

SCHEDA RELAZIONE DEL PROGETTO

Premio Innovazione nei Servizi Sociali. Città di Rimini. Sesta Edizione.



DATI IDENTIFICATIVI PER L'ISCRIZIONE	
<i>Titolo del progetto</i>	Giochi dell'Amicizia: incontri a squadre over 65
<i>Ente proponente</i>	CADIAI Cooperativa Sociale
<i>Settore/Ufficio proponente</i>	Settore Residenze Protette
<i>Indirizzo (Via, Cap, Città, Provincia)</i>	Via Boldrini, 8 – 40121 Bologna
RELAZIONE DI PROGETTO	
(max 10 cartelle, ciascuna di non oltre 2500 caratteri spazi inclusi)	
N.B. Realizzare la relazione descrittiva del progetto nelle pagine seguenti attenendosi all'indice proposto.	
La relazione dovrà essere redatta in Corpo 12, Carattere Times New Roman, e la lunghezza non dovrà superare le 10 cartelle/pagine, ciascuna di non oltre 2500 caratteri spazi inclusi.	

TITOLO

Giochi dell'Amicizia: incontri a squadre *over 65*

TEMPI

Data di avvio

Settembre 2005

Data (prevista) di conclusione

Non è prevista una conclusione, solo un bilancio dei risultati alla fine di ogni anno.

INTRODUZIONE

Destinatari

Anziani residenti nelle strutture protette gestite da Cadiati
Familiari degli anziani residenti

Contesto

Le Residenze e le Semiresidenze Protette per anziani che la cooperativa gestisce sono sparse su tutto il territorio della provincia di Bologna, dall'estremo sud, rappresentato dal Comune di Porretta Terme, all'estremo nord, costituito dai comuni di Galliera e Crevalcore, con distanze anche di oltre cento chilometri fra una e l'altra. Sono disomogenei fra di loro anche i territori in cui sono collocate e dunque la cultura di provenienza degli anziani ospitati.

Le strutture di Porretta e di Loiano rientrano nella zona montana della provincia, poco abitata, carente di infrastrutture e di centri di aggregazione. Il dialetto parlato dagli anziani è quello duro e stretto dei montanari, i ricordi sono legati ai boschi, ai sentieri, alla raccolta e alla lavorazione delle castagne, al legno, al carbone, alla pietra a secco delle vecchie case.

Le strutture di Crevalcore, Galliera, S. Pietro in Casale, Altedo e Baricella si trovano invece nel cuore della ricca e popolosa pianura padana, dove il dialetto è largo e fluente come il grande fiume, i casali sono di mattoni rossi e hanno sempre un fienile, le donne sono state mondine e lavoravano la canapa, gli uomini coltivavano frumento e mais, allevavano vacche e si ritrovavano al tempo giusto per ammazzare il maiale. Le case protette di Granarolo e di Casalecchio sono le più vicine alla città e vi si incontrano più spesso donne che "andavano a servizio" a Bologna e uomini che hanno lavorato nelle fabbriche.

Breve descrizione del servizio se esistente

Sono nove residenze protette per anziani, di piccola o media dimensione (da 18 a 71 posti letto), un centro diurno speciale demenze e due centri diurni interni alle case protette, per un totale di 334 posti residenziali e di 32 posti semiresidenziali.

- **RSA Crevalcore**, Crevalcore (Bo): Residenza Sanitaria Assistenziale per anziani non autosufficienti e disabili gravi. 18 posti letto, tutti a permanenza temporanea, tutti convenzionati
- **RSA 'Virginia Grandi'**, S. Pietro in Casale (Bo): Residenza Sanitaria Assistenziale. 60 posti letto, tutti convenzionati, di cui 6 a permanenza temporanea

- **Casa Protetta ‘Torre di Galliera’**, Galliera (Bo): ospita anziani non autosufficienti. 39 posti letto, tutti convenzionati
- **Casa Protetta ‘Il Corniolo’**, Baricella (Bo): 50 posti letto, in parte convenzionati, in parte privati
- **Casa Protetta e Centro Diurno ‘Sandro Pertini’**, Altedo (Bo): offre sia una sistemazione residenziale, sia ospitalità limitata alla fascia diurna. 21 posti letto, in parte convenzionati, in parte privati
- **Centro Integrato per Anziani**, Granarolo (Bo): ospita anziani non autosufficienti sia come residenti che con accesso limitato alla fascia diurna. 30 posti letto, in parte convenzionati, in parte privati
- **Casa Protetta e Centro Diurno Speciale ‘San Biagio’**, Casalecchio di Reno (Bo): ospita anziani non autosufficienti in residenza e anziani affetti da demenza presso il centro diurno speciale. 20 posti letto e 10 posti di centro diurno, tutti convenzionati.
- **Casa Protetta ‘Simiani’**, Loiano (Bo): 25 posti letto, tutti convenzionati.
- **Casa Protetta e di Riposo ‘Villa Margherita’**, Porretta Terme (Bo): ospita anziani autosufficienti e parzialmente o totalmente non autosufficienti. 71 posti letto, di cui 29 convenzionati. Dispone di 6 posti convenzionati a permanenza temporanea e di 5 posti di Nucleo Alzheimer.

Motivazioni

Gli anziani che abitano le nostre residenze protette hanno una sfera sociale molto ridotta, benché le strutture siano aperte al pubblico a orario continuato per dodici ore al giorno, senza limitazioni di accesso per familiari e conoscenti, e nonostante l'impegno profuso dall'organizzazione nel promuovere i rapporti con il territorio, con le realtà locali e con le organizzazioni del volontariato.

Gli operatori che lavorano nelle strutture, soprattutto quelli delle sedi più periferiche, spesso condividono con gli anziani che curano un sentimento di isolamento, di lontananza, di mancanza di stimoli e di confronto con i colleghi impegnati in altri territori. Per questo, ad esempio, accettano sempre con entusiasmo la possibilità di partecipare a eventi formativi trasversali all'intero settore, anche se questo può comportare lunghi spostamenti.

I familiari che accedono alle strutture hanno una conoscenza molto parziale dei servizi residenziali per anziani e, più in generale, dell'attività di chi li gestisce, anche se ricevono a casa il notiziario trimestrale che la cooperativa pubblica ormai da diversi anni.

Il progetto *Giochi dell'Amicizia* nasce dall'incontro e dal confronto fra due assistenti di base impegnati in servizi diversi e distanti fra loro, che hanno cercato il modo di 'valicare i confini', di mettere in comune con altri idee ed esperienze maturate singolarmente, di far conoscere fra di loro anziani che abitano strutture lontane, di condividere, con questi anziani e con i loro familiari, qualcosa di diverso dalla *routine* quotidiana.

L'idea ha raccolto un ampio consenso all'interno del Settore Residenze Protette, che da anni persegue una politica di integrazione e di sviluppo delle risorse umane, soprattutto di base, con l'obiettivo costante della qualità dei servizi che eroga, del benessere dei propri clienti (interni ed esterni) e della fruizione consapevole dei servizi da parte dei familiari che vi accedono.

Il progetto è stato finanziato dai Responsabili dei singoli servizi. I due operatori hanno autonomamente organizzato un *team* di progetto coinvolgendo gli animatori delle altre sette residenze. Diversi familiari hanno aderito attivamente e con entusiasmo all'iniziativa.

Analisi preliminari

Una recente ricerca dell'Università di Bologna condotta in Romagna e nelle Marche ha rilevato che gli anziani, sia istituzionalizzati che al domicilio, esprimono una vasta area di bisogni legati alla sfera psicologica e relazionale e che in molti casi questi bisogni non risultano compensati né da parte dei familiari né da parte dei servizi. Anche l'OMS sottolinea il diritto dell'anziano affetto da malattia cronica invalidante ad essere trattato come un adulto e a godere di attività significative ogni giorno. La qualità di vita di un anziano istituzionalizzato non può perciò essere valutata soltanto sulla base della soddisfazione dei suoi bisogni sanitari e assistenziali, ma deve tenere conto anche della soddisfazione dei bisogni di natura psicologica e relazionale. Questa è la funzione prioritaria delle attività di animazione promosse all'interno delle strutture, che attraverso il coinvolgimento diretto degli anziani possono creare momenti di divertimento o di rilassamento, occasioni di conoscenza del contesto sociale allargato o del vissuto personale dell'ospite, spazi per l'espressione di sé e per la valorizzazione della propria immagine personale, occasioni di stimolazione e di riattivazione psicomotoria.

Il programma delle attività di tempo libero e di socializzazione dev'essere costruito mantenendosi il più possibile aderenti alle normali attività di vita degli adulti, alle preferenze, alle attitudini, ai valori rintracciabili nella biografia di ciascuno, senza la preoccupazione di produrre qualcosa che vada oltre un aumento del benessere dell'anziano e un miglioramento della sua vita di relazione. E, da un punto di vista psicologico, deve saper introdurre nelle attività di gruppo una piccola quota di competizione, che è uno dei sistemi motivazionali fondamentali della specie umana e che può contribuire a superare la carenza di motivazione tipica dell'età anziana.

Diversi progetti finanziati negli ultimi dieci anni dal Settore Residenze Protette o dalle singole strutture hanno promosso attività mirate all'ampliamento della sfera sociale degli anziani (v. alcuni esempi in allegato), con l'obiettivo di abbattere le barriere invisibili che sistematicamente si creano intorno ai servizi residenziali, cercando di portare il resto del mondo dentro le strutture o di riportare gli anziani nel mondo reale. Il progetto *Giochi dell'Amicizia* rientra a pieno titolo in questa linea programmatica.

Obiettivi

- * Facilitare la conoscenza e gli scambi fra anziani residenti in strutture diverse
- * Produrre occasioni positive di uscita dalla struttura residenziale e di conoscenza di realtà diverse
- * Favorire la conoscenza e gli scambi fra operatori afferenti a servizi diversi e a diversi territori
- * Aprire le strutture anche a familiari provenienti da altri territori, ampliando la conoscenza diffusa dei servizi residenziali per anziani gestiti dalla cooperativa
- * Superare l'immagine della Residenza Protetta come luogo chiuso, esclusivamente dedicato alla cura e all'assistenza di anziani fragili.

COSTRUZIONE E DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Metodologia e procedure

I giochi dell'amicizia sono una gara-gioco fra diverse strutture residenziali anche molto lontane fra loro. Si tratta di incontri a squadre della durata di diverse ore, che si svolgono a cadenza periodica presso strutture ogni volta diverse, con premiazione finale di tutti i partecipanti e riconoscimento speciale per la squadre che conquistano il primo, secondo e terzo posto.

La giornata d'incontro è suddivisa in: gara mattutina, pranzo collettivo, animazione musicale nel pomeriggio, rinfresco pomeridiano, congedo.

Ogni anziano e ogni accompagnatore ha un cartellino identificativo con il proprio nome, di colore diverso a seconda della struttura o della squadra di appartenenza.

La mattinata è scandita da una serie di giochi che servono a stimolare le capacità sensoriali e cognitive degli anziani, a migliorarne l'attenzione e la concentrazione, ad elevare il tono dell'umore, a favorire la socializzazione. Ciascun gioco si propone di lavorare su capacità diverse: visive/uditive/tattili, logiche, mnesiche, motorie.

Ad ogni gioco viene attribuito un punteggio basato sul grado di difficoltà. Il punteggio viene registrato su un apposito tabellone segna-punti, ben visibile da tutti i partecipanti, che fornisce il quadro aggiornato della situazione.

Programmazione dei giochi a seconda delle capacità che si vogliono stimolare.

Capacità logico-visive: sono stati proposti negli anni diversi giochi per questa categoria.

Indovina cosa: l'animatore incaricato comincia a disegnare un oggetto sulla lavagna; le squadre coordinate da un operatore devono capire cosa si sta cercando di disegnare, prenotarsi tramite un pulsante e rispondere.

I mimi: in questo gioco è stato possibile coinvolgere qualche anziano che, in coppia con l'animatore, mimava mestieri che le squadre dovevano indovinare.

Cruciverbone: ogni squadra, a turno, sceglie la definizione a cui desidera rispondere.

Capacità uditive e mnesiche: l'esempio principe è il gioco del musicchiere. Si fa ascoltare alle squadre un brano musicale. Le canzoni sono quelle della tradizione italiana degli anni '40, '50 e '60, che hanno accompagnato momenti significativi della vita dei nostri anziani. Ogni squadra cerca di indovinare il titolo e l'interprete del brano.

Memoria semantica: un primo esempio è il gioco dei proverbi. L'animatore si rivolge a una singola squadra, con un proverbio recitato solo per metà: compito della squadra è completarlo. La peculiarità del gioco consiste nel fatto che il proverbio è recitato in dialetto.

Gioco dei quiz: alla squadra viene chiesto di scegliere un cartoncino colorato, che reca nel retro una domanda. Ogni colore corrisponde a una specifica categoria: storia, geografia, calcolo matematico, riconoscimento di volti noti e simili.

Capacità tattili: si utilizza la scatola dei sensi, un contenitore di cartone chiuso con un foro al centro. Nella scatola sono stati collocati cinque diversi oggetti: l'anziano dovrà introdurre la mano nel foro e cercare di capire quali oggetti sta toccando.

Capacità motorie: gioco con la palla. L'animatore tira la palla ad ogni anziano e quest'ultimo dovrà a sua volta rilanciarla all'animatore, o a un compagno di gioco, pronunciandone il nome.

Pallacanestro: gli anziani devono cercare di fare canestro con una palla. Il canestro è mobile e regolabile a diverse altezze, per consentire a chi è in carrozzina di poter effettuare il lancio.

Canzonissima è una variante musicale dei Giochi dell'Amicizia. Ciascuna squadra sceglie in anticipo tre canzoni nel repertorio della musica popolare italiana e si allena per potersi esibire con l'accompagnamento di una chitarra e di una tastiera. In alcuni casi le canzoni sono state accompagnate da vere e proprie ambientazioni teatrali, con tanto di costumi e scenografie. L'operatore/chitarrista si reca nelle varie strutture per le prove.

Criteria di scelta dei giochi

La scelta dei giochi avviene sulla base alle capacità osservate nei singoli partecipanti. Ogni animatore valuta chi inserire nella squadra ed è a conoscenza dei punti di forza e dei punti di debolezza degli anziani che porta con sé. Il criterio di inclusione nella squadra non dipende dal livello di prestazione dell'anziano: si cerca di far partecipare alle trasferte tutti gli anziani che possono essere trasportati e che possono sopportare un cambiamento ambientale e una situazione affollata.

E' la scaletta dei giochi che si adatta flessibilmente, di volta in volta, alle risorse degli anziani partecipanti, non viceversa. L'*équipe* di progetto valuta se il gioco proposto, con quella modalità di esecuzione, può far sentire inadeguati gli anziani che partecipano, rischiando di generare frustrazione e di intaccare la loro autostima. I responsabili del progetto propongono ai colleghi una serie di giochi su cui ogni animatore esprime il proprio giudizio ed eventualmente interviene con una controproposta, che viene subito valutata e, se funziona, inserita in scaletta.

Soggetti coinvolti

Anziani residenti nelle strutture protette gestite da Cadiat

Familiari degli anziani residenti

Assistenti di base

Infermieri professionali

Animatori

Fisioterapisti

Responsabili delle Attività Assistenziali

Responsabili di struttura

Personale di cucina (nelle strutture dove la cucina è interna)

Materiali predisposti

- Cartoncini colorati, pennarelli, palle di gomma, lavagna a fogli mobili, impianto stereo, microfono, altoparlanti, segnalatori visivi per la prenotazione a rispondere, canestro, carta crespa, spille da balia, cd musicali, strumenti musicali, fotocopie dei canti, locandine per la diffusione dell'informazione, spazi adatti all'attività e al numero dei partecipanti
- Pullmino attrezzato della cooperativa, auto private del personale in servizio (coperte da polizza assicurativa Kasko per i danni a terzi), eventuali altri mezzi di trasporto forniti dai Comuni, dalle Parrocchie o dalle Associazioni di Volontariato.
- Apparecchiatura e pranzo adeguati al numero dei partecipanti alla giornata, da due a tre volte superiore rispetto allo standard delle strutture coinvolte.

- Presidi per l'incontinenza e ausili per la mobilitazione in misura tale da garantire l'assistenza agli anziani partecipanti senza gravare sulle strutture ospitanti.
- Fotocopie delle schede terapeutiche e dotazione di farmaci necessari alla somministrazione prandiale degli anziani di ciascuna struttura: gli infermieri delle strutture ospitanti si fanno regolarmente carico della somministrazione delle terapie a tutti i partecipanti, così come degli eventuali *destrostick* e della somministrazione di insulina al bisogno, secondo quanto indicato nella scheda terapeutica del singolo anziano.
- Il necessario per i giochi e per gli addobbi viene in larga misura fabbricato dagli anziani di ciascuna struttura, coadiuvati dagli animatori e/o dagli assistenti di base che li affiancano, utilizzando prevalentemente materiale di recupero.

Fasi di realizzazione

L'esperienza è stata avviata nel settembre del 2005, con la partecipazione di due strutture pilota.

Nel novembre dello stesso anno è stata ripetuta in un'altra sede, con la partecipazione di tre strutture.

A giugno 2006 le strutture partecipanti erano già otto.

In settembre 2006 l'edizione musicale ha coinvolto cinque strutture, benché fosse ospitata in uno dei territori limitrofi della provincia.

L'edizione 2007 registra ancora la partecipazione di 5 strutture, compresa, per la prima volta, la super-periferica 'Villa Margherita' (Porretta Terme).

Nell'incontro programmato per il 6 giugno 2008, presso l'RSA 'Virginia Grandi', è annunciata la partecipazione di tutte le strutture del Settore. Possiamo affermare che a tre anni e mezzo dall'avvio del progetto l'obiettivo di fondo è stato pienamente raggiunto.

Aspetti innovativi da segnalare

- La valorizzazione e il sostegno concreto di una proposta progettuale formulata da operatori di base e da loro stessi autonomamente gestita.
- La capacità progettuale e organizzativa espressa da operatori formati a un modello di presa in carico globale dell'anziano, che sanno attribuire il giusto valore ad aspetti tradizionalmente esclusi dalle attività di assistenza e cura.
- La scelta di inserire nelle diverse squadre anche anziani difficilmente trasportabili e numerosi malati di demenza, anche associata a disturbi del comportamento, purché ancora in grado di reagire positivamente a una situazione ludica e conviviale.

RISULTATI E VALUTAZIONE

Risultati attesi

Partecipazione ai Giochi di buona parte delle strutture afferenti al Settore Residenze Protette

Riscontro positivo da parte dei familiari degli anziani

Gradimento dell'iniziativa da parte degli anziani

Adesione al progetto da parte della maggioranza delle strutture e degli addetti all'assistenza di base

Ampia durata del progetto

Criteria di valutazione

Numero di anziani coinvolti in ciascun incontro
Numero di strutture che aderiscono all'iniziativa
Numero di anziani che partecipano a più incontri

Strumenti e metodologie di valutazione

Rilevazione dei dati numerici ad ogni edizione dei Giochi

RISORSE*Costo complessivo del progetto*

Le voci di costo sono:

- ✓ n° di ore impiegate per organizzare gli incontri
- ✓ n° di ore impiegate per gli accompagnamenti ad ogni incontro
- ✓ n° di pasti aggiuntivi prodotti da ciascuna struttura ospitante
- ✓ rimborsi chilometrici per gli accompagnatori e rifornimento del pullmino
- ✓ costo dei materiali impiegati

Ogni incontro richiede circa 42 ore di preparazione (6 ore x7 operatori) e 7 ore di presenza per ciascun accompagnatore (esclusi i Responsabili di struttura e gli animatori, che rientrano nel loro normale orario di servizio). Le ore retribuite per ciascuna edizione dei Giochi sono perciò mediamente 160, per un importo di circa 2.800 €

I pasti aggiuntivi sono mediamente 50 a incontro, per un importo di circa 300 € (il costo dei pasti varia da struttura a struttura).

I rimborsi chilometrici e il costo dei materiali (premi compresi) possono essere stimati forfettariamente intorno ai 250 €

Costo medio complessivo di ciascuna edizione dei giochi: 3.350 €

Fonti di finanziamento

Le diverse voci di spesa vengono finanziate dalle strutture partecipanti

Risorse umane impegnate:

- *numero*

variabile a seconda delle edizioni. Le squadre in trasferta sono solitamente accompagnate dal Responsabile di struttura, dall'animatore e da almeno due operatori. Spesso sono presenti uno o due psicologi di struttura, più il personale in servizio nelle strutture ospitanti.

- *professione*

Assistenti di base

Animatori

Infermieri professionali

Fisioterapisti

Personale ausiliario

Responsabili delle Attività Assistenziali

Responsabili di struttura

- *formazione prevista*

Coincide con il lavoro di programmazione e organizzazione dei giochi.

Risorse tecnologiche:

- *attivate*

Telefono, fax, posta elettronica, PC, fotocopiatrici, impianto stereo, pulsanti elettrici con segnale luminoso per la prenotazione del turno di gara (auto costruiti), telecamera e macchina fotografica digitali

- *da attivare*

Intendiamo aggiungere un segnale acustico ai pulsanti luminosi

CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE

Positività e criticità

Il numero di anziani che il progetto riesce a coinvolgere è molto ampio ed è più che raddoppiato nel giro di tre anni. Si è passati dai circa 40 anziani coinvolti nella prima edizione agli oltre 100 previsti per l'edizione 2008. Anche il numero di anziani che hanno partecipato a più edizioni è in crescita netta. Gli anziani hanno risposto molto positivamente all'iniziativa e accettano con entusiasmo di partecipare agli scambi, anche se questo comporta lunghi spostamenti in auto. A distanza di qualche anno molti commentano ancora la qualità del cibo fornito da una certa struttura piuttosto che da un'altra.

I familiari degli anziani partecipano attivamente all'organizzazione e alla realizzazione dei Giochi. Forniscono un valido appoggio per il problema dei trasporti, mettendo a disposizione le proprie auto. In alcuni casi contribuiscono all'organizzazione del pranzo comunitario, dedicandosi al servizio o addirittura, in qualche occasione, alla produzione del cibo. Collaborano con entusiasmo alla riuscita dei giochi – e vanno sorvegliati perché aiutano troppo e qualche volta barano anche, per puro amore di squadra – e partecipano divertendosi all'animazione musicale del pomeriggio. L'adesione è ovviamente più ampia quando la struttura ospitante è quella in cui vive il loro anziano, ma ci sono alcuni fedelissimi che ci seguono in ogni trasferta.

Il personale delle strutture collabora sempre con molto impegno all'organizzazione dei giochi e gli accompagnatori si offrono quasi sempre volontari. Come si potrà osservare dalle foto in allegato il clima degli incontri è assolutamente festoso.

Le criticità riguardano esclusivamente le difficoltà organizzative, perché spostare un certo numero di anziani gravemente compromessi e spesso anche molto disturbati richiede un impegno massiccio e un'efficienza 'svizzera'. C'è il problema della somministrazione delle terapie e della misurazione delle glicemie. C'è il problema degli accompagnamenti in bagno e dei cambi, perché quasi tutti i partecipanti sono incontinenti. E c'è il problema di attrezzarsi per contenere eventuali situazioni di crisi senza rovinare la festa a tutti: è vero comunque che in tutte le edizioni anche gli anziani più disturbati hanno risposto in modo straordinariamente positivo e sono riusciti a divertirsi insieme agli altri.

Comunicazione interna ed esterna

Agli incontri di programmazione sono invitati tutti gli animatori delle singole strutture, avvisati telefonicamente e successivamente tramite e-mail inviata per conoscenza anche ai Responsabili delle strutture.

Il primo avviso telefonico viene fatto sei settimane prima del giorno della riunione, per permettere agli animatori di selezionare gli anziani da coinvolgere e di pensare ad un nuovo gioco.

Vengono prodotte locandine affisse in ogni struttura per pubblicizzare l'iniziativa e informare i familiari. I Responsabili di struttura contattano direttamente i familiari più assidui, informano tutti gli operatori durante le riunioni settimanali di équipe, raccolgono le adesioni per l'accompagnamento, modificano i turni di servizio per garantirne la copertura anche in assenza del personale in trasferta e comunicano con largo anticipo le variazioni per iscritto, sia evidenziandole nello schema del turno, sia scrivendole nella Consegna generale della struttura. Quando è possibile l'annuncio dell'incontro compare su *S-coop*, il notiziario trimestrale della cooperativa, così come un breve articolo a consuntivo di ogni edizione dei Giochi.

Viene sempre curato un *reportage* fotografico degli incontri, diffuso via e-mail agli interessati e utilizzato per *poster* da costruire e commentare insieme agli anziani.

Successive implementazioni

Aumento della frequenza degli incontri (almeno due all'anno). Coinvolgimento di servizi afferenti ad altri settori (es. assistenza domiciliare).