



Servizio Civile Nazionale

MondoNuovo
Associazione di Promozione Sociale

SCHEDA PROGETTO PER L'IMPIEGO DI VOLONTARI IN SERVIZIO CIVILE IN ITALIA

ENTE

1) *Ente proponente il progetto:*

Associazione di Promozione Sociale MONDO NUOVO
Via Tito Livio, 28
71036 Lucera (FG)
Tel./Fax: 0881.525486
Web Site: www.mondo-nuovo.org
E-mail: assoc.mondonuovo@libero.it

2) *Codice di accreditamento:*

NZ04820

3) *Albo e classe di iscrizione:*

ALBO NAZIONALE

1°

CARATTERISTICHE PROGETTO

4) *Titolo del progetto:*

Sorrisi..ssimi in ospedale

5) *Settore ed area di intervento del progetto con relativa codifica (vedi allegato 3):*

Settore: **Assistenza**
Aree di intervento: **Minori - Pazienti affetti da patologie temporaneamente e/o permanentemente invalidanti e/o in fase terminale.**
Codice: **A02** (area prevalente) **A08.**

6) *Descrizione dell'area di intervento e del contesto territoriale entro il quale si realizza il progetto con riferimento a situazioni definite, rappresentate mediante indicatori misurabili; identificazione dei destinatari e dei beneficiari del progetto:*

IL CONTESTO TERRITORIALE e SETTORIALE

Il settore in cui interviene il progetto riguarda l'ambito dell'assistenza con particolare riferimento all'umanizzazione dell'ospedale che deve essere quel luogo ove il malato, pur in stato di sofferenza, si trova a suo agio. L'AVO è l'Associazione dei Volontari Ospedalieri, cioè di persone che dedicano parte del loro tempo libero al servizio dei malati. Lo scopo è di rappresentare una presenza amichevole, offrendo ai malati calore umano, distrazione, aiuto per lottare contro la sofferenza e la noia. Le attività che svolgono i volontari sono sempre complementari e non sostitutivi ai servizi del personale professionale dell'Ente ospedaliero.

La sede di attuazione del progetto di Servizio Civile è collocata all'interno dell'Ospedale civile "S. Timoteo" nel comune di Termoli, ma il contesto di riferimento è da estendere ai diciannove comuni del Distretto Sanitario di Termoli, così come individuati dal vigente Piano Sanitario Regionale del Molise, approvato dal Consiglio Regionale con legge n. 34/08 (Termoli, Acquaviva Collecroce, Campomarino, Castelmauro, Civitacampomarano, Guardialfiera, Guglionesi, Lupara, Mafalda, Montecilfone, Montefalcone nel Sannio, Montemitro, Montenero di Bisaccia, Palata, Petacciato, Portocannone, San Felice del Molise, San Giacomo degli Schiavoni e Tavenna).

La descrizione del contesto territoriale che segue si basa sui dati Istat elaborati e sul "profilo di comunità" elaborato in occasione dell'approvazione del Piano Sociale di Zona 2009-2011 e relativo all'ambito Territoriale di Termoli che comprende i comuni citati. Il Distretto sanitario di Termoli ha una popolazione complessiva di 72.559 abitanti, pari al 22,65% della popolazione regionale.

Bilancio demografico anno 2009 e popolazione residente al 31 dicembre - Distretto Sanitario di Termoli

COMUNI	Pop. 01/09	Nati	Morti	Saldo Nat.	Iscrit.	Canc.	Saldo migratorio ecc.	Unità in più/meno dovute a variazioni territoriali	Pop. fine p.
Acquaviva Collecroce	710	4	12	-8	15	4	11	0	713
Campomarino	7.037	65	57	8	301	178	123	0	7.168
Castelmauro	1.710	10	29	-19	38	44	-6	0	1.685
Civitacampomarano	597	2	17	-15	6	19	3	0	569
Guardialfiera	1.175	4	14	-10	18	15	-7	0	1.168
Guglionesi	5.396	52	68	-16	107	92	15	0	5.395
Lupara	584	0	14	-14	5	8	-3	0	567
Mafalda	1.331	16	22	-6	24	20	4	0	1.329
Montecilfone	1.494	8	23	-15	31	34	-3	0	1.476
Montefalcone nel Sannio	1.715	9	18	-9	11	25	-14	0	1.692
Montenero di Bisaccia	6.762	61	68	-7	111	92	19	0	6.774
Montemitro	481	2	6	-4	12	19	-7	0	470
Palata	1.835	7	29	-22	22	33	-11	0	1.802
Petacciato	3.633	26	41	-15	96	64	32	0	3.650
Portocannone	2.562	22	32	-10	48	49	-1	0	2.551
San Felice del Molise	710	2	11	-9	12	12	0	0	701
San Giacomo degli Sch.	1.328	16	11	5	102	47	55	0	1.388
Tavenna	871	5	19	-14	14	16	-2	0	855
Termoli	32.484	263	203	60	770	708	62	0	32.606
TOTALE									72.559

Tab. 1 - Fonte: Dati Istat

Il Distretto è interessato, anche se in misura più contenuta, dalle dinamiche demografiche che si registrano nel resto della regione come anche in altre parti d'Italia, e che riguardano essenzialmente:

1. il progressivo invecchiamento della popolazione;
2. l'allungamento della vita media;
3. la tendenza a non fare figli con conseguente denatalità;
4. i cambiamenti nelle forme di convivenza: diminuzione dei matrimoni, aumento dei divorzi e delle separazioni, pluralità delle forme di convivenza familiari;
5. le trasformazioni del sistema produttivo: alta incidenza della precarietà in diversi settori professionali.

Dai dati Istat elaborati dall'*Osservatore regionale sui fenomeni sociali*, apprendiamo che il Molise nel triennio 2007/2009, in controtendenza con il dato nazionale, ha fatto registrare una *leggera ma costante flessione del numero dei residenti*, con una perdita di 609 unità in detto arco di tempo.

Il dato trova conferma nella situazione di tutti i Distretti Sanitari regionali, ma non in quello di Termoli che, invece, risulta in *crescita di 760 unità* nel periodo di riferimento.

In termini di popolazione assoluta il Distretto di Termoli risulta anche il secondo con il maggior numero di residenti (72.559 ab.; 22,65%) dopo di quello di Campobasso.

Popolazione residente Distretto sanitario di Termoli - Al 01/01/2010 (valori assoluti e valori percentuali)

Ambiti Territoriali	Valori assoluti	Valori percentuali
Termoli	72.559	22,65%
Molise	320.229	100,00%

Tab. 2 - Fonte: Istat - Elaborazione dati Osservatorio Fenomeni Sociali - Regione Molise

Tale dato, tuttavia, non è rappresentativo della reale situazione demografica interna al Distretto perché non è un fenomeno omogeneo: i piccoli centri, infatti, soprattutto quelli rappresentativi del settore produttivo agricolo, subiscono una riduzione significativa della popolazione residente a causa di una marcata tendenza migratoria dei giovani verso il comune più popoloso e industrializzato di Termoli. L'andamento demografico della città adriatica sembra indicare che il fulcro della crescita demografica del Distretto sia rintracciabile proprio nel movimento migratorio che ha interessato negli ultimi trenta anni tutta la popolazione regionale verso la costa. Un ruolo determinante è stato svolto sicuramente dal processo d'industrializzazione dell'area che ha rappresentato negli ultimi decenni un vero e proprio bacino di occupazione per l'intera regione.

Popolazione residente nel Distretto Sanitario di Termoli e classe d'età. - Al 01/01/2010

Distretto Sanitario	Classi d'età				
	0 - 17	18 - 35	36 - 64	65 - 85	86 - 100 e +
Termoli	12.023	16.254	29.531	13.226	1.525

Tab. 3 - Fonte: Istat - Elaborazione dati Osservatorio Fenomeni Sociali - Regione Molise

Popolazione residente e minorile nel Distretto Sanitario di Termoli al 01/01/2010

(Valori assoluti e valori percentuali)

Distretto Sanitario	Popolazione residente	Popolazione 0 - 17	Valori percentuali
Termoli	72.559	12.023	16,57%

Tab. 4 - Fonte: Istat - Elaborazione dati Osservatorio Fenomeni Sociali - Regione Molise

Popolazione residente e giovanile nel Distretto Sanitario di Termoli al 01/01/2010
(valori assoluti e valori percentuali)

Distretto Sanitario	Popolazione residente	Popolazione 18-35	Valori percentuali
Termoli	72.559	16.254	22,40%

Tab. 5 - Fonte: Istat - Elaborazione dati Osservatorio Fenomeni Sociali Regione Molise

Popolazione residente e minorile 0-14 nel Distretto Sanitario di Termoli al 01/01/2010
(valori assoluti e valori percentuali)

Distretto Sanitario	Popolazione residente	Popolazione 0 - 14	Valori percentuali
Termoli	72.559	9.816	13,53%

Tab. 6 - Fonte: Istat - Elaborazione dati Osservatorio Fenomeni Sociali Regione Molise

Il Distretto di Termoli risulta anche tra quelli che registrano in regione una popolazione minorile e giovanile più marcata:

- per la fascia di età compresa tra 0-17 anni, il Distretto di Boiano raggiunge il 16,28%, quello di Campobasso il 16,31%, mentre quello di Termoli arriva al 16,57%;
- risulta significativa anche la maggiore incidenza rispetto ad altri ambiti della popolazione giovanile e, nello specifico, i giovani di età compresa tra i 18 e i 35 anni;
- risulta significativa anche la maggiore incidenza rispetto ad altri ambiti della popolazione minorile nella fascia di età compresa tra 0 e i 14 anni.

Popolazione straniera residente Distretto Sanitario di Termoli

Ambiti Territoriali	Popolazione straniera residente Al 01/01/2010	Popolazione minorile straniera 0 – 14 anni Al 01/01/2010
Termoli	2.718	448

Tab. 6 - Fonte: Istat – Elaborazione dati Osservatorio Fenomeni Sociali - Regione Molise

Popolazione straniera residente Distretto Sanitario di Termoli - Al 01/01/2010 (valori assoluti e valori percentuali)

Ambiti Territoriali	Valori assoluti	Valori percentuali
Termoli	2.718	33,42%
Molise	8.111	100,00%

Tab. 7 - Fonte: Istat – Elaborazione dati Osservatorio Fenomeni Sociali - Regione Molise

Sulla presenza d'*immigrati extracomunitari* in Molise, dall'elaborazione dei dati forniti da tutti i 136 comuni, risulta che, allo 01/01/2010, si registra un'incidenza maggiore soprattutto in Basso Molise e, in particolare, nel solo Distretto di Termoli si passa dai 1.190 nel 2006 ai 2.718 nel 2009 pari al 33,42%.

Per quanto attiene la popolazione minorile immigrata extra-comunitaria (0/14 anni) è pari a 448 alla data del 31.12.2009. (Fonte: Istat - Elaborazione propria).

Per quanto attiene ai dati settoriali, la Direzione sanitaria dell'Ospedale civile "S. Timoteo" ci ha fornito i seguenti dati dei ricoveri al reparto pediatrico di utenti compresi nella fascia di età da 0-14 anni.

ANNO	N. RICOVERI	N. GIORNATE DI DEGENZA	N. VISITE AMBULATORIALI
2008	565	1.580	1.361
2009	693	2.039	1.339
2010	592	1.763	1.691

Tab. 8 Fonte: Direzione Sanitaria Ospedale Civile "San Timoteo" di Termoli

Da una prima analisi emerge che a fronte di una diminuzione del numero dei ricoveri e, conseguentemente, delle giornate di degenza è cresciuto il numero delle visite ambulatoriali giacché si è cercato di porre rimedio alla cattiva abitudine dei ricoveri impropri.

Pur non disponendo di dati resi ufficiali, la stessa Direzione Sanitaria ci ha confermato che i bambini e i ragazzi sono più numerosi delle bambine e delle ragazze in tutte le cause di ricovero, con l'unica eccezione delle malattie delle ghiandole endocrine e del metabolismo. In particolare, essi sono circa il doppio delle femmine nei ricoveri per malattie dell'apparato digerente e quasi il doppio nei ricoveri per incidenti, traumatismi e avvelenamenti. Le cause di ricovero più frequenti nel primo anno di vita sono, nell'ordine: le condizioni morbose di origine perinatale, le malattie dell'apparato respiratorio, le malformazioni congenite, le malattie dell'apparato digerente e le malattie infettive e parassitarie.

Le cause di ricovero più frequenti all'età di 0-14 anni sono nell'ordine malattie dell'apparato respiratorio, malattie dell'apparato digerente, incidenti, traumatismi e avvelenamenti, malattie infettive e parassitarie e malformazioni congenite.

Si riporta un elenco schematico delle patologie più comuni raggruppate nelle seguenti categorie:

1. Malattie dell'apparato cardio-circolatorio;
2. Malattie dell'apparato respiratorio;
3. Malattie dell'apparato digerente;
4. Malattie dell'apparato emopoietico;
5. Malattie dell'apparato uro-genitale;
6. malattie dell'apparato otorinolaringoiatrico;
7. malattie tumorali;
8. malattie infettive;
9. malattie degli organi di senso;
10. malattie metaboliche;
11. malattie di interesse chirurgico ortopedico.

Descrizione della sede di attuazione e del servizio offerto.

L'A.V.O. (*Associazione Volontari Ospedalieri*) a partire dal mese di settembre 2008 ha realizzato l'apertura di una **ludoteca** all'interno dell'ospedale "S. Timoteo" di Termoli in un locale adiacente ma esterno, al reparto di Pediatria, in modo da poter essere fruibile sia dai bambini ricoverati che dai bambini in regime di day hospital.

Il funzionamento iniziale della ludoteca era a giorni alterni: *lunedì, mercoledì e venerdì, dalle ore 17.00 alle ore 19.00*, escludendo il sabato e la domenica, in quanto giorni in cui sono più frequenti le visite degli amici e dei parenti. Le attività ludotecarie erano assicurate, oltre che da volontari dell'Associazione, da assistenti ludiche, opportunamente formate alla conclusione di un percorso formativo di 50 ore finanziato dall'*Assessorato alle Politiche Sociali della Regione Molise*. La peculiarità del progetto è consistita nell'idea di realizzare un percorso formativo di alternanza scuola-lavoro in cui coinvolgere circa quaranta studenti dell'Istituto Magistrale "Domenico Pace" di Guglionesi, i quali, al termine, hanno effettuato il periodo di tirocinio nella ludoteca ospedaliera. Le attività sono state differenziate in modo da offrire a ogni bambino lo strumento e il linguaggio a lui più congeniale e facilitare così le potenzialità espressive e le risorse creative di ciascuno. In ludoteca inizialmente si potevano svolgere attività di gioco spontaneo o guidato, attività grafico-pittoriche e attività di manipolazione. In seguito è stata allestita una banca del giocattolo a disposizione dei bambini, dei genitori e del personale sanitario per il prestito o dono di giocattoli. Nella raccolta dei giocattoli usati sono state coinvolte anche alcune scuole di Termoli attraverso una campagna di sensibilizzazione al riutilizzo dei giochi in buono stato. In virtù di un contributo

concesso dal CSV “il Melograno” di Larino, di cui l’AVO fa parte, è stato allestito, nell’ambito della ludoteca ospedaliera, un piccolo **Spazio Lettura**, che attualmente può contare su una dotazione di circa 150 libri scelti con attenzione e cognizione di causa: libri illustrati dai maestri dell’illustrazione Emanuele Luzzati, Nicoletta Costa, Francesco Nesi, Jack Tessaro, Dario Moretti e altri. Ovviamente non potevano mancare le case editrici che sono più presenti sul mercato, quali Giunti, Gulliver, Mondadori. Attualmente viene garantito esclusivamente il servizio di **consultazione e prestito libri**. Tale scelta si è resa lungimirante in quanto, oltre al potenziamento delle attività della ludoteca, è in linea con un punto programmatico del “**Centro per il libro e la lettura**” presentato a Roma lo scorso 17 febbraio 2010 dal Ministero dei Beni e attività culturali che prevede la donazione gratuita di libri di buona qualità alle situazioni più svantaggiate (ospedali, carceri, ecc.).

Nel tempo, grazie alle attività di sensibilizzazione e all’adesione di nuovi giovani, gli operatori volontari dell’Associazione hanno toccato la quota di quaranta unità offrendo ciascuno almeno due ore settimanali del loro tempo libero in apposita turnazione al servizio ludotecario, oltre al Responsabile della ludoteca e della Psicologa. A partire dal mese di dicembre ’09 con l’impiego di quattro volontari per l’avvio del Progetto approvato di Servizio Civile Nazionale “**Sorrisi in Ospedale**” l’attività della ludoteca ha ampliato i servizi e copre l’intera settimana, dal lunedì al sabato e in orario antimeridiano e pomeridiano.

Nel marzo 2010 nell’ambito del Progetto “**Più Sorrisi in ospedale**” di cui al Bando 2008 “Perequazione per la progettazione sociale regione Molise” ha realizzato il corso di formazione “**Operatore laboratorio informatico ludoteca H**” ed allestito uno spazio informatico con quattro P.C. portatili con l’acquisto di software specifico. Infine, si segnala l’impiego di quattro volontari impiegati, a partire dal 10 gennaio ’11, nel Progetto “**Più Sorrisi in ospedale**” di cui al Bando 2010 dell’U.N.S.C..

Analizzando l’intero arco di funzionamento della ludoteca ospedaliera ad oggi possiamo rilevare i seguenti risultati:

- ✓ l’ampliamento dei servizi offerti dalla ludoteca con crescente aumento del numero di minori ospedalizzati che frequenta stabilmente la ludoteca;
- ✓ la sempre maggiore professionalità degli operatori ludotecari per i percorsi formativi attuati nell’ottica di rispondere sempre meglio alle esigenze manifestate dalle famiglie dei minori ospedalizzati;
- ✓ la generale soddisfazione dei genitori che possono giovare della riduzione della necessità della loro presenza accanto al minore ospedalizzato;
- ✓ il coinvolgimento sempre più frequente della presenza dei genitori nelle attività ludiche;
- ✓ la creazione di un clima crescente di fattiva collaborazione con la struttura ospedaliera anche con il coinvolgimento del personale medico e infermieristico, nei limiti del possibile, nelle attività ludiche che vengono proposte.

Descrizione della domanda e dei servizi analoghi

Nel contesto territoriale nel quale opera la sede di attuazione, non sono presenti altre realtà che offrono un servizio simile rivolto a minori che vivono situazioni di disagio legate alla degenza ospedaliera.

Nell’ultimo scorcio del precedente anno opera, limitatamente al fine settimana (sabato e domenica), all’interno dell’ospedale l’Associazione di volontariato “**RICOCLAUN - VASTO ONLUS**” impegnata ad allietare la degenza dei bambini con clownerie e letture “animate”: si sta elaborando una collaborazione in modo da coordinare gli interventi.

Nel settore ludotecario, possiamo segnalare la presenza della **ludoteca comunale**

di Termoli, e di una privata, gestita dalla Coop. Sociale “**Giocando giocando**” sempre a Termoli.

Individuazione delle problematiche specifiche e degli indicatori

Da un’analisi approfondita dell’operatività della sede di attuazione del progetto che scaturisce da:

- a. un costante monitoraggio sull’andamento delle attività (analisi quantitativa e qualitativa degli utenti, descrizione delle attività proposte e rilevamento periodico della soddisfazione di un campione di bambini delle attività svolte all’interno della ludoteca attraverso un “ludoquestionario” strutturato in una serie di domande mirate);
- b. incontri di equipe tra il Responsabile A.V.O. della gestione della ludoteca ospedaliera, la Coordinatrice del servizio, l’OLP e i rappresentanti del personale medico (Primario reparto Pediatria) e del personale infermieristico (Capo sala reparto),

emergono chiaramente questi bisogni:

BISOGNI	INDICATORI
1. Esigenza di allargare la platea degli utenti della ludoteca ospedaliera in grado di poter ospitare contemporaneamente i minori nelle diverse attività programmate.	- Percentuale di frequenze alle attività della ludoteca. - Aumento delle ore di attività in contemporanea dei vari ambiti della ludoteca in grado di favorire al massimo la partecipazione dei minori.
2. Esigenza di implementazione dei progetti personalizzati per quei minori ospedalizzati che sottoposti a cure dolorose o a causa della degenza avvertono paure e angosce spesso comunicabili assumendo atteggiamenti che ostacolano l’efficacia del percorso terapeutico.	- Numero di progetti educativi/ricreativi individuali personalizzati. - Percentuale di minori ospedalizzati interessati a progetti educativi/ricreativi individuali personalizzati.
3. Esigenza di implementare la frequenza alla ludoteca ospedaliera dei minori ospedalizzati in reparti diversi da quello pediatrico e di interessare alle attività anche coloro che si trovano a frequentare gli ambulatori ospedalieri che registrano un aumento consistente.	- Percentuale di frequenze alle attività della ludoteca da minori ricoverati in altri reparti ospedalieri; - Numero delle attività realizzate durante la permanenza dei minori negli ambulatori ospedalieri.
4. Esigenza di un servizio aggiuntivo di baby parking per i familiari dei degenti adulti che possano lasciare i propri figli in ludoteca evitando loro l’ingresso (comunque vietato) nei reparti dell’ospedale.	- Percentuale di frequenze alle attività della ludoteca da parte di minori impossibilitati ad accedere ai reparti di degenza in occasione di visita ad un proprio familiare. - Numero delle attività specifiche realizzate durante la permanenza di detti minori.

Destinatari diretti

I destinatari diretti del progetto sono i minori (0/14 anni) ricoverati o che si trovano a utilizzare gli ambulatori dell’Ospedale “San Timoteo” di Termoli o

impossibilitati ad accedere ai reparti dell'ospedale in occasione di visite dei propri familiari.

Beneficiari indiretti del progetto

I beneficiari indiretti del progetto sono:

- ✓ i *familiari* dei piccoli pazienti che vengono aiutati a contenere e ridurre l'ansia e lo stress per la degenza dei loro figli e cui si offre una sorta di "sospensione dall'attenzione alla malattia" in quanto viene assicurata la compagnia continuativa di un adulto accanto al bambino ospedalizzato quando loro sono assenti;
- ✓ i *familiari* dei degenti adulti che possano lasciare i propri figli in ludoteca evitando loro l'ingresso (comunque vietato) nei reparti dell'ospedale;
- ✓ il *personale sanitario* che viene facilitato nelle cure grazie a un maggiore clima di disponibilità del bambino ospedalizzato cui le attività ludotecarie rendono a rendere meno pesante la degenza forzata.

7) *Obiettivi del progetto:*

Gli **obiettivi generali** del progetto sono da ricercarsi essenzialmente in quanto previsto nella **Carta dei diritti dei bambini e degli adolescenti in ospedale** e relativamente ai seguenti punti:

2. I bambini e gli adolescenti hanno il diritto di avere accanto a loro in ogni momento (giorno, notte, esecuzione di esami, anestesia, risveglio, terapia intensiva) i genitori o un loro sostituto adeguato al compito e a loro gradito (nonni, fratelli, persona amica, volontari...), senza alcuna limitazione di tempo o di orario.

6. I bambini e gli adolescenti hanno diritto ad avere a loro disposizione figure specializzate (pediatri, infermieri pediatrici, psicologi, mediatori culturali, assistenti sociali, volontari) in grado di creare una rete assistenziale che risponda alle necessità fisiche, emotive e psichiche loro e della loro famiglia.

7. I bambini e gli adolescenti devono avere quotidianamente possibilità di gioco, ricreazione e studio - adatte alla loro età, sesso, cultura e condizioni di salute - in ambiente adeguatamente strutturato ed arredato e devono essere assistiti da personale specificatamente formato per accoglierli e prendersi cura di loro.

In particolare:

- a. offrire ai bambini malati l'esperienza socializzante del gioco per alleviare le loro sofferenze e facilitare il processo di guarigione;
- b. sostenere il bambino in una fase cruciale del proprio ciclo di vita, quale appunto la malattia, fornirgli l'opportunità, con l'aiuto dei momenti ludici, di evadere dalla dimensione ospedaliera di per sé opprimente e stressante;
- c. offrire loro l'occasione di esprimere e sviluppare la propria fantasia con attività di laboratorio, dando loro modo di scoprire e valutare le proprie capacità creative anche in una situazione particolare come quella del ricovero in ospedale;
- d. creare l'opportunità di un rapporto tra medici e bambini basato sull'amicizia e la complicità per stemperare l'alone di timore che circonda da sempre, per i bimbi, la figura del «dottore»;
- e. contribuire maggiormente all'umanizzazione dell'ospedale in genere e in particolare del reparto pediatrico;

- f. creare e sviluppare una maggiore partecipazione e condivisione della cultura legata al gioco, ai suoi effetti benefici e alle sue potenzialità e risorse, non sempre diffuse e divulgate.
- g. accrescere la cultura del libro e la diffusione della lettura.

OBIETTIVI SPECIFICI DEL PROGETTO

AREA DI INTERVENTO	
<i>Minori - Pazienti affetti da patologie temporaneamente e/o permanentemente invalidanti e/o in fase terminale</i>	
SEDE	
Ospedale Civile "S. Timoteo" di Termoli	
SITUAZIONE DI PARTENZA degli indicatori di bisogno	OBIETTIVI SPECIFICI E INDICATORI (Situazione di arrivo)
1.1) Le attuali attività della ludoteca ospedaliera non vengono svolte contemporaneamente in modo tale che il minore ospedalizzato possa essere più facilitato e incoraggiato nella frequenza.	1.1.1. Ampliare il numero di attività da svolgere contemporaneamente in grado di interessare in modo omogeneo tutti i minori delle diverse fasce di età (Laboratorio di attività manuali, artistiche, creative - Spazio lettura - Laboratorio informatico - Attività di prestito di giocattoli e libri). 1.1.2. Ampliare la percentuale di un ulteriore 20% di presenze di utenti favoriti dalla maggiore scelta di opzioni di interesse.
2.1) La ludoteca ospedaliera attualmente non è del tutto in grado di rispondere meglio al bisogno emerso di intervenire a favore minori ospedalizzati che, sottoposti a cure dolorose o a causa della degenza, avvertono paure e angosce spesso incomunicabili assumendo atteggiamenti che ostacolano l'efficacia del percorso terapeutico.	2.1.1. Prevedere dei progetti personalizzati in grado di rimuovere le insorte problematiche dei minori ospedalizzati a causa dell'impatto della degenza o perché sottoposti a cure dolorose puntando a soddisfare il 100% degli interessati.
3.1) La ludoteca ospedaliera attualmente non riesce ad attrarre del tutto i minori ospedalizzati in reparti diversi da quello pediatrico e ad interessare alle attività anche coloro che si trovano a frequentare gli ambulatori ospedalieri.	3.1.1. Garantire la possibilità di frequenza della ludoteca da parte di almeno il 30% dei minori ricoverati in altri reparti con l'articolazione di attività prefissate in almeno tre giorni settimanali. 3.1.2. Prevedere delle attività per intrattenere i minori negli ambulatori ospedalieri in orario antimeridiano in almeno tre giorni settimanali puntando a soddisfare il 30% degli utenti.

<p>4.1) La ludoteca ospedaliera sinora non è stata in grado di fornire alcun servizio per i familiari dei degenti adulti che possano lasciarvi i propri figli evitando loro l'ingresso (comunque vietato) nei reparti dell'ospedale.</p>	<p>4.1.1. Realizzare il servizio di baby parking per i familiari dei degenti adulti che possano lasciare i propri figli in ludoteca evitando loro l'ingresso (comunque vietato) nei reparti dell'ospedale puntando a soddisfare il 50% dei richiedenti.</p>
--	---

8) *Descrizione del progetto e tipologia dell'intervento che definisca in modo puntuale le attività previste dal progetto con particolare riferimento a quelle dei volontari in servizio civile nazionale, nonché le risorse umane dal punto di vista sia qualitativo che quantitativo:*

<p><i>8.1 Complesso delle attività previste per il raggiungimento degli obiettivi</i></p>		
<p>AREA DI INTERVENTO Minori - Pazienti affetti da patologie temporaneamente e/o permanentemente invalidanti e/o in fase terminale</p>		
<p>SEDE Ospedale Civile "S. Timoteo" di Termoli</p>		
<p>OBIETTIVO SPECIFICO N. 1 Ampliare il numero di attività da svolgere contemporaneamente in grado di interessare in modo omogeneo tutti i minori delle diverse fasce di età.</p>		
<p>Azione generale 1.1 Implementare le attività della ludoteca ospedaliera da svolgere contemporaneamente.</p>	<p>Attività 1.1.1 Spazio Lettura</p>	<p>Descrizione dettagliata Lo Spazio Lettura allestito all'interno della ludoteca ospedaliera si propone come servizio che promuove la lettura intesa prevalentemente come momento ludico e come risposta al bisogno profondo dei bambini di ascoltare storie, lette o raccontate dalla voce di un adulto. Con le attività programmate e il prestito dei libri si vuole alleviare il tempo di inattività e di noia, rafforzare le relazioni di sostegno ai bambini ricoverati e ai loro familiari e trasmettere un messaggio implicito di normalità e serenità. Lo Spazio Lettura si propone le seguenti finalità:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. rendere lo spazio un luogo di evasione lontano dalla camera di degenza e dal reparto; 2. sensibilizzare e avvicinare alla lettura; 3. utilizzare la lettura come momento di evasione dalla vita reale e dalla situazione di malattia; 4. incentivare l'uso della lettura per aiutare la relazione genitore-figlio;

		<p>5. stimolare la socializzazione attraverso attività di gruppo dopo momenti di narrazione;</p> <p>6. imparare ad analizzare i testi.</p> <p>La stanza, situata all'interno della ludoteca, che ospita lo Spazio Lettura dovrà essere ulteriormente arredata per consentire l'esercizio di alcune funzioni essenziali:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Consultazione e prestito libri; ✓ Lettura individuale dei bambini soli o in compagnia di un adulto; ✓ Letture ad alta voce programmate per piccoli gruppi; ✓ Laboratorio di lettura ad alta voce; ✓ Attività manuali. <p>L'ambiente va ovviamente caratterizzato con maggiori arredi simpatici, dai contenitori (che devono offrire la possibilità di esporre i libri evidenziandone, soprattutto per i più piccoli, le parti le più "gustose" e accattivanti), ai tavoli di appoggio, alle seggiole, ecc.</p> <p>Gli arredi devono essere, altresì, predisposti per rispondere alle esigenze delle diverse età dei lettori che la frequentano, dai bambini piccoli sino agli adolescenti e per creare un ambiente il più possibile confortevole.</p> <p>Infine va maggiormente potenziata la dotazione libraria.</p> <p>Bisognerà arrivare ad assicurare una funzionalità di almeno cinque ore giornaliere di cui due in orario antimeridiano.</p>
	<p>Attività 1.1.2 Laboratorio informatico</p>	<p>Descrizione dettagliata</p> <p>Per i bambini la tecnologia è spesso un modo per giocare, ed è attraverso l'attività ludica che si avvicinano e imparano a conoscere le tecnologie più avanzate. Il bambino si diverte, gioca e si trova bene nel multimediale probabilmente perché i mezzi audiovisivi impegnano il bambino da un punto di vista sia fisico che psicologico.</p> <p>Il bambino gioca con i mezzi grazie alla complicità, alla facilità, alla piacevolezza degli strumenti di accesso alle macchine e, in questa sua attività, recupera l'analogia, il confronto, mettendo tutto in</p>

		<p>rapporto con tutto.</p> <p>L'ambiente multimediale è ricco di stimoli visivi e sonori (suoni, immagini, animazioni, movimento) e il bambino vi s'immerge, partecipa, interagisce con un ambiente dinamico e vario.</p> <p>Giocando col computer, il bambino attiva abilità che possono risultare utili per compiti differenti. Le principali conseguenze sul piano dello sviluppo cognitivo sono:</p> <ul style="list-style-type: none">- attenzione visiva e abilità spaziali complesse: il bambino giocando col computer, si abitua a gestire in parallelo delle informazioni (immagini, suoni, notizie, regole...) tenendo presenti più dati in continuo aggiornamento;- capacità induttive: spesso, il bambino che gioca col computer, non conosce tutte le funzioni del mezzo informatico. Queste vengono trovate dal piccolo per induzione, secondo un approccio che è caratteristico dell'attività e della scoperta scientifica. <p>L'approccio induttivo porta il bambino a ragionare sulle attività che svolge, a scoprire delle regole e a generalizzarle.</p> <p>Per capire e comprendere le potenzialità del computer per l'apprendimento e per l'educazione del fanciullo, ci si deve concentrare sulla differenza di apprendimento che caratterizza il rapporto che s'instaura tra bambino e PC.</p> <p>L'apprendimento attraverso il sistema multimediale opera per immersione: il rapporto con il computer coinvolge tutti i sensi e viene vissuto dal bambino come un atto informale e complesso, è per questo motivo che il bambino vi s'immerge interiorizzando le informazioni che riceve.</p> <p>Il laboratorio informatico può essere considerato un luogo deputato a un programma di edutainment: potrebbe risultare una strategia di insegnamento molto efficace se riesce a interessare il bambino e a stimolarne la fantasia. La notevole componente di novità e di complessità che esso possiede, unita al fatto che solitamente non</p>
--	--	---

		<p>riproduce situazioni reali, lo rende particolarmente fecondo a tale scopo. Inoltre consente al bambino di avere un approccio accattivante sia con le strutture fisiche sia con quelle logiche delle nuove tecnologie.</p> <p>L'allestimento del laboratorio informatico che attualmente è ubicato in un ambiente diverso dalla ludoteca ma a essa collegata e composto di quattro postazioni multimediali dovrà essere ulteriormente potenziato soprattutto con altri P.C. portatili e con adeguato software.</p> <p>Bisognerà arrivare ad assicurare una funzionalità di almeno cinque ore giornaliere di cui due in orario antimeridiano.</p>
	<p>Attività 1.1.3 Laboratorio di attività manuali, artistiche, creative.</p>	<p>La ludoteca deve ampliare anche le attività di laboratorio, dove è possibile realizzare molteplici attività (manuali, artistiche, creative). In particolare, attraverso l'ideazione, la progettazione e la costruzione dei giocattoli ed il contatto con il materiale naturale, da recupero ed artistico si vogliono offrire ai bambini alti indici di libertà espressive e di partecipazione attiva nel momento ludico.</p> <p>Il laboratorio ludico permette di impegnarsi in attività di gioco-lavoro nella maniera più naturale possibile, garantendo un ambiente sereno e confortevole. Uno spazio organizzato in questo modo favorisce il gioco e le capacità esplorative, espressive e costruttive del bambino, e gli permette di crescere affrontando attività sempre più impegnative e ricche. Una delle caratteristiche del gioco, infatti, è quella di evolvere insieme al bambino, di essere un'attività progressiva, cioè che tende ad accompagnare l'infanzia in percorsi conoscitivi sempre più complessi e strutturati. Il bambino ha la possibilità di dar vita ad attività che pur non essendo più ludiche, conservano molte qualità positive del gioco.</p> <p>Bisognerà arrivare ad assicurare una funzionalità di almeno cinque ore giornaliere di cui due in orario</p>

		antimeridiano.
	Attività 1.1.4 Attività di prestito giocattoli e libri.	La ludoteca deve prevedere anche le attività di prestito dei giocattoli e dei libri poiché più volte sollecitati in merito dai minori e dai genitori. Bisognerà arrivare ad assicurare una funzionalità di almeno cinque ore giornaliere di cui due in orario antimeridiano.
OBIETTIVI SPECIFICI N. 2		
Differenziare le attività ludiche. Rimuovere ostacoli di ordine psicologico alle attività ludiche		
Azione generale 2.1 Personalizzare le attività	Attività 2.1.1 Progetti educativi/ricreativi individuali.	Descrizione dettagliata Nell'elaborazione dei progetti educativi/ricreativi individuali, occorrerà tenere conto del fatto che la problematicità di ogni malattia presenta condizioni fisiche differenti che comportano differenziazioni ludiche. Si dovrà, pertanto, operare una suddivisione schematica delle patologie più comuni e associare a ognuna di esse i possibili intrattenimenti rifacendosi alle seguenti considerazioni: - Malattie dell'apparato cardio-circolatorio: le situazioni gravi (scompenso cardio-circolatorio) obbligano il riposo al letto e non saranno consentiti giochi di movimento. Le condizioni di buon compenso cardio-circolatorio limitano i giochi motori a quelli di movimento tranquillo e controllato. - Malattie dell'apparato respiratorio: la fase acuta di malattia (polmonite, pleurite, asma bronchiale in atto, ecc.) preferisce i giochi di movimento tranquillo e controllato. In particolare va ricordato che nei soggetti predisposti all'asma bronchiale, è controindicato l'uso nel gioco di oggetti potenzialmente allergizzanti (ad esempio giocattoli di peluche). - Malattie dell'apparato digerente: i disturbi organici (in particolare la celiachia e la mucoviscidosi) non controindicano alcun gioco, purché sia garantito un sufficiente apporto calorico alimentare. Va convenuto che tali malattie comportano un difettoso assorbimento o un'incompleta

		<p>digestione per cui il cibo introdotto non viene completamente utilizzato. Inoltre per la mucoviscidosi, in cui spesso vi è interessamento anche dell'apparato respiratorio è utile limitare il gioco motorio a quello tranquillo o controllato per evitare le difficoltà respiratorie. I disturbi psico-somatici (in particolare la gastrite e la colite) non controindicano alcun gioco. Il gioco anzi può assumere il significato di sfogo a tensioni interiori.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Malattie dell'apparato emopoietico: il gioco può essere libero. L'emofilia richiede da parte dell'adulto particolare attenzione, evitando l'iperprotezione, nei giochi di movimento vivace per le possibilità di traumi con conseguenti emorragie a carico delle articolazioni e dei muscoli. - Malattie dell'apparato urogenitale: non esistono controindicazioni nel gioco ad eccezione della glomerulonefrite in fase acuta, in cui si consiglia gioco di movimento tranquillo o controllato. - Malattie dell'apparato otorinolaringoiatrico: non esistono controindicazioni in senso assoluto al gioco. - Malattie tumorali: è permesso qualsiasi gioco in relazione alle condizioni generali del bambino. - Malattie infettive: non esistono controindicazioni ad alcun tipo di gioco, a eccezione dell'epatite virale in fase acuta in cui sono preferibili i giochi di movimento non vivace. Per tutte le malattie infettive esiste comunque il problema del contagio interpersonale e/o mediato da oggetti. - Malattie degli organi di senso: non esiste alcuna particolare controindicazione. Occorre ovviamente prestare attenzione durante il gioco motorio vivace a eventuali incidenti che possono conseguire in relazione al disturbo presentato (in genere visivo e uditivo). In questi casi, inoltre, si
--	--	---

		<p>svolgeranno attività ludiche che stimolino organi di senso con azioni complementari (ad esempio per il bambino ambliopico sono utili giochi che sviluppino il tatto e l'udito).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Malattie metaboliche: in particolare il diabete mellito infantile non controindica nessun tipo di gioco purché l'apporto calorico alimentare sia proporzionale allo sforzo motorio e venga attentamente valutata la dose d'insulina somministrata. Infatti, il moto garantisce una migliore utilizzazione degli zuccheri e pertanto, praticando attività motorie, è spesso necessario diminuire la dose d'insulina somministrata. L'obesità non presenta controindicazioni nel gioco, anzi il bambino obeso deve essere stimolato ad attività ludiche non sedentarie, ma di movimento per aumentare il dispendio calorico. Inoltre, in forma di gioco, si possono cogliere occasioni per svolgere una sana educazione alimentare. - Malattie di interesse chirurgico ortopedico: in tali situazioni il gioco è svolto prevalentemente a letto. In fase di riabilitazione si tradurranno in attività ludiche le prescrizioni sanitarie. <p>La definizione dei progetti individuali avverrà di concerto tra l'equipe ludotecaria e la struttura sanitaria del reparto ospedaliero.</p>
<p>Azione generale 2.2: Sostegno psicologico.</p>	<p>Attività 2.2.1 Progetti personalizzati di sostegno psicologico.</p>	<p>Descrizione dettagliata Il bambino in ospedale si presenta con tutte le sue caratteristiche e con i suoi problemi familiari, sociali e fisici, aggravati dalla degenza. È perciò ovvio che la ludoteca si offra come centro di prevenzione, studio e recupero del disagio minorile. La ludoteca può avere un ruolo di supporto e di aiuto se l'operatore si rapporterà ai bambini in maniera differente secondo il problema specifico che riguarda ognuno di loro, conservando per tutti, però un atteggiamento di accettazione e di fiducia caratterizzato dalla serenità e dalla valorizzazione del bambino. In ludoteca il bambino si rapporta</p>

		<p>con i giocattoli, con gli educatori e con i suoi coetanei. Giocando valorizza le sue capacità, mette in evidenza le sue carenze permettendo a chi lo segue di individuare i suoi disturbi e quindi di aiutarlo ad affrontare i suoi problemi. La realizzazione di progetti personalizzati di sostegno psicologico saranno definiti in equipe e monitorati costantemente anche con il personale medico del reparto ospedaliero.</p>
<p>OBIETTIVO SPECIFICO N. 3 Favorire la partecipazione di tutti i minori comunque ospedalizzati o impegnati negli ambulatori</p>		
<p>Azione generale 3.1 Implementare le attività ludiche anche oltre lo spazio dedicato.</p>	<p>Attività 3.1.1 Animazione reparti ambulatori ospedalieri.</p>	<p>Descrizione dettagliata Preliminarmente va organizzata una campagna di informazione all'interno di tutti gli altri reparti e ambulatori ospedalieri tramite delle brochure illustrative dei servizi erogati della ludoteca e della loro articolazione giornaliera e degli incontri di sensibilizzazione rivolti anche al relativo personale medico e infermieristico. Va previsto il servizio di accompagnamento dei minori allo spazio ludico e il ritorno al relativo reparto. Si può ipotizzare di destinare l'uso della ludoteca ospedaliera ai minori degenti in altri reparti in almeno tre giorni settimanali in orario pomeridiano in concomitanza o in orario differenziato rispetto al normale funzionamento. In alternativa alla frequenza ludoteca ria si possono prevedere le altre seguenti attività: a. prestito di giochi e di giocattoli; b. prestito dei libri; c. lettura individuale per i bambini soli o in compagnia di un adulto. A favore dei minori che si trovano a utilizzare gli ambulatori ospedalieri s'ipotizzano attività da svolgere in orario antimeridiano in almeno tre giorni settimanali. Data la peculiarità logistica della loro presenza non è possibile ipotizzare attività strutturate ma è ipotizzabile prevedere: - attività di intrattenimento per stemperare l'attesa e/o la paura del camice bianco; - attività di lettura individuale; - attività di promozione verso i</p>

		genitori del piacere della lettura, ma anche della narrazione, dell'invenzione, della fantasia, del costruire e demolire storie, del costruire libri - gioco e giocare con le parole.
OBIETTIVO SPECIFICO N. 4		
Andare incontro ai familiari dei degenti adulti in occasione di visita ospedaliera in caso di presenza di minori che non vi possono accedere.		
Azione generale 4.1 Implementare le attività della ludoteca con l'allestimento di un reparto specifico destinato al Baby Parking.	Attività 4.1.1 Animazione Baby Parking.	Descrizione dettagliata Il "Baby Parking" è un servizio a carattere socio-educativo-ricreativo che accoglie i minori che non possono accedere ai reparti di degenza in occasione di visite ospedaliere. La permanenza del bambino non supera di norma un lasso di tempo oltre l'ora dedicata per le visite in orario antimeridiano e pomeridiano. Il baby parking deve essere uno spazio attrezzato con giochi di vario genere, costruzioni, fogli e colori, libri di fiabe: qui i bambini vengono intrattenuti dagli operatori. Lo spazio deve essere organizzato in modo che i bambini si possano muovere autonomamente e scegliere tra i vari angoli predisposti con i vari giochi. La funzione degli operatori è organizzativa, di controllo e di supporto come "agente socializzante".
<i>8.2 Risorse umane complessive necessarie per l'espletamento delle attività previste, con la specifica delle professionalità impegnate e la loro attinenza con le predette attività</i>		
AREA DI INTERVENTO		
Minorl - Pazienti affetti da patologie temporaneamente e/o permanentemente invalidanti e/o in fase terminale		
SEDE		
Ospedale Civile "S. Timoteo" di Termoli		
Numero	Professionalità	Elenco delle attività in cui è coinvolto ed eventuale spiegazione della coerenza con la professionalità indicata
n. 1	Responsabile esperto nell'organizzazione e gestione di una ludoteca.	Responsabile dell'organizzazione e gestione della ludoteca ospedaliera. Presiede le riunioni dell'equipe per programmare e monitorare le attività. Cura i rapporti con l'ASREM (Azienda Sanitaria Regionale del Molise) e con la struttura ospedaliera.
n. 1	Psicologa	Coordinatore delle attività di animazione e di aggregazione. Partecipa alle riunioni di equipe. Predisporre i progetti educativi/ricreativi individuali e i progetti personalizzati di sostegno

		<p>psicologico. Responsabile del monitoraggio interno al fine di prevedere correttivi e integrazioni alle attività programmate. Predisporre eventuali attività formative a sostegno degli operatori. Assicura i contatti tra i diversi soggetti interessati al progetto.</p>
n. 48	Operatore ludotecario	<p>Ha il compito di conservare sempre intatta la "tenuta" del servizio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la ludoteca va mantenuta sempre perfettamente efficiente e in ordine: si fa qui riferimento agli scaffali (la disposizione dei giocattoli deve tenere conto dei criteri di classificazione adottati); - gli schedari vanno sempre aggiornati: occorre sapere sempre del patrimonio a disposizione, di ciò che è presente in ludoteca e di ciò che è assente perché affidato al prestito. <p>Deve prestare attenzione alle indicazioni degli utenti attraverso ad esempio la lettura costante dei questionari ritornati: in essi si possono trovare le indicazioni migliori per l'acquisto di altri giocattoli mancanti e che possono efficacemente integrare il patrimonio esistente. Deve dedicare adeguata attenzione anche al mercato del giocattolo: è importante che il ludotecario sia sempre informato delle offerte più significative senza lasciarsi prendere dalle mode; in questo senso conosce ad esempio le norme che distinguono un giocattolo sicuro da un altro che non lo è.</p> <p>Deve conoscere, inoltre, adeguatamente il funzionamento e le regole dei giochi presenti in ludoteca: deve sempre essere in grado di fornire a tutti, a richiesta, le informazioni adeguate riguardo alla prosecuzione di un gioco o alle modalità corrette del suo utilizzo.</p> <p>Deve mantenere un rapporto attento con i genitori, rendendosi disponibile a discutere, quando se ne presenta l'opportunità, delle azioni del bambino, della sua evoluzione nelle capacità di gioco, ecc. Si occupa della gestione del gruppo dei minori ospedalizzati attraverso diverse attività da svolgersi nella ludoteca ospedaliera. Anima le attività dello Spazio Lettura. Rende il più accogliente possibile lo Spazio Lettura destinato ai minori e alle loro famiglie, mantenendo in ordine le sezioni e aggiornando costantemente le proposte di lettura con l'esposizione delle novità editoriali più recenti per sollecitare l'interesse di grandi e piccini. Promuovere la lettura e la frequentazione dello Spazio Lettura con iniziative mirate rivolte a questa fascia di età. Anima le attività del Laboratorio informatico. Attua i Progetti educativi/ricreativi individuali e collabora nei Progetti personalizzati di sostegno psicologico. Anima le attività negli altri reparti e ambulatori ospedalieri. Anima le attività del</p>

	Baby Parking.
<i>8.3 Ruolo ed attività previste per i volontari nell'ambito del progetto</i>	
AREA DI INTERVENTO Anziani	
Ruolo	Descrizione delle attività previste dei giovani in servizio civile
Operatore ludotecario	<p>I volontari saranno inseriti gradualmente nelle attività messe in campo per raggiungere gli obiettivi prefissati:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ supporto nelle attività dei volontari dell'Associazione in tutte le iniziative attivate nella ludoteca ospedaliera; ✚ collaborazione alla tenuta sempre perfettamente efficiente e in ordine della ludoteca ospedaliera; ✚ collaborazione nei Progetti educativi/ricreativi individuali e personalizzati di sostegno psicologico. ✚ collaborazione alle attività di animazione negli altri reparti e ambulatori ospedalieri; ✚ collaborazione nella realizzazione di laboratori artigianali, musicali, creativi, di animazione, ecc.; ✚ attività di "service" e di segreteria per gli eventi e le iniziative organizzate (redazione comunicati stampa, depliant, accoglienza, ecc.); ✚ coadiuvare i volontari dell'Associazione per la programmazione e la realizzazione di attività ludotecarie; ✚ partecipare agli incontri di equipe; ✚ promuovere attività di animazione e sensibilizzazione del territorio; ✚ collaborazione all'accompagnamento dei minori ospedalizzati presso lo spazio ludico; ✚ collaborazione alle attività di animazione dello Spazio Lettura, del Laboratorio informatico, del Laboratorio di attività manuali artistiche e creative, nel prestito di libri e giocattoli e nel reparto di Baby Parking.

- 9) *Numero dei volontari da impiegare nel progetto:* 4
- 10) *Numero posti con vitto e alloggio:* 0
- 11) *Numero posti senza vitto e alloggio:* 4
- 12) *Numero posti con solo vitto:* 0
- 13) *Numero ore di servizio settimanali dei volontari, ovvero monte ore annuo:* 30
- 14) *Giorni di servizio a settimana dei volontari (minimo 5, massimo 6) :* 6
- 15) *Eventuali particolari obblighi dei volontari durante il periodo di servizio:*

- Partecipazione ad eventuali percorsi formativi brevi aggiuntivi previsti a livello locale ove si svolge il progetto per rafforzare le proprie competenze e capacità per migliorare e rafforzare le azioni progettuali.
- Disponibilità alla partecipazione ai momenti formativi e di verifica e monitoraggio anche se svolti di sabato e di domenica o in altri giorni festivi.
- Flessibilità oraria secondo le esigenze di servizio e riguardo alle fasce orarie di apertura della ludoteca ospedaliera.
- Astenersi da qualunque mansione tecnico-professionale di competenza esclusiva del personale medico e paramedico.
- Obbligo del rispetto delle misure di sicurezza previste dalla struttura ospedaliera.
- Accettare e rispettare il decalogo del volontario AVO.

17) *Eventuali attività di promozione e sensibilizzazione del servizio civile nazionale:*

L'Associazione MONDO NUOVO è dotata di un innovativo **Servizio di Informazione e Comunicazione**, nell'ambito del quale si inseriscono l'*Ufficio Stampa*, che nel corso degli anni ha maturato una solida esperienza nel settore, avvalendosi delle più moderne tecnologie in ambito di comunicazione per il coordinamento delle varie sedi periferiche (supporti voip e web cam) che sono in grado di interfacciarsi in tempo reale con la sede centrale ed il portale dell'associazione www.mondo-nuovo.org.

Nello stesso portale è presente una pagina dedicata in via esclusiva al S.C.N. che potremmo definire un "*portale nel portale*" con un sistema di aggiornamento ed inserimento quasi giornaliero. Per poter progettare iniziative di comunicazione mirate è necessario individuare differenti (target) di riferimento. In particolare, le attività di comunicazione previste in questo Piano si rivolgono a due tipologie di destinatari: i soggetti attivi coinvolti (volontari) e l'opinione pubblica.

La durata complessiva delle attività di sensibilizzazione e promozione sarà **di n. 60 ore** per ciascun Ente interessato da progetti di servizio civile e metterà a disposizione spazi e strumenti di promozione (articoli dedicati, presentazione dei progetti nelle scuole...) per ciascun progetto di servizio civile promosso dall'Associazione "**Mondo Nuovo**", così suddiviso:

- Informazione continua

L'informazione in direzione dei giovani è pensata dall'Associazione Mondo Nuovo come elemento determinante, in quando chiaramente associata alle capacità di arruolamento di candidati volontari. L'opzione scelta per tale modello divulgativo è stata quella della "informazione continua" e nei periodi di pubblicità dei bandi si opta per un aumento dei mezzi di diffusione soprattutto in occasione dell'uscita dei bandi di selezione.

Presso l'U.R.P. dell'Associazione si potranno richiedere informazioni riguardanti i progetti e le opportunità relative al Servizio Civile nei seguenti orari:

Ufficio Relazioni con il Pubblico	Mattino Ore 10,00 - 14,00 (lunedì-venerdì)
	Pomeriggio Ore 16,30 - 20,00 (lunedì-venerdì)

Partendo dal presupposto che il maggiore strumento di informazione sarà il nostro portale internet www.mondo-nuovo.org, nel quale verrà creato un link di servizio dove accedere per ricevere tutte le notizie in tempo reale, e dove trovare un'area download libera e una con accesso remoto per scaricare tutti i documenti e i modelli di gestione dei progetti inerenti il Servizio Civile.

Attività di relazione con i media, saranno:

- **brochure illustrative;**
- **manifesti 70x100;**
- **front office;**
- **comunicati stampa;**
- **conferenza stampa;**
- **pop - up;**
- **spot televisivi e radiofonici;**
- **workshop informativo sul Servizio Civile Volontario.**

Per il dettaglio si veda "PROGETTO DI SENSIBILIZZAZIONE E PROMOZIONE DEL SERVIZIO CIVILE NAZIONALE E DELLE ESPERIENZE LOCALI DI SERVIZIO CIVILE 2009" allegato al progetto.

18) *Criteria e modalità di selezione dei volontari:*

Criteria autonomi di selezione verificati nell'accreditamento, come da scheda "Sistema di reclutamento e selezione" dell'ente di prima classe Associazione di Promozione Sociale "Mondo Nuovo" cod. NZ04820.

19) *Ricorso a sistemi di selezione verificati in sede di accreditamento (eventuale indicazione dell'Ente di 1^ classe dal quale è stato acquisito il servizio):*

SI

Associazione di Promozione Sociale "Mondo Nuovo" cod. NZ04820

20) *Piano di monitoraggio interno per la valutazione dell'andamento delle attività del progetto:*

Come da scheda "Sistema di monitoraggio" verificati nell'accreditamento, dell'ente di prima classe Associazione di Promozione Sociale "Mondo Nuovo" cod. NZ04820.

21) *Ricorso a sistemi di monitoraggio verificati in sede di accreditamento (eventuale indicazione dell'Ente di 1^ classe dal quale è stato acquisito il servizio):*

SI

Associazione di Promozione Sociale "Mondo Nuovo" cod. NZ04820.

22) *Eventuali requisiti richiesti ai candidati per la partecipazione al progetto oltre quelli richiesti dalla legge 6 marzo 2001, n. 64:*

L'Associazione di Promozione Sociale "Mondo Nuovo", in quanto ente di prima classe, ha elaborato un'apposita scheda di "Sistema di reclutamento e selezione".

Inoltre, per questo specifico progetto, possono essere presi in considerazione alcuni requisiti ritenuti meritevoli ai fini dell'espletamento del servizio.

a) Verranno considerati titoli preferenziali ma non esclusivi:

- la frequenza o eventuale laurea ai corsi universitari di Scienze della Comunicazione, Scienze dell'educazione, Psicologia, Scuole per operatori sociali;
- l'eventuale tirocinio presso: Servizi informagiovani, Centri per giovani, strutture sociali in generale, cooperative sociali, Associazioni di volontariato, ecc.;

b) Inoltre saranno gradite:

- la conoscenza del mondo Internet (navigazione, motori di ricerca, ecc.), conoscenza di base del linguaggio HTML; conoscenza di almeno un programma di posta elettronica;
- le precedenti esperienze di gestione/conduzione gruppi;
- la conoscenza di tecniche di animazione;
- l'eventuale conoscenza di programmi di grafica (Photo Shop, Paint Shop Pro, ecc.), o in alternativa, di almeno di almeno un programma di Web editino (Dreamweaver, Front Page, Flash, Fireworks, ecc.);
- essere interessata/o ai linguaggi giovanili: Musica, Teatro, Scrittura, Video, Arti figurative, Grafica, Web;
- eventuale conoscenza di base almeno della lingua inglese.

23) *Eventuali risorse finanziarie aggiuntive destinate in modo specifico alla realizzazione del progetto:*

Il progetto prevede l'impiego di risorse finanziarie aggiuntive destinate:
 ✓ alle attività di formazione specifica previste alla voce 40;
 ✓ alle risorse tecniche e strumentali dedicate al progetto previste alla voce 25;
 ✓ alle attività di promozione e sensibilizzazione di cui alla voce 17;
 secondo la seguente ripartizione:

Voci di spesa formazione specifica (come da voce 40)	Risorse finanziarie
Formatori	€ 2.700,00
Utilizzo di aula informatica	€ 300,00
Predisposizione di materiale didattico e dispense, acquisto di libri	€ 200,00
Totale spesa	€ 3.200,00

Voci di spesa risorse tecniche e strumentali (come da voce 25)	Risorse finanziarie
Acquisto n. 150 libri	€ 1.500,00
Acquisto n. 1 tavolo e relative sedie	€ 100,00
Acquisto n. 1 scaffale a parete aperta per contenere i libri	€ 250,00
Acquisto materiale di consumo per attività manuali	€ 100,00
Acquisto n. 1 tappeto con cuscini colorati	€ 50,00
Acquisto n. 2 P.C. portatili	€ 1.000,00
Acquisto software	€ 1.000,00
Acquisto n. 2 chiavette Internet	€ 200,00
Acquisto materiale di cancelleria e di consumo	€ 50,00
Acquisto giocattoli individualizzati in base alla malattia	€ 250,00
Acquisto materiale di consumo per animazione ludica	€ 200,00
Acquisto registro per annotazioni	€ 20,00
Acquisto schede utenti	€ 30,00
Stampa brochure illustrative dei servizi	€ 400,00
Totale spesa	€ 5.150,00

Voci di spesa promozione del progetto (come da voce 17)	Risorse finanziarie
Stampa brochure pubblicitari, distribuzione e spedizione	€ 400,00
Stampa manifesti e tassa affissione	€ 300,00
Spot televisivi e radiofonici	€ 1.000,00
Totale spesa	€ 1.700,00

TOTALE RISORSE FINANZIARIE AGGIUNTIVE: € 10.050,00

24) *Eventuali reti a sostegno del progetto (copromotori e/o partners):*

La rete a sostegno del progetto è costituito da i seguenti soggetti di cui si allega il relativo accordo.

1. COOPERATIVA SOCIALE MEDTRAINING

Medtraining è la sintesi di un'esperienza locale di associazione e di cooperazione sociale volta a promuovere e favorire lo sviluppo dell'inclusione sociale dei soggetti svantaggiati.

Medtraining opera per rispondere ai bisogni diversi dei soggetti svantaggiati e delle loro famiglie, degli operatori e delle amministrazioni locali, al fine di perseguire e garantire il benessere dell'intera comunità.

Medtraining offre, attraverso il suo Centro Lego, un ambiente in cui vivere con passione il proprio mestiere e in cui trovare opportunità di formazione e crescita professionale. Alle amministrazioni pubbliche Medtraining propone la propria collaborazione per la progettazione e realizzazione di servizi finalizzati all'inclusione sociale dei soggetti più fragili.

Medtraining progetta e realizza attività e servizi volti al benessere e al miglioramento della qualità della vita dell'individuo, attraverso la coniugazione e l'integrazione delle competenze di:

- progettazione, organizzazione, programmazione;
- promozione e animazione;
- lavoro di rete sul territorio;
- orientamento, formazione e ricerca sociale;
- valutazione intermedie e finali attraverso indicatori di qualità;

La Cooperativa Sociale "Medtraining" si impegna a certificare le competenze e le professionalità che saranno acquisite dal completo svolgimento del servizio civile presso gli enti accreditati o legati da vincoli associativi con l'A.P.S. Mondo Nuovo, rilasciando un documento di sintesi del Bilancio di competenze al termine del servizio, con validità ai fini del curriculum vitae.

2. EUROMEDITERRANEA S.p.A.

È una società per azioni con sede in Foggia, costituita per iniziativa di professionisti che hanno maturato una notevole esperienza professionale in società nazionali e internazionali, competenti in vari settori di interesse per lo sviluppo territoriale. La missione di Euromed è quella di favorire lo sviluppo del sistema economico locale attraverso l'uso strategico ed innovativo delle risorse del territorio.

Per conseguire questo obiettivo Euromed:

- **Informa** gli enti pubblici, privati ed imprese delle opportunità di sviluppo che i finanziamenti comunitari, nazionali e regionali offrono;
- **Promuove** tra le imprese del territorio il miglior utilizzo dei fondi strutturali e delle altre risorse finanziarie disponibili;
- **Assiste** le imprese, gli enti pubblici, le associazioni, i diversi operatori socio-economici del territorio nella presentazione e realizzazione di progetti finanziabili con fondi comunitari, nazionali e regionali.

Pertanto si impegnerà:

- a garantire una continua e fattiva collaborazione e assistenza tecnica sia nelle fasi di progettazione, organizzazione e implementazione del progetto, trasferendo specifiche competenze di Project Cycle Management;
- a promuovere e sviluppare lo studio e lo scambio di metodologie operative, al fine di individuare modelli organizzativi applicabili nei diversi contesti progettuali;
- a promuovere piani di sviluppo personali e/o collettivi per lo sviluppo e il consolidamento delle competenze acquisite;
- ad attuare forme di collaborazione finalizzate alla formazione professionale e all'inserimento nel mondo del lavoro dei volontari.

3. PROETO I.S.S.R.L. (impresa sociale società a responsabilità limitata):

È una impresa sociale che nasce con lo scopo di offrire opportunità lavorative e di inclusione sociale a soggetti esposti a varie vulnerabilità. Questo è l'obiettivo di fondo che sottende all'attività fortemente innovativa nel settore che è la comunicazione. Proeto, infatti, si occupa attraverso un laboratorio protetto di gestire progetti in ambito di comunicazione multimediale e realizzazione di

eventi multimediali. Pertanto:

- garantirà una continua e fattiva collaborazione sia nelle fasi di organizzazione, sia nelle fasi di comunicazione e sostegno del Progetto, adottando specifiche iniziative per favorire la circolazione delle informazioni e la diffusione dei risultati.
- darà diffusione sul proprio sito web ai progetti di servizio civile che l'A.P.S. Mondo Nuovo vorrà candidare;
- organizzerà e promuoverà sul territorio la conoscenza e le potenzialità dell'esperienza del Servizio Civile attraverso il canale della web TV dedicato alle politiche sociali;
- favorirà momenti di confronto e di verifica fra i volontari, al fine di permettere lo scambio di know how e l'individuazione di buone pratiche;
- promuoverà azioni di comunicazione nella rete di partenariato costruita dall'ente promotore.

25) *Risorse tecniche e strumentali necessarie per l'attuazione del progetto:*

Le risorse tecniche e strumentali previste sono adeguate e coerenti con le attività e gli obiettivi progettuali.

Attività previste come da punto 8	Risorse tecniche e strumentali previste
Attività 1.1.1	a. n. 150 libri; b. n. 1 tavolo e relative sedie; c. n.1 scaffale a parete aperti per contenere i libri; d. n. 1 tappeto con cuscini colorati; e. materiale di consumo per attività manuali; f. n. 1 aula.
Attività 1.1.2	a. n. 2 P.C. portatili; b. n. 2 chiavette Internet; c. software per giochi; d. n. 1 aula.
Attività 1.1.3	a. materiale di consumo per animazione ludica.
Attività 1.1.4	a. registro per annotazioni; schede utenti.
Attività 2.1.1	a. giocattoli individualizzati in base alla malattia; b. materiale di consumo per animazione ludica.
Attività 3.1.1	a. brochure illustrative dei servizi ludotecari.
Attività 4.1.1	a. brochure illustrative dei servizi ludotecari.

CARATTERISTICHE DELLE CONOSCENZE ACQUISIBILI

26) *Eventuali crediti formativi riconosciuti:*

--

27) *Eventuali tirocini riconosciuti :*

--

28) *Competenze e professionalità acquisibili dai volontari durante l'espletamento del servizio, certificabili e validi ai fini del curriculum vitae:*

Al termine del progetto di Servizio Civile i volontari troveranno sicuramente arricchito il loro bagaglio culturale in relazione alle seguenti competenze:

- lavorare per progetti;
- ascolto attivo;
- comunicazione efficace;
- affrontare un colloquio motivazionale;
- affrontare una presentazione.

Inoltre si ritiene realistico possano essere acquisite le seguenti professionalità:

- lavoro in equipe;
- creazione di una relazione con un ente pubblico o privato;
- stilare un accordo di cooperazione e/o partenariato.

Le competenze e le professionalità che saranno acquisite durante il servizio civile saranno riconosciute e certificate dall'**A.P.S. Mondo Nuovo**.

La **Cooperativa Sociale "Medtraining"** si impegna a certificare le stesse competenze e professionalità che saranno acquisite dal completo svolgimento del progetto di servizio civile presso gli enti accreditati o legati da vincoli associativi con Mondo Nuovo, rilasciando un documento di sintesi del bilancio di competenze al termine del servizio, con validità ai fini del curriculum vitae.

Formazione generale dei volontari

29) *Sede di realizzazione:*

Associazione di Promozione Sociale MONDO NUOVO, via Tito Livio n.28 - 71036 Lucera (FG).
--

30) *Modalità di attuazione:*

come da scheda " Sistema di formazione " verificati nell'accREDITAMENTO dell'ente di prima classe Associazione di Promozione Sociale "Mondo Nuovo" cod. NZ04820.

31) *Ricorso a sistemi di formazione verificati in sede di accREDITAMENTO ed eventuale indicazione dell'Ente di 1^a classe dal quale è stato acquisito il servizio:*

SI	Associazione di Promozione Sociale " Mondo Nuovo " cod. NZ04820.
----	---

32) *Tecniche e metodologie di realizzazione previste:*

come da scheda " Sistema di formazione " verificati nell'accREDITAMENTO dell'ente di prima classe Associazione di Promozione Sociale "Mondo Nuovo" cod. NZ04820.

33) *Contenuti della formazione:*

Aspetti tematici del corso	
In dieci moduli da cinque ore ciascuno si affronteranno i seguenti argomenti:	
Moduli	Contenuti
Modulo 1: Accoglienza e Introduzione all'evento	Presentazione delle modalità di svolgimento della Formazione Generale Distribuzione del Programma (orari, logistica, modalità, contenuti, equipe di conduzione) Attività di presentazione personale Intervista a coppie Patto formativo: Raccolta 1° delle aspettative e 2° dei contributi personali al corso, conferma degli obiettivi validi, descrizione delle metodologie, identificazione 3° degli obiettivi professionali e 4° dei pericoli da evitare in un corso del genere. Chiusura della giornata, redazione questionari di gradimento di fine modulo, saluti.
Modulo 2: Dall'obiezione di coscienza al SCN - Valore di difesa della Patria.	Storia e valori dell'obiezione di coscienza: dall'obbligo alla scelta, passaggio ideale dalla legge 770 alla legge 230. Riflessioni, commenti e discussioni sull'intervento Il dovere di difesa della Patria e la difesa civile non armata e non violenta Riflessioni, commenti e discussioni sull'intervento Chiusura della giornata, redazione questionari di gradimento di fine modulo, saluti.
Modulo 3: Quadro giuridico - normativo di riferimento.	La legge istitutiva del Servizio Civile Nazionale L. 64 del 06/03/2001. Riflessioni, commenti e discussioni. Il decreto attuativo della legge istitutiva D.Lgs. 77 del 05/04/2002 La Carta d'impegno etico e la normativa vigente. Riflessioni, commenti e discussioni. Chiusura della giornata, redazione questionari di gradimento di fine modulo, saluti.
Modulo 4: Rapporti, diritti e doveri tra gli attori del Servizio Civile Nazionale - La comunicazione	Circolare UNSC 30 settembre 2004: "Disciplina dei rapporti tra enti e volontari del servizio civile nazionale". Circolare 8 settembre 2005: "Doveri degli enti di servizio civile e infrazioni punibili con le sanzioni amministrative previste dall'art. 3 bis della legge n.64." Riflessioni, commenti e discussioni. Elementi di comunicazione Chiusura della giornata, redazione questionari di gradimento di fine

	modulo, saluti.
Modulo 5: Associazionismo e Volontariato come risorsa ed opportunità - Elementi di Gestione dei conflitti.	Il Terzo settore ed il principio di sussarietà. Opportunità post-servizio civile. Tiro alla fune orizzontale: attività introduttiva sulla gestione dei conflitti. La gestione dei conflitti: tecniche per risolvere i conflitti di gruppo, la critica costruttiva e la mediazione. Riflessioni, commenti e discussioni. Chiusura della giornata, redazione questionari di gradimento di fine modulo, saluti.
Modulo 6: Diversità e cittadinanza solidale - I ruoli nel gruppo	La cittadinanza attiva; il servizio civile come dimensione della responsabilità civile Riflessioni, commenti e discussioni. La leadership Riflessioni, commenti e discussioni. Chiusura della giornata, redazione questionari di gradimento di fine modulo, saluti.
Modulo 7: Dinamiche di gruppo e lavoro per progetti	Dinamiche di gruppo; percorso ed evoluzione di un gruppo. Tecnica di animazione "l'asta", applicazione pratica delle dinamiche di gruppo. Riflessioni, commenti e discussioni. La gestione del "Lavoro per Progetti" Chiusura della giornata, redazione questionari di gradimento di fine modulo, saluti.
Modulo 8: la Protezione Civile - Applicazione pratica	La protezione civile nel Servizio Civile Nazionale. Riflessioni, commenti e discussioni. Progetti Creativi: Attività sulla definizione dei ruoli nella realizzazione in gruppo di progetti. Chiusura della giornata, redazione questionari di gradimento di fine modulo, saluti.
Modulo 9: Coesione e spirito di gruppo - Elaborazione esperienza precedente	Condivisione delle esperienze e riflessioni sulle dinamiche dell'applicazione pratica precedente. Punti di forza e debolezza emersi. Riflessioni, commenti e discussioni. Tecnica di animazione: "Il dilemma del prigioniero" Chiusura della giornata, redazione questionari di gradimento di fine modulo, saluti.
Modulo 10: Bilancio finale e somministrazione questionario di uscita della formazione generale.	Confronto sul "Progetto formativo" in fase conclusiva Confronto sulla riproponibilità del modello Questionario di soddisfazione finale. Chiusura dei lavori e saluti.

La durata della formazione generale sarà pari a n. 50 ore.

Formazione specifica (relativa al singolo progetto) dei volontari

35) Sede di realizzazione:

ASSOCIAZIONE VOLONTARI OSPEDALIERI c/o Ospedale civile "S. Timoteo, via San Francesco - 86039 Termoli (CB).
Alcuni incontri potranno essere fatti presso sedi idonee per l'utilizzo degli spazi o delle attrezzature tecniche o tecnologiche.

36) Modalità di attuazione:

La formazione specifica è effettuata in proprio, con il ricorso a personale dell'Ente in possesso di competenze, titoli ed esperienze specifiche, come evidenziato nei punti successivi e dai C.V. allegati.
I formatori specifici sono affiancati dai formatori generali dell'Associazione di Promozione Sociale "**Mondo Nuovo**", dichiarati in sede di accreditamento, al fine di garantire la continuità del sistema formativo nel suo complesso e per una coerenza nelle metodologie e negli approcci cognitivi scelti.
La finalità della formazione specifica sarà costruita in relazione alla tipologia di impiego dei volontari per permettere di confrontarsi con ruoli, funzioni e mansioni all'interno del progetto.
Responsabile dell'organizzazione della formazione dei volontari (costruzione calendario, appuntamenti, presenze, riferimento...): dott. Stefano Catapano
Responsabile della formazione specifica dei volontari (coordinamento, formazione formatori): dott.sse INGALDI Silvia e MASTROBERARDINO Barbara.

37) Nominativo/i e dati anagrafici del/i formatore/i:

1. INGALDI Silvia Chiara nata a Termoli il 16 novembre 1979 e residente a Termoli in Via Fortore n. 23;
2. MASTROBERARDINO Barbara nata a Termoli il 16 gennaio 1982 e residente a Termoli in Via E. Montale n. 13.

38) Competenze specifiche del/i formatore/i:

1. INGALDI Silvia Chiara
Laurea quinquennale in Psicologia - Specializzazione in Psicoterapia Antropologica Esistenziale - Docente nel Corso di formazione "La ludoteca ospedaliera" - Coordinatrice della ludoteca comunale di Termoli.
2. MASTROBERARDINO Barbara
Laurea quinquennale in Psicologia Clinica - Partecipazione corso di formazione "Operatore laboratorio informatico ludoteca H" - Operatore Locale di Progetto "Più sorrisi in ospedale".

39) Tecniche e metodologie di realizzazione previste:

Le ore di formazione specifica saranno realizzate entro i primi novanta giorni dall'avvio del progetto. La formazione generale sarà erogata con l'utilizzo delle seguenti metodologie:

- ✓ **lezione frontale** improntata sul modello unidirezionale studenti e docenti;
- ✓ **role playing** per sviluppare le capacità di comunicare e gestire le relazioni interpersonali, migliorare le capacità di ascolto e di comprensione dei punti di vista degli altri, saper osservare e analizzare i comportamenti altrui, sviluppare la capacità di mediazione e produrre strategie per affrontare situazioni reali complesse. Il role playing si propone di simulare, per quanto possibile, una situazione reale, allo scopo di far conoscere ai partecipanti, attraverso l'esperienza pratica, le relazioni che si stabiliscono in un'attività caratterizzata da un importante processo di comunicazione.
- ✓ **action learning** usata in formazione e che va oltre il concetto classico di apprendimento: teoria - tirocinio - pratica e che induce "il fare" come centrale per l'apprendimento che, attraverso sistemi partecipativi (attivi) di correzione dell'errore consente di intervenire sull'epistemologia dei soggetti in formazione. Il gruppo in formazione, pertanto, diventa un vero e proprio laboratorio di meta livello rispetto alla realtà esterna (la realtà dell'operatività sociale); ciò consente di lavorare sulle definizioni, sui significati e sui vissuti dei formandi e quindi sul riconoscimento dell'altro in difficoltà come soggetto attivo e risolutore del suo stesso bisogno. Ne deriva la necessità di un percorso formativo guidato che faciliti le connessioni tra: saperi, soggetti in formazione, realtà sociale e che possa lavorare secondo gli schemi dinamici dell'intervento di rete attraverso elementi omeostatici e cibernetiche, il cui paradigma può essere così esemplificato:
 1. sistema di premesse dei soggetti;
 2. polarizzazione del gruppo;
 3. mobilitazione per confermare le premesse;
 4. esperienza della depressione causata dal fallimento;
 5. sblocco della depressione attraverso elaborazioni creative;
 6. controllo dell'euforia, analisi del contenuto creativo e sblocco operativo;
 7. ridefinizione e stabilizzazione del nuovo sistema di premessa.
- ✓ **alternanza aula/realtà** per superare l'impostazione del tirocinio poiché la supervisione non avviene in loco, ma nell'aula e il materiale esperienziale, elaborato attraverso appositi protocolli, sarà lavorato nel gruppo classe attraverso simulazioni manipolate in progress con l'obiettivo di migliorare costantemente la performance operativa dei formandi. Ciò, oltremodo, sarà elemento di feed-back per i docenti che adatteranno il percorso formativo in base a quanto elaborato in aula.
- ✓ **lavoro in équipe** che qui s'intende un vero e proprio lavoro formativo di costruzione di un'équipe di lavoro sociale. Chi si occupa di un'organizzazione così complessa come una comunità sociale con fini di cambiamento e di correzione di alcune sue procedure, e in particolare di minori deve appartenere a un'organizzazione operativa non patologica. Un'équipe di lavoro non è tale se e solo se:
 - a. gli obiettivi che essa si dà siano cooptati e conosciuti da tutti i suoi membri a un livello simile;
 - b. la comunicazione al suo interno, specie quella ascendente, sia massimamente curata;
 - c. i significati e le immagini dei singoli siano socializzati nel gruppo.

40) *Contenuti della formazione:*

La formazione specifica ha l'obiettivo di fornire al volontario le conoscenze e le competenze necessarie a svolgere in maniera positiva ed efficace le attività previste e si concretterà attraverso la frequenza di un percorso formativo i cui contenuti saranno strutturati secondo moduli didattici preceduti da una **giornata seminariale** per prendere conoscenza dell'ambiente ospedaliero in generale e del reparto di Pediatria in particolare, del personale medico e infermieristico, dei volontari A.V.O. e dello stato dell'arte della ludoteca ospedaliera.

1. PRIMO MODULO

Il contratto formativo

Contenuti:

- a. Il riconoscimento reciproco.
- b. Le "regole del gioco" (modalità di lavoro, tipologie di attività e di situazioni educative, tempi e luoghi).
- c. Il contesto operativo.
- d. La definizione dei ruoli e delle responsabilità.
- e. L'esplicitazione delle aspettative di ogni volontario.

Durata: 1 giornata - 5 ore

2. SECONDO MODULO

Storia e teoria del gioco

Contenuti:

- a. Definizione delle principali categorie di giochi.
- b. I giochi regolati e non regolati.
- c. Cenni sull'analisi socio-dinamica dei giochi: il gioco come spazio di crescita.

Durata: 1 giornata - 5 ore

3. TERZO MODULO

Il significato del disegno infantile

Contenuti:

- a. Analisi delle prime fasi del grafismo infantile: lo scarabocchio, fasi di sviluppo secondo Kellog.
- b. Il significato del disegno per i bambini.
- c. Fenomeni tipici del disegno infantile: trasparenza, ribaltamento, rapporti fra grandezze e collocazioni spaziali.
- a. Il gioco come strumento di conoscenza dell'identità.

Durata: 1 giornata - 5 ore

4. QUARTO MODULO

Il gioco e le sue valenze socio-psicologiche

Contenuti:

- b. Il gioco come strumento di conoscenza dell'identità.
- c. L'animazione come metodo attivo per la formazione e processo educativo

adulto/bambino. Elementi di psicopedagogia infantile.
d. Il processo empatico.

Durata: 1 giornata - 5 ore

5. QUINTO MODULO

La prospettiva relazionale

Contenuti:

- a. Descrizione della teoria sistemico - relazionale secondo le diverse teorie.
- b. Il sistema famiglia: analisi delle diverse tipologie familiari secondo Olson.
- c. La ludoteca come luogo di osservazione dei disagi dei bambini.
- d. Metodo integrato di Gordon per lo sviluppo dell'educazione socio affettiva.

Durata: 1 giornata - 5 ore

6. SESTO MODULO

La relazione con il bambino ricoverato

Contenuti:

- a. Comunicare con il bambino ospedalizzato.
- b. L'accoglienza del bambino in ospedale.
- c. Tecniche di comunicazione.
- d. La comunicazione verbale e non verbale.

Durata: 1 giornata - 5 ore

7. SETTIMO MODULO

Il rapporto con la malattia, il dolore, la sofferenza

Contenuti:

- a. La percezione della malattia e del dolore nel bambino.
- b. Terapia del gioco in ospedale.
- c. Tecniche non farmacologiche per il controllo del dolore.

Durata: 1 giornata - 5 ore

8. OTTAVO MODULO

Aspetti psicologici del minore ospedalizzato

Contenuti:

- a. Psicologia del bambino ospedalizzato.
- b. Verso l'umanizzazione dell'ospedale.
- c. Sentimenti, pensieri e reazioni del genitore del bambino malato.
- d. Difficoltà e paure personali del minore.
- e. Aspetti emotivo- affettivi del volontario in reparto.

Durata: 2 giornate - 10 ore

9. NONO MODULO

Laboratorio di animazione ludica

Contenuti:

- a. Spiegazione degli elementi che, combinati, rendono espressivo il volto: i contorni, le linee, le proporzioni, le dimensioni, i particolari.
- b. Esposizione delle tecniche di costruzione con materiali poveri, naturali e di riciclo: la carta, la stoffa, la plastica, la gommapiuma, il legno, le cannucce, le conchiglie, il gesso.
- c. L'importanza dei colori e dei contrasti: la scala dei colori.
- d. Le varie tecniche di pittura: usare i pennelli, le mani, le spugne, ecc.
- e. Le varie tecniche di collage e frottage.

Durata: 2 giornate - 10 ore

10. DECIMO MODULO

Laboratorio: Spazio Lettura

Contenuti:

- a. Allestire e curare gli spazi dedicati alla lettura per piccoli, ragazzi e adolescenti.
- b. Predisporre bibliografie con proposte di lettura.
- c. Organizzare attività di promozione alla lettura.

Durata: 2 giornate - 10 ore

11. UNDICESIMO MODULO

Laboratorio informatico

Contenuti:

- a. L'informatica di base e Internet.
- b. I laboratori di informatica di una ludoteca.

Durata: 3 giornate - 15 ore

41) *Durata:*

La formazione specifica avrà una durata complessiva di 80 ore.

Altri elementi della formazione

42) *Modalità di monitoraggio del piano di formazione (generale e specifica) predisposto:*

come da scheda "Sistema di valutazione e monitoraggio" verificati nell'accreditamento, dell'ente di prima classe Associazione di Promozione Sociale "Mondo Nuovo" cod. NZ04820.

Data: 26 marzo '11

Il Legale rappresentante dell'ente
MONACO Edoardo