

PROGETTO PILOTA
E STUDIO NELL'APPLICAZIONE DI











NELLA CASA DI RIPOSO SAN GAETANO
OPERA DON GUANELLA

Giugno 2023 - Gennaio 2024

Report finale

Febbraio 2024

Percorso

GIUGNO		Dopo un incontro preliminare di presentazione e di prova del sistema REHABILITY, a fine giugno il progetto prende forma con una formazione in presenza col personale educativo e fisioterapico della Casa di Riposo San Gaetano, in data 22 giugno 2023. Fino a fine mese si attua la sperimentazione del sistema con prove pratiche dei conduttori sia nell'analisi dell'offerta di <i>serious games</i> che per quanto concerne l'impostazione dei piani di riabilitazione. L'assistenza tecnica è stata richiesta nella fase iniziale e in poche occasioni dove l'intervento ha permesso la risoluzione di problemi di lievi entità, rientrati nella giornata stessa. Si ringrazia i tecnici per l'estrema disponibilità.
LUGLIO		Nel mese di luglio avvengono i primi test con alcuni anziani, al fine di definire in modo stabile i fruitori.
AGOSTO		Agosto, nonostante un calo di presenza degli operatori coinvolti (ferie), si assiste a una continuità di somministrazione avendo definito i partecipanti e avendo creato loro un piano riabilitativo specifico. L'équipe della RSA non si accontenta della sperimentazione compiuta e a fine mese investe sulla scoperta di nuovi giochi offerti dal sistema, ma non presi in considerazione in prima istanza. Alcuni di questi sono ritenuti non idonei per la loro alta richiesta di competenze motorie.
SETTEMBRE		Il mese di settembre proseguono le somministrazioni e si va ad affinare la proposta inerente ai giochi. Alcuni vengono ritirati, in altri casi sostituiti.
OTTOBRE		Nei mesi di ottobre, novembre, dicembre 2023 e in parte gennaio 2024 le sedute di gioco si sono svolte con regolarità dando la possibilità ai terapisti (per la riabilitazione cognitiva e motoria) di affinare lo strumento adattandolo alle esigenze delle persone anziane coinvolte. Da segnalare un breve periodo di riacutizzazione dei contagi da COVID che ha bloccato la sperimentazione. Grazie ad un confronto telefonico abbiamo avuto la possibilità di ampliare la sperimentazione anche su alcuni giorni di gennaio.
NOVEMBRE		
DICEMBRE		
GENNAIO		

Ambiente

Il setting è stato uno dei primi nodi da sciogliere al fine di garantire privacy, comfort e le specifiche chieste dal sistema.

È stato adibito nell'ufficio educatori un apposita area. Il pc è stato collegato al "monitor piccolo" dato in dotazione dalla Fondazione Amplifon per una maggior facilità di visione. La telecamera è stata posta su un cavalletto in modo da riprendere l'intera persona. Sull'area interessata è stato posto un tappeto di colore uniforme (nero) al fine di facilitare la lettura dell'individuo da parte del sistema.

Nel proseguo della sperimentazione non è stato necessario modificare il contest di gioco.

Modalità di utilizzo

Il programma viene utilizzato più volte la settimana con un preciso planning di somministrazione. Attualmente è prevista una somministrazione settimanale per ogni persona anziana inserita nel progetto. La calendarizzazione è nata dopo opportuno confronto delle figure professionali coinvolte con una riunione dedicata.

Generalmente gli operatori coinvolti sono due: uno coinvolto direttamente come guida, sostegno e sprone, l'altro impegnato nella registrazione attraverso apposito diario di quanto accade. La registrazione avviene sia su un diario generale, ma per facilità di analisi la stessa viene riportata su un diario personale di ogni anziano coinvolto. In questa registrazione non appare solo la performance dell'anziano ma anche eventuali considerazioni o cambi da apportare. Si segnala anche l'apprezzamento della persona anziana rispetto all'esperienza vissuta. L'elemento "dolore" non è stato

Persone anziane coinvolte

Le persone anziane coinvolte sono cresciute col passare del tempo in modo esponenziale. Attualmente sono in numero di 13 di cui 6 donne e 7 uomini. L'età è compresa nel range 75 - 95 anni. Sono stati coinvolti con uno specifico obiettivo riabilitativo in una divisione quasi paritaria: 7 con obiettivo di riabilitazione fisioterapica e 6 con obiettivo di riabilitazione cognitiva.

Nell'analisi iniziale di partenza si evince che le persone anziane coinvolte in area fisioterapica presentano: parkinsonismo (2), limitazioni articolari (1), poli artrosi (1), necessità di mantenimento (3).

In area cognitiva la suddivisione è tra stato cognitivo normale (9) e in iniziale decadimento (4). Chi ha uno stato cognitivo normale l'obiettivo è rivolto al mantenimento. Due anziani sono stati estromessi dalla sperimentazione poiché la prima (*anziano 2*) mostrava disagio esistenziale con chiusura verso la proposta dei serious game, mentre il secondo (*anziano 6*) è ulteriormente decaduto e non riusciva a comprendere l'associazione del suo movimento a quello del cursore.

	genere età	Cognitività iniziale	Cognitività attuale	Analisi FKT	Obiettivi d'area	n° giochi - terapeutico	plan
Anziano 1	F82	20/30	24/30	Parkinsonismo	fkt	4	
Anziano 2	F88	23,4/30	15/30	Parkinsonismo	fkt	3	
Anziano 3	F89	30/30	30/30	Limitazioni articolari	fkt	4	
Anziano 4	M77	28/30	25/30		edu	4	
Anziano 5	F88	28,4/30	28,4/30	Mantenimento	fkt	4	
Anziano 6	M72	16/30	10/30		edu	3	
Anziano 7	F83	20,4/30	21/30		edu	4	
Anziano 8	M77	25/30	26/30		edu	5	
Anziano 9	M95	26/30	27/30	Mantenimento	fkt	4	
Anziano 10	F95	25/30	24/30	Poli artrosi	fkt	3	
Anziano 11	M84	21,3/30	21,3/30	Mantenimento	fkt	4	
Anziano 12	M75	25/30	25/30		edu	3	
Anziano 13	M76	28/30	28/30		edu	4	

Raccomandazioni, punti di attenzione

Ci si è resi conto che un dato sensibile è dato dall'affaticamento, pertanto è bene ricordare alla persona anziana di abbassare la mano quando non è in attività. Altra strategia sta nell'alternare giochi che coinvolgono arti superiori ad arti inferiori.

L'attenzione dell'operatore sta anche nel divertimento che deve necessariamente trovare respiro in un tempo consono. Generalmente viene concordato con il fruitore stesso. Importante e fondamentale è il rimando che danno le persone coinvolte.

Supportare la persona impegnata nel gioco è basilare agli obiettivi preposti. Nessuno deve sentirsi sconfitto. Quando è presente un miglioramento è necessario sottolinearlo.

Bisogna trovare un equilibrio a livello di risorse di tempo, di disponibilità di attrezzature e di operatori, che è possibile ma non di immediato raggiungimento. Pertanto è utile creare un percorso di conoscenza e di valorizzazione dello strumento stesso.

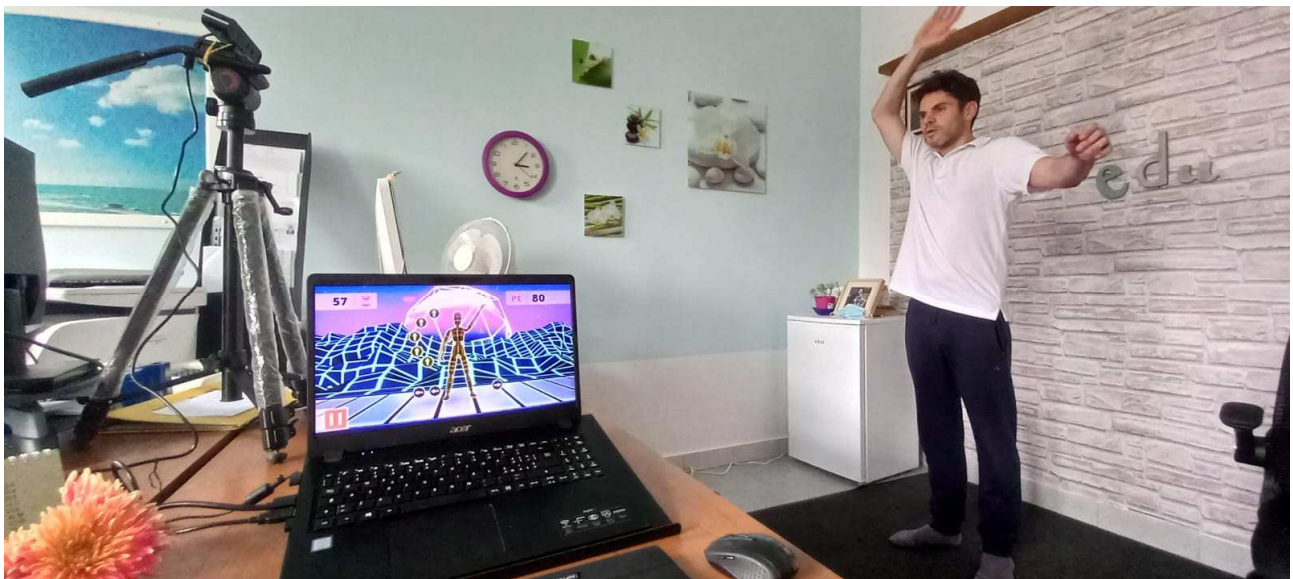
Risultati sinora raggiunti

Il sistema è diventata una possibilità di benessere consolidata e conosciuta tra le persone anziane. In alcuni casi diventa contenitore dove frustrazioni e noia si mutano in autostima e divertimento. La persona anziana che ha fruito meno dell'attività ha totalizzato quattro sedute di gioco, mentre quella che è stata più assidua ha totalizzato 10 somministrazioni. Si registrano un totale di 83 sedute di gioco.

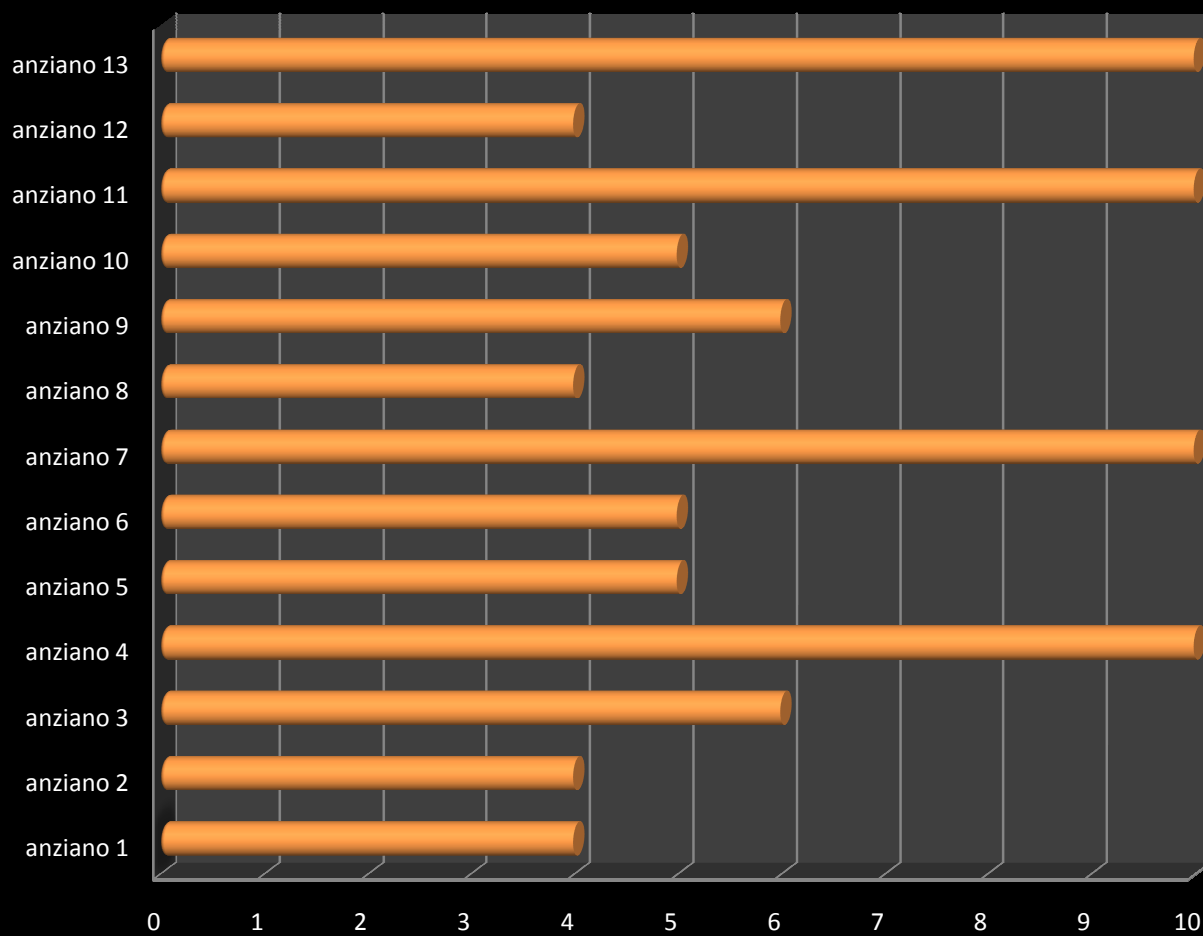
La possibilità di gioco è divenuto un momento atteso che esula dalla routine. Rende la persona anziana protagonista in un rapporto duale di *gamer* e conduttore. Nella maggior parte dei casi è stato necessario il supporto diretto del conduttore al fine di orientare e spronare ai fini di una miglior performance.

Il vedere scritto il proprio nome con un "Ben tornato/a ..." e gli applausi al termine di ogni gioco aiutano a ridonare la sensazione di un'esperienza personalizzata e che non crea frustrazione. Interessante notare negli allegati, in fondo al diario personale, un piccolo report con i "nuovi record". In molti hanno avuto la possibilità di migliorarsi a beneficio di una maggior capacità cognitiva e/o motoria. Inoltre gli scenari proposti nei diversi giochi richiamano contesti familiari alle persone anziane facilitando l'interazione e in alcuni casi evocando ricordi.

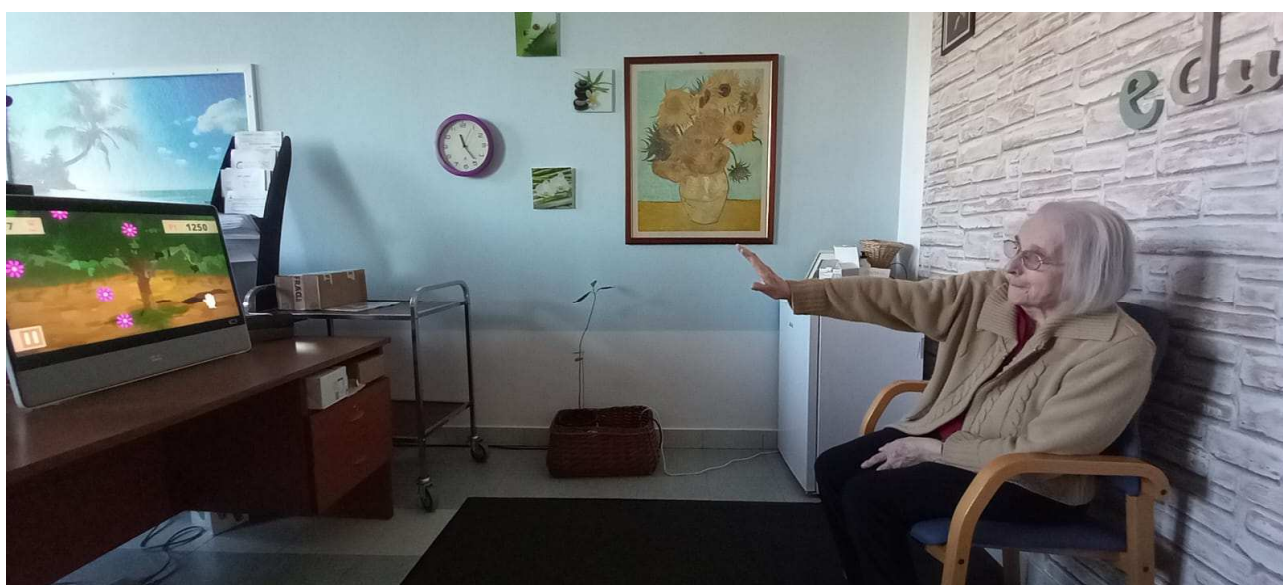
Creare un percorso di riabilitazione a livello individuale in un setting dedicato è un'occasione rara nel contesto RSA. Questo permette di contenere frustrazione, facilita la condivisione e aiuta ad esprimere energie e risorse latenti. Tale percezione è condivisa dall'intero staff educativo e fisioterapico che si è adoperato per la sperimentazione.



Sedute di gioco



	anziano 1	anziano 2	anziano 3	anziano 4	anziano 5	anziano 6	anziano 7	anziano 8	anziano 9	anziano 10	anziano 11	anziano 12	anziano 13
■ Serie 1	4	4	6	10	5	5	10	4	6	5	10	4	10



Casa di Riposo San Gaetano - Opera don Guanella
Caidate di Sumirago VA

www.casadiripososangaetano.it