



EUROPEAN DIGITAL CAMPS FOR INCLUSION OF YOUTH WITH CANCER

GUIDA METODOLOGICA



Co-funded by
the European Union



Il progetto "EUROPEAN DIGITAL CAMPS FOR THE INCLUSION OF YOUTH WITH RETINOBLASTOMA" è cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea (numero di riferimento: 2023-1-ES02-KA220-YOU-000152874).

Il contenuto di questa pagina è di esclusiva responsabilità della Fundació La Nineta dels Ulls e né la Commissione Europea né l'Agenzia nazionale spagnola (INJUVE) sono responsabili dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni in essa contenute.



**Co-funded by
the European Union**

AUTORE E COLLABORATORI

Autore e curatore



Fundació
**LA NINETA
DELS ULLS**

Fundació La Nineta dels Ulls
(Tarragona, Spagna)

Collaboratori



Small Codes srl (Firenze, Italia)



Artistes du Monde for kids (Bruxelles, Belgio)



Zavod Boter (NovoMesto, Slovenia)



RedTree Making Projects Coop. V. (Valencia,
Spagna)



Instituto de Trabajo Social y Servicios
Sociales (Barcelona, Spagna)

Indice

INTRODUZIONE	10
BLOCCO 1. Retinoblastoma.	14
1.1. Che cos'è il retinoblastoma?	15
1.1.1. Sintomi	16
1.2. Trattamento e conseguenze	17
1.2.1. Enucleazione	20
1.3. In che modo influisce su chi ne soffre, oltre alle conseguenze del cancro in sé?	21
1.4. Fasi della malattia	22
1.4.1. Fase di pre-diagnosi	22
1.4.2. Fase diagnostica	23
1.4.3. Fase di trattamento	25
1.4.4. Fase di ritorno a casa	27
1.4.5. Fase terminale	28
BLOCCO 2. Processi di formazione non formale adattati	29
2.1. In che modo il retinoblastoma influisce sul tempo libero e sul tempo libero?	30
2.1.1 Limitazioni della vista	30
2.1.2. Necessità di trattamento medico e follow-up	30

2.1.3. Restrizioni all'attività fisica	31
2.1.4. Impatto emotivo	31
2.1.5. Adattamenti necessari	31
2.2. Come possono i formatori contribuire alla standardizzazione?	32
2.2.1. Incoraggiare la partecipazione attiva	32
2.2.2 Promuovere la diversità e l'inclusione	33
2.2.3. Modellare comportamenti positivi	33
2.2.4. Facilitare conversazioni significative	34
2.2.5. Adattare le attività	34
2.2.6. Supporto emotivo	35
2.2.7. Promuovere l'autonomia e l'autostima	35
2.3 Come dovrebbero prepararsi i formatori?	36
2.3.1. Formazione specifica	36
2.3.2. Consapevolezza, empatia, accettazione incondizionata e autenticità	36
2.3.3. Capacità comunicative	37
2.3.4. Conoscere le risorse di supporto disponibili	37
2.3.5. Adattabilità e flessibilità	37
2.3.6. Gestione dei conflitti	37
2.3.7 Sicurezza	37
2.3.8. Lavoro di squadra	38

2.3.9. Autoregolazione emotiva	38
2.3.10. Formazione continua	38
2.4. Come preparare sessioni informali e workshop adattati?	39
2.4.1. Comprendere le esigenze e le capacità dei partecipanti	39
2.4.2 Progettazione di attività inclusive	40
2.4.3. Attuazione di strategie pedagogiche appropriate	41
2.4.4 Supporto emotivo e sociale	42
2.4.5. Valutazione e feedback	43
2.5. Sessioni in presenza	44
2.5.1. Progettazione di sessioni accessibili e sicure	44
2.5.2. Creazione di un ambiente positivo e inclusivo	45
2.5.3. Attività fisiche adattate	46
2.5.4. Gestione emotiva e benessere psicologico	47
2.5.5 Valutazione e miglioramento continui	48
2.6. Sessioni virtuali	50
2.6.1 Spazio virtuale accessibile e dinamico	50
2.6.2 Attività adattate e inclusive	52
2.6.3. Attività fisiche e di benessere adattate	54
2.6.4. Creare un ambiente emotivamente sicuro e motivante	55
2.6.5 Valutazione e miglioramento continui	56

BLOCCO 3. Campi virtuali per giovani malati di cancro	57
3.1. Creare un campo digitale da zero	59
3.1.1. Benefici e opportunità	59
3.1.2. Rischi e limitazioni	60
3.1.3. Obiettivi di un campo digitale per giovani malati di cancro	61
3.1.4. Basi metodologiche	62
• Educazione non formale focalizzata sui giovani	62
• Apprendimento esperienziale e significativo	63
• La flessibilità come regola	63
• Accessibilità e adattamenti pedagogici	64
• Approccio emotivo e di supporto	64
• Reale partecipazione dei giovani	65
3.1.5. Come preparare un campo digitale?	66
3.1.6. Come gestire un digital camp?	69
3.2. Creare un campo FUNCAMP	71
3.2.1. Come preparare un campo FUNCAMP?	73
3.2.2. Come si organizza un campo FUNCAMP?	76
3.2.3. Chi sono i destinatari dei campi FUNCAMP?	78
• Giovani malati di cancro	79
• Fratelli e amici intimi	80
• Familiari e badanti	81
• Professionisti nei settori educativo, sociale e sanitario	82

3.2.4. Selezione delle date e dei finanziamenti per FUNCAMP	83
3.2.5. Opzioni di finanziamento	84
3.2.6. Supporto emotivo e psicosociale	85
• Presenza di formatori qualificati	85
• Partecipazione delle famiglie e dei caregiver	85
3.2.7. Adattamenti pedagogici ed emotivi per i giovani con cancro	86
• Adattamenti pedagogici	86
• Adattamenti emotivi e psicosociali	87
• Adattamenti culturali e religiosi	88
• Coinvolgimento attivo dei giovani stessi negli adattamenti	89
3.2.8. Proposte di workshop	90
• Scoprire e lasciarsi ispirare da Romero Britto	90
• Collage sensoriale	91
• Dipinto astratto con pastilina	92
• Teatro domestico	93
• Veicolo spaziale	97
3.2.9 Registrare e promuovere FUNCAMP	100
• Istruzioni per la registrazione come utente	101
• Istruzioni per la registrazione come formatore utente	102



• Istruzioni per accedere al campo digitale	103
• <u>Promozione</u>	104
3.2.10 Progettare la valutazione	107
• Obiettivi	108
• Metodi di valutazione	109
• Analisi dei risultati e implementazione dei miglioramenti	111
• Esempi di questionari	112
BLOCCO 4. Conclusioni	116
LETTERATURA	120
ALLEGATI	124
Allegato 1. Questionario per i formatori	125
Allegato 2. Lista di controllo per valutare se le attività sono inclusive	127
Allegato 3. Modello di campo digitale	129



INTRODUZIONE

La diagnosi e il trattamento del cancro infantile rappresentano una sfida non solo dal punto di vista medico, ma anche in termini di benessere emotivo e sociale dei giovani che ne soffrono. Durante i lunghi periodi di ricovero ospedaliero o di convalescenza a casa, questi giovani si trovano ad affrontare un significativo isolamento, una riduzione della loro partecipazione ad attività educative e ricreative e una perdita di interazione con il loro ambiente sociale.

In questo contesto, è necessario sviluppare iniziative che promuovano l'inclusione e offrano loro opportunità di continuare ad apprendere, socializzare e partecipare ad attività pensate su misura per le loro esigenze. Il Virtual Inclusion Camp per Giovani con Cancro si presenta come una risposta innovativa e accessibile, che utilizza strumenti digitali per creare un ambiente sicuro, stimolante e arricchente in cui i partecipanti possano condividere esperienze, sviluppare nuove competenze e rafforzare la propria autostima.

Questo progetto è in linea con le priorità europee in materia di istruzione inclusiva, formazione e digitalizzazione, promuovendo uno spazio accessibile a tutti i giovani, indipendentemente dalle loro limitazioni fisiche o motorie.

Attraverso metodologie educative non formali, attività interattive e il supporto di formatori specializzati, il campo virtuale mira a fornire un'esperienza positiva e trasformativa che riduca il divario di esclusione sociale che spesso colpisce questi giovani.

L'implementazione del campo virtuale rappresenta anche un'opportunità per formare gli educatori all'utilizzo di metodologie inclusive in ambienti digitali, promuovendo l'equità e l'accesso a esperienze di apprendimento di qualità. Coinvolge anche le famiglie nel processo, offrendo loro strumenti e supporto affinché i loro figli possano partecipare in modo efficace e arricchente.

Questa guida è strutturata in 5 blocchi diversi:

- 1. Retinoblastoma.
- 2. Adattamento dei processi di formazione non formale.
- 3. Campi virtuali per giovani malati di cancro.
- 4. Conclusioni.
- 5. Allegati.

Il Blocco 1 descrive in dettaglio il processo patologico del cancro e in particolare del retinoblastoma.

Nella Sezione 2 vengono illustrate le conseguenze del cancro e del retinoblastoma nei giovani e come gli allenatori e i campi estivi possono aiutarli a reagire meglio.

La Sezione 3 descrive in dettaglio i campi virtuali per i giovani costretti a casa o ricoverati in ospedale per lungo tempo. La seconda sezione spiega il funzionamento e l'organizzazione della piattaforma FUNCAMP.

FUNCAMP è una piattaforma creata appositamente per i campi virtuali. È altamente personalizzabile, gratuita e ha un'interfaccia molto intuitiva, che consente un notevole risparmio di tempo e denaro alle organizzazioni o ai formatori che desiderano creare un campo digitale.

Nel blocco 4 vengono tratte le conclusioni sui rischi e i benefici della piattaforma e, infine, nel blocco 5, vengono allegati documenti di interesse per formatori e utenti.

In definitiva, questo progetto abbraccia la digitalizzazione come mezzo per garantire il diritto al tempo libero, all'istruzione e all'interazione sociale dei giovani malati di cancro, contribuendo al loro benessere emotivo e creando una comunità solidale e propensa all'apprendimento.



BLOCCO 1. Retinoblastoma

1.1. Che cos'è il retinoblastoma?

Il retinoblastoma è il tumore oculare più comune nei bambini di età inferiore ai 6 anni.

Può interessare un solo occhio (retinoblastoma monolaterale) o entrambi gli occhi (retinoblastoma bilaterale)

Ha origine nella retina in via di sviluppo e l'età media della diagnosi è di 2,5 anni nel caso monolaterale e di 1 anno nel caso bilaterale.

La maggior parte dei casi (75%) corrisponde al caso unilaterale, mentre il restante 25% corrisponde al caso bilaterale.

I tumori retinoblastoma derivano da un'alterazione (mutazione) in entrambe le copie del gene RB1. Queste mutazioni possono essere ereditarie o trasmesse casualmente. Solo nel 10% dei casi, uno dei genitori ha trasmesso al paziente una mutazione in una delle copie del gene RB1. Nei restanti casi, la mutazione nel gene RB1 viene trasmessa casualmente nelle prime fasi dello sviluppo del bambino. Questi due tipi di retinoblastoma sono chiamati retinoblastoma ereditario e la mutazione è presente in tutte o quasi tutte le cellule dell'organismo. Nel caso del retinoblastoma non ereditario, detto anche retinoblastoma sporadico, le mutazioni genetiche si verificano sporadicamente in una singola cellula retinica. Il 90% dei casi è retinoblastoma sporadico.

1.1.1. Sintomi

Questi sono i sintomi più comuni che possono manifestare le persone affette da retinoblastoma.



Leucocorticismo



Strabismo

Se si sospetta un retinoblastoma in un bambino, è importante rivolgersi a un medico specializzato il prima possibile. Una diagnosi precoce e un trattamento appropriato aumentano le probabilità di successo e di preservare la vista e la vita del bambino.



Glaucoma doloroso

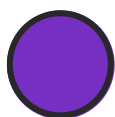


Eterocromia dell'iride



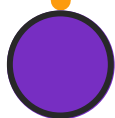
Assenza del riflesso pupillare rosso

1.2. Trattamenti e conseguenze



CHEMIOTERAPIA INTRARTERIALE

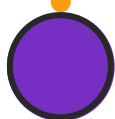
Consiste nell'inserimento di un catetere nell'arteria femorale del bambino e nel suo indirizzamento verso l'arteria oftalmica, per somministrare la chemioterapia direttamente nel vaso sanguigno che irrorava l'occhio.



CHEMIOTERAPIA INTRAVITREALE

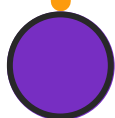
Consiste nell'iniezione di una piccola quantità di chemioterapia attraverso la parete dell'occhio e nell'umor vitreo.

La chemioterapia intravitreale è particolarmente utile nel trattamento delle disseminazioni vitreali, ovvero piccoli frammenti tumorali che si staccano e rimangono nel vitreo dell'occhio.



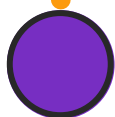
BRACHITERAPIA O TERAPIA DELLA PLACCA

Consiste nel posizionare delle piastre che rilasciano radiazioni vicino al tumore per distruggerlo senza danneggiare i tessuti come avviene con la radioterapia esterna.



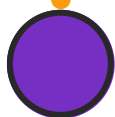
CRIOTERAPIA

Consiste nella morte delle cellule tumorali tramite congelamento.



TERMOTERAPIA

Consiste nell'uso del calore per distruggere le cellule cancerose.



ENUCLEAZIONE

Consiste nell'enucleazione dell'occhio, lasciando in sede una protesi che viene suturata ai muscoli oculari per garantire la mobilità. Successivamente, viene posizionata una protesi esterna che imita la parte anteriore dell'occhio. È indicata per i casi di tumori molto grandi in occhi con deficit visivo.

Il trattamento del retinoblastoma può avere diverse conseguenze, sia a breve che a lungo termine, che possono influire sulla salute e il benessere del bambino affetto. Alcune di queste conseguenze includono:

Perdita della vista:

A seconda delle dimensioni e della posizione del tumore, nonché del tipo di trattamento utilizzato, il bambino può subire una perdita parziale o completa della vista nell'occhio interessato. Ciò può compromettere la sua capacità di vedere chiaramente e di svolgere le attività quotidiane.

Cambiamenti nell'aspetto fisico:

Alcuni trattamenti, come la radioterapia o la chirurgia, possono causare alterazioni dell'aspetto dell'occhio o dell'area circostante. Tra queste, cicatrici, deformità o asimmetrie facciali possono influire sull'autostima del bambino.

Problemi di sviluppo e di apprendimento:

Trattamenti aggressivi come la radioterapia possono compromettere il normale sviluppo del bambino, sia fisico che cognitivo. Ciò può causare ritardi nello sviluppo, difficoltà di apprendimento o problemi di attenzione e concentrazione.



Effetti collaterali acuti:

Durante il trattamento, il bambino potrebbe manifestare effetti collaterali acuti come nausea, vomito, affaticamento, perdita di capelli, irritazione oculare o problemi gastrointestinali. Questi effetti collaterali sono generalmente temporanei, ma possono influire significativamente sulla qualità della vita del bambino durante il trattamento.

Impatto emotivo:

Sia la diagnosi che il trattamento del retinoblastoma possono essere emotivamente impegnativi per il bambino e la sua famiglia. Stress, ansia, paura e tristezza sono reazioni comuni che possono insorgere durante questo processo e potrebbero richiedere supporto emotivo e psicologico.

Rischio di problemi secondari:

Alcuni trattamenti possono aumentare il rischio di sviluppare problemi secondari a lungo termine, come cataratta, glaucoma, degenerazione retinica, secchezza oculare, strabismo o altri disturbi oculari. Questi problemi potrebbero richiedere trattamenti aggiuntivi e un follow-up a vita.



1.2.1. Enucleazione

Si tratta di una procedura chirurgica che prevede la rimozione dell'occhio affetto da retinoblastoma. Questo intervento può avere diverse conseguenze aggiuntive, tra cui:

Perdita totale della vista nell'occhio interessato:

L'enucleazione comporta la rimozione completa dell'occhio interessato dal tumore. Di conseguenza, il bambino perde completamente la vista da quell'occhio. Questa perdita della vista può avere un impatto significativo sulla funzione visiva e sulla percezione spaziale del bambino.

Riabilitazione e adattamento:

Dopo l'enucleazione, il bambino dovrà imparare ad adattarsi alla sua nuova vista. Questo potrebbe includere la partecipazione a programmi di riabilitazione visiva e l'apprendimento di tecniche per massimizzare la vista nell'occhio rimanente. Inoltre, potrebbero essere necessarie protesi oculari per migliorare l'aspetto estetico dell'occhio.

Adattamento emotivo e psicologico:

La perdita di un occhio può essere emotivamente traumatica per il bambino e la sua famiglia. Possono insorgere sentimenti di tristezza, dolore, ansia e preoccupazione per l'aspetto fisico del bambino. È importante fornire supporto emotivo e psicologico sia al bambino che alla famiglia durante questo periodo di adattamento.

Cambiamenti nell'aspetto fisico:

L'enucleazione può causare cambiamenti nell'aspetto fisico del bambino, soprattutto se viene utilizzata una protesi oculare per sostituire l'occhio rimosso. Sebbene le protesi oculari possano apparire del tutto naturali, potrebbero richiedere aggiustamenti periodici e cure adeguate per mantenerne l'aspetto e la funzionalità.

1.3. Quali sono gli effetti su chi ne soffre, oltre alle conseguenze del cancro in sé?

Oltre alle conseguenze mediche dirette del retinoblastoma, questa malattia può avere diversi effetti sulla vita di chi ne soffre e delle loro famiglie.

Impatto emotivo:

La preoccupazione per la salute del bambino, lo stress associato alle cure mediche e l'incertezza sul futuro possono causare ansia, paura e depressione nelle persone colpite.

Impatto sulla vita quotidiana:

Le visite ospedaliere, gli interventi chirurgici, i trattamenti medici invasivi e i lunghi periodi di recupero possono influire sulla capacità di un bambino di frequentare regolarmente la scuola, di partecipare alle attività e di condurre una vita quotidiana normale.

Effetti a lungo termine:

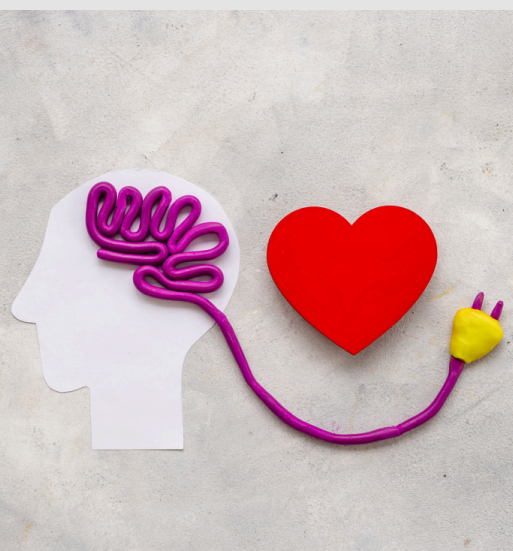
Sebbene molti bambini sopravvivano al retinoblastoma, è possibile che manifestino effetti a lungo termine dovuti al trattamento, come problemi di vista, perdita dell'udito e difficoltà di apprendimento e sviluppo.

Alterazione della qualità della vita:

Interruzione della routine quotidiana, limitazioni nelle attività sociali e ricreative e preoccupazioni circa il benessere a lungo termine.

Impatto finanziario:

Le famiglie potrebbero trovarsi ad affrontare difficoltà finanziarie a causa della perdita di reddito causata dall'incapacità del figlio di lavorare.



1.4. Fasi della malattia

Stadi o fasi del cancro infantile

Una diagnosi di cancro ha un impatto emotivo sia sul bambino malato che su tutti i membri della famiglia. Rappresenta un'improvvisa interruzione del ritmo di vita, con gravi implicazioni per ogni membro.

1.4.1 Fase di pre-diagnosi:



FASE 1



Ricovero ospedaliero. Il ricovero ospedaliero è fonte di stress per i bambini, comportando cambiamenti significativi e situazioni negative: perdita di contatto con il loro ambiente abituale (scuola, amici, separazione dai fratelli e dal resto della famiglia) senza una spiegazione preventiva, mancata comprensione della necessità del ricovero, arrivo in un luogo sconosciuto circondato da personale medico, procedure e/o interventi chirurgici dolorosi. Il bambino può avere problemi di adattamento all'ambiente ospedaliero, che si manifestano con disturbi del sonno e dell'alimentazione, tendenza all'isolamento, paura e ansia.

1.4.2 Fase diagnostica:

FASE 2

È uno dei momenti più difficili per genitori e figli. È anche il periodo in cui hanno più bisogno di guida e supporto.

Di norma, i bambini non vengono informati della loro diagnosi, anche se questo non significa che non ne siano consapevoli. I bambini sanno di essere malati e sono in grado di percepire la gravità della loro malattia, anche se questo dipende ovviamente dalla loro maturità e dall'atteggiamento dei genitori.

I bambini fino a 5 anni non hanno la maturità necessaria per comprendere appieno la malattia e sono più preoccupati dalla separazione dai genitori, dall'abbandono e dalla solitudine.

I bambini, soprattutto quelli tra i 4 e i 5 anni, temono i danni fisici.

I bambini tra i 6 e i 9 anni, invece, capiscono di soffrire di una malattia grave. Sono in grado di collegare sintomi, trattamenti e conseguenze e, poiché il loro pensiero si muove all'interno di questo schema di causa ed effetto, possono considerarsi responsabili della propria malattia. Nonostante il loro stadio di sviluppo più avanzato, possono, come i bambini più piccoli, provare ansia, rabbia o tristezza e sviluppare comportamenti regressivi.



La loro paura principale è quella di ciò che potrebbe accadere loro, in particolare la paura delle mutilazioni.

I giovani sono in grado di comprendere la diagnosi e il trattamento. Tuttavia, sperimentano anche ansia per la separazione e minacce alla loro integrità fisica, nonché minacce alla loro indipendenza, al loro aspetto e alla loro immagine corporea, all'accettazione da parte dei coetanei, alla loro sessualità e ai loro progetti futuri.



L'impatto psicologico del cancro può essere più devastante durante l'adolescenza che in qualsiasi altra età, poiché la malattia e la sua terapia allontanano temporaneamente i bambini dal loro ambiente e causano cambiamenti fisici. Questi cambiamenti sono particolarmente impattanti, inducendo timori non solo per la malattia in sé, ma anche per la perdita del proprio posto tra i coetanei, per la perdita del controllo sulla propria indipendenza appena acquisita, sulla propria privacy e sulle proprie attività. Senza un supporto adeguato, tutto ciò può avere ripercussioni sulla loro autostima, con conseguenze a livello emotivo, sociale, relazionale e di rendimento. Oltre alle informazioni, i bambini hanno bisogno di percepire speranza e controllo emotivo da parte di chi li circonda.

Assicurati che ti percepiscano come prima e che accettino i cambiamenti fisici che hai sperimentato,

1.4.3 Fase di trattamento:



FASE 3

Questo periodo è caratterizzato da un umore più positivo. Genitori e bambino si sentono più integrati nell'ambiente ospedaliero e più fiduciosi sulla possibilità di ricevere cure.

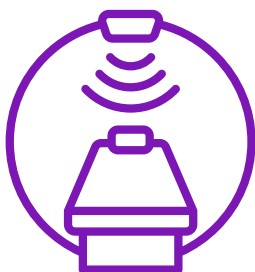
Esistono diversi trattamenti contro il cancro, ognuno dei quali colpisce il bambino in modo diverso.

Tra tutti gli effetti collaterali causati dalla chemioterapia, a causa del suo impatto sulla stabilità emotiva del bambino, spicca la caduta dei capelli (alopecia). Questo evidente cambiamento fisico induce i bambini a percepirsi come diversi dagli altri e possono sviluppare comportamenti di evitamento sociale o di isolamento, soprattutto durante l'adolescenza.



La neutropenia, che si manifesta clinicamente con anemia, emorragie o un sistema immunitario indebolito contro le infezioni, richiede l'isolamento del bambino dal mondo esterno. Questa situazione provoca deprivazione sensoriale e sociale, aggravando ulteriormente il suo isolamento dal mondo esterno.

La radioterapia causa grande ansia nei bambini a causa dell'ignoto e della freddezza del trattamento e della stanza stessa. Inoltre, devono rimanere soli, il che tende ad aumentare le fantasie di dolore e la paura dell'ignoto, soprattutto se il bambino non ha ricevuto informazioni sul processo di trattamento.



Per molti tumori solidi, la chirurgia è il trattamento più efficace. Questo intervento genera un elevato livello di ansia a causa della scarsa conoscenza del processo imminente, della mancanza di familiarità con l'ambiente e con le persone che lo circondano e della separazione dai genitori. Un bambino sottoposto a intervento chirurgico subirà le conseguenze del tipo di intervento e della sua localizzazione. È particolarmente traumatico quando il tumore è localizzato nel bulbo oculare o in un osso, poiché può portare all'amputazione parziale o totale dell'organo interessato. Tale intervento altera gravemente l'immagine corporea del bambino e può compromettere la sua autostima.



1.4.4. Fase di ritorno a casa:

FASE 4

Questa fase è caratterizzata da una certa "normalizzazione". Il bambino trascorre lunghi periodi a casa e ha maggiori contatti con il mondo esterno. Tuttavia, le sue condizioni fisiche non gli permettono ancora di condurre una vita normale. Il ritorno a scuola è un momento emotivamente difficile per il bambino. A volte, i bambini malati possono mostrare una tendenza all'isolamento in risposta a sentimenti di insicurezza e vulnerabilità. Possono anche mostrare mancanza di iniziativa, un livello di attività ridotto e un comportamento di rifiuto scolastico.



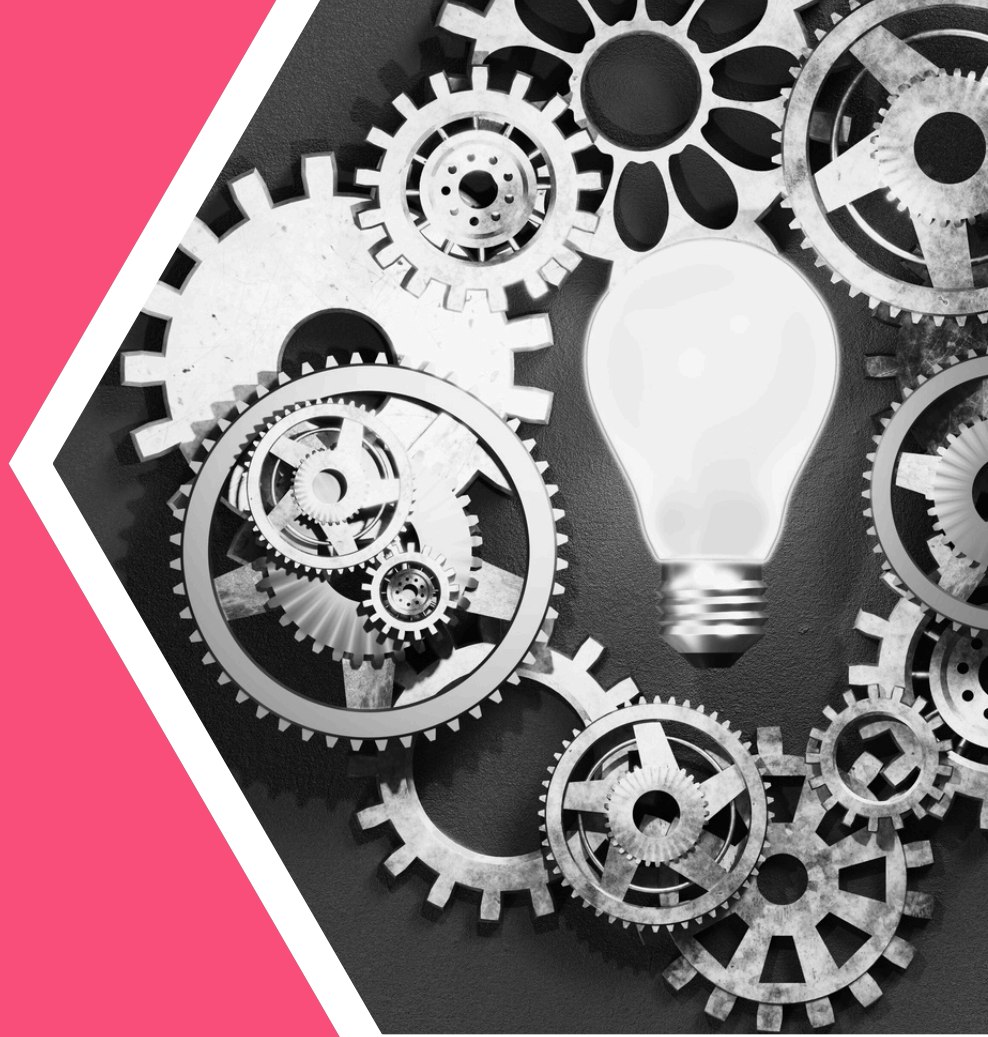
1.4.5. Fase terminale:

FASE 5

Il trattamento non è sempre efficace e il bambino può tornare a una vita normale. A volte, le possibilità di guarigione sono scarse e la morte diventa più imminente.

È caratterizzata dalla difficoltà della famiglia ad accettare le limitate opzioni terapeutiche e, in alcuni casi, dalla resistenza all'applicazione di trattamenti palliativi anziché curativi; ciò può portare a un deterioramento della qualità di vita del bambino. Si tratta di una situazione estremamente stressante, poiché manca una preparazione naturale ad affrontare la perdita, il che viola la legge naturale, dove i figli muoiono prima dei genitori, e le circostanze sono particolarmente drammatiche.





BLOCCO 2. Processi di formazione non formale adattati

2.1. In che modo il retinoblastoma influisce sul tempo libero e sul tempo libero?

Il retinoblastoma può avere un impatto significativo sul tempo libero e sulle attività ricreative, soprattutto per i giovani. Di seguito sono riportati alcuni modi in cui il retinoblastoma può influire:



2.1.1 Limitazioni della vista:

Il retinoblastoma può causare la perdita parziale o completa della vista in uno o entrambi gli occhi. Questo può rendere difficile svolgere attività che richiedono una buona vista, come sport, giochi all'aperto o attività artistiche.

2.1.2. Necessità di trattamento medico e follow-up:

I bambini con retinoblastoma spesso necessitano di trattamenti come chemioterapia, radioterapia o intervento chirurgico. Questi trattamenti possono richiedere ospedalizzazione e periodi di recupero, limitando la loro possibilità di partecipare ad attività ricreative.

2.1.3. Restrizioni all'attività fisica:

A seconda del trattamento e delle condizioni visive del paziente, potrebbero esserci delle restrizioni alla partecipazione ad attività fisicamente impegnative o ad alto rischio, che potrebbero aumentare il rischio di lesioni o complicazioni.

2.1.4. Impatto emotivo:

Avere il cancro e sottoporsi a trattamenti medici può essere emotivamente difficile per il paziente e la sua famiglia. Questo può influire sulla loro propensione a partecipare ad attività ricreative e a godersi il tempo libero.

2.1.5. Adattamenti necessari:

Le attività ricreative potrebbero richiedere adattamenti per garantire la sicurezza e il comfort del paziente affetto da retinoblastoma. Ciò potrebbe includere la necessità di giocare in ambienti ben illuminati o di partecipare ad attività che non richiedono un impegno eccessivo per la vista.



2.2. Come possono i formatori contribuire alla standardizzazione?

Gli allenatori svolgono un ruolo essenziale nella normalizzazione e nel benessere emotivo dei giovani che partecipano ai campi virtuali per giovani malati di cancro. La normalizzazione si riferisce alla creazione di un ambiente inclusivo in cui le differenze individuali non sono causa di discriminazione, ma sono invece integrate positivamente nell'esperienza collettiva. In questo senso, gli allenatori svolgono molteplici ruoli che contribuiscono alla normalizzazione e al senso di comunità all'interno del campo. Di seguito sono riportati alcuni modi in cui gli allenatori possono facilitare questo processo:

2.2.1. Incoraggiare la partecipazione attiva:

I facilitatori devono garantire che tutti i giovani si sentano a loro agio e incoraggiati a partecipare attivamente a tutte le attività del campo, creando un ambiente accogliente in cui ogni giovane si senta apprezzato e rispettato, indipendentemente dalle sue condizioni di salute.





2.2.2. Promuovere la diversità e l'inclusione:

Gli educatori non dovrebbero solo accettare, ma anche valorizzare le differenze individuali in termini di etnia, cultura, contesto socioeconomico e condizioni mediche. Gli educatori dovrebbero garantire che tutti i giovani si sentano accettati per come sono, creando così un ambiente inclusivo.

2.2.3. Modellare comportamenti positivi:

I formatori sono modelli di riferimento per i giovani partecipanti ed è fondamentale che il loro comportamento rimanga sempre positivo. Mostrare empatia, rispetto e comprensione verso tutti i partecipanti, così come promuovere la collaborazione, il cameratismo e il rispetto reciproco in tutte le interazioni, sono esempi di comportamento positivo.

2.2.4. Facilitare conversazioni significative:

Gli educatori dovrebbero creare uno spazio sicuro in cui i giovani possano condividere liberamente esperienze, preoccupazioni e risultati. Ciò significa facilitare conversazioni significative su argomenti relativi alla salute in un ambiente aperto e solidale, contribuendo a ridurre lo stigma e l'isolamento.

2.2.5. Adattare le attività:

Gli istruttori devono adattare le attività del campo per garantire una partecipazione piena e significativa da parte di tutti i partecipanti. Ciò significa modificare le attività per renderle accessibili a tutti, oltre a fornire il supporto necessario a chi ne ha bisogno.





2.2.6. Supporto emotivo:

I facilitatori dovrebbero fornire un adeguato supporto emotivo e psicologico ai giovani partecipanti, riconoscendo le emozioni associate al cancro e fornendo risorse e strumenti per gestirle in modo sano. Se necessario, si dovrebbe valutare l'invio a servizi di supporto aggiuntivi.

2.2.7. Promuovere l'autonomia e l'autostima:

I coach svolgono un ruolo fondamentale nell'emancipare i giovani, promuovendone l'indipendenza e aiutandoli a sviluppare competenze di vita. Incoraggiare i giovani a prendere decisioni, assumersi responsabilità e raggiungere obiettivi personali contribuisce a rafforzare la loro autostima e la loro fiducia in se stessi.

2.3 Come dovrebbero prepararsi i formatori?

Una formazione adeguata dei formatori è di vitale importanza per offrire ai partecipanti un ambiente sicuro, di supporto e arricchente. Aspetti importanti della preparazione sono:

2.3.1. Formazione specifica:

Avere una conoscenza specifica dei trattamenti e delle esigenze dei giovani affetti da cancro è molto importante. Comprendere gli effetti collaterali – fisici, emotivi e psicologici – e come questi possono influire sulla loro partecipazione al campus è fondamentale.

2.3.2. Consapevolezza, empatia, accettazione incondizionata e autenticità:

Mostrate sostegno e comprensione, riconoscendo le difficoltà che affrontano. Accettate le loro qualità, i loro atteggiamenti, i loro valori e la loro ideologia senza giudicarli.





2.3.3. Capacità comunicative:

Ascolto attivo, chiarimento, parafrasi, riflessione.

2.3.4. Conoscere le risorse di supporto disponibili:

Servizi medici, servizi di supporto psicologico e organizzazioni di pazienti.

2.3.5. Adattabilità e flessibilità:

Capacità di adattarsi alle mutevoli esigenze dei bambini e conseguente capacità di adattare di conseguenza le attività del campo.

2.3.6. Gestione dei conflitti:

Promuovere un ambiente di cooperazione e rispetto reciproco e la capacità di risolvere i conflitti in modo pacifico e costruttivo.

2.3.7. Sicurezza:

Corso base di primo soccorso.



2.3.8. Lavoro di squadra:

Collaborazione tra il team di formatori per offrire ai giovani un'esperienza arricchente.

2.3.9. Autoregolazione emotiva:

Avere strategie di regolazione emotiva per svolgere al meglio il proprio lavoro e mantenere un buon rapporto con i giovani.

2.3.10. Formazione continua:

Partecipare ad attività di sviluppo professionale per rimanere informati sulle migliori pratiche e strategie per supportare e prendersi cura dei bambini malati di cancro.

Nell'allegato 1 è riportato un questionario ideato per rilevare le esigenze dei formatori.

2.4. Come preparare sessioni informali e workshop adattati?

Le sessioni devono essere preparate con cura per garantire che le attività siano inclusive, accessibili e arricchenti.

I punti più importanti per la sua preparazione sono:

2.4.1. Comprendere le esigenze e le capacità dei partecipanti.

Valutazione iniziale:

- Conoscere i partecipanti: raccogliere informazioni sulle esigenze specifiche dei giovani, sulle loro limitazioni fisiche, sulle loro preferenze e sui loro livelli di energia.
- Interviste e questionari: utilizzare interviste ai genitori o tutori e questionari per raccogliere informazioni sulla salute e il benessere dei giovani.



2.4.2. Progettazione di attività inclusive.

Obiettivi chiari:

- Definisci gli obiettivi: stabilisci obiettivi chiari per ogni sessione o workshop, tenendo conto dei risultati di apprendimento e di benessere che vuoi raggiungere.
- Adattamento degli obiettivi: assicurarsi che gli obiettivi siano flessibili per adattarsi a diversi livelli di abilità ed energia.

Attività diversificate:

- Varietà di formati: includere un mix di attività come lavoretti, giochi, musica, esercizi leggeri e sessioni di rilassamento.
- Durata e pause: pianificare attività brevi con pause frequenti per compensare la stanchezza e la necessità di riposo.

Accessibilità:

- Materiali adattati: utilizzare materiali accessibili a tutti i giovani, compresi quelli con disabilità visive o motorie.
- Tecnologia: integrare la tecnologia ove necessario, come ad esempio un software di lettura dello schermo, per facilitare la partecipazione.

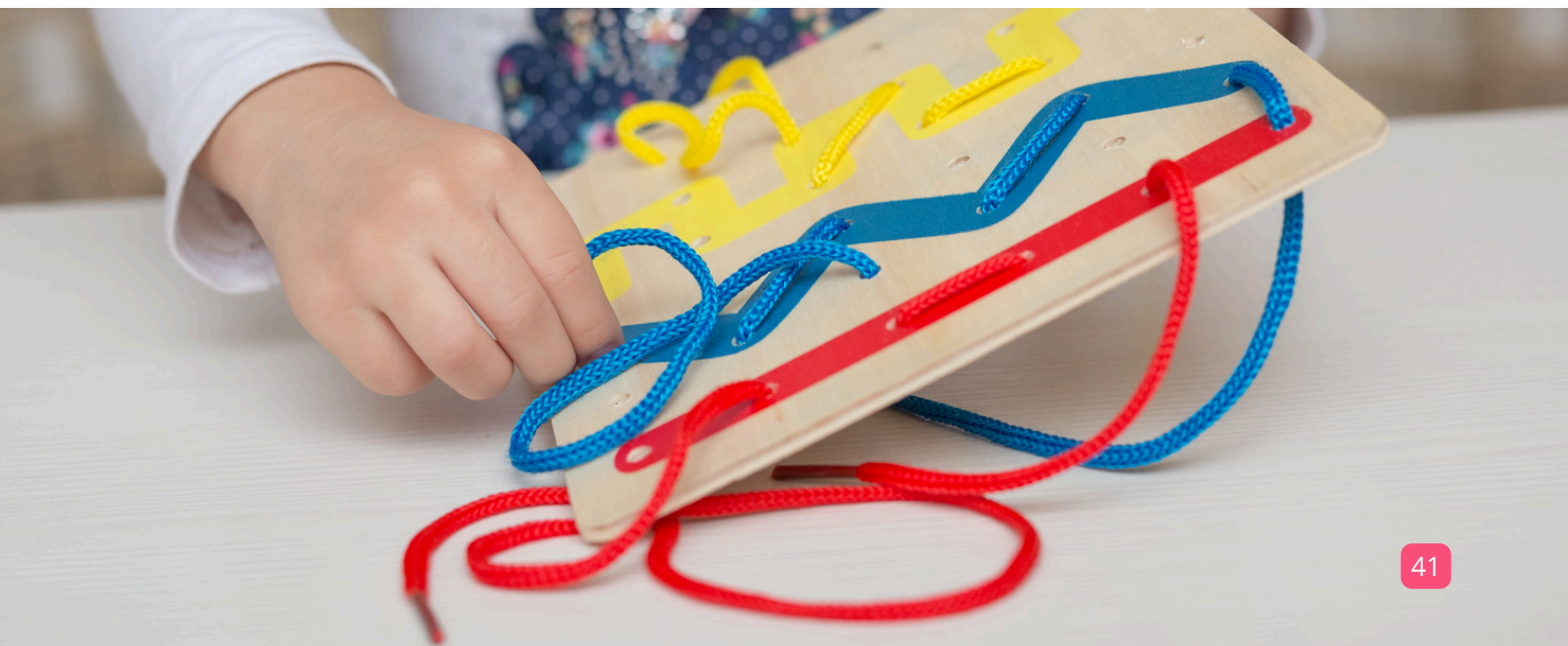
2.4.3. Implementazione di strategie pedagogiche appropriate

Approcci interattivi:

- Partecipazione attiva: incoraggiare la partecipazione attiva attraverso attività interattive che coinvolgano i giovani nel processo di apprendimento.
- Apprendimento basato su progetti: consentire ai giovani di lavorare su progetti che li interessano e li entusiasmano, promuovendo l'autonomia e il senso di realizzazione.

Flessibilità e adattamento:

- Modifica in tempo reale: sii pronto a modificare le attività in base alle esigenze e agli stati d'animo dei partecipanti in tempo reale.
- Alternative e opzioni: fornire alternative per ogni attività in modo che i ragazzi possano scegliere in base alle loro preferenze e capacità.



2.4.4 Supporto emotivo e sociale

Ambiente sicuro e di supporto:

- Creare un ambiente positivo: promuovere un ambiente in cui i giovani si sentano al sicuro, apprezzati e compresi.
- Facilitazione di gruppi di supporto: creare gruppi di supporto all'interno del campo in cui i giovani possano condividere le loro esperienze e i loro sentimenti.

Interventi emotivi:

- Terapia del gioco: utilizzare la terapia del gioco per aiutare i giovani a esprimere le proprie emozioni e a gestire lo stress.
- Consapevolezza e rilassamento: includere attività di consapevolezza e tecniche di rilassamento per aiutare i giovani a gestire l'ansia e il dolore.



2.4.5. Valutazione e feedback

Monitoraggio e valutazione:

- Monitoraggio dei progressi: implementare metodi per monitorare i progressi e il benessere dei giovani durante il campeggio.
- Valutazioni regolari: effettuare valutazioni regolari per adattare le attività e l'approccio secondo necessità.

Feedback dei partecipanti:

- Sondaggi e interviste: raccogliere feedback dai giovani e dalle loro famiglie attraverso sondaggi e interviste per comprendere la loro esperienza e migliorare le sessioni future.
- Osservazione diretta: osservare le reazioni e la partecipazione dei giovani durante le attività per apportare modifiche e miglioramenti continui.

Nell'allegato 2 è incluso un questionario per valutare l'inclusività, l'accessibilità e l'arricchimento delle attività.



2.5. Sessioni in presenza

I campi estivi in presenza per giovani malati di cancro devono essere progettati con cura per garantire a tutti i partecipanti un'esperienza ricca, inclusiva e sicura. La chiave è adattare le attività alle esigenze fisiche ed emotive dei giovani, promuovendo la loro partecipazione attiva e rispettando il loro benessere.

2.5.1. Progettazione di sessioni accessibili e sicure

Tempismo e ritmo appropriati

- Alternare attività dinamiche a momenti di riposo.
- Lasciare ai giovani la flessibilità di partecipare in base al loro livello di energia.

Adattamento all'ambiente

- Selezionare uno spazio accessibile con aree di sosta e ombra.
- Garantire la presenza di personale di supporto e di attrezzature mediche, se necessario.
- Evitare le barriere architettoniche per i giovani con mobilità ridotta.

Materiali e strumenti adattati

- Per i ragazzi ipovedenti, usate colori contrastanti e materiali tattili.
- Includere opzioni multisensoriali (uditive, visive e tattili).
- Offrire opzioni di partecipazione sia individuali che di gruppo.

2.5.2. Creazione di un ambiente positivo e inclusivo

Attività che incoraggiano l'espressione personale

- Giochi di ruolo e teatro per consentire l'espressione delle emozioni.
- Creazione di storie o fumetti in cui i protagonisti sono i giovani.

Lavoro di squadra e supporto reciproco

- Giochi cooperativi invece di quelli competitivi.
- Attività in cui i giovani aiutano gli altri in compiti creativi.

Arte e creatività senza limiti

- Dipingere a mano, modellare l'argilla o realizzare collage.
- Spazi di libera espressione in cui ogni giovane può partecipare a modo suo.

Storie ispiratrici e motivazionali:

- Racconti sulla resilienza e sul superamento.
- Invito ai giovani che hanno vissuto situazioni simili a condividere le loro esperienze.

2.5.3. Attività fisiche adattate

Esercizi dolci e divertenti

- Yoga e stretching adattati per ridurre lo stress e migliorare la mobilità.
- Giochi di movimento senza forte contatto fisico (esempio: danza con i palloncini, passeggiate esplorative).

Sport inclusivi

- Attività come il bowling con bottiglie riciclate, il minigolf adattato o il tiro con l'arco assistito.
- Giochi di precisione ed equilibrio che non richiedono uno sforzo fisico intenso.

Circuiti di sfida personali

- Punti di rendimento individuali affinché ogni bambino possa partecipare al proprio ritmo.
- Premi simbolici per il completamento delle attività, che mettono in risalto l'impegno e la creatività.

2.5.4. Gestione emotiva e benessere psicologico

Laboratori di gestione emotiva

- Tecniche guidate di respirazione e rilassamento.
- Circoli di conversazione per condividere pensieri e sentimenti in modo sicuro.

Terapie alternative

- Terapia con gli animali (se possibile, interazione con cani addestrati per il supporto emotivo).
- Utilizzo di aromi rilassanti nelle attività sensoriali (lavanda, agrumi).

Spazi relax

- Aree con cuscini e luci soffuse dove i ragazzi possono riposare quando ne hanno bisogno.
- Musica rilassante o suoni della natura per momenti di calma.

2.5.5 Valutazione e miglioramento continui

Monitoraggio del benessere

- Osserva come i ragazzi reagiscono a ogni attività e adatta il ritmo alle loro esigenze.
- Consentire pause aggiuntive o cambiamenti nell'attività se un gruppo mostra segni di affaticamento.

Raccolta di opinioni

- Fate ai giovani domande semplici su cosa è piaciuto loro di più e cosa migliorerebbero.
- Coinvolgere i genitori e chi si prende cura del giovane nel fornire un feedback sul suo benessere.



Esempio di workshop in presenza adattato

Laboratorio: “Dipingiamo con le emozioni”

Obiettivo: esprimere le emozioni attraverso la pittura, in modo libero e senza regole.

Durata: 45 minuti.

Materiali: cartone grande, pennelli, colori a base d'acqua, spugne, palloncini di vernice.

Passaggi:

1. Ogni giovane sceglie un colore che rappresenti ciò che prova.
2. Possono dipingere con i pennelli, con le mani o usare tecniche divertenti (come ad esempio usare palloncini d'acqua).
3. In seguito, ogni giovane condivide il proprio lavoro e ne spiega il significato (se lo desidera).
4. Riflessione finale: “Non esistono emozioni buone o cattive, sono tutte importanti.”

Adattamenti:

- Per i ragazzi con mobilità ridotta: consentire loro di dipingere dalla sedia utilizzando strumenti di prolunga.
- Per i giovani ipovedenti: utilizzare colori e texture contrastanti nella pittura.

2.6. Sessioni virtuali

I campi virtuali per giovani malati di cancro dovrebbero essere progettati per essere accessibili, dinamici e inclusivi, garantendo che tutti i partecipanti possano vivere un'esperienza arricchente senza barriere fisiche che ne limitino la partecipazione. È fondamentale adattare workshop e attività alle capacità, ai ritmi e alle esigenze individuali, promuovendo l'interazione, la creatività e il benessere emotivo attraverso la tecnologia.

Di seguito sono riportati gli elementi chiave per progettare e condurre sessioni virtuali di successo:

2.6.1 Spazio virtuale accessibile e dinamico

Struttura flessibile ed equilibrata

Progettare sessioni brevi e dinamiche (30-45 minuti).
Alternare attività attive e passive per evitare l'affaticamento.
Includere pause per riposare, fare stretching o concentrarsi.

Design accattivante e partecipativo

- Crea presentazioni con immagini accattivanti e facili da leggere.
- Includi immagini, video e suoni per facilitare la comprensione e l'interesse.
- Offri opzioni di partecipazione tramite microfono, chat o reazioni.

Piattaforma

- Utilizza la piattaforma FUNCAMP.
- Al suo interno, utilizza Youtube Live per la fruizione in diretta.
- In caso di utilizzo differito, è possibile caricare il video corrispondente sulla piattaforma.

2.6.2 Attività adattate e inclusive

Attività artistiche e creative

- **Disegno e pittura digitali:** utilizzando strumenti come Paint, piattaforme di disegno online o app come Jamboard e Sketchpad.
- **Laboratorio di stop-motion:** utilizzo di argilla, giocattoli o ritagli per realizzare brevi animazioni.
- **Musica e ritmo:** giochi di percussioni con oggetti domestici, canti di gruppo o creazione di suoni con la bocca e il corpo.
- **Narrazione interattiva:** un insegnante racconta una storia e i ragazzi scelgono come continuare. Possono anche inventare finali alternativi.

Attività di espressione e creatività

- **Giochi di ruolo** in cui i ragazzi creano personaggi e partecipano alle storie in gruppo.
- **Drammatizzazioni** in cui i giovani possono esprimersi attraverso la voce o i gesti davanti alla telecamera.
- **Karaoke online** con canzoni popolari per stimolare la partecipazione e l'autostima.

Giochi e dinamiche di gruppo

- **Escape room virtuale: risolvi enigmi e collabora per far avanzare la storia.**
- **Caccia al tesoro in casa: vengono forniti indizi per aiutare i ragazzi a trovare oggetti in casa e a condividerli davanti alla telecamera.**
- **Quiz e domande interattive: giochi a quiz su film, scienza, natura o qualsiasi argomento interessi i partecipanti.**

Laboratori didattici

- **Fotografia con smartphone: insegnamento delle tecniche di base e creazione di divertenti sfide fotografiche.**
- **Creazione di storie digitali: utilizzo di Google Docs o strumenti di narrazione interattiva per creare storie in gruppo.**
- **Esperimenti scientifici da fare in casa: attività semplici con ingredienti facilmente reperibili, come vulcani di bicarbonato e aceto, oppure come preparare il proprio slime.**

2.6.3. Attività fisiche e di benessere adattate

Esercizi di movimento delicato

- Danza seduta: coreografie con movimenti di mani, braccia e testa.
- Yoga e stretching: posizioni delicate guidate da trainer per rilassare il corpo.
- Giochi di coordinazione: movimenti di indovinello, statuette musicali o imitazione di animali.

Giochi teatrali ed espressivi

- Burattini a casa: usa calzini o burattini per raccontare storie divertenti.
- Imitazione dei personaggi: scegli personaggi da film o storie e drammatizza le situazioni.

Terapia con gli animali

- Visite virtuali di rifugi per animali o dimostrazioni con cani da terapia.

Videogiochi cooperativi adattati

- Giochi online che promuovono il lavoro di squadra, come la costruzione in Minecraft o le sfide in Roblox.

2.6.4. Creare un ambiente emotivamente sicuro e motivante

Promuovere l'autostima e la fiducia

- Valorizzare i punti di forza individuali di ogni giovane e incoraggiare la sua partecipazione senza pressioni.
- Evitare che i giovani si sentano esposti se non vogliono accendere le telecamere o partecipare attivamente.

Promuovere la resilienza e l'inclusione

- Storie di superamento delle difficoltà raccontate da giovani che hanno sconfitto il cancro.
- Incontri con artisti, atleti o persone fonte di ispirazione che hanno affrontato sfide simili.
- Strategie per affrontare l'ansia o la paura in situazioni difficili.

Supporto emotivo

- Pianificare sessioni con specialisti che lavorano sull'espressione delle emozioni attraverso l'arte o la scrittura.
- Giochi di gratitudine e apprezzamento per migliorare l'umore e l'autostima.
- Spazi di conversazione gratuiti per condividere esperienze in un ambiente sicuro.

2.6.5 Valutazione e miglioramento continui

Flessibilità e adattamento costante

- Valutare come ogni giovane ha reagito alle sessioni.
- Adattare le dinamiche in base alle esigenze e ai livelli di energia del gruppo.

Rinforzo positivo

- Creare un sistema di ricompense simboliche come diplomi, distintivi virtuali o incarichi speciali.
- Promuovere il riconoscimento tra i giovani stessi, evidenziando i loro punti di forza e i loro talenti.

Raccolta di opinioni

- Alla fine di ogni sessione, conduci un sondaggio interattivo con domande semplici.
- Chiedete ai ragazzi di valutare le attività con emoji o colori.
- Spazi di feedback con genitori e formatori per migliorare le sessioni future.



BLOCCO 3. Campi virtuali per giovani malati di cancro

Questa sezione vuole essere una guida pratica per qualsiasi organizzazione che voglia organizzare un campo digitale per l'inclusione sociale e il benessere emotivo dei giovani malati di cancro.

Vengono presentate due possibili opzioni:

1. Creazione di un campo digitale da zero, con l'intero processo passo dopo passo.
2. Utilizzando la piattaforma FUNCAMP, una soluzione già disponibile, accessibile e validata da giovani e professionisti.

Questo duplice approccio consente alle organizzazioni di decidere come strutturare la propria proposta, offrendo loro al contempo un'opzione comprovata che consente di risparmiare tempo, risorse ed errori: FUNCAMP.



3.1. Creare un campo virtuale da zero

3.1.1. Benefici e opportunità

Creare un campo digitale su misura per i giovani malati di cancro rappresenta una grande opportunità per:

- **Ridurre l'isolamento causato dall'ospedalizzazione o da trattamenti prolungati.**
- **Rafforzare l'autostima e il benessere emotivo attraverso attività divertenti ed educative.**
- **Promuovere l'inclusione digitale tra i giovani che non sempre hanno accesso ad attività ricreative e di apprendimento adeguate.**
- **Creare comunità tra pari, offrendo spazi in cui condividere esperienze senza stigmatizzazione.**



3.1.2 Rischi e limitazioni

Anche se creare un campo da zero può sembrare allettante per la libertà di progettazione che offre, senza esperienza pregressa o strumenti adeguati comporta rischi significativi:

- **Elevato carico tecnico e costi imprevisti: sviluppo web, hosting, manutenzione, sicurezza digitale, ecc.**
- **Mancanza di reale accessibilità: molte piattaforme generiche non sono progettate per i giovani con difficoltà motorie, sensoriali o cognitive.**
- **Complessità nella moderazione degli spazi virtuali: senza strumenti specifici, è difficile garantire un ambiente sicuro e privo di rischi psicosociali.**
- **Tempi di configurazione eccessivi: possono essere necessari mesi per configurare un sistema da zero, testando e correggendo gli errori che FUNCAMP ha già risolto.**
- **Minore partecipazione dei giovani: se l'ambiente non è coinvolgente o intuitivo, i giovani potrebbero disimpegnarsi o partecipare solo superficialmente.**

Per questo motivo, consigliamo di prendere seriamente in considerazione FUNCAMP come un'alternativa solida e adattabile, nata dall'esperienza diretta con i giovani malati di cancro.



3.1.3. Obiettivi di un campo digitale per giovani malati di cancro

✓ Facilitare l'accesso agli spazi digitali per il tempo libero, la formazione e l'espressione delle emozioni.

✓ Promuovere l'autonomia e la leadership dei giovani, anche in condizioni di vulnerabilità.

✓ Fornire ai giovani gli strumenti per affrontare il loro percorso attraverso creatività, resilienza e apprendimento.

✓ Costruire ponti tra i giovani, le loro famiglie e gli educatori.

3.1.4. Basi metodologiche

Progettare un campo digitale per giovani malati di cancro implica molto più che spostare le attività online. Richiede l'applicazione di una metodologia pedagogica, emotiva e tecnologica pensata per rispondere alle loro specifiche realtà: trattamenti medici impegnativi, isolamento sociale, affaticamento fisico, emozioni intense e bisogno di connessione con i coetanei. Le basi metodologiche devono essere inclusive, partecipative e adattive.



Educazione non formale focalizzata sui giovani

I campi digitali dovrebbero basarsi su metodologie di educazione non formale, in cui l'apprendimento avviene attraverso l'esperienza, la creatività, l'interazione sociale e il gioco. Qui, i giovani sono partecipanti attivi, non destinatari passivi. Ciò significa che è necessario progettare dinamiche che favoriscano la riflessione personale, l'espressione emotiva, il lavoro di gruppo e il processo decisionale.

Apprendimento esperienziale e significativo

Ogni attività deve essere significativa per i giovani: deve entrare in sintonia con i loro interessi, la loro realtà, le loro emozioni. Non si tratta solo di "fare cose divertenti", ma di creare momenti trasformativi in cui possano esplorare i propri talenti, rafforzare la propria autostima e condividere le proprie esperienze senza timore di essere giudicati. FUNCAMP permette l'integrazione di storie personali, sfide creative e progetti collaborativi.



La flessibilità come regola

La flessibilità metodologica è essenziale. Le condizioni di salute dei giovani possono variare di giorno in giorno, quindi è fondamentale che possano decidere come e quando partecipare.

Ad esempio:

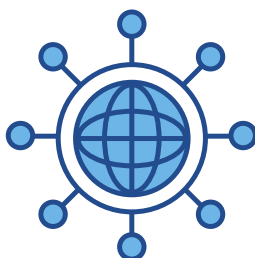
- Offrire le stesse attività in versione sincrona e asincrona.
- Progettare la difficoltà o i livelli di energia.
- Consentire di esprimere le risposte in più modi (testo, immagine, audio, video, emoji).

Accessibilità e adattamenti pedagogici

Una metodologia inclusiva richiede la preparazione di materiali adattati ai giovani con disabilità sensoriali, motorie o cognitive. Ciò comporta:

- Progettazione di attività brevi e chiare con supporto visivo.
- Revisione dell'ambiente digitale per garantire una navigazione semplice e accessibile.

FUNCAMP integra già queste possibilità, il che riduce notevolmente lo sforzo necessario per implementare queste metodologie.



Approccio emotivo e di supporto

Il campo dovrebbe essere anche uno spazio di supporto emotivo. La metodologia dovrebbe includere:

- Attività per lavorare sulle emozioni (paura, tristezza, gioia, speranza).
- Rituali simbolici di apertura e chiusura per rafforzare il senso di appartenenza.

FUNCAMP consente di includere materiali emozionali e sessioni registrate.

Reale partecipazione dei giovani

I giovani devono essere presenti non solo come fruitori, ma anche come co-creatori. Dalla progettazione dei contenuti alla valutazione d'impatto, la loro voce deve guidare le decisioni. Le metodologie più efficaci vengono sviluppate con loro, non solo per loro. Ecco perché FUNCAMP integra forum, sondaggi e canali di feedback in ogni fase del processo.

Questi fondamenti metodologici garantiscono che il campo digitale non sia solo un'esperienza una tantum, ma un'opportunità di crescita duratura, di connessione e di empowerment dei giovani.



3.1.5. Come preparare un campo digitale?

Preparare un campo digitale da zero richiede un'attenta pianificazione e una profonda comprensione delle esigenze dei giovani partecipanti. A differenza dei contesti in presenza, dove il team può adattarsi in tempo reale, in un ambiente virtuale è necessario prevedere sfide tecniche, emotive e di accessibilità. Questo processo deve essere collettivo, ponderato e guidato da criteri pedagogici e umani.

PASSO 1

Diagnosi partecipativa

- Condurre interviste e sondaggi con i giovani, le famiglie, i professionisti del settore sanitario e dell'istruzione.
- Identificare interessi, competenze tecnologiche, orari disponibili, stato fisico ed emotivo.
- Riconoscere le barriere (lingua, accessibilità, connettività) e le opportunità (motivazioni, talenti, reti di supporto).

PASSO 2

Definire obiettivi e pubblico

- Stabilisci se si tratterà di un campo aperto, tematico o incentrato su un tipo comune di esperienza (ad esempio, giovani in trattamento attivo, sopravvissuti, con familiari malati, ecc.).
- Stabilisci obiettivi raggiungibili: benessere emotivo, acquisizione di competenze, creazione di una comunità, espressione artistica, ecc.
- Classificare i partecipanti in base a età, lingua, livello di energia ed esperienza digitale.

PASSO 3

Scelta di un ambiente digitale

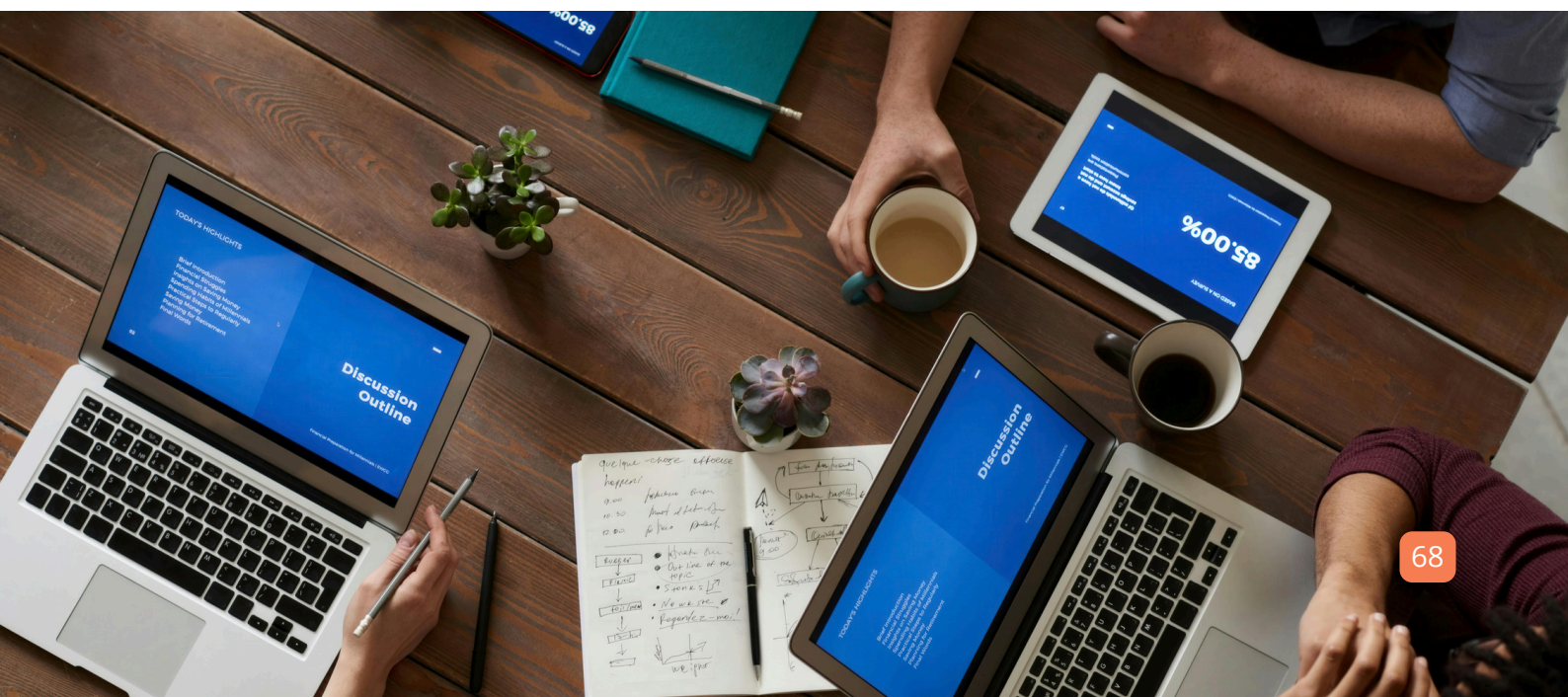
- Confronta le piattaforme in base a facilità d'uso, sicurezza, privacy, accessibilità, integrazione video e funzionalità.
- Valuta se hai un tuo team tecnico o se hai bisogno di assumere supporto esterno.
- Valutare se la piattaforma può ospitare più formati (video, testo, audio, forum) e se consente il tracciamento.
-

Importante: FUNCAMP offre una soluzione convalidata per questi obiettivi.

PASSO 4

Progettare la programmazione

- Crea un programma equilibrato di attività attive, passive e facoltative.
- Incorporare sessioni di apertura, workshop tematici, momenti di gioco e spazi di libera espressione.
- Pianificare in anticipo momenti di riposo, relax e autoregolamentazione.
- Incorporare sfide creative, testimonianze e dinamiche che connettano i giovani tra loro.



3.1.6. Come gestire un digital camp?

Una volta completata la fase di preparazione, è il momento dell'implementazione. È qui che l'intero progetto viene messo alla prova: la capacità di adattarsi all'imprevisto, di entrare in contatto emotivo con i giovani e di mantenere un ambiente sicuro, coinvolgente e stimolante. Questa fase deve essere svolta con cura, flessibilità e un atteggiamento aperto al miglioramento continuo.

PASSO 1

Test tecnici e accessibilità

- Condurre sessioni di prova con un piccolo gruppo di giovani per individuare problemi di orientamento, comprensione e partecipazione.
- Verificare che tutti i materiali siano accessibili (compatibilità con i dispositivi mobili, facile lettura, sottotitoli attivi, ecc.).
- Verificare che i link, i forum e le risorse funzionino correttamente e che i ragazzi sappiano come utilizzarli.
- Istituire canali di assistenza tecnica in tutto il campo.

PASSO 2

Comunicazione preventiva

- Crea un documento o un video di benvenuto personalizzato che motivi i giovani e spieghi come funziona.
- Inviare l'agenda dettagliata, le guide alla partecipazione, i programmi e i materiali necessari.
- Stabilire un canale di contatto per risolvere eventuali dubbi prima dell'inizio.
- Coinvolgere le famiglie o i tutori in una sessione informativa per rafforzare l'ambiente di supporto.

PASSO 3

Implementazione

- Inizia ogni giornata con un messaggio motivazionale, un rompighiaccio o una breve attività che stimoli le emozioni.
- Rispettare il programma in modo flessibile: consentire ai giovani di entrare e uscire in base alla loro disponibilità o condizione fisica.
- Incoraggiare la partecipazione senza imporre: valorizza chi osserva o commenta solo una volta.
- Garantire la presenza di educatori attenti, attivi e formati sulla salute emotiva dei giovani.

Il successo dell'implementazione di un campo digitale dipende dall'empatia, dall'ascolto attivo e dalla capacità di adattare il ritmo del progetto alle mutevoli realtà dei giovani malati di cancro.

Ecco perché piattaforme come FUNCAMP semplificano notevolmente questa fase, poiché dispongono già di molte di queste funzionalità integrate.

3.2. Creare un campo FUNCAMP

FUNCAMP è una piattaforma specificamente progettata per facilitare l'organizzazione di campi digitali per giovani malati di cancro. La sua creazione risponde a un'esigenza specifica: offrire a questi giovani uno spazio accessibile, sicuro e coinvolgente per condividere, imparare, creare ed esprimersi durante o dopo il trattamento oncologico. L'esperienza FUNCAMP è stata sviluppata in collaborazione diretta con giovani, operatori sanitari e formatori.

FUNCAMP permette a qualsiasi organizzazione di implementare rapidamente un digital camp, senza la necessità di conoscenze tecniche avanzate. Offre modelli pronti all'uso, materiali adattabili, spazi di comunicazione moderati, monitoraggio della partecipazione e numerosi strumenti audiovisivi. Puoi accedere a FUNCAMP [qui](#).

La piattaforma FUNCAMP è composta da una sezione pubblica e una privata, per le quali è richiesta la registrazione. Sono previste tre tipologie di registrazione: utente, formatore-creatore e formatore-utente. Una volta effettuato l'accesso con nome utente e password, è possibile visualizzare l'Area Privata, che contiene i Digital Camp svolti finora e quelli in programma.

Tutte le altre sezioni del menu sono pubbliche. Una di queste fornisce l'accesso a questa guida. La sezione "Esperienze" include un riepilogo dei tre incontri transnazionali del progetto, nonché esempi dei test pilota condotti durante il progetto. Presenta inoltre comunicati stampa ed eventi di moltiplicazione.

La sezione Partner presenta brevemente tutti i partner del progetto. Include anche una sezione molto utile e necessaria per gli utenti: la sezione Servizi di Supporto, dove gli utenti possono accedere a numerose risorse di supporto e istruzioni. È inoltre disponibile un modulo di contatto che consente agli utenti di inviare domande o commenti all'amministratore della piattaforma.

Infine, la sezione Calendario mostra gli incontri e le attività che si sono svolti durante il progetto, inclusi i test pilota e i digital camp. In questo modo, quando si crea un camp, è possibile verificare se il calendario lo consente.

Nelle sezioni seguenti viene spiegato come svolgere tutte le fasi di un campo FUNCAMP, distinguendo chiaramente tra la preparazione prima e durante il campo.

[Link al video esplicativo della piattaforma.](#)



3.2.1. Come preparare un campo FUNCAMP?

Preparare un campo FUNCAMP è semplice, ma richiede una chiara comprensione della struttura che si desidera sviluppare e di come si adatterà alle caratteristiche dei giovani partecipanti. FUNCAMP è progettato in modo che le organizzazioni non debbano creare nulla da zero, ma possano concentrarsi sui contenuti, sui metodi didattici e sul supporto emotivo.

PASSO 1

Registrazione e accesso

- Vai su <https://retinoblastoma.es> e registrati sulla piattaforma FUNCAMP come formatore-creatore.
- [Link al video esplicativo della registrazione.](#)

LOGIN 



REGISTRO A LOS CAMPAMENTOS DIGITALES

SELECCIONA TU
CATEGORÍA

USUARIO
FORMADOR

ISTRUZIONI PER LA REGISTRAZIONE COME CREATOR TRAINER

1. Vai alla pagina:
retinoblastoma.es

2. Clicca: **ACCESSO AI CAMPI
DIGITALI** (in alto a destra)

3. Seleziona la categoria:
TRAINER

4. Clicca sul **MODULO DI
REGISTRAZIONE** (in fondo alla
pagina)

5. **I TUOI DATI.** Compila il
modulo:

a. Nome b. Cognome c. Email d.
Organizzazione e. Seleziona:
CREA un campo digitale.

6. DETTAGLI DELL'ACCOUNT

1. Definisci un nome utente (il nome
che utilizzerai per effettuare l'accesso)
e una password che dovrai ripetere.
Accetto il consenso al trattamento dei
dati personali

7. **CREATORE DI FORMATORI.**
Compila le informazioni nel
campo digitale:

a. Titolo del campo digitale.

b. Data del campo digitale.

c. Logo o immagine da visualizzare.

d. Una sintesi del Campo Digitale.

e. Ulteriori informazioni sul Campo Digitale (caricare un PDF seguendo il
modello fornito nelle Informazioni sul Modello di Campo).

f. (Facoltativo) Un file zip con altre immagini o documenti.

PASSO 2

Configurare le sessioni

- FUNCAMP organizza il campo per giornate o attività e ti permette di associare ciascuna di esse:
 - Video o link alla diretta Youtube* (se l'attività è sincrona).
 - Istruzioni scritte.
 - File scaricabili.
 - Forum di partecipazione in cui è possibile caricare foto e video.
 - Attività interattive (quiz, sondaggi, sfide).

*YouTube Live deve avere l'opzione abilitata per la visualizzazione su piattaforme esterne.

PASSO 3

Carica contenuti e adattali

- Utilizzare i modelli disponibili per ogni attività (modello del campo digitale nell'Appendice 3).
- Include contenuti multimediali accessibili: video sottotitolati, immagini descrittive e file di facile lettura.
- È possibile registrare messaggi di benvenuto personalizzati da parte dei formatori o anche di altri ragazzi che hanno già partecipato.
- Se necessario, è possibile caricare versioni in lingue o formati diversi (video, audio, di facile lettura).

3.2.2. Come si organizza un campo FUNCAMP?

Una volta completata la preparazione, inizia la fase di implementazione. FUNCAMP facilita il monitoraggio, la moderazione, la partecipazione e la valutazione, consentendo agli organizzatori di concentrarsi sul benessere dei giovani.

PASSO 1

Lancio

- Inviare a ogni giovane le istruzioni per la registrazione dell'utente.
- Inviare il video tutorial che spiega come navigare sulla piattaforma e come registrarsi per tipologia.
- Si può iniziare con un'attività simbolica (una sfida collettiva, un video motivazionale, un murale collaborativo).
- Assicurarsi che i forum siano attivi fin dal primo giorno.

PASSO 2

Sviluppo

- Attiva ogni giorno i moduli corrispondenti: attività, video, forum, sfide.
- Condurre sessioni live (facoltativo) o lasciare contenuti asincroni.
- Rispondere ai messaggi dei giovani, incoraggiare la partecipazione ed essere disponibili per domande o supporto emotivo.
- Monitorare la partecipazione quotidiana per individuare potenziali casi di disimpegno o isolamento.

PASSO 3

Valutazione e chiusura

- Includere brevi sondaggi automatizzati alla fine di ogni giornata per raccogliere feedback.
- Facilitare la partecipazione a una valutazione creativa (riassunto video, disegno, testimonianza registrata).
- Raccogli suggerimenti per migliorare le edizioni future.

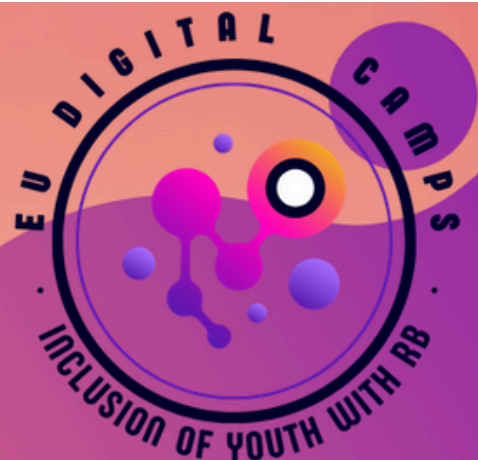
FUNCAMP consente di fare tutto questo all'interno della stessa piattaforma, senza dover ricorrere a molteplici strumenti esterni.

Perché FUNCAMP è la scelta migliore?

- È già adattato alle esigenze dei giovani malati di cancro.
- Ti consente di allestire un accampamento in pochi giorni, non in mesi.
- Riduce i costi, i rischi tecnici e le barriere di accessibilità.
- Creare comunità anziché dispersione.
- È stato creato e testato dai giovani, per i giovani.

CAMPAMENTO DIGITAL

**DEL 9 AL 13 DE JUNIO, 5 DÍAS DE
AVENTURA, APRENDIZAJE Y DIVERSIÓN**



**Actividades Creativas
y divertidas**

Para edades entre 4 y 12 años



Haz nuevos amigos
Conoce a jóvenes con tus
mismos intereses y forma
parte de una comunidad
creativa



**Desarrolla tu
creatividad**

Crea proyectos únicos que
podrás mostrar a tu entorno
al finalizar el campamento

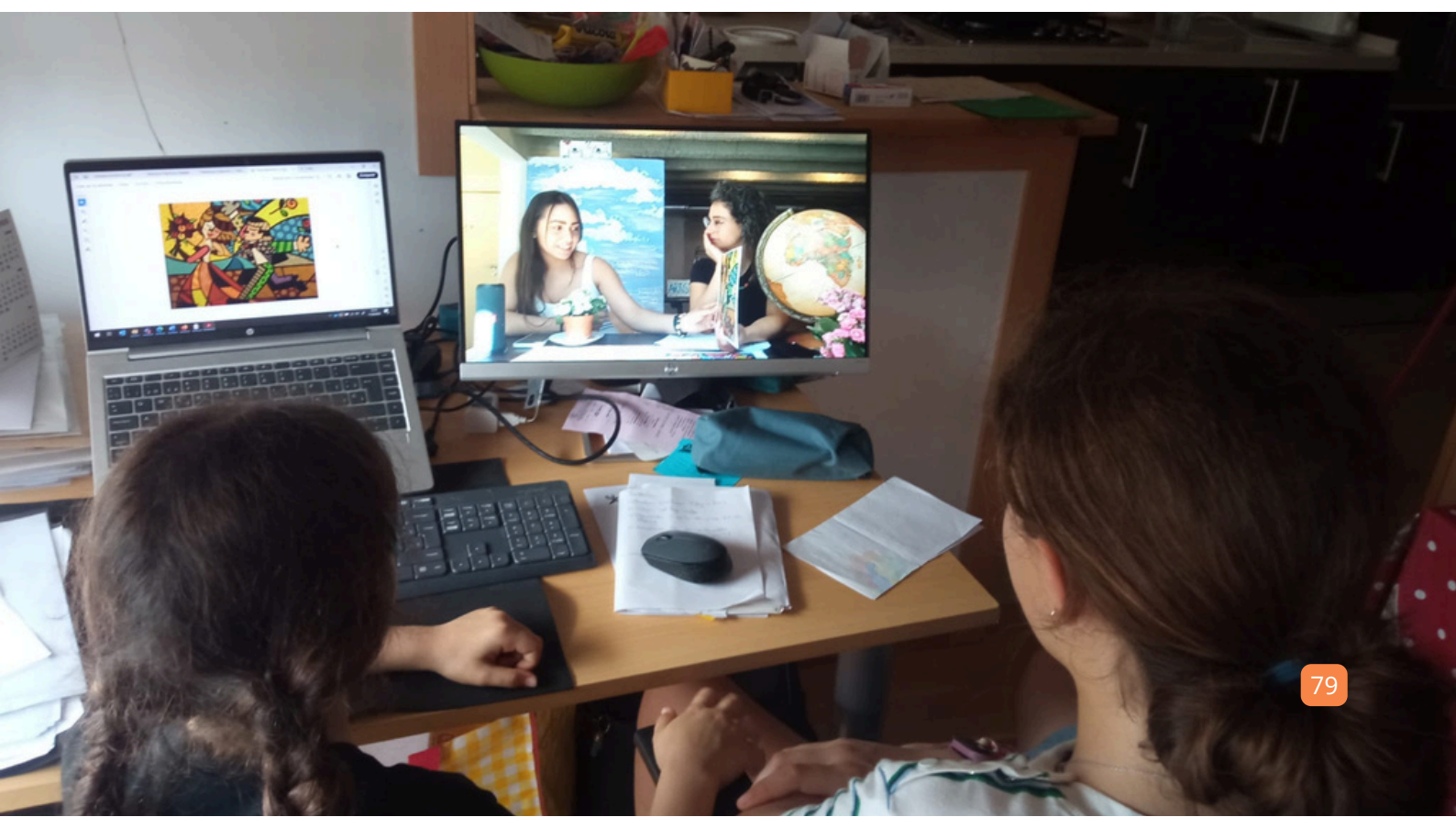
3.2.3. Chi sono i destinatari dei campi FUNCAMP?

Sono progettati per soddisfare le esigenze di una varietà di partecipanti con esigenze specifiche, garantendo un ambiente accessibile e inclusivo.



Giovani malati di cancro

- Giovani sottoposti a cure attive (chemioterapia, radioterapia, intervento chirurgico) che non possono partecipare alle attività in presenza a causa delle loro condizioni di salute.
- Sopravvissuti al cancro infantile che cercano sostegno sociale ed emotivo durante il loro percorso di recupero.
- Pazienti ricoverati in ospedale o a domicilio con mobilità ridotta a causa del trattamento.
- Giovani che hanno perso totalmente o parzialmente la vista a causa di una malattia (ad esempio il retinoblastoma) e necessitano di attività adatte.



Fratelli e amici intimi

- Fratelli e sorelle di ragazzi malati di cancro che possono trarre beneficio da uno spazio di interazione e supporto emotivo.
- Amici intimi che desiderano condividere esperienze con i partecipanti, promuovendo l'integrazione e la normalizzazione della malattia.
- Partecipanti che desiderano comprendere meglio la situazione dei propri amici o familiari e promuovere l'empatia.



Famiglie e assistenti

- Famiglie che desiderano partecipare a sessioni specifiche per comprendere meglio come supportare emotivamente i propri figli.
- Assistenti che necessitano di strumenti per promuovere l'inclusione e il benessere dei giovani.



Professionisti nei settori educativo, sociale e sanitario

- Professionisti che lavorano con giovani malati di cancro e desiderano formarsi in strategie di inclusione e supporto.
- Formatori interessati ad adattare le attività ad ambienti virtuali accessibili.
- Psicologi e terapeuti cercano strumenti per fornire supporto emotivo ai giovani in trattamento.



3.2.4. Selezione delle date e dei finanziamenti per FUNCAMP

Date:

Durata consigliata: da 1 a 2 settimane, dal lunedì al venerdì, con sessioni da 1 a 2 ore al giorno, oppure in formato esteso (2 giorni alla settimana per 1 mese).

Stagione ideale: periodi senza carico scolastico (vacanze estive, ponti, Natale).

Coordinamento con ospedali e famiglie: per garantire la disponibilità dei ragazzi in base alle loro cure e al loro fabbisogno energetico.

PROGRAMA EN 5 DÍAS



LUNES 9 DE JUNIO

16:00-16:45:
Pintura, flores y colaboración
EDAD: 4-12

17:00-17:45:
Un caos feliz: envolviendo con hilos y tela
EDAD: 4-12

MARTES 10 DE JUNIO

LET'S PRACTICE ENGLISH!

16:00-17:30:
Emotion Garlands
EDAD: 8-12

MIÉRCOLES 11 DE JUNIO

16:00-16:45:
Descubriendo e inspirándose en Romero Britto
EDAD: 4-12

17:00-17:45:
Pintura abstracta con plastilina
EDAD: 8-12

JUEVES 12 DE JUNIO

LET'S PRACTICE ENGLISH!

16:00-17:30:
Sensory collage
EDAD: 4-12

VIERNES 13 DE JUNIO

16:00-16:45:
Construyendo un cohete
EDAD: 4-12

17:00-17:45:
Teatro en casa
EDAD: 4-12

3.2.5. Opzioni di finanziamento

Di seguito alcuni modi pratici per finanziare FUNCAMP:

- Borse di studio europee (come Erasmus+)
- Fondazioni private
 - Trova enti che finanziano la salute, l'infanzia, il cancro o la digitalizzazione inclusiva.
 - Scrivere un dossier chiaro con un budget e testimonianze di giovani.
- Ospedali e associazioni locali
 - Molti reparti di oncologia pediatrica collaborano a progetti di intrattenimento digitale.
 - Coinvolgere l'ospedale fin dall'inizio facilita il finanziamento e la diffusione.
- Campagne di crowdfunding e solidarietà
 - Crea una campagna visiva su piattaforme come Goteo, GoFundMe o Migranodearena.
 - Coinvolgere i giovani stessi come “ambasciatori digitali” per conferirgli maggiore credibilità.



3.2.6. Supporto emotivo e psicosociale

Il sostegno non dovrebbe essere solo un'opzione: dovrebbe essere una parte strutturale della progettazione del campo per i giovani malati di cancro.

Presenza di formatori qualificati

- Formazione specifica in materia di inclusione, salute emotiva dei giovani e primo soccorso psicologico.
- Supervisionare i forum e gli spazi sociali di FUNCAMP con un approccio empatico e proattivo.

Partecipazione delle famiglie e dei caregiver

- Sessioni informative per le famiglie su come supportare i propri figli al campo estivo.
- Attività condivise tra i ragazzi e le loro famiglie (storie, cucina, racconti intergenerazionali).

FUNCAMP comprende spazi predisposti per tutto questo e consente di attivare canali chiusi, privati o moderati con supporto professionale.

3.2.7. Adattamenti pedagogici ed emotivi per i giovani con cancro

Adattamenti pedagogici

Flessibilità nei tempi e nelle forme di partecipazione

- Tutte le attività devono avere una versione sincrona e una asincrona.
- Ogni compito dovrebbe poter essere completato in momenti diversi della giornata.
- Non penalizzare la mancanza di partecipazione attiva dal vivo.

FUNCAMP: Ogni giorno del campo viene presentato su una pagina separata con video, istruzioni, immagini e un forum a cui ogni giovane può accedere quando preferisce.

Diversità di formati di espressione

- Permettere ai giovani di esprimersi non solo attraverso la scrittura, ma anche attraverso:
 - Disegni, foto, audio, video, emoji o gif.
 - Partecipazione tramite semplici reazioni o sondaggi.

FUNCAMP: Ogni attività ha un forum dove i ragazzi possono caricare immagini, commentare, reagire o semplicemente leggere.

Adattamenti emotivi e psicosociali

Strumenti di gestione emotiva

- Attività di consapevolezza, rilassamento guidato, respirazione consapevole.
- Diario emotivo online.
- Dinamiche per lavorare su emozioni come la paura, la rabbia o la tristezza.

FUNCAMP: consente di caricare quotidianamente video di meditazione, musica rilassante o esercizi di autoespressione emotiva.

Inclusione dell'ambiente familiare

- Attività a cui possono partecipare fratelli o familiari.
- Sessioni di formazione per genitori/tutori su come fornire supporto emotivo.
- Moduli di sensibilizzazione per insegnanti o volontari.

FUNCAMP: può abilitare sezioni specifiche per le famiglie con materiali e video adattati.

Adattamenti culturali e linguistici

- Materiali disponibili in diverse lingue.
- Utilizzo di un linguaggio chiaro, diretto e giovanile.
- Inclusione di diversi esempi e riferimenti culturali.

FUNCAMP: è stato utilizzato in diversi paesi Erasmus+ e consente di caricare contenuti multilingue, compresi video simultanei.

Coinvolgimento attivo dei giovani stessi negli adattamenti

- Nessuna misura di adattamento sarà efficace senza l'ascolto e il coinvolgimento diretto dei giovani partecipanti. Pertanto, è essenziale:
 - Progettare insieme a loro le attività.
 - Includi le tue idee, i tuoi interessi e i tuoi talenti.
 - Valuta e adatta al volo in base al tuo feedback.

FUNCAMP: offre forum di suggerimenti, sondaggi di soddisfazione e spazi creativi dove i ragazzi possono proporre le proprie attività.

Progettare un campo inclusivo per giovani malati di cancro non significa solo "adattarsi", ma piuttosto costruire dal basso con una prospettiva inclusiva, flessibile e adatta ai giovani. FUNCAMP offre una soluzione efficace, comprovata e accessibile che incorpora già tutte queste misure, consentendo a qualsiasi organizzazione di concentrarsi su ciò che conta di più: creare un'esperienza significativa, sicura e trasformativa per i giovani partecipanti.

3.2.8. Proposte di workshop

Scoprire e lasciarsi ispirare da Romero Britto

Cosa faremo?

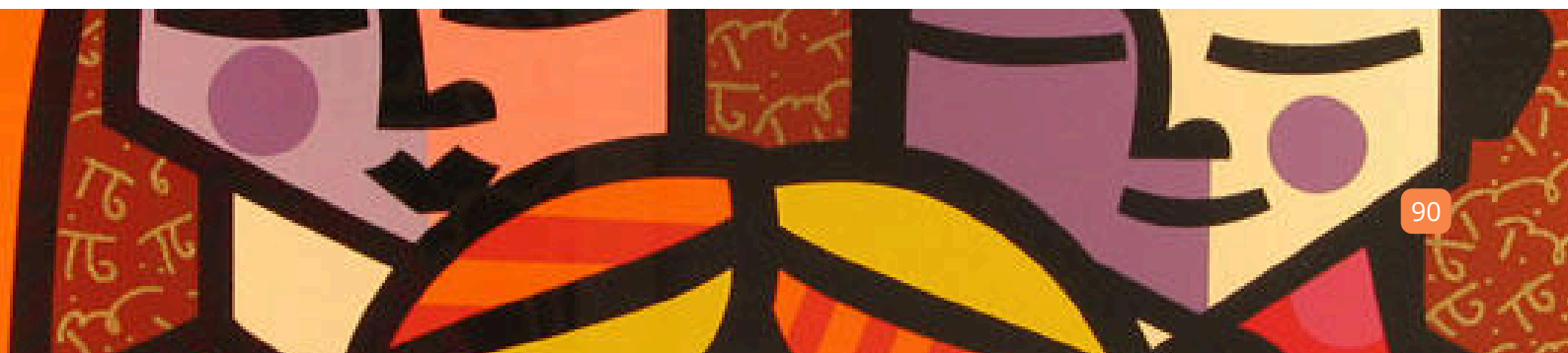
Questa attività è ispirata all'artista Romero Britto.

Questa attività si propone di offrire ai giovani l'opportunità di esplorare un paese, in questo caso il Brasile, attraverso un'espressione artistica coinvolgente, e di gettare le basi per imparare ad analizzare l'arte e i suoi media. Il dialogo sul Brasile e sulle opere d'arte prima di disegnare e dipingere è fondamentale quanto il disegno stesso.

Il nostro obiettivo è quello di coinvolgere i giovani nella riflessione sull'estetica delle opere di specifici artisti e sul modo in cui possiamo analizzarle.

Materiali necessari:

- Carta
- Fogli stampati o una raccolta di diapositive con il lavoro di Britto
- Acquerelli, pennarelli, matite colorate
- Carillon



Collage sensoriale

Cosa faremo?

Questa attività mira a offrire un'esperienza di collage stimolando tutti i sensi (non solo la vista). Apprezzare l'opera d'arte finale stimolerà la riflessione sulla texture, su ciò che rappresenta e su come i bambini reagiscono ad essa.

Materiali necessari:

- **Fogli di carta resistenti o cartone spesso**
- Forbici adatte ai bambini
- Colla liquida
- Colori e pennarelli
- Varietà di materiali per collage, ad esempio:

Vecchie riviste e giornali e/o diversi tipi di carta, come:

- Carta crespata
- Carta stagnola
- Carta velina
- Carta fantasia
- Pompon
- Paillettes
- Cartone ondulato
- Piume
- Ritagli di tessuto (feltro, velluto, denim, ecc.)
- Cellophane iridescente
- Palline di cotone
- Adesivi (soprattutto quelli testurizzati)



Dipinto astratto con la plastilina

Cosa faremo?

Questa attività è ispirata al lavoro dell'artista e designer australiana Liz Payne.

Ispirati dal loro lavoro colorato e vario, ogni partecipante giocherà con l'argilla per creare un dipinto ispirato a forme astratte.

Questo progetto vuole essere un momento di relax e un invito a entrare in contatto con la gioia attraverso il tatto. Un'opportunità per entrare in contatto con i sensi attraverso esplosioni di colori e texture.

Materiali necessari:

- **Cartone o carta spessa**
- Pasta modellabile di vari colori (il più morbida possibile)
 - Bacchette, forchette, spugna, ecc. (qualsiasi utensile semplice che trovi in casa per creare consistenza)
- Forbici
 - Facoltativo: è possibile aggiungere riso o paillettes di diversi colori per aggiungere consistenza.



Teatro domestico

Cosa faremo?

Creare un teatrino giocattolo con cartone e carta traslucida è un'attività divertente ed educativa.

Materiali necessari:

- Scatola di cartone (può essere una scatola da scarpe)
- Carta traslucida (come carta oleata o carta da lucido)
- Cartone o carta colorata
- Forbici
- Colla
- Matite colorate, pennarelli o colori
- Bastoncini da spiedino o cannucce
- Nastro adesivo
- Adesivi o decorazioni (facoltativo)



Passaggi da seguire:

1. Preparare il teatro:

- **Scelta della scatola di cartone:**
 - Usate una scatola di cartone come struttura principale per il teatro. Una scatola da scarpe funziona molto bene.
- **Apertura del palco:**
 - Su uno dei lati lunghi della scatola, ritaglia un grande rettangolo che fungerà da apertura per il palco. Lascia un bordo di 2-3 cm lungo i bordi.
- **Crea lo schermo traslucido:**
 - Sul lato opposto all'apertura, ritaglia un rettangolo delle dimensioni della carta traslucida che hai a disposizione. Incolla la carta traslucida all'interno della scatola in modo che copra completamente il foro. Questa sarà la "tenda" su cui verranno proiettate le ombre.

2. Decorare il teatro:

- **Dipingi e decora la scatola:**
 - Decora l'esterno della scatola con vernice, carta colorata o adesivi. Puoi trasformarla in un vero teatro con sipari, luci e decorazioni.
- **Aggiungi dettagli panoramici:**
 - Ritaglia dal cartone dettagli come stelle, lune o nuvole e incollali all'interno del teatro, attorno al palco, per creare un'atmosfera più dinamica.

3. Crea i personaggi animali:

- **Disegna e ritaglia i personaggi:**

- Disegna diversi animali sul cartoncino o sulla carta colorata. Assicurati che siano leggermente più piccoli dell'apertura del palco.
- Ritaglia i disegni.

- **Aggiungi bastoncini:**

- Fissa uno spiedino o una cannuccia con del nastro adesivo alla base di ogni personaggio. Questo ti permetterà di spostarli dietro lo schermo traslucido.

4. Eseguire il lavoro:

- **Allestimento del teatro:**

- Posiziona una fonte di luce (ad esempio una torcia o una lampada) dietro la scatola, concentrando l'attenzione sulla carta traslucida.

- **Manipolazione dei personaggi:**

- Posiziona le figure tra la luce e la carta traslucida. Muovile usando i bastoncini in modo che le loro ombre appaiano sulla "tenda".

- **Raccontare la storia:**

- Mentre manipoli i personaggi, racconta loro una storia. Puoi scrivere una sceneggiatura in anticipo o improvvisare durante la performance.

Suggerimenti aggiuntivi:

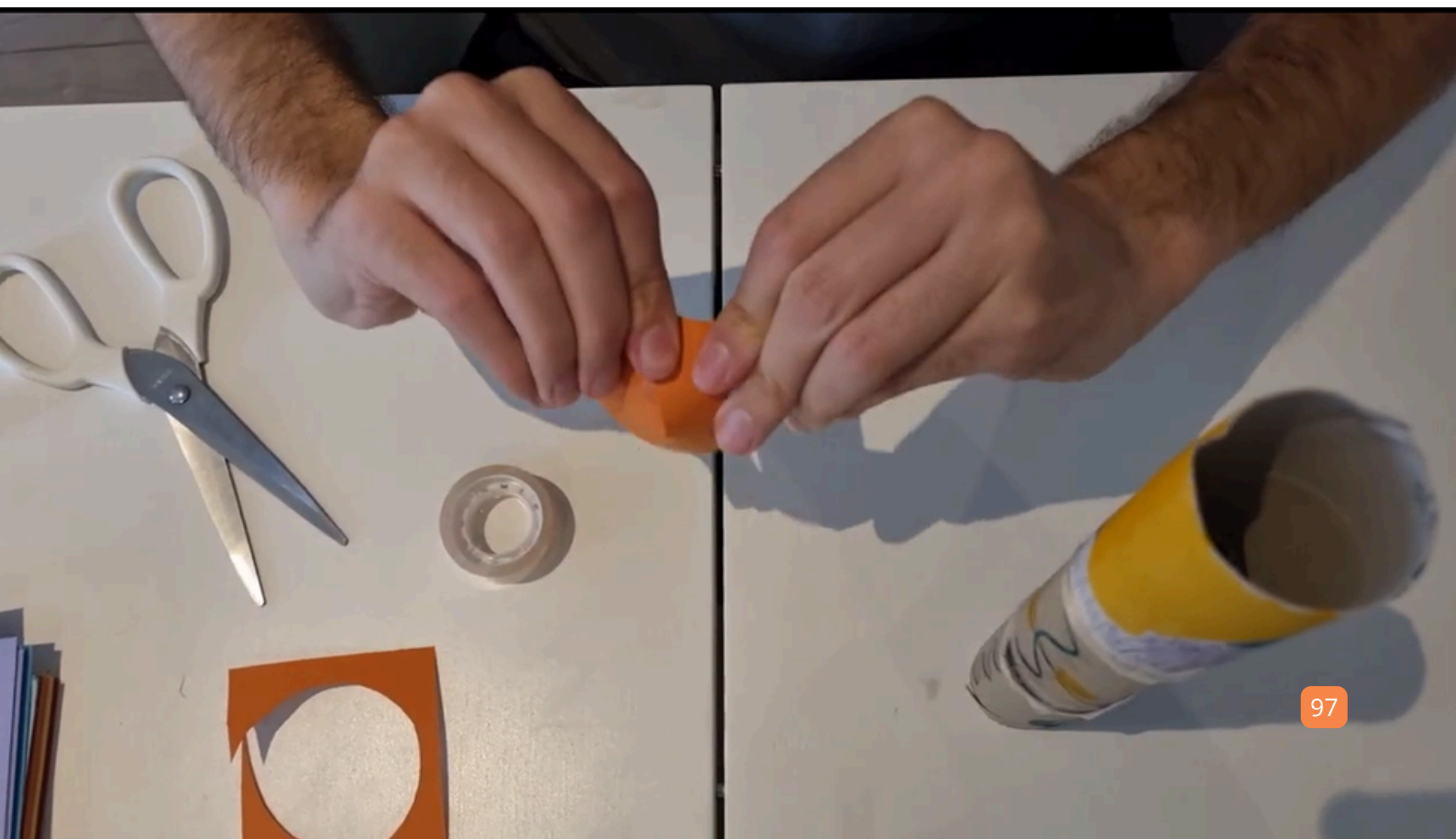
- **Crea sfondi intercambiabili:** realizza sfondi diversi con carta traslucida e modificali a seconda della scena della tua storia.
- **Aggiungi suoni:** usa suoni o musica per rendere il lavoro più interessante.
- **Invita amici o familiari:** presenta il tuo lavoro a un piccolo pubblico per rendere l'attività più entusiasmante.

Suggerimento: realizzare un video dimostrativo o eseguire i passaggi in diretta e in sincronia con i partecipanti.

Veicolo spaziale

Materiali necessari:

- 2-3 rotoli di carta igienica in cartone
- cartone colorato
- Forbici
- Colla stick o liquida
- Colori e pennelli (facoltativo)
- Pennarelli o matite colorate
- Nastro adesivo
- Carta stagnola (facoltativo)



Passaggi da seguire:

1. Preparare i rotoli di cartone:

- **Dipingi i rotoli:**

- Se vuoi che il tuo razzo abbia colori specifici, dipingi i rotoli di cartone e lasciali asciugare completamente. Puoi usare colori acrilici per risultati ottimali.

- **Unisciti ai Rolls:**

- Usa due rotoli di cartone per il corpo principale del razzo. Incollali uno sopra l'altro per creare un razzo più lungo. Puoi usare del nastro adesivo per assicurarti che rimangano uniti mentre la colla si asciuga.

2. Crea la punta del razzo:

- **Crea un cono:**

- Ritaglia un cerchio di cartoncino (circa il doppio del diametro del rotolo di cartone). Taglia una linea dal bordo al centro del cerchio, quindi forma un cono sovrapponendo i bordi tagliati. Incolla il cono.

- **Posiziona il cono sul razzo:**

- Incolla il cono sulla parte superiore del rotolo di cartone per formare la punta del razzo.

3. Crea le pinne del razzo:

- **Tagliare le pinne:**

- Disegna e ritaglia tre o quattro lunghi triangoli di cartone per formare le alette del razzo.

- **Incollare le pinne:**

- Incolla le alette alla base del rotolo di cartone, assicurandoti di distanziarle uniformemente intorno al razzo. Se necessario, puoi usare del nastro adesivo per rinforzarle.

4. Decorare il razzo:

- **Aggiungi dettagli:**

- Utilizza pennarelli, adesivi e altri materiali decorativi per aggiungere dettagli al tuo razzo, come finestre, porte e numeri di serie.

- **Aggiungere un foglio di alluminio (facoltativo):**

- È possibile utilizzare un foglio di alluminio per conferire un aspetto metallico ad alcune parti del razzo, come il muso o le alette.

5. Assembla il razzo completo:

- **Assembla il razzo:**

- Assicurati che tutti i pezzi siano ben incollati e sicuri. Lascia asciugare completamente prima di giocare con il tuo razzo giocattolo.

6. Personalizza il tuo razzo (facoltativo):

- **Crea un launcher (facoltativo):**

- Puoi creare un lanciatore con una base di cartone da cui il razzo possa "decollare". Ritaglia un cerchio da una grande base di cartone e posizionali sopra il razzo.

- **Aggiungi un equipaggio (facoltativo):**

- Disegna e ritaglia piccoli astronauti dal cartone e incollali sui finestrini del razzo.

3.2.9 Registrare e promuovere un campo digitale su FUNCAMP

Per garantire il successo del campo virtuale, è essenziale implementare una procedura di iscrizione accessibile e una strategia promozionale efficace. Ciò consentirà di raggiungere le famiglie e di garantire la partecipazione dei giovani malati di cancro, adattandosi alle loro esigenze e circostanze.



ISTRUZIONI PER LA REGISTRAZIONE COME UTENTE

1. Vai alla pagina:
retinoblastoma.es

2. Clicca: **ACCESSO AI CAMPI
DIGITALI** (in alto a destra)

3. Seleziona la categoria: **UTENTE**

4. I TUOI DATI. Compila il modulo:

a. Nome b. Cognome c. E-mail d.
Organizzazione

5. **DETTAGLI DELL'ACCOUNT**

Definisci un nome utente (il nome che
utilizzerai per effettuare l'accesso) e
una password che dovrai ripetere.
Accettare il consenso al trattamento
dei dati personali.

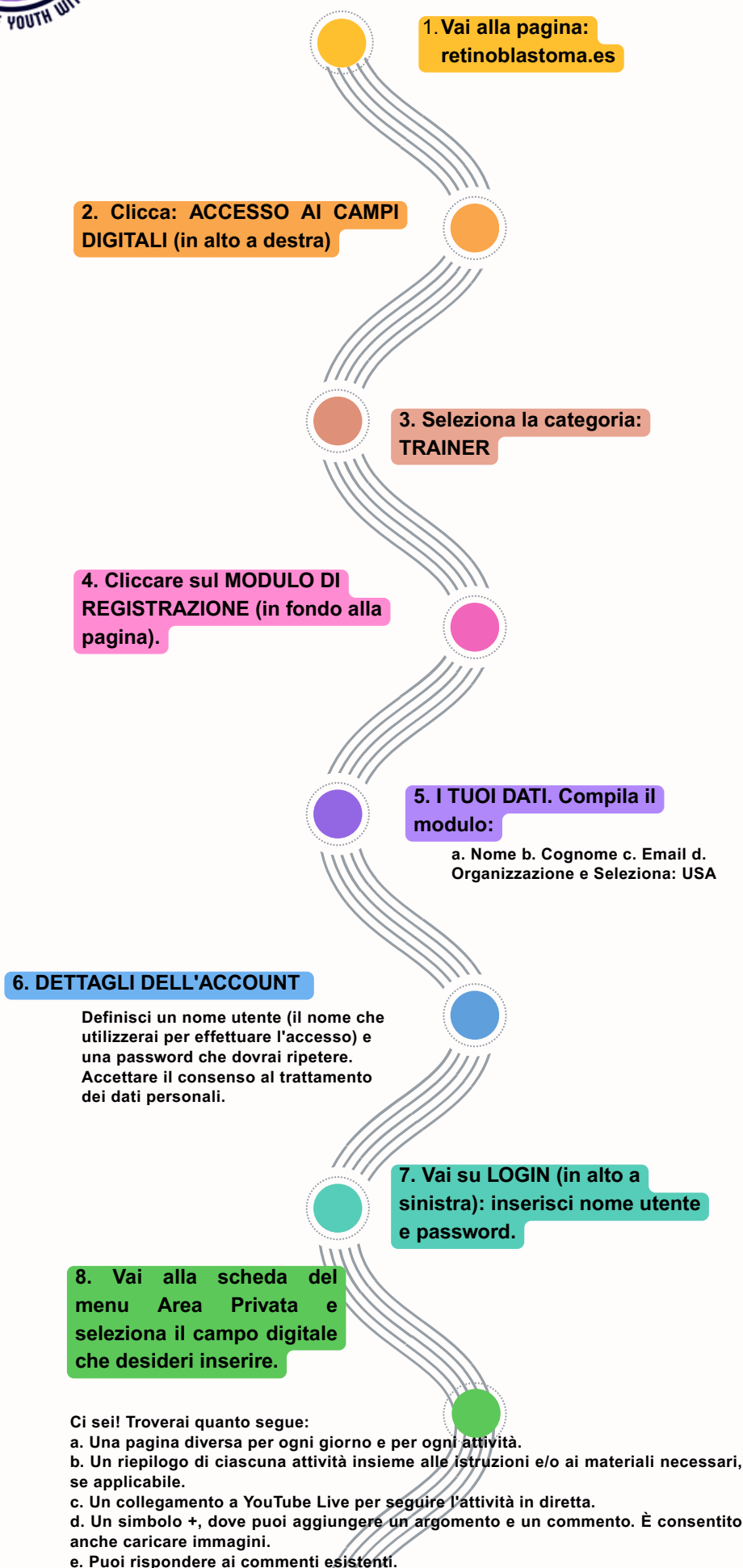
6. Vai su **LOGIN** (in alto a
sinistra):
Inserisci il tuo nome utente e la
password.

7. Vai alla scheda del menu **Area
Privata** e seleziona il campo
digitale a cui desideri accedere.

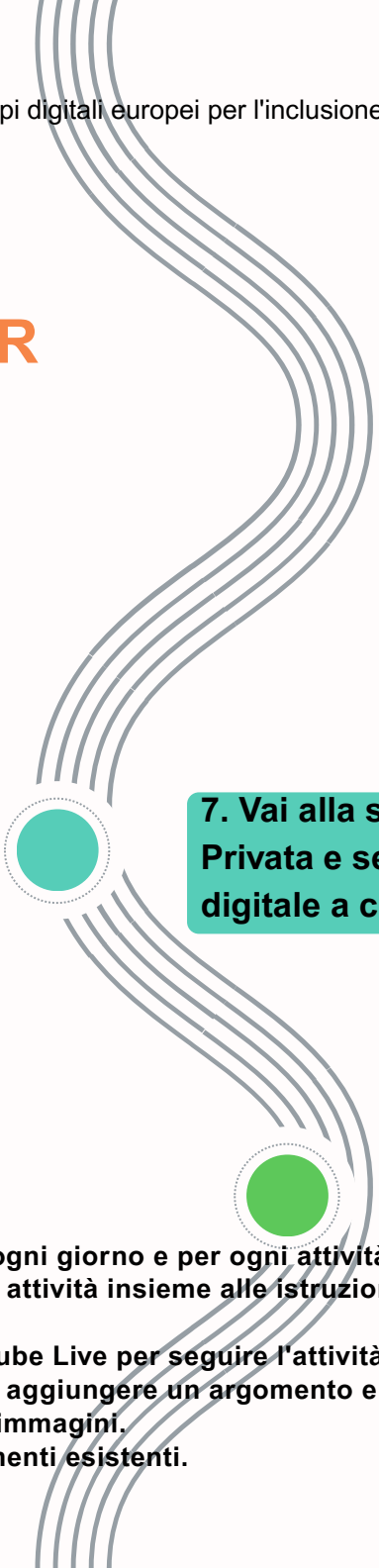
8. **Ci sei! Troverai
quanto segue:**

- a. Una pagina diversa per ogni giorno e per ogni attività.
- b. Un riepilogo di ciascuna attività insieme alle istruzioni e/o ai materiali necessari, se applicabile.
- c. Un collegamento a YouTube Live per seguire l'attività in diretta.
- d. Un simbolo +, dove puoi aggiungere un argomento e un commento. È consentito anche caricare immagini.
- e. Puoi rispondere ai commenti esistenti.

PER REGISTRARSI COME FORMATORE UTENTE



ISTRUZIONI PER ACCEDERE AL DIGITAL CAMP



7. Vai alla scheda del menu Area Privata e seleziona il campo digitale a cui desideri accedere.

8. Ci sei! Troverai quanto segue:

- a. Una pagina diversa per ogni giorno e per ogni attività.
- b. Un riepilogo di ciascuna attività insieme alle istruzioni e/o ai materiali necessari, se applicabile.
- c. Un collegamento a YouTube Live per seguire l'attività in diretta.
- d. Un simbolo +, dove puoi aggiungere un argomento e un commento. È consentito anche caricare immagini.
- e. Puoi rispondere ai commenti esistenti.

Promozione

1. Creazione di materiale di diffusione

Video promozionali

Spiegare l'importanza del campo e mostrare le testimonianze delle famiglie o degli allenatori.

Poster e brochure digitali

Con informazioni chiare e accattivanti sul campeggio.

Domande frequenti

In un formato accessibile per risolvere dubbi sul funzionamento e i vantaggi del programma.

2. Diffusione sui social network e sui media digitali

Facebook, Instagram con immagini e video accattivanti.

Post sui social media

Relativo all'inclusione, all'educazione digitale e alla lotta contro il cancro infantile.

Utilizzo degli hashtag

Nei gruppi di sostegno familiare, nelle associazioni di pazienti e nelle comunità di professionisti sanitari.

Campagne

3. Collaborazione con enti e professionisti

Lavoro congiunto

Con ospedali, fondazioni e associazioni che si prendono cura dei giovani malati di cancro.

Nelle scuole, nei centri educativi e nei programmi di supporto per i giovani affetti da gravi malattie.

Diffusione

3.2.10 Progettare la valutazione

Valutare il campo virtuale è essenziale per misurarne l'impatto, individuare aree di miglioramento e garantire la soddisfazione dei partecipanti. Un sistema di valutazione dovrebbe essere progettato per coprire tutti gli aspetti del programma, tra cui l'accessibilità, la qualità delle attività, il livello di inclusione e la percezione di giovani, famiglie ed educatori.



Obiettivi

Valutare l'efficacia del campo nell'inclusione e nel benessere dei partecipanti.

Misurare il livello di soddisfazione dei giovani, delle loro famiglie e dei formatori.

Analizzare l'accessibilità e l'adattamento delle attività alle esigenze individuali

Individuare le aree di miglioramento per le future edizioni del campo.

Raccogliere testimonianze e buone pratiche per consolidare il programma.

Metodi di valutazione

Questionari di soddisfazione

Saranno condotti sondaggi anonimi tra i vari gruppi coinvolti:

- Partecipanti: domande adatte all'età e al livello di comprensione, con opzioni visive e risposte guidate.
- Famiglie: opinione sull'organizzazione, l'accessibilità e i benefici percepiti dai loro figli.
- Formatori e organizzatori: valutazione dell'implementazione del campo e del suo impatto sui giovani.

Osservazione e monitoraggio qualitativi

Durante il campo, gli educatori monitoreranno il livello di partecipazione e interazione di ogni bambino. Aspetti come:

- Livello di coinvolgimento nelle attività.
- Difficoltà rilevate nell'accesso o nello svolgimento delle sessioni.
- Sono state identificate ulteriori esigenze di supporto.

Incontri di valutazione con i formatori

Al termine del camp si terranno delle sessioni di feedback con il team di istruttori per analizzare:

- Punti di forza e aspetti positivi del programma.
- Difficoltà riscontrate nella gestione del campo.
- Proposte di miglioramento e raccomandazioni per le edizioni future.

Testimonianze e riflessione finale

I partecipanti e le famiglie saranno invitati a condividere le loro esperienze attraverso:

- Video o messaggi di ringraziamento.
- Disegni o creazioni digitali sulla tua esperienza.
- Relazioni scritte o interviste.

Analisi dei risultati e implementazione dei miglioramenti



✓ Tutte le risposte e i commenti verranno raccolti e analizzati.



✓ Verrà redatto un rapporto finale con conclusioni e raccomandazioni.



✓ Verranno apportati miglioramenti in base ai risultati ottenuti.



✓ Le lezioni apprese saranno condivise con le entità collaboranti per rafforzare le edizioni future.

Esempi di questionari

1. Questionario per i partecipanti (giovani).

Istruzioni: contrassegna la risposta che meglio riflette la tua esperienza al campo.

☀ Esperienza complessiva

Ti è piaciuto partecipare al campo?

- ☐ Sì, molto
- ☐ Più o meno
- ☐ Non molto

Come ti sei sentito durante le attività?

- ☐ Molto buono, mi sono divertito e ho imparato cose nuove
- ☐ Normale, alcune cose mi sono piaciute e altre no
- ☐ Un po' noioso o difficile

🎮 Attività e contenuti

Le attività erano divertenti e facili da seguire?

- ☐ Sì, sono stati divertenti e facili
- ☐ Alcuni lo erano, ma altri non tanto
- ☐ No, ho avuto difficoltà a capire o partecipare

Qual è stata la tua attività preferita? (Scrivi la tua risposta)

Vorresti che il prossimo campo estivo includesse più giochi, più conferenze, più laboratori creativi o qualcos'altro?

👥 Inclusione e partecipazione

Hai avuto la sensazione di poter partecipare a tutto ciò che desideravi?

- ☐ Sì, mi sono sentito incluso
- ☐ A volte è stato difficile per me
- ☐ No, non ho potuto partecipare molto

Cosa hai pensato degli allenatori e dei colleghi?

- ☐ Molto buono, mi sono sentito accompagnato
- ☐ Nella media, a volte ho avuto difficoltà a comunicare
- ☐ Non molto buono, mi sono sentito un po' solo
- ☐ 💡 Suggerimenti e miglioramenti

Cambieresti qualcosa del campo? Cosa miglioreresti?

2. Questionario per le famiglie

Istruzioni: contrassegna la risposta che meglio riflette la tua opinione.

☀ Esperienza complessiva del campeggio

Come valuteresti l'esperienza complessiva del campeggio?

- ☐ Buono
- ☐ Mediocre
- ☐ Insoddisfacente

Il tuo bambino si è divertito al campeggio e ha mostrato interesse per le attività?

- ☐ Sì, era entusiasta
- ☐ A volte, a seconda dell'attività
- ☐ No, non era molto interessato

🎮 Attività e adattamento

Le attività erano ben adattate alle esigenze dei partecipanti?

- ☐ Sì, sono stati notati inclusione e accessibilità
- ☐ Alcune attività potrebbero essere migliorate
- ☐ No, ci sono state difficoltà nella partecipazione

Quali tipi di attività ritieni siano state più utili per tuo figlio? (Ad esempio: giochi, laboratori creativi, spazi di discussione, ecc.)

Il formato virtuale era accessibile e facile da usare per tuo figlio?

- ☐ Sì, tutto ha funzionato bene
- ☐ Alcune difficoltà tecniche
- ☐ No, abbiamo avuto problemi

 Supporto e accompagnamento

Il team di formazione è stato accessibile e disponibile?

- ☐ Sì, sono stati attenti e impegnati
- ☐ Alcune domande sono rimaste irrisolte
- ☐ No, abbiamo avvertito una mancanza di supporto
-  Suggerimenti e miglioramenti

Quali aspetti miglioreresti nelle edizioni future?

3. Questionario per i formatori

Istruzioni: rispondi in base alla tua esperienza come allenatore al campo.

 Organizzazione e Logistica

Pensi che il campo fosse ben organizzato?

- ☐ Sì, tutto è filato liscio
- ☐ Ci sono state delle difficoltà
- ☐ No, l'organizzazione deve migliorare

Avevi abbastanza strumenti e risorse per svolgere il tuo lavoro?

- ☐ Sì, tutto il necessario
- ☐ Mancavano alcune risorse
- ☐ No, ho avuto molte difficoltà

Attività e partecipazione

Le attività erano adatte ai partecipanti?

- ☐ Sì, si sono adattati bene
- ☐ Alcuni aggiustamenti necessari
- ☐ No, ci sono stati problemi di adattamento

Hai notato delle difficoltà comuni che i giovani incontrano nel partecipare?

- Problemi tecnici
- Mancanza di motivazione
- Bisogni di adattamento non soddisfatti
- Altro: (specificare)

Com'è stata l'interazione tra i giovani nelle attività di gruppo?

- ☐ Molto positivo, si sono sentiti a loro agio
- ☐ Nella media, alcuni hanno partecipato meno
- ☐ Difficile, c'è stata poca interazione

Lavoro di squadra e comunicazione

Hai avuto la sensazione che il team di formatori lavorasse in modo coordinato?

- ☐ Sì, c'era una buona comunicazione
- ☐ A volte c'era disorganizzazione
- ☐ No, era difficile coordinare

Come valuti la comunicazione con le famiglie?

- ☐ Molto bene, erano coinvolti
- ☐ Nella media, alcuni non hanno partecipato molto
- ☐ Scarso, non c'è stato abbastanza contatto

Suggerimenti e miglioramenti

Quali suggerimenti daresti per migliorare le future edizioni del camp?



BLOCCO 4. Conclusioni

FUNCAMP non è solo uno strumento digitale; è una soluzione completa progettata specificamente per soddisfare le esigenze dei giovani affetti da cancro che necessitano di spazi sicuri, accessibili e di supporto emotivo. Rispetto ad altre opzioni più generiche o poco adattate, **FUNCAMP** rappresenta la migliore alternativa per la creazione di campi virtuali perché integra gli elementi fondamentali di un ambiente educativo inclusivo: struttura pedagogica, accessibilità universale, partecipazione attiva e supporto emotivo.

Il suo design incentrato sull'utente consente di personalizzare percorsi, materiali e dinamiche di formazione in base alle capacità, agli interessi e allo stato di salute di ogni giovane. La piattaforma consente inoltre un'interazione fluida tra formatori, partecipanti e famiglie, offrendo strumenti di monitoraggio e spazi per la creazione condivisa.

Concepito attraverso l'esperienza diretta con giovani malati di cancro, **FUNCAMP** si basa su una reale comprensione dei loro limiti, delle loro paure e dei loro punti di forza. Questo lo rende non solo una piattaforma funzionale, ma anche una proposta trasformativa, replicabile e adattabile a diversi contesti di intervento sociale ed educativo.

Per tutti questi motivi, **FUNCAMP** si sta affermando come una valida alternativa per le organizzazioni che mirano a sviluppare esperienze di inclusione digitale per i giovani in situazioni vulnerabili.

Lo sviluppo di questa guida rappresenta un passo decisivo verso il consolidamento di modelli di intervento inclusivi in ambienti digitali, specificamente rivolti ai giovani affetti da cancro. Attraverso una pianificazione rigorosa e un approccio pedagogico innovativo, è stata sviluppata una proposta che consente a qualsiasi organizzazione di progettare e realizzare il proprio campo virtuale adattato all'interno della piattaforma **FUNCAMP**, accessibile all'indirizzo: <http://retinoblastoma.es/home.page>

FUNCAMP offre un ambiente digitale specificamente progettato per creare esperienze virtuali inclusive, interattive ed emotivamente sicure per i giovani affetti da gravi patologie. Il suo design si basa sui principi di accessibilità, partecipazione e supporto, integrando strumenti tecnologici intuitivi e spazi di apprendimento non formale strutturati.

Questa risorsa permette di trasformare la distanza fisica in un'opportunità di incontro, gioco ed espressione. Attraverso **FUNCAMP**, gli istruttori possono progettare itinerari personalizzati, gestire gruppi, integrare risorse su misura e monitorare il benessere dei partecipanti.





Linee di lavoro future

Guardando al futuro, questa guida getta le basi per:

- Sviluppare nuove edizioni di campi adattati presso **FUNCAMP**.
- Ampliare la comunità di utenti, formatori e organizzazioni legate al retinoblastoma e al cancro infantile.
- Rafforzare la valutazione dell'impatto psicoeducativo dei campi.
- Coinvolgere i giovani stessi come agenti attivi nella progettazione e nella promozione.

FUNCAMP mira a diventare un punto di riferimento europeo per l'inclusione digitale dei giovani affetti da gravi patologie. Il suo sviluppo dipenderà dall'impegno collettivo nel rendere il mondo digitale uno spazio veramente umano, accessibile e trasformativo.



LETTERATURA

Abramson D. H. (2014). Retinoblastoma: saving life with vision. *Annual review of medicine*, 65, 171–184. <https://doi.org/10.1146/annurev-med-061312-123455>

AFANION (2018). Niños con cáncer. Recuperado de <http://www.afanion.org/portal/portada/index.aspx>

ASION. (2020, 29 de abril). La atención educativa de los menores con cáncer en tiempos del COVID-19. Recuperado de <https://www.asion.org/la-atencion-educativa-de-los-menores-con-cancer-en-tiempos-del-covid-19/>

Barrera, M., Atenafu, E. G., & Schulte, F. (2022). A randomized control trial of a group intervention to improve social skills and quality of life in survivors of childhood brain tumors. *Psycho-Oncology*, 31(3), 447-455. <https://doi.org/10.1002/pon.5850>

Comeche Moreno, M. I. y Vallejo Pareja, M. A. (2016). Manual de terapia de conducta en la infancia (3a. ed.). 3. Dykinson. <https://elibro-net.eu1.proxy.openathens.net/es/lc/uoc/titulos/226225>

Children's Cancer Partners. (2020). Virtual summer camp held for child cancer patients. Recuperado de <https://childrenscancerpartners.org/virtual-summer-camp-held-for-child-cancer-patients/>

Daniel, M. (2005). L'elaboració del dol per la malaltia oncològica infantil. *Pediatría catalana: butlletí de la Societat Catalana de Pediatría*, 65(1), 20-25

Garcia, P. (2013). Missatges d'una fada: una experiència educativa en l'acompanyament d'un infant amb malaltia de llarga durada. Escola Maria Rosa Molas. Extraído de: http://www.escolacristiana.org/premisarmengolmir/Treballs/2013/DIAGNOSTIC_DE_LA_MALALTIA_Pilar_Garcia.pdf

Gregory, M. (2021). The influence of a peer support camp on mitigating emotional distress in siblings of children with cancer. *Journal of Child and Family Studies*, 30(5), 1234-1245. <https://doi.org/10.1007/s10826-021-01941-6>

Ha, L., Nevin, S. M., Wakefield, C. E., Jacovou, J., Mizrahi, D., & Signorelli, C. (2024). Exploring childhood cancer survivor, parent, healthcare and community professionals' experiences of, and priorities for, using digital health to engage in physical activity: A mixed methods study. *Journal of Cancer Survivorship*. <https://doi.org/10.1007/s11764-024-01560-z>

Hocking, M. C., McCurdy, M., Turner, E., & Kazak, A. E. (2021). Social support and family distress during pediatric cancer treatment: A systematic review. *Journal of Pediatric Psychology*, 46(3), 219-231. <https://doi.org/10.1093/jpepsy/jsaa113>

Jones, B., Currin-McCulloch, J., Pelletier, W., Sardi-Brown, V., Brown, P., & Wiener, L. (2021). Psychosocial standards of care for children with cancer and their families: A national survey of pediatric oncology social workers. *Social Work in Health Care*, 60(2), 125-143. <https://doi.org/10.1080/00981389.2020.1868172>

Kazak, A. E., Hocking, M. C., Macpherson, C. F., McCurry, T., & Dolan, S. (2021). Pediatric psychosocial oncology care: Standards, guidelines, and consensus reports. *Psycho-Oncology*, 30(9), 1467-1480. <https://doi.org/10.1002/pon.5720>

Kumar, V. S., Wentzell, K., Muldowney, K., & Pentz, R. D. (2021). Ethical considerations in pediatric oncology camps: A narrative review. *Journal of Pediatric Nursing*, 61, 1-7. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2021.03.018>

Mizrahi, D., Wakefield, C. E., Fardell, J. E., Quinn, V. F., Lim, Q., Clifford, B. K., ... & Cohn, R. J. (2022). A digital educational intervention with wearable activity trackers to promote physical activity among childhood cancer survivors: The iBounce pilot study. *Pediatric Blood & Cancer*, 69(9), e29789. <https://doi.org/10.1002/pbc.29789>

National Institutes of Health. (2021). Virtual and vital: Camp Fantastic reaches kids with cancer. Recuperado de <https://www.cc.nih.gov/about/news/newsletter/2021/fall/story-10>

Neville, A., & Charnock, S. (2021). Social support and childhood cancer survivors: A systematic review of the literature. *Psycho-Oncology*, 30(9), 1412-1426. <https://doi.org/10.1002/pon.6128>

Pickles Group. (2024). National Virtual Kids and Teens “CONNECT OVER CANCER”. Recuperado de <https://www.picklesgroup.org/program-calendar/connect-virtual-09-29-24>

Sanmartí, M, Costa, I, Carsi, N y Pla, G. (2021). Tenir un o una alumna amb càncer a l'aula. AFANOC. Digital.



ALLEGATI

Allegato 1:

Questionario per i formatori (valutazione dei bisogni).

1. Consapevolezza dell'inclusività:

- Come definiresti l'inclusione nel contesto delle attività?
- Perché ritieni che l'inclusione sia fondamentale per il successo delle iniziative del progetto?

2. Esigenze specifiche dei diversi gruppi:

- Puoi identificare alcune delle esigenze specifiche di gruppi come persone con disabilità, diverse identità culturali e di genere, ecc.?
- Come adatteresti un'attività per soddisfare le esigenze specifiche di un gruppo eterogeneo?

3. Comunicazione inclusiva:

- Quali sono alcuni esempi di linguaggio rispettoso e sensibile che possiamo utilizzare nelle nostre comunicazioni?
- Come adatteresti la tua comunicazione per interagire con persone con problemi di udito o vista?

4. Risoluzione dei conflitti e sensibilizzazione:

- Come identificheresti e gestiresti i conflitti legati alla diversità?
- Come potresti coltivare la sensibilità e l'empatia tra i partecipanti?

5. Partecipazione attiva di tutti i partecipanti:

Quali sono alcune strategie per incoraggiare la partecipazione attiva di tutti i partecipanti?

Come affronteresti la partecipazione delle persone timide o di coloro che potrebbero sentirsi esclusi?

6. Collaborazione e lavoro di squadra:

Come incoraggeresti la collaborazione e il lavoro di squadra per creare un ambiente inclusivo?

Perché è importante collaborare con esperti esterni e organizzazioni specializzate in inclusione?

Allegato 2:

Lista di controllo per valutare se le attività sono inclusive

1. Accessibilità tecnologica:

- Le piattaforme tecnologiche utilizzate sono accessibili alle persone con disabilità visive o uditive?
- Sono previste alternative per coloro che potrebbero avere limitazioni tecnologiche?

2. Adattabilità delle attività:

- Le attività sono adattabili per soddisfare diversi livelli di abilità ed esigenze?
- Esistono opzioni e adattamenti per garantire che tutti possano partecipare?

3. Comunicazione inclusiva:

- Le informazioni e le comunicazioni sono comprensibili a persone con diversi livelli di competenza linguistica?
- Le informazioni vengono fornite in più formati (testo, immagini, video, audio) per adattarsi a diversi stili e preferenze di apprendimento?

4. Barriere culturali e linguistiche:

- Le attività sono culturalmente sensibili e rispettose delle diverse identità ed esperienze?
- È disponibile un servizio di traduzione o interpretazione per le persone che potrebbero avere barriere linguistiche?

5. Diversità nella rappresentanza:

- La rappresentazione nei materiali e nelle attività riflette la diversità in termini di genere, etnia, orientamento sessuale e altre identità?
- Vengono evitati gli stereotipi e promossa una rappresentazione positiva della diversità?

6. Partecipazione attiva di tutti i gruppi target:

- I gruppi target sono stati consultati in merito alle loro esigenze e preferenze?
- Durante la pianificazione delle attività sono state prese in considerazione le prospettive di tutte le parti interessate?

7. Ambiente inclusivo e sicuro:

- L'ambiente in cui si svolgono le attività è sicuro e accogliente per tutti?
- Sono state implementate politiche chiare contro la discriminazione e le molestie?

8. Promozione della partecipazione attiva:

- Le attività sono progettate per incoraggiare la partecipazione attiva di tutti i partecipanti?
- Viene promosso un ambiente inclusivo che incoraggia tutti a contribuire e a condividere le proprie esperienze?

Allegato 3:

Modello di campo digitale



Modello di campo digitale

Titolo:

Data:

Orari:

Pubblico di destinazione:

Riepilogo:

Non dimenticare di caricare il tuo logo per visualizzarlo nella sezione corrispondente.

Nota: quando si carica un file zip, si consiglia di allegare foto illustrative di ogni attività, indicando l'attività stessa e qualsiasi altra informazione rilevante.

Descrizione delle attività

Attività 1 (ripetere per ogni attività):

Titolo dell'attività:

Breve riassunto:

Materiale necessario:

Età consigliata:

Data e ora:

Durata:

Link a Youtube Live (se in diretta) o video dell'attività (se non in diretta):

Link al questionario di valutazione (facoltativo):



Hai qualche domanda?

Contattaci:

info@retinoblastoma.es

Oppure accedi al servizio di supporto della piattaforma
FUNCAMP *a questo link*

EUROPEAN DIGITAL CAMPS FOR INCLUSION OF YOUTH WITH CANCER



Fundació
**LA NINETA
DELS ULLS**

redTREE
making projects



Artistes du Monde for kids



**Co-funded by
the European Union**