

JUMP

Laboratori di Vita Attiva



Ente Gestore

Cooperativa Sociale COFOL

Via XI Febbraio, 40 - 20015 Parabiago MI

P.I./C.F.: 10644540154

Tel. 0331.556873 - Fax 0331.552201 Mail:

segreteria@cooperativacofol.it

www.cooperativacofol.it

Indirizzo e contatti

JUMP

Via S. Maria 84/A - 20015 Parabiago MI

Tel. 0331.556873

Mail: lab.jump@libero.it

Carta dei Servizi - JUMP

La Cooperativa Sociale COFOL, fondata nel 1992 da Don Giuseppe Beretta ed operante sul territorio di Parabiago, gestisce diversi Servizi Educativi rivolti principalmente a minori e a soggetti con disabilità.

In particolare, per l'**Area Disabilità** ricordiamo i seguenti Servizi in Parabiago:

- **CSE Gruppo Erre:** Centro Socio Educativo rivolto a bambini e ragazzi con ritardo mentale medio-grave, disturbi della relazione, deficit motori. Esso prevede anche il progetto "**Un Post Al Centro**", servizio di sollievo fino alle 18.00 per le famiglie degli iscritti al CSE.
- **SFA Gruppo Erre:** Servizio di Formazione all'Autonomia, attivo dal 2009, rivolto a ragazzi con disabilità medio-lieve maggiori di 16 anni

La Cooperativa Sociale COFOL collabora inoltre con **Il Mandorlo**, Cooperativa Sociale di tipo B attiva sul territorio di Parabiago dal 1996 e fondata anch'essa da Don Giuseppe Beretta; essa gestisce un Centro di Lavoro Guidato dove, attraverso attività di lavoro conto terzi, persone adulte con disabilità possono sperimentarsi rinforzando competenze, relazioni ed autostima.

La Cooperativa Sociale COFOL, da sempre attenta alle esigenze delle persone con disabilità ed alle loro famiglie, ha deciso di implementare le sue proposte con **JUMP**, un Servizio di Laboratori di Vita Attiva.

I laboratori proposti da JUMP sono funzionali allo sviluppo di competenze ed autonomie ed offrono uno spazio dove valorizzare l'**attività ergoterapica**, ponendo al centro la relazione tra Utenti, Educatori, Maestri del lavoro e Volontari; consentono inoltre la realizzazione di osservazioni mirate alla **verifica delle capacità** dei soggetti per un eventuale successivo inserimento occupazionale o di altro tipo.

I laboratori educativi di JUMP vogliono offrire momenti ricreativi, culturali e di mantenimento e miglioramento delle autonomie personali, favorendo il processo di **crescita ed inclusione** di persone con disabilità. Un altro importante scopo dei laboratori è quello di **contrastare la solitudine**, favorendo incontri socializzanti più volte alla settimana per tutto l'anno. JUMP è quindi un Servizio che fornisce valide occasioni per sviluppare e migliorare le capacità relazionali dell'individuo.

I laboratori proposti garantiscono un **rapporto educativo 1:7**.

Destinatari

JUMP si rivolge ai seguenti soggetti:

- Giovani adulti di età compresa tra i 18 e i 40 anni, con disabilità cognitiva (ritardo mentale medio-lieve), e con buone autonomie sociali e personali. Non possono accedere persone non autosufficienti, con grave difficoltà motoria o con comportamenti auto/etero-aggressivi.
- Giovani adulti con disabilità che, successivamente ad un percorso scolastico o ad un percorso formativo presso uno SFA, non risultino adatti ad un inserimento lavorativo.

- Giovani con disabilità che necessitino di una proposta più mirata e ridotta nel tempo rispetto ad un progetto più complesso o a lungo termine (come ad es. un percorso presso uno SFA o un CSE).
- Giovani con disabilità già inseriti nel mondo del lavoro protetto, ma che -a causa di disabilità fisiche e/o psichiche- necessitino di ulteriori azioni di supporto e mantenimento delle proprie abilità, anche per un periodo limitato di tempo.

Sede e spazi

JUMP organizza i propri laboratori a Parabiago, in via S. Maria 84/A. La struttura si trova a 500 metri dalla stazione ferroviaria, 450 metri dal Comune e 600 metri dal centro della città.

Il Servizio JUMP utilizza i seguenti **spazi** per i propri laboratori:

- due aule
- un ampio salone
- un bagno
- un garage adibito a laboratorio
- un ampio giardino
- un piccolo orto.

Apertura del Servizio ed orario

Il Servizio JUMP segue un calendario settimanale **da settembre a maggio** (ad eccezione di giorni festivi/ponti). Nei **mesi di giugno e luglio** sono proposti laboratori alternativi.

L'iscrizione può essere effettuata ad uno o più laboratori, a seconda delle esigenze dell'Utente e della sua famiglia; l'accesso è quindi stabilito secondo determinati giorni ed orari. Su specifica richiesta è prevista la **possibilità di pranzare** presso la struttura.

Gli **orari possibili** sono i seguenti:

- Orario mattina: 8.30-12.00; orario mattina con pranzo: 8.30-13.30.
- Orario pomeriggio: 13.30-16.00; orario pomeriggio con pranzo: 12.00-16.00.
- Orario tutto il giorno: 8.30-16.00.

I laboratori proposti sono visionabili nel seguente prospetto:

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
Appuntamento al Cinema	Attualità	Isola Creativa		Tuttofare
Pranzo	Pranzo	Pranzo	Pranzo	Pranzo
Mani in Pasta	Assemblaggio	Fitness Time		Giochi di società

Équipe educativa

L'Équipe educativa di JUMP è così composta:

- **Rappresentante Legale**
- **Responsabile dell'Area Disabilità**

- **Coordinatore** educativo
- **Educatore** laureato in Scienze dell'Educazione
- **Volontari**
- Eventuali **Tirocinanti**

Modalità di accesso e metodo di lavoro

L'iscrizione ai laboratori può avvenire su richiesta:

- dell'Utente ed in seguito della famiglia
- della famiglia
- dei Servizi Sociali di residenza e/o del Servizio Fragilità
- di altri Servizi del territorio

L'iscrizione avviene dopo un **primo colloquio conoscitivo** e la presentazione del Servizio stesso; in accordo con l'Utente ed i soggetti della rete, viene concordato un Percorso Formativo Individualizzato.

L'iscrizione avviene **mensilmente** tramite mail a Jump@libero.it

L'Équipe educativa si rende disponibile per eventuali colloqui laddove necessario, e su richiesta stende una **relazione finale** sul percorso.

Laboratori

I laboratori del Servizio JUMP sono i seguenti:

• **Mani in Pasta**

Si tratta di un **laboratorio culinario** che mira a potenziare le autonomie di ciascun partecipante in un contesto stimolante e gratificante, attraverso la socializzazione e la collaborazione. I destinatari del laboratorio, mettendosi in gioco ed operando in modo concreto, possono conoscere nuovi **strumenti**, arricchire il proprio **vocabolario** con termini tecnici ed interiorizzare **concetti di tipo logico-matematico**, utili al raggiungimento di abilità funzionali (ad es. quantità, misura, peso, tempo e consequenzialità di azioni). Oltre agli aspetti prettamente funzionali, il laboratorio di cucina aumenta l'**autostima** dei partecipanti.

Il laboratorio Mani in Pasta, inoltre, permette ad ogni singola lezione la **degustazione** di quanto è stato preparato, favorendo la scoperta di nuovi sapori e la socializzazione.

I **DESTINATARI** ideali del laboratorio Mani in Pasta sono persone che necessitino di sviluppare le proprie risorse creative e la propria autostima, attraverso un'applicazione pratica e quotidiana utile per la vita di ogni giorno.

• **Appuntamento al Cinema**

Nel laboratorio di **cineforum** si propone la visione di film che abbiano fini formativi, offrendo la possibilità ai partecipanti di elaborare emozioni in processi complessi, stimolando curiosità e **capacità attentive**. Assistere alla proiezione di film e vivere storie sempre nuove permette alla persona con disabilità di accedere ad un nuovo **bagaglio culturale**; ciascuno è coinvolto attraverso la stimolazione di fantasie, sogni, desideri e paure. La visione di un film permette di aumentare la conoscenza di diverse realtà storico-culturali, migliorare la **riflessione su di sé** attraverso processi di identificazione con i

personaggi, potenziare il senso di **empatia** verso gli altri, stimolare la motivazione al cambiamento ed alla **crescita**.

A conclusione del film è proposto un **dibattito**, guidato dall'Educatore, il cui fulcro è: "cosa mi porto a casa"? Grazie a questo momento vengono quindi potenziate le **competenze comunicative** (imparare ad ascoltare, dialogare, spiegare, ecc.), favorendo al contempo la possibilità di **elaborare alcuni vissuti** personali suscitati dalla storia vista e l'empatia verso personaggi e compagni.

Questo laboratorio è quindi uno strumento attivo di conoscenza e di crescita personale, poiché un film può essere molto più di puro svago.

I **DESTINATARI** ideali del laboratorio Appuntamento al Cinema sono persone con buone capacità attentive, che necessitino di confrontarsi all'interno di un gruppo, ampliando le proprie capacità comunicative in un contesto ben strutturato.

- **Isola Creativa**

Si tratta di un **laboratorio artigianale** in cui la persona con disabilità possa acquisire tecniche specifiche di **lavorazione e decorazione**. Il laboratorio presenta un insieme di attività didattico-formative volte allo sviluppo di **abilità pratico-manuali**, con lo scopo di permettere agli Utenti il raggiungimento di **prerequisiti lavorativi** e di un'adeguata autonomia sociale e personale; grande attenzione, infatti, è data agli **aspetti organizzativi e gestionali** (ad es., rispetto di orari, sequenzialità e termini di consegna).

Il laboratorio comprende diverse attività:

- creazione ed assemblaggio di **oggetti per cerimonie** (matrimoni, battesimi, comunioni, cresime, feste di laurea, ecc.)
- creazione artistiche con materiale da riciclo e **strumenti/tecniche di vario tipo**.

Nella creazione dei manufatti i ragazzi, ciascuno secondo le proprie potenzialità, trovano una grande soddisfazione in quanto si dedicano al prodotto a partire dall'ideazione fino al confezionamento. Questa attività ha una valenza educativa perché sviluppa le **abilità fine-motorie**, l'**attenzione**, la **precisione**, la **creatività**, l'**ordine**, la **dimensione spazio temporale**. Il lavoro artistico-espressivo all'interno di un contesto di gruppo risulta dunque essere un percorso formativo e ricreativo, in grado di dare ai partecipanti la possibilità di **raccontarsi con l'arte**, divertendosi e socializzando.

I **DESTINATARI** ideali del laboratorio Isola Creativa sono persone con buone abilità manuali, relazionali e cognitive che necessitino di verificare i propri prerequisiti lavorativi.

- **Tuttofare**

Il laboratorio Tuttofare si svolge **sia all'interno che all'esterno** dei locali del Servizio JUMP, in collaborazione con gli altri Servizi della Cooperativa Sociale COFOL e con la Cooperativa Sociale Il Mandorlo. Si tratta di un progetto articolato, che punta a sviluppare la **manualità** e la capacità di **gestire un compito**, portandolo a termine in autonomia. Il laboratorio dunque permette un avvicinamento della persona con disabilità ad un **ambiente lavorativo reale**, benché sempre con modalità protetta.

Le attività previste sono:

- **Giardinaggio:** cura e abbellimento del giardino, manutenzione del verde con il taglio dell'erba e la raccolta delle foglie, cura dell'orto.
- **Manutenzione:** lavori di riordino di ambienti di vario tipo, manutenzione e verniciatura degli stessi.
- **Lavorazione del legno:** creazione di decorazioni in legno per ambienti.

I **DESTINATARI** ideali del laboratorio Tuttofare sono persone con disabilità che necessitano di verificare i propri prerequisiti lavorativi, con buone abilità motorie, manuali, relazionali e cognitive, e con discrete competenze lavorative, ma non sufficienti per accedere al mondo del lavoro.

- **Fitness Time**

Si tratta di un **laboratorio di fitness**, svolto all'interno di un ampio salone o del giardino del Servizio JUMP, o nei parchi della città. Gli esercizi proposti prevedono movimenti in piedi, da seduti e a terra (su idonei tappetini).

Il laboratorio è calibrato sulle reali possibilità degli Utenti e finalizzato a promuovere l'**esercizio fisico** come fattore preventivo e salutare per l'individuo: esercizi che coinvolgono tutta la muscolatura, senza eccessivo sforzo fisico, sono alternati a momenti di allenamento di tipo aerobico di moderata intensità, che prevedono strategie atte a stimolare l'**attenzione**, la **memoria** e la **coordinazione**. Il laboratorio vuole **contrastare la solitudine** e migliorare lo stato psico-fisico e l'**autostima** dei soggetti coinvolti, suggerendo l'attività motoria come buona pratica quotidiana.

I **DESTINATARI** ideali del laboratorio Fitness Time sono persone che necessitano di svolgere attività motoria in gruppo, sottolineando che essa non ha fini agonistici o competitivi, ma punta a rafforzare il benessere psico-fisico dell'individuo.

- **Giochi di società**

In questo laboratorio verrà mostrato all'intero gruppo un esempio di svolgimento del **gioco**, con la spiegazione delle relative regole. Tendenzialmente si utilizzeranno **giochi da tavolo** utili strumenti per sviluppare **capacità logiche**, ampliare **capacità matematiche**, sviluppare **abilità sociali** come il rispetto delle regole, l'attendere il proprio turno, il rispetto dei tempi altrui.

Sarà occasione anche per motivare alla **relazione con i pari**, imparare a gestire il proprio **tempo libero**, aumentare i tempi di **attenzione e di concentrazione**, saper controllare e gestire le proprie **emozioni**, le sconfitte e le vittorie

I **DESTINATARI** ideali del laboratorio Giochi di società sono persone che necessitano di socializzare e di mettersi alla prova in un contesto di cooperazione

- **Assemblaggio**

Questo laboratorio si svolge in un'aula attrezzata o nell'officina della Cooperativa Sociale "Il Mandorlo", confinante con gli spazi del Servizio JUMP. L'obiettivo è di permettere ai ragazzi iscritti di sviluppare ed affinare le **capacità tecniche** necessarie per lo svolgimento

di **lavori manuali**, accrescendo al contempo la propria **autostima** grazie al riconoscimento del lavoro svolto; in questo modo è anche favorito lo sviluppo della coscienza del proprio **ruolo sociale**.

I **DESTINATARI** ideali del laboratorio Assemblaggio sono persone con disabilità che necessitano di sperimentarsi per rinforzare competenze, autostima e relazioni sociali.

- **Attualità**

Questo laboratorio si propone di affrontare, coi ragazzi iscritti, temi utili per la **gestione della vita quotidiana**, ad esempio: uso dei mezzi pubblici, uso del denaro, organizzazione di un viaggio o di un'uscita, relazioni d'amore o di amicizia, utilizzo dei social, partecipazione alla vita comunitaria, ecc. Il lavoro effettuato è di tipo **esperienziale**: i giovani, assumendo un ruolo di protagonisti, "**imparano facendo**" ciò che serve nella vita quotidiana, e ne assumono progressiva consapevolezza grazie alla mediazione degli Educatori. Si tratta dunque di un lavoro basato sul **saper fare** e sul **saper essere**, cioè sulla acquisizione di maggiore **competenze** ma anche su una conseguente maggiore **consapevolezza** di sé. In questo laboratorio la **motivazione** è considerata il più grande motore dell'apprendimento, dunque il protagonismo degli Utenti ed il riconoscimento esplicito del loro **essere adulti** sono centrali.

I **DESTINATARI** ideali del laboratorio Attualità sono persone con disabilità che necessitano di conquistare una maggiore consapevolezza di sé ed un ruolo attivo nella società, e che abbiano voglia di sperimentarsi per costruire un progetto di vita.

Retta

L'iscrizione mensile al Servizio JUMP può avvenire per uno o più laboratori e, su richiesta, può comprendere il pasto. Per i nuovi ingressi, all'atto dell'**iscrizione** è richiesto un **contributo di 50 Euro** per spese assicurative e di gestione amministrativa. I costi sono riassunti nel seguente prospetto:

Laboratorio	Costo
Appuntamento al Cinema	20 Euro
Mani in Pasta	20 Euro
Attualità	25 Euro
Assemblaggio	20 Euro
Isola Creativa	30 Euro
Fitness Time	20 Euro
Tuttofare	30 Euro
Giochi di società	20 Euro

Pasto 6.50	Iscrizione annuale (per i nuovi iscritti) 50 euro
------------	--