

DESPRE PROIECT

Proiectul isi propune sa creeze jocuri serioase care vizeaza simptomele cognitive si comportamentale ale dementei prin diverse workshop-uri care implica tineri si persoane varstnice.

Prin diferite etape, proiectul va crea, produce si testa diverse jocuri serioase (fizice, digitale sau fizice/digitale) care vizeaza persoanele cu dementa.

Prin adoptarea unei abordari transnationale in cadrul proiectului prin cooperarea organizatiilor si institutiilor la nivel european, consortiu:

Va face schimb de cunostinte si experiente dintr-o varietate de discipline si institutii din intreaga Europa.

Cu ajutorul eforturilor institutiilor locale va creste gradul de constientizare cu privire la dementa in randul publicului larg.

Va crea si promova jocuri pentru a imbunatati simptomele cognitive si comportamentale ale persoanelor cu dementa.

Va crea jocuri cu continut persona-

lizat, ca rezultat al colaborarii dintre profesionistii din domeniul sanatatii, membrii publicului larg, studentilor si designerilor de jocuri.

Va contribui la efectul de multiplicare la nivel european.

JOCURILE SERIOASE

Jocurile serioase sunt o practica non-farmaceutica bine cunoscuta pentru abordarea simptomelor cognitive ale dementei in stadiile usor si moderat, prin stimularea capacitatilor cognitive ale pacientilor cu dementa. Acestea sunt, de asemenea, numite "jocuri de formare", deoarece sunt concepute pentru un scop specific. Revizuirea literaturii relevante a identificat o lipsa de abordari similare in simptomele comportamentale ale dementei.

Recunoscand toate aceste tendinte si stari de fapt, societatile Alzheimer si serviciile locale din tarile europene desfasoara campanii de imbunatatire a gradului de constientizare pentru publicul larg. Astfel, au fost realizate mai multe proiecte europene pentru a dezvolta interventii bazate pe joc pentru a sprijini un numar mai mare de persoane cu dementa si ingrijitori, care variaza de la jocuri digitale, precum si jocuri si/sau obiecte fizice.



WEBSITE-URI SI COMUNICARE

Proiectul "Bridge" finanțat prin programul Erasmus + și-a lansat noul website <https://projectbridge.eu/>. Platforma web va contribui la realizarea obiectivelor inițiativei pan-Europene cu o durată de 2 ani, care are ca scop dezvoltarea unui set de jocuri serioase care vizează simptomele cognitive și comportamentale ale dementei.

Platforma web a proiectului Bridge va cuprinde stiri, bloguri, constatări și actualizări ale proiectului, cum ar fi rapoarte, materiale de politică, precum și oportunități de colaborare, de exemplu anunțuri ale evenimentelor, workshop-uri și sesiuni de formare față în față. Printr-un număr de workshop-uri planificate, proiectul va contribui de asemenea, la creșterea gradului de conștientizare a populației tinere, precum și a tinerilor voluntari, asupra dementei și tulburărilor conexe. Aceste evenimente vor include un plan de formare specific menit să îi ajute să facă față provocărilor asociate bolii și, în consecință, să îi pregătească pentru a interacționa cu pacienții. Ulterior, aceștia vor participa la procesul de co-design al jocului: vor co-proiecta și vor juca mai multe jocuri în colaborare cu designeri de jocuri, dezvoltatori de software, profesioniști în domeniul sănătății, persoane cu demență și îngrijitori.

WORKSHOP-URI

GRECIA

Coordonatorul proiectului Bridge din Grecia a organizat un atelier de lucru de 2 zile în luna mai, incluzând diverse grupuri de persoane. La acest eveniment au participat 36 de persoane, 3 profesioniști în domeniul sănătății, 3 designeri de jocuri, 3 îngrijitori, 13 persoane în vârstă și persoane cu demență și 14 tineri în calitate de voluntari. Ei au oferit tuturor un feedback pozitiv nu numai pentru sesiunile bine organizate, ci și pentru această șansă de a colabora cu diversi oameni și de a face schimb de idei și sentimente. Rezultatele finale ale acestui Workshop au fost reprezentate de 3 noi jocuri la care au contribuit toți participanții.



ROMANIA

In data de 29 si 30 mai a avut loc, la Spitalul Elias din Bucuresti, atelierul de co-creatie organizat de Asociatia Habilitas - CRFP in cadrul proiectului Erasmus + BRIDGE. Participantii - persoanele cu dementa, ingrijitori, profesioniști din domeniul sanatatii si tineri voluntari au lucrat impreuna pentru crearea a 5 noi jocuri serioase vizand imbunatatirea diferitelor domenii cognitive.

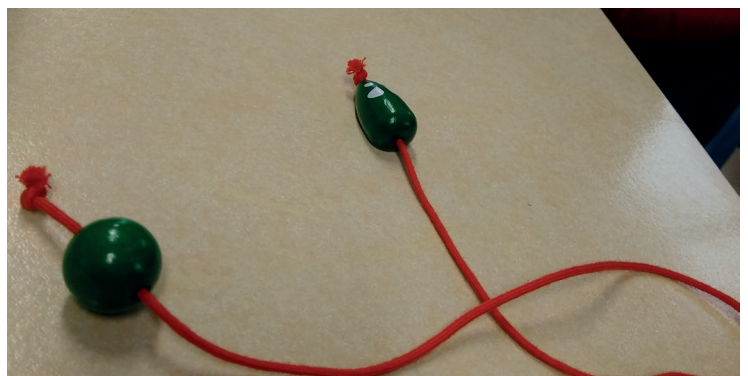


ITALIA

Anziani e non solo a organizat la Carpi (Italia) un workshop de 1 zi pe 13 mai 2019 si un workshop de 2 zile la Carpi pe 21 mai, in timpul „Zilei Ingrijitorilor”, un eveniment organizat de ANS si axat pe problemele de ingrijire.

13 persoane au participat la primul atelier: 8 profesioniști in domeniul sanatatii, 2 designeri de jocuri, 2 tineri voluntari, 1 ingrijitor. Participantii au fost impartiti in 3 grupuri si, in primul rand, au inceput sa joace jocuri existente. Toti participantii au participat la jocuri, s-au distrat implicandu-se in joc si s-au provocat pe ei insisi si pe ceilalti participantii. Mediul a fost relaxant si jucaus. In cadrul atelierului au fost dezvoltate 3 idei de concepte, 2 jocuri fizice si 1 joc digital.

32 de persoane au participat la cea de-a doua intalnire (in timpul zilei ingrijitorilor), 7 dintre acestia au fost ingrijitori ai persoanelor cu dementa. In cadrul acestei intalniri au fost prezentate ideile concepute in primul workshop si a fost colectat feedback-ul participantilor pentru a le reprojeta sau a le imbunatati.



A DOUA REUNIUNE A PARTENERILOR LA BUCURESTI

Brutaria cu Povesti/ Ibis Parliament Hotel

In data de 27 si 28 iulie 2019, a avut loc la Bucuresti cea de-a doua intalnire a partenerilor. Coordonatorul proiectului a facut o scurta trecere in revista a proiectului, inclusiv organizatiile participante, activitatile, asumarea responsabilitatilor, rezultatele asteptate. Prima parte a intalnirii a fost dedicata recapitularii primului flux de lucru, si fiecare partener a prezentat rezultatele workshop-urilor si rezultatele experimentarii realizate in Italia, Romania si Grecia.

Unele aspecte comune au fost evidentiate in timpul prezentarilor mentionate mai sus:

- Persoanele cu dementa prefera jocuri cu instructiuni clare, piese colorate si mari.
- Beneficii similare au fost prezentate - formare cognitiva, interactiune sociala, bucuria de se implica in jocuri.

La sfarsitul intalnirii, au fost selectate 8 jocuri din optiunile propuse si testate si, intr-o nota similara, au fost dezbatuti pasii viitori care trebuie intreprinsi pentru digitalizarea prototipurilor de jocuri si pentru dezvoltarea platformei electronice.

In cea de-a doua zi a intalnirii au fost discutate: eficacitatea strategiei de diseminare si a instrumentelor de comunicare, managementul administrativ si financiar, evaluarea si planul de progres si viitoarele sarcini prevazute in planul de lucru.



Website-ul proiectului: www.projectbridge.eu

Pliantul proiectului este disponibil pe site-ul web in:

[Greaca](#)

[Italiana](#)

[Romana](#)

Proiectul este realizat de urmatorul consortiu:

[Panellinia Omospondia Nosou Alzheimer kai Sinafon Diatarachon](#) (Grecia)

Coordonatorul proiectului

[Anziani e non solo Società Cooperativa Sociale](#) (Italia)

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

[Challedu](#) (Grecia)

[University of Western Macedonia](#) (Grecia)

Aceasta publicatie referitoare la proiect, realizata de beneficiari, in comun sau individual, sub orice forma si folosind orice mijloace, indica faptul ca reflecta numai punctul de vedere al autorului, iar Agentia Nationala si Comisia Europeana nu sunt responsabile pentru nici o utilizare a informatiilor continute.