



# Promuovere attività intergenerazionali a sostegno dei caregiver di persone con demenza: il progetto DEMCARE4ALL

Dott.ssa Rebecca Vellani

Psicologa



Co-funded by  
the European Union

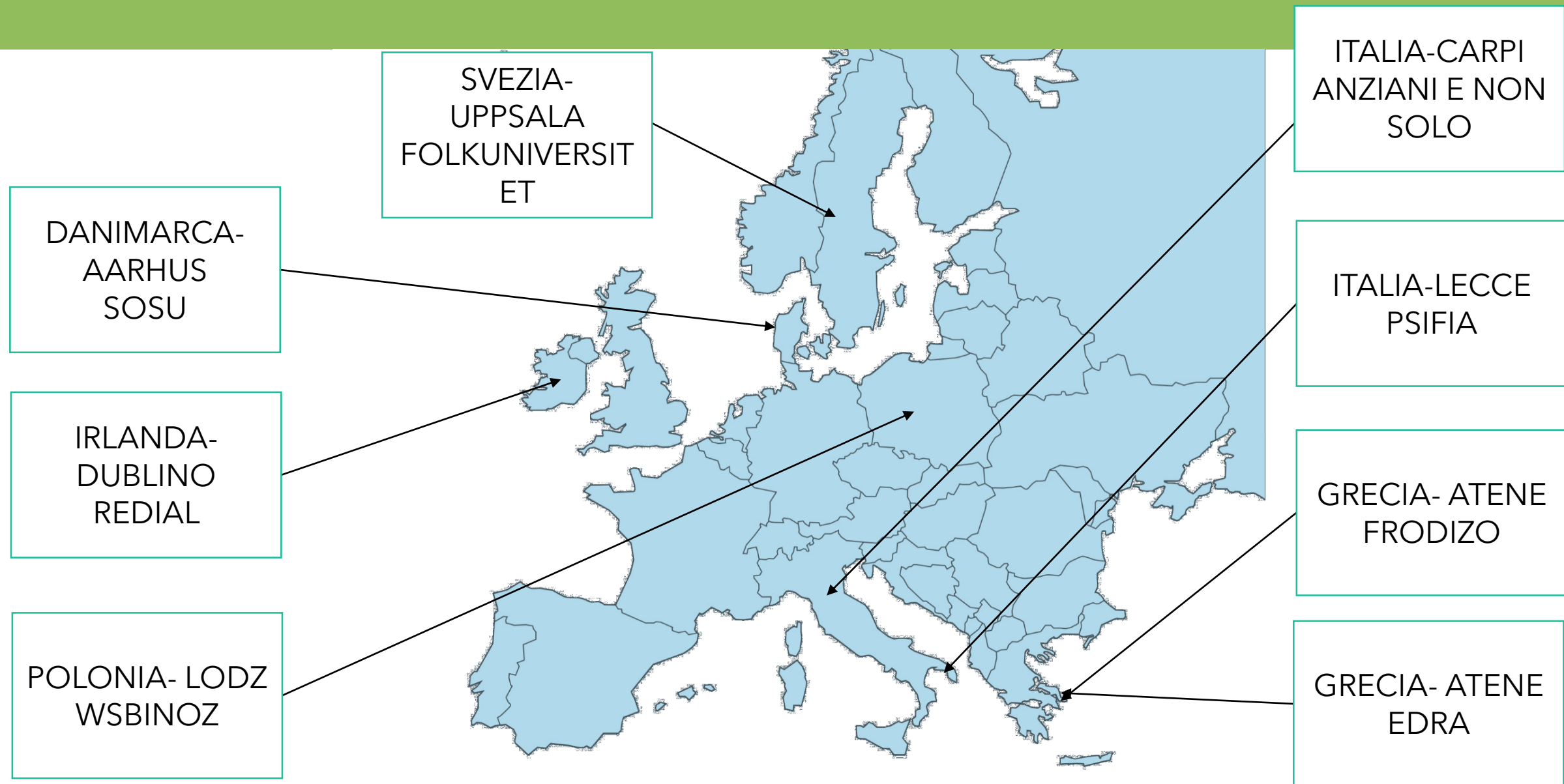
# Il progetto DEMCARE4ALL

Si propone di offrire supporto all'intero sistema di persone che ruota attorno alla persona con demenza:

- **Operatori professionali;**
- **Caregiver familiari primari e secondari;**
- **Bambini e ragazzi che vivono con un familiare con demenza.**

**L'aspetto innovativo del progetto riguarda proprio lo sviluppo di strumenti che permettono ai caregiver familiari di poter parlare di demenza ai loro ragazzi, di rispondere ad alcune delle loro domande e ad aiutarli a capire meglio cosa sta accadendo al proprio caro.**

# Il partenariato del progetto



# Le attività del progetto DEMCARE4ALL

1. **Programma formativo sulle demenze:** rivolto ai caregiver professionali e familiari

2. **Materiali educativi sulle demenze:** rivolti a bambini e ragazzi (6-17aa)

3. **Giochi e attività intergenerazionali:** rivolti a persone con demenza, bambini e caregiver

# 1. Il programma formativo sulle demenze

Il primo risultato di progetto ha previsto lo sviluppo di un programma formativo sulle demenze rivolto a caregiver professionali e familiari.

Il corso si compone di 6 moduli:

- 1. Che cosa sono le demenze?**
- 2. L'importanza di una vita attiva**
- 3. Comprendere e gestire le manifestazioni comportamentali e psicologiche delle demenze**
- 4. Gli interventi non farmacologici nelle demenze**
- 5. Promuovere un ambiente favorevole alle demenze**
- 6. Cooperazione e collaborazione**

## 2. Materiali educativi per bambini e ragazzi



- Favole educative
- Un fumetto composto da 6 episodi
- Lavoretti creativi
- Il gioco dei proverbi

# Le favole educative: «Mentis e i mostriciattoli dispettosi»



## AUTORI

Anziani e non solo, Italia:  
Veronica Cattini (psicologa)  
Rebecca Vellani (psicologa)

## GRAFICA E ILLUSTRAZIONI

Rita Seneca, Graphic designer&ICT Manager  
(Anziani e non solo, Italia)

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

“Mentis e i mostriciattoli dispettosi” ha lo scopo di spiegare i processi cerebrali che portano allo sviluppo della demenza attraverso una narrazione adatta a bambini di età compresa tra i 6 e gli 11 anni.

In questa storia, il personaggio di Mentis, un comandante al centro di controllo di un grande aeroporto, è stato introdotto come metafora del cervello. Mentis riceve numerosi input, che deve elaborare al fine di generare una risposta, come decidere quale aereo dovrebbe decollare, da quale pista e a che ora. Allo stesso modo, il cervello deve elaborare stimoli interni ed esterni per produrre una risposta, come un movimento o una parola.

Nel corso della narrazione, Mentis incontra una serie di piccole creature dispettose che disturbano il suo lavoro. Queste creature simboleggiano gli organismi che si sviluppano all'interno del cervello durante la demenza, minando progressivamente la sua normale funzionalità. Tuttavia, il Comandante Mentis può sempre contare sui suoi amici, comandanti di altri aeroporti. Con questa immagine, miriamo ad incoraggiare il supporto alle persone con demenza che affrontano quotidiane sfide e cambiamenti nella loro vita.

# Le favole educative: «Mi chiamo Dario come te»



## AUTORI

**Psi.f.i.a. (Italia):**  
**Sara Scrimieri (psicologa)**  
**Aurora Polito (psicologa)**  
**Roberta De Lorenzis (psicologa)**  
**Anna Vantaggio (psicologa)**

**GRAFICA ED ILLUSTRAZIONI**  
**Rita Seneca, Graphic designer&ICT Manager**  
**(Anziani e non solo, Italia)**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

**Questa favola è stata creata appositamente per un pubblico di bambini di età compresa tra i 6 e gli 11 anni.**

La favola racconta la storia di un bambino profondamente legato al nonno, con il quale condivide molti ricordi cari e persino lo stesso nome. Tuttavia, le circostanze prendono una svolta quando il nonno inizia a mostrare un comportamento diverso e a compiere talvolta azioni insolite.

Accettare questi cambiamenti e adattarsi a una nuova realtà può risultare difficile. Tuttavia, Dario fa del suo meglio per continuare a creare ricordi preziosi con il nonno e affrontare le sfide quotidiane che possono sorgere in un rapporto con una persona con demenza.



# I fumetti



Il fumetto è composto da 6 episodi intitolati:

«*La macchina del tempo*»

«*Chi ha preso i miei occhiali?*»

«*E tu chi sei?*»

«*Missione buon umore!*»

«*L'archivio di nonna*»

«*Il cane immaginario*».

# I lavoretti artistici

Project code: 2022-1-SE01-KA220-ADU-000089173

## Arte Insieme: Progetti Creativi per Grandi e Piccini



Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Ciascun progetto creativo trae ispirazione da un episodio del fumetto.

Nei vari episodi del fumetto vengono affrontati i principali sintomi della demenza e attraverso le avventure dei protagonisti vengono suggeriti vari strumenti e strategie per affrontare le sfide quotidiane. Queste strategie e strumenti vengono quindi messi in pratica nei progetti creativi.

Sono disponibili 4 lavoretti appositamente progettati per affrontare: **l'anomia, l'associazione tra nomi e volti, il disorientamento spazio-temporale e l'aprassia.**

# Il gioco dei proverbi

Ritagliate le carte qui sotto e siete pronti a giocare!

A buon intenditor...

...poche parole.



Non tutto il male...

... vien per nuocere



Il lupo perde il pelo...

... ma non il vizio



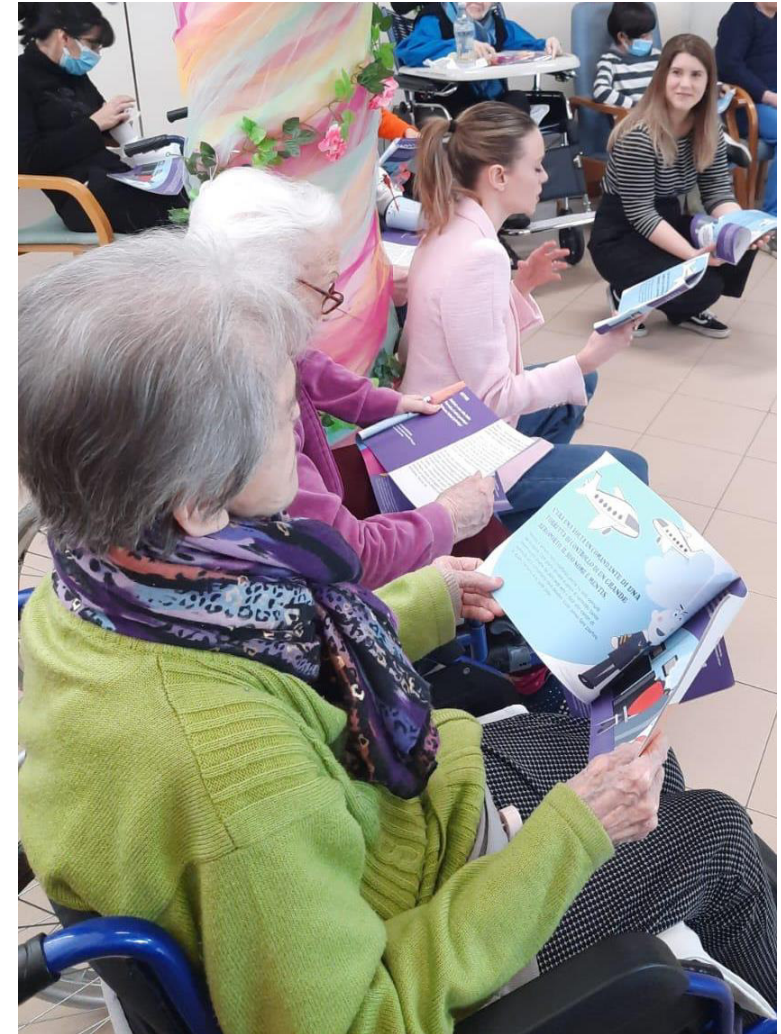
Le persone anziane conoscono molti proverbi, che spesso rimangono relativamente intatti nelle persone con demenza. Il Gioco dei Proverbi coinvolge l'intera famiglia in modo divertente. È stato progettato per stimolare le risorse cognitive della persona con demenza.

Il gioco è composto da 15 proverbi ben noti, divisi in due parti: la carta con l'inizio del proverbio e quella con la fine del proverbio. Sulla seconda carta (fine) c'è un'immagine che rappresenta la fine del proverbio.

Lo scopo del gioco è quello di abbinare le carte "inizio" e "fine" per ognuno dei 15 proverbi.

Oltre alle 30 carte, il gioco comprende anche una piccola guida con la spiegazione di ogni proverbio.

# La sperimentazione dei materiali



# 3. Giochi e attività intergenerazionali

L'ultimo risultato del progetto prevede lo sviluppo di attività volte a **promuovere lo scambio e l'interazione intergenerazionale** tra bambini, persone con demenza e caregiver. L'obiettivo è quello di ritrovare il piacere di stare insieme al di là della malattia.

Tali attività prevedono:

- 8 giochi di società;
- 8 giochi di parole;
- 8 quiz;
- 8 attività creative.

I materiali verranno pilotati ad inizio giugno presso la CRA Il Carpine.



Grazie dell'attenzione!

Rebecca Vellani | Psicologa ANS soc. coop. soc.  
[r.vellani@anzianienonsolo.it](mailto:r.vellani@anzianienonsolo.it)

