ISTITUTO COMPRENSIVO POLVERIGI
01 SET. 2018
PROTOCOLLO N. 2238
TIT. IV.5

ACCOGLIAMO UN PELOSETTO IN CLASSE

CENNI STORICI

Lo psichiatra infantile Boris Levinson fu il primo a coniare il termine di "*pet-therapy*" per descrivere l'uso di animali da compagnia nella cura di malattie psichiatriche. Egli aveva notato che alcuni dei suoi pazienti -- bambini con serie difficoltà di relazione e di comunicazione interpersonale -- facevano amicizia senza problemi con il suo cane.
L'animale aveva la funzione di 'sciogliere il ghiaccio', aiutando il bambino ad abbassare le
proprie difese emotive, fornendo uno spunto di comunicazione tra paziente e terapista. Secondo Levinson la chiave dell'efficacia terapeutica dell'animale sarebbe rappresentata dal conforto e dalla 'simpatia' (ovvero dallo stabilirsi di un rapporto empatico) incondizionati che esso fornisce.
Levinson non è certamente stato il primo autore ad attribuire proprietà terapeutiche agli animali, specialmente al cane. Nell'antico Egitto i cani erano consacrati allo sciacallo, Anubis, il Dio dalla testa di cane, guardiano dei misteri della mummificazione e della reincarnazione, mentre nell'antica Grecia i cani erano centrali al culto di Esculapio, figlio di Apollo, conosciuto come il Dio della medicina e medico divino. Da alcune iscrizioni si evince che dei cani fossero sempre presenti attorno al suo santuario presso Epidauro, e che ad essi venisse attribuita la facoltà di curare i malati che si recavano in pellegrinaggio al tempio.
In epoca più recente, alle gentildonne dell'Inghilterra elisabettiana veniva suggerita la compagnia di un cane come rimedio per la 'malinconia'. Uno dei primi casi documentati di utilizzo della *pet-therapy* in un istituto per malati mentali risale proprio alla fine del 1800 in Inghilterra. I pazienti di questo Istituto venivano lasciati liberi di passeggiare e di interagire con gli animali domestici - polli e conigli - che popolavano il giardino con la convinzione che essi potessero avere un'influenza "umanizzatrice" sui malati e che la loro apparenza di creature indifese potesse indurre i pazienti ad autodisciplinarsi e a prendersi cura di loro.

PET THERAPY NEI BAMBINI

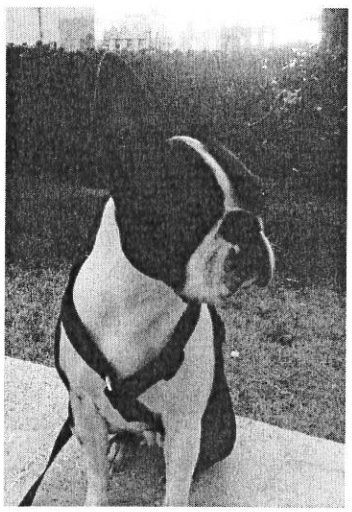
Per quanto riguarda la *pet-therapy* nei bambini, al principio di questo secolo Levinson iniziò le sue ricerche quasi accidentalmente scoprendo che gli animali agiscono da "catalizzatori" per le interazioni umane. Bisogna ricordare che negli anni settanta, nel laboratorio di Harry Harlow nell'Università del Wisconsin e nel California Primate Center diretto a Davis da Bill Mason vi fu un fiorire di ricerche etologiche sui primati al fine di caratterizzare il tipo di relazione che si stabilisce tra il neonato e la madre. Tali ricerche furono a loro modo rivoluzionarie poiché misero in luce il fondamentale ruolo svolto dalla relazione madre piccolo (intesa nel suo dinamismo in cui entrambi i membri hanno un ruolo attivo) sullo sviluppo del comportamento della prole, evidenziando i meccanismi potenzialmente responsabili della genesi di alcune malattie psichiatriche, quali l'autismo.
Nel corso di queste ricerche venne sperimentato l'uso di consimili di giovane età (scimmie terapeutiche) e di altri animali, quali i cani, per il recupero di giovani primati con caratteristiche autistiche, la ove surrogati inanimati (fantocci di pezza) erano invece risultati inefficaci. Recenti studi sull'uomo dimostrano come il rapporto con un animale risulti in un maggiore senso di sicurezza e una più alta motivazione ad interagire socialmente e ad apprendere: basti l'esempio della bambina autistica che imparò a contare fino a tre per dare il via a dei giochi nei quali era coinvolto il suo cane. L'aumento di motivazione è stato registrato, per esempio, nei casi in cui gli animali vengano regolarmente tenuti nelle classi con bambini con ritardo mentale: l'animale diviene un polo di attrazione, con l'effetto di ridurre, almeno parzialmente, le difficoltà di apprendimento.

DESTINATARI:

Tutti i bambini della scuola materna, elementari e media

CANE COINVOLTO:

YAEL : Boston terrier,femmina ,
integra,nata il 27 maggio2015



Il cane è stato abilitato il 24 giugno 2017 presso l'associazione "CluanaDog" di Civitanova Marche.
Regolarmente sottoposto a protocollo veterinario.

EQUIPE:

Dott.ssa Beatrice Caporaletti (coadiutore del cane)
Cristiano Bellissimo (coadiutore del cane)

I conduttori hanno avuto una formazione professionale acquisita presso l'associazione "Cluana Dog" di Civitanova Marche .

FINALITA':

Gli effetti più noti delle Attività Assistite con gli Animali, vanno dalla messa in atto di dinamiche empatiche, al focalizzare l'attenzione all'esterno spostando l'attenzione da se stessi a un altro essere vivente, al divertimento con l'animale, alla socializzazione, al contatto fisico, allo sviluppo di unità didattiche, all'uso di registri sensoriali, al senso di responsabilità che il contatto con un animale di cui prendersi cura, implica.

Secondo alcune ricerche, l'animale nella sua diversità morfologica e comportamentale solleciterebbe il bambino nella formazione e nella ricchezza dell'immaginario, offrendogli più modelli per i suoi processi elaborativi e rafforzando la sua fantasia. Inoltre, l'interazione con la diversità dell'animale aiuterebbe il bambino nell'affrontare la multiformità, trasformando la diffidenza in curiosità e tolleranza.

Attraverso gli stimoli che l'animale fornisce al bambino, richiamando la sua attenzione, ponendogli dei problemi e suggerendogli delle soluzioni, favorisce una vera e propria ginnastica cognitiva.

Il cane induce nel bambino uno stato di sicurezza affettiva che favorisce il relazionarsi con il mondo esterno, l'espressività, l'esplorazione e l'equilibrio emotivo.

Il prendersi cura dell'animale, l'accudirlo e il coccolarlo, mitiga o inibisce comportamenti aggressivi e di incuria, di scarsa disponibilità verso l'altro, di disordine gestionale e organizzativo, di mancanza di attenzione verso il prossimo e di scarsa considerazione persino del proprio mondo e di sé. Il rapporto con il pet rafforza inoltre la sicurezza affettiva, ossia i processi della conquista di sé e del controllo sulle proprie scelte, decisioni ed azioni, sia nell'ambito delle relazioni personali sia in quello sociale.

Le Attività Assistite con gli animali (**AAA**), quando l'animale, definito co-terapeuta, è parte integrante di un progetto terapeutico. In questo caso la terapia si deve porre degli obiettivi ben precisi e deve produrre modificazioni nello stato del paziente.

Gli scopi delle AAA/AAT sono essenzialmente:

a. Accrescere l'autostima.
b. Motivare le pulsioni relazionali.
c. Diminuire gli stati di paura, ansia e depressione.
d. Arricchire il vocabolario comunicazionale.
e. Dare un sostegno nelle "crisi di passaggio".
f. Aumentare la curiosità e l'entusiasmo.

Da un punto di vista educativo si è potuto riscontrare che l'interazione con l'animale presenta significative valenze:

- Formative, nella capacità di aumentare il vocabolario immaginativo, di diminuire la diffidenza verso la diversità, di aumentare le pulsioni comunicative, di tranquillizzare e di dare sostegno nelle crisi di passaggio, di aumentare l'autostima, di implementare relazioni empatiche, di accendere la fantasia.

- Didattiche, nella capacità di fungere da centro di interesse, nel permettere esperienze di gioco-studio, nella capacità di connettere ambiente domestico e ambiente di scuola, nel facilitare percorsi interdisciplinari, nel rendere più facilmente comprensibili alcuni concetti descrittivi e alcuni valori.

- Di sostegno, nell'aumentare interesse e motivazione ludica e cognitiva, nel facilitare i rapporti sociali, nell'offrire stimoli tranquillizzanti e appaganti, nel diminuire l'attenzione su stati di ansia/depressione, su situazioni d'angoscia o esperienze negative, su attacchi di panico o fobie generiche.

OBIETTIVI DIDATTICI E FINALITA'

1) Conoscenza delle caratteristiche degli animali domestici e del corretto approccio.
2) Stimolazione della capacità di osservazione e tattili.
3) Incremento dell'autocontrollo, dell'ascolto e gestione delle emozioni.
4) Incremento della capacità dell'attenzione, osservativa, capacità di categorizzare, cogliere
differenze, similitudini e stimolando le capacità mnemoniche
5) Rispetto dell'Altro-Diversità, incremento delle abilità pro sociali ed empatiche.
6) Incremento capacità collaborative e coordinative
7) Miglioramento delle capacità narrative.
8) Incremento della capacità di costruire relazioni con i pari e dell'autostima.
9) Stimolazione delle capacità creative.
10) L'importanza delle regole: il NO che educa.
11) Sviluppo delle dimensioni comunicative
12) Significativo miglioramento nelle relazioni tra pari, nell'area cognitiva e creativa e nell'autostima.
13) Stimolo emozionale.

La lezione potrà essere supportato da materiale didattico attraverso il gioco: mimica, disegni, compilazione di schede specifiche, attività manuali e di psicomotricità,un'*attività di gruppo* e infine una *parte pratica* (prevede la presenza di animali).

METODOLOGIA

Prima di iniziare le attività con gli utenti verrà fatta una riunione con il personale della scuola per discutere i contenuti dell'intervento e le eventuali perplessità e per

illustrare i materiali impiegati. Inoltre, verrà sottoposto un questionario ai genitori dei bambini che partecipano al progetto per far emergere eventuali perplessità.
In considerazione del tema affrontato dal presente progetto, esso può essere modificato in base alle priorità didattiche delle insegnanti, ai bisogni manifestati dagli utenti e/o dal personale, in base alle risposte comportamentali dei soggetti coinvolti o ad eventuali circostanze non previste.
Il giusto approccio con il cane avviene attraverso la conoscenza, il contatto fisico e la collaborazione:

- **FASE CONOSCITIVA**

- Osservazione ed esplorazione dell'animale (fare le coccole, toccare e imparare a nominare le diverse parti del corpo del cane confrontandole con le proprie)

- **FASE INTERATTIVO-EPIMELETICA**

- Creare l'evento d'incontro e presentazione
- Accogliere i messaggi dell'animale
- Impostare e costruire la reciproca interazione attraverso una relazione empatica
- Valutare i bisogni di cura e accudimento dell'animale: muoversi insieme o pulirlo con dei fazzolettini

- **FASE LUDICO-PERFORMATIVA**

- Farsi conoscere
- Condurre il cane con il guinzaglio
- Attività ludiche strutturate con utilizzo di oggetti: piccoli animali in gomma, schede colorate, palla, giochi di ruolo, fiabe, produzione di cartelloni, ecc.
- Conoscere i 5 sensi attraverso il cane (il tatto, il gusto, l'udito, la vista e l'olfatto)

STRUMENTAZIONE E MATERIALI UTILIZZATI:

- Sussidi visivi: filmati, foto, immagini di giornali.
- Supporti: cartelloni, schede strutturate sugli animali, storie e brani scelti.
- Materiali di facile consumo: fogli, colla, colori vari.
- Ausili per gli animali: ciotole, guinzaglio, cibo specifico, spazzole, ecc.

SETTING e TEMPI DI REALIZZAZIONE:

La durata della sessione sarà di un'ora in una o più stanze, con possibilità di uscite e possibilità di suddivisione del gruppo in più sottogruppi. Il progetto prevede un incontro di circa 1h per classe.

Civitanova Marche, 28 Maggio 2018