



Azienda Pubblica
Servizi alla Persona
Città di Siena

PIANO ANIMAZIONE
2024 / 2026

Il servizio di animazione nella Struttura CAMPANSI, va ad individuare bisogni e risorse della persona istituzionalizzata usando come modalità la relazione, l'osservazione, l'ascolto attento e attivo e utilizza le attività quale strumento per soddisfare tali bisogni trasformando il tempo "vuoto" della quotidianità dell'utente in "occasione da vivere" per riappropriarsi delle proprie autonomie e della sua identità all'interno della struttura.

L'animatore altro non è che il facilitatore, colui che stimola nell'anziano una reazione individuale, per continuare nella quotidianità ad essere artefice di una sua esistenza ancora progettuale.

In particolare quando si parla di fragilità siamo assolutamente consapevoli che sia fondamentale andare *oltre* lo stato di impotenza, così difficile della malattia, forti della convinzione che... "la vita non finisce con la diagnosi", e che "nessuno è la somma dei suoi sintomi", l'animatore ricerca percorsi di *possibilità* andando oltre le fatiche che la malattia, o semplicemente l'età, ci mostrano.

Ogni persona malata di demenza è un percorso di crescita che avviene, non soltanto con l'uso della parola, ma anche attraverso la quotidiana e diretta sperimentazione di situazioni trasformanti.

Ci preoccupiamo di vedere e di far vedere ai familiari, con occhi nuovi, la persona che amano.

Si sa che una buona qualità di vita è caratterizzata dalle opportunità offerte alla persona, dalle relazioni che la stessa è in grado di avere e mantenere, dall'ambiente nel quale essa vive. L'animazione offre attività capaci di risvegliare interessi e curiosità, di stimolare ambiti cognitivi, rallentando un declino dovuto all'età o a malattie, che mirano a creare e sviluppare rapporti interpersonali o ancora che si prestano ad essere *anche* occasione di svago e intrattenimento; attività espressivo-creative che favoriscono l'emergere di emozioni e custodiscono il senso dell'autostima, dell'autoefficacia e dell'autonomia della persona; attività cognitive capaci di rievocare memorie che pur se collocate in spazi storici, a volte imprecisi, continuano ad abitare la mente di soggetti fragili, ma che chiedono di essere ri-incontrati e vissuti; attività sociali capaci di promuovere scambi e occasioni di incontro con il territorio per far sentire l'anziano istituzionalizzato ancora parte di una comunità.

Dopo l'ingresso in struttura dell'ospite segue un periodo di osservazione e di ascolto relazionale, utile per individuare e definire bisogni, esigenze, desideri necessari per la costruzione del PAI (piano di assistenza individuale), in condivisione con operatori e familiari, attraverso il quale si individuano gli obiettivi, si pianifica l'intervento (attività significative) e si dettagliano le azioni utili al raggiungimento dell'obiettivo prefissato.

In un percorso animativo riveste grande importanza la figura del familiare, depositario della storia di vita del proprio caro, utile per intraprendere un progetto individuale ma che continua all'interno delle stesse attività animative a vivere e condividere un percorso di vita personale e parentale.

L'animatore si configura come strumento integrato in una progettualità multiprofessionale con lo scopo di promuovere un impegno coordinato nel lavoro di gruppo e di una innovazione prima culturale e poi gestionale e organizzativa; ascolta, conosce e ri-conosce, crea percorsi, scambi, relazioni, al di sopra delle problematiche.

Il servizio animativo dell'Asp Città di Siena quindi è:

- *Innovazione culturale*: supera la concezione stereotipata di vecchiaia andando oltre la patologia.
- *Innovazione gestionale*: con un approccio olistico ed umano alla persona con cambiamenti di modelli relazionali non solo assistenziali e medici.
- *Innovazione organizzativa*: con promozione dell'interazione sociale per una positiva rielaborazione del vissuto e quindi favorire un ben-essere bio-psicorelazionale della persona.

L'essere dell'uomo è una comunicazione profonda: essere significa comunicare

Michail Bachtim

ATTIVITA'

Le attività vengono svolte in forma individuale, a piccoli gruppi e a gruppi sostenuti.

GLI OBIETTIVI SONO:

- costruire una relazione di senso al di là della fragilità
- promuovere relazioni interpersonali all'interno di un contesto di condivisione per contrastare l'isolamento-socio affettivo
- mantenere le abilità individuali nella quotidianità
- stimolare le capacità di linguaggio verbale e non verbale e dei diversi tipi di memoria
- favorire il mantenimento delle capacità intellettive e motorie
- favorire le espressioni delle proprie emozioni-sensazioni attraverso il linguaggio verbale manipolativo, grafico, pittorico e scenico e musicale
- costruire una rete di supporto sul territorio tra diverse figure e competenze professionali, culturali e sociali per la creazione di spazio di benessere extra-moenia
- aprirsi e sperimentare nuove strategie con persone con fragilità per migliorare il tono dell'umore o ridurre i disturbi di comportamento

Esse si suddividono in ordinarie e non ordinarie.

ATTIVITA' ORDINARIE

Le attività ordinarie vengono classificate con i seguenti programmi:

- 1) PROGRAMMA DI SOLLECITAZIONE COGNITIVA
 - a) lettura commentata di quotidiani/riviste
 - b) rievocazione autobiografica
 - c) riorientamento
 - d) racconti di vita quotidiana
 - e) giochi di parole
 - f) proverbi, filastrocche detti, popolari
 - g) giochi di associazione e riconoscimento
 - h) giochi di discriminazione percettiva e attentiva
 - i) gioco dei numeri
 - j) scrittura
 - k) puzzle
 - l) mantenimento autonomie di vita quotidiana

- 2) PROGRAMMA LUDICO-RICREATIVO (fisico-attivante)
 - a) giochi motori
 - b) cinema

- 3) PROGRAMMA ESPRESSIVO-RI... CREATIVO
 - a) interazione sociale comunicativa verbale e non verbale
 - b) narrazione creativa
 - c) angolo plurisensoriale

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

- d) laboratorio delle emozioni (mimo e non solo)
- e) animazione musicale
 - ascolto
 - canto
 - strumentazione musicale
 - movimento ritmato

- f) spazio artistico- manipolativo
 - decorazioni
 - attività manipolativa

4) SPAZIO RELIGIOSO

ATTIVITA' NON ORDINARIE

- 1) FESTA A TEMA, EVENTI, BALLI
- 2) INTERAZIONE CON IL TERRITORIO (incontri in sede con le scuole, associazioni contrade e uscite sul territorio)
- 3) LABORATORIO DI CUCINA
- 4) LABORATORIO TEATRALE
- 5) LABORATORIO DI CUCITO

PROGETTI

- a) Ti ricordo
- b) Carta, amore e fantasia
- c) "Qua la zampa" -socializzazione con i cani-;
- d) "Emozioni al museo" ;- progetto musei e Alzheimer
- e) lo c'ero

TRACCE PROGETTUALI

- a) Collezionisti di attimi
- b) La città del cuore
- c) Ago forbici e filo

ATTIVITA' ORDINARIE

- **Programma di sollecitazione cognitiva:** lettura commentata di quotidiani/libri/riviste, rievocazione autobiografica, riorientamento, racconti di vita quotidiana, giochi di parole, proverbi, filastrocche, detti popolari, giochi di associazione e riconoscimento, giochi di discriminazione percettiva e attentiva, gioco dei numeri, scrittura, puzzle, mantenimento autonomie di vita quotidiana (sollecitazione all'alimentazione, alla cura del sé, alla cura dell'ambiente);
- **Programma ludico-creativo:** giochi motori, gioco della pesca, cinema;
- **Programma espressivo- ri...creativo** (interazione sociale comunicativa verbale e non verbale, narrazione creativa, angolo plurisensoriale, laboratorio delle emozioni (mimo e non solo), ascolto musicale (canto, strumentazione musicale, movimento ritmato), spazio artistico-manipolativa (decorazioni, attività manipolativa)
- **Spazio religioso**

ATTIVITA' NON ORDINARIE

- **Feste a tema, eventi, balli:** feste di compleanno mensili, festa di Natale, Befana, Carnevale, Pasqua...;
 - **Interazione con il territorio:** incontri con le scuole; uscite sul territorio (centri commerciale mercato, teatro, mostre, musei, contrade, associazioni)
- Laboratori:**
- laboratori di cucina;
 - Laboratorio teatrale;
 - Laboratorio di cucito

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

<i>PROGETTI</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ti ricordo ○ “Carta, amore e fantasia” ○ “Qua la zampa” (“socializzazione con i cani”); ○ Emozioni al museo ○ Io c’ero
-----------------	---

<i>TRACCE PROGETTUALI</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Collezionisti di attimi ○ La città del cuore ○ Ago, forbici e filo ○ AnimaAvo
---------------------------	--

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	LETTURA COMMENTATA DI QUOTIDIANO, LIBRI, RIVISTE
-----------	--

DESCRIZIONE

L'attività viene svolta nel salone del reparto o in spazi comuni, in gruppo o in modo individuale; i residenti che desiderano partecipare vengono disposti attorno ad un tavolo o in cerchio in modo che tutti sentano la voce dell'animatore. Viene chiesto ai residenti cosa preferiscano leggere; può verificarsi che essi stessi chiedano di leggere brevi paragrafi. Durante l'attività si favorisce un commento rispetto all'argomento trattato.

OBIETTIVI SPECIFICI

- stimolazione dell'orientamento spazio-temporale
- contatto con il mondo esterno
- stimolazione all'attenzione, alla comprensione e al ragionamento
- stimolazione al dibattito e scambio di idee
- incentivo all'autonomia personale nella lettura
- stimolo culturale
- espressione di emozioni, sentimenti e ricordi

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente.

TEMPI DI ATTUAZIONE

L'attività viene svolta dall'animatore secondo programmazione piano settimanale e dal personale di reparto.

STRUMENTI

Giornali quotidiani locali, riviste, libri e foto.

RISORSE COINVOLTE

L'attività viene svolta dall'animatore secondo pianificazione e dal personale di reparto in assenza dell'animatore, sinergie e collaborazioni

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam; con la check-list di osservazione ogni sei mesi.

Data aggiornamento: 25 Febbraio 2024	Direzione: Gianmarco Gotti 
--------------------------------------	--

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	RIEVOCAZIONE AUTOBIOGRAFICA
-----------	-----------------------------

DESCRIZIONE

L'attività può essere svolta in reparto o in spazi comuni, sia in maniera individuale che in gruppo. I partecipanti verranno disposti attorno ad un tavolo o in cerchio e l'animatore condurrà l'attività stimolandoli a raccontare eventi che hanno fatto parte della loro vita personale oppure chiedendo di rievocare fatti accaduti che hanno caratterizzato un periodo e/o di una certa rilevanza sociale; si può favorire il ricordo attraverso foto o con la lettura di brani.

OBIETTIVI SPECIFICI

- stimolo al dialogo, al confronto e allo scambio di idee
- stimolazione della memoria e dei ricordi
- espressione di emozioni e sentimenti
- socializzazione
- recupero del protagonismo e rafforzamento dell'autostima
- attenzione e concentrazione
- stimolazione dell'orientamento spazio-temporale

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente.

TEMPI DI ATTUAZIONE

L'attività viene svolta dall'animatore secondo programmazione piano settimanale e dal personale di reparto in assenza dell'animatore.

RISORSE COINVOLTE

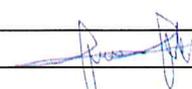
Animatore, personale di reparto, sinergie e collaborazioni

STRUMENTI

Libri, foto, vecchie riviste

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam; con la check-list di osservazione ogni sei mesi.

Data aggiornamento: 25 Febbraio 2024	Direzione: Gianmarco Gotti 
--------------------------------------	--

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	RIORIENTAMENTO
-----------	----------------

DESCRIZIONE

L'attività può essere definita come un processo di stimolazione continua che viene effettuata fornendo informazioni relative a spazio e tempo durante l'intero arco delle attività di animazione.

OBIETTIVI SPECIFICI

Consentire al soggetto di essere agganciato alla realtà quotidiana al fine di un migliore e adeguato inserimento nel proprio ambiente.

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente.

TEMPI DI ATTUAZIONE

L'attività verrà svolta secondo programmazione piano settimanale.

RISORSE COINVOLTE

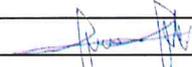
L'attività viene svolta dall'animatore secondo pianificazione e dal personale di reparto in assenza dell'animatore.

STRUMENTI

Calendario, orologio

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam e attraverso la compilazione della check list di osservazione semestrale.

Data aggiornamento: 25 Febbraio 2024	Direzione: Gianmarco Gotti 
--------------------------------------	--

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	RACCONTI DI VITA QUOTIDIANA
-----------	-----------------------------

DESCRIZIONE

L'attività verrà svolta negli spazi comuni o in reparto sia in maniera individuale che di gruppo. L'animatore condurrà l'attività stimolando i partecipanti a raccontare quello che accade loro giornalmente per riportarli al presente ed evitare così di rinforzare la naturale tendenza a rimanere partecipi solo del tempo passato.

L'attività offre inoltre l'opportunità di approfondire la conoscenza utile per creare un clima di confidenza e di fiducia.

OBIETTIVI SPECIFICI

- stimolo al dialogo, al confronto e allo scambio di idee
- stimolazione della memoria
- espressione di emozioni e sentimenti
- socializzazione
- recupero del protagonismo e rafforzamento dell'autostima
- attenzione e concentrazione
- stimolazione dell'orientamento spazio-temporale

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente.

TEMPI DI ATTUAZIONE

L'attività viene svolta dall'animatore secondo programmazione piano settimanale e dal personale di reparto.

RISORSE COINVOLTE

L'attività viene svolta dall'animatore secondo pianificazione e dal personale di reparto in assenza dell'animatore.

STRUMENTI

Gli strumenti utilizzati sono: libri, foto, vecchie riviste

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam e attraverso la compilazione della check list di osservazione semestrale.

Data aggiornamento: 25 Febbraio 2024	Direzione: Gianmarco Gotti
--------------------------------------	----------------------------

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	GIOCHI DI PAROLE
-----------	------------------

DESCRIZIONE

L'attività può essere svolta attraverso la distribuzione di schede o semplicemente attraverso la stimolazione verbale.

Dopo aver spiegato il gioco con un esempio si aiutano i partecipanti in caso di bisogno durante lo svolgimento senza sostituirsi ad esso.

Es. di giochi da proporre: completamento del nome dell'oggetto, parole false e vere, i contrari, sollecitazione ad associare una lettera a diverse categorie (colori, fiori, nomi di persona), cruciverba cartaceo e on-line

OBIETTIVI SPECIFICI

- Sollecitare la comprensione e la produzione linguistica
- Sollecitare l'attenzione e il ragionamento
- Favorire la condivisione e la socializzazione

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente.

TEMPI DI ATTUAZIONE

L'attività verrà svolta secondo programmazione piano settimanale

RISORSE COINVOLTE

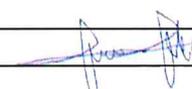
Animatore

STRUMENTI

Cartoncini, schede, pennarelli, matite

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam e attraverso la compilazione della check list di osservazione semestrale.

Data aggiornamento: 25 Febbraio 2024	Direzione: Gianmarco Gotti 
--------------------------------------	--

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	FILASTROCCHES/PROVERBI/DETTI POPOLARI
-----------	---------------------------------------

DESCRIZIONE

L'attività verrà svolta in reparto o in spazi comuni disponendo i partecipanti in cerchio o attorno a dei tavoli invitandoli a ricordare e, in un secondo momento, a riflettere su proverbi, filastrocche e detti popolari che possono essere familiari fin dall'infanzia in quanto usati o sentiti usare nelle occasioni più varie.

Alcuni partecipanti possono essere sollecitati a ricordare la spiegazione di alcuni di essi, permettendo di ricordarne gli insegnamenti pratici e morali, al di là dell'“uso meccanico” della frase.

OBIETTIVI SPECIFICI

- stimolo al dialogo, al confronto e allo scambio di idee
- stimolazione della memoria e dei ricordi
- espressione di emozioni e sentimenti
- socializzazione
- attenzione e concentrazione

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente

TEMPI DI ATTUAZIONE

L' attività viene svolta dall'animatore secondo programmazione piano settimanale.

RISORSE COINVOLTE

Animatore

STRUMENTI

libri, vecchie riviste.

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam e attraverso la compilazione della check list di osservazione semestrale.

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	GIOCHI DI ASSOCIAZIONE E RICONOSCIMENTO
-----------	---

DESCRIZIONE

L'attività può essere svolta attraverso la distribuzione di schede o semplicemente attraverso la stimolazione verbale.

Dopo aver spiegato il gioco con un esempio si aiutano i partecipanti in caso di bisogno durante lo svolgimento senza sostituirsi ad esso.

Es. di giochi da proporre: parole associate, parole gemelle, classificazione di parole/oggetti, parola/oggetto infiltrato, scoprire il nome dell'oggetto rappresentato.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Sollecitazione della memoria semantica, dell'attenzione, della fluency verbale
- Favorire la socializzazione

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente.

TEMPI DI ATTUAZIONE

L'attività verrà svolta secondo programmazione piano settimanale.

RISORSE COINVOLTE

Animatore

STRUMENTI

Cartoncini, schede, pennarelli, matite

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam e attraverso la compilazione della check list di osservazione semestrale.

Data aggiornamento: 25 Febbraio 2024	Direzione: Gianmarco Gotti 
--------------------------------------	--

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	GIOCHI DI DISCRIMINAZIONE PERCETTIVA E ATTENTIVA
-----------	--

DESCRIZIONE

L'attività può essere svolta attraverso la distribuzione di schede o semplicemente attraverso la stimolazione verbale.

Dopo aver spiegato il gioco con un esempio si aiutano i partecipanti in caso di bisogno durante lo svolgimento senza sostituirsi ad esso.

Es. di giochi da proporre: cancellare un elemento estraneo, colorare spazi evidenziati, associare l'oggetto alla sua ombra, congiunzione di punti, numeri e lettere.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Stimolare la coordinazione visivo - manuale
- Favorire la discriminazione visivo - cromatica
- Mantenere l'attenzione
- Stimolare il riconoscimento di forme, figure e la loro collocazione nello spazio
- Favorire la socializzazione

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente.

TEMPI DI ATTUAZIONE

L'attività verrà svolta secondo programmazione piano settimanale.

RISORSE COINVOLTE

Animatore

STRUMENTI

Cartoncini , schede, pennarelli, matite

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam e attraverso la compilazione della check list di osservazione semestrale.

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	GIOCO DEI NUMERI
-----------	------------------

DESCRIZIONE

L'attività può essere svolta attraverso la distribuzione di schede o semplicemente attraverso la stimolazione verbale.

Dopo aver spiegato il gioco con un esempio si aiutano i partecipanti in caso di bisogno durante lo svolgimento senza sostituirsi ad esso.

Es. di giochi da proporre: trovare il numero mancante, semplici giochi di addizione e sottrazione con l'ausilio del dado o materiali diversi (legumi, tappi, matite).

OBIETTIVI SPECIFICI

- Stimolare al calcolo e al ragionamento
- Stimolare l'attenzione e la concentrazione
- Favorire la condivisione e la socializzazione

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente.

TEMPI DI ATTUAZIONE

L'attività verrà svolta secondo programmazione piano settimanale.

RISORSE COINVOLTE

Animatore

STRUMENTI

Cartoncini , schede, pennarelli, matite, dadi, legumi, tappi, tombola.

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam e attraverso la compilazione della check list di osservazione semestrale.

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	SCRITTURA
-----------	-----------

DESCRIZIONE

L'attività viene svolta in reparto o in spazi comuni, disponendo i partecipanti intorno al tavolo. L'attività di scrittura risulta essere un esercizio efficace di stimolazione della memoria per mantenere o rinforzare le capacità cognitive residue.

Puo' essere proposto, in relazione ad altre attività di animazione (laboratorio di cucina, proverbi/filastrocche/detti popolari, giochi di parole) di scrivere ricette, proverbi, parole, poesie oppure lettere/pensieri a familiari.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Mantenere le capacità motorie residue di motricità fine degli arti superiori (saper utilizzare una penna)
- Stimolare l'attenzione e la memoria

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente

TEMPI DI ATTUAZIONE

L'attività viene svolta dall'animatore secondo programmazione piano settimanale.

RISORSE COINVOLTE

Animatore

STRUMENTI

Penne, pennarelli, fogli, quaderni, libri

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam e attraverso la compilazione della check list di osservazione semestrale.

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	PUZZLE
-----------	--------

DESCRIZIONE

L'attività può essere svolta in reparto o in spazi comuni disponendo i partecipanti intorno ai tavoli.

Modalità A : L'attività viene svolta attraverso schede prestampate raffiguranti oggetti suddivisi in pezzi che dovranno essere ricomposti unendoli tra di loro (massimo 6).

Modalità B : L'attività viene svolta consegnando schede prestampate e il compito sarà o di trovare la parte mancante dell'oggetto o la sua metà nello spazio sottostante del foglio.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Stimolare le capacità logico-spaziali
- Migliorare la percezione di insieme e delle parti
- Sollecitare il riconoscimento delle forme
- Sollecitare il movimento (braccia, mano, dita)
- Stimolare la memoria e l'attenzione, il ragionamento
- Stimolare la condivisione e la socializzazione

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente

TEMPI DI ATTUAZIONE

L'attività verrà svolta secondo programmazione piano settimanale.

RISORSE COINVOLTE

Animatore

STRUMENTI

Schede e semplici puzzle

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam e attraverso attraverso la compilazione della check list di osservazione semestrale.

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	MANTENIMENTO AUTONOMIE
-----------	------------------------

DESCRIZIONE

Le attività comprese nel mantenimento autonomie sono:

- sollecitazione all'autonomia nell'alimentazione;
- sollecitazione alla cura di sé;
- sollecitazione alla cura dell'ambiente.

Tali attività vengono svolte in reparto includendo gli utenti che necessitano di sollecitazione, supporto e supervisione durante i pasti e utenti che esprimono il desiderio di prendersi cura di sé e del proprio ambiente di vita.

OBIETTIVI SPECIFICI

- contribuire al mantenimento delle autonomie attraverso la cura di sé e degli ambienti di vita
- mantenere le capacità prassiche
- stimolare a superare la passività prendendosi cura di sé stessi e dell'ambiente di vita
- creare spazi di benessere

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente.

TEMPI DI ATTUAZIONE

L'attività verrà svolta secondo programmazione piano settimanale e tenendo conto anche degli obiettivi previsti nei PAI (in tal caso svolta in collaborazione con il personale di reparto)

RISORSE COINVOLTE

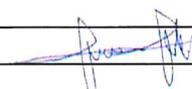
Animatore, personale di reparto

STRUMENTI

Materiale di uso comune per la pulizia degli ambienti e la cura di sé.

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam; con la check-list di osservazione ogni sei mesi.

Data aggiornamento: 25 Febbraio 2024	Direzione: Gianmarco Gotti 
--------------------------------------	--

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	GIOCHI MOTORI
-----------	---------------

DESCRIZIONE

L'attività viene svolta o nel salone del reparto, in sala conferenze o in altri spazi comuni disponendo tutti i residenti che desiderano partecipare in cerchio. L'animatore coinvolge gli ospiti proponendo giochi atti a stimolare il movimento degli arti superiori (prendere e scambiarsi la palla, centrare un canestro, far cadere i birilli) e inferiori (colpire-calcicare una palla)

OBIETTIVI SPECIFICI

- favorire la socializzazione e lo stimolo al dialogo
- favorire la coordinazione e il movimento
- favorire la percezione tattile
- rispetto delle regole e dei tempi del gioco

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente.

TEMPI DI ATTUAZIONE

L'attività verrà svolta secondo programmazione piano settimanale.

RISORSE COINVOLTE

Animatore, sinergie e collaborazioni

STRUMENTI

Palle di misure e materiali diversi, birilli, bocce, canestri.

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam; con la check-list di osservazione ogni sei mesi.

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	CINEMA
-----------	--------

DESCRIZIONE

L'attività viene svolta in sala conferenze oppure nel salone Bar. La sala viene preparata dagli animatori per accogliere anche gli ospiti non deambulanti. La proiezione di film classici, comici, documentari o opere liriche è aperta anche agli ospiti delle R.A., parenti/ accompagnatori.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Stimolare il potenziale cognitivo (memoria, attenzione, concentrazione e rapporto spazio/temporale)
- Favorire la relazione attraverso lo scambio di idee sui contenuti della proiezione
- Rievocare emozioni e sentimenti attraverso ricordi, immagini, suoni
- Evidenziare il confronto fra passato e presente attraverso la visione di pellicole che propongono situazioni storiche passate e presenti

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente

TEMPI DI ATTUAZIONE

L'attività secondo programmazione piano settimanale e sarà pubblicizzata attraverso l'affissione di locandine (con il titolo del film il giorno e l'orario di proiezione) nelle bacheche di reparto e negli spazi comuni.

RISORSE COINVOLTE

Animatore, sinergie e collaborazioni

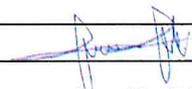
S

TRUMENTI

Lettore VHS e DVD, internet (youtube)

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam e attraverso attraverso la compilazione della check list di osservazione semestrale.

Data aggiornamento: 25 Febbraio 2024	Direzione: Gianmarco Gotti 
--------------------------------------	--

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	INTERAZIONE SOCIALE COMUNICATIVA VERBALE E NON VERBALE
-----------	--

DESCRIZIONE

L'attività è dedicata alle persone con fragilità evidente dal punto di vista socio-sanitario. E' svolta in un ambiente protetto in rapporto duale o in piccoli gruppi. A partire dall'osservazione del linguaggio del corpo, dell'ascolto dei suoi silenzi o del suo linguaggio verbale (dove la parola, pur perdendo il suo significato semantico conserva l'elemento comunicativo), si costruisce e si co-abita col soggetto uno spazio relazionale in cui il vissuto e le emozioni emerse, facilitate nella loro espressione vengono raccolti e condivisi. Si crea così una nicchia di socialità dove sono valorizzate le competenze elementari, un *humus* vitale nutrito e arricchito da elementi aptonomici perché nonostante la fragilità la persona continui a sentirsi riconosciuta, accettata e confermata nella sua dignità umana.

OBIETTIVI SPECIFICI

- tenere vivo l'uso della parola
- favorire il rilassamento
- migliorare il tono dell'umore
- mantenere il contatto sociale

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso scale di valutazione e la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente

TEMPI DI ATTUZIONE

L'attività verrà svolta dagli animatori secondo programmazione piano settimanale.

RISORSE COINVOLTE

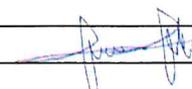
Animatore

STRUMENTI

Sollecitazioni verbali, contatto fisico

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam e con la compilazione della check list di osservazione.

Data aggiornamento: 25 Febbraio 2024	Direzione: Gianmarco Gotti 
--------------------------------------	--

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	NARRAZIONE CREATIVA
-----------	---------------------

DESCRIZIONE

L'attività verrà svolta in sala animazione, nel salone del reparto o museo, informando gli anziani che l'attività prevede di creare una storia di fantasia; si mostra una foto, disegno, quadro e si invitano i partecipanti alla "lettura" della scena (ambiente, personaggi, azioni..). L'animatore introduce la frase d'ingresso, poi inviterà i partecipanti alla ricostruzione della trama-racconto, rispettando possibilmente il proprio turno e trascriverà quello che ogni partecipante dice.

Anche le persone con maggiore difficoltà cognitiva sono invitate a partecipare, magari soltanto con un nome o una frase per cercare di favorire il rapporto con il gruppo e con se stessi.

Terminata la storia, l'animatore riassumerà il racconto e chiederà ai partecipanti di proporre un titolo.

OBIETTIVI SPECIFICI

- stimolare il pensiero creativo e la fantasia
- rinforzare la memoria e la produzione linguistica
- stimolare l'attenzione
- favorire la condivisione, la socializzazione e l'autostima

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente

TEMPI DI ATTUAZIONE

L'attività verrà svolta dagli animatori secondo programmazione piano settimanale.

RISORSE COINVOLTE

Animatore , sinergie e collaborazioni

STRUMENTI

Disegni, quadri/sculture, fotografie, piante e oggetti vari.

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam e attraverso la compilazione della check list di osservazione semestrale.

Data aggiornamento: 25 Febbraio 2024	Direzione: Gianmarco Gotti 
--------------------------------------	--

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	ANGOLO PLURISENSORIALE (LABORATORIO SENSORIALE)
-----------	---

DESCRIZIONE

L'attività verrà svolta in modo individuale o in piccoli gruppi, se necessario nella stanza di degenza.

Dopo la presentazione dello stimolo, lasciare al soggetto tutto il tempo per l'esperienza, aspettare che il contatto avvenga spontaneamente. Compito dell'animatore è quello di stimolare, di accogliere e condividere l'esperienza, valorizzando ogni traccia espressiva emersa (verbale, motoria, emotiva).

Importante non è l'esecuzione del compito o il recupero di un'abilità ma creare un ambiente e le condizioni dove poter svolgere le attività di cui è ancora capace, così come è capace, in modo da sentirsi riconosciuto, accolto e valorizzato.

OBIETTIVI SPECIFICI

- migliorare il tono dell'umore
- sviluppare la percezione spazio-sensoriale
- favorire il rilassamento
- riattivare le capacità sensoriali
- sviluppare la creatività
- sentirsi ancora utile
- mantenere contatti sociali

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente

TEMPI DI ATTUZIONE

L'attività verrà svolta dagli animatori secondo programmazione piano settimanale.

RISORSE COINVOLTE

Animatore

STRUMENTI

Stereo, cd, strumenti musicali, spezie, stoffe, lana, pasta corta, farina, sabbia, legno, carta, foto, sollecitazioni verbali, contatto fisico

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam e attraverso la compilazione della check list di osservazione semestrale.

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	<i>IL LABORATORIO DELLE EMOZIONI (MIMO E NON SOLO)</i>
-----------	--

DESCRIZIONE

L'attività verrà svolta nel salone del reparto secondo più modalità:

- mostrare ai partecipanti le schede contenenti le faccine con diverse emozioni. Sollecitare al riconoscimento e alla scelta dell'emozione del momento e quella preferita (le nostre emozioni);
- domandare ai partecipanti di ricordare qualcosa di sé legata ad una specifica emozione e/o tutto ciò che la fanno provare;
- leggere una frase e sollecitare ogni gruppo a pronunciarla in vari modi, cioè con emozioni diverse (rabbia, contentezza, tristezza, incertezza). Inizia l'operatore e poi a turno ogni gruppo. Si può anche indovinare l'emozione espressa sul volto di chi mima (emozioni recitate).

OBIETTIVI SPECIFICI

- stimolare il contatto emotivo e la percezione di stati emotivi diversi nello stesso tempo
- rinforzare la memoria e la produzione linguistica
- sollecitare la condivisione, il divertimento e la socializzazione

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente

TEMPI DI ATTUAZIONE

L'attività verrà svolta dagli animatori secondo programmazione piano settimanale.

RISORSE COINVOLTE

Animatore, sinergie e collaborazioni

STRUMENTI

Schede, immagini, pennarelli

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam e attraverso la compilazione della check list di osservazione semestrale.

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	ASCOLTO MUSICALE
-----------	------------------

DESCRIZIONE

L'attività verrà svolta negli ambienti comuni della struttura o nel salone del reparto ponendo i residenti in semicerchio o intorno ad un tavolo. Verranno usate diverse modalità:

- si fanno ascoltare dei brani musicali significativi per gli anziani e si condividono emozioni/ricordi che il brano suscita (ascolto musicale);
- ascolto iniziale del brano o ritornello e gli anziani devono individuare titolo e interprete (quiz);
- ascolto del brano e interruzione dello stesso; gli anziani devono continuare a cantare (stop alla musica)

OBIETTIVI SPECIFICI

- favorire la condivisione e la socializzazione
- favorire le abilità sensoriali
- stimolare la concentrazione e l'attenzione
- stimolare i ricordi e le emozioni
- stimolare la capacità di distinguere suoni

DESTINATARI

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check- list di osservazione che viene somministrata semestralmente.

TEMPI DI ATTUAZIONE

L' ascolto musicale verrà svolto dagli animatori secondo programmazione piano settimanale e dal personale di reparto in assenza dell'animatore.

RISORSE COINVOLTE

Animatore, sinergie e collaborazioni

STRUMENTI

Stereo e cd musicali, raccolta scritta di canzoni del passato e stornelli regionali.

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam; con la check-list di osservazione ogni sei mesi.

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	CANTO
-----------	-------

DESCRIZIONE

L'attività verrà svolta negli ambienti comuni della struttura o nel salone del reparto ponendo i residenti in semicerchio o intorno ad un tavolo e consegnando i testi delle canzoni ai partecipanti.

L'esecuzione del brano può avvenire accompagnata da uno strumento o con la musica di sottofondo di canzoni più conosciute.

OBIETTIVI SPECIFICI

- favorire la condivisione e la socializzazione
- stimolare le abilità sensoriali
- stimolare la concentrazione e l'attenzione
- stimolare sentimenti ed emozioni
- stimolare la memoria autobiografica
- favorire il rilassamento

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente.

TEMPI DI ATTUAZIONE

Il canto verrà svolto dagli animatori secondo programmazione piano settimanale e dal personale di reparto in assenza dell'animatore.

RISORSE COINVOLTE

Animatore, sinergie e collaborazioni

STRUMENTI

Stereo, cd musicali, video, testi canzoni.

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam; con la check-list di osservazione ogni sei mesi.

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	USO DI STRUMENTI MUSICALI (<i>strumentazione musicale</i>)
-----------	--

DESCRIZIONE

L'attività verrà svolta negli ambienti comuni della struttura o nel salone del reparto e prevede di suonare in gruppo.

Ogni partecipante sceglierà uno strumento con cui riprodurre, sotto la guida dell'animatore, il ritmo di brani conosciuti.

OBIETTIVI SPECIFICI

- favorire la socializzazione
- stimolare la capacità di distinguere i suoni
- sollecitare la memoria uditiva
- sollecitare l'attenzione
- favorire il movimento

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente.

TEMPI DI ATTUAZIONE

L'attività verrà svolta dagli animatori secondo programmazione piano settimanale.

RISORSE COINVOLTE

Animatore, sinergie e collaborazioni

STRUMENTI

Saranno usati stereo, cd, semplici strumenti musicali (tamburelli, campanelli, maracas, piatti e altri costruiti dal gruppo con materiale di riciclo)

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam; con la check-list di osservazione ogni sei mesi.

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	MOVIMENTO RITMATO
-----------	-------------------

DESCRIZIONE

L'attività è composta da una fase pre-ritmo dove i partecipanti verranno sollecitati dall'animatore al movimento organizzato; seguirà l'esecuzione del movimento al ritmo curando l'espressività e il contenuto emozionale, con una base musicale in sottofondo secondo la coreografia scelta.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Creare momenti di benessere
- Sollecitazione al movimento
- Improvvisazione (creatività)
- Favorire la socializzazione

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente e dalle valutazioni effettuate dalla fisioterapista.

TEMPI DI ATTUAZIONE

L'attività verrà svolta dagli animatori secondo programmazione piano settimanale.

RISORSE COINVOLTE

Animatore, sinergie e collaborazioni

STRUMENTI

Stereo, CD, oggetti come palla, nastri, cerchi, bacchette....

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam e attraverso la compilazione della check list di osservazione semestrale.

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	DECORAZIONI
-----------	-------------

DESCRIZIONE

L'attività viene svolta negli ambienti comuni della struttura o nei reparti disponendo i residenti che desiderano partecipare, anche passivamente, attorno a dei tavoli; l'attività prevede disegni e la loro colorazione, realizzazione di cornici, cartelloni, addobbi per l'ambiente in base alla stagionalità e alle feste organizzate, preparazione regali e biglietti per i compleanni mensili.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Stimolare l'attenzione e la manualità
- Rafforzare l'autostima
- Favorire il divertimento, la condivisione, la socializzazione

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente.

TEMPI DI ATTUAZIONE

L'attività verrà svolta dall'animatore secondo programmazione piano settimanale.

RISORSE COINVOLTE

Animatore

STRUMENTI

Schede, matite, pennarelli, tempere, acquarelli, colori a cera, colla, scotch, cartoncini, cartone, carta velina, carta crespata, materiale di riciclo, nastri colorati, forbici.

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam e attraverso la compilazione della check list di osservazione semestrale.

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	ATTIVITA' MANIPOLATIVA/RITAGLIO/MAGLIA-UNCINETTO
-----------	--

DESCRIZIONE

Le attività vengono svolte negli ambienti comuni della struttura o nei reparti:

- nell'attività manipolativa l'obiettivo non è ovviamente il prodotto finale ma l'esperienza di contatto e trasformazione del materiale.

Gli ospiti verranno coinvolti con la manipolazione di carta, stoffa, lana favorendo il mantenimento delle competenze motorie ed espressive così come nel laboratorio di cucina con la manipolazione di vari ingredienti;

- nel ritaglio ai partecipanti vengono proposte varie forme, lettere, disegni da ritagliare finalizzate o meno alla realizzazione di un prodotto finale;

- nella maglia/uncinetto i partecipanti vengono invitati a lavorare con lana e cotone ognuno in base alle proprie capacità.

OBIETTIVI SPECIFICI

- socializzazione
- manualità
- creatività
- stimolazione visiva e tattile
- stimolare a superare la passività proponendo attività manuali significative per l'utente

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente.

TEMPI DI ATTUAZIONE

Le attività vengono svolte secondo programmazione piano settimanale.

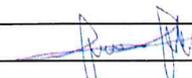
RISORSE COINVOLTE

Animatore

STRUMENTI

Gli strumenti utilizzati sono: carta crespata, carta velina, stoffa, cartoncini colorati, materiale da riciclo, lana, cotone, forbici, ferri da calza, uncinetti.

VERIFICA

Data aggiornamento: 25 Febbraio 2024	Direzione: Gianmarco Gotti 
--------------------------------------	--

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam e attraverso la compilazione della check list di osservazione semestrale.

ATTIVITA'	SPAZIO RELIGIOSO
-----------	------------------

DESCRIZIONE

L'attività si apre con la lettura breve della vita del santo (agiografia), accompagnata da foto. In genere si scelgono i santi del giorno per favorire l'orientamento temporale; in alternativa la visione di un breve filmato della vita del santo o i luoghi di devozione. Seguirà il momento di preghiera se richiesto dagli ospiti.

OBIETTIVI SPECIFICI

- soddisfare il proprio bisogno di religiosità condividendolo con altre persone

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente

TEMPI DI ATTUAZIONE

L'attività verrà svolta dagli animatori secondo programmazione piano settimanale.

RISORSE COINVOLTE

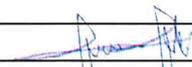
Animatore

STRUMENTI

Libri (vita di santi e di preghiere), riviste religiose, video e cd (con canzoni religiose)

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam e attraverso la compilazione della check list di osservazione semestrale.

Data aggiornamento: 25 Febbraio 2024	Direzione: Gianmarco Gotti 
--------------------------------------	--

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	FESTE A TEMA, EVENTI, BALLI
-----------	-----------------------------

DESCRIZIONE

Le feste verranno svolte nel salone bar, disponendo gli utenti in modo da poter godere al meglio della musica o degli spettacoli proposti.

Saranno organizzate feste ed eventi per le ricorrenze principali (Befana, Carnevale, Festa della donna, Pasqua, Festa della Mamma, Festa del gelato, Natale) animate da musica o balli; nell'occasione verranno distribuiti pizza e dolce.

Mensilmente verrà svolta la festa dei compleanni e nell'occasione consegnati i regali ai festeggiati (creati dagli ospiti) e scattate foto ricordo.

Gli eventi vengono organizzati coinvolgendo ogni volta gruppi musicali, cori, cantanti diversi

OBIETTIVI SPECIFICI

- socializzazione
- attenzione a momenti significativi della vita dei singoli o della comunità
- spensieratezza (cantare e ballare)
- divertimento

DESTINATARI

Tutti coloro che desiderano partecipare

TEMPI DI ATTUAZIONE

Secondo programmazione

RISORSE COINVOLTE

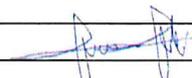
Animatore, volontari (AVO, associazioni, gruppi musicali), sinergie e collaborazioni

STRUMENTI

Addobbi, dolci, musica, filmati

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam e attraverso la compilazione della check list di osservazione semestrale.

Data aggiornamento: 25 Febbraio 2024	Direzione: Gianmarco Gotti 
--------------------------------------	--

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	INTERAZIONE CON IL TERRITORIO
-----------	-------------------------------

DESCRIZIONE

Durante l'anno, vengono svolte delle uscite sul territorio, a teatro, al mercato, mostre o musei, centri commerciali, frantoi, passeggiate per le vie della città e contrade. Questa attività include i gemellaggi con altre strutture e associazioni.

OBIETTIVI SPECIFICI

- rapporto con il mondo esterno e con il proprio vissuto ambientale, culturale e religioso
- orientamento spaziale
- fornitura di stimoli, anche culturali, e di esperienze, da riprendere nelle attività in RSA

DESTINATARI

Tutti coloro che manifestano il desiderio di uscire compatibilmente all'uscita prevista

TEMPI DI ATTUAZIONE

Secondo programmazione

La destinazione scelta viene comunicata ai residenti molti giorni prima in modo da avere il tempo di decidere se partecipare. Al momento della raccolta dell'adesione viene spiegato ai partecipanti il tipo di uscita e gli orari di partenza e ritorno.

STRUMENTI

Borsa con l'occorrente per la giornata (macchina fotografica, tovaglioli, acqua, guanti), mezzo di trasporto (taxi, pulmino, mezzi attrezzati)

RISORSE COINVOLTE

Animatore, volontari (AVO, AUSER, associazioni), sinergie e collaborazioni

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam e attraverso la compilazione della check list di osservazione semestrale.

Data aggiornamento: 25 Febbraio 2024	Direzione: Gianmarco Gotti 
--------------------------------------	--

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	LABORATORIO DI CUCINA
-----------	-----------------------

DESCRIZIONE

L'attività verrà svolta in sala animazione, in reparto o nel salone bar, dove verrà attrezzato un angolo-cucina con tutti gli strumenti e gli ingredienti necessari per eseguire l'attività. Periodicamente sarà realizzato un laboratorio di cucina dedicato, secondo la stagionalità o secondo ricette regionali in cui verrà chiesto l'intervento di una persona originaria della regione trattata che ci guiderà nella preparazione della ricetta.

OBIETTIVI SPECIFICI

- socializzazione
- stimolazione della memoria autobiografica (attraverso il ricordo delle ricette)
- stimolazione della memoria procedurale
- assunzione di ruoli e responsabilità
- attenzione e concentrazione
- stimolazione visiva e tattile (attraverso la manipolazione degli ingredienti)
- stimolare a superare la passività proponendo attività manuali significative per l'utente

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente.

TEMPI DI ATTUAZIONE

L'attività di cucina verrà svolta con cadenza mensile secondo programmazione.

RISORSE COINVOLTE

Animatore, sinergie e associazioni

STRUMENTI

Strumenti e ingredienti per poter cucinare

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam e attraverso la compilazione della check list di osservazione semestrale.

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	LABORATORIO DI CUCITO
-----------	-----------------------

DESCRIZIONE

L'attività verrà svolta in reparto, dove verrà attrezzato un angolo con tutti gli strumenti necessari per eseguire l'attività.

Il laboratorio seguirà un tema prescelto dagli ospiti o verrà realizzato un progetto comune (addobbi, feste, mercatini)

OBIETTIVI SPECIFICI

- favorire la socializzazione
- stimolazione della memoria procedurale
- stimolazione della memoria autobiografica
- stimolazione della creatività
- favorire attenzione e concentrazione
- stimolazione visiva, tattile e motricità fine
- stimolare a superare la passività proponendo attività manuali significative per l'utente

DESTINATARI:

Gli utenti vengono individuati attraverso la compilazione di una check-list di osservazione che viene somministrata semestralmente.

TEMPI DI ATTUAZIONE

L'attività verrà svolta con cadenza settimanale/quindicinale secondo programmazione.

RISORSE COINVOLTE

Animatore, sinergie e associazioni

STRUMENTI

Strumenti per cucito, stoffe, macchina per cucire

VERIFICA

Attraverso l'osservazione e la registrazione giornaliera su e-personam

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

ATTIVITA'	LABORATORIO TEATRALE
-----------	----------------------

DESCRIZIONE

L'idea di creare un laboratorio teatrale nasce dopo aver sperimentato una attività di recitazione con alcuni ospiti. Abbiamo infatti realizzato l'importanza di coinvolgere gli anziani in un'esperienza artistica capace di produrre connessioni affettive ed emotive che possono dare slancio a protagonismo, identità e benessere.

Il teatro è la maniera più divertente di raccontare una storia perché mette insieme efficaci elementi, come parola e gestualità.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Assecondare e mettere in luce le proprie propensioni a livello artistico
- Fare gruppo divertendosi insieme attraverso il pretesto scenico
- Dare libero sfogo alle proprie capacità ed emozioni
- Favorire l'autostima
- Farli sentire ancora parte di un contesto sociale attraverso l'interazione con figure esterne

DESTINATARI:

I destinatari del progetto sono gli anziani delle RSA e RA individuati.

TEMPI DI ATTUAZIONE

I tempi di attuazione saranno definiti al momento dell'inizio della nuova esperienza teatrale.

RISORSE COINVOLTE

Animatore, sinergie, associazioni, Marco Bonucci (Comp. Teatrale "Il Grappolo").

STRUMENTI

Materiali vari per la realizzazione della scenografia, musica, costumi, copioni

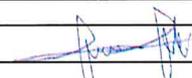
VERIFICA

In itinere attraverso l'osservazione degli ospiti coinvolti in modo da adattare il copione alle loro caratteristiche.

Registrazione su software E-personam (attività registrate come "laboratorio teatrale" e "laboratorio di mimo")

Documentazione del lavoro svolto con foto, materiali e scambio di opinioni tra tutte le figure coinvolte

Messa in scena di un eventuale spettacolo teatrale.

Data aggiornamento: 25 Febbraio 2024	Direzione: Gianmarco Gotti 
--------------------------------------	--

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

PROGETTI

TI RICORDO...

Il progetto si propone come uno spazio e un tempo in cui bambini e anziani possono incontrarsi. L'incontro è occasione per conoscersi, scambiarsi esperienze, scoprire il nuovo, esplorare, scambiarsi sguardi, sorrisi e gesti e insieme creare relazioni. La vivacità dei bambini e dei ragazzi sarà da stimolo per i nostri anziani che trarranno beneficio da questa esperienza nella quale condivideranno un piacevole momento con le nuove generazioni.

Questo progetto non avrà una temporalità, ma potrà essere riproposto sempre con nuove sfaccettature, alle differenti età dei ragazzi che vorranno partecipare.

CARTA... AMORE e FANTASIA...

Le attività manuali hanno l'obiettivo di stimolare e mantenere le abilità di motricità fine e la fantasia, contribuire a creare momenti di socializzazione e di svago, favorire il ricordo; in più aiutano l'anziano a mantenere e risvegliare le sue capacità cognitive migliorando il tono dell'umore.

Ogni ospite prenderà parte alle varie fasi del laboratorio in base alle proprie capacità e abilità. Questo permetterà la presenza di un buon numero di partecipanti

“QUA LA ZAMPA”

La socializzazione con gli animali è un'attività di tipo ludico-ricreativo, indirizzata soprattutto agli utenti che presentano difficoltà cognitive, motorie, sensoriali, sociali e relazionali.

La finalità del progetto è facilitare e rafforzare la relazione con soggetti portatori di deficit attivando una pluralità di funzioni quali: linguaggio, memoria, stati emotivi e comportamentali, motricità, attraverso la presenza di cani addestrati all'attività.

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

Emozioni al Museo

Un progetto dedicato alle persone con deterioramento cognitivo, in modo speciale a coloro che soffrono della malattia di Alzheimer e a chi si prende cura di loro. Un lavoro frutto della sinergia tra operatori museali di Siena e operatori geriatrici dell'ASP città di Siena per la valorizzazione di uno spazio museale a persone con demenza, residenti nel Centro diurno Alzheimer di Villa le Rose, nel nucleo Alzheimer e nelle varie RSA della suddetta Azienda Servizi alla Persona di Siena

“IO C'ERO” (progetto Caccialupi)

Il progetto è un momento d'incontro tra giovani senesi e anziani della residenza per scambiarsi e confrontarsi con ricordi, aneddoti sulla città di Siena e le sue contrade.

TRACCE PROGETTUALI

COLLEZIONISTI di ATTIMI

Che cos'è un istante? E quanto dura un attimo, in perenne bilico tra il nulla e l'eternità?

La vita è fatta di attimi, come questo che stiamo vivendo. Tutto passa ed il presente è solo un soffio che subito diventa passato mentre poco prima era futuro. Noi tutti scriviamo attimo per attimo la nostra storia e ciò che scriviamo, a differenza del tempo, rimane per sempre.

Noi animatrici di Campansi abbiamo maturato, negli anni, la convinzione che gli attimi di vita di cui siamo testimoni giornalmente aiutino, se sapientemente colti, a perpetuare ricordi ed emozioni. Collezionare attimi è un privilegio che possiamo vivere con il nostro lavoro, cogliere la quotidianità come istante che racchiude momenti dell'esistenza delle vite che quotidianamente sfioriamo.

Il ricordo non è un atto puramente estetico o sentimentale. È anche formativo perché nel ricordare ci connettiamo allo stato d'animo di quel momento.

Attraverso le fotografie riviviamo momenti e battiti del cuore, profumi colori, ed emozioni percepite e fissate. Quindi comprendiamo bene che una foto non è solamente una immagine. Dentro uno scatto è racchiuso un mondo...il nostro!!

LA CITTA' DEL CUORE

Uscire e mantenere un legame con il proprio territorio, i luoghi di una vita, o conoscerne di nuovi per arricchire il proprio bagaglio di esperienza è molto importante per i residenti della nostra Rsa. La socialità e il contatto con l'esterno sono una chiave importantissima per il benessere psico-fisico dei residenti, e diventano ancora più utili se servono a non perdere il contatto con le proprie radici.

- uscite programmate periodicamente (anche solo passeggiate) e in occasioni di eventi particolari.
- eventi cittadini.
- visita a mostre e musei
- visita ai cimiteri
- visite in città

A.S.P. CITTA' DI SIENA	PIANO DI ANIMAZIONE	MD 7.5.16 Rev: 4
---------------------------	---------------------	---------------------

AGO FORBICI E FILO

Il progetto prevede la realizzazione di laboratori a tema prescelto dagli ospiti o per realizzare un tema comune (addobbi, feste, mercatini). ++

AnimaAvo

Il progetto prevede che una serie di attività già previste nel nostro piano di animazione, siano svolte con una partecipazione attiva del volontariato Avo. Occorrerà una calendarizzazione e una personalizzazione secondo la disponibilità e la predisposizione.

Data aggiornamento: 25 Febbraio 2024	Direzione: Gianmarco Gotti	
--------------------------------------	----------------------------	---