



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

bridge

bridge

Ref: 2018-1-EL01-KA204-047892

## **Intellectual Output 1**

**Sviluppo di una guida metodologica relativa ai  
workshops.**



## Indice

<b>1. Introduzione</b> .....	4
1.1 Descrizione del Progetto.....	4
1.2 Descrizione della Guida Metodologica.....	6
<b>2. Progettazione delle fasi dei Workshop</b> .....	8
2.1 Modello di workshop <b>“Bridge game jam”</b> .....	8
A. Obiettivi/scopi dei workshops.....	8
B. Profilo e ruolo dei partecipanti.....	10
C. Procedura di reclutamento.....	12
D. Durata e requisiti spaziali per il workshop.....	13
E. Svolgimento del Workshop.....	14
<b>3. Sviluppo dei punti chiave dei giochi da creare(O1-A2)</b> .....	18
3.1 Obiettivi O1-A2.....	18
3.2 Metodologia O1-A2.....	18
3.3 Risultati O1-A2.....	19
A. Obiettivi chiave per i prototipi di gioco.....	19
B. Contenuti chiave per i prototipi di gioco.....	20
C. Metodologie chiave per i prototipi di gioco.....	23
D. Strumenti e materiali per la creazione dei prototipi di gioco.....	25
E. Criteri di Valutazione, impatto e applicabilità ai sintomi cognitivi e comportamentali.....	25
<b>4. Punti chiave per lo sviluppo della piattaforma online(O1-A3)</b> .....	27
4.1 Obiettivi O1-A3.....	27
4.2 Metodologia O1-A3.....	27
4.3 Riassunto dei risultati del questionario.....	27
<b>Allegati:</b>	
ALLEGATO I: Categorie dei sintomi cognitivi e comportamentali.....	36



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



ALLEGATO II :Procedura per la seconda versione del workshop.....	38
ALLEGATO III: Tutti i questionari per il workshop.....	41
ALLEGATO IV: Dati demografici dei partecipanti al workshop.....	48
ALLEGATO V: Informazioni prototipi.....	49
ALLEGATO VI: Giochiche hanno l'obiettivo di agire suisintomi cognitivi e comportamentali nellademenza.....	51

**Tabelle:**

Tabella 1: Numero di partecipanti al workshope bisogni.....	10
Tabella 2: Il ruolo dei diversi gruppi nel workshop.....	11
Tabella 3: Possibili benefici dell'utilizzo di SG (SeriousGame) nel sostegno alla demenza....	19
Tabella 4: Sfide nell'utilizzo di SG(Serious Game) nel sostegno alla demenza.....	20
Tabella 5: Informazioni specifiche relative a ciascun gioco.....	24

## 1. Introduzione

### 1.1 Descrizione del Progetto

Il progetto “Bridge”, finanziato attraverso il programma Erasmus+ , è un progetto europeo a durata triennale che ha lo scopo di realizzare alcuni eSerious Games che vadano ad agire sui sintomi cognitivi e comportamentali della demenza. La progettazione di questi strumenti vedrà il coinvolgimento di persone appartenenti a diverse fasce d’età.

Le persone con demenza sono di frequente escluse da attività sociali intergenerazionali a causa di pregiudizi e stereotipi, questo è il motivo per il quale le persone più giovani possono giocare un ruolo significativo nella prevenzione dello stigma comunemente legato alla malattia, dell’esclusione sociale e della conseguente solitudine sperimentata dai pazienti.

Attraverso una serie di passaggi, il partenariato coinvolto progetterà, produrrà e testerà alcuni Serious Game rivolti alle persone con demenza. Nell’ambito del progetto verranno realizzati un minimo di 8 giochi.

I Serious Game si configurano come una nota pratica non farmacologica che permette di agire sui sintomi cognitivi della demenza, in caso di compromissione di entità Media e Moderata, contribuendo alla stimolazione delle abilità cognitive residue dei pazienti affetti dalla patologia. Questi giochi vengono anche chiamati “training games” poiché sono stati progettati per scopi specifici applicati a scenari di apprendimento. Risulta importante evidenziare che una revisione della letteratura in merito ha mostrato una carenza di approcci che agiscano sui sintomi comportamentali della demenza.

La piattaforma web del Progetto Bridge conterrà notizie, blogs, risultati del progetto e aggiornamenti, così come reports, documenti sulle politiche e opportunità di collaborazione, come per esempio eventi, annunci, workshops e training in presenza.

Il progetto, attraverso la programmazione di una serie di workshops, contribuirà inoltre ad aumentare nei giovani così come nei giovani volontari la consapevolezza in merito alla demenza ed ai relativi disordini. Questi eventi includeranno moduli formativi creati per aiutarli a fronteggiare le sfide collegate alla patologia e, di conseguenza, prepararli alle modalità corrette di interazione con i pazienti. Dopo questa parte formativa, i giovani ed i volontari saranno coinvolti nel processo di co-progettazione dei giochi: progetteranno e sperimenteranno diversi giochi in collaborazione con game designers, sviluppatori di software, professionisti della salute, persone con demenza e caregivers.

Il programma, attualmente nella sua fase iniziale, si svilupperà all’interno di un partenariato europeo che vede la collaborazione di 5 diverse associazioni appartenenti a diversi Paesi Europei: Panellinia Omospondia Nosou Alzheimer kai Sinafon Diatarachon (Grecia), Anziani e non solo Società Cooperativa Sociale (Italia), Asociatia Habilitas – Centru de Resursesi Formare Profesionala (Romania), Challedu (Grecia), and University of Western Macedonia (Grecia).



Adottando un approccio transnazionale ed attraverso la cooperazione di organizzazioni e istituti a livello internazionale, il partenariato intende:

- Scambiare conoscenze ed esperienze provenienti da ambiti disciplinari differenti e da varie istituzioni Europee.
- Sostenere gli sforzi delle istituzioni locali atti ad incrementare consapevolezza rispetto alla demenza.
- Creare e promuovere giochi che possano agire sui sintomi cognitivi e comportamentali delle persone con Demenza.
- Creare giochi mirati che siano il risultato di un lavoro di collaborazione fra professionisti della salute, gente comune, studenti universitari e game designers.
- Contribuire a moltiplicare la diffusione dei risultati a livello europeo.

**I principali risultati del progetto riguardano :**

- Incrementare la consapevolezza dei giovani adulti relativamente alla demenza.
- Creare consapevolezza e motivazione in merito all'importanza ed alle possibilità di utilizzo dei giochi come strumenti per incrementare la qualità di vita delle persone con demenza.
- Coinvolgere giovani sopra i 15 anni in attività di volontariato.
- Potenziare legami generazionali attraverso attività intergenerazionali di gioco e workshops.
- Coinvolgere professionisti, volontari e persone con demenza nel processo di creazione di giochi.

**I principali esiti del progetto sono :**

- Sviluppo di una guida metodologica sull'implementazione dei workshop.

Una guida metodologica relativa alla creazione di workshops intergenerazionali e di eventi, ai bisogni ed alle caratteristiche dei giochi rivolti alle persone con demenza, e le buone pratiche su questi interventi permetteranno la diffusione dei risultati del progetto. Tutti i risultati del progetto faranno riferimento a questa guida metodologica. I professionisti della salute insieme ai game designers identificheranno i punti chiave degli interventi. In aggiunta prepareranno i contenuti dei vari workshop individuando le risorse necessarie. Infine verranno create brevi linee guida dei contenuti dei prototipi di gioco realizzati.

- Sviluppo di prototipi di gioco rivolti alle persone con Demenza.

Gli attori coinvolti nella cura di persone con Demenza insieme a giovani volontari e game designers si incontreranno in occasione dei workshop e svilupperanno loro stessi dei



prototipi di gioco. I prototipi di gioco saranno utilizzati come modalità più piacevole di agire sui sintomi comportamentali e cognitivi delle persone con demenza. Inoltre la realizzazione dei workshop permetterà l'inclusione sociale delle persone con demenza attraverso il loro coinvolgimento attivo nella progettazione di giochi che rispondano ai loro bisogni. Inoltre l'attivo coinvolgimento dei giovani volontari contribuirà a colmare il vuoto intergenerazionale ed incrementare le attività di volontariato attivo rivolto alla persone di terza età.

## 1.2 Descrizione della Guida Metodologica

In questa sezione viene riportata l'organizzazione della Guida Metodologica. Questa Guida Metodologica è stata sviluppata con la partecipazione diretta di psicologi, sviluppatori e game-designers, con l'obiettivo di individuare i punti chiave, le metodologie e gli strumenti necessari per migliorare le capacità residue delle persone con Demenza attraverso la realizzazione di giochi che ne incrementino la Qualità di Vita.

### Che cosa include ?

1. Specificazione dei punti chiave dei giochi da progettare e dei criteri di valutazione in accordo con:
  - A. Impatto ed applicabilità ai sintomi cognitivi nella demenza (Tabella 1, Allegato I)
  - B. Impatto ed applicabilità ai sintomi comportamentali nella demenza (Tabella 2, Allegato I)
2. Competenze chiave connesse all'utilizzo dei giochi da parte delle persone con Demenza.
3. Punti chiave indirizzati a giovani, studenti e game-designers che partecipano ai workshop ed alla sperimentazione.
4. Definizione delle caratteristiche e del Materiale Formativo per la piattaforma online rivolto ai partecipanti dei workshop ad eccezione delle persone con Demenza.
5. Definizione delle specifiche tecniche della piattaforma in termini di accessibilità, utilizzabilità ed applicazioni che devono essere incluse.

La valutazione deve includere una analisi basata sul paese di provenienza per rispondere al meglio ai bisogni ed alle specificità nazionali. L'Output 1 è utile per assicurare la qualità ed i risultati dell'Output 2 (sviluppo dei Giochi) e dell' Output 3 (E-platform).

**Questo Intellectual Output risulta importante per due aspetti:**



1. Attraverso il coinvolgimento degli utilizzatori finali (persone con Demenza e giovani) nello sviluppo delle specificità, viene assicurato il fatto che il progetto incontra le esigenze ed i bisogni delle persone con Demenza e dei giovani/studenti di ciascun paese. In altre parole lo sviluppo del progetto non è basato solo sulle conoscenze pregresse dei partners o su informazioni generiche fornite dagli utilizzatori finali precedentemente alla realizzazione del progetto.
2. La selezione e categorizzazione dei sintomi cognitivi e comportamentali della Demenza nel definire i punti chiave ed i risultati dei giochi e della piattaforma creata.

**Questo Prodotto (Output) è stato realizzato attraverso le seguenti ATTIVITA':**

Attività O1-A1. Progettazione dei Workshops

La Metodologia, le informazioni e gli strumenti per la conduzione dei workshops sono stati sviluppati e concordati tra i partners del progetto. I partners hanno raccolto e condiviso le informazioni di base, le raccomandazioni e gli strumenti per la creazione di prototipi di gioco utili a migliorare i sintomi comportamentali e cognitivi. Gli psicologi, in collaborazione con i game designers, hanno sviluppato i punti chiave dei workshops ed i materiali. I materiali sviluppati per i workshops (compresi i giochi, attività, informazioni basate su testi e presentazioni) sono stati adattati agli specifici fruitori (persone con demenza, familiari, giovani volontari, game designers). Tutti i materiali prodotti sono stati revisionati e verificati dai partners.

Attività O1-A2. Sviluppo dei punti chiave dei prototipi di gioco

I partners hanno individuato le buone pratiche e gli strumenti utilizzati nella creazione dei giochi all'interno di workshops intergenerazionali. Gli psicologi, in collaborazione con i game designers, hanno determinato gli aspetti chiave a cui ciascun gioco è finalizzato. Sono stati analizzati i punti chiave che possono incrementare l'efficacia del gioco sui sintomi cognitivi o comportamentali della persona con Demenza. I punti chiave ed i fattori che incrementano l'efficacia dei prototipi di gioco, che saranno creati nei workshop, sono stati concordati e verificati da tutti i partner del progetto.

Attività O1-A3 Sviluppo dei punti chiave per la piattaforma elettronica

I partners hanno definito i requisiti della piattaforma in relazione all'impatto che il progetto mira ad ottenere in termini di inclusione delle persone con demenza e di miglioramento delle loro competenze, ma anche di quelle dei giovani volontari e dei caregivers. Tutti i partners hanno condiviso l'approccio schematico e concordato sulle indicazioni complessive per la Piattaforma Elettronica.

**Obiettivi della Guida Metodologica**



- ✓ Individuazione e sviluppo degli obiettivi dei workshops (workshop intergenerazionali e di creazione di giochi)
- ✓ Analizzare i bisogni soddisfatti e non soddisfatti delle persone con demenza e dei loro caregivers così come dei professionisti della salute al fine di creare punti chiave e obiettivi per i workshops
- ✓ Includere punti chiave ed obiettivi dei prototipi di Serious Game che andranno sviluppati attraverso i workshops
- ✓ Determinare i contenuti, le metodologie e gli strumenti necessari per migliorare le competenze residue delle persone con demenza attraverso l'uso dei giochi.
- ✓ Rispondere nel miglior modo possibile ai bisogni ed alle specificità nazionali attraverso valutazioni basate su analisi dei dati dei diversi paesi.

## **2. Progettazione delle fasi dei Workshops(O1-A1)**

### **2.1 Modelli di workshop “Bridge game jam”**

#### **A. Obiettivi/ Scopidei workshops**

##### **1. Obiettivi generali**

- Le persone con Demenza ed i loro caregivers insieme ai giovani volontari, ai game designers ed ai professionisti della salute si incontrano e sviluppano i prototipi di gioco.
- Modalità piacevole attraverso cui agire sui sintomi delle persone con demenza e allo stesso tempo migliorare la loro qualità di vita.
- Sostenere l'inclusione sociale delle persone con Demenza coinvolgendole attivamente nella creazione di giochi che rispondano ai loro bisogni.
- Il coinvolgimento attivo di giovani volontari contribuisce a colmare la distanza intergenerazionale ed aumenta le attività di volontariato rivolte a persone della terza età.
- Incrementare le conoscenze sulla Demenza.
- Creare consapevolezza circa l'importanza e le possibilità dei “Serious Game” come strumento per migliorare la qualità di vita ed il benessere.





- Cambiare la visione della gente comune e rompere lo stigma che la nostra società ha attualmente sulla demenza aumentando la consapevolezza in merito alle capacità delle persone che vivono questa condizione.
- Coinvolgere in giochi che promuovano la stimolazione mentale e cognitiva, l'esercizio fisico moderato e l'interazione sociale.
- I giovani, i game designers, le persone con un grado moderato di compromissione ed i caregivers metteranno alla prova al fine di padroneggiare nuove, e talvolta complesse, abilità.
- Giocare divertendosi e migliorando il tono dell'umore.

## 2. Obiettivi specifici

- **Numero di giochi**

Almeno **5 o 6 prototipi di giochi** saranno creati in ogni paese durante i workshop. Il numero di prototipi prodotti in ogni workshop dipende dalla complessità del gioco stesso e dalla quantità di tempo a disposizione. In un evento con numerosi partecipanti, almeno 50 persone che lavorano allo sviluppo dei giochi, possono essere sviluppati 10-12 giochi. In un evento di media grandezza, con almeno 30 partecipanti, possono essere sviluppati 5-7 giochi. Se si tratta di un piccolo workshop con circa 12 persone, 3 o 4 giochi o prototipi di gioco sono sufficienti.

Il numero appropriato di partecipanti per workshop nella prima fase del Progetto Bridge, in cui vogliamo creare 5-6 giochi è di: 3-6 persone con Demenza, 3-6 caregivers, 6-9 giovani volontari, 3-6 game designers e 2-3 professionisti della salute (Tabella 1). I partecipanti saranno divisi in 2-3 gruppi e ciascun gruppo avrà al suo interno 1-2 persone con Demenza, 1-2 caregivers, 3 volontari, 1 game designer ed 1 professionista della salute.

Il numero minimo di partecipanti in un piccolo workshop formato da un solo gruppo di persone è: 3 persone con Demenza, 2 caregivers, 3 volontari, 1 game designer e 2 professionisti della salute.

- **Processo di Valutazione**

I professionisti della salute esperti di Demenza valuteranno le capacità cognitive e l'umore dei partecipanti. È necessario un feedback immediato durante il workshop con domande chiave riguardanti il primo impatto, le loro aspettative e ciò che si può attuare in futuro sulla base dei loro bisogni. Differenti aspetti del workshop saranno valutati (in che misura i giochi sono ritenuti validi, quanto l'esperienza è stata

divertente, etc.). L'allegato III contiene una proposta di due diversi questionari che possono essere utili per la raccolta di feedback in merito al grado di soddisfazione e supporto durante il workshop. Il primo è rivolto alle persone con demenza ed i loro caregivers mentre il secondo è rivolto ai professionisti della salute, ai game designers ed ai giovani volontari. I feedback che riceveremo ci aiuteranno a migliorare i nostri successivi workshops.

Inoltre, un questionario online, dovrà essere compilato al termine dell'evento al fine di raccogliere informazioni aggiuntive. Il questionario online è preferibile in quanto permette di analizzare le risposte in modo più efficiente. Tuttavia forniremo anche la possibilità di compilare un questionario cartaceo per coloro che non hanno accesso ad Internet (in particolare le persone anziane e quelle con demenza).

Utilizzeremo anche un questionario finalizzato alla raccolta di feedback riguardanti il livello di utilità percepita rispetto al gioco sviluppato durante il workshop.

## B. Profilo e ruolo dei partecipanti

### 1. Età–Numero di partecipanti e Bisogni

Il workshop vedrà la partecipazione di persone con Demenza, persone anziane, parenti, caregivers, professionisti della salute, giovani o studenti e game designers.

Tabella 1: Numero di partecipanti al workshop e bisogni

Partecipanti	Età	Numero	Profilo	Bisogni specifici
<b>PERSONE CON DEMENZA</b>	65+	3-6	Persone anziane e persone a cui è stata diagnosticata la demenza/disturbi neurocognitivi maggiori (persone con un leggero o moderato grado di compromissione – punteggio MMSE compreso tra 20-28)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problemi fisici e sociali</li> <li>• Entrare in relazione con i loro caregivers e con le persone giovani</li> <li>• Migliorare/mantenere le capacità residue ed il grado di autonomia funzionale</li> <li>• Migliorare la qualità di vita</li> </ul>
<b>CAREGIVERS</b>	25-70	2-6	Caregivers informali e parenti della persona con demenza	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ridurre il peso della cura, lo stress ed il carico emotivo</li> <li>• Conoscenze e abilità relative alla Demenza</li> </ul>



<b>GIOVANI VOLONTARI</b>	16-30	3-9	Persone giovani o studenti. Altre persone della comunità locale.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nuove conoscenze e abilità</li> <li>• Contesto divertente che favorisca la socializzazione</li> </ul>
<b>GAME-DESIGNERS</b>	20-45	1-3	Game designers con competenze tecniche nello sviluppo di giochi .	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una guida da parte dei professionisti della salute per costruire giochi adatti al target ed allo scopo</li> <li>• Essere informati e comprendere la persona con demenza</li> <li>• Materiale, wi-fi, tempo</li> </ul>
<b>PROFESSIONISTI DELLA SALUTE</b>	25-60	2-3	Professionisti della salute con esperienza con le persone con demenza /specialisti nell'ambito della Demenza (medici, psicologi, infermieri, ecc.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Essere formati adeguatamente in questa area specifica</li> <li>• Nuovi strumenti da poter utilizzare nel loro lavoro</li> </ul>

## 2. Ruolo di ciascun gruppo

Ciascun partner terrà un workshop innovativo dove verranno condotte sessioni parallele in modo da poter lavorare sulle differenti aree cognitive e sintomi comportamentali (Allegato I).

Tabella 2: Il ruolo dei diversi gruppi nel workshop

Partecipanti	Ruolo–Compiti
<b>Persone con Demenza</b>	Prendere parte alle sessioni di gioco (presentazione, test ed osservazione del gioco) Parlare con i professionisti della salute, i caregivers ed i giovani volontari quando incontrano delle difficoltà.
<b>Caregivers</b>	Dare sostegno alle persone con demenza. Prendere parte alle sessioni di gioco e, se lo desiderano, nel processo di creazione del gioco spiegando i loro bisogni quotidiani ed i bisogni delle persone con demenza.
<b>Giovani Volontari</b>	Essere consapevoli delle difficoltà cognitive ed emotive delle persone con Demenza ed apprendere come andare incontro ai loro bisogni nel modo più appropriato, senza privarle delle attività che stimolano le loro abilità residue. Interagire con le persone con Demenza e giocare con loro. Aiutare i game-designers ed i caregivers delle persone con Demenza nell'ideazione dei giochi e nell'organizzazione dell'evento.
<b>Game-designers</b>  <b>Team leaders!</b>	Collaborare con i professionisti della salute per sviluppare il miglior programma di lavoro atto a soddisfare i bisogni cognitivi ed emotivi delle persone con Demenza. <b>Guidare il team</b> nella creazione di nuovi giochi. Spiegare le regole dei giochi ed i principi alla base della creazione dei giochi. Impegnarsi per la conclusione dei prototipi di gioco. Osservare lo svolgimento e prendere appunti. Inoltre spiegano al resto dei partecipanti i dettagli tecnici delle specifiche tecnologie utilizzate nello sviluppo dei giochi.



<b>Professionisti della salute</b>	Essere adeguatamente formati in questo campo al fine di rispondere ai problemi cognitivi, comportamentali ed emotivi delle persone con Demenza. Un professionista della salute organizzerà la presentazione mentre gli altri supporteranno l'interazione all'interno del gruppo. Contribuiranno all'ideazione dei prototipi di gioco condividendo le proprie conoscenze in merito alle abilità delle persone con demenza, spiegando gli aspetti che è più interessante esercitare e fornendo esempi circa gli esercizi e le attività che sono soliti svolgere. In caso di mancanza dei game-designers, i professionisti della salute possono eccezionalmente assumere il ruolo di team leader.
------------------------------------	---

## C. Procedura di reclutamento

### 1. Dove possiamo trovare i partecipanti

- Associazioni per la Demenza ed Alzheimer e altre istituzioni possono essere d'aiuto nell'incontrare **persone con Demenza ed i loro caregivers**. Anche i professionisti della salute, che lavorano con Demenza come psicologi, operatori sociali, terapisti occupazionali, geriatri, psichiatri, tecnici della riabilitazione e neurologi possono contribuire al processo di reclutamento e trovare le persone con Demenza ed i loro caregivers.
- Possiamo incontrare **giovani volontari** nelle scuole, università ed istituzioni educative superiori, specialmente all'interno dei dipartimenti deputati alla formazione di operatori sociali e sanitari (psicologi, operatori sociali, infermieri, medici, ergoterapisti). Possiamo inoltre utilizzare social media per promuovere il nostro progetto ed attrarre persone interessate al volontariato.
- Possiamo incontrare **game-designers** nei Dipartimenti di informatica, nelle Università collegate, nelle scuole superiori, negli istituti che si occupano di formazione nell'ambito delle tecnologie e nelle aziende che sviluppano e progettano giochi.
- Possiamo incontrare **professionisti della salute** nei dipartimenti che si occupano di salute come le facoltà di Medicina, Psicologia, Infermieristica. E' preferibile personale sanitario con pregressa esperienza con persone con Demenza.

### 2. Come coinvolgere i soggetti



- **Persone con Demenza:** spiegando loro ciò che andremo a fare, accogliendoli in un ambiente spazioso e confortevole ed offrendo loro la possibilità di interagire attraverso giochi divertenti con cui trascorrere il tempo. E' anche utile metterli al corrente in merito agli effetti positivi del gioco sulla loro salute e vita sociale.
- **Caregivers:** spiegando loro che il gioco può avere un impatto positivo sul benessere e sulla qualità di vita delle persone con Demenza, rendendo più piacevole la loro vita insieme. Avranno, inoltre, la possibilità di includere la sessione di gioco nelle attività quotidiane e allo stesso tempo migliorare le loro abilità.
- **Giovani Volontari:** coinvolgendoli in un ambiente piacevole e in un progetto di volontariato che non è solo lavoro ma anche divertimento. Fornendo loro un attestato di partecipazione. Infine motivandoli circa il fatto che possono incrementare le loro abilità in merito a come poter trascorrere il tempo in modo utile e divertente insieme ai loro parenti anziani.
- **Game-designers:** spiegando loro che i loro giochi saranno utilizzati per sostenere le persone con Demenza in tutta Europa e saranno usati in molti altri paesi. La creazione e lo sviluppo di questo tipo di giochi rivolti ad uno specifico target, insolito per le loro attività, può essere una sfida stimolante. Inoltre la collaborazione con i professionisti sanitari, che li formeranno in merito ai bisogni ed alle abilità delle persone con demenza, permetterà loro di imparare nuove cose migliorando le proprie abilità.
- **Professionisti sanitari:** spiegando loro che saranno coinvolti nella creazione di nuovi strumenti utili per il loro lavoro e che condivideranno le loro conoscenze ed esperienze motivati a sostenere le persone con Demenza. Inoltre prenderanno parte ad un workshop innovativo e potranno prendere spunti per l'organizzazione di altri workshop simili.

## D. Durata e requisiti spaziali per la realizzazione del workshop

### 1. Durata

Il workshop verrà organizzato in 2 giornate con una durata di 4-5 ore ciascuna. E' previsto che ogni parte del workshop possa avere durate differenti in funzione dei contenuti e delle finalità. In casi eccezionali, e se l'Organizzazione non è nelle condizioni di realizzare il workshop in 2 giorni, c'è la possibilità di realizzare il workshop in un solo giorno (vedi Allegato II). In generale la durata della realizzazione del workshop dovrebbe essere idealmente di 8-10 ore. Questa sembra essere la



durata necessaria per creare un prototipo di gioco, o almeno un'idea generale, e per testarlo insieme.

La presentazione non dovrebbe essere troppo lunga con una durata non superiore a 1,5 ore.

Lo sviluppo del prototipo di gioco può durare diverse ore (2-10) in base alla complessità del gioco.

La sessione di test del gioco può durare 1-2 ore in funzione del numero di giochi che devono essere testati.

## **2. Caratteristiche spaziali**

Lo spazio dovrebbe essere facilmente accessibile in modo da attrarre il maggior numero di partecipanti. Lo spazio deve essere familiare per le persone anziane/persona con demenza al fine di farli sentire a proprio agio e favorire la partecipazione. Il luogo in cui si svolge il workshop dovrebbe essere abbastanza spazioso (in funzione del numero di partecipanti) in modo che i partecipanti possano stare comodi. La sala in cui si tiene il workshop dovrebbe essere attrezzata con tavoli rotondi e sedie comode, per favorire il dialogo tra le persone. Si raccomanda di far sedere i partecipanti intorno al tavolo perché una sistemazione per file potrebbe portare all'isolamento di uno o più partecipanti, influenzando negativamente la qualità dell'interazione. L'ambiente dovrebbe essere confortevole e tranquillo. Risulta inoltre necessario avere a disposizione materiale di lavoro appropriato per la stimolazione cognitiva. I dispositivi elettronici (computer, tablet) sono necessari per i giochi digitali. In caso di giochi digitali online è necessario avere una rete di connessione (ethernet / Wi-Fi). Dovrebbe esserci anche un'area dedicata al riposo con divani e snacks a disposizione, che possa essere utilizzata come spazio di socializzazione. Inoltre la stanza principale dovrebbe essere dotata di un proiettore, uno schermo visibile da tutti e, se possibile, un microfono e delle casse audio. In linea generale sarebbe buona cosa avere a disposizione uno spazio abbastanza illuminato con luce naturale e colorato (non eccessivamente). Sarebbe ideale che ci fosse una sorta di "biblioteca di giochi" ed attrezzature per l'utilizzo del pc.

## **E. Svolgimento del Workshop**

Ciascun workshop dovrebbe svolgersi nel modo seguente:

### **GIORNO 1**



### **1. Introdurre gli obiettivi del workshop (60-90 minuti, tutti i partecipanti eccetto le persone con Demenza)**

Utilizzando un'apposita presentazione con slides i professionisti sanitari dovrebbero introdurre il contenuto e lo scopo dei workshops e fornire un inquadramento sullo sviluppo di questa idea. Ai partecipanti verrà fornito uno schema che raccoglie informazioni di base sulla demenza, sui Serious Game e loro benefici, su come interagire con le persone con Demenza e su come sviluppare giochi indirizzati alle persone con Demenza. Dal momento che i giovani volontari potrebbero non avere esperienze pregresse di relazione con persone con Demenza è importante che i professionisti sanitari ed i caregivers si guidino circa le modalità di interazione con le persone con demenza e la gestione di specifiche situazioni. Dovrebbero anche utilizzare questo tempo per fornire un elenco delle informazioni che dovranno raccogliere dai partecipanti e degli obiettivi di questi workshops. Al termine spiegheranno il ruolo di ogni persona.

### **2. Prima dell'inizio del workshop (15' minuti)**

Prima dell'inizio del workshop, i professionisti dovrebbero consegnare ai partecipanti un foglio informativo ed assicurarsi che essi abbiano dato il loro consenso informato circa la partecipazione al workshop. Dovrebbero anche raccogliere i dati demografici dei partecipanti (Allegato IV). Il workshop inizierà non appena questi dati siano stati raccolti.

### **3. Creazione di gruppi misti (10' minuti)**

I professionisti sanitari consegnano a ciascun partecipante una carta colorata in funzione della categoria di appartenenza (giovani volontari, caregivers, game-designers, persone con Demenza). Questo sarà utile per creare gruppi che includano tutte le differenti categorie di partecipanti. Dopo di che i professionisti danno indicazioni ai partecipanti su come creare i gruppi in modo appropriato e su quante persone di ciascuna categoria devono far parte del gruppo. Non appena si saranno formati 2-3 gruppi (seguendo la specifica formazione dei gruppi), i partecipanti inizieranno ad interagire tra loro, ognuno condividendo qualcosa di sé. Questo aumenterà l'affiatamento del gruppo.

### **4. Interazione nei gruppi (30' minuti)**

Il team-leader/ game-designer dovrebbe chiedere ai partecipanti del suo gruppo di condividere e parlare dei propri bisogni, dei giochi che era solito usare nel passato e che utilizza attualmente (questionario Allegato III). Il team leader dovrà, inoltre, prendere nota di tutte queste informazioni in differenti categorie in funzione dell'età.



I team leaders dovranno facilitare la comunicazione e promuovere la collaborazione e la cooperazione.

### **5. Iniziare a giocare (60' minuti)**

I partecipanti di ciascun gruppo cominciano a giocare con i giochi esistenti e discutere di nuove idee che possono essere incluse.

### **6. Pausa (15' minuti)**

Questo tempo dovrebbe essere utilizzato dai partecipanti per avere ristoro (mangiare qualcosa, riposare). Dopo questa parte di condivisione e raccolta dei bisogni e preferenze, per questo primo giorno il contributo delle persone con demenza è terminato e possono tornare a casa.

### **7. Creare nuovi giochi**

In questa fase il gruppo è composto dai team leaders (game-designers), giovani volontari e professionisti sanitari. Il team-leader/game-designer incoraggia le persone a pensare al tipo di gioco che desiderano creare. Basandosi sulla sua esperienza fornisce alcuni spunti sui meccanismi di gioco e sui prototipi che è possibile sviluppare nei tempi del workshop. Il gruppo inizia a testare varie idee con del materiale di partenza e decide quale gioco verrà sviluppato al termine. I professionisti sanitari aiutano il team leader a condividere informazioni sulle differenti aree cognitive e sintomi comportamentali. È importante che i professionisti sanitari forniscano indicazioni ai game-designers in merito alle capacità delle persone con Demenza, ai loro bisogni e alle attività che possono aiutarli a mantenere le loro capacità cognitive residue e ridurre i loro sintomi comportamentali, in modo che i prototipi dei giochi non siano solo divertenti ma che possano agire sui sintomi delle persone con Demenza migliorandone la qualità di vita. Ogni gruppo dovrà focalizzarsi su almeno 2 funzioni cognitive (memoria, orientamento, calcolo, ecc.) e 2 sintomi comportamentali (Allegato I). Questo aspetto varierà in ciascun gruppo in funzione delle 8 aree cognitive e dei 4 sintomi comportamentali. Il gruppo dovrà scegliere fra le diverse dimensioni cognitive e comportamentali elencate nell'Allegato I. Fatto ciò inizieranno a preparare i materiali e creare il prototipo di gioco (digitale o fisico). I materiali del gioco, in caso di giochi fisici, saranno creati dall'intero gruppo. Per quanto riguarda i giochi digitali i gruppi aiutano il game-designer nel trovare un'idea chiave da sviluppare. Tutte le informazioni incluse nell'Allegato V dovrebbero essere create per ogni prototipo di gioco o idea.





## GIORNO2

### **1. Spiegare le regole di ciascun gioco (15' minuti)**

Le persone con Demenza partecipano alla seconda parte “giocare con i nuovi giochi”. I team leader/game designers forniscono informazioni su come procedere e spiegano nel dettaglio le regole di ciascun gioco. È importante che le persone con Demenza giochino con tutti i giochi creati dai gruppi, uno dopo l'altro. In particolare, se al workshop sono presenti solo 3 persone con Demenza è fondamentale raccogliere i loro feedback sui giochi.

### **2. Giocare con i nuovi giochi in gruppo – Osservazione (60' minuti)**

I partecipanti in ciascun gruppo cominciano a giocare con i nuovi giochi. I team leader devono facilitare il dialogo, sollecitando la partecipazione e la motivazione. I team leader ed i professionisti sanitari inoltre osservano e prendono nota di come la persona con Demenza si avvicina ai giochi ed interagisce con i giovani volontari raccogliendo idee creative sulla base di queste interazioni. Queste informazioni saranno utilizzate per migliorare la grafica, il contenuto e le regole dei giochi. È consigliabile ruotare i gruppi in modo che le persone con Demenza possano giocare a **tutti i giochi** e si possa ottenere un feedback da ciascuno di loro.

### **3. Pausa e Perfezionamento dei giochi (30' minuti)**

Le persone con Demenza ed i loro caregivers fanno una pausa mentre gli altri partecipanti cercano di perfezionare i giochi.

### **4. Presentazione(30' minuti)**

Ciascun gruppo presenta i giochi che sono stati creati (scopi, contenuti, regole, ecc.) a tutti i partecipanti al workshop. Spiegano inoltre su quali sintomi cognitivi e comportamentali ciascun gioco dovrebbe agire. Ogni persona del gruppo fornisce un feedback della propria esperienza utilizzando un'unica parola.

### **5. Fornire un Feedback(20' minuti)**

I minuti conclusivi verranno utilizzati per condividere punti di vista, proposte e impressioni dei partecipanti. I team leader dovrebbero porre alcune domande alle persone con Demenza ed ai caregivers in merito alla esperienza di gioco (questionario Allegato III). I team leader incoraggiano i partecipanti a fornire feedback sulla loro esperienza e a discutere in gruppo sui benefici e sulle difficoltà proprie di ciascun gioco. La “guida alla discussione” allegata può essere utilizzata dai team leader per stimolare e sostenere il confronto.



## 6. Rispondere al Questionario (20' minutes)

Un questionario per raccogliere feedback sul workshop ed informazioni sul clima del gruppo sarà fornito dai professionisti sanitari o dai game-designers. I partecipanti (persone con demenza e caregivers) dovranno compilare il questionario in base alla loro esperienza al workshop, ai benefici e limiti dell'intero processo. Questo tipo di informazione è molto importante al fine di migliorare futuri workshops (Allegato III). I professionisti sanitari, i game-designer ed i giovani volontari dovranno compilare un altro questionario finalizzato a raccogliere feedback sulla loro esperienza.

## 7. Conclusioni e saluti

In condizioni eccezionali, e se l'organizzazione non riesce a strutturare un workshop in 2 giornate, è possibile organizzare un workshop in un'unica giornata. Questa versione non creerà prototipi di gioco, ma uno schema che include elementi chiave (sviluppo, grafica) di ciascun gioco prototipico (Allegato II). Il prototipo di gioco non sarà testato.

## 3. Sviluppo dei punti chiave dei giochi da creare (O1-A2)

### 3.1 Obiettivi O1-A2

- ✓ Individuazione dei punti chiave e obiettivi per i prototipi di Serious Game rivolti alle persone con demenza che saranno sviluppati attraverso i Bridge workshops
- ✓ Determinare i punti chiave, le metodologie e gli strumenti necessari per creare e migliorare le competenze critiche delle persone con Demenza attraverso l'utilizzo dei giochi
- ✓ Fissare criteri di valutazione dei giochi prototipici in accordo con:
  - C. Impatto ed applicabilità ai sintomi cognitive nella Demenza (Tabella 1)
  - D. Impatto ed applicabilità ai sintomi comportamentali nella Demenza (Tabella 2)

### 3.2 Metodologia per O1-A2

1. Schema dei Serious Game rivolti alle persone con Demenza
  - Comprensivo dei giochi del progetto e delle altre attività



- Informazioni specifiche per ciascun gioco (titolo, descrizione, digitale/fisico, sintomi, collegamenti ipertestuali)
2. I Partners devono individuare le buone pratiche e gli strumenti utilizzati nella creazione di giochi attraverso i workshops intergenerazionali. Raccogliere e condividere i giochi (almeno 10) con focus sul miglioramento dei sintomi comportamentali e cognitivi.
  3. Confrontare i giochi ed arrivare ad una conclusione.
  4. Revisione da parte dei partners.
  5. Punti chiave per la creazione dei prototipi di gioco per i workshops. Gli psicologi, in collaborazione con i game-designers, determineranno gli aspetti sui quali il gioco può agire. Analizzeranno i punti chiave che possono aumentare l'efficacia del gioco sui sintomi cognitivi e comportamentali della persona con Demenza.
  6. Revisione da parte di partners.

### 3.3 Risultati di O1-A2

#### A. Obiettivi chiave per i prototipi di gioco

I prototipi di giochi dei workshops del progetto Bridge dovrebbero focalizzarsi sui principali benefici dei Serious Game nella Demenza:

Tabella 3: Possibili benefici dell'uso dei Serious Games (SG) nel sostegno alla Demenza

<b>Benefici Cognitivi</b>	<b>Benefici Sociali</b>	<b>Benefici Emotivi</b>	<b>Benefici Fisici</b>
Memoria	Socializzazione	Miglioramento del tono dell'umore	Esercizio
Osservazione	Lavoro di gruppo	Piacere di ascoltare la musica	Senso di Equilibrio
Attenzione	Lavoro cooperativo	Gustodella sfida	Motricità fine
Abilità Linguistiche	Generazione di idee	Soddisfazione	Ristabilire la funzionalità motoria
Abilità di Calcolo	Interazione Sociale	Reminiscenza	Evitare la rigidità delle articolazioni
Concentrazione	Stimolare la comunicazione	Senso di realizzazione	Miglioramento delle funzioni cardiovascolari e respiratorie
Coordinazione	Competizione amichevole	Alleviare la noia	Preservare l'autonomia motoria
Abilità di Problem Solving	Relazione con persone più giovani	Fiducia in se stessi	
Abilità di Ragionamento		Apertura	
Creatività		Autostima	
Stimolazione Cognitiva		Senso di appartenenza	



Stimolazione Percettiva			
-------------------------	--	--	--

Ci sono alcune sfide specifiche nell'utilizzo dei Serious Games con le persone con Demenza. Loro non hanno necessariamente conoscenza tecnologiche e i sistemi comunicativi informativi (ICT) non sono così familiari. Alcuni materiali di gioco possono causare ulteriori difficoltà. Le persone con Demenza hanno deficit cognitivi e fisici che possono rendere complicato l'utilizzo dei Serious Games. La Tabella 4 riassume queste informazioni.

Tabella 4: Sfide nell'utilizzo dei SG nel sostegno alla Demenza

Giochi		Persone	
Tecnologie	Materiali	Difficoltà cognitive	Difficoltà fisiche
Uso dell' iPad	Piccoli materiali	Mantenere l'attenzione	Destrezza manuale
Touch screen	Rotazione delle forme	Indovinare le parole	Problemi visivi
Movimenti e navigazione	Parole lunghe	Unire pezzi	Problemi di mobilità
Sensori (Kinect, Nitendo Wii)	Parole specifiche	Carenza di vocabolario	Movimenti complesse
	Colori simili	Compiti in conflitto	Equilibrio
	Grafica poco allestite	Eccesso di stimoli	Ritmo troppo veloce
	Lettere piccole	Competizione	Raccogliere materiale
	Carte difficili da leggere	Gruppi ampi	Posizionamento
	Carte difficili da raccogliere	Ambiente rumorosi	
	Istruzioni complesse		
	Scopi non chiari		
	Calcoli difficili		
	Giochi piuttosto brevi		
	Tempo insufficiente		

## B. Contenuti chiave per prototipi di gioco

- Giochi attraenti e divertenti.
- Obiettivi chiari e facili da comprendere.
- Giochi correlati ad hobbies passati, come per esempio tenere i conti.
- Giochi che migliorano la capacità di problem solving, decision making e processi di elaborazione visiva, ecc. come Sudoku, giochi con le carte, domino e parole crociate, ecc.
- Giochi di avventura.
- Giochi di ruolo e racconti di storie.
- Conversazioni su eventi significativi.



- Migliorare la relazione fra caregiver e persone con Demenza (come i caregivers possono conoscere la persona ed interagire con lei in un contesto piacevole e rilassato).
- Creare giochi di attivazione mentale a partire dalle **Attività della Vita Quotidiana (ADL)**. Differentemente dai giochi commerciali, molti giochi pensati per la stimolazione cognitiva hanno adottato uno schema di gioco più aderente alla realtà in cui i compiti del gioco si basano su attività che la persona con Demenza svolge nella propria vita quotidiana. Utilizzare un ambiente familiare può far sentire più a proprio agio i giocatori e diminuire la confusione e il tempo necessario per impararlo.

Alcuni esempi di prototipi di giochi cognitivi:

1. Alcuni giochi utilizzano attività di cucina come preparare il the o i toast. In questo gioco per tablet “Kitchen and Cooking” un giocatore interagisce consemplici scenari di cucina, come, per esempio, preparare una pizza seguendo un numero di passaggi nell’ordine corretto e scegliendo i giusti ingredienti. I compiti del gioco sono stati sviluppati per usare diverse abilità e funzioni cognitive quali il riconoscimento di oggetti, la pianificazione e le abilità spaziali (Manera, 2015).

2. *SmartAgeing* è un Serious Game in 3D finalizzato all’individuazione delle condizioni di MCI (Mild Cognitive Impairment) e valutazione della compromissione cognitiva della persona con Demenza. Questo gioco è finalizzato a sostituire i test cognitivi standardizzati che non sono realmente motivanti per i soggetti e comportano un grado elevato di ansia e frustrazione. In *SmartAgeing*, i giocatori interagiscono con una casa in 3D attraverso il touch screen. I compiti di gioco sono strutturati in modo sequenziale, per esempio i giocatori devono trovare un numero di telefono, memorizzarlo e comporlo e alla fine ricordarsi di spegnere la televisione (Tost et al. 2014).

3. Un gioco di acquisto di regali per persone con deficit cognitivo lieve (fase iniziale della demenza) che va ad agire sulle funzioni esecutive quali le abilità di pianificazione ed il raggiungimento di obiettivi. I giocatori devono acquistare regali per parenti immaginari basandosi su alcuni criteri fra cui il numero di negozi disponibili ed il budget a disposizione. Le performances vengono valutate, per esempio comparando i regali dei giocatori con la lista iniziale. Nei moduli di gioco i giocatori sono dei commercianti intenti ad accompagnare i clienti nell’acquisto di prodotti alimentari pagando con i buoni pasto. I giocatori devono ricordare cosa ha ordinato il cliente e calcolare la fattura (Lopez-Martinez et al., 2011).

4. *CogStimGame* è finalizzato a stimolare la memoria ed il linguaggio attraverso vari divertenti esercizi cognitivi come il gioco di associare il nome al volto corrispondente, poiché dimenticare il nome delle persone è frequente nelle persone con Demenza (Kim et al. 2011).

5. Gioco basato su un sistema di semplici carte, include una piattaforma che supporta giochi intergenerazionali. Il prototipo è basato su un gioco di accoppiamento di carte uguali che può essere giocato individualmente o contro un avversario. Il livello di complessità viene aumentato utilizzando un numero maggiore di carte o diminuendo il tempo in cui le carte rimangono visibili. I giocatori al primo stadio della demenza sono in grado di giocare



autonomamente in entrambe le modalità, mentre le persone con deficit più severi hanno bisogno di aiuto per giocare. (Garcia et al., 2014).

6. *Fight Alzheimer* è un gioco per dispositivi mobili che si ispira ai tradizionali training cognitivi e giochi di attivazione mentale. I giocatori devono, per esempio, ordinare lettere e numeri, trovare parole nascoste o ricostruire proverbi (Balasi et al., 2014).

7. *Anecdote* (2015) è un semplice gioco da tavolo suddiviso in 4 periodi della vita "infanzia, adolescenza, vita adulta e vita in generale". Per progredire nel gioco, i giocatori devono raccontare una storia relativa al tema appropriato. Per stimolare ulteriori ricordi, ai giocatori vengono dati degli oggetti da toccare e sentire, o persino da assaggiare. I giochi che riattivano ricordi sembrano agire su due aspetti: memorie personali (o storie di vita) e memorie sociali basate su eventi socioculturali.

8. *Memoir Monopoly* (2014) è il più simile ad un gioco da tavolo. Il gioco utilizza 4 schermi sincronizzati e condivisi per simulare il tabellone di gioco; per l'interazione vengono utilizzati dei gettoni rotondi. Il gioco include diverse modalità di accesso ai ricordi attraverso musica, foto o anche quiz ecc.

9. Il prototipo *What remains?* sviluppato da Cadamuro and Visch (2013) è come una sorta di gioco di narrazione che si può configurare come strumento per caregiver finalizzato a facilitare il passaggio fra casa e casa di cura. A differenza della maggior parte di questi giochi, può essere utilizzato con persone con avanzato grado di compromissione. Dopo avere raccolto elementi della storia di vita, 20 fotografie vengono selezionate per essere utilizzate in specifiche sessioni atte a facilitare l'accesso ai ricordi. Ai giocatori viene richiesto raggruppare le fotografie e, successivamente, di attingere ai ricordi e raccontare storie su di esse.

10. *Snakes and Ladders* gioco da tavolo che organizza i ricordi personali a partire dal presente ed andando indietro nel tempo in un viaggio di scoperta. In un'altra versione i giocatori sono rappresentati da un albero contenente diversi frammenti di ricordi e ogni giocatore può vagare ed esplorare la foresta con gli altri (Luckner et al., 2013).

11. *Supermarket* (Zygouris et al., 2015) è progettato per riprodurre la spesa giornaliera in un supermercato, una delle più comuni attività quotidiane. Ai partecipanti viene chiesto di acquistare specifici prodotti in specifiche quantità mentre si muovono all'interno di un supermercato tridimensionale. Questo gioco ha lo scopo di stimolare una moltitudine di funzioni cognitive quali le funzioni esecutive, l'attenzione, le abilità di calcolo e di movimento nello spazio. Questo gioco presenta molte somiglianze con il *Greek Intergenerational Games* che è stato creato nel 2018 nell'ambito del *Bridge Game Jams Events*. Ad esempio, il gioco chiamato "Burger" è un gioco di velocità in cui viene chiesto di preparare hamburger, il più velocemente possibile, in base all'ordine ricevuto. Questo gioco mira a migliorare le funzioni cognitive e più in specifico la memoria, l'attenzione, la percezione e le funzioni esecutive. Un altro gioco digitale si chiama "Find the lyrics", contiene alcune melodie di brani conosciuti a cui sono state tolte le parole, e che il giocatore deve riconoscere e trovare.

Durante questi eventi il gruppo di lavoro Greco ha creato anche giochi focalizzati all'orientamento ed alla conoscenza culturale. "The treasure of the island" ne è un esempio. È un gioco da tavolo interattivo in cui si passeggia per l'isola di Euboia imparando



costumi, miti, canzoni ed altre tradizioni popolari, cercando di ricordarle (le storie incluse sono narrate da persone con Demenza)

L'allegato VI contiene i prototipi di gioco, focalizzati su sintomi cognitivi e comportamentali nella demenza, raccolti dai partners del progetto.

### **C. Metodologie chiave per i prototipi di gioco**

- Regole semplici e facili da seguire.
- Uso adeguato delle ricompense al raggiungimento di ciascun livello.
- Design accattivante e coinvolgente.
- Grafica, forme e materiali riconoscibili.
- Differenti livelli di difficoltà che possono essere adattati ai giocatori.
- Gioco di gruppo e solo di rado individuale. La modalità interattiva è stata scelta come metodologia d'elezione.
- Accessibilità dei giochi. I giochi devono essere facilmente accessibili.
- Devono essere proposte diverse modalità di gioco al fine di aumentare la loro adattabilità ai bisogni della persona con Demenza, dei caregivers, dei formatori e renderne facile l'utilizzo.
- Semplificare le regole e ridurre la quantità di istruzioni.
- Conoscere le caratteristiche dei giocatori al fine di poter adattare i giochi alle loro specifiche capacità. Ad esempio se un giocatore ha problemi di mobilità o utilizza la sedia a rotelle è necessario proporre attività che non richiedano di muoversi all'interno della stanza. Ai giocatori con difficoltà a carico della manualità fine non dovrebbe essere chiesto di pescare le carte in un gioco di carte; potrebbero partecipare attraverso l'interazione verbale.
- Chiarire gli obiettivi del gioco. L'inclusione di un video tutorial di ciascun gioco può essere utile.
- Per fornire informazioni pratiche su ciascun gioco ai professionisti ed ai parenti, si può utilizzare la seguente tabella.

La tabella 5 raccoglie le informazioni principali che è necessario includere nella descrizione dei prototipi di gioco che saranno creati nei Bridge Workshops.



Tabella 5: Informazioni specifiche per ciascun gioco

<b>Nome del gioco</b>			
<b>Classificazione</b>			
<b>Funzioni Cognitive</b>	<b>Sintomicomportamenti</b>	<b>Tipologia di gioco</b>	<b>Giocatori</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memoria</li> <li>• Orientamento</li> <li>• Attenzione</li> <li>• Percezione</li> <li>• Linguaggio</li> <li>• Calcolo</li> <li>• Prassia</li> <li>• Funzioni Esecutive</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Irritabilità, Aggressività e Rabbia</li> <li>• Ansia e Agitazione</li> <li>• Depressione</li> <li>• Disturbi del sonno e "Sindrome del tramonto"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giocodigitale</li> <li>• Giocofisico</li> <li>• Entrambi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuale</li> <li>• In Coppia</li> <li>• Gruppo cooperativo</li> <li>• Gruppo competitivo</li> <li>• Altro</li> </ul>
<b>Descrizione</b> - Breve spiegazione del gioco:			
<b>Durata</b> -Durata media/consigliata:			
<b>Obiettivi</b> 1.Obiettivi del gioco:  2. Aree che possono essere stimolate attraverso questo gioco:			
<b>Partecipanti</b> :1.Profilo dei partecipanti (diagnosi, stato di compromissione fisica e cognitiva):  2.Numero di partecipanti (spiegazione e variazioni) :			
<b>Materiali e Requisiti (materiali necessari allo sviluppo del gioco)</b>			
<b>Supporto necessario</b> - Spiegare il ruolo dei professionisti/ caregiver (istruzioni, supervisione, motivazione, aiuto..)			
<b>Punto di partenza</b> - Tutto ciò che professionisti e caregiver dovrebbero sapere e rispettare durante la sessione di gioco affinché il gioco stesso si svolga correttamente.			
<b>Sviluppo</b> – Descrizione passo per passo di come si svolgerà il gioco (istruzioni d'uso). <i>E' possibile utilizzare testo, immagini, video, tutorial, presentazioni, animazioni</i>			
<b>Possibili Varianti del Gioco</b> - Altre modalità di gioco (numero inferiore o superiore di giocatori, analogico/digitale, necessità di minor/maggior assistenza..)			





#### **D. Strumentie materiali per la creazione dei prototipi di gioco**

La maggiorparte delle interazioni del gioco riguardano oggetti della vita reale e fenomeni naturali

- Inizialmente utilizzare giochi semplici. Cominciare con giochi classici non tecnologici. L'utilizzo di computer e tablet è spesso associato all'ambiente di lavoro. Provare ad iniziare con qualcosa che sia rilevante per la loro vita quotidiana.
- Utilizzare materiale scritto in caratteri grandi e con forme di grandi dimensioni.
- Utilizzare materiale attraente e colorato.
- Utilizzare materiale facile da leggere.
- Usare più immagini che testo scritto.
- Usare carte grandi e con pochi dettagli.
- Preferire colori diversi tra loro. Per esempio, l'utilizzo di immagini in bianco e nero va a stimolare le funzioni visive di base.
- Utilizzare figure semplici che sono conosciute nella vita quotidiana.
- Adattare il livello di difficoltà delle parole utilizzate scegliendo parole brevi e di facile comprensione.
- Classificare le parole che ai giocatori viene richiesto di trovare.
- Categorizzare le risposte (ad esempio Capi di vestiario) per facilitare il riconoscimento delle parole.
- Usare espressioni/giudizi che sono familiari per le persone al fine di motivarle e favorire l'accesso al ricordo.
- Usare un proiettore per facilitare la visione e incoraggiare il lavoro collaborativo.
- Usare un sistema di ricompense in modo che i giocatori siano consapevoli di aver risposto correttamente o meno ad una domanda.

**Lista dei materiali :** dadi, carte, pedine, cartoncino bianco, matite, penne, pennarelli, palle di spugna, carta colorata, fogli A4, colla, gessetti, forbici, cubi, post-it, fogli grandi da lavagna, palle, cubi, cartoncini colorati, immagini stampate, fotografie, palloncini.

#### **E. Criteri di valutazione, impatto ed applicabilità ai sintomi cognitivi e comportamentali**

Demenza è un termine "ombrello" che racchiude differenti patologie che comportano differenti gradi di compromissione cognitiva. Per esempio la memoria è meno colpita nel primo stadio della Demenza a corpi di Lewy (o DLB) e nella Demenza Frontotemporale. Diagnosi errate, difficoltà nel valutare il passaggio a stadi diversi (in particolare tra la condizione di MCI- Mild Cognitive Impairment ed il primo stadio di demenza) o l'ampio variabilità nelle diverse capacità ai primi stadi possono influire sui risultati.

Ne deriva che per una valutazione quantitativa dei giochi cognitivi, abbiamo la necessità di definire i profili cognitivi dei giocatori, testare le abilità dei giocatori ed il livello di



compromissione per le funzioni cognitive esaminate (per esempio pre/post). Nell'ambito dell'assessment neuropsicologico, lo stadio della Demenza (lieve o moderato) e la tipologia di Demenza dovrebbero essere considerati ed inclusi nella valutazione. Comprensibilmente, le differenze nel livello di compromissione cognitiva e stadio della Demenza possono avere un impatto significativo sull'utilizzabilità dei giochi, sulla performance e sulle reazioni emotive.

Punti chiave del sistema di gioco riguardano la capacità di adattare il gioco al profilo cognitivo del giocatore ed alla sua performance.

Oltre al profilo cognitivo, dovremmo considerare i fattori socio-demografici come l'età, il genere o livello di istruzione, così come fattori quali la competenza digitale e le esperienze di gioco. La comprensione della dinamica di gioco nelle persone più anziane è influenzata dalla carenza di esperienza di gioco.

I prototipi di gioco devono coprire le dimensioni cognitive e i sintomi comportamentali individuate nel progetto, e che assumono una certa rilevanza nelle persone con Demenza (memoria, orientamento, attenzione, percezione, linguaggio, prassie e funzioni esecutive).

Per valutare i benefici e gli effetti, a breve e lungo termine, dei giochi per la demenza in maniera più sistematica, risulta importante considerare possibili problemi metodologici riguardanti la valutazione. Dobbiamo stabilire un punto di riferimento per il profilo dell'utente e per la valutazione del gioco con procedure coerenti e variabili standardizzate. Esempi dei metodi di valutazione:

**Quantitativi:** Tempo di comprensione del gioco, tempo per compiere una specifica azione, durata del gioco, quanto tempo serve alla persona con Demenza per giocare, registrazione dei tempi per controllare la progressione del gioco. Sarebbe meglio se il gioco potesse fornire una valutazione, un report o un qualche tipo di punteggio.

**Qualitativi:** come il giocatore riceve le istruzioni, se sembra interessato, motivato, ostacoli e difficoltà incontrati, dubbi che sono emersi dai professionisti o dai caregiver, difficoltà nel riconoscimento delle immagini, colori, ecc.

Per una maggiore comprensione della progettazione dei giochi cognitivi e per un confronto fra le diverse strategie di progettazione, raccomandiamo di sviluppare una dettagliata mappa cognitiva contenente un collegamento tra i giochi, le funzioni cognitive, i compiti del gioco ed i meccanismi.

#### 4. Punti chiave per lo sviluppo della Piattaforma Online (O1-A3)



#### **4.1 Obiettivi O1-A3**

- Definizione delle caratteristiche e dell'approccio in merito al materiale formativo per la Piattaforma Online rivolta ai partecipanti ai workshop eccetto le persone con Demenza.
- Definizione delle caratteristiche tecniche e dell'approccio della Piattaforma Online in termini di accessibilità, utilizzabilità ed applicazioni da includere.
- Definizione di IO3 - Piattaforma online del progetto Bridge (O3-A1. Analisi dei requisiti della Piattaforma e progettazione; O3-A2. Sviluppo di Strumenti ICT - Tecnologie dell'informazione e della comunicazione; O3-A3. Sviluppo della Piattaforma Online; O3-A4. Sviluppo del materiale che dovrà essere caricato sul sito web; O3-A5 Traduzione della Piattaforma Online)

#### **4.2 Metodologia O1-A3**

1. Il coordinatore, con il contributo di UOWM, invia ai partners un questionario "Sviluppo dei punti chiavi per la Piattaforma Online". Il questionario è composto da 4 categorie di domande: Implementazione della Piattaforma; Dettagli Tecnici, Gestione dei Contenuti; Caratteristiche di Accessibilità.
2. I Partners devono rispondere al questionario e condividere lo schema dell'approccio.
3. Il coordinatore, basandosi sui risultati del questionario, definisce i requisiti della piattaforma in accordo con l'impatto che il progetto si prefigge di raggiungere rispetto all'inclusione delle persone con Demenza ed al miglioramento delle loro competenze, ma anche dei giovani volontari e dei caregiver.
4. Tutti i partner revisionano il report finale e concordano sul complesso delle specifiche della Piattaforma Online.

#### **4.3 Riassunto dei risultati del questionario**

##### **1. Implementazione della Piattaforma Online**

Le domande di questa sezione sono relative alle caratteristiche principali che saranno implementate sulla piattaforma. Tali caratteristiche riguardano chi utilizzerà la piattaforma, come la utilizzeranno e quali saranno i servizi forniti.

###### **1.1 Quante tipologie di utenti supporterà la Piattaforma?**

La tipologia utente classifica gli utenti e può assegnare ruoli che consentano l'accesso all'area protetta del sito. La tipologia utente può categorizzare gli utenti in base alla regione geografica, all'ambito di interesse, o in base a qualsiasi altra classificazione che sia significativa per il progetto. Per esempio, la tipologia utente "studente" può essere abilitata a partecipare ai



MOOCs ma non ad accedere ad altre parti della piattaforma, quali ad esempio la gestione e condivisione dei file.

La piattaforma deve essere in grado di supportare i **Content Manager** (coloro che gestiscono i contenuti) e gli **Studenti** (principalmente studenti di scienze sociali e mediche). Può inoltre supportare **utenti generici**, quali professionisti sanitari, caregiver, game-designers, membri di organizzazioni rivolte a persone con Demenza e giovani volontari. Per concludere sarà utile sostenere i **partner ed i technical manager** per far funzionare il sistema e fornire assistenza tecnica.

## 1.2 Sarà richiesta la registrazione per accedere alla piattaforma o a specifiche parti di essa?

Richiedendo la registrazione alla piattaforma possiamo raccogliere informazioni quali “Per quanto tempo ciascun utente rimane connesso al sito?” e “Qual è l’età media del nostro pubblico?”. Tuttavia le pagine che prevedono un login richiedono un costo significativo in termini di interazione. Gli utenti devono ricordare le loro credenziali (se hanno un account) o trovare il tempo di creare un nuovo account. Inoltre dovremmo utilizzare registrazione e login solo se gli utenti trarranno un beneficio significativo dalla presenza di questi moduli.

Tutti i partner concordano con questa proposta e sottolineano che sarebbe meglio creare la registrazione per i partner, i **content manager** e gli studenti. Inoltre c’è la proposta di mantenere la registrazione solo per specifiche parti della piattaforma, come ad esempio i webinar al cui termine viene rilasciato un attestato di partecipazione.

## 1.3 Quali dati personali raccogliamo durante la registrazione?

Abbiamo deciso di raccogliere **Nome, E-mail, Paese/Regione, Età, Genere, Livello di istruzione e professione** (scelta multipla tra professionista sanitario, studente, carer, altri).

## 1.4 Come verranno accettati gli utenti sulla piattaforma dopo la registrazione?

Tutti gli utenti saranno accettati **automaticamente**.

## 1.5 Implementazione del forum di discussione sulla piattaforma.

Concordiamo di avere un forum di discussione o una bacheca per i messaggi, intesa come pagina di discussione dove le persone possono sostenere una conversazione postando messaggi. Differentemente da una chat e da un servizio di messaggistica istantanea, questi messaggi sono spesso più lunghi di una sola riga di testo e vengono, quantomeno temporaneamente, archiviati.

## 1.6 Chi sarà il moderatore del forum di discussione?



I moderatori del forum sono utenti (o dipendenti) del forum a cui è garantito l'accesso ai posts ed agli scambi tra i vari membri con lo scopo di moderare la discussione e tenere pulito il forum (neutralizzando spam, spambots e contenuti pirata). I moderatori inoltre rispondono agli utenti in merito al forum, domande generali così come a specifiche lamentele. Solo i moderatori hanno la possibilità di: rimuovere, integrare, spostare post e scambi di messaggi, bannare o riammettere i membri. Moderare un forum online può essere una attività che porta via molto tempo.

**Partner e Content Managers** possono essere moderatori del forum di discussione.

## 1.7 Implementazione della condivisione di file sulla piattaforma

La condivisione di file è la pratica di condividere o rendere disponibili informazioni digitali o risorse quali documenti e file multimediali (audio/video).

Abbiamo deciso di condividere file solo fra **Partners e Content Managers**.

## 1.8 Caratteristiche della condivisione di file

Ci sono caratteristiche precise che definiscono una piattaforma di condivisione di file. Gli utenti potranno creare link temporanei o permanenti (hotlinking) per i files presenti sulla piattaforma. Ciascun utente in possesso dello specifico link può accedere al file corrispondente. Questi link possono essere permanenti o avere una validità per un periodo di tempo limitato. Un'altra caratteristica di una piattaforma di condivisione di file è la garanzia di downloads protetti (https). Consentire esclusivamente downloads protetti permette agli utenti di accedere alla piattaforma in modo sicuro minimizzando il rischio di attacchi informatici. Gli utenti che accedono alla piattaforma utilizzando software obsoleti o datati possono incontrare difficoltà nell'utilizzo della piattaforma stessa.

In merito alla condivisione dei file i partner hanno opinioni differenti. La prima è quella di avere **link validi per un certo periodo di tempo** durante il quale gli utenti possono fornire feedback in merito al processo di sviluppo dei giochi, la seconda è quella di **abilitare esclusivamente download protetti**.

## 1.9 Quali utenti possono utilizzare la condivisione di file?

La condivisione di file può portare ad un aumento della banda utilizzata e ad un conseguente rallentamento nei tempi di risposta della piattaforma. E' importante specificare che tipo di utenti saranno abilitati a condividere i file. I **Partner** ed i **content managers** saranno abilitati alla condivisione dei file.

## 1.10 Implementazione di una piattaforma blog



Un blog è un giornale online o una pagina web informativa che presenta informazioni in ordine cronologico inverso, ovvero i post più recenti vengono visualizzati per primi. L'implementazione di una piattaforma blog permette a specifiche tipologie di utenti di condividere il proprio punto di vista o i progressi fatti su diversi aspetti del progetto. In questo progetto sarà inclusa una **piattaforma blog**.

### 1.11 Realizzazione della Newsletter sulla piattaforma

Una newsletter è un report stampato o digitale, contenente notizie (informazioni) sulle attività di una azienda o di una organizzazione, che viene inviata regolarmente a tutti i membri, dipendenti o persone interessate. La realizzazione di una newsletter ci permetterà di informare regolarmente gli utenti registrati in merito ad eventi significativi relativi al progetto.

### 1.12 Categorie di Newsletter

La piattaforma può supportare diverse categorie di newsletters. Ciascuna tipologia di utenti riceverà specifici contenuti. In questo progetto verrà creata **una newsletter per ciascuno**.

### 1.13 Realizzazione di RSS feed sulla piattaforma.

RSS (Really Simple Syndication) è un tipo di web feed che consente agli utenti ed alle applicazioni di accedere ad aggiornamenti dei contenuti online in un formato standardizzato, leggibile da dispositivi elettronici. Questi feeds possono, per esempio, permettere agli utenti di tenersi aggiornati su differenti siti web in un'unica pagina di notizie. Nell'ambito del progetto abbiamo deciso **di implementare RSS feeds** sulla piattaforma.

## 2. Dettagli tecnici

Questa sezione raccoglie informazioni in merito ai dettagli tecnici della piattaforma, come "tipologie di file supportati" e "luogo di archiviazione di file". Queste caratteristiche determinano i limiti della piattaforma e come la piattaforma può essere utilizzata.

### 2.1 Selezionare i tipi di file che saranno supportati dalla piattaforma:

**Tutti i tipi di file** (Office, Immagini, Audio e Video) saranno supportati dalla piattaforma Bridge.

### 2.2 I contenuti video dove saranno archiviati?



Dato che i file che occupano più spazio sono i file video (.avi, .mp4, .mkv), è importante decidere dove i video saranno archiviati. Ci sono due modi principali di caricare i video sulla piattaforma. Possiamo scegliere di caricare i video tramite un servizio di host video come YouTube o Vimeo oppure possiamo scegliere di archivarli direttamente sulla nostra piattaforma. Archiviare i video direttamente sulla nostra piattaforma ci fornisce pieno diritto sui contenuti senza dipendere da altri. Tuttavia questo potrebbe portare ad una scarsa qualità di riproduzione su certi browsers, dispositivi mobili e richiedono un notevole utilizzo di banda. Un utilizzo elevato può portare a rallentamenti nei tempi di risposta della piattaforma. Noi ci appoggeremo a servizi terzi.

### 2.3 Dove sarà implementato il MOOCs?

Ci sono due modi principali di implementare MOOCs sulla nostra piattaforma. Possiamo scegliere di utilizzare un sito web esterno o possiamo scegliere di caricarli direttamente sulla nostra piattaforma. Caricare i contenuti direttamente sul nostro sito ci fornisce pieno diritto sui contenuti stessi ma potrebbe portare ad un notevole utilizzo di banda con conseguente rallentamento dei tempi di risposta della piattaforma.

Molti partner preferiscono optare per una soluzione di hosting indipendente sulla piattaforma (giorni di lavoro richiesti stimati per l'implementazione: 14). Di contro è stato proposto l'utilizzo di un servizio esterno.

### 2.4 Dovremmo utilizzare software open source o costruire tutto da zero?

I programmi open source si riferiscono a prodotti progettati in modo che le persone possano utilizzarli, modificarli e condividerli liberamente. I programmi open source sono testati da milioni di persone in tutto il mondo e sono più affidabili e sicuri di programmi closed source e programmi personalizzati. Utilizzare programmi open source velocizzerà enormemente lo sviluppo dell'intero processo. All'interno del progetto si è concordato nell'utilizzo di programmi open source.

### 2.5 Implementazione di siti web "Mobile friendly" (compatibili con dispositivi mobili)

Un sito mobile-friendly (compatibile con dispositivi mobili) è un sito che è progettato per essere visualizzato allo stesso modo su diversi dispositivi. Questo significa che c'è alcuna differenza tra la versione pc e quella visibile da dispositivo mobile. Caratteristiche come la navigazione a tendine e le animazioni Flash, sono limitate perché possono essere difficili da usare su un dispositivo mobile. Il sito web è a tutti gli effetti lo stesso, indipendentemente dal dispositivo su cui viene visualizzato.

**50% dei partner è d'accordo con questo, ma l'altro 50% non concorda.**

### 2.6 Integrazione con i Social media



Essendo i social media parte della vita quotidiana, implementare sulla nostra piattaforma alcune caratteristiche dei social media, quali ad esempio “Condividi su Facebook”, può rendere facile per gli utenti condividere contenuti e promuovere il nostro progetto.

## 2.7 Ottimizzazione del motore di ricerca (Search Engine Optimization o SEO)

L’ottimizzazione del motore di ricerca (SEO) è una disciplina del marketing focalizzata sull’incremento della visibilità dei risultati non a pagamento nei motori di ricerca. SEO include gli elementi tecnici e creativi necessari per migliorare la posizione nella classifica, indirizzare il traffico ed aumentare la conoscenza dei motori di ricerca. All’interno del progetto **utilizzeremo SEO.**

## 2.8 Web analytics

La Web analytics riguarda la misurazione e l’analisi dei dati di navigazione per comprendere il comportamento degli utenti sulle pagine del sito web. Le piattaforme di analisi misurano l’attività ed il comportamento su un sito web, ad esempio: quanti utenti visitano le pagine web, per quanto tempo, quante pagine visitano, quali pagine visitano e se vi accedono seguendo un link oppure no. Nell’ambito del progetto faremo uso della **Web analytics.**

## 2.9 Effettuare una scaling analysis

Con il termine “*scalability*” si intende la capacità del sistema, della rete o del processo di gestire una mole crescente di lavoro o di ampliare il suo potenziale per adattarsi a questa crescita. Se effettuiamo una “*scaling analysis*” troveremo le transazioni massime per secondo (TPS) supportate dalla piattaforma e l’evento migliore e peggiore che il sistema è in grado di gestire. All’interno del progetto si farà uso della **scaling analysis.**

## 2.10 Application Programming Interfaces per futuri sviluppatori

Una Application Programming Interface (API) è un codice che consente a due software di comunicare uno con l’altro. Le API possono essere usate anche nella comunicazione da macchina a macchina (M2M). Le API definiscono il modo corretto per uno sviluppatore di scrivere un programma che richiede servizi e dati dalla nostra piattaforma.

**Il 50% dei partner concorda nel loro utilizzo, l’altro 50% non si trova d’accordo.**





## 2.11 Chi emetterà il certificato SSL richiesto?

I certificati SSL sono piccoli file di dati che legano digitalmente una chiave crittografica ai dettagli di un'organizzazione. Se installato su un server web, attiva il lucchetto ed il protocollo https e consente la connessione sicura da un server web ad un browser. In genere, il certificato SSL viene utilizzato per proteggere le transazioni con carta di credito, il trasferimento di dati ed i login, e più recentemente sta diventando la norma quando si protegge la navigazione dei siti di social media. In questo progetto utilizzeremo un **servizio gratuito** (Let's Encrypt, SSLForFree ecc).

## 3. Content Management (gestione dei contenuti)

Gli argomenti in questa sezione riguardano le caratteristiche del Content Management della piattaforma. È importante definire quali utenti saranno abilitati a contribuire con dei contenuti alla piattaforma e quale forma avrà il MOOCs.

### 3.1 Quali tipologie di utenti potranno contribuire e caricare contenuti (articoli, foto, video, ecc.)?

Abbiamo deciso che **partner e specifici utenti autorizzati** avranno l'abilitazione a contribuire e caricare contenuti sulla Piattaforma Bridge.

### 3.2 Quali tipologie di utenti potranno inviare notifiche ad altri utenti via Newsletters e RSS feeds?

**Partner e specifici utenti autorizzati** saranno gli utenti principali.

### 3.3 Quali tipologie di utenti potranno contribuire e caricare moduli relativi ai MOOCs?

**Partner e specifici utenti autorizzati** saranno gli utenti principali.

### 3.4 Chi potrà visionare e partecipare ai MOOCs?

**Specifici utenti autorizzati** saranno i principali utenti.

### 3.5 Il MOOCs supporterà auto-valutazioni?

Il MOOCs supporterà auto-valutazioni.

### 3.6 Che tipo di domande conterranno i MOOCs?

Ciascuna domanda prevedrà diverse possibili risposte fra le quali il candidato dovrà scegliere la corretta. Le domande potranno avere un'unica risposta corretta o, più risposte corrette che il candidato dovrà selezionare.

Le domande nei MOOCs potrebbero essere a **scelta multipla**.

### 3.7 Le domande del MOOC vengono randomizzate ogni volta?

Al fine di prevenire la memorizzazione delle domande e risposte, ogni volta che il candidato compilerà un test l'ordine delle domande e delle risposte sarà cambiato.

### 3.8 I partecipanti al MOOC potranno valutare ciascun modulo in base alla loro esperienza?

I partecipanti al Mooc avranno questa possibilità.

## 4. Caratteristiche di Accessibilità

Le tematiche trattate in questa sezione sono relative alle Caratteristiche di Accessibilità offerte dalla piattaforma. Le Caratteristiche di Accessibilità vengono progettate per aiutare le persone con disabilità ad utilizzare la tecnologia più facilmente.

### 4.1 Implementazione di temi ad alto contrasto

I temi ad alto contrasto sono utili per gli utenti che hanno una disabilità visiva, poiché aumentano il contrasto di colore di testi, margini, pulsanti e immagini sullo schermo al fine di renderli più visibili e semplice leggere e individuare. Nella nostra piattaforma utilizzeremo temi ad alto contrasto.

### 4.2 Implementazione di Closed-captioning (CC)

CC è un processo di visualizzazione del testo sullo schermo del computer, o su altri display visivi, per fornire informazioni aggiuntive o di traduzione. CC aiuta a trasmettere le informazioni audio per utenti non udenti in forma visiva. Abbiamo deciso di non utilizzare CC in questa piattaforma.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



### 4.3 Implementazione di Text-To-Speech (TTS)

TTS è una forma di sintesi vocale che converte il testo in output vocale parlato. Il sistema TTS è stato sviluppato per aiutare le persone con compromissioni visive tramite il supporto di una voce parlata, generata dal computer, che legge il testo all'utente. In questa piattaforma includeremo il sistema TTS.

### 4.4 Canali audio combinati – mono audio

Solitamente i file audio contengono due canali di trasmissione dell'informazione, uno per orecchio. Le persone con problematiche uditive possono perdere alcune informazioni a causa della loro disabilità. Possiamo utilizzare un software per convogliare entrambi i canali in un unico canale (Mono channel). Il sistema Mono audio trasmette i segnali audio di destra e di sinistra attraverso entrambi gli auricolari e le cuffie in modo che gli utenti con problemi di udito in un orecchio non perdano parte di quello che stanno ascoltando. Su questa piattaforma non utilizzeremo canali audio combinati che offrono la modalità mono audio.

## **ALLEGATO I: Categorie di Sintomi Cognitivi e Comportamentali**

**Tabella 1: Limitazioni funzionali associate a compromissioni a carico delle diverse funzioni cognitive.**



	<b>Funzione cognitiva</b>	<b>Esempi di cambiamenti nelle attività quotidiane</b>
1	Memoria	Difficoltà a ricordare eventi recenti e necessità sempre maggiore di affidarsi a liste, al calendario o a promemoria, ripetizione di cose già dette, perdita di oggetti, perdita della traccia di azioni appena compiute.
2	Orientamento	Perdersi in luoghi noti, maggiore utilizzo di appunti e mappe.
3	Attenzione	I compiti quotidiani richiedono più tempo rispetto al passato, specialmente in presenza di più stimoli distraenti, facilità di distrazione, i compiti necessitano di essere semplificati.
4	Percezione/gnosia	Perdita della capacità di compiere valutazioni, perdita della capacità di riconoscere oggetti, persone o luoghi, precedentemente conosciuti.
5	Linguaggio	Difficoltà nel trovare le parole, utilizzo di espressioni generiche o parole sbagliate, errori grammaticali, difficoltà di comprensione del linguaggio verbale e/o materiale scritto.
6	Calcolo	Difficoltà a tenere a mente le informazioni per fare calcoli a mente o a comporre il numero di telefono.
7	Prassia	Difficoltà ad utilizzare oggetti familiari ed elettrodomestici.
8	Funzioni Esecutive	Difficoltà nel completare compiti che prevedono più fasi, nella pianificazione, organizzazione e nel prendere decisioni. La persona può avere difficoltà nel seguire l'alternarsi delle conversazioni.

*Adattato da:* American Psychiatric Association: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition. Arlington, VA, American Psychiatric Association; 2013

**Tabella 2: Sintomi comportamentali nella Demenza.**



	<b>Sintomicomportamentali</b>	<b>Esempi di cambiamenti nelle attività quotidiane</b>
1	Irritabilità, Aggressività e Rabbia	Esplosioni di aggressività fisica o verbale. Possono manifestarsi improvvisamente, senza alcuna ragione apparente o in seguito ad una situazione frustrante.
2	Ansia ed Agitazione	Disagio emotivo generalizzato che si può manifestare con irrequietezza, camminare avanti e indietro, strappare la carta o aggrovigliare i tessuti. Certi luoghi o il focalizzarci su specifici dettagli possono divenire causa di turbamento.
3	Depressione	Apatia, perdita di interesse per le attività e gli hobbies, ritiro sociale e isolamento, difficoltà di concentrazione, compromissione del pensiero.
4	Problemi di sonno e Sindrome del Tramonto	Sonno agitato, tendenza a fare sonnellini durante il giorno e a girovagare durante la notte. I cambiamenti nel ciclo sonno-veglia possono contribuire ad incrementare lo stato di confusione, Sindrome del Tramonto, che si manifesta nel tardo pomeriggio.

Alzheimer Association <https://www.alz.org/alzheimers-dementia/treatments/treatments-for-behavior>



## **ALLEGATO II : Procedura per la seconda versione del Workshop**

### **Reclutamento**

I workshops includeranno persone con Demenza, persone anziane, parenti, caregivers, professionisti sanitari, giovani o studenti e game-designers.

Ciascun partner terrà un workshop innovativo caratterizzato da sessioni parallele al fine di lavorare su differenti funzioni cognitive e sintomi comportamentali (Allegato I). Ogni workshop dovrebbe coinvolgere almeno 2-3 gruppi misti, ciascuno dei quali dovrebbe essere costituito da 1-2 persone con demenza/anziane, 1-2 caregiver/genitori, 3 volontari (persone giovani/studenti) ed 1 game-designer (**team leader**).

Ciascun workshop sarà condotto da almeno 2 professionisti sanitari/operatori nel campo della Demenza (in caso di mancanza del game-designer i professionisti sanitari possono, in via eccezionale, assumere il ruolo di team leader).

I professionisti della salute avranno il compito di supportare l'interazione tra i partecipanti all'interno del gruppo ed aiutare i game-designers nella creazione dei giochi fornendo informazioni circa i bisogni della persona con Demenza.

In ogni paese durante i workshop saranno create almeno **3 o 4 idee di prototipi di gioco**. Il numero dei prototipi di gioco che saranno sviluppati in ogni workshop dipenderà dalla complessità del gioco e dal tempo disponibile.

### **Durata:**

Il workshop si terrà in un'unica giornata e durerà approssimativamente 6 ore. E' previsto che ciascuna parte del workshop avrà una durata differente in funzione del contenuto e delle finalità.

### **Piano del Workshop:**

Ciascun workshop dovrebbe avere la seguente struttura:

#### **1. Presentazione degli obiettivi del workshop (60-90 minuti, tutti i partecipanti escluse le persone con Demenza)**

I professionisti sanitari informano i partecipanti in merito alle informazioni che necessitano di essere raccolte, delineano gli obiettivi del workshop e spiegano a ciascuno il proprio ruolo. Poiché i giovani volontari potrebbero non avere avuto esperienze di interazione con persone con Demenza prima del workshop, è



importante che i professionisti sanitari e i caregiver li supportino in merito a come interagire con le persone con Demenza ed a come reagire a specifiche situazioni.

## **2. Prima dell'inizio del workshop (15' minuti)**

Prima che il workshop cominci i professionisti sanitari dovrebbero fornire ai partecipanti un modulo informativo ed assicurarsi che i consensi informati per la partecipazione al workshop siano stati firmati. Dovrebbero anche raccogliere i dati demografici dai partecipanti presenti. Il workshop non dovrebbe cominciare fino a quando non sono stati raccolti questi dati (Allegato IV).

## **3. Creazione dei gruppi misti(10' minuti)**

I professionisti sanitari distribuiscono una carta di uno specifico colore a ciascun partecipante in base alla sua categoria (giovani volontari, caregiver, game-designers, persone con Demenza).

Questo permetterà di creare gruppi misti in cui ciascuna categoria di partecipanti viene rappresentata. Successivamente i professionisti sanitari forniranno ai partecipanti le indicazioni per la creazione di gruppi misti, quante persone di ciascuna categoria dovrebbero prendere parte al gruppo.

Una volta creati i 2 o 3 gruppi (seguendo le indicazioni per la specifica formazione dei gruppi), i partecipanti inizieranno ad interagire tra loro condividendo qualcosa di sé. Questo contribuirà ad aumentare l'affiatamento del gruppo.

## **4. Interazione nel gruppo(30' minuti)**

Il team-leader/ game-designer dovrebbe chiedere ai partecipanti del suo gruppo di condividere e parlare dei propri bisogni, dei giochi che erano soliti usare nel passato e che utilizzano attualmente. Il team leader dovrà, inoltre, prendere nota di tutte queste informazioni in differenti categorie in funzione dell'età. I team leaders dovranno facilitare la comunicazione e promuovere la collaborazione e la cooperazione.

## **5. Cominciare a giocare (60 minuti)**

I partecipanti di ciascun gruppo iniziano a giocare con i giochi esistenti ed a confrontarsi in merito a nuove idee che possono essere incluse.



## **6. Pausa(15' minuti)**

Questo tempo dovrebbe essere utilizzato dai partecipanti per avere ristoro (mangiare qualcosa, riposare). Dopo questa parte di condivisione e raccolta dei bisogni e preferenze, il contributo delle persone con demenza è terminato e possono lasciare il workshop.

## **7. Iniziare a creare nuovi prototipi di gioco**

In questa fase il gruppo è composto dai team leaders (game-designers), giovani volontari e professionisti sanitari. Il team-leader/game-designer incoraggia le persone a pensare al tipo di gioco che desiderano creare. Basandosi sulla sua esperienza fornisce alcuni spunti sui meccanismi di gioco e sui prototipi che è possibile sviluppare nei tempi del workshop. Il gruppo inizia a testare varie idee con del materiale di partenza e decide quale gioco verrà sviluppato al termine. I professionisti sanitari aiutano il team leader a condividere informazioni sulle differenti aree cognitive e sintomi comportamentali. E' importante che i professionisti sanitari forniscano indicazioni ai game-designers in merito alle capacità delle persone con Demenza, ai loro bisogni ed alle attività che possono aiutarli a mantenere le loro capacità cognitive residue e ridurre i loro sintomi comportamentali, in modo che i prototipi dei giochi non siano solo divertenti ma che possano agire sui sintomi delle persone con Demenza migliorandone la qualità di vita. Ogni gruppo dovrà focalizzarsi su almeno 2 funzioni cognitive (memoria, orientamento, calcolo, ecc.) e 2 sintomi comportamentali (Allegato I). Questo aspetto varierà in ciascun gruppo in funzione delle 8 aree cognitive e dei 4 sintomi comportamentali. Il gruppo dovrà scegliere fra le diverse dimensioni cognitive e comportamentali elencate nell'Allegato I. Dovranno scegliere ed includere da tutte le differenti aree cognitive individuate e da tutte le dimensioni comportamentali. Dopo di che lavoreranno alla creazione di uno schema per ciascun gioco (Allegato V). Non sarà creato un prototipo di gioco finale ma piuttosto sarà prodotto un documento che includerà i dettagli riguardanti la creazione e la progettazione di ciascun prototipo di gioco.

## **ALLEGATO III: Tutti i questionari per il workshop.**





## 1. Questionario GIORNO 1 utilizzabile dai Team Leaders

### Fase 4 – Interazione nel gruppo

*Il team leader - game designer chiede ai partecipanti del suo gruppo di condividere informazioni circa le loro esigenze, i giochi a cui erano soliti giocare in passato e quelli a cui giocano ora. Inoltre annota tutte queste informazioni in diverse categorie a seconda dell'età. Il team leader ha anche il compito di facilitare la comunicazione e promuovere la collaborazione e cooperazione.*

1. A quali giochi eri solito/a giocare quando eri un/una bambino/a?
2. A quali giochi ti piace giocare adesso?
3. A quali giochi eri solito/a giocare con tuo figlio/nipote?
4. A quali giochi vorresti giocare ora?
5. Hai mai utilizzato giochi digitali (es. Utilizzando computer/tablet/console..)?
6. Se Sì, ti senti a tuo agio nell'utilizzo di giochi digitali?
7. Preferisci i giochi fisici tradizionali o quelli digitali?
8. Preferisci giocare individualmente o in gruppo?
9. Ritieni che possa esserti utile l'aiuto di qualcuno al momento del gioco (ad esempio per spiegare le istruzioni, rispondere ad alcuni dubbi, risolvere conflitti tra i partecipanti, assumere il ruolo di giudice)?
10. Preferisci giochi in cui sono presenti immagini piuttosto che parole e numeri?
11. Preferisci giochi di grandi dimensioni (ad esempio con pezzi/immagini/parole..di maggiori dimensioni) al fine di vederle meglio?
12. Preferisci giocare in un ambiente tranquillo?
13. Altri aspetti rilevanti...

*Alcune di queste domande saranno adattate dai team leaders al fine di renderle comprensibili per le persone con demenza.*

## 2. Questionario GIORNO 2 – utilizzabile dai Team Leaders e dai Professionisti Sanitari

### Fase 2 – Giocare con i nuovi giochi in gruppo - Osservazione



*I partecipanti di ciascun gruppo iniziano a giocare con i nuovi giochi. I team leaders hanno il compito di facilitare il dialogo, la partecipazione attiva e la motivazione. I team leaders ed i professionisti sanitari, inoltre, osservano e prendono nota di come le persone con demenza si avvicinano ai giochi ed interagiscono con i giovani volontari. Raccolgono poi le idee creative che vengono generate a partire da questa interazione. Queste informazioni saranno poi utilizzate per migliorare la grafica, il contenuto e le regole dei giochi.*

### **Guida all'osservazione**

Finalità delle osservazioni:

Queste osservazioni hanno lo scopo di raccogliere dati in tempo reale, ovvero nel momento in cui le persone con demenza e/o i loro caregiver stanno giocando con i prototipi e partecipano alle attività. Le informazioni dovrebbero essere annotate dai team leaders-game designer (per favore prendere nota dei commenti a supporto delle osservazioni).

Informazioni da annotare :

Gioco:

Nome della persona/persona che stanno giocando:

1. Le persone hanno mostrato di divertirsi mentre erano coinvolte nel gioco?
2. Quali aspetti sembravano trovare divertente nel gioco?
3. Pensi che il gioco abbia apportato qualche beneficio alle persone che giocavano?
4. Con il proseguire del gioco le persone hanno migliorato la loro prestazione al gioco?
5. Durante il gioco le persone hanno riscontrato qualcosa di particolarmente difficile?
6. Hanno richiesto di apportare qualche modifica al gioco al fine di semplificarne l'utilizzo?
7. Faresti funzionare il gioco in modo diverso se dovessi utilizzarlo nuovamente?
8. Se sì, che cosa cambieresti e perché?
9. Per favore annota qualsiasi altra osservazione che ti sembra importante.

### **3. Questionario GIORNO 2– utilizzabile dai Team Leaders**

#### **Fase 5 – Feedback sui giochi sviluppati durante il workshop**

#### **Guida alla discussione con persone con Demenza ed i loro caregiver**



Queste domande dovrebbero essere poste ai partecipanti (persone con Demenza e caregiver) subito dopo aver giocato ad uno dei giochi.

**Identificazione del gioco/Nome del gioco:**

**Nome del partecipante:**

**Informazioni** :Grazie per avere giocato!Vorrei porti alcune domande in merito alla tua esperienza con questo gioco. Le informazioni che mi fornirai saranno estremamente utili per il progetto di ricerca.

**1. Che cosa ne pensi del gioco? (Cominciate con questa domanda e utilizzate gli stimoli seguenti per ottenere maggiori informazioni).**

- a. Che cosa ti è piaciuto del gioco?
- b. Ci sono delle specifiche caratteristiche del gioco che hai apprezzato (musica, grafica, colori?)
- c. C'è qualcosa che non ti è piaciuto del gioco?

**2. Senti di aver tratto qualche beneficio dal gioco?**

- a. Se sì di che tipo di benefici si tratta?( fisici, mentali, sociali?)

**3. Nel giocare hai incontrato qualche difficoltà?**

- a. Se sì , quali?
- b. Si sarebbe potuto fare qualcosa per aiutarvi a superare queste difficoltà?

**4. Pensi si sarebbe potuto fare per migliorare la tua esperienza di gioco?**

**5. Se dovessi giocare nuovamente con questo gioco in autonomia, quali istruzioni ti sarebbero d'aiuto?**

**6. Ci consiglieresti di inserire questo gioco sulla piattaforma on line che stiamo sviluppando?**

**4. Questionario rivolto alle persone con demenza e ad i lorocaregiver**

**GIORNO 2 – Fase 6 -Valutazione del workshop**



Le seguenti domande dovrebbero essere poste ai partecipanti (sia persone con demenza che i loro caregiver) al termine del workshop.

Nome del partecipante:

1. Pensi che il workshop ti abbia apportato alcuni benefici (fisici, mentali, sociali) ?

Fortemente in disaccordo	Disaccordo	Piuttosto in disaccordo	Neutrale	Piuttosto d' accordo	D'accordo	Fortemente d' accordo
--------------------------	------------	-------------------------	----------	----------------------	-----------	-----------------------

2. La cooperazione con gli altri partecipanti al workshop (in particolare i giovani), ti ha soddisfatto/è stata piacevole?

Fortemente in disaccordo	Disaccordo	Piuttosto in disaccordo	Neutrale	Piuttosto d' accordo	D'accordo	Fortemente d' accordo
--------------------------	------------	-------------------------	----------	----------------------	-----------	-----------------------

3. Pensi che gli altri partecipanti ti abbiano supportato oggi?

Fortemente in disaccordo	Disaccordo	Piuttosto in disaccordo	Neutrale	Piuttosto d' accordo	D'accordo	Fortemente d' accordo
--------------------------	------------	-------------------------	----------	----------------------	-----------	-----------------------

4. Pensi sia utile organizzare workshop di questo tipo?

Fortemente in disaccordo	Disaccordo	Piuttosto in disaccordo	Neutrale	Piuttosto d' accordo	D'accordo	Fortemente d' accordo
--------------------------	------------	-------------------------	----------	----------------------	-----------	-----------------------

5. Pensi che ci sia qualcos'altro che avrebbe potuto essere fatto per rafforzare la tua partecipazione al workshop?



6. Pensi che la fase di creazione dell' "idea di gioco", condotta durante questo workshop , sia stata caratterizzata da:

- Un buon livello partecipazione
- Un lavoro collaborativo
- Motivazione negli utilizzatori
- Sviluppo di conoscenze
- Sviluppo di competenze sociali
- Creazione di idee

7. Quali capacità pensi che avrebbero potuto essere migliorate tra i soggetti che hanno partecipato al workshop di Bridge?

- Risoluzione delle problematiche
- Comunicazione
- Partecipazione
- Interazione
- Dialogo permanente
- Lavoro collaborativo

8. Durante la sessione di gruppo, tu ritieni:

- Di aver appreso dagli altri partecipanti
- Di aver dato un contributo al gruppo
- Che le conoscenze siano state costruite in modo collettivo
- Di aver appreso altri punti di vista/prospettive su questo argomento
- Sia stato difficile relazionarsi con il gruppo
- Che la partecipazione sia stata difficile
- Altro (prego specificare):

9. Come valuti il ruolo del team leader nel lavoro di gruppo:

- Ha promosso la partecipazione attiva



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



- Ha promosso il lavoro collaborativo
- Ha promosso la creazione di idee
- Ha impedito la comunicazione
- Non rilevante
- Altro ( per favore specificare)

10. Come valuti l'importanza del team leader allo scopo della buona riuscita del workshop

- E' determinante
- E' un supporto
- Non influenza il processo
- Altro ( per favore specificare )

11. Conosci altri giochi che non sono stati utilizzati durante il workshop ma che consideri interessanti per il progetto?

Grazie per la collaborazione



## 5. Questionario rivolto ai Professionisti Socio-Sanitari/Game Designers/Giovani

### GIORNO 2 –Fase 6 - Valutazione del workshop

Nome:

#### A. Domande sul workshop

1. Hai trovato il workshop interessante? Cosa ti è piaciuto di più?
2. Ti è parso che i partecipanti si sentissero coinvolti e divertiti nella fase di co-creazione del workshop??
3. Che cosa ti pare sia piaciuto del workshop ai partecipanti?
4. Pensi che il workshop abbia apportato qualche beneficio ai partecipanti?
5. Le persone hanno incontrato qualche particolare difficoltà durante il workshop?
6. Apporteresti qualche cambiamento al workshop al fine di renderlo più semplice per i partecipanti?
7. Per favore riporta qualche altra eventuale osservazione

#### B. Domande sul tema dei “giochi rivolti a persone con demenza”

##### **1. Hai esperienza nell'utilizzo di giochi o attività rivolte a persone con demenza?**

- Se sì, qual'è la tua esperienza?
- Quali tipi di giochi o attività hai utilizzato?
- Li hai utilizzati individualmente insieme a persone con demenza oppure in gruppo?
- Sono piaciuti alle persone? Se sì, cosa gli è piaciuto?
- Hai avuto qualche difficoltà quando li hai utilizzati con persone con demenza? Se sì, come hai superato queste difficoltà?
- Pensi che questi giochi apportino qualche beneficio alle persone con demenza e o ai loro caregivers? Se sì, quali tipi di benefici?

##### **2. Quale informazioni/Formazione tu pensi sia necessaria al fine di incoraggiare le persone con demenza e i loro caregiver nell' utilizzo di serious games?**



## ALLEGATO IV: Dati Demografici dei partecipanti al workshop

*Assicurarsi che queste informazioni vengano raccolte per ciascun partecipante al workshop.*

*Sottolinea la tipologia che ti riguarda*

*Carer/ Game designer/ Professionista Socio-Sanitario/ Giovane-volontario*

**1. Nome:**

**2. Et :**

**3. Genere:**

**4. Titolo di studio:**

**5. Occupazione attuale e/o precedente occupazione:**

**6. Tipo di demenza della persona della quale ci si prende cura (solo per i Carer)**

**7. Anno di diagnosi della demenza (solo per i Carer):**

**8. Interessi- quali sono i suoi interessi?:**

**9: Esperienze precedenti con giochi per la stimolazione delle funzioni cognitive: Si/No**

- Se s , a quali giochi avete giocato?

**10. Precedenti esperienze in workshop di co-creazione: Si/No**

- Se s , quale tipologia di workshop?





## ALLEGATO V: Informazioni Prototipi

<b>Nome del Gioco</b>			
<b>Classificazione</b>			
<b>Funzioni Cognitive</b>	<b>Sintomi comportamentali</b>	<b>Tipologia di Gioco</b>	<b>Modalità di gioco</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memoria</li> <li>• Orientamento</li> <li>• Attenzione</li> <li>• Percezione</li> <li>• Linguaggio</li> <li>• Calcolo</li> <li>• Prassia</li> <li>• Funzioni Esecutive</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Irritabilità, aggressività, rabbia</li> <li>• Ansia e agitazione</li> <li>• Depressione</li> <li>• Disturbi del sonno e "Sindrome del tramonto"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale</li> <li>• Fisico</li> <li>• Entrambi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuale</li> <li>• In coppia</li> <li>• Gruppo Cooperativo</li> <li>• Gruppo Competitivo</li> <li>• Altro</li> </ul>
<b>Descrizione</b> - Breve spiegazione del gioco:			
<b>Durata</b> -Durata media/consigliata:			
<b>Obiettivi</b> 1. Obiettivi del gioco:			
2. Aree che possono essere stimolate attraverso questo gioco:			
<b>Partecipanti</b> :1. Profilo dei partecipanti (diagnosi, stato di compromissione fisica e cognitiva):			
2. Numero di partecipanti (spiegazione e variazioni) :			



<b>Materiali e Requisiti (materiali necessari allo sviluppo del gioco)</b>
<b>Supporto necessario</b> - Spiegare il ruolo dei professionisti/ caregiver (istruzioni, supervisione, motivazione, aiuto..)
<b>Punto di partenza</b> - Tutto ciò che professionisti e caregiver dovrebbero sapere e rispettare durante la sessione di gioco affinché il gioco stesso si svolga correttamente.
<b>Sviluppo</b> – Descrizione passo per passo di come si svolgerà il gioco (istruzioni d'uso). <i>E' possibile utilizzare testo, immagini, video, tutorial, presentazioni, animazioni</i>
<b>Possibili Varianti del Gioco</b> - Altre modalità di gioco (numero inferiore o superiore di giocatori, analogico/digitale, necessità di minor/maggior assistenza..)



## ALLEGATO VI: Giochi che hanno l'obiettivo di agire sui sintomi cognitivi e comportamentali nella demenza.

### A. GIOCHI FISICI

	NOME	LINK	SINTOMI COGNITIVI	SINTOMI COMPORTAMENTALI
1	CLAY EMOTION PEOPLE ACTIVITY	<a href="https://generationsworkingtogether.org/downloads/5b1e757652795-OLDSCOOL_TOOLKIT_.pdf">https://generationsworkingtogether.org/downloads/5b1e757652795-OLDSCOOL_TOOLKIT_.pdf</a>	4,8	1,2,3
2	Generation Games	<a href="https://www.generationgames.com/">https://www.generationgames.com/</a>	2,3,8	1,2,3,4
3	Nature for Care, Care for Nature	<a href="http://www.natureforcare.eu/index.html">http://www.natureforcare.eu/index.html</a>	2,3,8	1,2,3,4
4	Take Up Graffiti	<a href="http://www.spiegel.de/international/0,1518,778978,00.htm!">http://www.spiegel.de/international/0,1518,778978,00.htm!</a>	3,7,8	2,3
5	On The Bus With Granny	<a href="http://www.aeneas-project.eu/docs/OnTheBusWithGranny.pdf">http://www.aeneas-project.eu/docs/OnTheBusWithGranny.pdf</a>	1,2,3,8	2,3
6	"Giovani nel tempo"	<a href="http://www.giovanineltempo.it/il-progetto/">http://www.giovanineltempo.it/il-progetto/</a>	1,2,3,4,5,8	2,3
7	"Ol'boys"	<a href="https://www.olboys.it/">https://www.olboys.it/</a>	1,2,3,4,5,6,7,8	2,3
8	Burger	<a href="https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0">https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0</a>	1,3,4,8	2,3
9	Around polis	<a href="https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0">https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0</a>	1,2,3,4,5	1,2,3
10	TomThumb (Kontorevithoulis)	<a href="https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0">https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0</a>	1,2,3,6	2,3
11	The treasure of the island	<a href="https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0">https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0</a>	1,2,3,4,5	1,2,3
12	Home sweet home	<a href="https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0">https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0</a>	1,2,3,4,7	2,3
13	Dancing with the letters	<a href="https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0">https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0</a>	3,4,5,8	1,2,3
14	The edge of the rainbow	<a href="https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0">https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0</a>	1,3,4,6,8	1,2,3



15	Take fresh stuff (pare kala pare freska)	<a href="https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0">https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0</a>	2,3,4,8	1,2,3,4
16	The farmer's basket	<a href="https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0">https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0</a>	1,5,8	2,3
17	Hansel and Gretel	<a href="https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0">https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0</a>	1,3,5	1,2,3,4
18	Bridge of memories	<a href="https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0">https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0</a>	1,4	1,2,3,4
19	zoographies	<a href="https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0">https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0</a>	1,3,4,7,8	1,2,3
20	Festival (xasoumekerdiso ume)	<a href="https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0">https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0</a>	1,2,3,4,5,8	1,2,3,4
21	Hangman	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.simapps.hangmanro">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.simapps.hangmanro</a>	3,5	2,3
22	Numerical Pyramid - BrainTraining	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=godlinestudios.brain.training&amp;hl=en-US">https://play.google.com/store/apps/details?id=godlinestudios.brain.training&amp;hl=en-US</a>	3,6,8	1,2,3,4
23	Road Construction - MyroTyromotion	<a href="https://tyromotion.com/en/produkte/myro/">https://tyromotion.com/en/produkte/myro/</a>	2,3,7,8	1,2,3,4
24	Train Ride - MyroTyromotion	<a href="https://tyromotion.com/en/produkte/myro/">https://tyromotion.com/en/produkte/myro/</a>	2,3,7,8	1,2,3,4
25	Remember Square - BrainTraining	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=godlinestudios.brain.training&amp;hl=en-US">https://play.google.com/store/apps/details?id=godlinestudios.brain.training&amp;hl=en-US</a>	1,2,3,4	1,2,3
26	Rain Fall - BrainWars	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.translimit.brainwars&amp;hl=ro">https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.translimit.brainwars&amp;hl=ro</a>	2,3,7	1,2,3,4

## B. GIOCHI DIGITALI

	NOME	LINK	SINTOMI COGNITIVI	SINTOMI COMPOR- TAMENTALI
1	Wonderopolis	<a href="https://wonderopolis.org/">https://wonderopolis.org/</a>	1,3,5	1,2,3,4
2	"X-Torp"	<a href="http://www.innovation-alzheimer.fr/azgame-en/">http://www.innovation-alzheimer.fr/azgame-en/</a>	1,2,3,4,5,6,7,8	2,3
3	"Games for Olders Active Life"	<a href="http://goaltoscana.cbim.it/index.php">http://goaltoscana.cbim.it/index.php</a>	1,2,3,4,5,6,7,8	1,2,3,4
4	"Verve"	<a href="https://gv2.scss.tcd.ie/VERVE/index.html">https://gv2.scss.tcd.ie/VERVE/index.html</a>	1,2,3,4,5,6,7,8	2,3



5	"Playtime Project"	<a href="http://aal-playtime.eu/">http://aal-playtime.eu/</a>	1,2,3,4,5,6,7,8	2,3
6	"AktivDaheim (active@home)"	<a href="http://aktivdaheim.at/en/project/">http://aktivdaheim.at/en/project/</a>	1,2,3,4,5,6,7,8	2,3
7	Find the lyrics	<a href="https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0">https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0</a>	1,3,4,5,8	1,2,3,4
8	Superdog	<a href="https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0">https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0</a>	1,2,3,8	2,3
9	Amaze Labyrinth	<a href="https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0">https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0</a>	1,2,3,8	1,3
10	Do it logically	<a href="https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0">https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0</a>	3,4,6,8	1,3
11	Around the village	<a href="https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0">https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0</a>	1,2,3,4,8	1,2,3,4
12	Find it- catch it	<a href="https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0">https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0</a>	3,4,8	1,2,3,4

### C. GIOCHI FISICI E DIGITALI

	NOME	LINK	SINTOMI COGNITIVI	SINTOMI COMPORTAMENTALI
1	Past, Present and Future	<a href="https://generationsworkingtogether.org/case-studies/past-present-and-future">https://generationsworkingtogether.org/case-studies/past-present-and-future</a>	1, 5	2,3
2	Match pairs	<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Concentration_(game)">https://en.wikipedia.org/wiki/Concentration_(game)</a>	1,3 4	1,2,3
3	LARGE PIECE JIGSAW	<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Puzzle">https://en.wikipedia.org/wiki/Puzzle</a>	3,4,7	2,3,4
4	Zest Workshops	<a href="https://brightshadow.org.uk/zest-workshops/">https://brightshadow.org.uk/zest-workshops/</a>	1,3,5,8	1,2,3,4
5	Cheers (kala krasia)	<a href="https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0">https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0</a>	2,3,6,8	2,3
6	Break the Block - BrainWars	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.translimit.brainwars&amp;hl=ro">https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.translimit.brainwars&amp;hl=ro</a>	2,3,4,8	1,2,3
7	Math Pieces	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nebulabytes.mathpieces&amp;hl=ro">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nebulabytes.mathpieces&amp;hl=ro</a>	3,6,8	1,2,3,4
8	Find the Number - BrainTraining	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=godlinestudios.brain.training&amp;hl=en-US">https://play.google.com/store/apps/details?id=godlinestudios.brain.training&amp;hl=en-US</a>	3,7	1,2,3,4