

FONDAZIONE DANTE CUSI ONLUS
GAMBARA

PROTOCOLLO - PROGRAMMA
DELL'ANIMAZIONE

PREMESSA

DEFINIZIONE GENERALE DI ANIMAZIONE.

L'animazione è una condizione socio-pedagogica che favorisce la partecipazione alla creazione e alla fruizione di iniziative ricreative e culturali con lo scopo di valorizzare e di facilitare i rapporti dell'individuo con se stesso, con gli altri e con l'ambiente. Originariamente è nata nell'ambito scolastico poi si è progressivamente spostata sul piano sociale per operare nel territorio in maniera da valorizzare i potenziali di creatività e di iniziativa dei singoli. L'animazione si occupa di ambiti molto diversi tra loro e di utenti altrettanto diversi. Coinvolge infatti i bambini per quello che riguarda feste e attività ludiche a loro dedicate, gli adolescenti nei centri di aggregazione giovanile, gli adulti mediante interventi di educazione degli adulti e infine gli anziani.

DEFINIZIONE DI ANIMAZIONE IN AMBITO GERIATRICO, IN PARTICOLARE NELLE RSA.

Lo scopo dell'animazione nelle RSA è in primo luogo il mantenimento delle capacità residue degli anziani, in secondo luogo quello di valorizzare la persona anziana facendo emergere dal suo profondo tutto ciò che può ancora dare a se stessa e agli altri. A questi due scopi se ne aggiungono altri due e cioè l'inserimento il più sereno possibile dell'anziano nella struttura e l'apertura della RSA al territorio.

L'ANIMATORE

Deve essere laureato in Scienze dell'Educazione.

Per sostenere e svolgere tale ruolo l'animatore deve possedere, oltre ad una professionalità adeguata e qualificata, una autorevolezza e un potere che prima gli devono essere riconosciuti dall'ente, attraverso l'assegnazione di un ufficio, di un chiaro mandato istituzionale, di spazi adeguati, di un budget economico gestionale, e che successivamente egli deve conquistarsi sul campo tra gli anziani e gli altri operatori.

Le finalità dell'animazione sono:

- Garantire uno spazio per l'espressione sociale e culturale dell'anziano;
- Offrire una possibilità qualificata di attivazione e mantenimento intellettuale;
- Prevenire il decadimento cognitivo;
- Promuovere occasioni di partecipazione sociale e, per chi è in grado, offrire la possibilità di riconquistare un ruolo significativo;
- Garantire la possibilità all'anziano di trovare ascolto e attenzione affinché si senta riconosciuto e valorizzato;
- Alleviare gli stati d'ansia, angoscia, depressione, sofferenza,

La metodologia di intervento si fonda su quattro principi:

1. l'animazione lavora CON e PER gli anziani e non su di essi;
2. gli anziani sono persone adulte e non bambini come spesso invece vengono considerati; hanno diritto a un profondo rispetto, alla libertà ed alla dignità, anche quando sono afflitti da gravi compromissioni sul piano cognitivo che non consentono loro di esprimersi o di relazionarsi e li rendono totalmente dipendenti da altri;

3. l'animazione non deve fornire servizi agli anziani ma stimoli e occasioni affinché si mobilitino e siano protagonisti del proprio tempo, della propria esperienza;
4. l'animazione agisce soprattutto sul contesto dell'anziano, stimolando l'autoaiuto, il volontariato, il territorio, l'organizzazione della struttura residenziale e tutta la RSA affinché si generi un campo animativo.

ORARIO.

L'educatrice è presente in struttura tutti i pomeriggi dal lunedì al sabato dalle 15 alle 18.

MANSIONI DELL'EDUCATRICE.

ORE 15,00: all'arrivo l'educatrice accompagna gli ospiti in salone per la distribuzione della merenda.

Ore 15,30: inizio dell'attività di animazione programmata.

Ore 17,45: l'educatrice accompagna gli ospiti al primo piano.

LE ATTIVITA' DI ANIMAZIONE.

Esse vengono costruite secondo determinati obiettivi:

Favorire la socializzazione degli ospiti e la solidarietà reciproca;

Fornire stimoli a livello cognitivo;

Stimolare l'integrità personale;

Gratificare ospiti con piccoli premi per il successo ottenuto nell'attività proposta.

Il lavoro di Animazione diventa quindi principalmente la risultante di tre dimensioni:

- la dimensione della relazione e della quotidianità, dove il contenuto risiede nella relazione affettiva con il residente, nell'ascolto dei suoi bisogni, nella valorizzazione delle sue esperienze, nell'accompagnamento e nel sostegno nelle relazioni con gli altri;
- la dimensione socializzante, ricreativa e creativa, dove, attraverso attività specifiche (laboratori creativi, feste, ecc) si stimolano le funzioni necessarie per la conservazione dell'autonomia, le capacità residue, le potenzialità espressive, intellettive e relazionali dei residenti. Questi interventi devono cercare di coinvolgere e attivare i partecipanti, ciascuno secondo le proprie capacità, di farli sentire protagonisti e di dare la possibilità di esprimere la propria individualità.
- la dimensione progettuale interna ed esterna (il territorio), dove l'animazione diventa costituzione di nuove ipotesi di lavoro e articolazione di interventi mirati.

IL PROGRAMMA SETTIMANALE DELL'ANIMAZIONE

LUNEDI': ESERCIZI PERCETTIVO - SPAZIALI

MARTEDI': GIOCO DELLA TOMBOLA E STIMOLAZIONE COGNITIVA

MERCOLEDI: GIOCO DEI BIRILLI O DELL'OCA

GIOVEDI: GIOCO DELLA TOMBOLA E LETTURA DEL QUOTIDIANO E STIMOLAZIONE COGNITIVA

VENERDI: LABORATORI RICREATIVI

SABATO: GIOCO DELLA TOMBOLA / LABORATORIO DI BELLEZZA E STIMOLAZIONE COGNITIVA

ATTIVITA' SPECIFICHE.

	ATTIVITA' COGNITIVE
DESCRIZIONE	Questa attività mira a stimolare le funzioni cognitive residue nei residenti affetti da demenza, con l'obiettivo di rallentare il processo degenerativo; i residenti saranno coinvolti, a gruppi o individualmente, nel compilare delle schede con degli esercizi che stimoleranno le loro abilità cognitive (orientamento, attenzione, memoria, linguaggio, ragionamento logico). Attività rivolta agli ospiti con decadimento cognitivo più o meno grave. Gli obiettivi principali sono orientare il paziente a livello spaziale e temporale, stimolare l'abilità di pensiero e di parola.
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> _ stimolazione capacità cognitive _ socializzazione _ stimolazione all'attenzione e alla comprensione _ stimolazione visiva e manuale
	ATTIVITA' ESERCIZI PERCETTIVO – SPAZIALI
DESCRIZIONE	Esercizi finalizzati al mantenimento dell'attenzione, alla collocazione di determinati stimoli nello spazio: riconoscimento di figure geometriche e di immagini, identificazione di forme e/o disegni, ecc..
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> _ stimolazione capacità _ socializzazione _ stimolazione all'attenzione e alla comprensione _ stimolazione visiva e manuale
	GIOCO DELLA TOMBOLA.
DESCRIZIONE	L'attività viene svolta nel salone animazione con tutti i residenti; ad ognuno viene consegnata una cartella sulla quale segna con un pennarello i numeri estratti. I primi tre ospiti che fanno tombola, ricevono un premio. Tale gioco sociale ha il fine di stimolare la capacità di distinguere i numeri, favorire la socializzazione e rinforzare la memoria.
OBIETTIVI	<p>socializzazione (es. se si aiutano a vicenda a trovare il numero estratto sulla tabella)</p> <ul style="list-style-type: none"> _ attenzione e concentrazione (es. se il residente sta attento al numero che viene estratto e lo riconosce sulla propria tabella) _ competitività e rafforzamento autostima _ accettazione di regole (es. la pazienza di aspettare l'estrazione del numero) _ riconoscimento dell'altro e dei diversi ruoli _ stimolazione capacità cognitive e logico-matematiche
	LETTURA QUOTIDIANO/RIVISTE
DESCRIZIONE	L'attività viene svolta disponendo gli ospiti attorno ad un tavolo in modo che tutti sentano la voce dell'animatore; viene chiesto ai residenti cosa preferiscono leggere e a volte capita che sono i residenti stessi a leggere dei brevi paragrafi. A fine lettura si discute con i residenti cosa si è appena letto e si raccolgono le loro impressioni cercando di far nascere un dibattito. Tale attività ha l'obiettivo di migliorare la capacità d'ascolto, rendendo noto agli ospiti i fatti reali del mondo/paese, stimolando il reciproco scambio di idee.
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> _ orientamento spazio-temporale _ contatto con il mondo esterno _ stimolazione all'attenzione e alla comprensione _ stimolazione al dibattito e scambio di idee _ incentivo all'autonomia personale nella lettura _ stimolo culturale _ espressione di emozioni, sentimenti e ricordi

	ATTIVITA' CREATIVE
DESCRIZIONE	L'attività viene svolta nel salone animazione disponendo i residenti che desiderano partecipare, anche passivamente, attorno a dei tavoli; tutto il materiale necessario per l'attività viene disposto sui tavoli e così i residenti possono iniziare i lavoretti; quello che viene realizzato sono: addobbi per l'ambiente in base al periodo dell'anno, festoni, preparazione regali, realizzazione manifesti, lavoretti per il Mercatino di Natale ecc... Essi sono finalizzati allo stimolo delle abilità mentali attraverso la realizzazione di lavori con diversi materiali al fine di stimolare anche la motricità fine.
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> _ socializzazione _ manualità _ creatività _ stimolazione visiva e tattile _ stimolazione a superare la passività, facendo

ATTIVITA' LUDICHE	GIOCO DEI BIRILLI	GIOCO DELL'OCA
	L'attività viene svolta nel salone animazione disponendo i residenti che desiderano partecipare in cerchio; al centro di questo vengono disposti 10 birilli contrassegnati da un numero (dall'1 al 10). A turno i residenti tirano una pallina contro i birilli cercando di farli cadere, l'animatore man mano che raccoglie i birilli caduti dice a voce alta i numeri e stimola il residente a fare la somma complessiva.	L'attività viene svolta nel salone animazione, disponendo i residenti che desiderano partecipare attorno ad un tavolo in modo che tutti riescano a vedere il tabellone del gioco. A turno i residenti tirano i dadi e in base al numero che è uscito con la propria pedina procedono sul tabellone di tante caselle. Vince il residente che arriva primo alla fine del percorso.
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> _ socializzazione _ attenzione e concentrazione _ competitività e rafforzamento autostima (il residente è il protagonista nel momento in cui ha la palla) 	<ul style="list-style-type: none"> _ socializzazione _ attenzione e concentrazione _ recupero del protagonismo dell'ospite _ accettazione di regole (es. riuscire rispettare il proprio turno) _ competitività e rafforzamento autostima _ riconoscimento dell'altro e dei diversi ruoli _ stimolazione capacità cognitive e logico-matematiche

Ogni mese si organizza una festa in occasione dei compleanni o di qualche ricorrenza particolare (ad esempio festa della Befana, festa dell'ammalato, festa della donna, della mamma, Pasqua, festa dei nonni, Santa Lucia, Natale ecc).

Durante le festa gli ospiti sono intrattenuti da e/o un gruppi musicali coinvolti con canti e balli.

Le attività sopra elencate, possono essere modificate in base alle necessità spazio/temporali e alle difficoltà di partecipazione degli ospiti.

I DOCUMENTI

L'animatrice utilizza due tipi di documenti: il MINI MENTAL TEST di FOLSTEIN e il PROFILO SOCIALE. Compila questi due documenti all'ingresso di un nuovo ospite. Entrambi vengono aggiornati. Il MINI MENTAL TEST viene aggiornato di anno in anno, invece il PROFILO SOCIALE viene aggiornato ogni due mesi. Questi due documenti vengono controllati dall'ATS.

a) IL MINI MENTAL TEST

È un test psicometrico che misura la funzionalità cognitiva dell'ospite;

È composto da una serie di domande che indagano l'orientamento nel tempo e nello spazio, la memoria in registrazione e in recupero, l'attenzione e il calcolo, il linguaggio (produzione parlata e scritta, la comprensione) e le abilità prassiche; Il punteggio finale rispecchia il decadimento cognitivo dell'ospite.

b) IL PROFILO SOCIALE

È un documento che valuta la socializzazione dell'ospite;

È composto da una serie di domande che riguardano la vita sociale dell'ospite, la sua vita quotidiana e le sue abitudini;

Indaga anche la capacità comunicativa dell'ospite.

IL PIANO DI ASSISTENZA INDIVIDUALE

È una riunione a cui partecipano le diverse figure professionali che lavorano nella struttura e cioè: medico, caposala, infermiera professionale, fisioterapista, ASA, OSS e animatrice. Ogni figura professionale espone la situazione dell'ospite secondo la sua specifica competenza.

- L'esito di questa riunione è la redazione scritta del documento formato da tre parti:

- 1) i bisogni essenziali dell'ospite suddivisi secondo le diverse figure professionali;
- 2) gli obiettivi che l'ospite deve raggiungere;
- 3) il progetto che le figure professionali devono costruire per aiutare l'ospite a raggiungere gli obiettivi menzionati in precedenza;

Il tutto viene firmato dal personale che ha partecipato alla riunione e messo nella cartella clinica del rispettivo ospite;

Esso viene controllato dall'ATS.

CONCLUSIONE

L'animazione è un servizio essenziale che garantisce l'anima sociale della RSA.