



Attività montessoriane per le persone con demenza

Un percorso per promuovere
l'autonomia

Edizione italiana e traduzione a cura di
Silvia Garulli e Elisabetta Farina

Cameron J. Camp

MATERIALI
LAVORO SOCIALE

Montessori

Erickson

IL LIBRO

ATTIVITÀ MONTESSORIANE PER LE PERSONE CON DEMENZA

Questo manuale suggerisce attività stimolanti, interessanti e anche impegnative che possono essere utilizzate come mezzo per aiutare le persone con demenza a soddisfare l'esigenza naturale di sentirsi autosufficienti, di esprimere i propri pensieri e i propri sentimenti, di avere un senso di appartenenza e di sperimentare una sensazione di successo.

È evidente la necessità di una programmazione più efficace delle attività all'interno delle strutture per anziani, nelle quali la maggioranza dei residenti è colpita da demenza.

Il volume utilizza il Metodo Montessori per la Demenza (Montessori-Based Dementia Programming®) come approccio di riabilitazione per il trattamento della demenza.

È indispensabile infatti fornire alle persone colpite dalla malattia di Alzheimer (e demenze correlate) compiti che consentano loro di mantenere o migliorare le abilità necessarie alla vita quotidiana.

Queste attività rafforzano le capacità finalizzate a svolgere compiti fondamentali come mangiare da soli, preparare pasti semplici, vestirsi e partecipare ad attività ricreative. Sottolineano come sia importante fornire stimoli cognitivi e una certa dose di difficoltà durante il loro svolgimento. I principi, i valori e le grandi potenzialità del metodo Montessori possono migliorare in tal senso il lavoro quotidiano di utenti e operatori.

In questo manuale sono stati riuniti in un solo volume i due libri di attività elaborate negli Stati Uniti da Cameron Camp e dai suoi collaboratori con proposte di adattamento delle curatrici per il contesto italiano, in modo da presentare il metodo in tutta la sua completezza.

L'AUTORE

CAMERON J. CAMP

Laureato in Psicologia e dottore di ricerca in Psicologia sperimentale si è dedicato alla formazione degli assistenti delle persone con demenza. È conosciuto per l'elaborazione e la valutazione di interventi mirati a ridurre i comportamenti problematici e aumentare il livello di funzionamento delle persone con demenza e in genere con disturbi cognitivi (uno di essi è il Montessori-Based Dementia Programming®). È direttore di ricerca del Center for Applied Research in Dementia a Solon, Ohio.

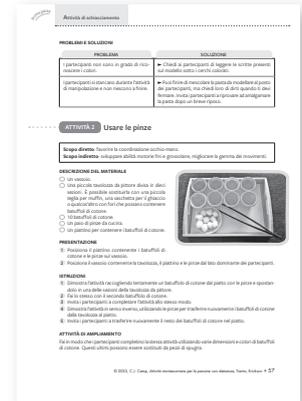
LE CURATRICI

SILVIA GARULLI

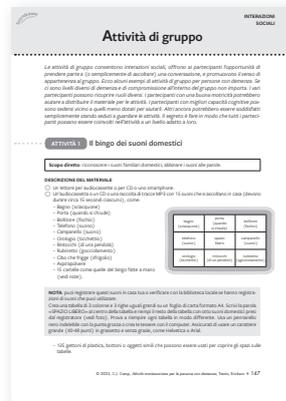
Educatrice, è stata Presidente di Associazione Montessori Parma per otto anni. Coordinatrice e promotrice di numerose realtà che hanno visto il metodo Montessori applicato ai diversi contesti educativi e sociali. In Emilia-Romagna ha avviato corsi di formazione in collaborazione con Opera Nazionale Montessori e il Centro Nascita Montessori.



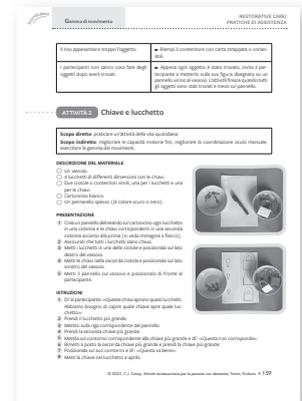
Esempio di introduzione alle attività della prima parte



Esempio di attività della prima parte



Esempio di introduzione alle attività della seconda parte



Esempio di attività della seconda parte



ELISABETTA FARINA

Neurologa comportamentale, esperta in demenze, neuropsicologia, riabilitazione cognitiva e terapie non farmacologiche. Lavora da quasi trent'anni in un Centro disturbi cognitivi e demenze ed è responsabile medico di un villaggio e di un centro diurno Alzheimer. Ha ottenuto un dottorato di ricerca all'Université de Bourgogne-Franche Comté grazie a una ricerca su neuroni specchio e malattie neurodegenerative.

INDICE

- 9 Introduzione alla nuova edizione
- 25 Presentazione all'edizione italiana (*S. Garulli e E. Farina*)

PRIMA PARTE

Discriminazione sensoriale

- 31 Attività 1: Cilindri dei rumori
- 33 Attività 2: Discriminazione dei colori
- 34 Attività 3: Discriminazione di pesi
- 36 Attività 4: Discriminazione di temperatura
- 37 Attività 5: Le boccette dei profumi

Attività di «raccolta»

Gruppo I: Raccolta con le mani

- 39 Attività 1: Caccia al tesoro
- Gruppo II: Raccolta con utensili*

- 41 Attività 1: Palline da golf
- 43 Attività 2: Scodellare biglie
- 45 Attività 3: Scodellare cereali
- 46 Attività 4: Cernita della pasta
- 48 Attività 5: Setacciare il riso

Attività di travasi

- 51 Attività 1: Travasare mais con un imbuto
- 53 Attività 2: Travasare liquidi

Attività di schiacciamento

- 55 Attività 1: Attività con la pasta colorata
- 57 Attività 2: Usare le pinze
- 58 Attività 3: Pompon
- 59 Attività 4: Esercizio della molletta
- 61 Attività 5: Spremere aglio
- 62 Attività 6: Perforazione

Attività di motricità fine

- 64 Attività 1: Infilare perline
- 65 Attività 2: Allacciatura
- 67 Attività 3: Pittura di sassi
- 69 Attività 4: Lettere su sabbia
- 70 Attività 5: Strappare la carta
- 71 Attività 6: Tagliare con le forbici

Attività di cura dell'ambiente

- 73 Attività 1: Sistemare i fiori
- 74 Attività 2: Innaffiare piante
- 75 Attività 3: Apparecchiare
- 77 Attività 4: Lucidare metalli
- 78 Attività 5: Lucidare uno specchio

Attività di cura della persona

- 80 Attività 1: Piegare i vestiti
- 81 Attività 2: Appendere vestiti

Attività di abbinamento

Gruppo I: Abbinamento di forme

- 83 Attività 1: Classificazione di forme
- 85 Attività 2: Classificazione di facce

Gruppo II: Abbinamento di oggetti

- 86 Attività 1: Ordinare attrezzi
- 88 Attività 2: Ordinare gemelli

Gruppo III: Classificazione in categorie di immagini

- 90 Attività 1: Specie ambientali (piante e animali)

Attività di ordinamento in serie

- 93 Attività 1: Attività con misurini
- 94 Attività 2: Infilare provette

Attività di gruppo

- 97 Attività 1: Il bingo del vuoto di memoria

SECONDA PARTE

ATTIVITÀ INDIVIDUALI

Cura dell'ambiente

- 103 Attività 1: Asciugatura dei piatti
- 104 Attività 2: Cuscino riempi e scuoti
- 106 Attività 3: Riparazione abbigliamento

Discriminazione sensoriale

- 108 Attività 1: Borsa dei misteri
- 110 Attività 2: Individuazione della trama
- 112 Attività 3: Riconoscimento di suoni

Storia e geografia

- 115 Attività 1: Suddivisione delle regioni in Nord o Sud
- 116 Attività 2: Ordine delle guerre (Seriazione)
- 118 Attività 3: Edifici famosi/Abbinare paese

Attività per utenti maschi

- 121 Attività 1: Pulizia delle mazze da golf
- 123 Attività 2: Dadi e bulloni
- 125 Attività 3: Riparazione di una torcia elettrica
- 127 Attività 4: Abbinamento squadra di calcio/città
- 128 Attività 5: Abbinamento di utensili
- 130 Attività 6: Una mano a poker

- 131 Attività 7: Abbinamento esche per la pesca
- 133 Attività 8: I gradi dell'esercito

INTERAZIONI SOCIALI

Attività intergenerazionali

- 136 Attività 1: Insegnare a contare
- 138 Attività 2: Trascrivere le storie/Riflessioni
- 140 Attività 3: Abbinare i versi degli animali
- 141 Attività 4: Utilizzare lo stencil
- 143 Attività 5: Timbrare lettere
- 144 Attività 6: Puzzle della bandiera americana

Attività di gruppo

- 147 Attività 1: Il bingo dei suoni domestici
- 150 Attività 2: Sequenziamento di gruppo
- 152 Attività 3: Votare per i presidenti
- 154 Attività 4: Il Club dei vicini di casa

RESTORATIVE CARE/PRATICHE DI ASSISTENZA INFERMIERISTICA RIABILITATIVA

Gamma di movimento

- 157 Attività 1: Oggetti magnetici
- 159 Attività 2: Chiave e lucchetto
- 161 Attività 3: Contenitori e coperchi
- 163 Attività 4: Impacchettare

Splint, tutori e assistenza protesica

- 166 Attività 1: Etichette con codice colore

Mobilità, cammino e trasferimenti

- 168 Attività 1: Il carrello della spesa
- 170 Attività 2: La sfilata di moda

Vestirsi e cura di sé

- 172 Attività 1: Abbottonare

Alimentazione e deglutizione

- 174 Attività 1: Suddividere dessert e piatto principale
- 176 Attività 2: Preparazione del cibo

Comunicazione

- 180 Attività 1: Racconti di vita

- 183 Bibliografia e risorse

Introduzione alla nuova edizione

Quella che avete tra le mani è la seconda edizione di questo manuale. La prima apparve nel 1998. Esso si è mantenuto sorprendentemente attuale e molti dei cambiamenti apportati in questa versione sono di importanza secondaria. Ad esempio, abbiamo eliminato nelle attività quasi tutti i riferimenti a materiali che non sono più comunemente rintracciabili, come i contenitori di plastica per pellicole fotografiche. E mentre l'evoluzione del metodo Montessori applicato alle persone con demenza è tutt'ora un processo in corso, i suoi attuali obiettivi si riflettono in questo volume originale di attività. Come sempre, vi è un'enfasi nel prendere le attività di questo manuale come un punto di partenza. Le competenze recuperate o sviluppate nell'espletamento di tali attività dovrebbero essere trasferite nella vita quotidiana con l'obiettivo di promuovere il più possibile l'autonomia e l'indipendenza.

Questo manuale è stato preparato per essere utilizzato con persone con sindrome d'Alzheimer e disturbi correlati. I partecipanti che convivono con la demenza hanno bisogno di essere stimolati regolarmente sul piano cognitivo, ma anche di avere le opportunità per interagire con successo e in modo significativo con i loro ambienti fisici e sociali.

È innanzitutto importante ricordare che le persone con demenza sono, prima di tutto, persone. Tutti gli esseri umani hanno dei bisogni. Oltre alle esigenze fisiche di base, abbiamo tutti la necessità di sentirci autosufficienti, di esprimere i nostri pensieri e i nostri sentimenti, di avere un senso di appartenenza e di sperimentare una sensazione di successo. Questo manuale suggerisce attività stimolanti, interessanti e anche impegnative che possono essere utilizzate come mezzo per aiutare le persone con demenza a soddisfare tali esigenze.

Cosa c'è di sbagliato nei programmi odierni di attività?

I programmi di attività sviluppati per le persone con demenza sono spesso criticati sotto due profili:

- le attività sono talvolta considerate come un lavoro per bambini o soltanto un mezzo per tenere occupata la persona;
- non sono previste sufficienti attività.

I familiari dei residenti in strutture di lungodegenza si lamentano del fatto che le persone con demenza trascorrono grandi quantità di tempo avulse dal

proprio ambiente, fissando il vuoto, ripetendo movimenti o vocalizzazioni, ecc. È evidente la necessità di una programmazione più efficace delle attività all'interno delle strutture di lungodegenza, nelle quali la maggioranza dei residenti è affetta da demenza.

Si riscontrano due principali problemi nel creare e attuare una programmazione per le persone con demenza:

- che cosa si deve fare se viene presentata una attività e le persone non riescono a portarla a termine?
- che cosa si deve fare se viene presentata una attività e le persone la portano a compimento con successo?

Spesso, quando le persone con demenza dimostrano la capacità di svolgere un'attività, vengono continuamente coinvolte nello svolgimento della medesima. Nelle case di riposo, ad esempio, questo si vede quando ai residenti, seduti intorno a un tavolo, vengono fatti piegare degli asciugamani per lunghi periodi di tempo. Quando tutti gli asciugamani sono stati piegati, il personale può rimuovere la piegatura e chiedere ai residenti di ricominciare il processo. Nel migliore dei casi, questo rappresenta un lavoro privo di senso. Ancora, se una persona con demenza non è capace di svolgere questa attività, cosa dovrebbe esserle proposto invece della piegatura degli asciugamani?

E se la persona con demenza riesce a piegare gli asciugamani con successo, come la si può coinvolgere in una attività più significativa? Vi sono inoltre altre attività che potrebbero essere svolte da persone con demenza una volta che queste abbiano dimostrato la capacità di piegare asciugamani? Lo scopo di questo manuale è fornire alcune indicazioni per rispondere a queste domande e fornire soluzioni a questi due problemi principali.

Obiettivi principali del volume

Questo manuale utilizza il Metodo Montessori per la Demenza (*Montessori-Based Dementia Programming*[®]) come approccio di riabilitazione per il trattamento della demenza. È indispensabile fornire alle persone affette dalla malattia di Alzheimer (e demenze correlate) compiti che consentano loro di mantenere o migliorare le abilità necessarie alla vita quotidiana. Queste attività rafforzano le capacità necessarie per svolgere compiti fondamentali come mangiare da soli, preparare pasti semplici, vestirsi e partecipare ad attività ricreative. È inoltre importante fornire stimoli cognitivi e una certa dose di difficoltà pur consentendo di terminare con successo le attività. Coinvolgere la memoria e il ragionamento è un utile obiettivo.

Infine, le attività montessoriane sono progettate per essere a «tempo indeterminato» quindi non è previsto un punto finale. È auspicabile invece che, acquisendo familiarità con il materiale, le procedure e i principi sottesi a queste attività, i lettori siano in grado di creare attività supplementari significative per coloro ai quali sono rivolte le loro cure. Tali attività non sono né infantili né rappresentano un lavoro inutile. Al contrario, forniscono uno stimolo efficace e linee guida per portare a termine con successo i compiti. Le persone che svolgono con successo attività che percepiscono come impegnative e piene di significato si sentono soddisfatte e apprezzano l'esperienza, a prescindere dalla loro fase di demenza.

Necessità di una teoria e una filosofia sottostanti

I problemi esistenti di programmazione delle attività per le persone con demenza possono sorgere quando nessuna teoria è sottesa allo sviluppo delle attività. Questo manuale e le sue attività sono guidate dall'opera di Maria Montessori. Montessori voleva creare opportunità per i bambini affinché diventassero autosufficienti contribuendo a essere membri della società che avessero rispetto per sé stessi e per il loro ambiente fisico e sociale. Il suo lavoro teorico e la sua filosofia sono i nostri stessi obiettivi.

L'obiettivo di una buona scuola Montessori assomiglia molto alla «mission» delle residenze per lungodegenti e di centri diurni per adulti. Inoltre, centinaia di attività volte a migliorare le abilità cognitive, fisiche e sociali sono già state sperimentate da oltre ottanta anni nelle classi delle scuole Montessori.

Principi montessoriani

Le attività Montessori sono pianificate in sequenze, fornendo una guida e una prospettiva programmatica per il loro utilizzo. Inoltre, i principi generali dell'istruzione Montessori guidano lo sviluppo delle attività. Alcuni di questi includono i seguenti elementi.

- L'utilizzo di materiali della «vita reale» che sono piacevoli dal punto di vista estetico.
- La progressione dal semplice al complesso.
- La progressione dal concreto all'astratto.
- Materiali e procedure strutturati in modo che i partecipanti lavorino da sinistra a destra e dall'alto al basso.
- Questi modelli mantengono paralleli i movimenti degli occhi e della testa associati alla lettura (nelle culture occidentali).
- Disporre i materiali dal più grande al più piccolo e dal maggiore al minore come quantità.
- Fare in modo che l'apprendimento proceda in sequenza.
- Idealmente ciò avviene mediante osservazione seguita da riconoscimento e poi mediante richiamo o dimostrazione.
- Suddividere le attività in parti e procedere un passo alla volta.
- Assicurarsi che i partecipanti abbiano la capacità fisica e cognitiva di manipolare i materiali e di capire cosa è necessario fare per svolgere un compito. È importante ridurre al minimo il rischio di fallimento e massimizzare le possibilità di successo.
- Parlare il meno possibile durante la dimostrazione delle attività.
- Cercare di sedersi sul lato dominante dei partecipanti. Questo rende più facile per loro ricevere i materiali che consegnate.
- Quando si presentano le attività, farlo con la stessa velocità di movimento dei partecipanti. Quasi sempre si usano movimenti lenti e consapevoli (deliberati), soprattutto per la dimostrazione delle attività.
- Creare materiali e attività con autocorrezione.

Ad esempio, se i partecipanti debbono far combaciare una immagine (ad esempio, una farfalla) con una etichetta di categoria (ad esempio, «INSETTO»), si potrebbe mettere sul retro dell'etichetta di categoria un punto colorato, ad esempio, un punto rosso e un punto dello stesso colore sul retro dell'immagine della farfalla. Un punto di colore diverso, ad esempio, verde, andrebbe sul retro

dell'etichetta di una diversa categoria, ad esempio, «MAMMIFERO» e delle relative immagini. Pertanto, i partecipanti potrebbero guardare il punto rosso sul retro dell'etichetta «INSETTO» e vedere se il retro della fotografia di una farfalla ha un punto rosso (indicante che si tratta di un «INSETTO»). Analogamente, potrebbero guardare il punto verde sul retro dell'etichetta «MAMMIFERO» come mezzo per garantire che essi effettuino la selezione corretta della categoria per la fotografia di un cane.

- I partecipanti debbono creare qualcosa che possa essere utilizzato ogni qualvolta possibile. La carta pieghettata può portare alla creazione di figure come quelle fabbricate nelle classi di origami. L'uso di uno scavino per melone può condurre alla produzione di palline di melone per la merenda.
- Adeguare l'ambiente alle esigenze dei partecipanti, ad esempio, disporre i materiali per le attività su tavolini da letto che si aggiusteranno in altezza in modo che i materiali stessi possano essere accessibili alle persone sulle sedie a rotelle o allettate. Se i partecipanti non riescono a raggiungere agevolmente gli oggetti non possono dimostrare le loro reali abilità.
- Ove possibile, lasciare ai partecipanti la scelta dei materiali con cui vorranno lavorare.

In un'aula di una scuola Montessori, i materiali sono contenuti negli scaffali che si trovano in un locale e i bambini si recano agli scaffali per selezionare i materiali. Negli ambienti per l'assistenza a lungodegenti, dove la mobilità è spesso un problema, abbiamo creato scaffali su ruote che possono essere portati ai partecipanti. I più anziani possono aiutare nella selezione dei materiali e se non riescono facilmente a prendere un vassoio e i relativi materiali di accompagnamento, i partecipanti possono impartire verbalmente istruzioni a un membro del personale affinché porti loro i materiali.

- Tenere in considerazione i problemi visivi associati all'invecchiamento e alla demenza quando si usano etichette. Utilizzare caratteri grandi (48 o 100 punti, ad esempio) e caratteri senza grazie come Helvetica o Arial. Inoltre, evitare le frasi molto lunghe, usando parole singole e brevi frasi.

Le attività pianificate in questo volume

Quando descriviamo le persone che svolgono queste attività utilizziamo il plurale (ad esempio, partecipanti, essi). Si tratta di un modo convenzionale adottato onde evitare l'uso di parole come «egli/ella» oppure «lui/lei» in tutto il manuale. Benché la maggior parte di queste attività vengano descritte come se fossero presentate a singoli individui, esse possono essere facilmente adattate al lavoro con piccoli gruppi o persino con gruppi grandi di persone.

Nell'esecuzione delle attività, tenere a mente le linee guida che seguono. Esse forniscono informazioni utili che consentiranno di ottenere il massimo risultato da queste attività.



ATTENZIONE: Iniziare le attività spiegando che gli oggetti non sono commestibili. Inizialmente, tenere gli oggetti fuori dalla portata delle mani mentre l'attività viene presentata ed è osservata dai partecipanti. Una volta visto come gli oggetti devono essere manipolati è meno probabile che vengano utilizzati in modo improprio. Tuttavia, state sempre in guardia con le persone che mettono le cose in bocca.

- Aspettarsi che le persone con demenza cerchino di mettere oggetti in bocca, specialmente piccoli oggetti, all’inizio di una attività.
- Assicurarsi che tutti i materiali siano progettati per concentrare l’attenzione sul concetto o sul punto importante di una attività. Le persone con demenza sono spesso attratte dai dettagli.
Evitare di usare lettere, parole o numeri estranei sui materiali. Ad esempio, quando i partecipanti manipolano palline da golf o fotografie, assicuratevi che questi materiali non abbiano impressi lettere o numeri.
- Pensare al risultato finale di una serie di attività. Lo scopo di molte attività è promuovere competenze e abilità che portano a una maggiore indipendenza e cura di sé stessi. Pensate in termini di obiettivo ultimo di una attività. Ad esempio, se i partecipanti sono in grado di raccogliere e spostare dei solidi, come ad esempio chicchi, usando un cucchiaino, potrebbero cercare di nutrirsi con cibi solidi usando un cucchiaino a pranzo.
- Porre su un vassoio i materiali associati a una attività. Usare vassoi di plastica come quelli utilizzati in una mensa. In questo modo, tutti i materiali vengono collocati in un unico posto, in modo da essere facilmente organizzati e non andare persi. Inoltre, il vassoio definisce uno spazio utile per concentrare l’attenzione e fornire un contrasto con la superficie sotto di esso.
- Esplorare estensioni delle attività, tra cui:
 - *programmazione orizzontale*: altre attività con un livello di difficoltà simile, che si avvalgono di una procedura analoga o che richiedono analoga capacità;
 - *programmazione verticale*: Compiti più facili o più impegnativi per svolgere il lavoro originale. La programmazione verticale è definita in uno di questi due modi:
 - estensione verso il basso: un compito correlato che riduce la difficoltà del lavoro iniziale;
 - estensione verso l’alto: un compito correlato che aumenta la difficoltà dell’originale e/o rende il compito più rilevante per la vita dei partecipanti.
- Iniziare ogni attività con un invito. Non costringere i partecipanti a svolgere una attività se decidono di non farla o se preferiscono soltanto guardare durante lo svolgimento. È importante dare loro una scelta, dal momento che così spesso, durante la loro giornata, non hanno alcun controllo sulle loro vite e non possono scegliere. Inoltre, se oggi guardano soltanto, potrebbero tentare di svolgere l’attività un altro giorno. Guardare un’altra persona che svolge l’attività fa capire ai partecipanti che la stessa può essere svolta e dà loro un’idea di come farla. Anche se i partecipanti, non riescono consciamente a ricordare il compito o ricordarsi di averlo visto svolgere in precedenza, possono rispondere positivamente a un invito in una data successiva. Ciò è ancora più vero se hanno avuto successo nell’adempimento di altri compiti. Invitiamo i partecipanti dicendo loro che abbiamo bisogno del loro aiuto. Diciamo poi che stiamo cercando di individuare delle attività che le persone vorrebbero fare (dichiarazione veritiera) e che vorremmo avere il loro parere su una attività che stiamo cercando di svolgere (affermazione anch’essa vera). Dichiariamo che vorremmo che la svolgessero e poi ci dicessero se lo volevano fare o se pensavano che altri avrebbero voluto farlo. Porremo queste domande quando l’attività sarà ultimata, come se stessimo facendo una ricerca di marketing. L’invito a partecipare crea quindi un ruolo significativo per i partecipanti e fa sapere che apprezziamo il loro lavoro e la loro opinione.

- Terminare ciascuna attività con un invito a ripeterla o a provarne un'altra. Gli anziani con demenza amano la varietà e la maggior parte preferisce svolgere un'attività una volta sola. Tuttavia, facendo questo invito al termine di ogni attività si sta offrendo loro una scelta. La libertà di scelta è importante e deve essere garantita il più spesso possibile. L'offerta di una scelta migliora il senso di dignità, aumenta l'autostima e riduce la probabilità che i partecipanti si rifiutino di partecipare alla programmazione.
- Tenere presente che i materiali utilizzati in queste attività spesso innescano ricordi. Incoraggiare i partecipanti a discutere di ogni ricordo ispirato dalle attività. Questo li mantiene impegnati e aumenta la significatività dell'attività.

Per iniziare

Ecco alcune risposte alle domande più frequenti che incontriamo in merito all'attuazione della programmazione del Metodo Montessori per la Demenza.

- *Con quali attività dovrei iniziare?*

È meglio selezionare una serie di attività che consentano di valutare un'ampia gamma di competenze e capacità critiche nei partecipanti. Usiamo, generalmente, la prima attività di ogni sezione (attività 1) per valutare le abilità nelle aree sensoriali generali (vista, udito, ecc.), la mobilità (fine e grossolana; la gamma dei movimenti), gli aspetti cognitivi (capacità di leggere, parlare, comprendere le domande, accoppiare, mettere in serie, ecc.) e sociali (parole appropriate, abilità sociali, risposte affettive). Abbiamo inoltre messo a punto una scala di valutazione per le persone con disabilità cognitive che può essere utilizzata per determinare le capacità residue in tali persone. Queste capacità sono buoni obiettivi per lo sviluppo iniziale dei programmi di attività. Contattare il Center for Applied Research in Dementia (www.cen4ard.com) per maggiori informazioni su questo approccio alla valutazione.¹

- *Le attività di questo manuale dovrebbero essere effettuate in sequenza?*

Le attività sono generalmente organizzate in una sequenza che va dalla più semplice alla più complessa e dalla più facile alla più difficile. Tuttavia, lo schema secondo cui dovrebbero essere utilizzate le attività dovrebbe essere deciso persona per persona. Ad esempio, i partecipanti con deficit sensoriale o linguistico procederanno in una sequenza diversa (per esempio una programmazione più orizzontale) rispetto ai partecipanti senza tali deficit. Inoltre, come tutte le attività basate sul metodo Montessori, anche queste sono progettate per essere a tempo indeterminato. Le persone che esprimono interesse per l'arte, ad esempio, potrebbero lavorare ampiamente per accoppiare le opere d'arte con i nomi degli artisti, imparare a classificare i diversi stili ed epoche di pittura, ecc. L'obiettivo principale di queste attività è di trovare ciò che coinvolge le persone con demenza e poi di fornire orientamenti sullo sviluppo di ulteriori attività con le quali possano continuare ad impegnarsi.

- *Con quale frequenza devono essere praticate le attività basate sul metodo Montessori?*

¹ La versione italiana di questo tipo di valutazione è in corso di validazione da parte delle curatrici del volume, ndC.

Questo dipende da diversi fattori. Nel nostro progetto di ricerca, abbiamo lavorato con persone lungodegenti e con utenti di centri diurni per adulti in una o due sessioni al giorno. Ogni sessione può durare da trenta minuti a un'ora. Di solito abbiamo lavorato con i partecipanti almeno due volte alla settimana. Siamo convinti che si debba fare ogni sforzo per offrire alle persone con demenza quante più opportunità possibili di essere coinvolte in attività come queste. Ma la programmazione delle attività è limitata dal personale disponibile, dagli orari esistenti, dai livelli di energia dei partecipanti, ecc. È meglio iniziare con l'introduzione delle attività basate sul metodo Montessori nel contesto di programmazioni con orari regolari. Se si ottengono risultati positivi, è più facile iniziare ad ampliare il volume delle attività basate sul metodo Montessori messe a disposizione dei partecipanti.

– *Quante attività devono essere presentate nell'ambito di una sessione?*

Constatiamo che le persone con demenza amano la varietà. Il numero di attività svolte nell'ambito di una sessione è determinato generalmente dalla durata di ciascuna attività e dal tempo disponibile da trascorrere con i partecipanti. Non vi sono limiti fissi per il numero di attività svolte in una sessione.

– *Per quanto tempo dovrebbe continuare un'attività se la persona ha difficoltà o non sta bene?*

Le migliori misure per stabilire se continuare o meno un'attività sono il comportamento e l'interesse dei partecipanti. Se i partecipanti dimostrano frustrazione, l'attività è probabilmente troppo impegnativa e dovrebbe essere modificata mediante una estensione verso il basso della programmazione verticale, come descritto in precedenza. Se i partecipanti mostrano noia o apatia, è tempo di provare un'attività diversa. Se questo non aumenta il loro impegno, probabilmente è ora di smettere la programmazione di quel giorno.

Talvolta i partecipanti possono essere ansiosi e/o un po' confusi all'inizio di un'attività. Se non mostrano miglioramento dopo l'inizio dell'attività, o se la loro ansia e confusione peggiorano, interrompere l'attività e riprovare più tardi.



IMPORTANTE: «Fare bene» è un termine relativo. Solo perché i partecipanti non stanno svolgendo una attività in modo «corretto» non significa che non stiano facendo bene. Ricordare che impegno e stimolo sono gli obiettivi primari di tutte le attività e non il fare in modo «corretto» secondo i nostri standard. È bene cercare di guidare i partecipanti ponendo loro alcune domande importanti, come «può un cane avere radici e crescere nel terreno?» per vedere se i partecipanti sanno correggere il loro giudizio iniziale sul fatto che in questo caso il cane possa essere una pianta. Tuttavia, se questa domanda porta all'ansia o all'agitazione, smettere. Non dire che hanno «sbagliato».

Perché un secondo volume?²

Al Myers Research Institute del Menorah Park Center for Senior Living siamo stati molto gratificati dall'interesse dimostrato verso il primo volume di

² La presente edizione offre al pubblico italiano in un unico libro il *Montessori-Based Activities for Persons with Dementia – Volume 1* e il *Montessori-Based Activities for Persons with Dementia – Volume 2*. Le attività della prima parte corrispondono al volume 1 e le attività della seconda parte corrispondono al volume 2, ndR.

Montessori-Based Activities for Persons with Dementia. Dopo la pubblicazione del nostro manuale originario nel 1999, abbiamo ricevuto numerose richieste per la pubblicazione di un secondo volume. La richiesta di ulteriore materiale è un ottimo risultato che noi ricercatori clinici e fornitori di servizi, non potevamo non considerare. I lettori del primo volume hanno posto specifici quesiti, come ad esempio:

- Potete parlare di programmi intergenerazionali?
- Avete pensato a più attività specifiche per gli uomini?
- L’approccio di questo programma di attività può essere messo in relazione con il «restorative nursing» nei luoghi di cura a lunga degenza?
- Potete approfondire l’uso del linguaggio nella presentazione delle attività?
- Cosa dite in merito ai problemi di controllo delle infezioni e di igiene dato che i materiali sono maneggiati da molte persone?
- Possiamo avere dei Crediti di Formazione Continua³ per la lettura di questo manuale?

La risposta all’ultima domanda è SÌ. Per i dettagli visitate il nostro sito www.myersresearch.org. Le restanti domande verranno affrontate lungo l’intero volume.

Abbiamo realizzato il volume 2 per fornire nuove idee per il programma di attività per persone con demenza e disturbi cognitivi (come pure adulti con disabilità intellettiva). Vogliamo continuare a imparare dalle nostre esperienze di ricerca e dal feedback fornito dai lettori. Affinché questo processo continui, intendiamo elaborare ulteriori volumi di questa serie, oltre a prodotti relativi a *Montessori-Based Activities for Persons with Dementia*, come ad esempio «Una visita differente: Attività per i caregiver e i loro cari con compromissione della memoria» e la Tavola rotonda della lettura. Per gli aggiornamenti dell’ultimo minuto su questo argomento visitate il nostro sito web. Continueremo ad ascoltare nostri lettori, che ci forniscono continuamente guida e ispirazione.

Novità delle attività presentate nella seconda parte

Attività di interazione sociale e di gruppo

Le case di riposo statunitensi hanno il mandato da parte dell’Omnibus Budget Reconciliation Act (OBRA) di fornire programmi di attività per i residenti (Congresso U.S.A., 1987). Il nuovo OBRA prevedeva che tali attività dovessero migliorare la qualità di vita dei residenti, essere in linea con i loro interessi e le loro abilità e migliorare il loro benessere mentale, fisico e sociale. Il modo in cui le case di cura organizzano le attività ha un forte impatto su chi è più probabile che partecipi (Mor et al., 1995). Il Congresso definisce che lo Strumento di Valutazione dei Residenti (Resident Assessment Instrument, RAI) sia usato per misurare le funzioni sociali e le caratteristiche delle disabilità di ogni casa di riposo negli Stati Uniti. I dati ottenuti si sono dimostrati utili nella progettazione di programmi sociali e ricreativi per i residenti.

La mancanza di attività sociale è stata collegata a una mortalità più precoce (Kiely, Simon, Jones, & Morris, 2000). C’è un forte bisogno di attività sia individuali sia di gruppo per tutti i residenti, specialmente per quelli che hanno

³ Gli equivalenti degli ECM in Italia, ndC.

difficoltà cognitive e/o fisiche (Voelkl, Fries, & Galecki, 1995). Strutture con buoni programmi di attività si concentrano sul migliorare l'uso delle informazioni a proposito dei loro residenti per soddisfare al meglio le esigenze dei diversi sottogruppi presenti all'interno delle stesse. Le attività possono essere strutturate in molti modi allo scopo di valorizzare la creatività dei residenti per alimentare sensazioni positive di autostima e padronanza di sé (Hubbard et al., 1992).

È importante offrire opportunità di socializzazione attraverso la formazione di gruppi di residenti nei quali ci sia un livello omogeneo di capacità cognitive e fisiche (Solomon, 1993). Ci sono molti tipi diversi di gruppi che danno enfasi a uno specifico obiettivo comune per i residenti. I gruppi per favorire la socializzazione comprendono incontri per l'happy hour, una caffetteria, sport e tematiche correlate, ecc. Altri gruppi riflettono su argomenti come recensioni di libri o eventi attuali. I residenti traggono maggiori benefici da obiettivi terapeutici e dalla riabilitazione adattata specificatamente per soddisfare i loro bisogni. I gruppi riabilitativi possono assumere un'ampia varietà di forme, come l'esercizio fisico, il recupero delle attività della vita quotidiana, cucinare o gruppi di nuoto, giusto per nominarne qualcuno (Solomon, 1993). Partecipare a uno qualsiasi di questi gruppi riduce l'isolamento, aumenta la stima e l'accettazione di sé e ricostruisce la sensazione di avere di nuovo la vita sotto controllo, troppo spesso persa con l'ingresso in lungodegenza.

Le attività basate sul metodo Montessori presentate nel volume 1 di questa serie si focalizzavano sulle attività individuali, con l'eccezione di «Il bingo del vuoto di memoria» (si veda la prima parte, pp. 97-99). In questo volume 2 [in questo libro nella seconda parte, ndR] offriamo ulteriori esempi di attività di gruppo, così come metodi per trasformare la programmazione individuale in attività per piccoli e grandi gruppi. Inoltre, la nostra insegnante/consulente Montessori ci continua a chiedere: «Cosa stanno realizzando i vostri residenti? Qual è il senso della loro attività?». Abbiamo scoperto che ai residenti piace utilizzare le sessioni di attività artistiche e manuali come occasione per creare materiali utilizzati nelle attività basate sul metodo Montessori. Questo permette ai residenti di produrre materiali di cui i loro compagni faranno buon uso, e fornisce una risorsa aggiuntiva per la creazione di materiali. Infine stiamo anche sviluppando attività di gruppo già pronte. Questo è un processo in corso presso l'istituto e incoraggiamo nuovamente i lettori a controllare periodicamente il nostro sito per le ultime notizie e i prodotti disponibili.

Attività intergenerazionali

In questo volume 2 [in questo libro nella seconda parte, ndR] forniamo linee guida per le attività intergenerazionali basate sul metodo Montessori. Le ricerche hanno dimostrato l'efficacia di questo approccio (Camp et al. 1997; Orsulic-Jeras, Camp, Lee, & Judge, 2005). Che siano programmate o informali, le attività che mettono insieme giovani e anziani promuovono la cura reciproca, trasmettono valori culturali, e arricchiscono la vita di tutti i partecipanti. Ad esempio, alcuni residenti anziani di case di riposo sono in grado di mostrare attività individuali basate sul metodo Montessori ai bambini. Questo permette all'adulto anziano di assumere il ruolo di insegnante o di mentore. Le attività descritte in tutto il volume di questa edizione italiana forniscono idee per un'interazione significativa tra persone di differenti generazioni.

Attività per utenti maschi

Alcuni operatori professionali spesso commentano che ci sono troppe poche attività che coinvolgono i residenti o utenti maschi. Nonostante Maria Montessori abbia sviluppato uno dei primi ambienti e programmi di formazione relativamente esente da pregiudizi di genere, riconosciamo che gli uomini più anziani possono disimpegnarsi dalle attività che considerano troppo «femminili». In questo volume abbiamo quindi cercato di fornire alcuni esempi di attività che potrebbero rispondere a questo bisogno.

Attività basate sul soggetto: forze armate/storia/geografia

Nell'anno 2014 vi erano 9,4 milioni di veterani con più di 65 anni negli USA (United States Census Bureau, 2015). Un numero considerevole di questi individui avrà bisogno di servizi di assistenza sanitaria a lungo termine. Abbiamo pertanto inserito una serie di attività pensate per coinvolgere i veterani. Tali attività dovrebbero essere considerate come un punto di partenza per la creazione di attività sempre più personalizzate. Dato che la maggior parte dei veterani anziani sono uomini, le attività centrate su argomenti militari e il relativo materiale storico e/o geografico può fornire ulteriori opportunità di coinvolgere gli uomini anziani. Tuttavia, è importante ricordare che mentre alcuni veterani hanno molto piacere e si inorgoliscono parlando delle loro esperienze militari, per altri non è così. Dobbiamo sempre essere sensibili e mostrare rispetto per le preferenze individuali. Inoltre, il numero delle donne anziane veterane è destinato ad aumentare nei prossimi anni.

Restorative care/Pratiche di assistenza infermieristica riabilitativa (RAI/MDS)

In molte strutture di assistenza a lungo termine che utilizzano gli strumenti di valutazione dei residenti, previsti a livello federale (il Resident Assessment Instrument, RAI-Strumento di Valutazione dei Residenti- e il suo sottoinsieme di voci conosciuto come Minimum Data Set, MDS-Insieme Minimo di Dati), il livello di rimborso di Medicaid è determinato dal livello di assistenza fornita ai residenti.⁴ Una sezione del MDS si riferisce al «Restorative Nursing» che comporta programmi di assistenza infermieristica oltre alla fornitura di servizi di riabilitazione ai residenti. La finalità del «Restorative Nursing» è recuperare, migliorare o mantenere le abilità di base relative alla salute. I residenti che ricevono assistenza infermieristica e riabilitativa con i programmi di «Restorative Nursing» sono generalmente considerati come destinatari di un livello di assistenza più intensivo rispetto a chi non viene inserito in un programma di questo genere. Un'attività riabilitativa deve essere praticata per quindici minuti al giorno, almeno sei giorni alla settimana, e non aver luogo durante l'assistenza quotidiana di routine.

Una sfida nel fornire programmi di assistenza infermieristica riabilitativa è che se le stesse azioni sono effettuate ogni e ogni giorno, i residenti (e il perso-

⁴ Medicaid è un programma federale sanitario degli USA che provvede a fornire aiuti agli individui e alle famiglie con basso reddito, ndC.

nale) si stancano rapidamente del programma e possono rifiutare di partecipare. Per esempio, un uomo inserito in un programma riabilitativo per la gamma dei movimenti ci raccontò che, se gli fosse stato chiesto di scrivere il suo nome una volta di più, sarebbe diventato pazzo. In questo volume 2 [in questo libro nella seconda parte, ndR] presentiamo esempi di attività basate sul metodo Montessori che possono potenziare i programmi di Restorative Nursing e fornire una maggiore varietà.

Il ruolo del linguaggio nella presentazione delle attività

Ci viene spesso chiesto qual è il ruolo del linguaggio nel fornire il programma di attività. In generale abbiamo raccomandato di parlare il meno possibile quando si mostrano le attività. La ragione di questa raccomandazione è che Maria Montessori sosteneva che quando alle persone viene presentato un nuovo compito da svolgere devono essere in grado di concentrarsi esclusivamente sul compito a portata di mano. Se chi presenta l'attività spiega parlando come va fatta l'attività stessa, la concentrazione e il coinvolgimento possono venire meno. Per questo Maria Montessori insegnava che l'inizio della presentazione delle attività dovrebbe essere fatta in silenzio. Questo silenzio fornisce al partecipante l'opportunità di concentrarsi esclusivamente sull'attività o sul compito.

Ad esempio quando si presenta l'attività «Le boccette dei profumi» (si veda la prima parte, pp. 37-38), il senso dell'olfatto è il mezzo per ottenere il successo dell'attività. Se il partecipante può avere un momento di silenzio per concentrarsi solo sul senso dell'olfatto, è più probabile che si abbia un esito positivo. Spesso le persone chiuderanno gli occhi per cercare di aumentare l'acuità olfattiva. Se chi presenta l'attività inizia spiegando che in questa bottiglia è presente il profumo di limone e nell'altra di vaniglia, l'incantesimo si spezza, la concentrazione se ne va e la possibilità che il partecipante abbia successo nel compito sarà persa.

La cerimonia giapponese del tè

La cerimonia giapponese del tè è un buon esempio di attività svolta in un preciso e deliberato silenzio con movimenti lenti e precisi. Tutti i compiti della cerimonia del tè avvengono in silenzio con grande attenzione ad ogni passaggio. I partecipanti sono facilmente ipnotizzati dal silenzio, dai movimenti del conduttore e dal profumo del tè. Il linguaggio gioca comunque un ruolo importante nella cerimonia giapponese del tè. Dopo aver preparato il tè, averlo servito e gustato, allora e solo allora, è possibile una conversazione cortese ed educata. In altre parole, c'è un tempo per parlare e uno per stare in silenzio. L'uso del silenzio quando si inizia a presentare l'attività può essere particolarmente utile per le persone con demenza in fase più avanzata e/o che hanno difficoltà a comprendere il linguaggio verbale.



IMPORTANTE: La velocità del conduttore deve corrispondere alla velocità dei movimenti del partecipante. La cosa più frequente che diciamo alle persone che stanno imparando è «Vai piano».

L'invito

Tutte le attività Montessori, quando è possibile, dovrebbero iniziare con un invito verbale (ad esempio, «Ti piacerebbe fare questo lavoro con me?» o «Ha voglia di aiutarmi ora?», si veda in questa introduzione p. 13). L'invito è personale e fa sì che il partecipante si senta più a suo agio nell'accettare di essere coinvolto nell'attività. Il linguaggio dell'invito dovrebbe essere, come dice la parola stessa, invitante e non coercitivo. Se il partecipante rifiuta l'invito, l'operatore potrebbe fare questa proposta al partecipante: «Se vuoi puoi guardare». Se la persona rifiuta anche di guardare l'attività possiamo proporli un'altra (ad esempio, «Se adesso non desideri disporre fiori hai voglia di accoppiare delle carte che riguardano il calcio? So che sei un grande tifoso del Toro) o se in quel momento la persona non desidera partecipare l'operatore può rispettare questa scelta. Qualche volta capita che al rifiuto del partecipante l'operatore prosegua tranquillamente in silenzio l'attività e il partecipante cominci a guardare l'attività stessa o scelga di parteciparvi. In ogni caso la libertà di scelta del partecipante (scegliere di partecipare, guardare, disimpegnarsi o rifiutare) deve essere rispettata dall'operatore.

Il linguaggio verbale

Mentre la presentazione di un'attività Montessori generalmente va condotta con poche parole, c'è un momento preciso in cui introdurre e usare il linguaggio durante l'attività. Quando il partecipante ha completato l'attività l'operatore può chiedere se gli è piaciuta. Ai partecipanti può anche essere chiesto se desiderano ripetere di nuovo tale attività in un secondo momento. La conversazione a seguito dell'attività può diventare un dialogo aperto. Ad esempio, gli operatori possono descrivere i loro giardini e continuare discutendo sulla decorazione dell'interno della loro casa dopo aver partecipato a un'attività relativa a fiori in carta velina. Lo scopo di proseguire con il linguaggio è di continuare a coinvolgere il partecipante nell'attività che ha appena completato. Il linguaggio fornisce anche al partecipante l'opportunità di comunicare ricordi o emozioni che sono stati evocati dalle attività basate sul metodo Montessori.

Alcune persone negli stadi iniziali della demenza possono chiedere o pretendere l'utilizzo del linguaggio verbale durante la presentazione iniziale delle attività. Ciò di solito è dimostrato da domande come: «A cosa serve questo?» o «Cosa stai facendo?» poste dai partecipanti stessi. Tali domande non dovrebbero mai essere ignorate, ma l'operatore deve trovare un equilibrio tra l'essere socialmente adeguato e mantenere la concentrazione dei partecipanti sulle procedure e i concetti delle attività. Spesso un adeguato invito a prendere parte all'attività, come descritto in precedenza, può ridurre le domande. Tuttavia, se in un momento particolare i partecipanti sono interessati principalmente ad avere una conversazione, seguite il loro esempio e coinvolgeteli nella conversazione. Alcune conversazioni possono essere usate per trovare argomenti interessanti da includere nell'attività stessa (ad esempio, se alle persone piace chiacchiere sulle vacanze in Europa, l'attività che si può presentare dopo può essere quella di trovare la corrispondenza tra città e stati europei). Inoltre le persone «chiacchierone» possono essere coinvolte in attività di gruppo che comprendono conversazioni e reminiscenze.

Conversare con persone in uno stadio avanzato di demenza

Alcune persone con demenza, spesso negli stadi più avanzati, non riescono a sostenere una conversazione normale. Utilizzano frasi non collegate tra loro, parole disconnesse, frammenti di parole o altre forme di «insalata di parole». Tuttavia è ancora possibile e importante coinvolgere queste persone in conversazioni. Immagina quanto deve essere frustrante se tu fossi l'unica persona che parla la tua lingua in un paese straniero. Nessuno capisce quello che dici. Ma se domani ti svegliassi e, nonostante fossi nel tuo paese, tutti quelli con cui parli si comportassero come se non ti capissero?

Mentre il significato delle loro espressioni può non essere chiaro, possiamo comunque rispettare con questi residenti la struttura della conversazione: ascoltando, rispettando i turni di parola, ecc. Ciò assomiglia al «linguaggio delle mamme» che usano le madri quando parlano con il loro bambino. Nel caso della demenza, se un residente dice «La-la-la-tah», chi si prede cura di lui, dopo aver osservato il viso del residente e averlo ascoltato con attenzione, può dire: «A volte mi sento così». Il residente può dire «La-la-la-tah» e chi si prende cura di lui rispondere: «Già, ho avuto anche io una giornata così». Possiamo anche «dirigere» l'argomento della conversazione in modo da presentare informazioni che i residenti possano commentare. Ad esempio, possiamo prendere una foto dei nostri figli e mostrargliela dicendo: «Questa è mia figlia. Ha 8 anni. Cosa dici, mi assomiglia secondo te?». Il residente può dire «La-la-lah» e noi rispondiamo: «Bene, mio marito sostiene che assomiglia a lui, ma io non lo penso. Ti piace il vestito che indossa? L'ha scelto da sola». Il residente può continuare a dire: «Tah-tah-la».

Quando usiamo questo approccio, è importante osservare le componenti non verbali del dialogo con il residente: l'espressione del viso, la postura del corpo, il tono di voce, ecc. Se la persona con demenza sembra soddisfatta da questa forma di conversazione, questo aiuta a creare un legame tra di voi. Questa modalità può anche permettere di indirizzare il residente verso altre attività. Se il residente appare frustrato da questo approccio, bisogna smettere di usarlo. Potete dire qualcosa come: «Grazie per aver passato del tempo con me. Ho alcune incombenze da svolgere ora. Ci vediamo più tardi».

Rinforzo verbale

Ci viene spesso chiesto che ruolo gioca il rinforzo verbale nella presentazione e nell'applicazione delle attività basate sul metodo Montessori. Tradizionalmente l'uso di frasi come «Ottimo lavoro!» «Continua a provare» e «Bel lavoro» non vengono utilizzate nelle classi Montessori mentre un bambino è impegnato in attività di apprendimento. Nelle classi Montessori i bambini imparano nuove competenze impegnandosi in attività che rispettano il loro ritmo e il loro livello di capacità riducendo al minimo il verificarsi di errori. Grazie a questo approccio, i bambini sono in grado di completare le attività di apprendimento con maggior successo e autonomia. Queste emozioni positive di successo e autonomia agiscono come un rinforzo interno per il bambino, spingendolo a continuare a sfidare sé stesso in nuove attività e nuove situazioni. Il bambino impara a guardare dentro sé stesso/a e diventa consapevole delle proprie capacità senza bisogno del rinforzo di altre persone, come l'insegnante. L'uso di una frase come «Ottimo lavoro» presuppone che i bambini debbano cercare un rinforzo del loro lavoro e delle loro capacità da un'altra persona e non da sé stessi.

Anche le attività basate sul metodo Montessori per le persone con demenza sono progettate per essere fonti di impegno libere da errori per anziani con problemi cognitivi e/o fisici. Anch'esse sono strutturate per essere aggiustate al livello di competenza e capacità delle persone e per promuoverne la riuscita. Per questo, le persone coinvolte nelle attività basate sul metodo Montessori tendono a sentirsi meglio con loro stessi e relativamente a cosa sono capaci di fare. Ciò aiuta a rinforzare positivamente la loro partecipazione alle attività e i loro sentimenti su sé stessi. Se noi diciamo «Ottimo lavoro» alle persone durante le attività potremmo suggerire loro che in realtà c'è un modo giusto o sbagliato per completare l'attività e questo ci allontana dall'intento delle attività.

Abbiamo scoperto, tuttavia, che nonostante gli anziani impegnati in attività Montessori stiano vivendo un'esperienza positiva, essi cercano ancora una conferma del loro operato dagli altri. Questo potrebbe derivare da una serie di motivi. Persone con difficoltà cognitive/psichiatriche si abitano a non essere in grado di svolgere compiti così come facevano di solito. In sostanza, a causa della loro disabilità, possono essere più abituate a sperimentare il fallimento piuttosto che il successo e quindi diventano insicure su quello che sono ancora capaci di fare e/o preoccupate di poter fare qualcosa di sbagliato. Questi sentimenti possono spingerle a cercare negli altri un incoraggiamento quando lavorano su un compito, specialmente se nuovo. Inoltre, gli anziani possono essere spinti a cercare un rinforzo dagli altri perché questo è il modo in cui sono stati educati a scuola e cresciuti dalle loro famiglie e per come è strutturata la società. È naturale per noi cercare conferme del nostro lavoro negli altri. Pensa a come ti senti quando il tuo capo ti dice che hai fatto un buon lavoro in un progetto e a come ti senti quando impari qualcosa di nuovo e qualcuno ti dice che stai andando bene e di continuare. Siamo abituati a cercare negli altri incoraggiamento per andare avanti, specialmente nei compiti difficili, e ciò non è diverso per gli anziani con disabilità cognitive/fisiche. In breve, il nostro motto è fare sempre quello che è meglio per il partecipante e fargli vivere il più possibile il successo. Se gli diciamo che sta facendo un buon lavoro mentre sta eseguendo un compito e questo gli permette di andare avanti, allora diciamoglielo.

Due parole a proposito del controllo delle infezioni

Le persone anziane, specialmente se sono fragili, possono essere estremamente vulnerabili alle infezioni. È quindi indispensabile che il personale che lavora con gli anziani segua attentamente le procedure per il controllo delle infezioni della propria struttura. Le infezioni sono una causa molto frequente di ricoveri in ospedale per i residenti nelle residenze socioassistenziali. Le persone che svolgono attività nelle strutture con persone anziane devono conoscere le linee guida e le procedure per il controllo delle infezioni e devono includerle nella pratica di ogni giorno, compresa anche la programmazione delle attività.

Le attività Montessori sono attività non invasive, ma il passaggio di materiale e oggetti da persona a persona è pratica comune. Alcune attività Montessori prevedono l'uso e il passaggio di oggetti che possono entrare in contatto con microrganismi infettivi. Grazie alla sua preparazione in medicina Maria Montessori era ben consapevole dell'importanza dell'igiene. Fin dall'inizio, nelle sue classi, faceva lavare le mani ai bambini prima di lavorare con il materiale.

È importante che chi conduce le attività pratichi una corretta igiene delle mani, sia per sé sia per i residenti. I «Centers for Disease Control and Prevention»

(Centri per il controllo e la prevenzione delle malattie) raccomandano di utilizzare disinfettanti a base di alcool al 60-95% (che assicurano una maggiore *compliance* e possono essere utilizzati in assenza di un lavandino) o in alternativa di lavarsi le mani con sapone e lavarle con acqua corrente come il mezzo migliore per fermare il diffondersi delle malattie infettive (Centers for Disease Control and Prevention, 25 ottobre, 2002).⁵ Lavarsi le mani con il sapone e l'acqua è raccomandato per le mani visibilmente sporche. I prodotti a base di alcool possono seccare e irritare la pelle per questo è raccomandato l'utilizzo in abbinamento a creme e lozioni. Bisogna essere consapevoli delle circostanze in cui la pelle di un anziano può diventare fragile o sensibile e prendere le giuste precauzioni per prevenire il suo disagio.

Sebbene l'uso di materiale tratto dal mondo reale sia un principio guida della programmazione delle attività Montessori, questo deve essere bilanciato dal bisogno di garantire la sicurezza dei partecipanti. In abbinamento con l'igiene delle mani, è importante che il materiale delle attività venga trattato in accordo con le procedure standard per il controllo delle infezioni. Queste procedure possono includere ad esempio l'uso di un prodotto o di salviettine disinfettanti per il materiale non poroso o la sostituzione del materiale deteriorato o consumato. In questo volume riportiamo i rischi potenziali per le infezioni e suggeriamo metodi specifici per ridurle.

⁵ I Centers for Disease Control and Prevention sono un importante organismo di controllo sulla sanità pubblica degli Stati Uniti d'America. L'importanza delle raccomandazioni per la prevenzione delle malattie infettive in tempo di pandemia ci sembra quanto mai importante, ndC.

Discriminazione sensoriale

Le attività di discriminazione sensoriale sono in genere utilizzate per persone con demenza in stadi avanzati. Le attività qui proposte potrebbero risultare troppo semplici per individui con demenza in stadi iniziali. Siccome l'obiettivo è di rendere l'attività impegnativa ma comunque eseguibile con successo, se un'attività risulta troppo semplice o difficile, essa va modificata tramite programmazione verticale.

ATTIVITÀ 1 Cilindri dei rumori

Scopo diretto: discriminazione uditiva.

Scopo indiretto: esercitare volontà, attenzione e concentrazione.

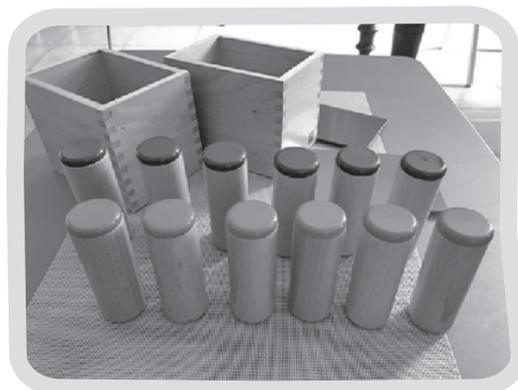
Movimento intenzionale: scuotere con il polso sciolto i cilindretti.

DESCRIZIONE DEL MATERIALE

- Un vassoio.
- Un piccolo contenitore (cilindrico) contenente materiale che emette un suono lieve quando viene scosso.
- Un piccolo contenitore (cilindrico) che sembra identico a quello con il materiale che produce un suono lieve, ma riempito con un materiale che emette un suono forte quando viene scosso.

NOTA: questi contenitori possono essere riempiti con fagioli secchi o altri materiali che emettono un suono forte/lieve quando vengono scossi.

! IMPORTANTE: assicurati che i contenitori abbiano lo stesso aspetto, in modo che possano essere discriminati solo sentendoli scuotere.



PRESENTAZIONE

- 1 Sistema entrambi i contenitori l'uno accanto all'altro sul vassoio.
- 2 Metti il vassoio di fronte ai partecipanti.

ISTRUZIONI

- 1 Prendi il contenitore che emette un suono lieve, scuotilo vicino a ogni orecchio dei partecipanti e di: «Lieve».
- 2 Prendi il contenitore che emette un suono forte, scuotilo vicino a ogni orecchio dei partecipanti e di: «Forte».
- 3 Consegna il contenitore che emette un suono lieve ai partecipanti e indica con movimenti delle mani che devono scuoterlo.
- 4 Quando lo fanno, di: «Lieve».
- 5 Ritira il contenitore che emette un suono lieve, consegna quello che emette un suono forte e richiedi nuovamente di scuoterlo.



- 6 Quando lo fanno, chiedi: «Lieve o forte?».
- 7 Ottenuta la risposta, ritira il contenitore che emette un suono forte e restituisci quello che emette un suono lieve, chiedendo di scuoterlo.
- 8 Quando lo fanno, chiedi: «Lieve o forte?».

Lo scopo dell'attività è determinare se i partecipanti possono discriminare diversi livelli di suono. Ciò implica sia capacità sensoriali sia decisionali. Se essi sono in grado, allora vi sono molte attività che possono essere costruite su questa abilità di base. In caso contrario, è utile determinare se la loro incapacità sia basata su deficit sensoriali, deficit decisionali o entrambi.

ATTIVITÀ DI AMPLIAMENTO

- *Gradazione:* Crea altri contenitori dal suono lieve e altri contenitori dal suono forte (in tutto 6-8 contenitori con suoni graduati). Chiedi ai partecipanti di scuotere i contenitori dal suono lieve e quelli dal suono forte e di identificare ciascuno di essi; quindi ordinali dal più forte al più lieve per una migliore discriminazione dei suoni.
- *Attività di gruppo:* Per organizzare un'attività di gruppo, riproduci diversi suoni di fronte a un gruppo di partecipanti, come strappare la carta, accartocciare un foglio, picchiettare con una matita, ecc. Quindi chiedi ai partecipanti di chiudere gli occhi. Ripeti uno dei suoni e chiedi a un partecipante di identificarlo. Se quella persona non può rispondere, allora chiunque altro può indovinare. A rotazione, possono rispondere tutti.

PROGRAMMAZIONE ORIZZONTALE

Consiste nel riprodurre supporti audio su cui sono registrati suoni lievi (il vento, un ruscello che scorre) e suoni forti (tuono, traffico) e invitare i partecipanti a identificare ognuno di essi, pronunciando la parola «lieve» o «forte», o mostrando un'etichetta «LIEVE» o «FORTE» corretta.

Si prevede inoltre di mostrare ai partecipanti come accendere il registratore per svolgere l'attività autonomamente.

PROGRAMMAZIONE VERTICALE

- *Estensione verso il basso:* per i partecipanti che non possono provvedere all'etichettatura, si procede con la semplice presentazione dei suoni e alla dichiarazione «lieve» e «forte». La ricezione passiva della stimolazione sensoriale è comunque importante, soprattutto se viene presentata in modo sistematico in più occasioni.
- *Estensione verso l'alto:* si presenta il suono di diversi animali, di strumenti musicali oppure suoni ambientali. Si propongono questi stimoli uno alla volta e si fa in modo che i partecipanti abbinino il suono con un'etichetta o un'immagine o una parola che rappresenti la fonte del suono.

PROBLEMI E SOLUZIONI

PROBLEMA	SOLUZIONE
I partecipanti non possono parlare.	► Stampa le etichette «LIEVE» e «FORTE» e chiedi loro di utilizzare le etichette per indicare la propria decisione.
I partecipanti non possono sentire.	► Se sono ancora in grado di leggere, stampa etichette di parole come «SUSSURRO» e «TUONO» e invita i partecipanti a far corrispondere tali etichette ad etichette di categoria «LIEVE» e «FORTE».

I partecipanti non possono impugnare i contenitori sonori.

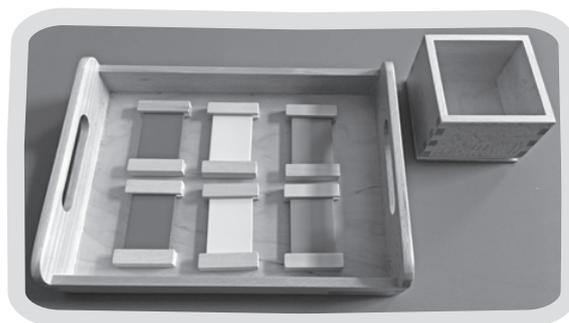
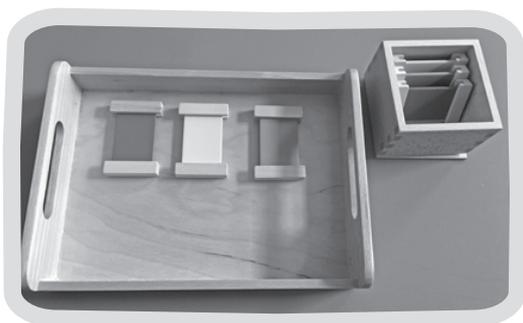
Scuoti in loro vece i contenitori o abbina i partecipanti ad altri che possano scuotere i contenitori per loro.

ATTIVITÀ 2 Discriminazione dei colori

Scopo diretto: sviluppare la capacità di discriminare i colori e le loro sfumature.

DESCRIZIONE DEL MATERIALE

- Un vassoio.
- Tavolette colorate. Le tavolette sono rettangoli (di solito 5 x 7,5 cm, ma anche più grandi o più piccole) che possono essere costruiti con cartoncino spesso, oppure si tratta di cartoncini su cui sono incollati rettangoli di carta colorata (quella per collage va benissimo). Le tavolette colorate devono essere plastificate per renderle più robuste e maneggevoli.



NOTA: rocchetti di filo di colori diversi possono essere usati come sostituti delle tavolette colorate. Nei negozi di vernici si possono anche trovare delle mazzette di campioni per selezionare i colori che potrebbero essere usati al posto delle tavolette. I campioni di stoffa colorata di una merceria sono un'altra opzione.

- Una scatola o contenitore (con tavolette dei colori primari) con coperchio ed elastico per tenere ferme le tavolette.
- La confezione contiene tre paia di tavolette colorate: rosse, blu e gialle.

Scatole aggiuntive possono contenere una varietà di altri colori, come i secondari, e anche nero, bianco e grigio.

PRESENTAZIONE

- 1 Posiziona il vassoio con la scatola contenente le tavolette colorate davanti ai partecipanti.
- 2 Rimuovi il coperchio della scatola e posizionalo sotto la scatola.
- 3 Posiziona la scatola nell'angolo in alto a destra del vassoio.
- 4 Prendi una tavoletta di ciascun colore e disponi le tavolette in fila sul vassoio.

ISTRUZIONI

- 1 Dalla scatola, estrai la tavoletta il cui colore corrisponde a quello della prima (da sinistra) nella riga e posizionalo sotto la sua corrispondenza.
- 2 Estrai la tavoletta che corrisponde al secondo colore (sulla riga) e invita i partecipanti a posizionarlo sotto la seconda tavoletta.
- 3 Se non possono o non vogliono tenere la tavoletta colorata, invitali a indicare dove dovrebbe essere posta e posizionala tu per loro.
- 4 Ripeti tutto questo per il terzo colore.
- 5 Prendi il primo colore nella riga in alto, dagli un nome, ad esempio, «rosso», e quindi riponilo nella scatola. Invita i partecipanti a consegnarti il colore corrispondente alla coppia di colore rosso. Ad esempio, puoi chiedere: «Per favore passami la tavoletta di colore rosso». Se i partecipanti hanno difficoltà a capire quello che dici, indica con gesti e una mano aperta che vorresti che ti dessero la tavoletta relativa al colore rosso
- 6 Ripeti questa procedura con il secondo e il terzo colore finché tutte le tavolette sono state riposte.
- 7 Ripeti questi passaggi aggiungendo altre tavolette colorate.

ATTIVITÀ DI AMPLIAMENTO

Per maggiori varietà di colore, utilizza campioni che puoi reperire nei negozi di vernici o campioni di tessuto nelle mercerie.

PROGRAMMAZIONE ORIZZONTALE

Presenta ai partecipanti le sfumature all'interno di un colore, ad esempio passando dal blu più scuro al blu più chiaro.

PROGRAMMAZIONE VERTICALE

- *Estensione verso il basso*: se i partecipanti non riescono a trattenere o posizionare le tavolette colorate, chiedi loro il nome dei colori. Possono anche indicare non verbalmente se due tavolette corrispondano, formando una coppia.
- *Estensione verso l'alto*: consiste nel vedere come il colore si combini per creare nuovi colori. Questo risultato può essere ottenuto tramite l'attività di miscelazione dell'argilla colorata, o combinando liquidi di diversi colori, ecc., per mostrare come la miscelazione dei colori primari produca colori secondari. Anche la coordinazione del colore di scarpe e borse o camicie e cravatte può essere utilizzata come estensione verso l'alto.

PROBLEMI E SOLUZIONI

PROBLEMA	SOLUZIONE
I partecipanti non sono in grado di discriminare le sfumature all'interno di un colore.	► Utilizza solo tre tonalità, ad esempio la più leggera, la più scura e una tonalità media.

ATTIVITÀ 3 Discriminazione di pesi

Scopo diretto: discriminare diversi pesi.

DESCRIZIONE DEL MATERIALE

- Un vassoio.
- Un piccolo contenitore con coperchio, di plastica o di legno, riempito con un materiale molto leggero, come la carta velina, dentro al quale i partecipanti non possano vedere.
- Un piccolo contenitore che appaia esattamente come quello appena descritto, ma riempito con un materiale più pesante come la sabbia.

PRESENTAZIONE

- 1 Posiziona entrambi i contenitori, uno accanto all'altro sul vassoio.
- 2 Posiziona il vassoio di fronte ai partecipanti.

ISTRUZIONI

- 1 Prendi il contenitore leggero, tienilo nel palmo della mano e di': «Leggero».
- 2 Poi, prendi il contenitore pesante nello stesso modo e di': «Pesante».
- 3 Porgi il contenitore leggero ai partecipanti e di': «Leggero».
- 4 Riprendi quel contenitore, poi consegna loro quello pesante dicendo: «Pesante».
- 5 Riprendilo, quindi seleziona casualmente un contenitore e segnalalo ai partecipanti.
- 6 Chiedi loro: «Leggero o pesante?».
- 7 Dopo aver ottenuto risposta, prendi il contenitore e dai loro l'altro, chiedendo di nuovo: «Leggero o pesante?».

**ATTIVITÀ DI AMPLIAMENTO**

Prepara due contenitori leggeri e due contenitori pesanti. Chiedi ai partecipanti di tenere il contenitore leggero in una mano e quello pesante nell'altra, identificando ciascuno. Poi dai loro un terzo contenitore (pesante o leggero) e chiedi loro di abbinarlo a uno dei primi due.

PROGRAMMAZIONE ORIZZONTALE

Chiedi ai partecipanti di decidere se vari oggetti presenti nell'ambiente sono leggeri o pesanti, ad esempio, un fiore, una sedia, ecc.

PROGRAMMAZIONE VERTICALE

- Estensione verso il basso*: i partecipanti che non riescono a classificare gli oggetti terranno il peso nelle loro mani mentre si dice «leggero» e «pesante». La ricezione passiva della stimolazione sensoriale è ancora importante, specialmente se è presentata sistematicamente in più occasioni.
- Estensione verso l'alto*: un modo per estendere questa attività ai partecipanti che non mostrano difficoltà in questo compito consiste nel realizzare diversi contenitori (ad esempio, quattro o cinque), chiedendo ai partecipanti stessi di metterli in fila, dal più leggero al più pesante (gradazione), quindi creare un secondo set di quattro o cinque contenitori esattamente come il primo per l'appaiamento.

PROBLEMI E SOLUZIONI

PROBLEMA	SOLUZIONE
I partecipanti non sono in grado di parlare.	► Stampare le etichette «LEGGERO» e «PESANTE» per consentire loro di indicare le proprie decisioni.

Cura dell'ambiente

L'esecuzione di compiti mirati offre ai partecipanti l'opportunità di esercitare padronanza e controllo, ottenere un senso di ordine, essere in sintonia e relazionarsi con l'ambiente circostante. Queste attività consentono ai partecipanti di esercitare le abilità necessarie per la cura di sé. Il successo di questi compiti fornisce un senso di completezza e realizzazione.

ATTIVITÀ 1 Asciugatura dei piatti

Scopo diretto: migliorare l'autonomia praticando un'attività strumentale della vita quotidiana.

Scopo indiretto: può essere utilizzata come attività di cooperazione e socializzazione; esercitare la coordinazione oculo-manuale e la gamma dei movimenti della parte superiore del corpo.

DESCRIZIONE DEL MATERIALE

- Due vassoi (usiamo vassoi come quelli che si adoperano in una caffetteria o in un ristorante fast food).
- Quattro piattini di plastica.
- Quattro ciotole di plastica.
- Quattro bicchieri di plastica.
- Uno scolapiatti in plastica.
- Una bacinella di plastica contenente acqua.
- Un canovaccio.

PRESENTAZIONE

- 1 Metti i piattini, le ciotole e le tazze nella bacinella piena d'acqua.
- 2 Metti la bacinella e il canovaccio sul primo vassoio.
- 3 Posiziona lo scolapiatti sul secondo vassoio.
- 4 Posiziona il primo vassoio davanti al partecipante.
- 5 Posiziona il vassoio con lo scolapiatti accanto al primo vassoio, sul lato della mano dominante, assicurandoti che entrambi i vassoi siano accessibili al partecipante.

ISTRUZIONI

- 1 Di' al partecipante: «Asciughiamo questi piatti».
- 2 Prendi uno dei piatti.
- 3 Asciuga il piatto con il canovaccio.
- 4 Posiziona il piatto nello scolapiatti.
- 5 Chiedi al partecipante di asciugare il resto dei piatti (aiutalo se necessario).

ATTIVITÀ DI AMPLIAMENTO

- Lavare e asciugare piatti di plastica o piatti realizzati con diversi materiali infrangibili.
- Chiedi al partecipante di mettere in ordine ciotole e piatti di diverse dimensioni.
- Invitalo a mettere in ordine coltelli, cucchiari e forchette di plastica.

PROGRAMMAZIONE ORIZZONTALE

- Chiedi ai partecipanti di asciugare pentole, padelle, utensili, ecc.
- Chiedi ai partecipanti di lavare i piatti con acqua insaponata e una spugna o paglietta.

PROGRAMMAZIONE VERTICALE

- Estensione verso il basso*
 - Asciuga tu stesso i piatti e chiedi ai partecipanti di metterli nello scolapiatti.
 - Chiedi ai partecipanti di dirti o di indicarti quali oggetti devono essere asciugati.
 - Invita i partecipanti a leggere un libro o una rivista stampati a caratteri grandi mentre tu lavi i piatti.
- Estensione verso l'alto*
 - Chiedi ai partecipanti di lavare i piatti dopo cena. Se non riescono a stare in piedi davanti al lavello, puoi posizionare due vasche su un tavolo, riempiendone una con acqua insaponata e l'altra con acqua pulita per il risciacquo.
 - Inoltre, inoltre puoi chiedere ai partecipanti di spolverare i mobili, così praticheranno gli stessi movimenti di sfregamento della spugna e dell'asciugamano sui piatti (si vedano anche gli esercizi di lucidatura nella prima parte, pp. 77-79).

PROBLEMI E SOLUZIONI

PROBLEMA	SOLUZIONE
Il partecipante non è in grado di seguire i vari passaggi previsti da questa attività.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Invita il partecipante a eseguire solo un passaggio, ad esempio l'asciugatura o l'inserimento di piatti asciutti nello scolapiatti. ▶ (ATTIVITÀ DI GRUPPO): costruisci una catena di montaggio di lavoratori dove un partecipante prende un piatto, uno lo asciuga, ecc.
Il partecipante non può tenere o asciugare i piatti.	▶ Chiedi al partecipante di «supervisionare» ponendo domande come «Quale piatto dovrei asciugare ora?» o «Dove va quando è asciutto?» mentre tu svolgi l'attività.

ATTIVITÀ 2

Cuscino riempi e scuoti

Scopo diretto: esercitarsi a spremere.

Scopo indiretto: esercitare la coordinazione oculo-manuale; utilizzare le abilità motorie grossolane

DESCRIZIONE DEL MATERIALE

- Una federa nuova, di dimensioni standard.
- Fibra da imbottitura in cotone o sintetica.
- Nastro largo (almeno 5 cm di larghezza e 60 cm di lunghezza).
- Una bacinella di plastica per contenere l'imbottitura.
- Un piccolo cestino per rifiuti in plastica (di dimensioni da bagno) abbastanza largo da tenere aperta la federa al suo interno.
- Un elastico grande (spesso e abbastanza grande da tenere la federa in posizione aperta quando è all'interno del cestino).

PRESENTAZIONE

- 1 Riempi la bacinella di plastica con la fibra da imbottitura.
- 2 Apri la federa e posizionala all'interno del cestino in modo che il cestino stesso la sostenga e la tenga aperta per il riempimento.
- 3 Piega la parte superiore aperta della federa sul bordo del cestino. Fissala in posizione con l'elastico grande.

ISTRUZIONI

- 1 Posiziona il cestino con la federa davanti al partecipante.
- 2 Colloca la bacinella contenente la fibra da imbottitura vicino al cestino sul lato dominante del partecipante.



ATTENZIONE: presta attenzione e sorveglia l'uso della fibra da imbottitura da parte del partecipante poiché i pezzi piccoli possono comportare un rischio di soffocamento.

- 3 Di' al partecipante: «Dobbiamo riempire questo cuscino. Vorresti aiutarmi?».
- 4 Dopo che il partecipante ha dato il consenso, di': «Ne inserirò un po' per primo». Dimostralo prendendo un po' di fibra da imbottitura dalla bacinella e infilandola nella federa.
- 5 Di' al partecipante: «Ora puoi inserirne un po'». Da' le indicazioni e i suggerimenti verbali necessari per incoraggiarlo a riempire la federa.
- 6 Quando la federa inizia a riempirsi, di': «Adesso guarda cosa faccio». Spingi la fibra da imbottitura negli angoli della federa.
- 7 Se il partecipante è in grado di svolgere questa attività, di': «Adesso puoi spingere un po' giù» e invitalo a spingere verso il basso.
- 8 Continua a inserire l'imbottitura e a spingerla verso il basso fino a quando la federa è piena.
- 9 Di' al partecipante: «Ora te la farò tenere» e consegna la federa.
- 10 Di': «Da' una sprimacciata». Potrebbe essere necessario dimostrare o mimare questo movimento.
- 11 Di': «Pensi che sia pieno? Abbiamo già finito?»
- 12 Se il partecipante ritiene che non sia pieno e che sia possibile aggiungere altra fibra, aggiungila.
- 13 Se il partecipante pensa che non sia pieno, e invece lo è, di': «Sì, ma non voglio finire la fibra. Perché non ci fermiamo ora, possiamo aggiungerne altra domani».
- 14 Se il partecipante pensa che sia pieno e invece non lo è, va bene.
- 15 Di': «Chiudiamolo. Per favore, mi passi il nastro?» (indicare il nastro per fornire un ulteriore suggerimento al partecipante, se necessario).
- 16 Inizia il processo di legatura del cuscino tenendo il nastro in posizione e dicendo: «Mi aiuteresti a finire?».
- 17 Fornisci istruzioni verbali e indicazioni secondo necessità. Se il partecipante non è in grado di completare la legatura, o se al partecipante mancano le capacità motorie fini per farlo, invitalo a vederti legare il cuscino.
- 18 Di': «È ora di sprimacciarlo». Dimostra come sprimacciare il cuscino. Quindi consegnalo al partecipante e di' «Adesso te lo faccio sprimacciare».
- 19 Fornisci istruzioni verbali e indicazioni secondo necessità.
- 20 Di': «Grazie. È stato un grande aiuto. Dove vorresti metterlo?».
- 21 Aiuta il partecipante a trovare un posto dove mettere il cuscino.

ATTIVITÀ DI AMPLIAMENTO

Riempi cuscini di diversi tipi o dimensioni o altri articoli che possono essere imbottiti, riposti poi in una borsa o un contenitore.

PROGRAMMAZIONE ORIZZONTALE

Chiedi al partecipante di riporre i vestiti in un sacchetto per la lavanderia.

PROGRAMMAZIONE VERTICALE

- Estensione verso il basso*
 - Metti la fibra da imbottitura nella federa e chiedi al partecipante di spingerla verso il basso o di sprimacciare il cuscino una volta riempito completamente e legato saldamente.
 - Usa grandi asciugamani morbidi o grandi pezzi di spugna invece della fibra da imbottitura per riempire la federa.
- Estensione verso l'alto*
 - Chiedi al partecipante di riempire sacchetti con vecchi vestiti per donarli in beneficenza.
 - Imbottisci oggetti più piccoli come piccoli cuscini per bambini o bambole morbide od orsacchiotti.
 - Aggiungi stencil o scritte o disegni alla federa usando stencil e colori per tessuti.

PROBLEMI E SOLUZIONI

PROBLEMA	SOLUZIONE
<p>Il partecipante non è in grado di seguire i vari passaggi coinvolti in questa attività.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Chiedi al partecipante di fare una cosa per volta (ad esempio, passarti un po' di fibra, o comprimerla verso il basso nella federa, sprimacciare il cuscino, ecc.). ▶ Costruisci una catena di montaggio. Invita un partecipante a prendere la fibra e a passarla a una seconda persona che riempie la federa e la passa a una terza persona che lega la federa chiusa e poi la passa a una quarta persona che sprimaccia il cuscino.

ATTIVITÀ 3 Riparazione abbigliamento

Scopo diretto: praticare la cura di sé stessi.
Scopo indiretto: fornire un'opportunità per aiutare gli altri; migliorare la coordinazione oculomaneale; migliorare le capacità motorie fini e grossolane.

DESCRIZIONE DEL MATERIALE

- Vari capi di abbigliamento con uno strappo o un buco.
- Un cesto abbastanza grande da contenere capi di abbigliamento.
- Un cesto della biancheria o mastello (per contenere gli oggetti riparati).
- Linguette autoadesive in Velcro®.
- Toppe per abbigliamento come quelle che si trovano nei negozi di tessuti.

PRESENTAZIONE

- 1 Attacca le linguette in Velcro® sia sulle toppe sia sugli indumenti vicino al buco o allo strappo, assicurandoti che la parte ruvida della linguetta sia applicata sulle toppe e la parte morbida sia posta sui vestiti. In questo modo, quando le toppe verranno applicate sugli indumenti, aderiranno correttamente.
- 2 Poni gli indumenti che necessitano di riparazione nel primo cesto.
- 3 Posiziona il primo cesto davanti al partecipante.

- 4 Colloca le toppe in una pila su un piatto o un piccolo vassoio a lato del primo cesto.
- 5 Posiziona il cesto della biancheria dall'altro lato del primo cesto.

ISTRUZIONI

- 1 Fa' una dimostrazione dell'attività scegliendo un indumento dal primo cesto e individuando lo strappo o il foro. Posiziona una toppa sul buco (o sullo strappo), «riparando» così l'articolo, e colloca il cesto della biancheria.
- 2 Chiedi al partecipante di scegliere un articolo dal primo cesto e identificare dove si trova il buco o lo strappo.
- 3 Chiedi al partecipante di riparare l'oggetto posizionando una toppa sopra il buco o lo strappo.
- 4 Istruisci il partecipante a posizionare gli oggetti riparati nel cesto da biancheria.
- 5 Continua fino a quando tutti gli articoli non sono stati riparati.

ATTIVITÀ DI AMPLIAMENTO

- Suddividere gli articoli nelle categorie «danneggiati» e «non danneggiati».
- Guarda con i partecipanti nelle loro stanze o armadietti per trovare vestiti o altri oggetti che necessitano di riparazione.

PROGRAMMAZIONE ORIZZONTALE

- Fa' separare gli articoli di abbigliamento per categoria (ad esempio, calzini, camicie, pantaloni, ecc.).
- Ripara altri oggetti danneggiati usando colla atossica o nastro adesivo.

PROGRAMMAZIONE VERTICALE

- Estensione verso il basso*
 - Individua lo strappo o il buco in un articolo e chiedi al partecipante di rattopparlo.
 - Chiedi al partecipante se l'articolo deve essere riparato o meno.
- Estensione verso l'alto*
 - Crea copertine per libri.
 - Chiedi al partecipante di riparare le pagine strappate di libri usando il nastro adesivo (verifica se un luogo di culto locale ha libri di preghiera che necessitano di riparazione).
 - Aiuta il partecipante a riparare una tappezzeria strappata (se ve ne sono presenti nell'edificio) abbinandovi una toppa e incollandola al posto giusto.

PROBLEMI E SOLUZIONI

PROBLEMA	SOLUZIONE
<p>Il partecipante non riesce ad afferrare o trattenere gli indumenti o le toppe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Tieni il capo d'abbigliamento al posto del partecipante mentre questi posiziona il rattoppo sopra il buco o lo strappo. ▶ Chiedi al partecipante di supervisionare l'attività mentre la fai. Poni domande come: «Dov'è il buco?», «Dovrei ripararlo in modo che possa essere indossato di nuovo?». ▶ Chiedi al partecipante di consegnarti una toppa mentre tu ripari l'indumento. ▶ Chiedi al partecipante di indicare un buco o uno strappo nell'oggetto.