



Progetto: “Giocosa-Mente”

Premessa:

Il gioco rappresenta uno strumento di stimolazione della memoria e delle capacità cognitive oltre ad essere un momento di svago e divertimento.

L’anziano durante la senilità va incontro ad una progressiva perdita di prontezza e reattività mentale. Perciò è necessario esercitare in maniera costante la mente per favorire un’elasticità intellettuale e psicologica.

Partendo da tale presupposto presentiamo il progetto “Giocosa-mente”, attività che prevede l’esercitazione mentale attraverso dei giochi di memoria, di logica e di cultura.

Destinatari del progetto

Anziani autosufficienti e non autosufficienti che aderiscono all’iniziativa.

Obiettivo generale

Il progetto ha come fine ultimo quello di stimolare le capacità intellettive e di ragionamento.

Obiettivi specifici

In base alle considerazioni appena esposte, è fondamentale il raggiungimento dei seguenti obiettivi specifici:

- la possibilità che gli anziani possano trascorrere dei momenti di svago
- possano attraverso giochi di gruppo, migliorare l’ interazione e la collaborazione con l’altro
- la possibilità che gli anziani possano mantenere allenata la propria memoria
- possano sviluppare le capacità cognitive e intellettive, servendosi del proprio bagaglio culturale
- possano apprendere regole educative e/o comportamentali attraverso una sana competizione

Identificazione degli ambiti di intervento

Per acquisire e potenziare tali capacità sarà utile intervenire in ambito tecnico- pratico.

Progetto “Anziani in Gioco” – Casa di riposo “Ferrucci” di Grosseto
In collaborazione con le Cooperative sociali “Uscita di sicurezza”, “PortAperta”,
“Arcobaleno” e “Solidarietà è crescita”.



Attività

Le seguenti attività sono pensate come le più appropriate per il raggiungimento degli obiettivi sopra descritti:

- attività di screening iniziale: colloquio con l'ospite, somministrazione di test per la valutazione delle funzioni cognitive
- attività di laboratorio: creazione dei giochi proposti dagli stessi ospiti
- realizzazione del gioco
- premiazione del/dei vincitori

Tempi e fasi

Il progetto verrà attuato durante l'intero arco del servizio civile. Nello specifico prevede un incontro settimanale, quattro incontri al mese, di tre ore ciascuno. Gli incontri si svolgeranno nella sala relax o in giardino.

Determinazione dei mezzi e delle risorse

Il personale impiegato:

- 2/3 volontari del servizio civile;

Materiale d'impiego:

- Fogli lavagna
- Fogli A4
- Cartoncini colorati
- Pennarelli
- Varie ed eventuali

Valutazione

Interviste finali per valutare il gradimento del progetto realizzato e gli eventuali obiettivi raggiunti.

Il progetto è stato ideato da una volontaria del Servizio Civile

Progetto "Anziani in Gioco" – Casa di riposo "Ferrucci" di Grosseto
In collaborazione con le Cooperative sociali "Uscita di sicurezza", "PortAperta",
"Arcobaleno" e "Solidarietà è crescita".