

## “HAKUNA MATATA: I MEDIA PER DIVERTIRSI IN OSPEDALE”

*Sara Decalli, Alessandra Falconi, Antonella Chiadini, Cristina Rossi*

Media e gioco per i bambini ricoverati all'ospedale Infermi di Rimini: il progetto Hakuna Matata è questo e ..molto di più.

Promosso e realizzato da Zaffiria, Centro Permanente di Educazione ai Mass Media della Provincia di Rimini, in collaborazione con l'Ausl Rimini \*, il progetto costituisce una brillante proposta per affrontare e superare i problemi legati alla degenza dei piccoli ospiti dell'ospedale Infermi di Rimini: “Affrontare la degenza ospedaliera significa fare i conti con un vissuto del bambino che ha bisogno di proiettare ansie e paure per ritrovare fiducia, serenità e spensieratezza. La stessa che aveva fuori dalla camera dell'ospedale” - (Fillippazzi, Un ospedale a misura di bambino, 1997).

Di conseguenza, le motivazioni che muovono le attività di Hakuna Matata non riguardano l'intrattenimento dei piccoli degenti e l'animazione ludica fine a se stessa ma nascono da un'esigenza ben più rilevante: modificare l'immaginario negativo dei bambini nei confronti dell'ambiente ospedaliero.

L'ospedale è prima di tutto un luogo estraneo agli occhi del bambino, con ritmi e orari sempre uguali, lontano dagli spazi della sua quotidianità, un ambiente asettico, “non-luogo” per antonomasia (cft. Augè Marc, Non luoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità, 1996) ciò crea un clima di disorientamento, sfavorevole all'instaurarsi di un clima di relazione e di situazione di familiarità, di calore, essenziali per i piccoli ospiti, che possono vivere situazioni psicologiche difficili dovute alla malattia, alla lontananza dalla famiglia, alle pratiche mediche disturbanti e dolorose...

In questo contesto, “diventa fondamentale soddisfare il bisogno di affetto e di sicurezza del bambino riducendo il più possibile tutte le cause del malessere” (Nucchi, Aspetti psicologici del bambino in ospedale, 1995).

Si comprende perciò come sia importante sottoporre la percezione dell'ospedale ad un processo di ricostruzione e re-interpretazione nell'immaginario infantile, l'ospedale deve diventare un “luogo di cura”, uno spazio in cui ci sono persone che si prendono cura degli altri, dove è possibile incontrare e giocare con altri bambini e imparare nuove attività...proprio come a scuola, solo così lo status dall'essere malato può essere sostituito dallo status “dell'essere in cura”.. In sintesi, l'iniziativa di Hakuna Matata si pone sulla scia della “filosofia” del famoso dottore Patch Adams, personaggio che ha ispirato l'omonimo film per la sua straordinaria attività: da oltre dodici anni ha fondato nel West Virginia il “Gesundheit Institute” dove il buon umore, la gioia e la creatività sono parti integranti della cura.

A questo punto è chiaro come la proposta di Hakuna Matata, proprio per le peculiarità del contesto coinvolto, miri ad obiettivi “ambiziosi”, che vanno ben oltre alla semplice proposta di svago:

- proporre un'attività di animazione e di educazione nel contesto ospedaliero significa molto anche per gli stessi operatori sanitari, tra i quali è promossa una cultura nuova volta a migliorare il rapporto bambino-ospedale, facendo leva su momenti di “relazione positiva”;
- realizzare esperienze creative rasserenanti all'interno di un ambiente che spesso viene vissuto dal bambino come angosciante e traumatizzante;
- contribuire ad incrementare la socializzazione fra i bambini ricoverati, per intessere relazioni positive e per condividere del tempo insieme anche in altri tempi della giornata;
- rielaborare il vissuto ospedaliero e aiutare nella comprensione del perché ci si trova in questa situazione (dove sono? Perché sono qui?);
- aiutare il bambino ad essere protagonista del proprio ricovero ed occupare lo spazio ospedaliero come un luogo vivibile e conosciuto.

Il progetto si rivolge quindi non solo ai bambini, ma anche agli adulti che condividono con loro la particolare situazione: i genitori e gli operatori sanitari del reparto, che vengono sensibilizzati sull'importanza di una relazione positiva del bambino in ospedale.

Le modalità di realizzazione di Hakuna Matata coinvolgono attivamente il bambino in un'esperienza creativa e di scoperta attraverso e sui mass-media, grazie anche alla mediazione e collaborazione del personale a tutti i livelli di ruoli e di responsabilità.

La rosa delle attività realizzate per e dai piccoli ospiti è molto ricca; il laboratorio fotografico rappresenta una delle esperienze più coinvolgenti, infatti attraverso il mezzo fotografico è possibile realizzare un album con le immagini delle stanze e di qualsiasi altro ambiente del reparto in modo da rendere l'ospedale e un luogo non più anonimo, ma conosciuto e vivibile. Al laboratorio fotografico si affiancano i laboratori con il giornale e la tv su diversi argomenti scelti di volta in volta con i bambini, e soprattutto le attività legate alla Pic Tv, la tv dei bimbi in ospedale. Infatti sono loro stessi a "costruirla", realizzando la scenografia della trasmissione sino alla produzione di testi e del format. Di settimana in settimana sono costruiti i vari blocchi della trasmissione: gli spot per promuovere il reparto di pediatria, il telegiornale dell'ospedale, il dibattito su come vivere meglio l'esperienza giornaliera, mini fiction....Ogni settimana si realizza una parte del programma contenitore finale che potrà andare in onda sulle reti locali o sul satellite Rai per ragazzi. La realizzazione e l'ideazione delle varie parti di trasmissione è per i bimbi un'occasione di divertimento e di apprendimento, un mix di gioco e media education.

Le altre attività più tradizionali, ma altrettanto importanti, proposte dal progetto sono: l'invenzione di brevi storie promosse dagli stimoli legati all'esperienza ospedaliera ("Il Signor Cerottino"..) o alla loro esperienza quotidiana legata ai cartoon ("se il tuo personaggio preferito venisse in ospedale..") oppure a personaggi non convenzionali (usando le macchie di colore); l'affissione di un cartellone sui diritti del bambino in ospedale, prevedendo la discussione con i bambini e la possibilità di arricchirlo di nuovi diritti su loro suggerimento; la creazione di una casella postale nella quale i bambini possono lasciare i loro messaggi e le loro richieste....infine, la realizzazione di decorazioni a tema per il reparto.

I risultati del progetto si sono concretizzati nei laboratori sui mass media che hanno avuto luogo tutti i mercoledì mattina dalle 10.00 alle 12.00 nel reparto di pediatria e nel Day Hospital pediatrico da febbraio a maggio, nella realizzazione di un video da proiettare nel circuito mass mediale e all'interno delle strutture sanitarie (sale d'attesa, sale ricreative, soggiorni..) infine, è prevista una pubblicazione periodica, un giornalino come momento di raccordo delle attività e delle emozioni vissute dai bambini durante i laboratori.

La valutazione della partecipazione e del gradimento è stata rilevata attraverso l'osservazione partecipativa e il confronto con la psicologa, gli operatori medici e infermieristici del reparto: tutti i target coinvolti dimostrato di gradire molto l'attività di Hakuna Matata. Gli operatori di pediatria non si sono limitati a valutazioni positive a parole, ma integrando l'attività medica a quella dei laboratori: nel Day Hospital, in numerosi casi, le visite dei bambini malati cronici, obbligati a recarsi in ospedale una volta a settimana, sono state spostate il martedì, giorno di attività nei laboratori. Il gradimento è stato alto anche da parte dei genitori, che hanno visibilmente approvato le attività, gli ambienti e gli operatori di Hakuna Matata, anche in conseguenza alla risposta molto positiva dei loro figli, il target principale.

"Ad esempio nel Day Hospital capita che un bambino pianga perché vuole restare con noi invece di tornare a casa, questa è una prova evidente che i bambini si trovano bene con noi"- spiega Sara Decalli, un'operatrice di Hakuna Matata- "O ancora, per i pazienti che soffrono di malattie croniche e devono recarsi in ospedale una volta a settimana, noi siamo diventate un po' un punto di riferimento, si è creato una specie di rituale, una ricerca reciproca, non siamo solo noi a cercarli, anche loro ci vengono incontro".

Le operatrici del Centro Zaffiria impegnate in Hakuna Matata, Sara Decalli e Silvia Angeli, hanno realizzato un totale di 120 ore di laboratorio, programmazione compresa, inoltre nel corso del progetto sono intervenuti esperti del campo della comunicazione e delle tecniche televisive che hanno reso possibile l'impiego di strumenti multimediali. Per l'impaginazione del giornalino è stato prezioso il supporto gratuito offerto dal Centro di Servizi per il Volontariato della Provincia di Rimini.

Le risorse finanziarie impiegate provengono da sponsorizzazioni di imprese private locali.

Rilevante anche il sostegno dell'Ausl di Rimini: l'Unità Operativa Pediatria ha assicurato gli aspetti operativi ed il supporto logistico e metodologico; l'Unità Operativa Rapporti con il Pubblico ha curato il raccordo fra il Centro Zaffiria e l'U.O. di Pediatria supportando le varie fasi progettuali dal punto di vista organizzativo, di promozione e documentazione. Ampio spazio al progetto è stato dato dai media locali, informati attraverso una conferenza stampa di presentazione dell'iniziativa e la diffusione di materiale divulgativo (depliant e libretto-guida). Hakuna Matata ha però superato i confini riminesi in quanto vincitore del Concorso regionale dedicato ai progetti "significativi" di comunicazione attivati dagli URP delle Pubbliche Amministrazioni.

Ed è così che, per l'efficacia del servizio realizzato, in grado di assegnare un ruolo attivo ad utenti particolari, quali i bambini, nel contesto difficile del servizio ospedaliero, Hakuna Matata ha vinto il Premio per la Comunicazione Pubblica in Emilia Romagna "IN VIAGGIO", edizione 2002, per la sezione "proposte progettuali".