

IL PROGETTO

Il Progetto mira a creare serious games in grado di agire positivamente sui sintomi cognitivi e comportamentali della demenza, attraverso l'organizzazione di workshops che coinvolgano, congiuntamente, giovani e persone anziane.

Attraverso vari steps, il Progetto svilupperà, produrrà e testerà vari serious games (fisici, digitali o fisico/digitali) indirizzati alle persone con demenza.

Attraverso l'adozione di un approccio transnazionale, il partenariato, attraverso la cooperazione tra professionisti della salute, cittadini, giovani volontari/studenti, game designer, oltre a creare e promuovere serious games, migliorerà nella società civile la consapevolezza e le conoscenze sul tema della demenza.

THE SERIOUS GAMES

I serious games sono conosciuti come pratica non farmaceutica per intervenire sui sintomi delle Demenza Lieve e Moderata, attraverso la stimolazione delle abilità cognitive delle persone che ne sono affette. Sono anche chiamati "training games", in quanto sono sviluppati con scopi specifici. La letteratura scientifica ha rilevato l'assenza di un numero significativo di esperienze di questo tipo.

Riconoscendo queste tendenze, le Alzheimer Societies e i servizi locali europei, hanno lanciato campagne di sensibilizzazione sul tema e sono stati implementati diversi progetti europei aventi come scopo lo sviluppo di serious games rivolti alle persone affette da demenza e ai loro caregiver.



SITO WEB E COMUNICAZIONE

Il progetto "Bridge", finanziato dal programma "Erasmus+", ha lanciato il suo sito web <https://projectbridge.eu/>. La piattaforma web, restituirà i risultati di questa iniziativa europea biennale, il cui obiettivo principale è lo sviluppo di un set di serious games in grado di agire positivamente sui sintomi cognitivi e comportamentali della demenza.

La piattaforma web del Progetto Bridge ospiterà news, blogs, risultati e aggiornamenti di progetto, così come report, documenti politici, opportunità di collaborazione, annunci relativi ad eventi, workshops e sessioni di formazione in presenza. Il progetto, attraverso l'organizzazione di vari workshops, contribuirà ad aumentare, tra i giovani e la società civile in generale, la consapevolezza sul tema della demenza. Questi eventi includono dei training progettati per aiutare i partecipanti a far fronte alle sfide associate a questi disturbi e, conseguentemente, per aiutarli ad interagire con le persone affette da demenza. Infine, i partecipanti (caregivers, persone con demenza, giovani volontari, professionisti socio-sanitari, game designer e sviluppatori software), saranno coinvolti in un percorso di co-sviluppo dei giochi.

WORKSHOP

GRECIA

Il coordinatore del Progetto Bridge ha organizzato in Grecia 1 workshop di 2 giorni nel mese di Maggio, coinvolgendo diverse tipologie di persone. Hanno preso parte all'evento 36 persone in tutto, 3 professionisti socio-sanitari, 3 game designers, 3 caregivers, 13 persone anziane con demenza, 14 giovani volontari. Ogni partecipante ha fornito feedback positivi, non solo rispetto alla buona organizzazione della sessione, ma anche rispetto alla opportunità di collaborare e di condividere opinioni con gli altri partecipanti. Il workshop ha portato, come risultato finale, allo sviluppo congiunto di 3 nuovi giochi.



ROMANIA

Il 29 – 30 Maggio ha avuto luogo, presso l' Elias Hospital, in Bucharest, il workshop di co-creazione organizzato dall' Associazione Habilitas, CRFP, nel quadro del Progetto Erasmus+ "Bridge".

I partecipanti, ovvero persone con demenza, caregiver, professionisti socio-sanitari e giovani volontari, hanno lavorato insieme per la creazione di 5 Serious Games, indirizzati a rafforzare diverse aree cognitive delle persone colpite da demenza.



ITALIA

Anziani e non solo (Italia) ha organizzato a Carpi una prima giornata di Workshop il giorno 13 Maggio 2019 e una seconda giornata di follow up, il giorno 21 Maggio 2019, durante il Caregiver Day", (evento organizzato da Ans che si concentra sui temi del caregiving).

13 persone hanno preso parte al primo workshop: 8 professionisti della salute, 2 game designers, 2 giovani volontari, 1 caregivers. I partecipanti sono stati divisi in 3 gruppi, dopodiché hanno cominciato a giocare con i giochi esistenti. Tutti i partecipanti hanno preso parte ai giochi, con un approccio ludico e coinvolto.

Il clima era rilassato e divertente. Durante il workshop sono state sviluppate 3 concept idea, 2 di giochi fisici ed 1 di gioco digitale. 32 persone hanno preso parte al 2° "follow up meeting", che si è tenuto durante il care giver day; 7 di loro erano caregivers di persone affette da demenza. Durante il workshop sono state presentate le concept idea sviluppate durante il 1° workshop e tutti i feedback raccolti sono stati usati per ridisegnare e implementare le concept idea stesse.



SECONDO PARTNER MEETING A BUCAREST

Brutaria cu Povesti/ Ibis Parliament Hotel

Il 2° partner meeting si è tenuto il 27-28 Luglio 2019 a Bucharest.

Il coordinatore di progetto ha presentato un breve quadro d'insieme degli avanzamenti progettuali, ovvero: attività svolte dalle organizzazioni partecipanti, assegnazione di futuri compiti e funzioni, risultati attesi.

La prima parte del meeting si è concentrata sulla/e: descrizione dei flussi di lavoro, presentazione dei risultati raggiunti durante i workshops, future azioni da intraprendere per la digitalizzazione dei prototipi di gioco e lo sviluppo della e-platform.

A partire dalle presentazioni, sono emersi alcuni punti comuni a tutte le esperienze di workshop:

- Le persone affette da demenza preferiscono giochi con istruzioni chiare ed elementi di grandi dimensioni e colorati

- Sono stati segnalati benefici simili: allenamento cognitivo, interazione sociale, piacere del gioco

Al termine del meeting i partecipanti hanno scelto 8 tra le proposte presentate dai partners

Durante il secondo giorno del meeting si è discusso in merito all'efficacia della strategia di disseminazione e comunicazione, nonché in merito ai singoli strumenti che sono stati sviluppati e il loro utilizzo. Si è discusso della gestione degli aspetti amministrativi e di monitoraggio finanziario del progetto e dell'attività di valutazione del progetto.



Sito web del Progetto: www.projectbridge.eu

Il volantino del Progetto è disponibile sul sito web nelle seguenti lingue:

Greco

Italiano

Rumeno

La partnership di progetto:

Panellinia Omospondia Nosou Alzheimer kai Sinafon Diatarachon (Grecia)
Coordinatore

Anziani e non solo Società Cooperativa Sociale (Italia)

Asociația Habilitas – Centru de Resurse și Formare Profesională (Romania)

Challedu (Grecia)

University of Western Macedonia (Grecia)

La presente pubblicazione, realizzata dai partners beneficiari congiuntamente o individualmente, in qualsiasi forma e con qualsiasi mezzo, riflette solo il parere dell'autore. L'Agenzia nazionale e la Commissione europea non sono responsabili degli usi diversi che possono essere fatte, a partire dalle informazioni in essa contenute.