



## Centri Diurni 2.0

La multimedialità a servizio di utenti anziani/e

Un progetto realizzato  
con la collaborazione della Fondazione ASPHI



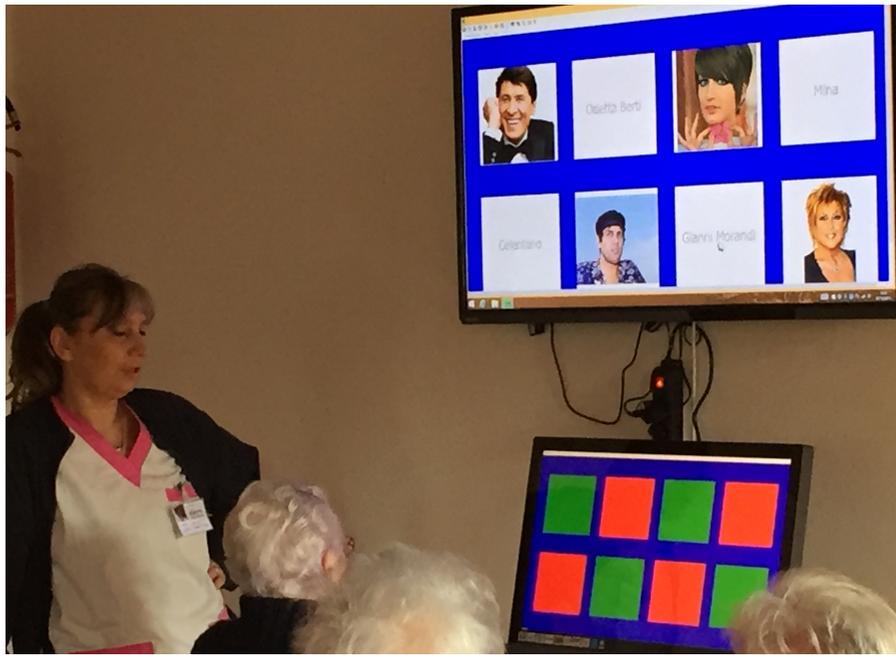
ASPFI è un'organizzazione no profit che da oltre trent'anni si occupa di informatica e disabilità, con l'obiettivo di promuovere la partecipazione delle persone con disabilità in tutti i contesti di vita, attraverso l'uso della tecnologia.

Nell'anno 2015 ASC InSieme ha aderito al progetto ASPFI *Centri Diurni 2.0*, un percorso rivolto alle operatrici dei Centri Diurni del territorio pensato per promuovere la conoscenza e l'utilizzo di tecnologie multimediali per la stimolazione di utenti anziani/e con difficoltà legate al deterioramento delle capacità cognitive, mnemoniche e relazionali.



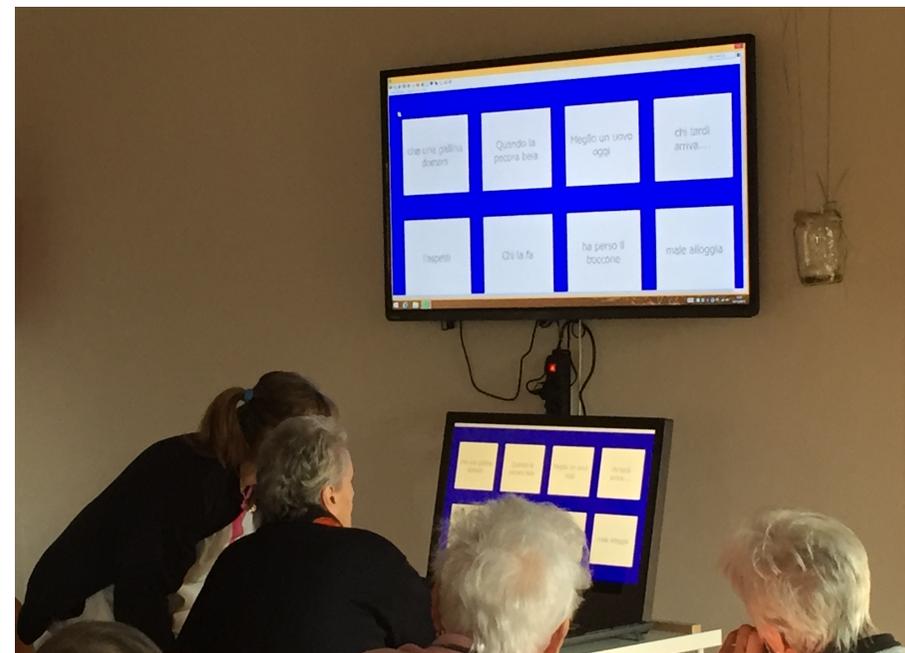
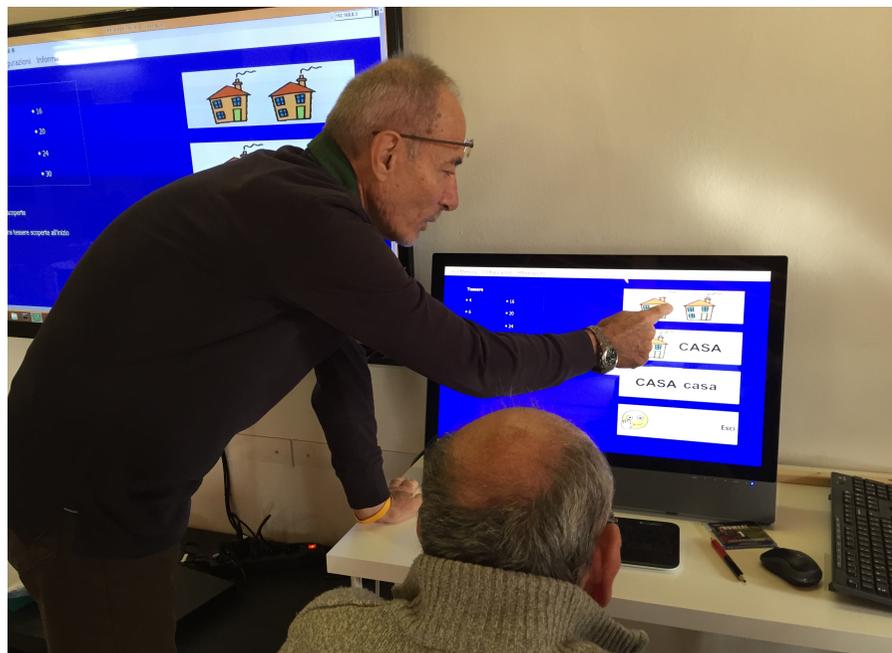
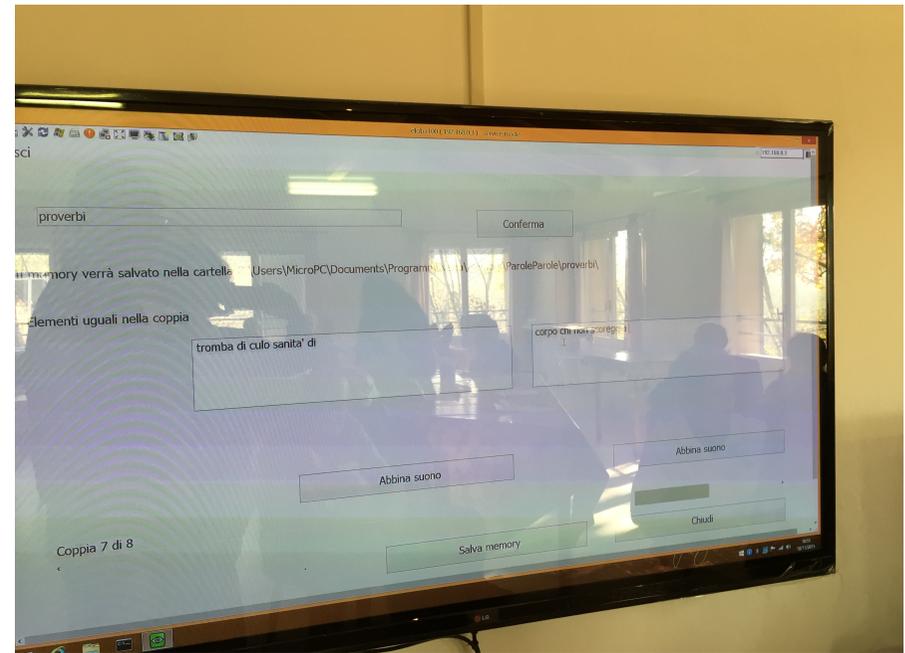
I Centri Diurni coinvolti sono quelli di Villa Magri (Casalecchio di Reno), Pedrini (Valsamoggia), Fantoni e Biagini (Zola Predosa) e Borgo del Sasso (Sasso Marconi).







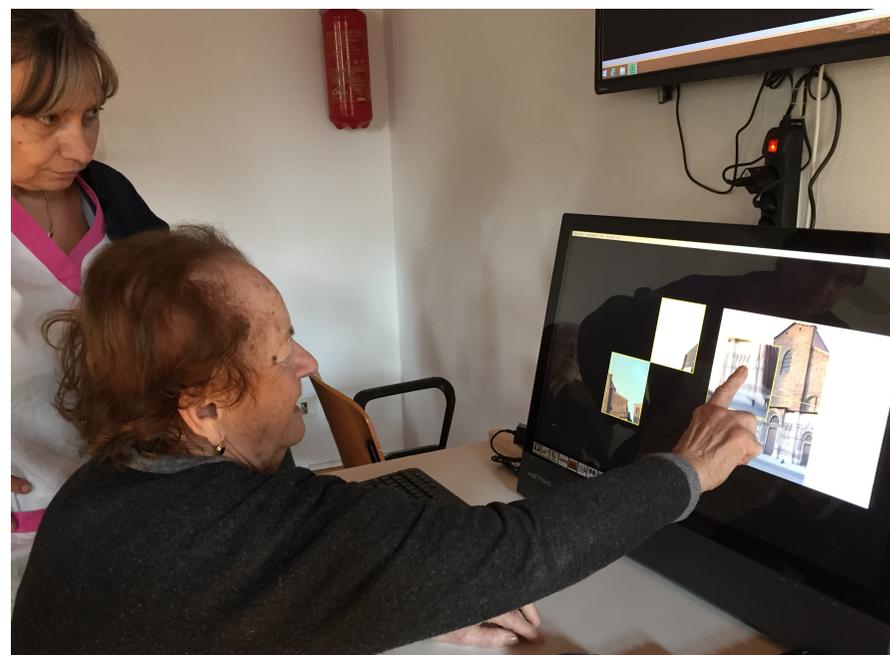
Il progetto si è articolato in due fasi: un primo momento formativo rivolto a una quindicina di operatrici dei Centri Diurni, un secondo momento di supervisione delle operatrici coinvolte nell'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie messe a disposizione. Oltre all'introduzione all'utilizzo di una serie di giochi-esercizi di stimolazione cognitiva e interattiva, messi a disposizione dal progetto per ogni Centro Diurno, le operatrici coinvolte sono state accompagnate nella costruzione autonoma di ulteriori giochi-esercizi, che talora avviene anche con il coinvolgimento delle/degli utenti in forma di partecipazione attiva nella riconfigurazione dei software dei giochi-esercizi in dotazione.





Il progetto, accolto con un iniziale scetticismo, sia da alcune operatrici che da diversi/e utenti, è rapidamente entrato nelle simpatie di tutti per l'opportunità che offre di una stimolazione molto efficace e divertente e dell'acquisizione e del rafforzamento delle competenze informatiche (anche creative) delle operatrici. Ad alcuni mesi dall'avvio del progetto l'utilizzo degli strumenti e dei giochi-esercizi è molto disinvolto.

L'utilizzo avviene sia in forma strutturata, guidata dalle operatrici, con attività di gruppo che coinvolgono di volta in volta diverse/i utenti, sia in forma autonoma da singole/i utenti o da piccoli gruppi.



“Siamo talmente legati agli stereotipi – dice Marisa Mattioli, Coordinatrice dell’Area Anziani di ASC InSieme - che vedere un ‘grande anziano’ seduto davanti a un computer, magari insieme ad altri anziani, che tenta di trovare soluzione a un gioco sul web, ci fa quanto meno stupire e allora viene la voglia di sedersi con loro e cercare di capire attraverso le loro voci che abbiamo raccolto...”

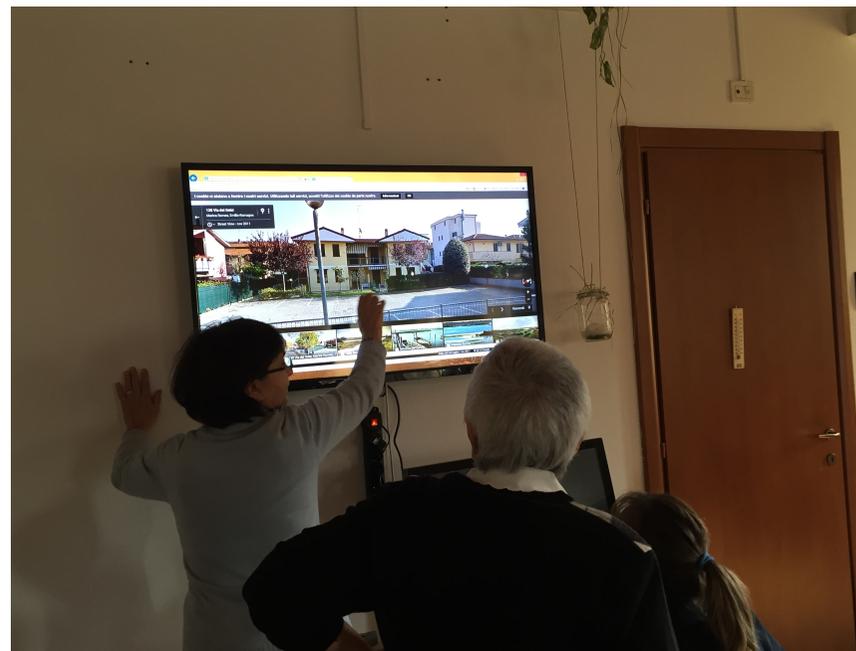
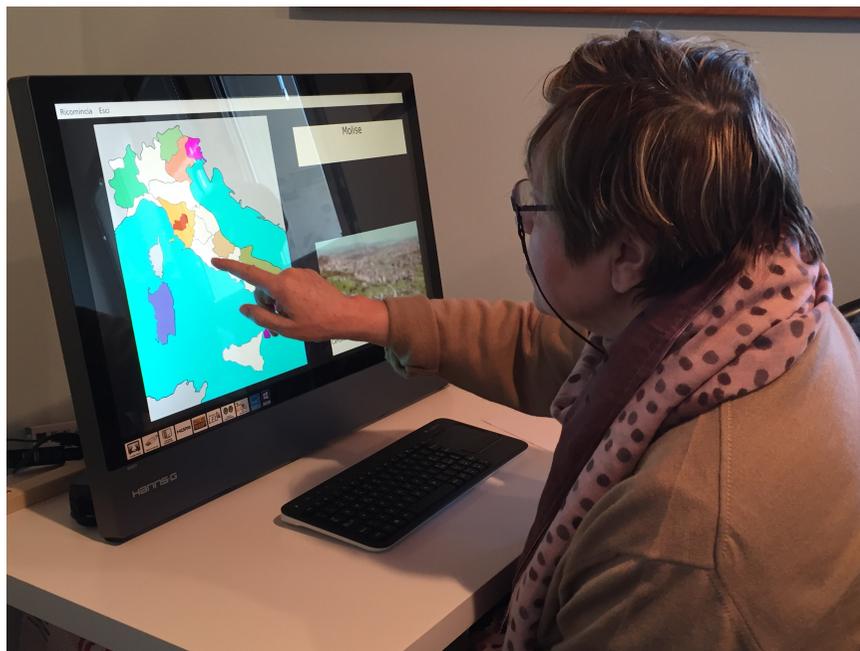
“Penso che il computer è una cosa ottima. Anche i medici che conosco mi dicono di utilizzarlo per mantenere attiva la mente. Io al Centro Diurno lo utilizzo anche da solo, mi diverte molto” (Guido).

“Mi piace talmente tanto che voglio comprarne uno per me” (Vincenzo).

“Mi piace molto perché tiene la mente allenata” (Mara).

“Il computer va bene... non avrei mai pensato di usarlo alla mia età... mi piacciono i giochi dove si fanno le coppie” (Celestina).

“Mi diverto... mi aiuta con la memoria... quando l'ho raccontato alle mie figlie erano incredule poi... mi hanno visto sul giornalino del Centro” (Caterina).



“All’inizio non è stato facile – dice Paolo Lotito, OSS al Centro Diurno Borgo del Sasso – avevamo paura di sbagliare... anche noi operatori, figuriamoci gli anziani... L’approccio al mezzo tecnologico non è facile, considerando che loro, e anche noi, siamo una generazione che non è cresciuta con il computer in mano. C’era anche la paura del giudizio degli altri e senti che avresti bisogno di più tempo... per preparare altri materiali, altri giochi e rendere gli incontri sempre più stimolanti... ci vorrebbe un maggiore investimento del Servizio. Gli anziani però sono soddisfatti... anche se sono soddisfazioni molto diverse tra loro: c’è chi si diverte e lo prende come un gioco e chi capisce l’utilità dello stimolo cognitivo”.

“Sapere non è mai abbastanza questi giochi esercitano la memoria e tengono attiva la mente” (Livio).

“È bellissimo mi piace molto ma... ce ne vuole per imparare” (Luisa).

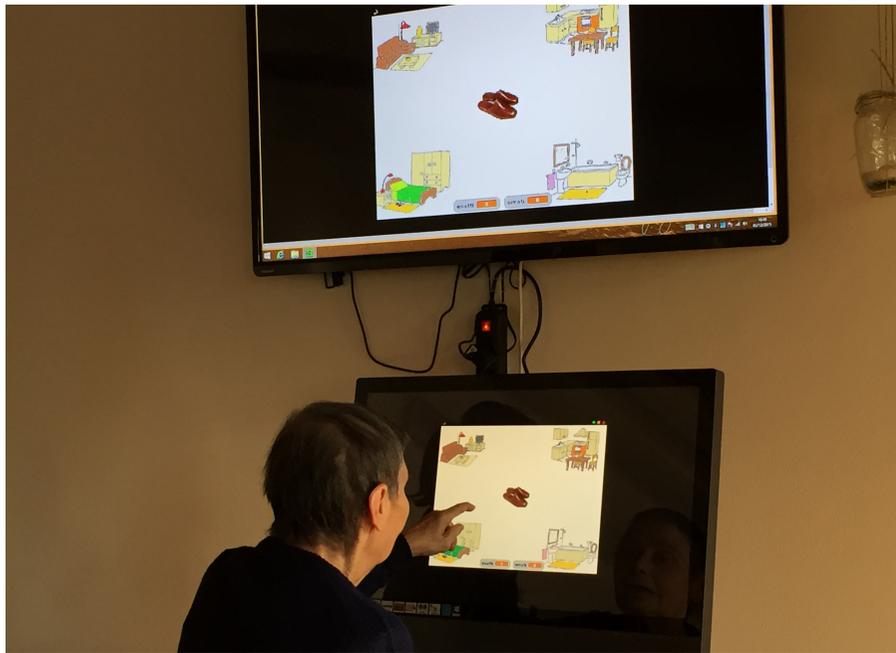
“Io mi diverto moltissimo... mi piacciono molto gli animali” (Anna).

“Quando sono al computer sono contenta... stai un po' allegra e ti ti dimentichi un po' dei pensieri” (Maria).

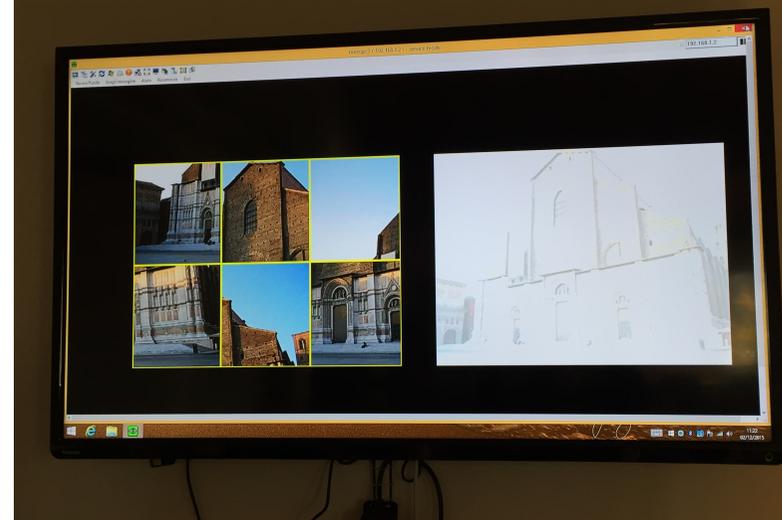
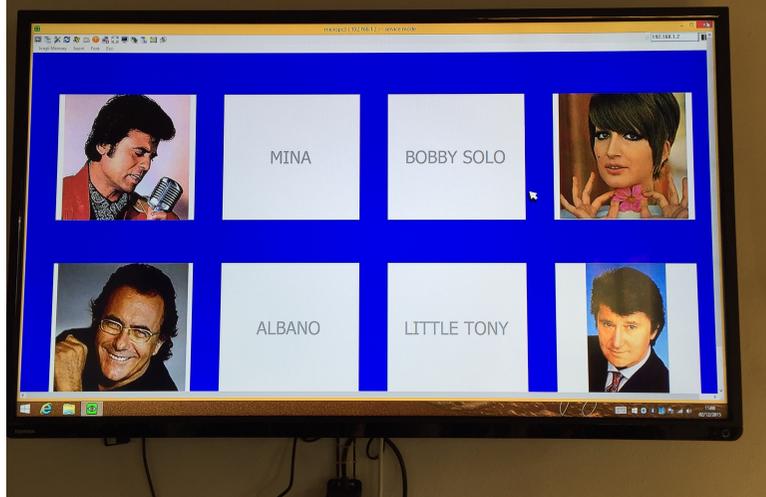
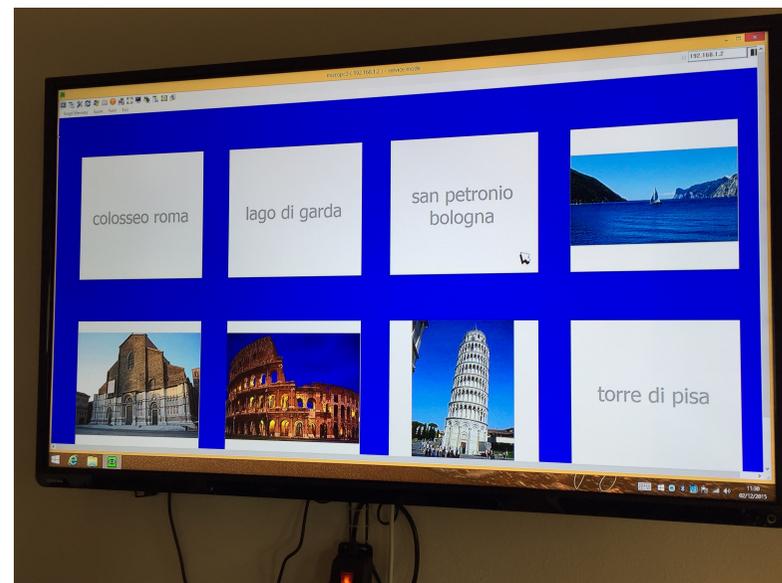
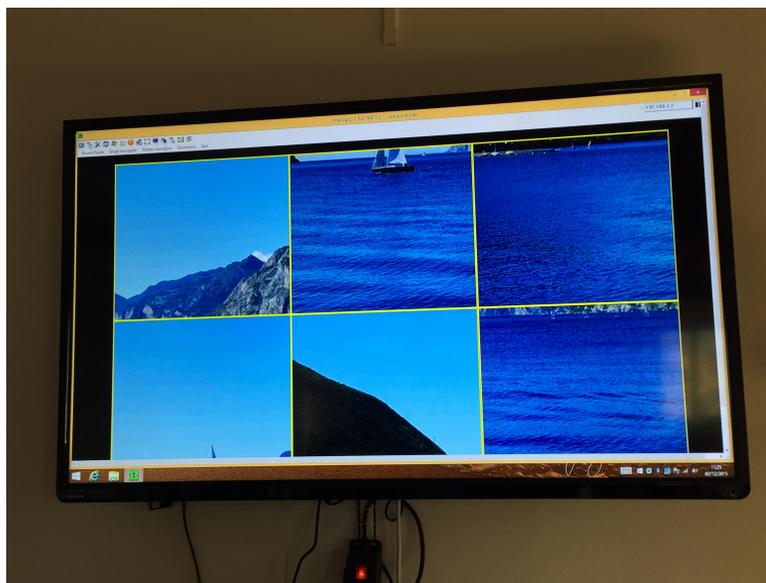
“Facciamo tante cose... da soli e anche insieme” (Milena).

“È bello giocare con il computer, ho anche la possibilità di vedere i posti dove sono cresciuto, la mia vecchia casa a Manfredonia... vicino a Foggia... e provo soddisfazione ad aiutare chi ha difficoltà con l'uso” (Antonio).

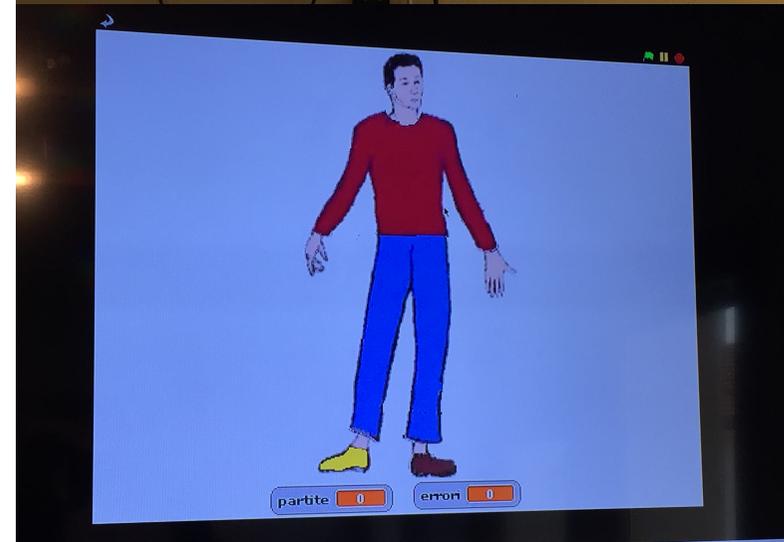
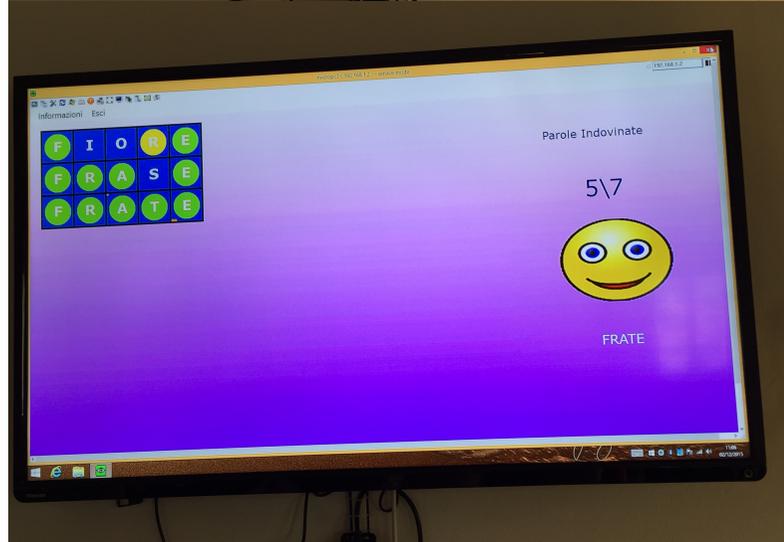
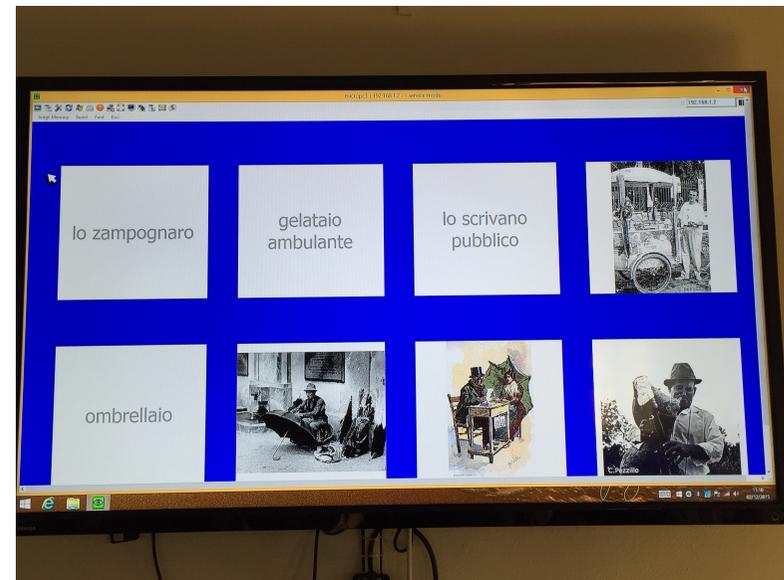
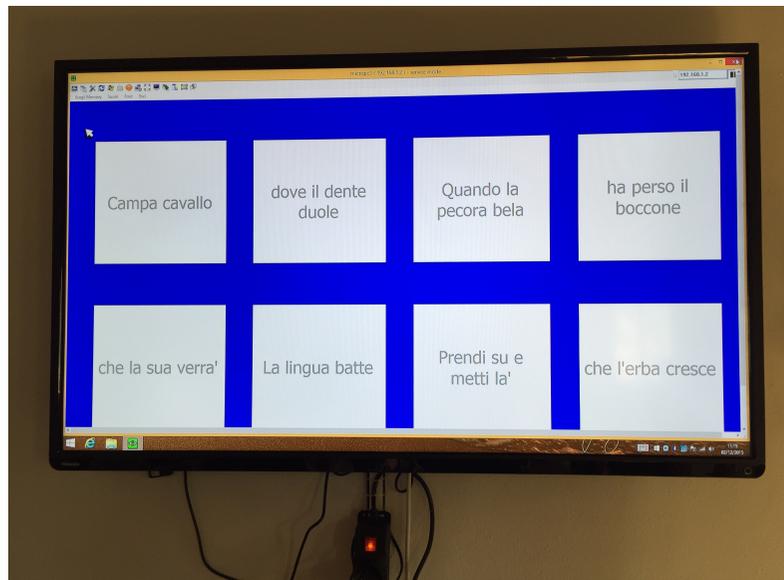
“Sono loro i professionisti del sapere – continua Marisa Mattioli - con le parole, la postura, il sorriso, la condivisione, sintetizzano tutti gli aspetti dei benefici di questa nuova attività presso i Centri Diurni. L'utilizzo di questi strumenti aiuta a superare alcuni deficit come la mano tremante o la vista insufficiente o la memoria altalenante. Aiuta a glissare la paura di non essere capaci, di non essere all'altezza. Di conseguenza aumenta la fiducia in se stessi e nelle proprie capacità, oltre che offrire la possibilità di accettare qualcosa di completamente nuovo, che in altre parole significa cambiamento. È così che la vecchiaia, come le altre età, può esprimere creatività, che unita all'allenamento mentale aiuta a mantenere un'efficienza psichica e fisica pur in presenza di importanti deficit”.



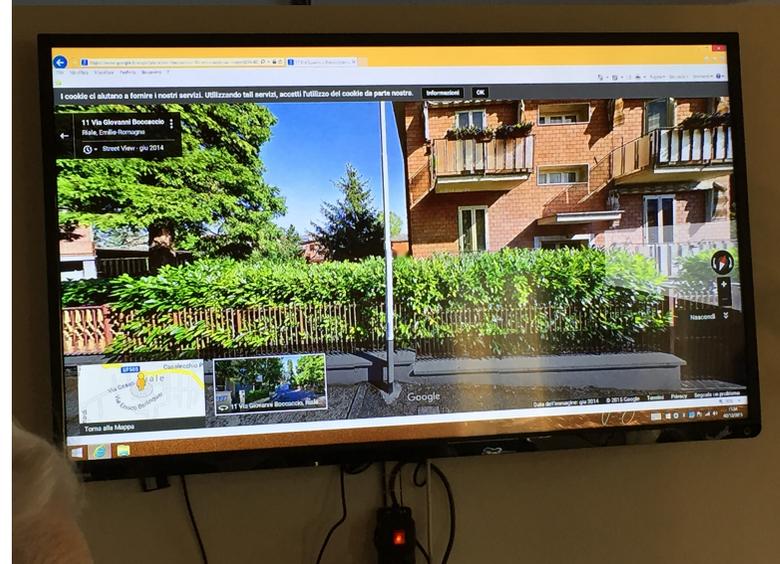
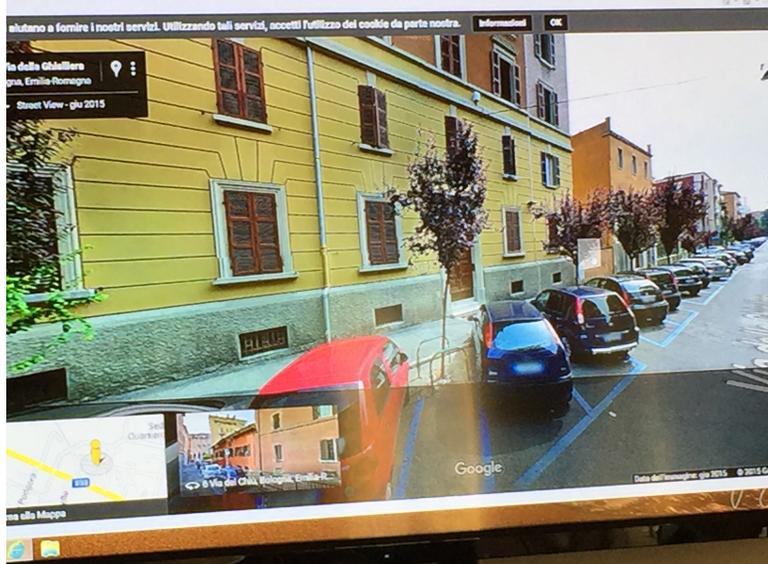
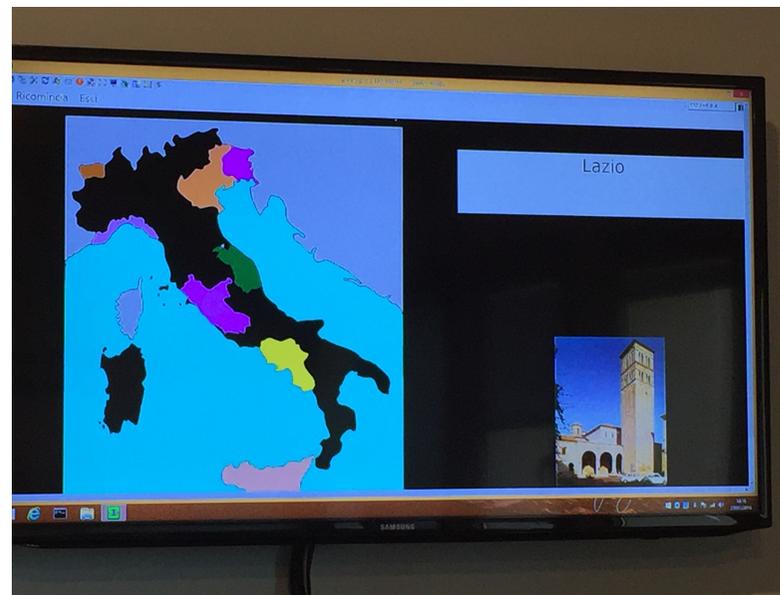
I giochi-esercizi sono di diverso tipo e vanno dai puzzle, ai memory: di immagini, di immagini e suoni, di immagini e canzoni...



... ai giochi di parole e di combinazione di parti di proverbi, o di antichi mestieri e parti del vestiario...



Ci sono poi giochi per esercitare le proprie conoscenze geografiche ed è possibile trovare o ritrovare il proprio paese e la propria casa con google map...



... fino ai giochi linguistici (c'è anche una versione del memory animali in inglese)... e a quelli per comporre semplici brani musicali...

