

ALLEGATO A )

DECRETO N. 149/2015

SOCIETÀ DELLA SALUTE ZONA FIORENTINA  
NORD-OVEST

Prot. n. 0005448 del 28/07/2015

I.C.



PROGETTO PET THERAPY Anno 2015-16

Associazione Antropozoa o.n.l.u.s

**DESTINATARI:**

**Gruppo di Giovani ragazzi e adolescenti con plurime disabilità mentali e fisiche presso il Centro Felicità progetto "Oltre la scuola", Sesto Fiorentino-Fi**

**SEDE INTERVENTO: Locali del Centro "Felicità" Sesto Fiorentino-Fi**

**PREMESSA**

Visto l'esito positivo dell'esperienza realizzata di pet therapy, compiuta nell'anno 2014-15, e che prosegue da oltre tre anni proponiamo per l'anno 2015-2016, dei percorsi educativi, e ludici che mirino al rinforzamento ed il potenziamento dei risultati già ottenuti con i ragazzi protagonisti, oramai competenti su delle specifiche attività, e che quindi vivono la presente attività come un'occasione di rinforzo delle proprie capacità emotive, e come un momento informale nel gruppo in cui sono protagonisti attivi insieme all'animale.

Tutto questo concentrandosi prevalentemente, nell'area della comunicazione sociale, dell'empatia, dell'interazione in gruppo attraverso il riconoscimento e lo stare all'interno delle proprie emozioni, compiendo nuove sperimentazioni di sé.

## Definizione di Pet Therapy

Il termine pet-therapy, che in italiano significa “ Uso Terapeutico degli Animali da Compagnia”, è un termine generico che indica un supporto ai metodi di cura di alcune patologie con l’ausilio degli animali.

Per definizione, “l’elemento terapeutico” è la **relazione** che l’animale è in grado di instaurare con l’essere umano coadiuvato da un “esperto” e l’ “individuo” è il fruitore dell’intervento,

Le prestazioni a valenza **terapeutica, riabilitativa, educativa e ludico-ricreativa** prevedono il coinvolgimento di animali domestici. Gli interventi sono rivolti prevalentemente a persone affette da disturbi di natura fisica, neuromotoria, psichica e psichiatrica ma, tuttavia, possono essere indirizzati anche ad individui senza particolari problematiche che potrebbero comunque trarre giovamento dal relazionarsi con l’animale o dal semplice assistere come spettatore ad un intervento.

## Benefici della Pet Therapy

Le ricerche che sono state effettuate circa i meccanismi tramite cui agisce la terapia con gli animali, indicano **diversi tipi di modalità di azione** che quasi sempre si potenziano tra loro e vertono principalmente sulla relazione tra la sfera affettivo-emotiva e quella biologica. **I meccanismi emozionali che si innescano sono sostanzialmente alla base del successo che questa tipo di terapia sta suscitando.** Le emozioni, intese non soltanto come un moto dell’anima, ma piuttosto come espressione di modificazioni neuroendocrine, hanno dunque una base d’azione biologica e sostanzialmente seguono le stesse vie biochimiche e nervose della risposta del rilassamento psico-fisico. Gli effetti della Pet Therapy sono principalmente da attribuirsi al “confort” inteso nel senso di conforto- calore- vicinanza e ad un processo tattile in base al quale si crea un legame incondizionato tra animale e uomo che induce il rilassamento tramite la riduzione della reattività cardiovascolare in risposta allo stress (Margo A. Halm, 2008). Il modo con cui i ragazzi interagiscono con l’animale, è qualitativamente diverso dal modo con cui lo fanno solo con gli umani o con oggetti inanimati. Questo avviene grazie alla comunicazione non verbale tra uomo e animale: i cani reagiscono al comportamento umano e non alle loro intenzioni, sentimenti o discorsi. I cani si avvicinano con le

persone, indipendentemente dalla loro "diversità". Il loro comportamento è semplice e privo di ambiguità, il loro modo di essere è autentico e spontaneo.

### **Il modello ANTROPOZOA**

Il modello ANTROPOZOA si basa fortemente sulla **relazione**, che nasce in primo luogo nella **diade** animale-conduttore e che viene traslata alla persona durante l'intervento, trasformandosi così in un **sistema triade**. Diviene così di fondamentale importanza la costruzione di una relazione **tangibile** che pone le basi per l'ideazione e la realizzazione di obiettivi individualizzati e realistici. Attraverso un'analisi e un'adeguata progettazione sarà possibile ideare e sperimentare in sicurezza esercizi ed attività che, nonostante la loro fluidità, risultano funzionali alla stimolazione di numerose **abilità, capacità ed emozioni**.

**ANTROPOZOA** si pone come primo obiettivo la sicurezza del soggetto partecipante, dell'animale e dell'operatore; ad oggi non è presente il riconoscimento dell'esperto in pet-therapy come profilo professionale Antropozoa ha quindi un proprio codice deontologico. Per ovviare a tale carenza normativa, la suddetta associazione ha costruito all'interno del proprio modello un codice caratterizzato da norme comportamentali e situazionali per l'esperto ed un rigido protocollo sanitario per l'animale impiegato nelle attività. **Antropozoa è unico Ente italiano ad essere accreditato a livello internazionale sulla pet therapy con accreditamento ISAAT. <http://www.aat-isaat.org>**

### **DESTINATARI dell'intervento e modalità**

Verranno costituiti nello specifico dell'intervento 2 gruppi con lavoro con due gruppi formati e con la presenza del cane.

La modalità scelta quest'anno ha previsto a che l'incontro fosse interamente dedicato a uno dei due gruppi mentre i ragazzi rimanenti avrebbero preso parte ad attività correlate come, ad esempio, vedere film riguardanti i cani; scambiando i gruppi la settimana seguente. Sono previsti anche per questo anno incontri con alcuni singoli ragazzi in modo da facilitare l'incontro diretto

L'intervento si svolgerà in orario pomeridiano, concordato con gli operatori della struttura, per una volta settimana per un tot di 24 incontri da Ottobre 2015 a Maggio 2016.

## OBIETTIVI

### Finalità

Il gioco, oltre che aumentare il buonumore, predispone alla socializzazione, rinforza l'attività fisica, aumenta i meccanismi di difesa organici e di conseguenza potenzia le probabilità di guarigione. Principalmente per i bambini il gioco diventa un importante mezzo di comunicazione che permette loro di scoprire mondi nuovi, dominare le situazioni quotidiane, nonché di acquisire una progressiva autonomia. Attraverso il gioco con l'animale si crea un canale di comunicazione privilegiato, spontaneo e naturale, senza imposizioni né regole, che permette al bambino di esprimersi in piena libertà. Quando un ammalato gioca con un gatto, o ride per il modo buffo in cui si comporta un cane, aumenta le sue possibilità di difesa e quindi di guarigione.

Giocare induce ad effettuare dei movimenti, e questo diventa anche una occasione per fare ginnastica. Soprattutto per i bambini disabili, il gioco con gli animali rappresenta una esperienza che lega il gesto, il movimento al desiderio, alla motivazione, alla curiosità ed alla intenzionalità (Pugliese, A. & De Pasquale, C., 1993). Il gioco ed il divertimento portano comprovati benefici psicosomatici perché costituiscono una vera valvola di sfogo per le tensioni: infatti, le persone, tramite esso, possono liberare le loro energie e ricavare sensazioni di benessere e di calma (Giacon, 1992).

Un meccanismo molto importante sul quale si lavora grazie all'ausilio del **senso di autostima**: il solo fatto di rispondere ad alcuni suoi bisogni, di essere utile al cane, di riuscire a dare un comando al cane che viene eseguito, migliorerà il senso di sé e il benessere come conseguenza. Per fare ciò, la persona sarà stimolata nell'esecuzione di una sequenza di azioni e per ciò **lavorerà su più abilità cognitive** mantenendone e migliorandone, laddove possibile, le potenzialità residue della persona. Sul lato motorio, fisico, del contatto, saranno incrementati il movimento fine e grossolano attraverso attività come portare a passeggio il cane nella stanza, giocare a "nascondi la crocchetta" e "caccia al biscotto", spazzolando e accudendo il pet. Verrà stimolata anche **l'intelligenza emotiva**, cercando di dare un nome e un contenimento alle emozioni che incontreremo in questo viaggio nel quale avremo sempre un Pet al fianco.

### Obiettivo generale

L'obiettivo generale del progetto è quello di migliorare la qualità della vita dei

ragazzi coinvolti, utilizzando la coppia operatore-animale come mediatore relazionale e catalizzatore dell'attenzione. Il progetto intende, in continuità con il lavoro svolto, promuovere una conoscenza del cane, valutando come le attività con l'ausilio degli animali contribuiscano al processo di crescita individuale dei ragazzi che presentano una disabilità fisica e/o mentale.

### **Obiettivi specifici del gruppo**

- Promuovere la conoscenza del cane e degli oggetti ad esso legati;
- Favorire la creazione di un clima di fiducia, armonia e tranquillità;
- Stimolare la cooperazione e una sana competizione;
- Promuovere il rispetto dei tempi e degli spazi degli altri;
- Favorire l'accettazione di ciascun membro del gruppo;
- Stimolare il gruppo ad essere partecipe del lavoro di ognuno e dei progressi fatti;
- Promuovere attività che prevedano un lavoro di gruppo con traguardi da raggiungere insieme.

### **Descrizioni Attività**

- *Attività mirate alla conoscenza e all'esplorazione dell'animale (fisicità-corpo)* durante la quale sarà possibile aumentare l'attenzione e l'interesse alla partecipazione dell'utente solo grazie alla presenza del cane stesso, stimolare la coscienza della propria identità corporea e della diversità. Attraverso queste attività sarà possibile stimolare anche al *racconto di sé* tramite il cane che riveste un ruolo di catalizzatore di interessi e facilita l'interazione sociale permettendo di potenziare la comunicazione non verbale nonché l'espressione emotiva attraverso processi di identificazione e proiezione.
- *Attività di contatto* che suscitano un senso di protezione, calore e intimità, mirate alla stimolazione sensoriale (tattile e visiva in particolare), dell'area senso-motoria e di quella affettiva favorendo la socializzazione, il senso di piacere e il rilassamento.
- *Spazzolare, prendersi cura*: attività di contatto con l'ausilio di strumenti quali spazzole, salviettine e guanti mirate all'accudimento del Pet da parte dell'utente così da spostare l'attenzione sui bisogni di un altro essere vivente. Ciò può favorire lo sviluppo di empatia, dell'autostima e della fiducia nonché coinvolgere l'utente anche dal punto di vista fisico-riabilitativo.
- *Attività sequenziali*: comandi al cane. L'utente verrà stimolato a far compiere determinati comandi al cane (comandi che il cane conosce già e al quale risponde in modo positivo -seduto, terra, resta, zampa, cinque, cerca, naso...) e dovrà farlo con una precisa sequenza di gesti e comandi verbali, verranno perciò stimolate le capacità cognitive, la motricità grossolana e fine, nonché aspetti psicologici quali, ad esempio, la soddisfazione e l'autostima. Alla fine di

ogni sequenza, quando cioè il cane risponde al comando richiesto, l'utente premierà il cane con un biscotto, offrire del cibo al cane rientra nel "*prendersi cura*", perciò si rinforzeranno ulteriormente gli obiettivi descritti sopra.

- **Attività di gioco:** oltre a tutti i benefici derivanti dal gioco in generale, il gioco con l'animale, ha la prerogativa di liberare dalle emozioni "negative" (ad es. liberazione dell'ansia e dell'aggressività), di promuovere lo sviluppo del pensiero e favorisce l'esplorazione e l'apprendimento. Il gioco permette anche di trovare soddisfazioni che nella realtà non sono concesse.

## Benefici

### Diretti:

Il gruppo dei ragazzi che parteciperanno fin da subito, svilupperanno un miglioramento sulla percezione del sé e sulle proprie abilità.

### Indiretti:

I destinatari indiretti sono riscontrabili nel : personale della struttura, altri soggetti che non potendo partecipare attivamente possono comunque giovare della vista dell'animale

## Fasi e tempi

**1°fase:** incontro con il personale della struttura per pianificare i soggetti destinatari e il setting.

**2°fase:** ricomposizione del gruppo e scelta di suddivisione dei ragazzi emerse.

**3°fase:** Realizzazione degli obiettivi, generali e specifici, anche individuali.

**4°fase:** verifica dei risultati ottenuti sulla base degli obiettivi precedentemente pianificati.

## Risultati attesi

- Aumento dello Stato di Benessere.
- Migliorate capacità motorie e sensoriali.

- Potenziamento delle capacità cognitive, verbali e attentive.
- Migliorate capacità relazionali (fiducia reciproca utente-animale), comunicative ed espressive.
- Migliorata accettazione della diversità
- Incremento della capacità empatica (capacità di identificarsi con gli altri)
- Migliorata capacità di focalizzare l'attenzione all'esterno
- Migliorata capacità di prendersi cura di un altro essere vivente
- Incremento del tono dell'umore, del senso di autostima e della fiducia.

## METODOLOGIA

A tutti gli incontri parteciperà un professionista in pet therapy , psicologo formato con metodo Antropozoa dalla medesima Associazione, che opera da tre anni con lo stesso gruppo di ragazzi

Coordinatore e Supervisore Scientifico Responsabile dell'attività è la Dott.ssa Francesca Mugnai, esperta riconosciuta a livello nazionale e internazionale nel campo degli Interventi Assistiti con gli animali (IAA).

Ad ogni incontro della durata di 1 ora saranno impiegati cani di taglia colore e razza diverse, che già operano da anni nel campo delle attività e terapie assistite, nello specifico nella disabilità.

## PROTOCOLLO IGENICO SANITARIO

Gli animali che parteciperanno all'attività sono tutti animali regolarmente vaccinati e controllati sotto il profilo medico veterinario e sono esenti quindi da zoonosi.

La profilassi veterinaria aderisce al protocollo per la prevenzione e il controllo delle zoonosi, stilata dalla Società Internazionale che si occupa di malattie infettive.

Gli animali sono testati caratterialmente nelle loro attitudini comportamentali ed hanno molteplici esperienze in vari campi d'applicazione. Ogni animale che viene impiegata ha le caratteristiche di docilità affidabilità e prevedibilità ed è testato con il metodo **ANTROPOZOA**.

L'associazione Antropozoa Onlus garantisce la copertura assicurativa dell'attività svolta .

## STRUMENTI

- Diario di bordo delle attività che rimanga alla portata degli utenti e a cui gli operatori possano aggiungere osservazioni e commenti. Questo diario sarà uno strumento utile per una valutazione finale dell'attività svolta.

- Scheda registrazione attività

- Album/cartellone fotografico e disegni

### VALUTAZIONE

La valutazione verrà effettuata con gli operatori della struttura tramite incontri periodici di - verifica sull'andamento del progetto al fine di valutare in itinere i risultati conseguiti ed eventualmente apportare delle modifiche.

- Consultazione del diario fotografico

- Incontri con le famiglie dei disabili per un feedback sulle attività e gli eventuali obiettivi raggiunti

- relazione finale da consegnare ai Referenti

### COSTI E TEMPI

**L'attività è prevista per un arco di Ottobre 2015 Maggio 2016**

**Con un intervento settimanale della durata di un ora.**

**Il costo totale è comprensivo di; costo operatore e copertura assicurativa.**

TIPOLOGIA	DESCRIZIONE	COSTO €
Operatore (psicologo) Specializzato in Pet Therapy "Modello Antropozoa"	Incontri previsti una volta a settimana  Tot incontri <b>24 per un arco 8 mesi</b>	<b>1.800,00 Euro Totali</b>