PLAY HOSPITAL

ESPLORARE - CONDIVIDERE - GIOCARE - CONOSCERE

Nell'ambito delle esperienze già in corso nei reparti chirurgici dell'Ospedale Infantile Regina Margherita , ha preso avvio la progettualità finalizzata a migliorare l'aspetto comunicativo e informativo sul mondo - ospedale, in particolare destinata ai ragazzi tra gli **10 e i 15 anni**.

La scelta progettuale si è indirizzata verso la realizzazione di un prodotto multimediale e interattivo - **disponibile su DVD** - (e volendo trasferibile su web) allo scopo di consentire ai ragazzi la ricerca di informazioni, l'esplorazione di ambienti e l'approfondimento di contenuti specifici, mediante l'uso di un linguaggio accessibile e schietto e di contributi multimediali - foto, video, animazioni - in grado di arricchire e rendere più coinvolgente il momento della consultazione.

Il lavoro si inserisce in una attenta riflessione che coinvolge da un lato le competenze infermieristiche e mediche, le proposte educative in corso presso l' O.I.R.M. seguite dal **Gruppo Gioco in Ospedale della Città di Torino**
, e dall'altro il bisogno espresso dai giovani pazienti (
nella fascia di età 10 -15 anni
) di conoscere ciò che succede in ospedale.

La richiesta è quella di essere accompagnati in modo semplice ma non semplicistico, nei percorsi medico - sanitari che di volta in volta li vedono coinvolti.

Per questo motivo la scelta è stata quella di lavorare alla costruzione di uno strumento che utilizzi i linguaggi tipici dei ragazzi e che consenta un'interazione ludica non banale, ma coinvolgente: **nasce Play Hospital. (Realizzato anche grazie al sostegno finanziario della Regione Piemonte e della Compagnia di San Paolo)** .

L'ideazione e lo sviluppo di attività ludico - didattiche su cd-rom si ispirano al principio di edutainment, ovvero attivare percorsi formativi attraverso linguaggi e supporti tipici dell'intrattenimento.

L'edutainment è l'approccio didattico che si è scelto, perché:

- Integra in un unico ambiente conoscenza e gioco.
- Utilizza tutti i linguaggi (video, animazioni, suoni, immagini e testi) per stimolare la conoscenza.
- Parte dal concetto di simulazione, intesa come possibilità di riconoscere e individuare singoli componenti e manipolarli per sperimentare l'impatto sull'intero sistema/prodotto.
- Consente non solo di acquisire nuove nozioni ma anche di sperimentare, creare e produrre.
- Promuove lo sviluppo delle competenze individuali.
- Favorisce l'apprendimento.

Play Hospital si presenta come un CD-rom, che contiene al suo interno: animazioni grafiche, filmati, approfondimenti, interviste, giochi.

Nella progettazione dei diversi percorsi si è prestata attenzione all'esigenza di:

- Dare spazio in modo prevalente alle informazioni, inserendo notizie e dati comprensibili e completi.
- Dare il più possibile spazio alle interviste/interventi di persone fisiche come veicolo di informazione per favorire lo sviluppo di una relazione di comunicazione più immediata.
- Proporre percorsi e letture che tengano conto delle effettive capacità di attenzione dei

ragazzi presenti in ospedale evitando attività che richiedano tempo e concentrazione notevoli.

- Proporre una veste grafica adatta e una progettazione ludico- interattiva efficace.

La particolare funzionalità del prodotto consente l'inserimento di **Play Hospital** in rete e in prospettiva sarà possibile affiancare alle pagine web anche un blog per stimolare il dialogo e la comunicazione tra pari e non solo.