



ELEMENTI ESSENZIALI DEL PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO: GioCo-Therapy

SETTORE Assistenza (A)

e Area di Intervento: Minori - Pazienti affetti da patologie temporaneamente e/o permanentemente invalidanti e/o in fase terminale. A02 e A08

OBIETTIVI DEL PROGETTO:

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, oltre a un importante supporto psicologico. Con questo progetto ci si propone di organizzare uno spazio, dei momenti e delle attività che favoriscano il benessere del bambino e del ragazzo malato, lo aiutino a recuperare serenità e fiducia in sé stesso e diano un "senso altro" ai tempi lunghi della cura e delle terapie. Si tratta di condividere il tempo proponendo attività mirate a distogliere l'attenzione da ansia e paura, grazie all'opportunità di fare esperienze gratificanti che valorizzino interessi, attitudini e desideri. Esperienze che in questo contesto sono strumenti indispensabili di continuità, di sostegno e di crescita e che introducono la normalità in un ambiente estraneo e destabilizzante quale quello ospedaliero.

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, in particolare di natura "artistica", dando loro modo di scoprire e valutare le proprie capacità creative anche in una situazione particolare come quella del ricovero in ospedale, avvalendosi dell'idea dell'arte come mezzo per esprimere le proprie emozioni;
- 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

SITUAZIONE DI PARTENZA degli indicatori di bisogno	OBIETTIVI E INDICATORI (Situazione di arrivo)
--	---

<p>1) Rispondere in maniera esaustiva alle esigenze di tutti i degenti e delle rispettive famiglie di evadere dalla dimensione ospedaliera, avvalendosi precipuamente degli strumenti del gioco, della lettura e dell'espressione artistica.</p>	<p>1.1 Ampliamento dell'attuale dotazione di giochi presenti all'interno dello spazio ludico.</p> <p>1.2 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.</p> <p>1.3 Incremento delle attività laboratoriali di natura artistica.</p>
<p>2) Esigenza di consolidare 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 incomunicabili assumendo atteggiamenti che ostacolano l'efficacia del percorso terapeutico.</p>	<p>2.1 Incremento di attività specifiche tra le parti coinvolte nel percorso terapeutico del minore al fine di ottenere una sinergia sempre maggiore per giungere a formalizzare protocolli nella pratica assistenziale che vedano esaltati i ruoli specifici del gioco, della lettura e dell'arte come strumenti di co-terapia.</p> <p>2.2 Incremento del numero di 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.</p>
<p>3) Esigenza di rispondere in maniera esaustiva alle richieste di coinvolgimento dei piccoli ricoverati in regime di day hospital nei reparti diversi da quello pediatrico.</p>	<p>3.1 Incrementare le attività ludico- ricreative individualizzate 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.</p>
<p>4) Esigenza di garantire, in occasione delle maggiori festività nazionali, una programmazione di <i>entertainment</i> adeguata.</p>	<p>4.1 Organizzazione di feste/eventi in collaborazione con altre associazioni impegnate nel settore dei minori e/o in quello ospedaliero, in occasione delle maggiori festività.</p>

CRITERI DI SELEZIONE:

Criteri 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

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


POSTI DISPONIBILI e SEDI DI SVOLGIMENTO:

voci da 9 a 12 voce 16

ENTE A.V.O TERMOLI	COMUNE TERMOLI (CB9)	INDIRIZZO Viale S. Francesco c/o ludoteca reparto pediatria Ospedale san Timoteo	N. VOLONTARI PER SEDE n.4 senza vitto e alloggio
-----------------------	----------------------------	--	---

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; ✚ collaborare nella realizzazione di attività ludico-ricreative per i minori ricoverati in day hospital; ✚ collaborazione nella realizzazione di laboratori di manualità, creativi, artistici, di animazione, ecc.; ✚ coadiuvare i volontari dell'Associazione nella programmazione e realizzazione di attività ludotecarie; ✚ partecipare agli incontri di équipe; ✚ 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. ✚ collaborazione nella programmazione e realizzazione di eventi/feste in ludoteca in occasioni festive. ✚ attività di "service" e di segreteria per gli eventi e le iniziative organizzate (redazione comunicati stampa, dépliant, accoglienza, ecc.);

 promuovere eventuali attività di animazione e sensibilizzazione sul territorio.

EVENTUALI REQUISITI RICHIESTI:

nessuno

SERVIZI OFFERTI (eventuali):

n. 4 posti senza vitto e alloggio

CONDIZIONI DI SERVIZIO ED ASPETTI ORGANIZZATIVI:

n. 30 ore settimanali

impiego 6 giorni a settimana

- Accettare gli obiettivi indicati nel progetto mettendo in atto tutte le azioni richieste per il raggiungimento degli stessi
- Disponibilità e flessibilità dell'orario di lavoro, quando le circostanze lo richiedono
- Puntualità e precisione nello svolgimento degli impegni assunti.
- Rispettare le norme in materia di igiene, sicurezza e salute sui luoghi di lavoro
- Mantenere la necessaria riservatezza per quanto attiene i dati, le informazioni e le conoscenze acquisite durante lo svolgimento del servizio civile e per quanto riguarda le informazioni sui singoli ragazzi.
- Fare riferimento esclusivamente all'OLP per le disposizioni di servizio, per i relativi chiarimenti e per le eventuali difficoltà inerenti alle attività che si svolgono.
- Obbligo di frequenza a tutte le attività di formazione proposte;
- Disponibilità a spostamenti sul territorio per la partecipazione a seminari, incontri, workshop ed altre attività formative che saranno organizzate nell'ambito del progetto per la promozione del Servizio Civile Volontario;
- Eventuale presenza nei giorni festivi.
- Accettare e rispettare i regolamenti dell'ASP "Maria de Peppo Serene e Tito Pellegrino" e il decalogo del volontario dell'APS MONDO NUOVO

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;
- 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 documentare 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.

Inoltre l'AVO provvederà a fornire una lettera a firma del legale rappresentante dell'Ente in cui si evidenzieranno le competenze acquisite:

- a) Conoscenza dell'organizzazione dei servizi per minori
- b) Conoscenza del servizio sociale del Piano Sociale di Zona

- c) Approfondimento sulla tipologia delle utenze di tutti i servizi attivati dall'AVO per i minori: caratteristiche, bisogni, potenzialità residue e valorizzazione delle stesse
- d) Approfondimento di temi relative alla comunicazione efficace con persone diversamente abili
- e) Sperimentazione di forme di lavoro d'équipe e di altri strumenti organizzativi
- f) Nozioni e compiti di un Operatore Sociale e Animatore.

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.

1. PRIMO 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

Formatore: Ingaldi Silvia Chiara

2. SECONDO 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.
- d. Il gioco come strumento di conoscenza dell'identità.

Durata: 1 giornata - 5 ore

Formatore: Ingaldi Silvia Chiara

3. TERZO MODULO

Il gioco e le sue valenze socio-psicologiche

Contenuti:

- a. Il gioco come strumento di conoscenza dell'identità.
- b. L'animazione come metodo attivo per la formazione e processo educativo adulto/bambino. Elementi di psicopedagogia infantile.
- c. Il processo empatico.

Durata: 1 giornata - 5 ore

Formatore: Ingaldi Silvia Chiara

4. QUARTO 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

Formatore: Ingaldi Silvia Chiara

5. QUINTO 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.
- e. Tecniche di animazione in ospedale.

Durata: 1 giornata - 5 ore

Formatore: Ingaldi Silvia Chiara

6. SESTO 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

Formatore: Ingaldi Silvia Chiara

7. SETTIMO 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

Formatore: Ingaldi Silvia Chiara

8. OTTAVO MODULO

La biblioteca per ragazzi, lettura espressiva e gruppi di 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.
- d. Repertori di libri per ragazzi, catalogazione e collocazione di libri per bambini e ragazzi.
- e. Esercitazioni di lettura espressiva, dinamiche di gruppo, formazione e conduzione di un gruppo di lettura, proposte bibliografiche, reperimento testi.

Durata: 4 giornate - 20 ore

Formatore: Racchi Maria Selena

9. NONO MODULO

Laboratorio di animazione

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: 3 giornate – 15 ore

Formatore: Racchi Maria Selena

11. UNDICESIMO MODULO

I rischi connessi all'impiego dei volontari nel progetto

Contenuti:

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

b. 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.

c. Le procedure di emergenza dell'ente.

Durata: 1 giornata - 5 ore

Formatore: Racchi Maria Selena

80 ore totali