



# GAMLEC – Fai da te

Come creare carte con contenuti specifici per i propri bisogni

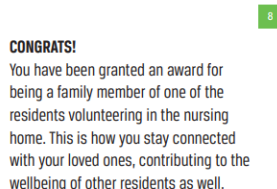
Introduzione da Sylvie Schoch, IP-International GmbH

Frankfurt am Main, 13.12.2021



## 2 Macro categorie di carte (versione semplice del gioco)

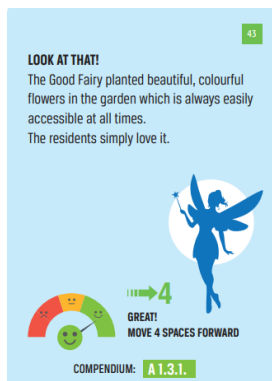
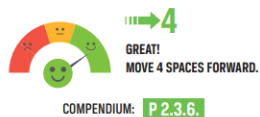
Carte con contenuti utili alla qualità della vita dei residenti delle case di riposo (premi)



### Carte positive

I contenuti di questa categoria di carte sono positivi per la Qualità della Vita (QdV) dei residenti delle strutture. Ciò riflette:

- comportamento desiderato
- buone pratiche
- esempi di come i problemi esistenti sono stati risolti (in modo creativo)
- idee creative adatte a migliorare la QdV dei residenti delle strutture



### Le carte della fata buona

Questa serie di carte riflette i criteri più soft nel compendio, che, data la scarsità di risorse nelle case residenza, potrebbero essere considerati “lussuosi”, un “lusso” non necessario, un “pensiero desiderabile” o una “cosa bella da avere”, ma anche “non veramente necessari” e sono quindi ricondotti a una Fata Buona.



## 2 Macro categorie di carte (versione semplice del gioco)

Carte con contenuto che è dannoso per la Qualità della Vita dei residenti delle strutture (sanzioni)



### Carte dannose

I contenuti di questa categoria di carte sono dannosi per la Qualità della Vita (QdV) dei residenti delle case residenza. Ciò riflette:

- comportamento indesiderato o inappropriato
- regole formali, così come le regole “dell’agenda nascosta” applicate in una casa residenza che sono dannose per la qualità della vita degli anziani non autosufficienti, e che non rispettano e/o soddisfano i criteri elencati nel Compendio
- esempi e storie che descrivono il contrario di ciò che è elencato nel Compendio



### Le carte della fata cattiva

Questa serie di carte 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 protagonista di qualsiasi tipo di comportamento indesiderato o inappropriato

# Carte per personale professionista (premi)



Questo mazzo di carte è solo per il personale di assistenza professionale e viene utilizzato esclusivamente quando gli assistenti professionali giocano con altri assistenti professionali. Si concentra su conoscenze specifiche che i giocatori devono avere.

# Carte per la versione con il Game Coach



Questa versione del gioco aggiunge un'attenzione particolare al lavoro di squadra, allo scambio interfunzionale sugli obiettivi del gioco da tavolo di apprendimento e alla collaborazione tra tutti i giocatori, indipendentemente dal loro ruolo: assistenti professionisti, volontari, familiari o anche residenti.

# Come procedere

## Fate un brainstorming sui contenuti che volete creare

Ci sono cose o comportamenti in positivo o negativi su cui vorreste porre attenzione e/o che si riflettesse?

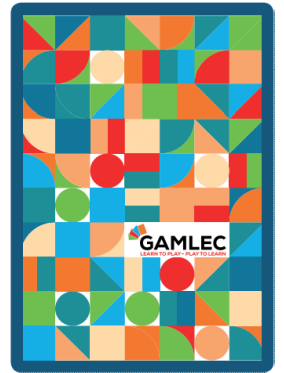
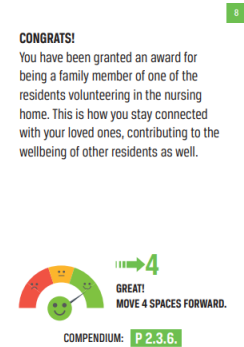
- ✓ Ci sono cose che vorreste fossero introdotte o che avvenissero più spesso (p. es. migliori pratiche)? – Carte positive
- ✓ Ci sono comportamenti che vorreste promuovere? – Carte positive
- ✓ Ci sono cose o comportamenti che sono belli ma potrebbero essere considerati “lussuosi”, un “lusso” non necessario, un “pensiero desiderabile” o una “cosa bella da avere”, ma anche “non veramente necessari” – La fata buona
- ✓ Ci sono cose che vorreste non succedessero più o che fossero cambiate o abolite? – Carte negative
- ✓ Ci sono comportamenti non accettabili che vorreste non si ripetessero più? – Strega cattiva
- ✓ Ci sono conoscenze specifiche, pratiche o comportamenti relativi alla professione che volete promuovere? – Carte per professionisti
- ✓ Volete promuovere lo scambio di idee, il lavoro in gruppo, la comunicazione e la cooperazione? – Carte con Game Coach

# Come creare carte positive

## Evocare emozioni positive!

### 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").



# Come creare carte di fata buona

## Sfidare schemi mentali del «tanto non è possibile!»

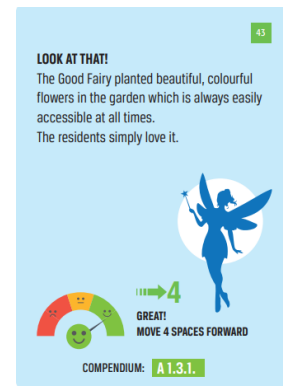
✓ Testo completo (eccitazione/sorpresa/apprezzamento, contenuto, rinforzo positivo, seguito dal premio)

✓ 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.





# Come creare carte negative

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

Il testo

**No esclamazione all'inizio!**

- ✓ 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.



# Come creare carte della fata cattiva

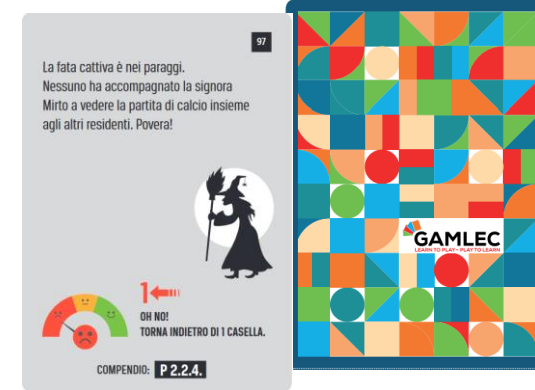
**Anche se si trattano temi molto delicati, i giocatori non devono mai sentirsi attaccati, insultati, accusati!**

Il testo

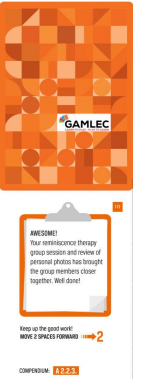
✓ Testo completo (testo introduttivo "la fata cattiva era in giro", contenuto, rinforzo negativo, seguito da punizione)

✓ 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.



# Come creare carte per i professionisti



## I giocatori non devono mai sentirsi biasimati o vergognarsi se non sanno cosa rispondere o fare!

### 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. 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.

# Come creare carte per il gioco con Game Coach



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.

## Il testo

- ✓ 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



Grazie di contribuire alla qualità di vita delle persone anziane  
Insieme possiamo fare la differenza!

Tutti i minimi dettagli su come creare le carte con esempi pratici, li  
trovate qui:

[https://gamlec.eu/wp-  
content/uploads/2021/06/GAMLEC\\_Formatcontenuto.pdf](https://gamlec.eu/wp-content/uploads/2021/06/GAMLEC_Formatcontenuto.pdf)