioco da tavolo di apprendimento dopo aver familiarizzato con le regole e le istruzioni.

La versione con un Game Coach contiene compiti o esercizi che sono più complessi e devono essere moderati da un Game Coach. Contiene anche apprendimento esperienziale, esercizi specifici di lavoro di squadra o attività di problem-solving che non sono inclusi nella versione senza Game Coach.

Bisogna tenere a mente che il gioco senza Game Coach deve essere il più facile da giocare possibile, per mantenere bassa la soglia di apprendimento del gioco da tavolo.

Per la versione con Game Coach, quest'ultimo deve essere specificamente preparato per questo ruolo. Le linee guida contengono una sezione sul ruolo del Coach e le istruzioni specifiche su come guidare i giocatori durante il gioco.

Anche se sarebbe un vantaggio se il Game Coach avesse qualche esperienza di allenamento, un giocatore impegnato che vuole imparare dovrebbe essere in grado di funzionare come Game Coach. Tutte le informazioni necessarie e i contenuti di apprendimento necessari per questo ruolo vengono forniti ([Manuale per Coach.pdf](#)).

0.2. Le diverse categorie di carte

Ci sono due gruppi principali di carte: le carte che contengono contenuti di apprendimento su ciò che è benefico per la Qualità di Vita dei residenti delle strutture, e le carte che contengono contenuti di apprendimento su ciò che è dannoso.

Questi gruppi sono adatti a tutti i giocatori, al personale professionale, ai volontari, ai membri della famiglia e ai residenti stessi.

Un terzo gruppo di carte è stato aggiunto solo per il personale professionale. Il contenuto di apprendimento di queste carte è messo in modo che per giocare i giocatori abbiano bisogno di conoscere specifiche o di esperienza sul lavoro, che è posseduta solo dai professionisti. Di conseguenza, queste carte sono usate esclusivamente quando giocano solo i professionisti.

Per facilitare ai giocatori la distinzione tra le carte destinate a tutti i giocatori e quelle per i soli professionisti, il layout grafico delle carte per i professionisti è diverso.

Per la versione specifica del gioco da tavolo di apprendimento da giocare esclusivamente con un Game Coach, è stata creata una quarta categoria di carte. Il contenuto di questa categoria consiste in compiti che devono essere completati da squadre che giocano l'una contro l'altra. Tutti i compiti contenuti in queste carte devono essere accompagnati da un Game Coach che offre istruzioni, aiuto e guida ai giocatori. Anche questa categoria di carte ha un layout grafico diverso per rendere più facile ai giocatori distinguerle dalle altre categorie di carte.

Ogni gruppo di carte segue un formato, o schema, come descritto di seguito.

0.3. Alcune considerazioni generali sul gioco e sul formato

L'idea generale dell'intero gioco da tavolo è quella di aumentare la qualità della vita dei residenti con ogni spazio che i giocatori possono avanzare.

Di conseguenza, invece di "inizio" e "casa" è stata scelta una formulazione diversa: I giocatori si muovono da "inizio" a "eccellenza". Il termine "eccellenza" viene usato per sottolineare l'idea di fondo di migliorare la Qualità della Vita dei residenti, mentre imparano giocando ad un gioco serio.

In generale, il gruppo delle carte con contenuto benefico per la Qualità di Vita dei residenti, descrive situazioni, azioni, comportamenti, ecc. che contribuiscono al benessere dei residenti.

Il gruppo di carte con contenuti dannosi per la Qualità della Vita dei residenti rappresenta situazioni o comportamenti indesiderati che peggiorano il benessere dei residenti.

Di conseguenza, tutto ciò che migliora la loro Qualità di Vita viene premiato, e tutto ciò che la peggiora è seguito da una penalità.

A livello operativo, il giocatore che prende una delle carte delle due macrocategorie è autorizzato ad andare avanti, quando il contenuto della carta riguarda il miglioramento della Qualità della Vita. Quando il contenuto riguarda qualcosa che è dannoso per la Qualità della Vita dei residenti, ai giocatori viene detto o di tornare indietro, o di stare fermi e pensare. L'obiettivo di apprendimento, oltre a impartire conoscenze, è quello di aumentare il pensiero critico, migliorare la consapevolezza o favorire l'empatia.

Alcune carte della categoria "dannoso per la Qualità della Vita", contengono un'istruzione aggiuntiva: ai giocatori non solo viene detto di tornare indietro, ma viene anche data loro la possibilità di "provare di più" prendendo un'altra carta.

Il piccolo gruppo di carte che è stato creato come "extra" e che è specificamente ed esclusivamente per il personale professionale, contiene domande molto semplici.

Al personale professionale viene chiesto di elencare le cose che si suppone sappiano, e di essere premiati per ciò che effettivamente fanno. Se non sanno rispondere alle domande, gli si chiede di non intervenire.

Le domande o i compiti sono formulati in modo tale che non sia necessario l'aiuto o la moderazione di un Game Coach. Questa categoria di carte è un'aggiunta alle altre due macrocategorie menzionate sopra, ed è destinata ad essere aggiunta al gioco solo quando tutti i giocatori sono badanti professionisti. Non vengono aggiunte quando giocano altri assistenti non professionisti, come volontari, membri della famiglia o gli stessi residenti.

L'ultima categoria di carte è la parte essenziale della versione del gioco da tavolo di apprendimento, che ha bisogno di un Game Coach per essere giocato. Il gioco con un Game Coach è giocato esclusivamente da squadre e non da giocatori individuali: due squadre sono in competizione tra loro.

Le carte create appositamente per questa versione, contengono sempre compiti da completare da parte delle squadre. L'attenzione è sulla conoscenza, le opinioni, il pensiero critico, la consapevolezza, l'empatia, la creatività. L'attenzione è sempre e senza eccezione sul lavoro di squadra.

È assolutamente necessario giocare con un Game Coach, ed è compito del Game Coach scegliere le carte di questa categoria con cui giocare. Il Game Coach sceglie le carte in base all'attenzione specifica che vuole affrontare e al tempo disponibile per il gioco di apprendimento. Di conseguenza, il Game Coach può decidere di aggiungere tutte le carte del gioco senza Game Coach, o solo una parte di esse. Più carte vengono giocate, più tempo è necessario per giocare.

I compiti contenuti nella categoria delle carte da giocare con un Game Coach sono esercizi che richiedono una certa quantità di tempo per essere completati dalle squadre di gioco. Questo deve essere preso in considerazione quando si prepara la sessione di gioco, così come tutti i materiali che devono essere forniti dal Game Coach necessari per completare il compito (carta, matite, lavagna a fogli mobili, ecc). Istruzioni specifiche sono fornite al Game Coach ([Manuale per Coach.pdf](#)).

Concludendo, è importante sottolineare che una singola carta può concentrarsi su più di un obiettivo educativo. Non c'è però nessuna regola che stabilisca che più di un obiettivo debba essere trasmesso dal contenuto di una singola carta, o che ci sia una sequenza o un ordine temporale degli obiettivi da rispettare.

I diversi gruppi di carte contengono i contenuti di tutte le categorie del Compendio, ma non viceversa ogni categoria o sottocategoria del Compendio deve essere tradotta in contenuti per tutti i gruppi di carte esistenti.

Oltre al contenuto tratto dal Compendio, è possibile creare contenuti di apprendimento per le carte che si concentrano sulla consapevolezza generale, l'auto-riflessione, il pensiero creativo, o sul miglioramento continuo in quanto tale.

Tuttavia, come regola generale che si applica a tutte le categorie e carte, è essenziale che **non ci sia nessun dito puntato in qualsiasi momento**. Non importa quanto una carta possa essere dannosa per la Qualità di Vita dei residenti delle strutture; di massima importanza che nessun giocatore si senta mai accusato o incolpato di qualcosa. Questo sarebbe dannoso per la volontà di giocare e per l'apprendimento stesso.

1. Formato dei mazzi di carte per la versione del gioco senza Game Coach

1.1.

Carte con un contenuto positivo per la qualità di vita dei residenti delle strutture (premi)

1.1.1.

Formato del contenuto dell'apprendimento con esempi di ciò che è benefico per la Qualità di Vita

Il contenuto di queste carte può essere tratto da tutte le categorie del Compendio. Riflette

- Comportamento desiderato
- Le migliori pratiche
- Esempi di come i problemi esistenti sono stati risolti (in modo creativo)
- Idee creative adatte a migliorare la Qualità della vita dei residenti delle strutture

Tutto ciò che potrebbe essere potenzialmente considerato "fantasioso", "lussuoso", "non strettamente necessario" è contenuto nella sottocategoria "la fata buona".

1.1.1.1. Come funziona

Il giocatore che prende una di queste carte, viene premiato per qualcosa che ha fatto, o per una pratica, che esiste nella struttura, e che promuove la qualità della vita dei residenti. Questo ha lo scopo di facilitare l'identificazione con un comportamento desiderato, una pratica migliore, un'idea creativa o una soluzione a un problema che promuove la Qualità della Vita dei residenti della struttura.

Il contenuto riguarda sempre qualcosa di cui essere orgogliosi. I giocatori acquisiscono conoscenze su ciò che potrebbe essere fatto, su ciò che potrebbe essere trasferito alla casa di riposo dove lavorano, o dove vivono i loro familiari. Il contenuto potrebbe anche ispirare i giocatori ad analizzare criticamente i problemi esistenti, pensare a soluzioni simili, o sviluppare nuove idee proprie.

Tutte le carte con un contenuto che promuove la Qualità di Vita offrono qualcosa di positivo per cui essere felici, o contengono una gratificazione: qualcosa con cui i giocatori si identificano, o che probabilmente desiderano ed emulano.

Il contenuto può attingere a storie reali di persone anziane che vivono in una casa di riposo che offrono "esempi di vita reale" per i criteri elencati nel Compendio: sia come "comportamento desiderato" o come "soluzione/idea creativa", o "migliore pratica", ecc.

In ogni caso, è importante evocare emozioni positive.

1.1.1.2. La struttura

Come regola generale ci sono tre passi da seguire quando si crea il contenuto della carta.

Il primo passo riguarda il modo di iniziare. Il testo inizia sempre con un apprezzamento o un'esclamazione di apprezzamento, come ad esempio: "congratulazioni, buon lavoro, grande idea, ben fatto, che pensiero, fantastico, favoloso, pollice in su, degno di nota, che realizzazione, ecc.".

Il secondo passo riguarda il contenuto specifico. Una breve descrizione di ciò che viene fatto e premiato (comportamento, buone pratiche, regole esistenti, offerte nelle strutture ecc.)

Alcuni esempi sono: "Siete riusciti a creare un gruppo di membri della famiglia che leggono libri ai residenti che non possono leggere da soli. I residenti possono scegliere i libri che gli piacciono", o "La vostra struttura ha appena ricevuto un premio per il miglior pranzo di Natale di sempre. Cibo meraviglioso e un eccezionale allestimento della tavola di Natale. I residenti e i loro familiari si sono divertiti molto insieme".

Il terzo passo consiste in un rinforzo positivo. Dopo la descrizione di ciò che migliora la qualità della vita, dove possibile², si dovrebbe aggiungere un'altra esclamazione o apprezzamento per rafforzare ciò che è stato detto: un complimento, un apprezzamento, la sensazione positiva o l'apprezzamento da parte dei residenti. Esempi sono: grande idea, buon lavoro, così/molto orgoglioso di te, o esprime un sentimento positivo e/o un'emozione gioiosa. Esempi sono: che festa, così dolce, così bello, così orgoglioso di te, i residenti lo hanno amato, brillante, fantastico, hai fatto la differenza, ecc.³

Le tre fasi, come descritto sopra, sono poi seguite dal premio: Il premio è collegato alle regole del gioco. In altre parole, ai giocatori viene detto in cosa consiste il premio e cosa devono fare.

Questo testo inizia sempre allo stesso modo per far capire facilmente che ciò che segue è il premio, e ciò che devono fare: andare avanti sulla tavola.

Il premio inizia sempre con lo stesso rinforzo positivo "Grande!", seguito dalle istruzioni su cosa fare, come ad esempio: "Spostare x spazi in avanti."

L'idea generale è quella di rendere il gioco vario. Per mantenere alta l'attenzione e la suspense, si dovrebbe evitare di attribuire sempre lo stesso valore. La quantità di spazi per andare avanti, o in caso di penalità, per andare indietro, e/o per rimanere fermi, deve essere testata in sessioni di prova del gioco, per assicurarsi che i giocatori possano facilmente raggiungere l'"eccellenza", la fine del gioco, in un tempo ragionevole (circa 30 - 45 minuti massimo)

² È importante ridurre la lunghezza del testo sulle carte a 45 o al massimo. 50 parole. Questo è necessario perché le dimensioni delle carte da gioco non permettono un testo illimitato. Inoltre, il contenuto dovrebbe essere facile da leggere, sia in termini di dimensione del carattere stampato, sia in termini di tempo necessario per leggere il contenuto ad alta voce durante il gioco di apprendimento. Un'eccezione a questa regola sono le carte per il gioco con il Game Coach, che contengono esercizi di squadra. Il testo di queste carte può superare le 45 - 50 parole.

1.1.1.3.**Il testo**

- ✓ Testo completo (apprezzamento, contenuto, rinforzo positivo seguito dal premio)
- ✓ Viene raccontata una storia che rappresenta la situazione desiderata e ha lo scopo di ispirare i giocatori a emulare o a pensare a qualcosa di simile da mettere in atto. Al fine di favorire l'identificazione con la storia o il contenuto fornito, la formulazione utilizza la seconda persona singolare o plurale, come ad esempio "hai avuto una grande idea", "tu e i tuoi colleghi ... ", o si riferisce alla struttura "La tua struttura ha appena ricevuto un premio...".
- ✓ Il registro linguistico va dallo standard al colloquiale. Il linguaggio molto formale o formale e i termini difficili devono essere evitati. Il contenuto deve essere formulato in modo positivo e facile da afferrare. Deve evocare emozioni positive.
- ✓ La lunghezza dell'intero testo non dovrebbe superare un massimo di 45 - 50 parole (premio non incluso).
- ✓ Il premio è sempre introdotto dalla stessa esclamazione ("Grande!") seguita dall'istruzione ("Muovi X spazi in avanti").

Alcuni esempi tratti dal gioco da tavolo di apprendimento:

Carta # 10 - Basata sul Compendio A 1.3.4.:

Fantastico! Sapete che la signora Maria ama vestirsi bene. Metterei il rossetto, la sua collana preferita, una piccola goccia del suo profumo, l'ha resa felice. felice. Ti sei proprio reso conto di quanto piacere le abbia fatto ricevere i complimenti dei suoi amici!

Grande! Vai avanti di 4 caselle.

Carta # 13 - Basato su Compendio P 2.2.1.:

Hai reso la giornata della signora Maria! Chiederle di raccontare la sua vita, condividere i ricordi di cui voleva parlare, le ha regalato un sorriso che scalda il cuore. Hai suggerito ai tuoi colleghi di fare lo stesso con altri residenti.

Grande! Vai avanti di 4 caselle.

1.1.2. Le carte della fata buona

Il contenuto di queste carte può essere tratto da tutte le categorie del Compendio.

Come già menzionato sopra, riflette i criteri più morbidi elencati nel compendio, che, considerata la scarsità di risorse nelle strutture, potrebbero essere considerati come "lussuosi", "lusso" inutile o "wishful thinking".

1.1.2.1.

Come funziona

I giocatori che lavorano in un ambiente dove potrebbero esserci scarse risorse potrebbero non tener conto di alcune piccole cose, per esempio, una bella tavola apparecchiata, o prestare attenzione all'abbinamento dei colori quando aiutano i residenti a vestirsi. Potrebbero sostenere che ci sono cose più importanti, come: "Se non abbiamo nemmeno il tempo di portare i residenti alla toilette durante i pasti, è assurdo parlare di mettere il rossetto o il profumo o di scegliere colori coordinati".

Tutti i criteri che potrebbero essere considerati come "lussureggianti" o "un desiderio" o "un bello avere", ma che potrebbero essere considerati "non veramente necessari" sono quindi forniti da una fata buona. La fata buona porta i giocatori in un mondo meraviglioso dove tutte queste cose sono disponibili e/o possibili. Evoca sentimenti positivi. La fata buona invita i giocatori in modo molto gentile e morbido a permettersi di pensare anche a queste cose "lussuose", possibilmente senza evocare sentimenti di colpa o di frustrazione. Li porta in un mondo meraviglioso con persone felici, i residenti della struttura e gli assistenti, mentre cerca di non evocare sentimenti negativi, o frustrare i giocatori.

L'idea è di mettere i giocatori in uno stato d'animo di "immagina per un momento..." senza mettere pressione o creare un senso di colpa in coloro che vorrebbero fare di più, fare meglio, ofare le cose in modo diverso, ma che non sono in grado di fare il più delle volte.

Il contenuto dovrebbe essere messo in un modo che ispiri i giocatori a mantenere un atteggiamento positivo e una mente aperta, invece di rifiutare immediatamente ciò che viene suggerito. I giocatori dovrebbero essere ispirati a pensare che, contro ogni probabilità, c'è un modo per fare almeno alcune di queste cose, invece di considerare qualsiasi idea o suggerimento di tipo più morbido come "non realistico", a causa della mancanza di tempo o risorse.

La "fata buona" ha lo scopo di sfidare le abitudini mentali e le credenze, e di mettere in discussione ciò che è dato per scontato in modo morbido, gentile e gioioso. L'obiettivo è quello di mettere in discussione e di imparare continuamente piuttosto che essere intrappolati dall'impossibilità percepita di fare qualcosa per la situazione come i giocatori la conoscono.

Inoltre, le persone sono contente di fare del bene e di compiacere gli altri. L'obiettivo della fata buona è quello di evocare questi sentimenti, oltre ad offrire esempi di ciò che rende felici le persone (anziane), migliorando la loro qualità di vita.

La felicità è contagiosa: se gli anziani sono felici e mostrano di esserlo, aumenta anche la soddisfazione lavorativa percepita del personale della struttura.

Gli esempi positivi contenuti nelle carte della "fata buona" hanno lo scopo di ispirare e motivare tutti i giocatori coinvolti a migliorare continuamente, quando possibile, anche i criteri più morbidi, facendo anche solo un piccolo passo alla volta.

In ogni caso, è importante evocare emozioni positive, evitando qualsiasi tipo di frustrazione dovuta per esempio alla percepita "impossibilità" di emulare ciò che la buona fata esemplifica.

1.1.2.2. La struttura

Proprio come descritto sopra, anche il contenuto delle carte della buona fata segue tre passi.

Il primo passo riguarda il modo di iniziare. Il testo inizia sempre con un'esclamazione, che esprime stupore, una bella sorpresa, apprezzamento, felicità, ecc.

Esempi sono: guarda un po', emozionante, grande sorpresa, eccellente, impressionante, fantastico, ecc.

Il secondo passo riguarda il contenuto specifico. Offre una breve descrizione di ciò che la buona fata fa o ha fatto per migliorare la qualità della vita dei residenti.

Alcuni esempi sono: "La fata buona ha organizzato un mercatino delle pulci alla casa di riposo, e tu hai trovato quello che cercavi: un vecchio orologio da tasca", oppure "La fata buona ha piantato dei bei fiori colorati nel giardino che è sempre facilmente accessibile in ogni momento".

Il terzo passo consiste in un rinforzo positivo. Dopo la descrizione di ciò che fa la fata buona, segue un'altra esclamazione di apprezzamento o di felicità: "Fortunato il signor Johnson, così eccitante, così dolce, così premuroso, che sollievo, ecc.

Le tre fasi, come descritto sopra, sono poi seguite dal premio. Il premio è collegato alle regole del gioco. In altre parole, ai giocatori viene detto in cosa consiste il premio e come devono muovere la loro pedina sulla tavola di apprendimento.

Questo testo inizia sempre allo stesso modo per rendere facile l'identificazione che ciò che segue è il premio.

Inizia sempre con lo stesso rinforzo positivo "Grande!", seguito dalle istruzioni su cosa fare, come ad esempio: Muovi X spazi in avanti.

L'idea generale è quella di rendere il gioco vario. Per mantenere alta l'attenzione e la suspense, si dovrebbe evitare di attribuire sempre lo stesso valore. La quantità di spazi per andare avanti, o in caso di penalità, per andare indietro, e/o per rimanere fermi, deve essere testata in sessioni di prova del gioco, per assicurarsi che i giocatori possano facilmente raggiungere l'"eccellenza", la fine del gioco, in un tempo ragionevole (circa 30 - 45 minuti massimo).

1.1.2.3. Il testo

- ✓ Testo completo (eccitazione/sorpresa/apprezzamento, contenuto, rinforzo positivo, seguito dal premio)
- ✓ Si sta raccontando una bella favola che rappresenta criteri di qualità, che potrebbe essere presa in alcuni contesti o strutture per velleità e, di conseguenza, potrebbe portare alla frustrazione.
Per evitare la frustrazione, il senso di colpa, o reazioni come "Abbiamo cose più importanti da fare, e non ci muoviamo nemmeno con i doveri essenziali, non abbiamo tempo per ciò che non è essenziale!", il protagonista è sempre una buona fata.

- ✓ La fata buona tira fuori ciò che fa stare bene i residenti e ha lo scopo di ispirare i giocatori a prendere in considerazione anche quei criteri di qualità che potrebbero sembrare "non troppo importanti". Il testo inizia sempre con un'esclamazione gioiosa come "Guarda che bello, eccellente, ecc." e racconta una storia in cui la fata buona è la protagonista. Il contenuto dovrebbe evocare emozioni positive e permettere l'identificazione con la fata buona, proprio come dice il proverbio: "fare del bene ti fa sentire bene".
- ✓ Il registro linguistico va dallo standard al colloquiale, e i termini tecnici dovrebbero essere evitati.

Alcuni esempi tratti dal gioco da tavolo di apprendimento:

Carta # 55 - Basato su Compendio D 3.3.1.

Ogni ora, immancabilmente, la fata buona sparge la sua polvere magica sulla residenza e si assicura che ogni operatore, prima di entrare nelle stanze bussi alla porta. I residenti sono così grati!

Grande! Vai avanti di 3 caselle. Oppure

Carta # 50 - Basato su Compendio P 2.2.4.

Che emozione! La fata buona ha organizzato un concorso letterario nella tua struttura. Tutti possono partecipare liberamente: i residenti e la cittadinanza. Una giuria assegnerà i premi e il sindaco in persona li consegnerà durante una cerimonia ufficiale!

Grande! Vai avanti di 4 caselle.

1.2. Cibo per la mente: Carte con un contenuto che è dannoso per la qualità della vita dei residenti delle strutture (sanzioni)

1.2.1. Formato del contenuto dell'apprendimento con esempi di ciò che è dannoso per la Qualità di Vita

Il contenuto di queste carte può essere tratto da tutte le categorie del Compendio Riflette

- Comportamento indesiderato o inappropriato

- Regole formali, così come le regole dell'"agenda nascosta"⁴ applicate in una struttura chesono dannose per la qualità della vita delle persone anziane non autosufficienti, e che non rispettano e/o soddisfano i criteri elencati nel Compendio
- Esempi e storie che rappresentano il contrario di ciò che è elencato nel Compendio

Tutto ciò che potrebbe essere considerato meschino, maleducato, irrispettoso o addirittura violento è contenuto nella sottocategoria della "fata cattiva".

Come funziona

Quando si crea il contenuto della carta per questa categoria, è estremamente importante prestare attenzione alla formulazione. Deve essere gentile, educato e bisogna evitare di puntare il dito in qualsiasi momento.

I giocatori che prendono una carta con un contenuto che è dannoso per la Qualità di Vita non dovrebbero mai sentirsi accusati o biasimati. Questo potrebbe essere dannoso per l'approccio giocoso e gioioso dell'apprendimento basato sul gioco.

Puntare il dito o incolpare potrebbe evocare sentimenti negativi come rabbia, frustrazione o senso di colpa. Il gioco da tavolo di apprendimento dovrebbe essere attraente in qualsiasi momento, anche se si conclude con contenuti che raffiguranti ciò che è dannoso per la qualità della vita dei residenti delle strutture. I giocatori non dovrebbero mai perdere il loro interesse nel giocare e nell'imparare, anche dagli esempi negativi.

Il contenuto è quindi sempre presentato in modo piuttosto indiretto. Si tratta sempre di qualcosa che è dannoso per la Qualità di Vita dei residenti delle strutture, e mira ad aumentare la consapevolezza dei giocatori, così come la capacità di riflettere e cercare di migliorare, imparando dagli esempi negativi sulle carte.

Il contenuto deve essere formulato in modo che i giocatori non si sentano accusati o incolpati.

1.2.1.1. La struttura

Come regola generale, il contenuto di queste carte è fornito in due soli passi, ed è seguito dalla penalità, in altre parole le istruzioni di ciò che ci si aspetta che i giocatori facciano: indietreggiare o rimanere fermi.

Poiché il contenuto di queste carte è dannoso per la qualità della vita dei residenti, i sentimenti evocati potrebbero essere piuttosto negativi. Per evitare di ingigantire eccessivamente questi sentimenti, non c'è un'esclamazione che li rafforzi all'inizio.

Va da sé che anche le emozioni negative fanno parte del gioco. Tuttavia, le emozioni negative non dovrebbero mai essere schiaccianti o portare a un forte senso di colpa, rabbia o frustrazione. Questo potrebbe essere dannoso per il gioco in quanto tale, e potrebbe ostacolare l'apprendimento.

⁴ "agenda nascosta" è usato per ciò che sta realmente accadendo, il comportamento reale in contrasto con ciò che le regole ufficiali della struttura dichiarano

Allo stesso tempo, è importante creare la consapevolezza di comportamenti e discorsi particolarmente inappropriati o addirittura violenti nei confronti dei residenti delle strutture. Al fine di affrontare tali questioni delicate senza puntare il dito, un personaggio di fata cattiva incarna un comportamento inappropriato. Di conseguenza, il formato della sottocategoria "fata cattiva" segue regole leggermente diverse, come descritto più avanti in questo documento.

Per tutte le altre carte con un contenuto che è dannoso per la qualità della vita, si applica la regola che nessun rinforzo negativo è messo all'inizio del testo.

Di conseguenza, il primo passo consiste in una descrizione di ciò che sta accadendo, senza essere introdotto da alcuna esclamazione.

Il contenuto inizia direttamente con una storia, con la descrizione di una situazione, di regole esistenti, o di comportamenti che sono dannosi per la Qualità di Vita dei residenti.

Alcuni esempi sono: "Il signor Samtani viene dall'India. È vegetariano, ma spesso non c'è un pasto vegetariano nel menu. (Cfr. Compendio A 1.5.2.)

Il secondo passo consiste in un rinforzo. Dopo la descrizione di ciò che è dannoso per la qualità della vita, segue un'esclamazione che serve da rinforzo, come: l'effetto negativo che ha sui residenti, un'esclamazione per evocare sentimenti simpatici nei giocatori, o un'esclamazione che favorisce l'empatia dei giocatori. Esempi sono: miglioramento necessario, straziante, sconsiderato, imbarazzante, spaventoso, così triste, ecc.

Le due fasi, come descritto sopra, sono poi seguite dalla penalità che è collegata alle regole del gioco. In altre parole, ai giocatori viene detto in cosa consiste la penalità e cosa devono fare.

Per rendere facile l'identificazione che ciò che segue è la penalità, il testo inizia sempre allo stesso modo, e spiega poi in cosa consiste (spostarsi all'indietro sul tabellone, rimanere fermi, o provare più duramente a prendere un'altra carta).

La penalità inizia sempre con lo stesso rinforzo negativo "Oh no!", seguito dalle istruzioni su cosa fare, come: "Sposta X spazi indietro", "Resta fermo per 1 giro e pensaci", o in alcuni casi oltre a "Sposta indietro" c'è "Raccogli un'altra carta, e prova di più".

L'idea generale è quella di rendere il gioco vario. Per mantenere alta l'attenzione e la suspense, si dovrebbe evitare di attribuire sempre lo stesso valore. La quantità di spazi per retrocedere, e/o per rimanere fermi, e per retrocedere e prendere un'altra carta, deve essere testata in sessioni di prova del gioco, per essere sicuri che i giocatori possano facilmente raggiungere l'"eccellenza", la fine del gioco, in un tempo ragionevole (circa 30 - 45 minuti al massimo)

1.2.1.2. Il testo

- ✓ Testo completo (contenuto, rinforzo negativo per evocare sentimenti simpatici, empatia, ecc.)
- ✓ Viene raccontata una storia che mette in evidenza le situazioni che riducono la qualità della vita dei residenti delle strutture. Le storie sono raccontate da un ruolo di osservatore. Qualsiasi tipo di comportamento scorretto viene raccontato dalla prospettiva esterna in terza persona per evitare accuse o dita puntate contro gli attori. Questo per facilitare un cambio di prospettiva e rendere più facile l'osservazione di tutti i personaggi coinvolti nella storia, al fine di migliorare la consapevolezza, così come la riflessione. Le storie dovrebbero anche essere formulate in modo da favorire sentimenti di simpatia ed empatia. Il messaggio di

fondo è che il miglioramento è possibile e l'invito a farlo meglio da soli. Alla fine del testo ci può essere un'esclamazione di rinforzo come "Miglioramento necessario, così triste, ecc.

- ✓ Il registro linguistico va dallo standard al colloquiale, e i termini tecnici dovrebbero essere evitati.

Alcuni esempi tratti dal gioco da tavolo di apprendimento:

Carta # 87 - Basato su Compendio D 3.3.3.

Il Signor Fermi ama suonare il pianoforte e ne aveva uno bellissimo. Quando si è trasferito in residenza non gli è stato permesso di portarlo con sé, anche se ha una stanza singola.
Che peccato!

Oh no, rifletti e stai fermo 1 turno! Oppure

Carta # 86 - Basato su Compendio D 3.2.5.

Povera signora Gozzi. Il suo amato marito è venuto a mancare un anno fa, le manca molto. Ora è tutta sola. Oggi è il suo 94° compleanno, ma nessuno ha organizzato qualcosa di speciale per lei. Che peccato!

Oh no! Torna indietro di 1 casella.

1.2.2. Le carte della fata cattiva

Il contenuto di queste carte può essere tratto da tutte le categorie del Compendio

Come già menzionato sopra, riflette un comportamento inappropriato. Tutto ciò che può essere percepito come maleducato, meschino o addirittura violento viene attribuito alla "fata cattiva". Tocca a lei essere la protagonista di qualsiasi tipo di comportamento menzionato prima.

Come funziona

Così come la fata buona rappresenta ciò che potrebbe essere percepito come un desiderio, la fata cattiva permette di tirare fuori tabù, questioni delicate e/o molto critiche, di cui la gente potrebbe anche non essere consapevole.

La fata cattiva incarna un comportamento inappropriato, che nessuno ammetterebbe facilmente, ma che può accadere nella vita quotidiana. Tuttavia, puntare il dito non aiuta e rovinerebbe solo lo "spirito del gioco", creando frustrazione, sentimenti di rabbia o di colpa e, di conseguenza, porterebbe alla resistenza.

Di conseguenza, come nelle favole, la fata cattiva assume la parte del "cattivo" in cui nessuno vuole identificarsi. È importante però avere un personaggio che permetta di tirare fuori questioni delicate, in modo da creare consapevolezza, auto-riflessione e, di conseguenza, un cambiamento nel comportamento se necessario.

Anche se si trattano temi molto delicati, i giocatori non devono mai sentirsi attaccati, insultati, accusati.

1.2.2.1. La struttura

Le carte della fata cattiva fanno parte del gruppo di carte con contenuti che sono dannosi per la QoL dei residenti delle strutture, ma non seguono la stessa struttura a 2 fasi. Poiché il personaggio della fata cattiva rappresenta il "cattivo" con cui nessuno probabilmente si identificherà, il contenuto di queste carte segue la struttura a 3 fasi, come descritto per la fata buona.

Il primo passo riguarda il modo di iniziare. Il testo inizia sempre con "La fata cattiva era nei paraggi". Per segnalare che la fata cattiva, e nessun altro, è responsabile di ciò che segue. Questo è importante per assicurarsi che i temi permalososi o i tabù che vengono raccontati nella storia sulla carta non abbiano lo scopo di accusare o incolpare i giocatori.

Il secondo passo riguarda il contenuto specifico: una breve descrizione di ciò che la fata cattiva fa o ha fatto, o di ciò che è stato fatto (discorso indiretto) che è maleducato, violento, triste, e in ogni caso dannoso per la Qualità di Vita dei residenti.

Alcuni esempi sono: "La fata cattiva ha chiamato la signora Maria Maddock, una residente di 76 anni, che aveva avuto un cambio di sesso, con il suo precedente nome maschile, cantando "Amo il tuo nome Robert!"

Il terzo passo è un rinforzo negativo. Dopo la descrizione di ciò che fa la fata cattiva, segue un'altra esclamazione di disapprovazione o disprezzo che serve come rinforzo negativo: così scortese, così triste, così crudele, povera signora o signor Smith, ecc.

I tre passi, come descritto sopra, sono poi seguiti dalla penalità che è collegata alle regole del gioco. In altre parole, ai giocatori viene detto cosa devono fare e come devono muovere la loro pedina sulla tavola di apprendimento.

Questo testo inizia sempre allo stesso modo per rendere facile l'identificazione che ciò che segue è la pena, e di cosa si tratta.

Inizia sempre con lo stesso rinforzo negativo "Oh no!", seguito dalle istruzioni su cosa fare, come: "Sposta X spazi indietro", oppure "Sposta X spazi indietro. Prendi un'altra carta e provaci di più".

L'idea generale è quella di rendere il gioco vario. Per mantenere alta l'attenzione e la suspense, si dovrebbe evitare di attribuire sempre lo stesso valore. La quantità di spazi per tornare indietro, e per tornare indietro e prendere un'altra carta, deve essere testata in sessioni di prova del gioco, al fine di assicurarsi che i giocatori possano raggiungere facilmente "l'eccellenza", la fine del gioco, in un tempo ragionevole (circa 30 - 45 minuti massimo).

1.2.2.2. Il testo

- ✓ Testo completo (testo introduttivo "la fata cattiva era in giro", contenuto, rinforzo negativo, seguito da punizione)
- ✓ Viene raccontata una storia che rappresenta tabù, comportamenti o azioni coscienti o inconsci che sono inappropriati, maleducati o addirittura violenti, e che deteriorano pesantemente la qualità della vita dei residenti delle strutture. Per evitare di incolpare e puntare il dito, il comportamento indesiderato viene attribuito a una fata cattiva che

rappresenta tutto ciò che le persone non dovrebbero fare o dire, anche se tali comportamenti o comunicazioni potrebbero essere osservati nelle strutture. La fata cattiva è quella da incolpare, per non evocare sentimenti negativi che potrebbero rovinare lo spirito del gioco e ostacolare l'apprendimento. Di conseguenza, la formulazione usa sempre la terza persona singolare "la fata cattiva", o il discorso indiretto, e mai "hai fatto" o "hai detto". È della massima importanza evitare che i giocatori si sentano accusati o colpevolizzati.

- ✓ Il registro linguistico va dallo standard al colloquiale e deve essere facile da capire. I termini difficili o tecnici devono essere evitati.

Alcuni esempi tratti dal gioco da tavolo di apprendimento:

Carta #99 Basata sul Compendio A 1.2.4.

La fata cattiva è passata di qua. Il signor Orti ama mangiare da solo nella sua stanza, ma è stato costretto a sedersi a tavola accanto ad una persona che non gli piace affatto. Gli è passata addirittura la voglia di mangiare. Fastidioso!

Oh no! Torna indietro di 1 casella.

Oppure

Carta # 101 - Basato su Compendio D 3.1.2.

La fata cattiva è passata di qua. La signora Gloria soffre di demenza e spesso vaga per tutta la struttura. Poiché nessuno riesce a sorvegliarla e c'è la possibilità che cada è stata costretta a stare in poltrona con una cintura addominale.

Terribile!

Oh no! Ritorna indietro di 1 casella. Prendi un'altra carta e sforzati di più.

1.3. Carte per il personale di assistenza professionale (premi)

Questo gruppo di carte è solo per il personale di assistenza professionale ed è usato esclusivamente quando gli assistenti professionali giocano con altri assistenti professionali. Si concentra su conoscenze specifiche che i giocatori devono avere e che sono collegate ai criteri elencati nel Compendio.

Il contenuto di queste schede può essere tratto da tutte le categorie del Compendio, ma può anche essere tratto dalle pratiche e dalle esperienze quotidiane dei professionisti dell'assistenza, che potrebbero non essere elencate nel Compendio (ad esempio la mancanza di tempo, quindi non sono in grado di fare tutto ciò che vorrebbero fare)

1.3.1. Come funziona

Il contenuto è formulato in un modo che si suppone ispiri i giocatori a riflettere su ciò che viene narrato o chiesto, e a impegnarsi in ulteriori indagini. Questo è ancora più vero quando il giocatore non conosce la risposta, o non la conosce completamente e/o non è in grado di completare il compito.

Il contenuto della carta può essere formulato come una buona pratica, un compito, o come domanda a cui il giocatore deve rispondere. È importante però che le domande/compiti siano formulati in modo che non ci sia bisogno di ulteriore aiuto da parte di qualcun altro, come un Game Coach.

Poiché ci sono diversi livelli di competenza tra gli assistenti professionisti, e poiché anche gli apprendisti sono invitati a giocare con i loro colleghi più esperti, è importante formulare il contenuto in modo da evitare che i giocatori si sentano stupidi se non conoscono la risposta. Le persone potrebbero vergognarsi perché non sanno cosa significano termini tecnici o espressioni difficili. Di conseguenza, è importante offrire sempre spiegazioni di facile comprensione a ciò che potrebbe non essere evidente per tutti i giocatori, e allo stesso tempo stimolare la loro volontà di imparare di più.

È molto importante formulare il contenuto, che sia una domanda, una storia o un compito da completare, in modo da ispirare i giocatori ad imparare di più, specialmente quando non sanno la risposta alla domanda o non sono in grado di completare il compito. **I giocatori non devono mai sentirsi biasimati o vergognarsi se non sanno cosa rispondere o fare.**

1.3.2. La struttura

Il contenuto può essere organizzato in diversi modi. Si può usare una qualsiasi delle strutture menzionate: l'approccio a 3 fasi o quello a 2 fasi.

Il contenuto consiste principalmente in un compito da completare, o in domande a cui rispondere. Può anche consistere in una storia su una buona pratica che si riferisce a specifiche conoscenze o abilità professionali, che i profani non necessariamente possiedono. Potrebbe anche essere formulato seguendo il modello di una carta della fata buona, dove la fata buona concede uno o più desideri, che i giocatori possono esprimere, ecc.

In generale, questo gruppo di carte dedicato specificamente ai badanti professionisti può seguire una qualsiasi delle possibili strutture degli altri mazzi di carte per il gioco senza un Allenatore di Gioco. Di conseguenza, anche i premi possono seguire regole diverse. In ogni caso il premio dovrebbe essere un incoraggiamento per i badanti professionisti che esprime anche l'apprezzamento per il lavoro che stanno facendo. Di conseguenza, inizia sempre con "Continua con il buon lavoro", seguito dalle istruzioni su cosa fare (ad esempio, andare avanti, o rimanere fermi).

Per esempio, i giocatori possono essere premiati per una pratica migliore. In questo caso il premio sarà il permesso di andare avanti: Continua a fare un buon lavoro! Muovi X spazi in avanti.

Un'altra opzione è quella di premiare i giocatori per le loro conoscenze o attività specifiche: Continuate a fare un buon lavoro! Muovete 1 spazio in avanti per ogni "elemento" che conoscete/fate. In questo caso, a seconda del contenuto specifico del compito, è consigliabile stabilire un lasso di tempo entro il quale i giocatori devono rispondere, oppure limitare il numero massimo di "elementi", se il lasso di tempo consentirebbe così tante risposte che un giocatore potrebbe facilmente avanzare una grande percentuale del totale degli spazi che porterebbe a una fine troppo precoce dell'intero gioco.

Se il giocatore non conosce la risposta o non può fornire le informazioni richieste, gli viene chiesto di rimanere fermo per un turno e di pensarci (Continua a lavorare bene! Muovi 1 spazio in avanti per ogni XY che conosci/fai. Se non ne conosci/fai nessuno, resta fermo e pensaci).

1.3.3. Il testo

- ✓ Testo completo, che può seguire la struttura e le regole di una qualsiasi delle categorie di carte di cui sopra (approccio a 2 fasi o a 3 fasi). È seguito da un premio che è introdotto da "keep up the good work", seguito dalle istruzioni su cosa fare: andare avanti o rimanere fermi.
- ✓ Il contenuto consiste in una storia, una buona pratica, un compito o domande che si riferiscono alla professione di assistenza, e potrebbe contenere un termine tecnico o un concetto che un professionista dell'assistenza conosce bene. Tuttavia, la formulazione dovrebbe essere facile da afferrare, aumentare la curiosità naturale e stimolare la volontà di imparare di più. Dovrebbe in ogni caso evocare sentimenti positivi nei giocatori, o nel peggiore dei casi farli riflettere se non sono in grado di rispondere alle domande, o eseguire i compiti. Le domande poste possono essere una domanda aperta, o essere formulate come un compito, come ad esempio: per favore nomina 3 qualità, compleanni, attività, ecc.
- ✓ Il registro linguistico è il linguaggio standard, ma può contenere termini tecnici o espressioni con spiegazioni in linguaggio semplice.

Alcuni esempi tratti dal gioco da tavolo di apprendimento:

Carta # 112 - Non basata sul Compendio

È il tuo giorno fortunato! La fata buona ti ha dato il tempo di fare 3 cose, all'interno della struttura, per le quali non trovi mai il tempo. Racconta quali cose hai pensato di fare.

Continua così! Hai 2 minuti per rispondere. Vai avanti di 1 casella per ogni cosa che hai pensato di fare. Altrimenti resta fermo 1 turno.

Oppure

Carta # 115 - Basata sul Compendio P 2.2.2.

Hai qualche suggerimento su come promuovere l'attività fisica dei residenti? Pensa a qualcosa di divertente!

Continua così! Hai 2 minuti per rispondere. Vai avanti di 1 casella per ogni attività suggerita. Se non ti viene in mente niente, resta fermo 1 turno.

Oppure

Carta # 111 - Basata sul Compendio A 2.2.3.

Fantastico! La vostra sessione di gruppo di terapia della reminiscenza, insieme alla visione delle foto personali, ha avvicinato i membri del gruppo. Ben fatto!

Continua così! Vai avanti di 2 caselle.

1.4. Formato delle carte per la versione di gioco con un allenatore di gioco (premi)

Il contenuto di queste carte può essere tratto da tutte le categorie del Compendio.

1.4.1. Come funziona

Il contenuto delle carte da gioco da utilizzare esclusivamente quando c'è un Game Coach consiste sempre in attività o compiti che devono essere eseguiti da una squadra. I compiti devono essere portati a termine attraverso la collaborazione di tutti i membri della squadra.

Questa versione del gioco aggiunge un'attenzione speciale al lavoro di squadra e uno scambio trasversale agli obiettivi del gioco da tavolo di apprendimento senza un allenatore di gioco, così come la collaborazione tra tutti i giocatori, indipendentemente dal loro ruolo: assistenti professionali, volontari, membri della famiglia, o anche residenti.

Il contenuto offre situazioni tratte da storie reali di strutture che si riferiscono a uno o più criteri di qualità elencati nel Compendio. Può riferirsi a ciò che i giocatori sanno su un argomento specifico, o a ciò che è importante per loro, a ciò che rende la vita buona o degna secondo loro.

Il lavoro di squadra aiuta ad affinare la consapevolezza di ciò che conta per il singolo giocatore, e ad imparare allo stesso tempo le opinioni e i valori degli altri. Di conseguenza, aiuta a cambiare prospettiva, a favorire l'empatia, a imparare che tutti gli esseri umani hanno fondamentalmente gli stessi bisogni, ma li soddisfano in molti modi diversi, a seconda delle loro preferenze personali, del loro background culturale e della loro età.

1.4.2. La struttura

Le carte per il gioco con un Game Coach sono diverse da tutte le altre carte. Il contenuto consiste in un compito. Di conseguenza, il modo in cui il contenuto è strutturato dipende dal compito da svolgere.

Ci può essere una storia che introduce il compito. Il compito potrebbe essere inserito nel contesto della storia. Un esempio potrebbe essere che un architetto è stato incaricato di costruire una nuova struttura, e che la squadra e tutti i suoi membri sono stati chiamati a consigliare l'architetto. Viene chiesto loro di elencare tutto ciò che dovrebbe essere presente nell'edificio per garantire la più alta qualità di vita possibile per gli anziani.

È anche possibile proporre direttamente il compito, pensando per esempio a sport divertenti che potrebbero essere offerti ai residenti della struttura, al fine di ampliare l'offerta esistente.

I compiti possono essere scelti tra una varietà di opzioni diverse, come ad esempio:

- discussioni di gruppo basate su valori e opinioni personali con l'obiettivo finale di arrivare a una strategia comune per migliorare una data questione o situazione,
- brainstorming creativo per sviluppare nuove offerte o servizi per i residenti delle strutture,
- brainstorming creativo per trovare suggerimenti per creare un eccellente ambiente costruito o per migliorare l'ambiente costruito a portata di mano,

- discussioni di gruppo su ciò che deve essere considerato appropriato e rispettoso quando si tratta di comunicare con i residenti delle strutture (sulla base di esempi di vita reale),
- esercizi esperienziali sulla consapevolezza e la percezione umana.

In generale, la struttura dipende dal tipo di compito, ma deve offrire una descrizione di ciò che la squadra deve fare. Il contenuto di queste carte può superare la lunghezza massima di 50 parole.

La descrizione del compito è seguita dal premio. I premi possono essere diversi l'uno dall'altro e dipendono dal compito da portare a termine. In ogni caso c'è sempre un premio, sia esso solo il permesso di riprendere a giocare il gioco da tavolo. In ogni caso non c'è mai una penalità per questa categoria di carte.

1.4.3. Il testo delle carte da gioco per i giocatori

- ✓ Testo completo, una storia e/o compiti da svolgere per l'intera squadra
- ✓ Il testo può raccontare una storia o una situazione che i giocatori devono immaginare. Il compito che l'intera squadra deve portare a termine è spiegato sulla carta, seguito dal premio che la squadra riceve per il compito. Istruzioni più dettagliate, come la tempistica, su come completare il compito, il materiale a disposizione dei giocatori, ecc. sono fornite dal Game Coach che guida i giocatori attraverso il gioco.
- ✓ Il registro linguistico è il linguaggio standard e/o colloquiale a seconda della storia o del compito. Se vengono usati termini tecnici, devono essere spiegati.

Esempi:

Carta # 120 - Basata sul Compendio P 2.1.

Alla tua squadra è stato chiesto di affiancare un architetto nella progettazione di una nuova struttura residenziale. Scrivete una lista di tutte le caratteristiche che questa dovrebbe includere. Pensate a tutto ciò che potrebbe migliorare la vita dei residenti, ad esempio: un giardino, dei corridoi ampi, qualche negozio, ecc. Siate creativi e pensate a tutto ciò che serve ai residenti per socializzare, fare amicizia, svolgere attività ricreative, per incontri privati, condividere momenti di preghiera, ecc. Pensate anche all'accessibilità degli spazi senza barriere architettoniche, uso di colori negli ambienti, ecc.

La squadra che presenta il maggior numero di caratteristiche o opzioni vince la prova e può avanzare di 3 caselle. L'altra squadra avanza di 1 casella.

1.4.4. Informazioni aggiuntive e istruzioni per l'allenatore del gioco

È compito del Game Coach fornire tutti i dettagli e le informazioni di cui le squadre hanno bisogno per svolgere i compiti, e guidarle attraverso il gioco.

L'allenatore del gioco viene quindi fornito con informazioni aggiuntive su:

- ✓ Gli obiettivi educativi
- ✓ Orario raccomandato
- ✓ Luoghi e attrezzature, così come i materiali necessari, compresa la quantità
- ✓ Numero minimo/massimo di giocatori e squadre

- ✓ Cosa ha bisogno di un'attenzione speciale
- ✓ Come guidare i giocatori:
 - Istruzioni necessarie per l'esercizio (briefing)
 - Istruzioni per i portavoce delle squadre su come presentare il risultato del lavoro di squadra
 - Come moderare l'esercizio mentre le squadre lavorano al compito
 - Come dare un feedback dopo la presentazione del lavoro svolto dalle squadre (debriefing) e opzioni aggiuntive per il debriefing
- ✓ Come determinare quali squadre vincono

1.4.4.1. Gli obiettivi educativi

Questa sezione deve fornire al Game Coach gli obiettivi educativi del contenuto specifico delle carte. Oltre al contenuto specifico di ogni singola carta, l'obiettivo educativo di tutte le carte del gioco da tavolo di apprendimento con Game Coach è il miglioramento del lavoro di squadra e la collaborazione attraverso la funzione, così come la condivisione delle conoscenze, lo scambio di esperienze, il cambiamento di prospettiva e l'apprendimento reciproco⁵, al fine di migliorare continuamente la Qualità di Vita dei residenti della struttura.

A seconda del contenuto specifico della carta e del compito che la squadra deve portare a termine, ci potrebbero essere ulteriori obiettivi di apprendimento, come per esempio

- aumentare le loro conoscenze su argomenti specifici,
- aumentare la loro consapevolezza di ciò che rende la qualità della vita dei residenti delle strutture,
- ispirarli a trovare nuove idee da mettere in pratica per aumentare la Qualità di Vita degli anziani ecc.

Gli obiettivi educativi elencati sono alcuni esempi e non sono esaustivi. Ulteriori informazioni su tutti gli obiettivi educativi del gioco da tavolo di apprendimento sono disponibili in IO2 Obiettivi educativi. ([LearningGoalAndObjectives.pdf](#)).

1.4.4.2. Orario raccomandato

È importante offrire al Game Coach informazioni affidabili sul tempo necessario per le diverse fasi dei compiti che la squadra deve svolgere, così come il tempo necessario per il briefing, il debriefing, ecc.

Il tempo consigliato si riferisce al numero di giocatori e di squadre indicato nelle istruzioni per l'Allenatore di Gioco. Aumentando o diminuendo il numero di giocatori o di squadre cambia il tempo necessario per ogni singola scheda.

Essendo il tempo una delle risorse più preziose nel contesto della struttura, è importante gestire accuratamente il tempo, ed essere in grado di pianificare l'intera sessione di gioco da tavolo di

⁵ Cf, IO2 Obiettivi Educativi, Obiettivo 2.6. Motivare ad apprendere, migliorare e cooperare continuamente

apprendimento in anticipo, per assicurarsi che ci sia abbastanza tempo a disposizione per arrivare da "inizio" a "eccellenza".

L'orario dovrebbe includere:

- Tempo per le istruzioni necessarie per l'esercizio date dal Game Coach
- Tempo per la squadra di portare a termine il compito
- Tempo per presentare il lavoro di squadra
- Tempo per il debriefing e l'assegnazione del premio, Così come
- Il tempo totale necessario per la singola scheda

1.4.4.3. Luoghi e attrezzature

A seconda del contenuto della singola scheda per il gioco da tavolo di apprendimento con un Game Coach, è necessario fornire lo spazio e l'attrezzatura di cui il Game Coach, le squadre di gioco e i loro membri hanno bisogno per realizzare ciò che viene chiesto loro di fare dal contenuto della scheda di gioco.

A seconda dei compiti da svolgere, i seguenti articoli offrono alcuni esempi di ciò che potrebbe essere necessario fornire. La lista non è esaustiva e deve essere adattata al numero di persone che giocano e al compito da svolgere.

È della massima importanza però fornire in anticipo all'allenatore tutte le informazioni necessarie per essere pronti quando si inizia a giocare.

Alcuni esempi:

- Tavolo da gioco adatto al numero di giocatori
- Spazio sufficiente affinché le squadre possano svolgere i loro compiti indisturbate e separatamente
- Abbastanza sedie per tutti i giocatori e un tavolo di lavoro per ogni squadra dove possono scrivere le loro idee e suggerimenti
- Una lavagna a fogli mobili o una parete libera su cui appendere i risultati del lavoro di gruppo
- Carta, penne, post-it

1.4.4.4. Numero minimo/massimo di giocatori e squadre

Il numero minimo di giocatori, così come il numero massimo di giocatori è un'informazione che non deve essere trascurata in nessun caso. Se il numero di giocatori è troppo piccolo, il lavoro di squadra non è possibile. Allo stesso tempo, se ci sono solo 3 giocatori, è impossibile costruire squadre che lavorino insieme, competendo allo stesso tempo tra loro.

D'altra parte, è altrettanto importante che il numero di giocatori non sia troppo grande, perché altrimenti da un lato è impossibile trovare spazio intorno alla tavola al tavolo, e dall'altro non si può garantire che ogni giocatore possa essere attivamente coinvolto nel lavoro di squadra. Inoltre, il tempo necessario per realizzare il compito aumenta.

1.4.4.5. Aspetti che richiedono un'attenzione speciale

In questa sezione l'allenatore di gioco ha bisogno di istruzioni su ciò che è importante tenere a mente, come un gruppo disomogeneo di giocatori in cui, per esempio, alcuni portano molte competenze e abilità professionali, o hanno un diverso background culturale, o dove c'è una significativa differenza di età tra i singoli giocatori.

Il Game Coach ha bisogno di consigli su come creare le squadre per garantire che le condizioni siano il più possibile uguali per tutte le squadre.

Altre particolarità potrebbero essere che il soggetto della carta è un argomento particolarmente sensibile, o addirittura un argomento tabù, dove è richiesto molto tatto.

In conclusione, in questa sezione il Game Coach deve essere istruito sulle possibili insidie e su come evitarle.

1.4.4.6. Istruzioni su come guidare i giocatori impiegati nelle tasks

Il Game Coach ha bisogno di istruzioni su come spiegare alle squadre cosa devono fare, in altre parole su come dimostrare le istruzioni necessarie per l'esercizio. Questo si chiama briefing.

Potrebbe per esempio essere utile che l'allenatore legga il contenuto della carta ad alta voce o chieda a un giocatore di una delle squadre di farlo.

Inoltre, queste istruzioni offrono all'allenatore di gioco una sorta di lista di controllo di tutte le cose che deve dire ai giocatori, come per esempio

- Di cosa si tratta esattamente il compito e cosa comprende
- Se entrambe le squadre hanno lo stesso compito da svolgere
- Dove le diverse squadre lavorano al compito
- Come le squadre dovrebbero lavorare insieme, come il rispetto reciproco e le opinioni altrui, ecc.
- Se devono nominare un moderatore e un portavoce
- Che tipo di attrezzature e/o materiali le squadre ricevono per realizzare il compito
- Il tempo a disposizione per il lavoro di squadra e la presentazione del lavoro di squadra

Inoltre, il Game Coach ha bisogno di istruzioni su come preparare i portavoce delle squadre per il loro compito, se questo ruolo è previsto nell'esercizio sulla scheda.

Sono necessarie anche ulteriori istruzioni per il Game Coach su come moderare il lavoro di squadra mentre le squadre concorrenti stanno lavorando al compito, per esempio come il Coach può sostenere i loro sforzi senza aiutarli a realizzare il compito in sé.

Infine, ma non meno importante, sono necessarie istruzioni su come fornire un feedback dopo che le squadre hanno completato il compito, al fine di assicurarsi che il loro lavoro sia apprezzato, così come il contributo di ogni singolo giocatore.

I premi possono essere scelti tra diverse opzioni e dipendono dal compito.

Se il compito consiste in suggerimenti che la squadra deve fare per ulteriori attività fisiche o sport che potrebbero essere offerti nella struttura, la squadra vincente potrebbe essere quella che arriva con più suggerimenti. In altre parole, sarebbe la pura quantità a decidere chi è la squadra vincente.

In questo caso, la squadra che ha fatto più suggerimenti potrebbe essere autorizzata ad avanzare più spazi rispetto alla squadra che ha fatto meno suggerimenti.

Tuttavia, se il compito è quello di discutere una questione controversa, ascoltare tutte le opinioni e poi magari sviluppare una posizione di squadra, non è consigliabile scegliere una squadra come vincitrice sull'altra. È sempre importante valutare e ascoltare tutte le opinioni allo stesso modo, purché ciò sia fatto con rispetto. Se questo viene fatto in un modo che non è rispettoso, non è l'opinione in sé ma il modo in cui viene espressa che è discutibile. Di conseguenza, per questo tipo di compiti non dovrebbe esistere un vincitore, ma entrambe le squadre possono tornare al tavolo da gioco e riprendere a giocare con le altre carte dopo aver completato il compito.

Un'altra opzione è quella di far avanzare tutte le squadre dello stesso numero di spazi come compensa per il lavoro di squadra svolto.