

Aprile 2020 - n.2

Il progetto Erasmus "Bridge", che nasce con l'obiettivo di creare serious games che possano agire sui sintomi della demenza, si trova ora nella sua fase centrale.

Il partenariato Bridge è lieto di annunciare che 8 giochi, che agiscono sui sintomi cognitivi e comportamentali della demenza, sono stati creati e presto saranno testati.

4 giochi fisici e 4 digitali sono stati ideati e sviluppati all'interno del consorzio, partendo dalle idee e dai suggerimenti di professionisti della salute, game designers, giovani volontari, persone con demenza ed i propri caregiver provenienti da Grecia, Italia e Romania.

"FIORI CHE SBOCCIANO è un gioco da tavolo cooperativo pensato per tutta la famiglia con l'obiettivo di coinvolgere le persone con demenza. Ai giocatori viene chiesto di collaborare al fine di creare bellissimi mazzi di fiori. Il gioco mira a stimolare le abilità sociali, la memoria, l'osservazione, la concentrazione ed altre funzioni cognitive.



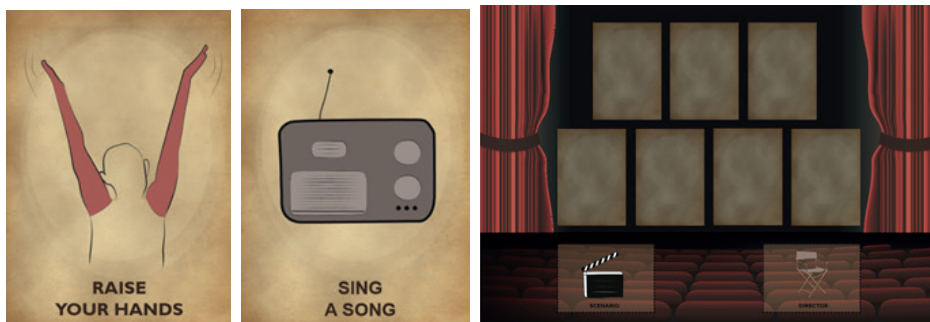
"PIATTI DELLA TRADIZIONE" è un gioco da tavolo cooperativo che mira a migliorare le capacità cognitive e sociali delle persone con demenza. I giocatori collaborano nella creazione di una ricetta. Il giocatore Chef è l'unico che conosce la ricetta da realizzare. Gli altri partecipanti dovranno riuscire ad indovinare la ricetta a partire dagli ingredienti utilizzati.



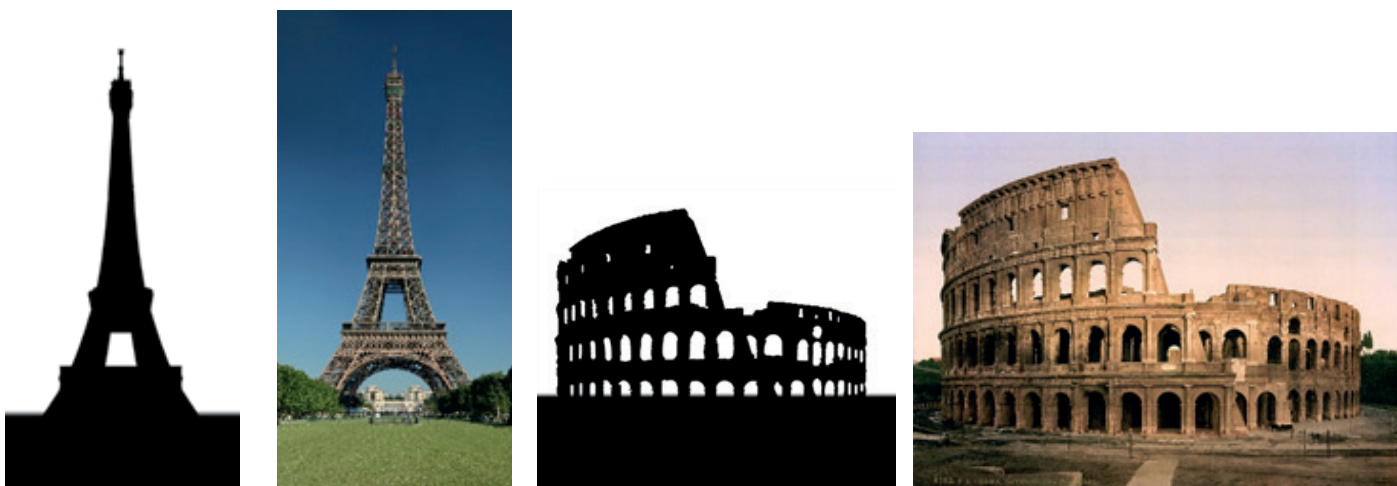
“EMOZIONI” è un gioco di narrazione che ha l’obiettivo di stimolare il riconoscimento emotivo e la reminiscenza nelle persone con demenza. Si tratta di un gioco cooperativo in cui inizialmente tutti i giocatori cercano di indovinare le emozioni a partire da un suono e da un’immagine. Una volta riconosciuta l’emozione viene chiesto loro di condividere con il resto del gruppo un episodio di vita in cui hanno provato quella stessa emozione.



“IL REGISTA” è un gioco da tavolo cooperativo in cui tutti i giocatori devono creare uno spettacolo teatrale sulla base dello scenario del gioco. I giocatori devono selezionare gli attori, i movimenti, gli oggetti per la scenografia e le canzoni. Il gioco mira a stimolare le abilità cognitive e sociali, nonché quelle motorie.



“TROVA ED ASSOCIA” è un gioco digitale (ideato sia per PC che per tablet) in cui i giocatori devono mettersi alla prova nel riconoscimento di immagini a partire da un negativo o da un dettaglio dell’immagine stessa. Il gioco mira a stimolare le capacità osservative, il pensiero critico, la creatività e l’attenzione.



“SÌ VIAGGIARE” è un gioco digitale, ideato per tablet, in cui al giocatore viene richiesto di preparare la valigia per diverse destinazioni di viaggio. Il gioco intende stimolare le capacità osservative, la memoria, il pensiero critico e la concentrazione.

“BIRD WATCHING” è un gioco digitale, ideato per tablet. I giocatori fingono di essere birdwatchers, devono cioè riuscire ad individuare uccelli con diverse caratteristiche sulla base di un modello che cambia di volta in volta. Il gioco mira a stimolare la memoria, l’attenzione, l’osservazione e comprende diversi livelli di difficoltà.

“MERCATO” è un gioco digitale ideato per tablet. Il giocatore ha a disposizione una lista della spesa ed una quantità specifica di denaro nel portafoglio. Deve quindi recarsi al mercato del quartiere e fare acquisti. Gestione del denaro, memoria e pensiero critico sono le competenze stimolate dal gioco.



I GIOCHI

I giochi saranno testati durante una serie di workshop che vedranno il coinvolgimento diretto di almeno 10 persone: persone con demenza ed i loro caregiver, professionisti sanitari e giovani volontari. I workshop sono stati ideati con l'obiettivo di favorire l'inclusione sociale delle persone con demenza attraverso la loro partecipazione attiva a giochi in grado di stimolare le funzioni cognitive.

I partecipanti avranno la possibilità di giocare, divertirsi ed acquisire nuove abilità con ripercussioni positive sul tono dell'umore.

I workshop, ma più in generale il progetto Bridge stesso, mirano a colmare il divario intergenerazionale, rompere lo stigma relativo alla malattia ed aumentare le azioni di volontariato rivolte alle persone della terza età.

Durante i workshop le persone con demenza ed i loro caregiver, insieme ai giovani volontari e professionisti sanitari, avranno la possibilità di trascorrere del tempo insieme, conoscersi e testare i giochi creati nell'ambito del progetto.

All'interno di ciascun workshop, della durata di due ore, verranno presentati due diversi giochi e si avvieranno due sessioni di gioco.

Al termine dell'incontro i professionisti della salute raccoglieranno feedback sul workshop e sui giochi al fine di evidenziarne i possibili benefici e le difficoltà riscontrate.

Non appena possibile, tenendo conto dell'evoluzione della pandemia da Corona virus, saranno organizzati 8 workshop in ciascun paese, Grecia, Italia e Romania.

Prossimi Step

Una volta che i giochi saranno testati, il consorzio si riunirà ad Atene per fare il punto sull'avanzamento dei lavori, apportare le ultime modifiche e pianificare i passi successivi.

Il progetto Bridge si concentrerà poi sulla creazione di una piattaforma elettronica e di un corso di formazione online sulla demenza e sui potenziali benefici dei serious games. Accedendo al corso sarà possibile scaricare gratuitamente i giochi sviluppati.

Per ulteriori informazioni sul progetto Bridge restate sintonizzati iscrivendovi alla nostra newsletter!

Il supporto della Commissione Europea allo sviluppo di questa pubblicazione, non costituisce un approvazione dei contenuti, i quali riflettono esclusivamente la visione degli autori. La Commissione non può essere ritenuta responsabile per gli usi che verranno fatti delle informazioni in essa contenute.