

PROVA NUMERO 3

1. **L'obiettivo dell'animatore è**
 - a) Far tirare fuori, recuperare e raccogliere se stessi, il proprio essere, le proprie idee il proprio pensiero, le proprie capacità e desideri
 - b) Far tirare fuori recuperare insistere affinché una persona realizzi e porti a termine quanto organizzato così da mantenere le capacità residue
 - c) Obbligare la persona affinché partecipi alle attività proposte, collabori con gli altri recuperi le capacità residue

2. **Tra le tecniche, strumenti dell'animatore quale secondo te non può mancare**
 - a) Divertimento, occupazione, proporre tante attività per tutti
 - b) Portare benessere e qualità di vita alla persona personalizzando gli interventi
 - c) Saper fare, creare, organizzare, produrre

3. **Quali delle seguenti tecniche è più indicata per una persona allettata**
 - a) Sensoriale, tattile, musicale
 - b) Creativa, stimolante, coinvolgente
 - c) Lasciare la persona in stanza evitando di disturbarla e coinvolgerla

4. **Ieri c'è stato un nuovo ingresso in struttura come ti comporti**
 - a) Cerchi di portare la persona negli spazi comuni
 - b) Ti poni in una modalità di ascolto e di raccolta di informazioni del suo vissuto
 - c) La saluti e la lasci in reparto affinché prenda confidenza con l'ambiente

5. **In ambienti come le case di riposo, la persona anziana deve confrontarsi con una nuova immagine di sé: non è più attiva lavorativamente, è affetta da patologie che magari la rendono non più autosufficiente, ed è lontana dagli affetti e dalla propria abitazione.. per tanto il ruolo dell'animatore è:**
 - a) Creare un ambiente stimolante e fornire alla persona anziana l'occasione di rimettersi in gioco e riscoprirsi ancora utile, capace di fare e di essere, in modo che l'anziano riacquisti il proprio ruolo attivo anche nella vecchiaia
 - b) Creare un ambiente tranquillo affinché l'anziano possa rimanere tranquillo e cercare di accettare la sua nuova realtà di vita
 - c) Creare un ambiente stimolante e caotico e fornire alla persona anziana tutti gli strumenti tecnologici affinché possa sentirsi più vicina ai suoi affetti

6. **Che tipo di conoscenze deve avere un animatore**
 - a) Tecniche, informatiche, sociali
 - b) Psicologiche, pedagogiche, sociologiche
 - c) Infermieristiche, mediche, psicologiche

7. **Per coinvolgere il più persone possibili all'interno di una casa di riposo è preferibile**
 - a) Proporre attività nel grande gruppo così che in qualche maniera possano partecipare quasi tutti gli ospiti
 - b) Proporre attività semplici così che siano tutti in grado di partecipare
 - c) Individuare un'attività individualizzata e consona alla persona alla quale si propone così che si possa instaurare durante l'attività una relazione di fiducia e affetto

8. **Che cosa è il wandering?**
 - a) Il camminare senza fine della persona con demenza
 - b) Un particolare delirio della persona con Alzheimer
 - c) Una tecnica di approccio alla demenza basata sul contatto non verbale

9. **Un residente della A.P.S.P. ci dice che la notte precedente delle persone vestite di nero sono entrate in camera sua per fargli del male. Quale è la prima cosa che faccio?**
 - a) Non gli rispondo nulla, cerco di interrompere la conversazione rapidamente e vado subito a riferirlo all'infermiere
 - b) Gli dico che deve essere stato un brutto sogno, perché qui non gira nessuna persona vestita di nero
 - c) Mi mostro interessata/o a capire che cosa è successo



[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]



