



ELEMENTI ESSENZIALI DEL PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO:
Sorrisi e libri in ospedale

SETTORE e Area di Intervento:

Settore: Assistenza

Aree di intervento: Minori - Pazienti affetti da patologie temporaneamente e/o permanentemente invalidanti e/o in fase terminale.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Gli **obiettivi generali** del progetto sono da ricercarsi fondamentalmente in quanto previsto nella “**Carta dei diritti dei bambini e degli adolescenti in ospedale**” il cui contenuto, mai retorico e scontato, si auspica possa essere applicato in tutti gli ospedali italiani... e del mondo intero:

Quando il minore è in ospedale ha diritto di...

1. stare il meglio possibile;
2. ricevere cure, affetto e rispetto;
3. di ricevere le medicine;
4. essere chiamato per nome;
5. avere uno spazio tutto per me quando è possibile;
6. avere vicino le persone a cui voglio bene;
7. di sapere che malattia ha;
8. dire se è d'accordo sulle cure;
9. dire se è d'accordo di ricevere nuove terapie;
10. dire se si trovo bene in ospedale;
11. di essere protetto da ogni forma di maltrattamento;
12. di conoscere la mia malattia e come può curarmi a casa;
13. parlare da solo con i medici;
14. di partecipare a migliorare l'ospedale.

L'obiettivo principale del progetto è quello di elevare la qualità di vita e la gestione dei pazienti della *Pediatria dell'Ospedale Civile “S. Timoteo”* di Termoli, con una migliore efficienza del servizio e una migliore fruizione della ludoteca ospedaliera didattica, oltre a un importante supporto psicologico.

Infine, in generale, si punta a:

- 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. sostenere il potenziamento della relazione tra i volontari e il personale sanitario;
 - h. sostenere il bambino durante il day hospital offrendogli l'opportunità, con l'aiuto dei momenti ludici, di ridurre la tensione e le angosce legate alla dimensione ospedaliera di per sé opprimente e stressante;
 - i. accrescere la cultura del libro e la diffusione della lettura;
 - j. soddisfare al massimo le richieste dei genitori e dei minori in merito alla struttura ludotecaria e le attività svolte.

OBIETTIVI SPECIFICI DEL PROGETTO

AREA DI INTERVENTO	
Minori – Pazienti affetti da patologie temporaneamente e/o permanentemente invalidanti e/o in fase terminale	
SEDE	
Ospedale Civile “S. Timoteo” di Termoli	
SITUAZIONE DI PARTENZA degli indicatori di bisogno	OBIETTIVI E INDICATORI (Situazione di arrivo)
1) Rispondere alle esigenze dei genitori e dei minori di evadere dalla dimensione ospedaliera avvalendosi precipuamente degli strumenti del libro e della lettura.	1.1 Ampliamento dell'attuale dotazione di libri presente nello “Spazio Lettura” e nella “Bibliotechina h” e contestuale incremento delle varie attività legate alla cultura del libro e alla promozione della lettura, in particolar modo attraverso lo strumento della Lettura ad alta voce ed animata da realizzarsi all'interno della ludoteca pediatrica e, in forma itinerante, con una “Biblio-Mobile”, negli altri reparti e/o ambulatori.
2) Esigenza di arricchire ulteriormente la relazione tra il personale sanitario e quello volontario per affinare lo strumento del progetto personalizzato da attivare per ogni singolo minore ospedalizzato che, sottoposto a cure dolorose o a causa della degenza, avverte paure e angosce spesso comunicabili assumendo atteggiamenti che ostacolano l'efficacia del percorso	2.1 Sperimentare attività specifiche tra le parti coinvolte nel percorso terapeutico del minore al fine di migliorare le capacità comunicative-relazionali e interattivo-sociali e di ottenere una sinergia sempre maggiore per giungere a formalizzare protocolli nella pratica assistenziale che vedano esaltato i ruoli specifici del gioco e della lettura come strumenti di co-terapia.

terapeutico.	2.2 Prevedere dei progetti personalizzati in grado di rimuovere le insorte problematiche dei minori ospedalizzati a causa dell'impatto traumatico della degenza o perché sottoposti a cure dolorose, puntando a soddisfare la totalità degli interessati.
3) La ludoteca ospedaliera non è riuscita in maniera esaustiva a fronteggiare adeguatamente l'aumento dei piccoli pazienti ricoverati in regime di day hospital nei reparti diversi da quello pediatrico coinvolgendoli in specifiche attività.	3.1 Prevedere dei progetti educativi/ricreativi individuali per i minori che sono ricoverati in day hospital (nei vari reparti dell'ospedale), in grado di attirarli e coinvolgerli nelle attività, puntando a soddisfare la totalità degli interessati.

ATTIVITÀ D'IMPIEGO DEI VOLONTARI

AREA DI INTERVENTO	
Minori	
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 di manualità, musicali, creativi, di animazione, ecc.; + attività di "service" e di segreteria per gli eventi e le iniziative organizzate (redazione comunicati stampa, dépliant, accoglienza, ecc.); + coadiuvare i volontari dell'Associazione nella 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 nelle attività dello "Spazio Lettura" e della "Bibliotechina h", nelle varie attività legate alla cultura del libro e alla promozione della lettura, in particolar modo attraverso lo strumento della Lettura ad alta voce ed animata da realizzarsi all'interno della ludoteca pediatrica e, in forma itinerante, con una "Biblio-Mobile", negli altri reparti e/o ambulatori.

CRITERI DI SELEZIONE

Criteri e modalità di selezione dei volontari:

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

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

CONDIZIONI DI SERVIZIO ED ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Numero ore di servizio settimanali dei volontari, **30**:

Giorni di servizio a settimana dei volontari **6**

Eventuali particolari obblighi dei volontari durante il periodo di servizio

I volontari durante il periodo di servizio dovranno garantire una flessibilità oraria coerente con le iniziative che si programmeranno in itinere, garantendo eventualmente:

la presenza anche nei giorni festivi, quando necessario;

la disponibilità ad effettuare il servizio civile al di fuori della sede indicata per un massimo di trenta giorni nell'anno di servizio (ex Regolamento 30/09/2004);

la disponibilità al servizio in orari e turni diversi da quelli consueti, saltuari e concordati (in particolare orari serali, fine settimana e giorni festivi) in occasione di particolari eventi riconducibili alle finalità progettuali organizzati dall'Associazione/Ente e dai partner;

la partecipazione a eventuali attività formative similari organizzate da altri soggetti del settore;

la partecipazione a eventi di promozione del servizio civile e del volontariato.

Infine, ai volontari si chiede:

il rispetto della privacy degli utenti e riservatezza delle informazioni assunte nello svolgimento del servizio;

la compilazione di un diario di bordo personale

SEDI DI SVOLGIMENTO e POSTI DISPONIBILI:

Numero dei volontari da impiegare nel progetto 4

Numero posti con solo vitto 0

Sede Ospedale Civile S. Timoteo Termoli Viale S. Francesco s.n.c.

CARATTERISTICHE CONOSCENZE ACQUISIBILI:

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;

stipulare un accordo di cooperazione e/o partenariato.

FORMAZIONE SPECIFICA DEI VOLONTARI:

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 concretizzerà 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.

PRIMO MODULO

Storia e teoria del gioco

Contenuti:

Definizione delle principali categorie di giochi.

I giochi regolati e non regolati.

Cenni sull'analisi socio-dinamica dei giochi: il gioco come spazio di crescita.

Durata: 1 giornata - 5 ore

SECONDO MODULO

Il significato del disegno infantile

Contenuti:

Analisi delle prime fasi del grafismo infantile: lo scarabocchio, fasi di sviluppo secondo Kellog.

Il significato del disegno per i bambini.

Fenomeni tipici del disegno infantile: trasparenza, ribaltamento, rapporti fra grandezze e collocazioni spaziali.

Il gioco come strumento di conoscenza dell'identità.

Durata: 1 giornata - 5 ore

TERZO MODULO

Il gioco e le sue valenze socio-psicologiche

Contenuti:

Il gioco come strumento di conoscenza dell'identità.

L'animazione come metodo attivo per la formazione e processo educativo adulto/bambino. Elementi di psicopedagogia infantile.

Il processo empatico.

Durata: 1 giornata - 5 ore

QUARTO MODULO

La prospettiva relazionale

Contenuti:

Descrizione della teoria sistemico - relazionale secondo le diverse teorie.

Il sistema famiglia: analisi delle diverse tipologie familiari secondo Olson.

La ludoteca come luogo di osservazione dei disagi dei bambini.

Metodo integrato di Gordon per lo sviluppo dell'educazione socio affettiva.

Durata: 1 giornata - 5 ore

QUINTO MODULO

La relazione con il bambino ricoverato

Contenuti:

Comunicare con il bambino ospedalizzato.

L'accoglienza del bambino in ospedale.

Tecniche di comunicazione.

La comunicazione verbale e non verbale.

Durata: 1 giornata - 5 ore

SESTO MODULO

Il rapporto con la malattia, il dolore, la sofferenza

Contenuti:

La percezione della malattia e del dolore nel bambino.

Terapia del gioco in ospedale.

Tecniche non farmacologiche per il controllo del dolore.

Durata: 1 giornata - 5 ore

SETTIMO MODULO

Aspetti psicologici del minore ospedalizzato

Contenuti:

Psicologia del bambino ospedalizzato.

Verso l'umanizzazione dell'ospedale.
Sentimenti, pensieri e reazioni del genitore del bambino malato.
Difficoltà e paure personali del minore.
Aspetti emotivo- affettivi del volontario in reparto.
Durata: 2 giornate – 10 ore

OTTAVO MODULO

La biblioteca per ragazzi, lettura espressiva e gruppi di lettura

Contenuti:

Allestire e curare gli spazi dedicati alla lettura per piccoli, ragazzi e adolescenti.

Predisporre bibliografie con proposte di lettura.

Organizzare attività di promozione alla lettura.

Repertori di libri per ragazzi, catalogazione e collocazione di libri per bambini e ragazzi.

Esercitazioni di lettura espressiva, dinamiche di gruppo, formazione e conduzione di un gruppo di lettura, proposte bibliografiche, reperimento testi.

Durata: 4 giornate - 20 ore

NONO MODULO

Laboratorio di animazione ludica

Contenuti:

Spiegazione degli elementi che, combinati, rendono espressivo il volto: i contorni, le linee, le proporzioni, le dimensioni, i particolari.

Esposizione delle tecniche di costruzione con materiali poveri, naturali e di riciclo: la carta, la stoffa, la plastica, la gommapiuma, il legno, le cannuce, le conchiglie, il gesso.

L'importanza dei colori e dei contrasti: la scala dei colori.

Le varie tecniche di pittura: usare i pennelli, le mani, le spugne, ecc.

Le varie tecniche di collage e frottage.

Durata: 3 giornate – 15 ore

DECESIMO MODULO

I rischi connessi all'impiego dei volontari nel progetto

Contenuti:

Concetti di rischio, danno, prevenzione, protezione, organizzazione della prevenzione aziendale, diritti e doveri dei vari soggetti aziendali, organi di vigilanza, controllo, assistenza.

I rischi riferiti alle mansioni e ai possibili danni e alle conseguenti misure e procedure di prevenzione e protezione caratteristici del settore o comparto di appartenenza dell'azienda.

Le procedure di emergenza dell'ente.

Durata: 1 giornata - 5 ore

DURATA complessiva 80 ore