



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



Ref: 2018-1-EL01-KA204-047892

Intellectual Output 1

**Ανάπτυξη Οδηγού Μεθοδολογίας για την
δημιουργία εργαστηρίων.**



Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή	4
1.1 Επισκόπηση του προγράμματος	4
1.2 Επισκόπηση του Οδηγού Μεθοδολογίας.....	6
2. Σχεδιασμός των Εργαστηρίων Συν-δημιουργίας (O1-A1)	8
2.1 Πρότυπο των εργαστηρίων “Bridge game jam”	8
A. Στόχοι και Σκοπός των εργαστηρίων.....	8
B. Προφίλ των συμμετεχόντων και ο ρόλος τους.....	10
C. Διαδικασία στρατολόγησης.....	12
D. Διάρκεια και φυσικές απαιτήσεις των εργαστηρίων	13
E. Η διαδικασία των εργαστηρίων.....	14
3. Ανάπτυξη βασικών σημείων παιχνιδιών που θα δημιουργηθούν (O1-A2)	18
3.1 Στόχοι του O1-A2.....	18
3.2 Μεθοδολογία του O1-A2.....	18
3.3 Αποτελέσματα του o1-A2.....	19
A. Βασικοί στόχοι των πρωτότυπων παιχνιδιών.....	19
B. Βασικό περιεχόμενο των πρωτότυπων παιχνιδιών.....	20
C. Βασική μεθοδολογία των πρωτότυπων παιχνιδιών	22
D. Βασικά υλικά που χρειάζονται για την ανάπτυξη των πρωτότυπων παιχνιδιών.....	24
E. Κριτήρια αξιολόγησης, αντίκτυπος και δυνατότητα εφαρμογής στα νοητικά και συμπεριφορικά συμπτώματα	25
4. Ανάπτυξη των βασικών σημείων της πλατφόρμας (O1-A3)	26
4.1 Στόχοι του O1-A3.....	26
4.2 Μεθοδολογία του O1-A3.....	26
4.3 Περίληψη των αποτελεσμάτων των ερωτηματολογίων.....	27
Παραρτήματα:	
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι: Κατηγορίες Νοητικών και Συμπεριφορικών Συμπτωμάτων.....	35



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



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ : Η διαδικασία του 2 ^{ου} τύπου εργαστηρίων.....	37
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙΙ: Όλα τα ερωτηματολόγια του εργαστηρίου.....	40
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙV: Δημογραφικά στοιχεία των συμμετεχόντων στο εργαστήριο.....	47
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ V: Ειδικές πληροφορίες για κάθε εταιρο.....	48
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ VI: Πρωτότυπα παιχνίδια που εστιάζουν σε νοητικά και συμπεριφορικά συμπτώματα στην άνοια.....	50

Tables:

Table 1: Number of participants in the workshop and their needs.....	10
Table 2: The role of each group in the workshop.....	11
Table 3: Benefits of using SG in dementia support.....	19
Table 4: Challenges of using SG in dementia support.....	20
Table 5: Specific information for each game.....	23



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



1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1 Επισκόπηση έργου

Το πρόγραμμα «Bridge» που χρηματοδοτείται από το Erasmus+ είναι μια τριετής πανευρωπαϊκή πρωτοβουλία που στοχεύει στην ανάπτυξη μιας σειράς σοβαρών παιχνιδιών που δρουν στα νοητικά και συμπεριφορικά συμπτώματα της άνοιας. Ο σχεδιασμός αυτών των εργαλείων θα γίνει με την συμμετοχή τόσο των νέων όσο και των ηλικιωμένων.

Τα άτομα με άνοια συχνά αποκλείονται από τις διαγενεακές κοινωνικές δραστηριότητες λόγω προκαταλήψεων και στερεοτύπων, γι' αυτό οι νέοι θα μπορούσαν να διαδραματίσουν σημαντικό ρόλο στην πρόληψη του στίγματος που συνήθως σχετίζεται με την ασθένεια και την επακόλουθη μοναξιά και κοινωνικό αποκλεισμό που βιώνουν οι ασθενείς.

Ακολουθώντας συγκεκριμένα βήματα, η κοινοπραξία του έργου θα σχεδιάσει, θα παράγει και θα δοκιμάσει πρωτότυπα σοβαρά παιχνίδια που απευθύνονται σε άτομα με άνοια. Η διαδικασία θα οδηγήσει στην κυκλοφορία τουλάχιστον 8 νέων παιχνιδιών.

Τα σοβαρά παιχνίδια είναι μια πλέον γνωστή μη φαρμακευτική παρέμβαση για την αντιμετώπιση των νοητικών συμπτωμάτων της άνοιας με ήπια και μέτρια συμπτώματα, καθώς συμβάλλουν στην ενδυνάμωση των νοητικών ικανοτήτων των ατόμων που έχουν προσβληθεί από τη νόσο. Ονομάζονται επίσης και «εκπαιδευτικά παιχνίδια», καθώς έχουν σχεδιαστεί για συγκεκριμένο σκοπό και εφαρμόζονται ως μέθοδο εκπαίδευσης. Είναι πολύ σημαντικό να επισημανθεί ότι μέσα από την βιβλιογραφική ανασκόπηση έχει εντοπιστεί η έλλειψη παρόμοιων προσεγγίσεων στα συμπεριφορικά συμπτώματα της άνοιας.

Η διαδικτυακή πλατφόρμα του Project Bridge θα περιλαμβάνει νέα, διάφορα links, τα αποτελέσματα του έργου, ενημερώσεις για κοινωνικά θέματα, καθώς και ευκαιρίες συνεργασίας, π.χ. εκδηλώσεις, εργαστήρια και εκπαιδευτικές συνεδρίες.

Το έργο, μέσα από την οργάνωση εργαστηρίων, θα συμβάλει στην ευαισθητοποίηση των νέων καθώς και των νέων εθελοντών σχετικά με την άνοια και τις σχετικές διαταραχές. Αυτές οι εκδηλώσεις θα περιλαμβάνουν ένα στοχευμένο πρόγραμμα εκπαίδευσης σχεδιασμένο για να τους βοηθήσει να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις που σχετίζονται με την ασθένεια και, κατά συνέπεια, να τους προετοιμάσει για την αλληλεπίδραση με τους ασθενείς. Μετά από αυτό, θα συμμετάσχουν στη διαδικασία συν-σχεδιασμού του παιχνιδιού: θα συν-σχεδιάσουν και θα παίξουν διάφορα παιχνίδια σε συνεργασία με σχεδιαστές παιχνιδιών, προγραμματιστές, επαγγελματίες υγείας, άτομα με άνοια (ΑμΑ) και περιθάλποντες.

Το πρόγραμμα, προς το παρόν βρίσκεται στην πρώτη φάση, και αποτελεί μια συνεργασία με 5 Ευρωπαίους εταίρους, την Παμελλήνια Ομοσπονδία Νόσου Alzheimer (Ελλάδα), την e non solo Società Cooperativa Sociale (Ιταλία), την Asociatia Habilitas - Centru de ResursesiFormareProfesioned (Ρουμανία), την Challedu (Ελλάδα) και το Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας (Ελλάδα).



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



Με την υιοθέτηση μιας διακρατικής προσέγγισης στο έργο μέσω της συνεργασίας οργανισμών και ινστιτούτων σε ευρωπαϊκό επίπεδο, η κοινοπραξία έχει θέσει τους ακόλουθους στόχους:

- Ανταλλαγή γνώσεων και εμπειριών από διάφορους κλάδους και ιδρύματα από όλη την Ευρώπη.
- Ενίσχυση της προσπάθειας των τοπικών φορέων έτσι ώστε να αυξήσουν την ευαισθητοποίηση σχετικά με την άνοια.
- Δημιουργία και προώθηση παιχνιδιών για τα νοητικά και συμπεριφορικά συμπτώματα της ασθένειας.
- Δημιουργία προσαρμοσμένου περιεχόμενου σε παιχνίδια ως αποτέλεσμα της συνεργασίας μεταξύ επαγγελματιών υγείας, του κοινού, φοιτητών πανεπιστημίου και σχεδιαστών παιχνιδιών.
- Συμβολή στο πολλαπλασιαστικό αποτέλεσμα σε ευρωπαϊκό επίπεδο.

Το έργο έχει τα ακόλουθα βασικά αποτελέσματα:

- Αύξηση της ευαισθητοποίησης των νέων σχετικά με την άνοια.
- Ενημέρωση σχετικά με τις δυνατότητες των παιχνιδιών ως εργαλείο για τη βελτίωση της ποιότητας ζωής των ατόμων με ειδικές ανάγκες.
- Προσέλκυση νέων άνω των 15 ετών στον εθελοντισμό.
- Ενδυνάμωση της σχέσης των γενεών μέσα από διαγενεακές δραστηριότητες και εργαστήρια.
- Συμμετοχή επαγγελματιών, εθελοντών και ατόμων με άνοια στη διαδικασία δημιουργίας κατάλληλων παιχνιδιών.

Τα κύρια προϊόντα του έργου είναι:

- Ανάπτυξη Οδηγού Μεθοδολογίας σχετικό με τα εργαστήρια.

Ένας Οδηγός Μεθοδολογίας σχετικός με τη δημιουργία διαγενεακών εργαστηρίων και εκδηλώσεων, τις ανάγκες και τις προδιαγραφές των παιχνιδιών που εστιάζουν στην εκπαίδευση σε άτομα με ειδικές ανάγκες και τις βέλτιστες πρακτικές σε τέτοιες παρεμβάσεις θα ενισχύσει την διάδοση των αποτελεσμάτων του έργου. Όλα τα αποτελέσματα του έργου θα βασίζονται σε αυτόν τον Οδηγό. Οι επαγγελματίες υγείας μαζί με τους σχεδιαστές παιχνιδιών θα προσδιορίσουν τα βασικά σημεία αυτών των παρεμβάσεων. Επιπλέον, θα σχεδιάσουν το περιεχόμενο των διαφόρων εργαστηρίων που θα πραγματοποιηθούν, προσδιορίζοντας τους απαραίτητους πόρους. Επιπλέον, θα επισημανθούν σύντομες οδηγίες για το περιεχόμενο των πρωτότυπων παιχνιδιών.



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



- Ανάπτυξη πρωτότυπων παιχνιδιών για ΑμΑ.

Όλοι όσοι εμπλέκονται στη φροντίδα ατόμων με άνοια, τα ίδια τα άτομα με άνοια, μαζί με τους νέους εθελοντές και τους σχεδιαστές παιχνιδιών, θα συναντηθούν και θα αναπτύξουν τα δικά τους πρωτότυπα παιχνίδια σε μια σειρά εργαστηρίων. Τα πρωτότυπα παιχνίδια θα χρησιμοποιηθούν ως ένας πιο ευχάριστος τρόπος ο οποίος έχει επίδραση στα συμπτώματα (νοητικά και συμπεριφορικά) του ΑμΑ. Επιπλέον, η υλοποίηση των εργαστηρίων θα επιτρέψει την κοινωνική ένταξη των ΑμΑ μέσα από την ενεργή συμμετοχή στο σχεδιασμό παιχνιδιών που θα στοχεύει στις ανάγκες τους. Επιπλέον, η ενεργός συμμετοχή των νέων εθελοντών θα συμβάλει στη γεφύρωση του χάσματος γενεών και στην αύξηση του εθελοντισμού σε δράσεις που αφορούν άτομα τρίτης ηλικίας.

1.2 Επισκόπηση μεθοδολογικού οδηγού

Ο Οδηγός Μεθοδολογίας δημιουργήθηκε με την άμεση συμμετοχή ψυχολόγων, προγραμματιστών και σχεδιαστών παιχνιδιών, με κύριο στόχο τον καθορισμό των βασικών περιεχομένων, των μεθοδολογιών και των εργαλείων που απαιτούνται για τη δημιουργία και τη βελτίωση των ικανοτήτων του ΑμΑ μέσω της χρήσης παιχνιδιών και απώτερο στόχο την βελτίωση της ποιότητας ζωής.

Τι περιλαμβάνει;

1. Προσδιορίζει τα βασικά σημεία των παιχνιδιών που θα δημιουργηθούν και τα κριτήρια αξιολόγησης αυτών, σύμφωνα με την:

A. Επίδραση στα νοητικά συμπτώματα της άνοιας (Πίνακας 1, Παράρτημα Ι)

B. Επίδραση στα συμπεριφορικά συμπτώματα της άνοια (Πίνακας 2, Παράρτημα Ι)

2. Προσδιορίζει τις δυνατότητες των σοβαρών παιχνιδιών να βελτιώσουν τα συμπτώματα των ΑμΑ.

3. Προσδιορίζει τον τρόπο προσέγγισης των νέων, μαθητών, σχεδιαστών παιχνιδιών που θα λάβουν μέρος στα εργαστήρια και στις πιλοτικές δοκιμές.

4. Προσδιορίζει τις προδιαγραφές του Εκπαιδευτικού Υλικού της ηλεκτρονικής πλατφόρμας που απευθύνεται στους συμμετέχοντες των εργαστηρίων εκτός από τα ΑμΑ.

5. Προσδιορίζει τις τεχνικές προδιαγραφές της ηλεκτρονικής πλατφόρμας όσον αφορά την προσβασιμότητα, τη χρηστικότητα και τις εφαρμογές που πρέπει να περιλαμβάνει.

Η αξιολόγηση έχει πραγματοποιηθεί συμπεριλαμβάνοντας μια ανάλυση ανά χώρα, προκειμένου να αντανakλά όσο το δυνατόν καλύτερα τις διεθνικές ανάγκες και ιδιαιτερότητες. Το IO1 θα είναι χρήσιμο για τη διασφάλιση της ποιότητας και των αποτελεσμάτων του IO2 και IO3.

Αυτός ο Οδηγός Μεθοδολογίας είναι σχετικός με 2 άξονες:



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



1. Την συμμετοχή των τελικών χρηστών (άτομα με ειδικές ανάγκες, ΑμΑ, νέοι) στην ανάπτυξη των προδιαγραφών, έτσι ώστε να διασφαλίζεται ότι το έργο ταιριάζει με τις απαιτήσεις και τις ανάγκες αυτών των ατόμων. Με άλλα λόγια, η ανάπτυξη του Οδηγού δεν βασίζεται μόνο στις προηγούμενες γνώσεις των εταίρων και σε γενικές πληροφορίες που δόθηκαν από τους τελικούς χρήστες.

2. Την επιλογή και κατηγοριοποίηση των νοητικών και συμπεριφορικών συμπτωμάτων της άνοια, τον καθορισμό των βασικών απαραίτητων προδιαγραφών των παιχνιδιών και της πλατφόρμας που θα δημιουργηθεί.

Η ανάπτυξη αυτού του Οδηγού έγινε ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα:

Δραστηριότητα O1-A1. Σχεδιασμός εργαστηρίων συν-δημιουργίας

Η μεθοδολογία και τα εργαλεία για το πώς να αναπτυχθούν τα εργαστήρια καθορίστηκε μέσα από την συνεργασία όλων των εταίρων. Οι εταίροι συγκέντρωσαν προτάσεις και εργαλεία για τη διασφάλιση της δημιουργίας πρωτότυπων παιχνιδιών που βελτιώνουν τα νοητικά και συμπεριφορικά συμπτώματα. Οι ψυχολόγοι σε συνεργασία με σχεδιαστές παιχνιδιών σχεδίασαν τα βασικά σημεία των εργαστηρίων και του υλικού συν-δημιουργίας. Το υλικό που αναπτύχθηκε για τα εργαστήρια (παιχνίδια, δραστηριότητες και παρουσιάσεις ppt) έχει προσαρμοστεί στους τελικούς συμμετέχοντες (ΑμΑ, οικογένειες, νέους εθελοντές και σχεδιαστές). Το υλικό των εργαστηρίων όλα τα παραγόμενα υλικά έχουν αναθεωρηθεί και επαληθευτεί από τους εταίρους.

Δραστηριότητα O1-A2. Προσδιορισμός των βασικών σημείων των παιχνιδιών

Οι εταίροι του έργου βρήκαν τις βέλτιστες πρακτικές και τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για τη δημιουργία παιχνιδιών σε εργαστήρια γεφύρωσης του χάσματος γενεών. Οι ψυχολόγοι σε συνεργασία με τους σχεδιαστές παιχνιδιών καθόρισαν τους βασικούς παράγοντες που μπορεί σους οποίους πρέπει να στοχεύει ένα παιχνίδι. Ανέλυσαν τα βασικά σημεία που μπορούν να διευρύνουν την αποτελεσματικότητα ενός παιχνιδιού που στοχεύει στα νοητικά και συμπεριφορικά συμπτώματα. Όλοι οι εταίροι συμφώνησαν για το ποία είναι τα βασικά σημεία και οι παράγοντες που θα ενισχύσουν την αποτελεσματικότητα των πρωτότυπων παιχνιδιών που θα δημιουργηθούν στα εργαστήρια.

Δραστηριότητα O1-A3. Προσδιορισμός των βασικών σημείων της ηλεκτρονικής πλατφόρμας

Οι εταίροι προσδιόρισαν τις προδιαγραφές της πλατφόρμας με στόχο των αντίκτυπο που θα έχει στην κάθε ομάδα ατόμων που συμμετέχουν στα εργαστήρια και απώτερο στόχο την βελτίωση της ποιότητας ζωής και την ενσωμάτωση τους στην κοινωνία των ατόμων με άνοια, μέσα από την βελτίωση των νοητικών και συμπεριφορικών συμπτωμάτων.

Στόχοι του Οδηγού Μεθοδολογίας

- σχεδιασμός και ανάπτυξη των στόχων των εργαστηρίων (εργαστήριο δημιουργίας παιχνιδιών γεφύρωσης χάσματος γενεών)



- προσδιορισμός των αναγκών των ατόμων με άνοια και των περιθαλπόντων τους, καθώς και των επαγγελματιών υγείας, προκειμένου να δημιουργηθούν τα βασικά σημεία και στόχοι των εργαστηρίων
- προσδιορισμός των βασικών σημείων των πρωτότυπων παιχνιδιών
- καθορισμός των βασικών περιεχομένων, των μεθοδολογιών και των εργαλείων που απαιτούνται για τη δημιουργία και τη βελτίωση των ικανοτήτων της ΑμΑ μέσω της χρήσης παιχνιδιών
- να καλύψει όσο το δυνατόν περισσότερο τις δι-εθνικές ανάγκες και ιδιαιτερότητες της κάθε χώρας

2. Σχεδιασμός των Βημάτων Εργαστηρίων Συν-Δημιουργίας (O1-A1)

2.1 Πρότυπο του εργαστηρίου "Bridge game jam"

A. Στόχοι των εργαστηρίων

1. Γενικοί στόχοι

- Τα ΑμΑ και οι περιθάλποντές τους μαζί με νέους εθελοντές, σχεδιαστές παιχνιδιών και επαγγελματίες υγείας συναντιούνται και αναπτύσσουν τα δικά τους πρωτότυπα παιχνίδια.
- Ευχάριστος τρόπος ενίσχυσης των νοητικών συμπτωμάτων και βελτίωση της ποιότητας ζωής των ΑμΑ και των οικογενειών τους.
- Ενίσχυση της κοινωνικής ένταξης μέσα από την ενεργή συμμετοχή των ΑμΑ.
- Η ενεργός συμμετοχή των νέων εθελοντών συμβάλλει στη γεφύρωση του χάσματος μεταξύ των γενεών και στην αύξηση του εθελοντισμού σε δράσεις που αφορούν άτομα τρίτης ηλικίας.
- Ενίσχυση της γνώσης σχετικά με την άνοια.
- Ενίσχυση της γνώσης της σημασίας και των δυνατοτήτων των Σοβαρών Παιχνιδιών, ως εργαλείου για τη βελτίωση της ποιότητας ζωής και της ευημερίας.
- Αλλαγή της αντίληψης και του στίγματος που έχει σήμερα η κοινωνία μας για την άνοια και ευαισθητοποίηση απέναντι στις δυνατότητες των ανθρώπων που ζουν με την άνοια.
- Συμμετοχή σε παιχνίδια που προωθούν τη νοητική ενεργοποίηση, την ήπια σωματική άσκηση και κοινωνική αλληλεπίδραση.
- Οι νέοι, οι σχεδιαστές παιχνιδιών, τα άτομα με ήπια νοητική εξασθένηση, τα ΑμΑ και οι περιθάλποντες θα ενισχύσουν νέες δεξιότητες.



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



- Οι συμμετέχοντες να βελτιώσουν τη διάθεση τους.

2. Ειδικοί στόχοι

• Αριθμός των παιχνιδιών

Τουλάχιστον 5 έως 6 πρωτότυπα παιχνίδια θα δημιουργηθούν σε κάθε χώρα μέσω των εργαστηρίων. Ο αριθμός των πρωτότυπων παιχνιδιών που θα αναπτυχθούν σε κάθε εργαστήριο εξαρτάται από την πολυπλοκότητα των παιχνιδιών και τον διαθέσιμο χρόνο. Σε ένα μεγάλο εργαστήριο με περίπου 50 άτομα, μπορούν να αναπτυχθούν 10-12 παιχνίδια. Σε μια μεσαία εκδήλωση με περίπου 30 άτομα, μπορούν να αναπτυχθούν 5-7 παιχνίδια. Εάν υπάρχει μόνο ένα μικρό εργαστήριο με περίπου 12 άτομα, αρκούν 3-4 παιχνίδια ή ιδέες για πρωτότυπα παιχνίδια.

Ο κατάλληλος αριθμός συμμετεχόντων για ένα εργαστήριο στην πρώτη φάση του έργου Bridge, στο οποίο θέλουμε να δημιουργήσουμε 5-6 παιχνίδια, είναι: 3-6 ΑμΑ, 3-6 περιθάλποντες, 6-9 νέοι εθελοντές, 3-6 σχεδιαστές παιχνιδιών, 2-3 επαγγελματίες υγείας (Πίνακας 1). Αυτά τα άτομα θα χωριστούν σε 2-3 ομάδες και κάθε ομάδα θα αποτελείται από 1-2 άτομα, 1-2 φροντιστές, 3 εθελοντές, 1 σχεδιαστή και 1 επαγγελματία υγείας.

Ο ελάχιστος αριθμός συμμετεχόντων σε ένα μικρό εργαστήριο, δημιουργώντας μια ομάδα ανθρώπων, είναι: 3 ΑμΑ, 2 περιθάλποντες, 3 εθελοντές, 1 σχεδιαστής και 2 επαγγελματίες υγείας.

• Διαδικασία αξιολόγησης

Οι επαγγελματίες υγείας / επαγγελματίες της άνοιας θα αξιολογήσουν τις νοητικές ικανότητες και τη διάθεση των συμμετεχόντων. Απαιτείται άμεση ανατροφοδότηση, κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου, με βασικές ερωτήσεις σχετικά τις προσδοκίες τους και τις αλλαγές που πρέπει να γίνουν σύμφωνα με τις ανάγκες τους. Θα αξιολογηθούν πολλές πτυχές του εργαστηρίου (πόσο καλά ήταν τα παιχνίδια, πόσο διασκεδαστική ήταν όλη η εμπειρία, κ.λπ.). Στο Παράρτημα III, υπάρχει μια πρόταση δύο διαφορετικών ερωτηματολογίων που μπορεί να είναι κατάλληλα για τις ανατροφοδοτήσεις σχετικά με το επίπεδο ικανοποίησης και υποστήριξης που παρέχεται κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου. Οι πρώτοι απευθύνονται στα ΑμΑ και στους περιθάλποντες τους και το δεύτερο σε επαγγελματίες υγείας, σχεδιαστές παιχνιδιών και νέους εθελοντές. Με βάση τα σχόλια που λαμβάνουμε, θα βελτιώσουμε τα μελλοντικά εργαστήρια.

Επιπλέον, ένα διαδικτυακό ερωτηματολόγιο θα συμπληρωθεί μετά την εκδήλωση για τη συλλογή πρόσθετων πληροφοριών. Ένα διαδικτυακό ερωτηματολόγιο προτιμάται καθώς επιτρέπει την αποτελεσματικότερη ανάλυση των απαντήσεων. Ωστόσο, θα πρέπει επίσης να προσφέρουμε ένα ερωτηματολόγιο για όσους δεν έχουν πρόσβαση στο Διαδίκτυο (ηλικιωμένοι και άτομα με άνοια).



Θα χρησιμοποιήσουμε επίσης ένα ερωτηματολόγιο που μπορεί να είναι κατάλληλο για τα σχόλια σχετικά με το επίπεδο της αντιληπτής χρησιμότητας του παιχνιδιού που αναπτύχθηκε κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου.

B. Το προφίλ των συμμετεχόντων και ο ρόλος τους

1. Ηλικίες - Αριθμός συμμετεχόντων και οι ανάγκες τους

Τα εργαστήρια θα περιλαμβάνουν άτομα με άνοια, ηλικιωμένους, συγγενείς, περιθάλποντες, επαγγελματίες υγείας, νέους ή μαθητές και σχεδιαστές παιχνιδιών.

Πίνακας 1: Αριθμός συμμετεχόντων στο εργαστήριο και οι ανάγκες τους.

Συμμετέχοντες	Ηλικία	Αριθμός	Προφίλ	Ειδικές ανάγκες
ΑμΑ	65+	3-6	Ηλικιωμένα άτομα και άτομα που έχουν διαγνωστεί με άνοια / νευρολογικές διαταραχές (άτομα με βαθμολογία MMSE στο εύρος 20-28).	<ul style="list-style-type: none">• Προβλήματα υγείας / κοινωνικές δυσκολίες• Να έρθουν σε επαφή με τους περιθάλποντες και τους νέους• Να βελτιώσουν τις ικανότητές τους και την αυτονομία τους• Να βελτιώσουν την ποιότητα ζωής τους
Περιθάλποντες	25-70	2-6	Οικογενειακοί φροντιστές και συγγενείς ΑμΑ	<ul style="list-style-type: none">• Να μειώσουν το επίπεδο επιβάρυνσης, το άγχος και το συναισθηματικό φορτίο• Γνώσεις και δεξιότητες σχετικά με την άνοια
Νέοι εθελοντές	16-30	3-9	Νέοι ή μαθητές. Άλλα άτομα από την τοπική κοινότητα	<ul style="list-style-type: none">• Νέες γνώσεις και δεξιότητες• Διασκεδαστικό περιβάλλον για κοινωνικοποίηση
Σχεδιαστές	20-45	1-3	Σχεδιαστές παιχνιδιών με τεχνικές γνώσεις στην ανάπτυξη παιχνιδιών	<ul style="list-style-type: none">• Η καθοδήγηση από επαγγελματίες υγείας προκειμένου να δημιουργηθούν τα παιχνίδια• Κατανόηση των ΑμΑ• Υλικό, Wi-Fi, χρόνος
Επαγγελματίες υγείας	25-60	2-3	Επαγγελματίες υγείας με εμπειρία στην άνοια (γιατροί, ψυχολόγοι, νοσοκόμοι, κ.λπ.)	<ul style="list-style-type: none">• Να είναι πολύ καλά εκπαιδευμένοι σε αυτόν τον συγκεκριμένο τομέα• Απόκτηση νέων εργαλείων για τη δουλειά τους

2. Ο ρόλος κάθε ομάδας



Κάθε εταίρος θα πραγματοποιήσει ένα καινοτόμο εργαστήριο όπου θα πραγματοποιηθούν συνεδρίες που θα στοχεύουν στα διαφορετικά νοητικά και συμπεριφορικά συμπτώματα της άνοιας (Παράρτημα Ι).

Πίνακας 2: Ο ρόλος κάθε ομάδας στο εργαστήριο.

Συμμετέχοντες	Ρόλος - Καθήκοντα
ΑμΑ	Λαμβάνουν μέρος στις συνεδρίες δημιουργίας παιχνιδιών (μικτές ομάδες, παρατήρηση των δοκιμών των παιχνιδιών). Συζητούν με επαγγελματίες υγείας, περιθάλποντες και νέους εθελοντές όταν αντιμετωπίζουν μια δυσκολία.
Περιθάλποντες	Υποστήριξη ΑμΑ. Συμμετέχουν στις συνεδρίες και εάν θέλουν στη δημιουργία παιχνιδιών για να εξηγήσουν τις καθημερινές ανάγκες και τις ανάγκες του ΑμΑ.
Νέοι εθελοντές	Να γνωρίσει τα ψυχικά και τα νοητικά προβλήματα των ΑμΑ, να γνωρίσει πώς να ικανοποιεί τις ανάγκες τους, ενισχύοντας τις δραστηριότητες που ενεργοποιούν τις νοητικές λειτουργίες. Να αλληλεπιδράσουν με τα ΑμΑ και να παίξουν τα παιχνίδια μαζί τους. Να βοηθήσουν τους σχεδιαστές και τους περιθάλποντες στο σχεδιασμό παιχνιδιών και την οργάνωση της εκδήλωσης.
Σχεδιαστές Αρχηγοί της Ομάδας!	Να συνεργαστούν με επαγγελματίες υγείας για να αναπτύξουν τα καλύτερα δυνατά αποτελέσματα να ικανοποιήσετε τις νοητικές και συναισθηματικές ανάγκες των ΑμΑ. Να καθοδηγήσουν την ομάδα για να δημιουργήσει νέα παιχνίδια. Να εξηγήσουν τους κανόνες των παιχνιδιών και τις αρχές της δημιουργίας παιχνιδιών. Να προσπαθήσουν να ολοκληρώσουν ένα συγκεκριμένο πρωτότυπο παιχνίδι. Να παρατηρήσουν τη διαδικασία και να κρατήσουν σημειώσεις. Να εξηγήσουν επίσης στους υπόλοιπους συμμετέχοντες τις τεχνικές λεπτομέρειες συγκεκριμένων τεχνολογιών που χρησιμοποιούνται στην ανάπτυξη παιχνιδιών.
Επαγγελματίες υγείας	Να είναι πολύ καλά εκπαιδευμένος σε αυτόν τον συγκεκριμένο τομέα προκειμένου να αντιμετωπίζει τα νοητικά προβλήματα και τα συμπεριφορικά συμπτώματα. Ένας επαγγελματίας υγείας θα οργανώσει τις παρουσιάσεις και οι άλλοι θα πρέπει να υποστηρίξουν τους συμμετέχοντες καθώς αλληλεπιδρούν στις ομάδες. Χρειάζεται να συμβάλουν στο σχεδιασμό των πρωτότυπων παιχνιδιών, μοιράζοντας τις γνώσεις τους σχετικά με τις ικανότητες του ΑμΑ, εξηγώντας τα ενδιαφέροντά τους και δίνοντας παραδείγματα ασκήσεων και δραστηριοτήτων που συνήθως εκτελούν. Σε περίπτωση έλλειψης σχεδιαστών, μπορεί να αναλάβουν κατ'εξάιρεση το ρόλο του αρχηγού της ομάδας.

Γ. Διαδικασία στρατολόγησης συμμετεχόντων

1. Πού μπορούμε να βρούμε τους συμμετέχοντες

- Οι Εταιρίες Αλτσχάιμερ και άλλα ιδρύματα μπορούν να βοηθήσουν να βρούμε άτομα με άνοια και επίσης πειθάλποντες. Επίσης, επαγγελματίες υγείας, όπως ψυχολόγοι, κοινωνικοί λειτουργοί, ψυχοθεραπευτές, ιατροί, ψυχίατροι και νευρολόγοι μπορούν να συμβάλουν στη διαδικασία εύρεσης των συμμετεχόντων.



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



- Μπορούμε να βρούμε νέους εθελοντές σε σχολεία, κολέγια, πανεπιστήμια και ανώτερα εκπαιδευτικά ιδρύματα, ειδικά σε τμήματα υγειονομικής-κοινωνικής περίθαλψης (ψυχολόγοι, κοινωνικοί λειτουργοί, νοσηλευτικές, ιατρούς, εργοθεραπευτές). Μπορούμε επίσης να χρησιμοποιήσουμε τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για να προωθήσουμε το έργο μας και να προσελκύσουμε άτομα που θέλουν να γίνουν εθελοντές.
- Μπορούμε να βρούμε σχεδιαστές σε τμήματα πληροφορικής, σχετικά πανεπιστήμια, κολέγια, σχολεία, τεχνολογικά εκπαιδευτικά ιδρύματα και εταιρείες ανάπτυξης παιχνιδιών και σχεδιασμού παιχνιδιών.
- Μπορούμε να βρούμε επαγγελματίες υγείας σε τμήματα ιδρυμάτων τριτοβάθμιας εκπαίδευσης που σχετίζονται με την περίθαλψη, όπως ιατρική σχολή, ψυχολογία και σχολές νοσηλευτικής. Θα προτιμούσαμε τους επαγγελματίες του τομέα της υγείας με προηγούμενη εμπειρία με τα ΑμΑ.

2. Πώς να τους προσελκύσουμε να συμμετέχουν

- Τα ΑμΑ, εξηγώντας και παρέχοντάς τους ένα φιλόξενο περιβάλλον και δίνοντας παιχνίδια που είναι διασκεδαστικά να παίζουν και να περνούν το χρόνο τους. Εξηγήστε επίσης τις καλές επιδράσεις του παιχνιδιού για την υγεία και την κοινωνική τους ζωή.
- Τους περιθάλλοντες, εξηγώντας ότι παίζοντας παιχνίδια θα μπορούσαν να βελτιώσουν την υγεία και τη ζωή του ΑμΑ και θα μπορούσαν να κάνουν τη ζωή τους με το ΑμΑ πιο ευχάριστη. Θα έχουν την ευκαιρία να μάθουν από τις συνεδρίες και να εντάξουν αντίστοιχες δράσεις στις καθημερινές τους δραστηριότητες και επίσης να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους.
- Τους νέους εθελοντές, εμπλέκοντάς τους σε ένα πρόγραμμα εθελοντισμού που είναι διασκεδαστικό. Επίσης, δώστε τους ένα πιστοποιητικό για τη συμμετοχή τους. Τέλος, εξηγήστε τους ότι θα καλλιεργήσουν τις δεξιότητές τους για το πώς να περνούν δημιουργικό χρόνο με τους ηλικιωμένους με έναν χρήσιμο και διασκεδαστικό τρόπο.
- Τους σχεδιαστές, εξηγώντας τους ότι τα παιχνίδια τους θα χρησιμοποιηθούν για την υποστήριξη Οργανισμών σε όλη την Ευρώπη και θα χρησιμοποιηθούν σε πολλές διαφορετικές χώρες. Η δημιουργία και η ανάπτυξη αυτού του είδους παιχνιδιών που εστιάζουν σε μια ειδική ομάδα αποτελεί μια πρόκληση. Επιπλέον, θα συνεργαστούν και θα έχουν την καθοδήγηση ειδικών σχετικά με τις ανάγκες και τις ικανότητες της ειδικής ομάδας και θα μάθουν νέα πράγματα και θα βελτιώσουν τις δεξιότητές τους.
- Τους επαγγελματίες υγείας εξηγώντας τους ότι θα αναπτύξουν νέα εργαλεία για τη δουλειά τους και θα μοιραστούν τις γνώσεις και την εμπειρία τους με νέους που θέλουν να συνεισφέρουν στη στήριξη των ΑμΑ. Θα λάβουν επίσης μέρος σε ένα καινοτόμο εργαστήριο και μπορούν να πάρουν ιδέες για τη διοργάνωση παρόμοιων εργαστηρίων.

Δ. Διάρκεια και απαιτήσεις του εργαστηρίου



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



1. Διάρκεια

Το εργαστήριο θα πραγματοποιηθεί σε 2 ημέρες και θα διαρκέσει περίπου 4-5 ώρες την ημέρα. Προβλέπεται ότι κάθε μέρος του εργαστηρίου θα έχει διαφορετική διάρκεια ανάλογα με το περιεχόμενο και τον σκοπό. Σε εξαιρετικές περιπτώσεις και εάν ο Οργανισμός δεν μπορεί να εφαρμόσει αυτό το εργαστήριο 2 ημερών, υπάρχει μια άλλη επιλογή εργαστηρίου 1 ημέρας (βλ. Παράρτημα II). Γενικά, η διάρκεια υλοποίησης των εργαστηρίων θα πρέπει να είναι ιδανικά 8-10 ώρες). Αυτή είναι η καταλληλότερη διάρκεια για να δημιουργήσετε ένα πρωτότυπο ενός παιχνιδιού ή απλώς τη γενική ιδέα και να κάνετε κάποια πρώτη δοκιμή παιχνιδιού εντός της ομάδας.

Η παρουσίαση δεν πρέπει να είναι πολύ μεγάλη με συνολική διάρκεια να μην υπερβαίνει την 1,5 ώρα.

Η ανάπτυξη πρωτοτύπου παιχνιδιού μπορεί να διαρκέσει αρκετές ώρες (2-10) ανάλογα με την πολυπλοκότητα του παιχνιδιού.

Οι συνεδρίες δοκιμής παιχνιδιού μπορούν να διαρκέσουν 1-2 ώρες ανάλογα με τον αριθμό των παιχνιδιών που θα δοκιμαστούν.

2. Χαρακτηριστικά του χώρου

Η τοποθεσία πρέπει να είναι εύκολα προσβάσιμη για να προσελκύσει περισσότερους συμμετέχοντες. Ο χώρος πρέπει να είναι φιλικός για ηλικιωμένα άτομα / άτομα με άνοια για να τους αφήσει να νιώσουν άνετα. Ο χώρος όπου εκτελείται το εργαστήριο θα πρέπει να είναι αρκετά μεγάλος (ανάλογα με τον αριθμό των συμμετεχόντων) ώστε να μπορεί να φιλοξενήσει τον αντίστοιχο αριθμό συμμετεχόντων. Θα πρέπει να είναι εξοπλισμένος με στρογγυλά τραπέζια για τις ομάδες και με άνετες καρέκλες, για να διευκολύνεται η οπτική επαφή και ο διάλογος μεταξύ των συμμετεχόντων. Συνιστάται οι συμμετέχοντες να κάθονται γύρω από ένα στρογγυλό τραπέζι, καθώς η γραμμική θέση μπορεί να οδηγήσει στην απομόνωση ενός ή περισσότερων μελών, επηρεάζοντας αρνητικά το επίπεδο αλληλεπίδρασης. Το περιβάλλον πρέπει να είναι άνετο και ήσυχο. Χρειαζόμαστε επίσης κατάλληλα υλικά εργασίας για νοητική διέγερση. Απαιτούνται υπολογιστές (επιτραπέζιοι υπολογιστές, φορητοί υπολογιστές ή tablet) για τα ψηφιακά παιχνίδια. Στην περίπτωση ψηφιακών διαδικτυακών παιχνιδιών, απαιτείται επίσης δικτύωση (ethernet / Wi-Fi). Θα πρέπει επίσης να έχει ένα είδος χώρου διαλλείματος, οι οποίοι μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως χώροι κοινωνικοποίησης. Επίσης, στην κύρια αίθουσα πρέπει να υπάρχει ένας προβολέας και οθόνη ορατή από όλους και ίσως ένα μικρόφωνο με μεγάλα ηχεία. Σε γενικές γραμμές είναι καλό ο χώρος να είναι με αρκετό φως. Ιδανικά είναι επιθυμητή μια «βιβλιοθήκη παιχνιδιών» και εξοπλισμού υπολογιστών.

Ε. Η διαδικασία του εργαστηρίου

Κάθε εργαστήριο πρέπει να λειτουργεί ως εξής:



ΗΜΕΡΑ 1

1. Παρουσιάζοντας τους στόχους του εργαστηρίου (60-90 λεπτά, όλοι οι συμμετέχοντες εκτός από τα ΑμΑ)

Χρησιμοποιώντας μια συγκεκριμένη παρουσίαση, οι επαγγελματίες υγείας θα πρέπει να παρουσιάσουν το περιεχόμενο και τον στόχο των εργαστηρίων και να παρέχουν ένα υπόβαθρο για την ανάπτυξη των εργαστηρίων. Ένα πρότυπο με βασικές πληροφορίες σχετικά με την άνοια, τα σοβαρά παιχνίδια και τα οφέλη τους, πώς να αλληλεπιδράσουν με τα ΑμΑ, πώς να αναπτύξουν παιχνίδια που στοχεύουν στα ΑμΑ. Δεδομένου ότι οι νέοι εθελοντές μπορεί να μην έχουν εμπειρία με ΑμΑ πριν από το εργαστήριο, είναι σημαντικό οι επαγγελματίες της υγείας και οι περιθάλποντες να καθοδηγήσουν τους νέους εθελοντές για το πώς να προσεγγίσουν τα ΑμΑ και πώς να χειριστούν συγκεκριμένες καταστάσεις. Θα πρέπει επίσης να εξηγήσουν τις πληροφορίες που θέλουν να συλλέξουν από τους συμμετέχοντες και τους στόχους αυτών των εργαστηρίων. Τέλος, θα εξηγήσουν το ρόλο του κάθε ατόμου.

2. Πριν από την έναρξη του εργαστηρίου (15 λεπτά)

Πριν ξεκινήσει το εργαστήριο, οι επαγγελματίες θα πρέπει να παρέχουν στους συμμετέχοντες ένα ενημερωτικό δελτίο και να διασφαλίζουν ότι έχουν τη συγκατάθεσή τους να λάβουν μέρος σε αυτό το εργαστήριο. Θα πρέπει επίσης να συλλέξουν δημογραφικά δεδομένα για τους συμμετέχοντες (Παράρτημα IV). Το εργαστήριο δεν πρέπει να ξεκινήσει έως ότου συλλεχθούν αυτά τα δεδομένα.

3. Δημιουργία μικτών ομάδων (10 λεπτά)

Οι επαγγελματίες υγείας μοιράζουν μια κάρτα με ένα συγκεκριμένο χρώμα σε κάθε συμμετέχοντα ανάλογα με την κατηγορία του (νεαρός εθελοντής, περιθάλποντας, σχεδιαστής, επαγγελματίες υγείας). Αυτό θα είναι χρήσιμο για τη δημιουργία της σωστής μικτής ομάδας, συμπεριλαμβανομένων όλων των διαφορετικών κατηγοριών συμμετεχόντων. Μετά από αυτό, οι επαγγελματίες υγείας παρέχουν συμβουλές στους συμμετέχοντες για την κατάλληλη δημιουργία των μικτών ομάδων και πόσα άτομα κάθε κατηγορίας πρέπει να συμμετέχουν σε μια ομάδα. Όταν οι 2-3 ομάδες (ακολουθώντας τον συγκεκριμένο σχηματισμό ομάδων) θα είναι έτοιμες, οι συμμετέχοντες ξεκινούν την αλληλεπίδραση και ο καθένας τους μοιράζεται κάποιες πληροφορίες για τον εαυτό του. Αυτό θα ενισχύσει την ενδυνάμωση της ομάδας.

4. Αλληλεπίδραση στην ομάδα (30 λεπτά)

Ο αρχηγός της ομάδας - σχεδιαστές παιχνιδιών θα πρέπει να ζητήσει από τους συμμετέχοντες της ομάδας του να μοιραστούν και να μιλήσουν για τις ανάγκες τους, τα παιχνίδια που έπαιζαν στο παρελθόν και που παίζουν τώρα (ερωτηματολόγιο Παράρτημα III). Καταγράφει επίσης όλες αυτές τις πληροφορίες σε διαφορετικές κατηγορίες ανάλογα με την ηλικία. Οι ηγέτες της ομάδας προσπαθούν να διευκολύνουν την επικοινωνία και να προωθήσουν τη συνεργασία.



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



5. Ξεκινήστε να παίζετε (60 λεπτά)

Οι συμμετέχοντες κάθε ομάδας αρχίζουν να παίζουν τα υπάρχοντα παιχνίδια και να συζητούν για νέες ιδέες που μπορούν να δημιουργήσουν νέα παιχνίδια.

6. Διάλειμμα (15 λεπτά)

Μετά από αυτήν τη συνεργασία και τη συλλογή των αναγκών και των προτιμήσεων των ΑμΑ, η συνεισφορά τους ολοκληρώθηκε για την 1η ημέρα και μπορούν να αποχωρήσουν από το εργαστήριο.

7. Ξεκινήστε να δημιουργείτε νέα παιχνίδια

Σε αυτό το βήμα, οι ομάδες αποτελούνται μόνο από τους αρχηγούς της ομάδας (σχεδιαστές), νέους εθελοντές και επαγγελματίες υγείας. Ο ηγέτης της ομάδας ενθαρρύνει τα μέλη της να σκεφτούν τον βασικό θεματικό-κύριο μηχανισμό / τύπο παιχνιδιού που θέλουν να δημιουργήσουν. Δίνει μερικές ιδέες σχετικά με πιθανούς μηχανισμούς από την εμπειρία του και τι είναι δυνατό να σχεδιάσει / αναπτύξει εντός του περιορισμένου χρόνου της εκδήλωσης ως πρωτότυπο. Η ομάδα αρχίζει να δοκιμάζει ιδέες με το βασικό υλικό που έχει και αποφασίζει ποιο παιχνίδι θα αναπτυχθεί τελικά. Οι επαγγελματίες υγείας βοηθούν τους αρχηγούς της ομάδας σχετικά με τους διάφορες νοητικές λειτουργίες και τα συμπεριφορικά συμπτώματα στα οποία πρέπει να στοχεύσουν τα παιχνίδια. Είναι σημαντικό οι επαγγελματίες υγείας να παρέχουν συμβουλές στους σχεδιαστές για τις ικανότητες των ατόμων με άνοια, τις ανάγκες τους και τις δραστηριότητες που βοηθούν στη διατήρηση των νοητικών δεξιοτήτων τους και στη μείωση των συμπτωμάτων συμπεριφοράς, έτσι ώστε τα πρωτότυπα παιχνίδια να στοχεύουν στην βελτίωση των συμπτωμάτων και της ποιότητας ζωής. Κάθε ομάδα χρειάζεται να επικεντρωθεί σε τουλάχιστον 2 νοητικές λειτουργίες (μνήμη / προσανατολισμός / αντίληψη κ.λπ.) και 2 συμπτώματα συμπεριφοράς (Παράρτημα Ι). Αυτό θα ποικίλλει σε κάθε ομάδα ανάλογα με τις 8 νοητικές λειτουργίες και τα 4 συμπεριφορικά συμπτώματα. Πρέπει να επιλέξουν από τις διαφορετικές νοητικές και συμπεριφορικές λειτουργίες που αναφέρονται στο Παράρτημα 1. Μετά από αυτό, αρχίζουν να προετοιμάζουν τα υλικά και να σχεδιάζουν και να δημιουργούν τα πρωτότυπα παιχνιδιών (ψηφιακά ή επιτραπέζια). Τα υλικά του παιχνιδιού, στην περίπτωση των επιτραπέζιων παιχνιδιών, δημιουργούνται από ολόκληρη την ομάδα. Στα ψηφιακά παιχνίδια οι ομάδες βοηθούν τον σχεδιαστή να βρει μια βασική ιδέα. Όλες οι πληροφορίες που περιλαμβάνονται στο Παράρτημα V πρέπει να δημιουργούνται για κάθε πρωτότυπο παιχνίδι ή ιδέα.

ΗΜΕΡΑ 2

1. Επεξήγηση των κανόνων κάθε παιχνιδιού (15 λεπτά)

Τα ΑμΑ επιστρέφουν ξανά και συμμετέχουν στο δεύτερο μέρος «Παίξτε τα νέα παιχνίδια». Οι αρχηγοί της ομάδας-σχεδιαστές παιχνιδιών δίνουν συμβουλές για τη διαδικασία και εξηγούν λεπτομερώς τους κανόνες κάθε παιχνιδιού. Είναι σημαντικό κάθε ΑμΑ να παίξει όλα τα παιχνίδια που δημιουργήθηκαν από τις ομάδες, το ένα μετά το άλλο. Συγκεκριμένα, εάν



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



υπάρχουν μόνο 3 ΑμΑ στο εργαστήριο, είναι σημαντικό να συλλέξετε τα σχόλιά τους σχετικά με τα παιχνίδια.

2. Παίξτε τα νέα παιχνίδια σε ομάδες- Παρατήρηση (60 λεπτά)

Οι συμμετέχοντες σε κάθε ομάδα αρχίζουν να παίζουν τα νέα παιχνίδια. Οι ηγέτες της ομάδας πρέπει να προωθήσουν τον διάλογο, την ενεργό συμμετοχή και τα κίνητρα. Οι αρχηγοί της ομάδας και οι επαγγελματίες υγείας παρατηρούν και λαμβάνουν υπόψη τις αλληλεπιδράσεις των ΑμΑ με τα παιχνίδια και τους νέους και συλλέγουν δημιουργικές ιδέες που προκύπτουν από μια τέτοια αλληλεπίδραση. Αυτές οι πληροφορίες θα χρησιμοποιηθούν για τη βελτίωση του σχεδιασμού, του περιεχομένου και των κανόνων των παιχνιδιών. Σας ενθαρρύνουμε να δημιουργήσετε μια εναλλαγή ομάδων ΑμΑ για να παίξετε όλα τα παιχνίδια και να λάβετε σχόλια από όλα τα ΑμΑ.

3. Διάλειμμα και βελτιώσεις των παιχνιδιών (30 λεπτά)

Τα ΑμΑ και οι περιθάλποντες κάνουν ένα διάλειμμα και οι άλλοι συμμετέχοντες προσπαθούν να βελτιώσουν τα παιχνίδια.

4. Παρουσίαση (30 λεπτά)

Κάθε ομάδα παρουσιάζει τα παιχνίδια (στόχους, περιεχόμενο, κανόνες κ.λπ.) που έχουν δημιουργηθεί σε όλους τους συμμετέχοντες του εργαστηρίου. Εξηγούν επίσης ποια νοητικά και συμπεριφορικά συμπτώματα καλύπτονται από κάθε παιχνίδι.

Κάθε άτομο της ομάδας μπορεί να μοιραστεί την εμπειρία του.

5. Ανατροφοδότηση (20 λεπτά)

Τα τελευταία λεπτά θα αποσκοπούν στην ανταλλαγή προοπτικών, προτάσεων και εντυπώσεων μεταξύ των συμμετεχόντων. Οι αρχηγοί των ομάδων θα πρέπει να ρωτήσουν σχετικά με την εμπειρία τους από το παιχνίδι αυτών των παιχνιδιών (Παράρτημα III του ερωτηματολογίου). Οι ηγέτες της ομάδας ενθαρρύνουν τους συμμετέχοντες να δώσουν σχόλια σχετικά με την εμπειρία τους, καθώς και να γίνει μια συζήτηση μεταξύ των ομάδων για τα οφέλη και τις δυσκολίες κάθε παιχνιδιού. Ο συνημμένος οδηγός συζήτησης μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους αρχηγούς της ομάδας για την προώθηση και υποστήριξη της συζήτησης.

6. Απαντήστε σε ένα ερωτηματολόγιο (20 λεπτά)

Ένα ερωτηματολόγιο για τη λήψη σχολίων στο εργαστήριο και τη συλλογή πληροφοριών σχετικά με τη διάθεσή τους θα παρέχεται από τους επαγγελματίες υγείας ή τους σχεδιαστές παιχνιδιών. Οι συμμετέχοντες (ΑμΑ, περιθάλποντες, νέοι εθελοντές) πρέπει να συμπληρώσουν το ερωτηματολόγιο σχετικά με τις εμπειρίες τους στο εργαστήριο, τα οφέλη και τους περιορισμούς αυτής της διαδικασίας. Αυτές οι πληροφορίες είναι πολύτιμες για τη βελτίωση των μελλοντικών εργαστηρίων (Παράρτημα III). Επιπλέον, ένα άλλο



ερωτηματολόγιο θα συμπληρωθεί από επαγγελματίες υγείας, σχεδιαστές παιχνιδιών και νέους εθελοντές για να λάβουν σχόλια σχετικά με την εμπειρία τους.

7. Συμπεράσματα και κλείσιμο

Σε εξαιρετικές συνθήκες και εάν ο οργανισμός δεν μπορεί να εφαρμόσει αυτό το εργαστήριο 2 ημερών, υπάρχει μια άλλη επιλογή εργαστηρίου 1 ημέρας. Αυτή η έκδοση δεν θα δημιουργήσει πρωτότυπα παιχνίδια, αλλά ένα πρότυπο που θα περιλαμβάνει βασικά στοιχεία (ανάπτυξη, σχεδίαση) του πρωτότυπου παιχνιδιού (Παράρτημα II). Το πρωτότυπο παιχνίδι δεν θα δοκιμαστεί.

3. Ανάπτυξη βασικών χαρακτηριστικών των παιχνιδιών (O1-A2)

3.1 Στόχοι του O1-A2

- Προσδιορισμός των βασικών χαρακτηριστικών και των στόχων των πρωτότυπων παιχνιδιών που πρόκειται να αναπτυχθούν μέσω των εργαστηρίων Bridge
- καθορισμός των βασικών περιεχομένων, των μεθοδολογιών και των εργαλείων που απαιτούνται για τη δημιουργία και τη βελτίωση των νοητικών ικανοτήτων των ΑμΑ μέσω των παιχνιδιών
- σύνολο κριτηρίων αξιολόγησης των πρωτότυπων παιχνιδιών σύμφωνα με:
 - των αντίκτυπο και την εφαρμογή στα νοητικά συμπτώματα της άνοιας (Πίνακας 1)
 - τις επιπτώσεις και την επίδραση στα συμπτώματα συμπεριφοράς στην άνοια (Πίνακας 2)

3.2 Μεθοδολογία του O1-A2

1. Λίστα με σοβαρά παιχνίδια

- που συμπεριλαμβάνει παιχνίδια άλλων έργων και άλλων δραστηριοτήτων
- εξειδικευμένες πληροφορίες για κάθε παιχνίδι (τίτλος, περιγραφή, ψηφιακό / επιτραπέζιο, συμπτώματα, κλπ)

2. Οι συνεργάτες πρέπει να βρουν βέλτιστες πρακτικές και εργαλεία που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία παιχνιδιών στα εργαστήρια βελτίωσης του χάσματος γενεών. Να συλλέξουν και μοιραστούν παιχνίδια (τουλάχιστον 10), να εστιάσουν στη βελτίωση των συμπεριφορικών και νοητικών συμπτωμάτων.

3. Σύγκριση των παιχνιδιών μεταξύ τους και συμπεράσματα.

4. Αναθεώρηση από τους εταίρους



5. Βασικά σημεία για τη διασφάλιση της δημιουργίας πρωτότυπων παιχνιδιών στα εργαστήρια. Οι ψυχολόγοι σε συνεργασία με τους σχεδιαστές παιχνιδιών, θα καθορίσουν τα βασικά χαρακτηριστικότερα οποία θα πρέπει να εστιάζει ένα παιχνίδι. Θα αναλύσουν τα βασικά σημεία που μπορούν να διευρύνουν την αποτελεσματικότητα ενός παιχνιδιού, βάση των νοητικών ή συμπεριφορικών συμπτώματα.

6. Αναθεώρηση από τους εταίρους

3.3 Αποτελέσματα του O1-A2

A. Βασικοί στόχοι των πρωτότυπων παιχνιδιών

Τα πρωτότυπα παιχνίδια των εργαστηρίων του Bridge θα πρέπει να επικεντρωθούν στα κύρια οφέλη των Σοβαρών Παιχνιδιών (ΣΠ) στην άνοια:

Πίνακας 3: Οφέλη από τη χρήση ΣΠ στην άνοια

Νοητικά οφέλη	Κοινωνικά οφέλη	Συναισθηματικά οφέλη	Σωματικά οφέλη
Μνήμη	Κοινωνικοποίηση	Βελτίωση διάθεσης	Σωματική άσκηση
Παρατηρητικότητα	Ομαδικότητα	Διασκέδαση ακούγοντας μουσική	Ισορροπία
Προσοχή	Συνεργατική δουλειά	Διασκέδαση με προκλήσεις	Χειρισμός εργαλείων
Λόγος	Παραγωγή ιδεών	Ικανοποίηση	Αποκατάσταση κινητικής λειτουργίας
Αριθμητική ικανότητα	Κοινωνική αλληλεπίδραση	Αναπόληση	Αποφυγή δυσκαμψίας στις αρθρώσεις
Συγκέντρωση	Επικοινωνιακές δεξιότητες	Αίσθηση επίτευξης	Βελτίωση καρδιαγγειακής και αναπνευστικής λειτουργίας
Συντονισμός	Φιλικός ανταγωνισμός	Μείωση της πλήξης	Διατήρηση της αυτονομίας των κινήσεων
Επίλυση προβλημάτων	Επαφή με νέα άτομα	Αυτοπεποίθηση	
Συλλογιστικές δεξιότητες		Δεκτικότητα	
Δημιουργικότητα		Αυτό-ικανοποίηση	
Νοητική ενεργοποίηση		Αίσθηση του ακήκειν	
Αντιληπτική ικανότητα			

Υπάρχουν ορισμένες συγκεκριμένες προκλήσεις στη χρήση των σοβαρών παιχνιδιών με άτομα με άνοια καθώς δεν έχουν τις απαραίτητες τεχνολογικές γνώσεις. Ορισμένα υλικά παιχνιδιών μπορεί να προκαλέσουν πρόσθετες δυσκολίες. Τα ΑμΑ έχουν νοητικά ελλείμματα και σωματικές δυσκολίες, τα οποία μπορούν να κάνουν τη χρήση των ΣΠ πιο περίπλοκη. Ο παρακάτω πίνακας 3 συνοψίζει αυτά τα δεδομένα.



Πίνακας 4: Προκλήσεις από τη χρήση ΣΠ στην υποστήριξη ΑμΑ

Παιχνίδια		Άτομα με άνοια	
Τεχνολογία	Υλικά	Νοητικά ελλείμματα	Σωματικές δυσκολίες
Χρήση iPad	Μικρά σε μέγεθος	Διατήρηση προσοχής	Χειρονακτική επιδεξιότητα
Οθόνη αφής	Περιστρεφόμενα σχήματα	Να μαντεύουν λέξεις	Δυσκολίες όρασης
Πλοήγηση	Μεγάλες λέξεις	Να ταιριάζουν κομμάτια	Θέματα κινητικότητας
Αισθητήρες (Kinect, Nintendo Wii)	Ειδικές λέξεις	Ελλείμματα στο λεξιλόγιο	Σύνθετες κινήσεις
	Παρόμοια χρώματα	Συγκρουόμενες εργασίες	Ισορροπία
	Γραφικά	Υπεροβολική ενεργοποίηση	Ταχύτερος ρυθμός
	Μικρά γράμματα	Ανταγωνισμός	Να σηκώσουν υλικά
	Κάρτες δύσκολες να διαβαστούν	Μεγάλες ομάδες	Τοποθέτηση
	Κάρτες δύσκολες να της πιάσουν	Θόρυβος στο χώρο	
	Μη κατανοητές οδηγίες		
	Μη ξεκάθαρος στόχος		
	Υπολογιστική δυσκολία		
	Σύντομο παιχνίδι		
	Όχι αρκετός χρόνος		

Β. Βασικά περιεχόμενα για πρωτότυπα παιχνίδια

- Ελκυστικά παιχνίδια.
- Σαφή και κατανοητά.
- Παιχνίδια που σχετίζονται με προηγούμενα χόμπι.
- Παιχνίδια που ενισχύουν την επίλυση προβλημάτων, τη λήψη αποφάσεων κ.λπ., όπως Sudoku, παιχνίδια καρτών, ντόμινο και σταυρόλεξα κ.λπ.
- Παιχνίδια περιπέτειας.
- Παιχνίδια ρόλων και αφήγησης.
- Ενίσχυση ικανότητας λόγου μέσα από συζητήσεις.
- Βελτίωση σχέσης μεταξύ περιθάλποντα και ΑμΑ (καθώς ο περιθάλποντας γνωρίζει το ΑμΑ καλύτερα και αλληλεπιδρά μαζί του σε ένα ευχάριστο και χαλαρό περιβάλλον).



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



• Δημιουργία παιχνιδιών που να στοχεύουν στην **Ενεργοποίηση των λειτουργιών της καθημερινότητας**. Σε αντίθεση με τα κοινά παιχνίδια του εμπορίου, τα περισσότερα παιχνίδια για την άνοια που έχουν σχεδιαστεί για νοητική ενεργοποίηση έχουν υιοθετήσει ένα πιο ρεαλιστικό πλαίσιο στο οποίο τα καθήκοντα των παιχνιδιών στηρίζονται σε δραστηριότητες που εκτελούν τα άτομα κατά την καθημερινή τους ζωή. Η χρήση ενός οικείου περιβάλλοντος κάνει τους παίκτες πιο άνετους με το παιχνίδι και μειώνει τις δυσκολίες και το χρόνο που απαιτείται για να το μάθουν.

Μερικά παραδείγματα πρωτότυπων παιχνιδιών:

1. Πολλά παιχνίδια χρησιμοποιούν δραστηριότητες μαγειρικής, όπως παρασκευή τσαγιού και τوست. Για παράδειγμα στο παιχνίδι «Kitchen and Cooking», ένας παίκτης εκτελεί ένα απλό σενάριο μαγειρικής, όπως η παρασκευή μιας πίτσας ακολουθώντας μια σειρά από βήματα με τη σωστή σειρά και επιλέγοντας τα σωστά υλικά. Οι εργασίες του παιχνιδιού αναπτύσσονται για να χρησιμοποιούν διαφορετικές δεξιότητες και νοητικές λειτουργίες, όπως αναγνώριση αντικειμένων, σχεδιασμός και ικανότητες προσανατολισμού (Manera, 2015).

2. Το “Smart Ageing” είναι ένα 3D ΣΠ που στοχεύει στην ανίχνευση των νοητικών λειτουργιών ατόμων με ήπια νοητική διαταραχή και στην αξιολόγηση των νοητικών ελλειμμάτων. Τέτοια παιχνίδια έχουν σχεδιαστεί για να αντικαταστήσουν τα τυπικά νοητικά τεστ, τα οποία δεν είναι πολύ παρακινητικά και οδηγούν σε απογοήτευση και άγχος. Στο Smart Ageing, οι παίκτες αλληλεπιδρούν με ένα τρισδιάστατο σπίτι μέσω μιας οθόνης αφής. Οι εργασίες του παιχνιδιού διαρθρώνονται διαδοχικά, για παράδειγμα, οι χρήστες πρέπει να βρουν έναν αριθμό τηλεφώνου, να απομνημονεύσουν και στη συνέχεια να τον καλέσουν και τέλος να θυμούνται να σβήσουν την τηλεόραση (Tost et al. 2014).

3. Ένα παιχνίδι αγοράς δώρων για άτομα με ήπια νοητική διαταραχή που αντιμετωπίζουν δυσκολία στις εκτελεστικές λειτουργίες, όπως ικανότητες σχεδιασμού και επίτευξης στόχων. Οι παίκτες έπρεπε να αγοράσουν δώρα για φανταστικούς συγγενείς με βάση ορισμένα κριτήρια από διάφορα διαθέσιμα καταστήματα και να παραμείνουν εντός προϋπολογισμού. Η αξιολόγηση συγκρίνει τα δώρα των παικτών με τις αρχικές λίστες. Οι παίκτες είναι καταστηματάρχες που προσεγγίζουν πελάτες που αγοράζουν διαφορετικά τρόφιμα. Οι παίκτες πρέπει να θυμούνται τι παραγγέλνει ο πελάτης και να υπολογίζουν το ποσό πληρωμής (Lopez-Martinez et al., 2011).

4. Το CogStimGame αποσκοπεί στην ενίσχυση της μνήμης και της γλώσσας, καθώς και στην ψυχική ευημερία. Το να ξεχνάμε τα ονόματα των ανθρώπων είναι ένα συχνό φαινόμενο στην άνοια και αυτό το παιχνίδι στοχεύει σε αυτήν την στρατηγική ενίσχυση της μνήμης (Kim et al. 2011).

5. Παιχνίδι εμπεριέχει απλές κάρτες και μια πλατφόρμα που συμπεριλαμβάνει το παιχνίδι γεφύρωσης του χάσματος γενεών. Είναι ένα παιχνίδι που βασίζεται στο ταίριασμα καρτών και μπορεί να παιχτεί μεμονωμένα ή και με 2 άτομα. Το επίπεδο πολυπλοκότητας αυξάνεται με τη χρήση περισσότερων καρτών ή τη μείωση του χρόνου που είναι ορατές οι κάρτες. Οι



παίχτες στο πρώιμο στάδιο της άνοιας μπόρεσαν να παίξουν μόνοι τους και με τους δύο τρόπους, ενώ αυτοί με πιο σοβαρό στάδιο άνοιας χρειάζονταν βοήθεια για να παίξουν (Garcia et al., 2014).

6. Παιχνίδια που ονομάζονται Fight Alzheimer για κινητά τηλέφωνα, εμπνευσμένα από την παραδοσιακή γνωστική εκπαίδευση και τη μηχανική του εγκεφάλου. Οι παίκτες πρέπει, για παράδειγμα, να ταξινομήσουν γράμματα και αριθμούς, να βρουν κρυφές λέξεις ή να ανακατασκευάσουν παροιμίες (Balasi et al., 2014).

7. Το Anecdote (2015) είναι ένα απλό επιτραπέζιο παιχνίδι που χωρίζεται σε τέσσερις περιόδους ζωής «παιδική ηλικία, εφηβεία, ενήλικη και γενικά ζωή». Για να προχωρήσουν στα παιχνίδια, οι παίκτες πρέπει να πουν μια ιστορία που σχετίζεται με το κατάλληλο θέμα. Για να διεγείρουν περαιτέρω αναμνήσεις, οι παίκτες έχουν επίσης αντικείμενα για να αγγίζουν και να αισθάνονται ή ακόμα και να δοκιμάζουν. Τα παιχνίδια μνήμης φαίνεται να λειτουργούν σε δύο βάσεις: προσωπικές αναμνήσεις (ή ιστορία ζωής) και κοινωνική μνήμη με βάση κοινωνικοπολιτισμικές εκδηλώσεις.

8. Το Memoir Monopoly (2014) είναι το πιο σχετικό που βρήκαμε στα επιτραπέζια παιχνίδια. Το παιχνίδι χρησιμοποίησε τέσσερις οθόνες συγχρονισμού και κοινής χρήσης iPad για την προσομοίωση του επιτραπέζιου παιχνιδιού. Χρησιμοποιήθηκαν απτά στρογγυλά διακριτικά υλικά για αλληλεπίδραση. Τα παιχνίδια περιλαμβάνουν διαφορετικούς τρόπους ανάδυσης των αναμνήσεων μέσω μουσικής, φωτογραφιών και κουίζ όπως παιχνίδια κ.λπ.

9. Το πρωτότυπο παιχνίδι “What remains?” που αναπτύχθηκε από τους Cadamuro και Visch (2013) μοιάζει περισσότερο με ένα παιχνίδι αφήγησης για τους περιθάλποντες που στοχεύουν στη διευκόλυνση της μετάβασης στο σπίτι. Χρησιμοποιείται σε άτομα με πιο προχωρημένη άνοια. Μετά τη συλλογή στοιχείων από την ζωή του ΑμΑ, π.χ είκοσι φωτογραφίες προεπιλέγονται για συγκεκριμένες συνεδρίες ανάδυσης των αναμνήσεων. Ζητείται πρώτα από τους χρήστες να μετακινηθούν, να συνδεθούν και να ομαδοποιήσουν φωτογραφίες και, στη συνέχεια, τους ζητηθεί να θυμηθούν και να πουν ιστορίες για αυτούς.

10. Το επιτραπέζιο παιχνίδι Snakes and Ladders οργανώνει το περιεχόμενο με προσωπικές πληροφορίες, ξεκινώντας από το παρόν και επιστρέφει στο παρελθόν σε ένα ταξίδι ανακάλυψης. Σε ένα άλλο σκίτσο, οι παίκτες αντιπροσωπεύονται από ένα δέντρο που περιέχει διαφορετικές αναμνήσεις και έτσι οι παίκτες μπορούν να περιπλανηθούν και να εξερευνήσουν το δάσος μαζί (Luckner et al., 2013).

11. Το σούπερ μάρκετ (Zygouris et al., 2015) έχει σχεδιαστεί για να μιμείται τις καθημερινές αγορές σε ένα σούπερ μάρκετ, μια από τις πιο κοινές δραστηριότητες της καθημερινής ζωής. Οι συμμετέχοντες καλούνται να αγοράσουν συγκεκριμένα προϊόντα σε συγκεκριμένες ποσότητες καθώς περιηγούνται σε ένα τρισδιάστατο σούπερ μάρκετ. Αυτό το παιχνίδι έχει ως στόχο να εκπαιδεύσει ένα πλήθος γνωστικών διαδικασιών όπως εκτελεστική λειτουργία, προσοχή, ικανότητα λογισμού και οπτικοχωρική ικανότητα.



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



Πολλές ομοιότητες υπάρχουν με τα Ελληνικά Διαγενεακά Παιχνίδια που έχουν δημιουργηθεί στο Bridge Game Jams Events το 2018. Για παράδειγμα, το παιχνίδι που ονομάζεται "Burger" είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι ταχύτητας - κάνοντας ένα burger σύμφωνα με τη σειρά συνταγών. Αυτό το παιχνίδι επικεντρώνεται στη βελτίωση των νοητικών λειτουργιών και πιο συγκεκριμένα στη μνήμη, την προσοχή, την αντίληψη και την εκτελεστική λειτουργία. Ένα άλλο ψηφιακό παιχνίδι είναι "Βρείτε τους σίχους", με μελωδίες επιτυχημένων τραγουδιών και άγνωστους σίχους στους οποίους οι παίκτες προσπαθούν να τους βρουν. Σε αυτές τις εκδηλώσεις η ελληνική ομάδα δημιούργησε επίσης παιχνίδια που εστιάζουν στον προσανατολισμό και την πολιτιστική γνώση. «Ο θησαυρός του νησιού» είναι ένα παράδειγμα, το οποίο είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι κοινωνικής αλληλεπίδρασης - που περνάει γύρω από το νησί της Εύβοιας μαθαίνοντας για τα έθιμα, τους μύθους, τα τραγούδια και άλλες δημοφιλείς παραδόσεις, τις οποίες τα ΑμΑ προσπαθούν να θυμηθούν.

Στο Παράρτημα VI μπορείτε να βρείτε τα προτεινόμενα πρωτότυπα παιχνίδια που εστιάζουν σε νοητικά και συμπεριφορικά συμπτώματα στην άνοια που συνέλεξαν όλοι οι συνεργάτες αυτού του έργου.

Γ. Βασικές μεθοδολογίες για πρωτότυπα παιχνίδια

- Απλοί κανόνες και εύκολο να ακολουθηθούν.
- Καλή χρήση ανταμοιβών στο τέλος κάθε επιπέδου.
- Ενδιαφέρουσα και ελκυστική σχεδίαση.
- Αναγνωρίσιμα γραφικά, σχήματα και υλικά.
- Διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας που μπορούν να προσαρμοστούν στους παίκτες.
- Παίξτε κυρίως σε μια ομάδα και πιο σπάνια μόνοι. Η επαναληπτική μεθοδολογία επιλέχθηκε ως μεθοδολογία σχεδιασμού. Αυτή η μέθοδος έχει αποδειχτεί ότι έχει περισσότερα οφέλη.
- Διαθεσιμότητα παιχνιδιών. Τα παιχνίδια πρέπει να είναι εύκολα διαθέσιμα.
- Πρέπει να προτείνονται διαφορετικοί τρόποι παιχνιδιού σε κάθε παιχνίδι, προκειμένου να αυξηθεί η προσαρμοστικότητα στις ανάγκες των ΑμΑ, των περιθαλπόντων, των επαγγελματιών υγείας
- Απλοποιήστε τους κανόνες και μειώστε τον αριθμό των οδηγιών.
- Κατανοήστε τα χαρακτηριστικά των παικτών εκ των προτέρων και προσαρμόστε τα παιχνίδια στις ικανότητές τους. Εάν ένας παίκτης έχει προβλήματα κινητικότητας ή χρησιμοποιεί αναπηρικό καροτσάκι, τότε μπορεί να του δοθούν υλικά που δεν απαιτούν μετακίνηση. Οι παίκτες με προβλήματα σε χειρονακτικές δεξιότητες δεν θα πρέπει να παρακινούνται να πάρουν τα φύλλα σε ένα παιχνίδι καρτών. Θα μπορούσαν να συμμετάσχουν μέσω της λεκτικής αλληλεπίδρασης.



• Τονίστε τον στόχο κάθε παιχνιδιού. Η συμπερίληψη μιας επίδειξης βίντεο «πώς να κάνουν κάτι» για κάθε ένα από τα επιλεγμένα παιχνίδια μπορεί να είναι ένα χρήσιμο εργαλείο για τη διευκόλυνση αυτής της διαδικασίας.

• Για την ανάπτυξη πρακτικών πληροφοριών για επαγγελματίες και συγγενείς για κάθε ένα από τα προτεινόμενα παιχνίδια, πρέπει να συμπληρωθεί ο παρακάτω πίνακας για κάθε παιχνίδι.

Ο πίνακας 5 περιγράφει τις κύριες πληροφορίες που πρέπει να συμπληρωθούν στην περιγραφή των πρωτότυπων παιχνιδιών που θα δημιουργηθούν στο Εργαστήριο Bridge.

Πίνακας 5: Ειδικές πληροφορίες για κάθε παιχνίδι

Όνομα παιχνιδιού			
Ταξινόμηση			
Νοητικές λειτουργίες <ul style="list-style-type: none"> • Μνήμη • Προσανατολισμός • Προσοχή • Αντίληψη • Λόγος • Αριθμητική • Πράξη • Εκτελεστικές λειτουργίες 	Συμπεριφορικά Συμπτώματα <ul style="list-style-type: none"> • Ευερεθιστότητα, επιθετικότητα και θυμός • Άγχος και διέγερση • Κατάθλιψη • Δυσκολία στον ύπνο 	Είδος παιχνιδιού <ul style="list-style-type: none"> • Ψηφιακά • Επιτραπέζια • Και τα 2 	Παίχτες <ul style="list-style-type: none"> • Μόνος • Ζευγάρια • Ομάδα συνεργασίας • Ομάδα ανταγωνισμού
Ορισμός Εξηγήστε εν συντομία από τι αποτελείται το παιχνίδι			
Διάρκεια Μέση / συνιστώμενη διάρκεια			
Στόχοι Στόχοι παιχνιδιού Περιοχές και διαστάσεις που μπορούν να βελτιωθούν με αυτό το παιχνίδι			
Συμμετέχοντες Προφίλ συμμετεχόντων (διάγνωση, στάδιο άνοιας, σωματική και νοητική κατάσταση κ.λπ.) Αριθμός συμμετεχόντων (εξήγηση και παραλλαγές)			
Υλικό και απαιτήσεις Υλικά που απαιτούνται για την ανάπτυξη του παιχνιδιού			
Απαιτούμενη υποστήριξη Εξηγήστε το ρόλο των επαγγελματιών / περιθαλπόντων (οδηγίες, επίβλεψη, κίνητρα, βοήθεια,...)			



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

**Έναρξη:**

Όλα όσα πρέπει να γνωρίζουν και να σέβονται οι επαγγελματίες και οι περιθάλποντες καθ' όλη τη διάρκεια της συνεδρίας για να χρησιμοποιείται σωστά το παιχνίδι.

Ανάπτυξη

Αναλυτικά πώς εκτελείται το παιχνίδι βήμα προς βήμα (οδηγίες χρήσης). Χρησιμοποιήστε: Κείμενο, Εικόνες, Βίντεο / σεμινάρια, Παρουσιάσεις, Κινούμενα σχέδια

Παραλλαγές του παιχνιδιού

Άλλοι τρόποι για να παίξετε το ίδιο παιχνίδι (περισσότεροι ή λιγότεροι συμμετέχοντες, με περισσότερη ή λιγότερη βοήθεια κ.λπ.)

Δ. Βασικά εργαλεία-υλικά που απαιτούνται για τη δημιουργία πρωτότυπων παιχνιδιών

Οι περισσότερες αλληλεπιδράσεις με στόχο το παιχνίδι βασίζονται σε σενάρια και δραστηριότητες που αντλούνται από την καθημερινή ζωή.

- Χρησιμοποιήστε απλά παιχνίδια στην αρχή. Ξεκινήστε με επιτραπέζια παιχνίδια. Οι υπολογιστές και τα iPad συσχετίζονται με το εργασιακό περιβάλλον για πολλούς ανθρώπους. Σκεφτείτε να ξεκινήσετε με κάτι πιο σχετικό με την καθημερινή τους ζωή.
- Χρησιμοποιήστε μεγάλα σε μέγεθος υλικά και σχήματα.
- Πολύχρωμα και ελκυστικά υλικά.
- Υλικά εύκολα να διαβαστούν.
- Χρησιμοποιήστε περισσότερες φωτογραφίες, όχι κείμενα.
- Χρησιμοποιήστε μεγαλύτερες κάρτες με λιγότερη λεπτομέρεια.
- Προτιμήστε διαφορετικά χρώματα. Για παράδειγμα, η χρήση καρτών με ασπρόμαυρες φωτογραφίες είναι αποτελεσματική σε οποιοδήποτε πρόγραμμα ανάπτυξης βασικών οπτικών λειτουργιών.
- Χρησιμοποιήστε απλές φιγούρες που είναι γνωστές από την καθημερινή ζωή.
- Προσαρμόστε το επίπεδο δυσκολίας χρησιμοποιώντας λέξεις με λιγότερα γράμματα ή παρουσιάζοντας λιγότερες λέξεις σε παιχνίδια όπου αυτό είναι κατάλληλο.
- Κατηγοριοποιήστε τις λέξεις που πρέπει να βρουν οι παίκτες.
- Κατηγοριοποιήστε τις απαντήσεις (π.χ. ρούχα) για να αναγνωρίσετε τις λέξεις πιο εύκολα.



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



- Χρησιμοποιήστε φράσεις / προτάσεις που είναι γνωστές στους ανθρώπους για να τους παρακινήσετε.
- Χρησιμοποιήστε μια οθόνη για να διευκολύνετε την οπτικοποίηση και να ενθαρρύνετε τη συνεργατική εργασία.
- Χρησιμοποιήστε ένα σύστημα ανταμοιβής, ώστε οι παίκτες να γνωρίζουν ότι έχουν απαντήσει σωστά σε μια ερώτηση.

Κατάλογος υλικών: ζάρια, κάρτες, πιόνια, χαρτόνι, μολύβια, στυλό, μαρκαδόροι, μπάλες αφρού, ύφασμα, έγχρωμο χαρτί, χαρτί A4, κόλλα, γύψο, ψαλίδι, κυβάρια, χρωματιστά χαρτόνια, τυπωμένες εικόνες, φωτογραφίες, μπαλόνια.

Ε. Κριτήρια αξιολόγησης, αντίκτυπος και εφαρμογή στα νοητικά και συμπεριφορικά συμπτώματα

Η άνοια είναι ένας όρος ομπρέλα για διαφορετικές παθολογίες που οδηγούν σε διαφορετικά είδη νοητικής έκπτωσης. Για παράδειγμα, η μνήμη επηρεάζεται λιγότερο στο αρχικό στάδιο της άνοιας με σωματία Lewy και της μετωποκροταφική άνοια. Η λανθασμένη διάγνωση, οι δυσκολίες στην αξιολόγηση της μετάβασης μεταξύ των σταδίων (ειδικά μεταξύ της Ήπιας Νοητικής Διαταραχής και της πρώιμης άνοιας) ή οι μεγάλες διαφορές στις ικανότητες στο αρχικό στάδιο μπορούν να επηρεάσουν τα αποτελέσματα. Έτσι, για την ποσοτική αξιολόγηση των παιχνιδιών, πρέπει να καθορίσουμε το νοητικό προφίλ των παικτών, να δοκιμάσουμε τις ικανότητες των παικτών ή να αξιολογήσουμε τις νοητικές λειτουργίες (π.χ. πριν / μετά). Με μια νευροψυχολογική εκτίμηση, το στάδιο της άνοιας και ακόμη και οι τύποι άνοιας πρέπει να εξεταστούν προσεκτικά και να συμπεριληφθούν στην αξιολόγηση. Είναι κατανοητό ότι οι διαφορές στη νοητική εξασθένηση ή το στάδιο άνοιας μπορεί να έχουν σοβαρές επιπτώσεις σε ζητήματα που αφορούν την χρήση του παιχνιδιού, στην απόδοση του παιχνιδιού και στις συναισθηματικές αντιδράσεις.

Βασικά χαρακτηριστικά των παιχνιδιών είναι το να λαμβάνουν υπόψη το νοητικό προφίλ ενός παίκτη και το να υπάρχει δυνατότητα προσαρμογής στην απόδοση του παίκτη.

Εκτός από το προφίλ του παίκτη που αφορά την άνοια, ίσως θέλουμε να εξετάσουμε τους κοινωνικο-δημογραφικούς παράγοντες όπως η ηλικία, το φύλο ή η εκπαίδευση, καθώς και παράγοντες όπως η γνώση υπολογιστή και η εμπειρία σε παρόμοια παιχνίδια. Η κατανόηση του παιχνιδιού από τους ηλικιωμένους επηρεάζεται από την έλλειψη εμπειρίας στο παιχνίδι.

Τα πρωτότυπα παιχνίδια πρέπει να καλύπτουν τις νοητικές λειτουργίες και τα συμπτώματα συμπεριφοράς που ορίζονται στο έργο (μνήμη, προσανατολισμός, προσοχή, αντίληψη, γλώσσα, υπολογισμός, πράξη και εκτελεστικές λειτουργίες).

Επομένως, για να εκτιμήσουμε καλύτερα τα οφέλη και την αποτελεσματικότητα, βραχυπρόθεσμα και μακροπρόθεσμα, των παιχνιδιών για άνοια, πρέπει να εξετάσουμε πιο προσεκτικά την μεθοδολογία που θα ακολουθήσουμε στην αξιολόγηση. Παραδείγματα μεθόδων αξιολόγησης:



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



Ποσοτικός: Ο χρόνος για να κατανοήσει ο παίχτης το παιχνίδι, χρόνος για να κάνει μια συγκεκριμένη ενέργεια, διάρκεια του παιχνιδιού - πόσο χρόνο συνέχισε να παίζει το παιχνίδι. Θα είναι καλύτερο εάν το παιχνίδι μπορεί να δώσει μια αξιολόγηση, μια αναφορά ή κάποιο είδος σκορ.

Ποιοτικός: Πώς ο παίχτης κατανόησε τις οδηγίες, εάν φαινόταν να ενδιαφέρεται, εμπόδια και δυσκολίες που αντιμετώπισε, απορίες που προέκυψαν, δυσκολία στην αναγνώριση εικόνων, χρωμάτων κ.λπ.

Για την καλύτερη κατανόηση του σχεδιασμού των παιχνιδιών με στόχο τα συμπεριφορικά και νοητικά συμπτώματα και τη σύγκριση διαφορετικών στρατηγικών σχεδιασμού, προτείνουμε να αναπτύξετε έναν λεπτομερή χάρτη των νοητικών λειτουργιών και συμπεριφορικών συμπτωμάτων για το κάθε παιχνίδι που συνδέουν την κάθε λειτουργία με τις εργασίες του παιχνιδιού και τη μηχανική του παιχνιδιού.

4. Ανάπτυξη βασικών σημείων της ηλεκτρονικής πλατφόρμας (O1-A3)

4.1 Στόχοι του O1-A3

- Προσδιορισμός των προδιαγραφών και του Εκπαιδευτικού Υλικού για την ηλεκτρονική πλατφόρμα που απευθύνεται στους συμμετέχοντες του εργαστηρίου, εκτός από τα ΑμΑ.
- Προσδιορισμός τεχνικών προδιαγραφών της ηλεκτρονικής πλατφόρμας όσον αφορά την προσβασιμότητα, τη χρηστικότητα και τις εφαρμογές που πρέπει να περιλαμβάνονται.
- Προσδιορισμός της διαδικτυακής πλατφόρμας IO3 BRIDGE (O3-A1. Ανάλυση απαιτήσεων και σχεδιασμού πλατφόρμας, O3-A2. Ανάπτυξη εργαλείων ΤΠΕ, O3-A3. Ανάπτυξη ηλεκτρονικής πλατφόρμας, O3-A4. Ανάπτυξη υλικού που θα συμπεριλαμβάνει η πλατφόρμα, O3-A5 Μετάφραση πλατφόρμας).

4.2 Μεθοδολογία του O1-A3

1. Ο συντονιστής με τη συμβολή του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας στέλνει στους εταίρους ένα ερωτηματολόγιο «Ανάπτυξη βασικών σημείων για την ηλεκτρονική πλατφόρμα». Υπάρχουν 4 κατηγορίες ερωτήσεων: Εφαρμογή πλατφόρμας, τεχνικές λεπτομέρειες, διαχείριση περιεχομένου και δυνατότητες προσβασιμότητας.
2. Οι συνεργάτες απαντούν στο ερωτηματολόγιο και μοιράζονται τη σχηματική προσέγγιση.



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



3. Ο συντονιστής, με βάση τα αποτελέσματα αυτού του ερωτηματολογίου, καθορίζει τις απαιτήσεις της πλατφόρμας ανάλογα με τον αντίκτυπο που έχει σαν στόχο να πετύχει στα ΑμΑ και στη βελτίωση των ικανοτήτων τους, αλλά και των εθελοντών και των περιθαλπτότων.

4. Όλοι οι εταίροι αναθεωρούν την τελική έκθεση και συμφωνούν στα τελικά χαρακτηριστικά της ηλεκτρονικής πλατφόρμας.

4.3 Περίληψη των αποτελεσμάτων του ερωτηματολογίου

1. Εφαρμογή πλατφόρμας

Οι ερωτήσεις σε αυτήν την ενότητα σχετίζονται με τα κύρια χαρακτηριστικά που θα εφαρμοστούν στην πλατφόρμα. Τα κύρια χαρακτηριστικά καθορίζουν ποιος θα χρησιμοποιήσει την πλατφόρμα, πώς θα χρησιμοποιήσει την πλατφόρμα και ποιες υπηρεσίες θα παρέχει η πλατφόρμα.

1.1 Πόσους τύπους χρηστών θα υποστηρίξει η πλατφόρμα;

Οι τύποι χρηστών ταξινομούν τους χρήστες και μπορούν επίσης να αναθέσουν ρόλους που παρέχουν πρόσβαση σε προστατευόμενες περιοχές του ιστότοπου. Οι τύποι χρηστών μπορούν να ταξινομήσουν τους χρήστες με βάση τη γεωγραφική περιοχή, την περιοχή ενδιαφέροντος ή οποιαδήποτε άλλη ταξινόμηση που έχει νόημα για το έργο. Για παράδειγμα, ο τύπος χρήστη «μαθητής» μπορεί να έχει τη δυνατότητα συμμετοχής σε ΜΟΟC, αλλά όχι σε άλλα μέρη της πλατφόρμας, όπως διαχείριση περιεχομένου και κοινή χρήση αρχείων.

Η πλατφόρμα πρέπει να υποστηρίζει το Διαχειριστή περιεχομένου και τους μαθητές (κυρίως μαθητές κοινωνικών επιστημών και επιστημών υγείας). Μπορεί επίσης να υποστηρίξει ορισμένους γενικούς χρήστες, όπως επαγγελματίες υγείας, περιθάλποντες, σχεδιαστές / προγραμματιστές παιχνιδιών, μέλη του οργανισμού για ΑμΑ και νέους εθελοντές. Τέλος, θα είναι χρήσιμο να υποστηρίξετε τους συνεργάτες αυτού του έργου και τον τεχνικό διαχειριστή, να λειτουργήσει σύστημα και να παρέχει τεχνικές υπηρεσίες.

1.2 Απαιτείται εγγραφή για πρόσβαση στην πλατφόρμα ή συγκεκριμένα μέρη της πλατφόρμας;

Απαιτώντας εγγραφή χρηστών στην πλατφόρμα μπορούμε να συλλέξουμε αναλυτικά στοιχεία όπως «πόσος χρόνος ξοδεύει κάθε χρήστης στον ιστότοπο;» και «ποια είναι η μέση ηλικία του κοινού μας;». Ωστόσο, οι σελίδες σύνδεσης απαιτούν σημαντικό κόστος αλληλεπίδρασης. Οι χρήστες πρέπει να θυμούνται τους κωδικούς τους (εάν έχουν λογαριασμό) ή να αφιερώσουν χρόνο για να δημιουργήσουν έναν νέο λογαριασμό. Επομένως, πρέπει να χρησιμοποιούμε φόρμες εγγραφής και σύνδεσης μόνο εάν οι χρήστες θα επωφεληθούν σημαντικά από την παρουσία αυτών των εντύπων.

Όλοι οι συνεργάτες συμφωνούν με αυτήν την πρόταση και υπογραμμίζουν ότι, θα ήταν καλύτερο αυτή η εγγραφή να δημιουργηθεί για τους συνεργάτες, τον διαχειριστή



περιεχομένου και τους μαθητές. Επίσης, υπάρχει η πρόταση για εγγραφή μόνο σε συγκεκριμένα μέρη της πλατφόρμας, π.χ. σχετικά με την εκμάθηση διαδικτυακών σεμιναρίων να έχουν τέτοια μορφή ώστε να τους παρέχουμε πιστοποιητικό.

1.3 Ποια προσωπικά δεδομένα συλλέγουμε κατά την εγγραφή;

Αποφασίσαμε να συλλέξουμε το Όνομα, το E-mail, την Τοποθεσία / Περιοχή, την Ηλικία, το Φύλο, το επίπεδο εκπαίδευσης και το επάγγελμα (πολλαπλή επιλογή, επαγγελματίες υγείας, φοιτητές, περιθάλποντες, και άλλα).

1.4 Πώς θα εγκριθούν οι χρήστες στην πλατφόρμα μετά την εγγραφή;

Όλοι οι χρήστες θα εγκριθούν αυτόματα.

1.5 Εφαρμογή φόρουμ συζήτησης στην πλατφόρμα.

Συμφωνούμε να έχουμε ένα φόρουμ συζήτησης ή έναν πίνακα μηνυμάτων, που είναι ένας διαδικτυακός ιστότοπος συζήτησης όπου οι άνθρωποι μπορούν να πραγματοποιούν συνομιλίες με τη μορφή αναρτημένων μηνυμάτων. Σε αντίθεση με τα chat room και τις υπηρεσίες ανταλλαγής άμεσων μηνυμάτων, αυτά τα μηνύματα είναι συχνά μεγαλύτερα από μία γραμμή κειμένου και αρχειοθετούνται τουλάχιστον προσωρινά.

1.6 Ποιος θα συντονίζει το φόρουμ συζήτησης;

Οι συντονιστές του φόρουμ είναι χρήστες (ή υπάλληλοι) του φόρουμ στους οποίους παρέχεται πρόσβαση στις αναρτήσεις και τα μηνύματα όλων των μελών με σκοπό τον συντονισμό της συζήτησης και επίσης τη διατήρηση του φόρουμ καθαρού (εξουδετέρωση ανεπιθύμητων μηνυμάτων και πειρατικού περιεχομένου). Οι συντονιστές απαντούν επίσης σε γενικές ερωτήσεις, καθώς και σε συγκεκριμένες καταγγελίες. Τα κοινά προνόμια των συντονιστών περιλαμβάνουν: διαγραφή, συγχώνευση, μετακίνηση αναρτήσεων και μηνυμάτων, απαγόρευση μελών. Ο συντονισμός ενός διαδικτυακού φόρουμ μπορεί να είναι μια πολύ χρονοβόρα διαδικασία.

Οι συνεργάτες και οι διαχειριστές περιεχομένου μπορούν να είναι οι συντονιστές του φόρουμ συζήτησης.

1.7 Εφαρμογή κοινής χρήσης αρχείων στην πλατφόρμα.

Η κοινή χρήση αρχείων είναι η πρακτική κοινής χρήσης ή η ελεύθερη προσφορά πρόσβασης σε ψηφιακές πληροφορίες ή πόρους, συμπεριλαμβανομένων εγγράφων και πολυμέσων (ήχος / βίντεο).

Αποφασίσαμε να μοιραστούμε αρχεία μόνο μεταξύ των εταίρων του έργου και Content Manager.

1.8 Χαρακτηριστικά κοινής χρήσης αρχείων.



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



Υπάρχουν ορισμένα χαρακτηριστικά που καθορίζουν μια πλατφόρμα κοινής χρήσης αρχείων. Η Hotlinking επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν προσωρινούς ή μόνιμους συνδέσμους για αρχεία που φιλοξενούνται στην πλατφόρμα. Κάθε χρήστης που γνωρίζει τον συγκεκριμένο σύνδεσμο μπορεί να έχει πρόσβαση στο αντίστοιχο αρχείο. Αυτοί οι σύνδεσμοι μπορεί είτε να είναι μόνιμοι είτε να έχουν ημερομηνία λήξης. Ένα άλλο χαρακτηριστικό μιας πλατφόρμας κοινής χρήσης αρχείων είναι η εξουσιοδότηση ασφαλών λήψεων μόνο (https). Η ενεργοποίηση ασφαλών μόνο λήψεων επιτρέπει στους χρήστες να έχουν πρόσβαση στην πλατφόρμα με ασφαλή τρόπο ελαχιστοποιώντας τον κίνδυνο επίθεσης Man In The Middle (MITM). Οι χρήστες που έχουν πρόσβαση στην πλατφόρμα χρησιμοποιώντας παλιό και ξεπερασμένο λογισμικό ενδέχεται να αντιμετωπίσουν δυσκολίες στη χρήση της πλατφόρμας.

Υπάρχουν διαφορετικές απόψεις μεταξύ των εταίρων. Το πρώτο είναι να έχουμε αρχεία Hotlinking με λήξη για τα σχόλια των χρηστών στη διαδικασία ανάπτυξης παιχνιδιών και το δεύτερο να επιτρέπει μόνο ασφαλείς λήψεις.

1.9 Ποιοι τύποι χρηστών μπορούν να χρησιμοποιούν κοινή χρήση αρχείων;

Η κοινή χρήση αρχείων μπορεί να οδηγήσει σε υψηλή χρήση εύρους ζώνης και αργό χρόνο απόκρισης της πλατφόρμας. Είναι σημαντικό να καθοριστούν ποιοι τύποι χρηστών θα μπορούν να χρησιμοποιούν την κοινή χρήση αρχείων. Οι συνεργάτες του έργου και οι διαχειριστές περιεχομένου είναι τα κατάλληλα άτομα για να είναι οι χρήστες για την κοινή χρήση αρχείων.

1.10 Υλοποίηση πλατφόρμας blogging.

Ένα blog είναι ένα διαδικτυακό περιοδικό ή ενημερωτικός ιστότοπος που εμφανίζει πληροφορίες με αντίστροφη χρονολογική σειρά, με τις τελευταίες δημοσιεύσεις να εμφανίζονται πρώτες. Η εφαρμογή μιας πλατφόρμας blogging επιτρέπει σε συγκεκριμένους τύπους χρηστών να μοιράζονται τις απόψεις τους ή την πρόοδό τους σε ένα μεμονωμένο θέμα του έργου. Θα συμπεριλάβουμε μια πλατφόρμα blogging σε αυτό το έργο.

1.11 Ενημερωτικών δελτία (Newsletters) στην πλατφόρμα.

Ένα ενημερωτικό δελτίο είναι μια έντυπη ή ψηφιακή αναφορά που περιέχει ειδήσεις (πληροφορίες) για τις δραστηριότητες ενός οργανισμού και αποστέλλεται τακτικά σε όλα τα μέλη, τους υπαλλήλους ή τα άτομα που ενδιαφέρονται. Η εφαρμογή ενός ενημερωτικού δελτίου θα μας επιτρέψει να ενημερώσουμε τους εγγεγραμμένους χρήστες σε τακτική βάση για σημαντικά γεγονότα του έργου.

1.12 Κατηγορίες ενημερωτικών δελτίων.

Η πλατφόρμα μπορεί να υποστηρίξει πολλές κατηγορίες ενημερωτικών δελτίων. Κάθε τύπος χρήστη θα λαμβάνει περιεχόμενο προσαρμοσμένο σε αυτούς. Σε αυτό το έργο θα δημιουργήσουμε ένα ενημερωτικό δελτίο για όλους.

1.13 Εφαρμογή RSS feed στην πλατφόρμα.



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



Το RSS (Really Simple Syndication) είναι ένας τύπος τροφοδοσίας ιστού που επιτρέπει στους χρήστες και τις εφαρμογές να έχουν πρόσβαση σε ενημερώσεις σε διαδικτυακό περιεχόμενο σε τυποποιημένη, αναγνώσιμη από υπολογιστική μορφή. Αυτές οι ροές μπορούν, για παράδειγμα, να επιτρέψουν σε έναν χρήστη να παρακολουθεί πολλούς διαφορετικούς ιστότοπους σε ένα μόνο πρόγραμμα συγκέντρωσης ειδήσεων. Σε αυτό το έργο, αποφασίσαμε την εφαρμογή RSS feed στην πλατφόρμα.

2. Τεχνικές λεπτομέρειες

Οι ερωτήσεις σε αυτήν την ενότητα σχετίζονται με τις τεχνικές λεπτομέρειες της πλατφόρμας, όπως "υποστηριζόμενοι τύποι αρχείων" και "τοποθεσία φιλοξενίας αρχείων". Αυτές οι δυνατότητες καθορίζουν τα όρια της πλατφόρμας και πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί η πλατφόρμα.

2.1 Επιλέξτε τους τύπους αρχείων που θα υποστηρίζονται στην πλατφόρμα:

Όλοι οι τύποι αρχείων (Office, Image, Audio και Video) θα υποστηρίζονται στην πλατφόρμα Bridge.

2.2 Πού θα φιλοξενηθεί το περιεχόμενο του βίντεο;

Επειδή οι τύποι αρχείων που καταναλώνουν περισσότερο χώρο είναι αρχεία βίντεο (.avi, .mp4, .mkv), είναι σημαντικό να αποφασίσετε πού θα φιλοξενηθούν τα βίντεο. Υπάρχουν δύο κύριοι τρόποι για να ανεβάσετε ένα βίντεο στην πλατφόρμα. Μπορούμε είτε να το ανεβάσουμε μέσω μιας υπηρεσίας φιλοξενίας βίντεο όπως το YouTube ή το Vimeo ή μπορούμε να το φιλοξενήσουμε ανεξάρτητα, απευθείας στην πλατφόρμα μας. Η φιλοξενία του βίντεο απευθείας στην πλατφόρμα μας δίνει πλήρη ιδιοκτησία του περιεχομένου χωρίς να βασιζόμαστε σε τρίτους. Ωστόσο, αυτό μπορεί να οδηγήσει σε κακή αναπαραγωγή σε ορισμένα προγράμματα περιήγησης, κινητές συσκευές και απαιτεί πολύ εύρος ζώνης. Η υψηλή χρήση εύρους ζώνης μπορεί να οδηγήσει σε αργό χρόνο απόκρισης της πλατφόρμας.

Θα παρακολουθήσουμε τη χρήση υπηρεσιών τρίτων.

2.3 Πού θα φιλοξενηθούν τα MOOCs;

Υπάρχουν δύο βασικοί τρόποι για την εφαρμογή MOOC στην πλατφόρμα μας. Μπορούμε είτε να επιλέξουμε να χρησιμοποιήσουμε έναν ιστότοπο τρίτου μέρους είτε μπορούμε να τον φιλοξενήσουμε ανεξάρτητα, απευθείας στην πλατφόρμα μας. Η φιλοξενία περιεχομένου απευθείας στον ιστότοπό μας μας δίνει πλήρη ιδιοκτησία του περιεχομένου, αλλά μπορεί να οδηγήσει σε υψηλή χρήση εύρους ζώνης και αργό χρόνο απόκρισης της πλατφόρμας.

Οι περισσότεροι συνεργάτες προτιμούν να έχουν self-hosted στην πλατφόρμα (εκτιμώμενες εργάσιμες ημέρες που απαιτούνται για την εφαρμογή: 14)

Υπήρχε επίσης μια πρόταση για τη χρήση ιστότοπου τρίτου μέρους.



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



2.4 Πρέπει να χρησιμοποιούμε μονάδες λογισμικού ανοιχτού κώδικα ή κατασκευάζουμε τα πάντα από το μηδέν;

Το λογισμικό ανοιχτού κώδικα αναφέρεται σε προϊόντα που έχουν σχεδιαστεί ώστε να είναι προσβάσιμα στο κοινό για χρήση, τροποποίηση και κοινή χρήση. Το λογισμικό ανοιχτού κώδικα δοκιμάζεται από εκατομμύρια ανθρώπους παγκοσμίως και είναι συνήθως πιο αξιόπιστο και ασφαλές από το λογισμικό κλειστού κώδικα και το προσαρμοσμένο λογισμικό. Η χρήση λειτουργικών μονάδων ανοιχτού κώδικα θα επιταχύνει σημαντικά τη διαδικασία ανάπτυξης. Συμφωνήσαμε να χρησιμοποιήσουμε ενότητες λογισμικού ανοιχτού κώδικα.

2.5 Εφαρμογή ιστότοπου φιλικό προς κινητά

Ένας ιστότοπος φιλικός προς κινητά είναι ένας ιστότοπος που έχει σχεδιαστεί για να λειτουργεί με τον ίδιο ακριβώς τρόπο σε όλες τις συσκευές. Αυτό σημαίνει ότι τίποτα δεν αλλάζει ή δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε υπολογιστή ή κινητή συσκευή. Λειτουργίες όπως τα αναπτυσσόμενα μενού πλοήγησης είναι περιορισμένες, καθώς μπορεί να είναι δύσκολο να χρησιμοποιηθούν σε κινητά. Και δεν χρησιμοποιείται κινούμενη εικόνα Flash. Ο ιστότοπος είναι ο ίδιος σε γενικές γραμμές, χωρίς προβλήματα χρηστικότητας ανεξάρτητα από τη συσκευή στην οποία προβάλλεται.

Το 50% των εταιρών συμφώνησε με αυτό, αλλά το άλλο 50% διαφωνούσε.

2.6 Ενσωμάτωση κοινωνικών μέσων

Με τα κοινωνικά μέσα να αποτελούν τόσο μεγάλο μέρος της καθημερινής ζωής, η εφαρμογή λειτουργιών κοινωνικών μέσων στην πλατφόρμα μας, όπως "Κοινή χρήση στο Facebook" μπορεί να διευκολύνει τους επισκέπτες της πλατφόρμας να μοιράζονται περιεχόμενο και να προωθούν το έργο μας.

2.7 Βελτιστοποίηση μηχανών αναζήτησης (SEO)

Το SEO είναι ένας τρόπος μάρκετινγκ που εστιάζει στην αύξηση της προβολής στα (μη αμειβόμενα) αποτελέσματα μηχανών αναζήτησης. Το SEO περιλαμβάνει τόσο τα τεχνικά όσο και τα δημιουργικά στοιχεία που απαιτούνται για τη βελτίωση της κατάταξης, την αύξηση της επισκεψιμότητας και την αύξηση της ευαισθητοποίησης στις μηχανές αναζήτησης. Θα χρησιμοποιήσουμε SEO σε αυτό το έργο.

2.8 Αναλυτικά στοιχεία Ιστού

Το Web analytics είναι η μέτρηση και η ανάλυση δεδομένων για την ενημέρωση της κατανόησης της συμπεριφοράς των χρηστών σε όλες τις ιστοσελίδες. Οι πλατφόρμες του Analytics μετρούν τη δραστηριότητα και τη συμπεριφορά σε έναν ιστότοπο, για παράδειγμα: πόσους χρήστες επισκέπτονται, πόσο καιρό μένουν, πόσες σελίδες επισκέπτονται, ποιες σελίδες επισκέπτονται και αν φτάνουν ακολουθώντας έναν σύνδεσμο ή όχι. Θα χρησιμοποιήσουμε το Web analytics σε αυτό το έργο.

2.9 Εκτελέστική ανάλυση κλίμακας



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



Η δυνατότητα κλιμάκωσης είναι η ικανότητα ενός συστήματος, ενός δικτύου ή μιας διαδικασίας να χειρίζεται μια αυξανόμενη ποσότητα εργασίας ή το δυναμικό του να διευρυνθεί για να καλύψει αυτήν την ανάπτυξη. Εάν πραγματοποιήσουμε μια ανάλυση κλιμάκωσης, θα βρούμε τις μέγιστες συναλλαγές ανά δευτερόλεπτο (TPS) που υποστηρίζονται στην πλατφόρμα και την καλύτερη και χειρότερη περίπτωση που μπορεί να χειριστεί το σύστημα. Θα χρησιμοποιήσουμε ανάλυση κλίμακας σε αυτό το έργο.

2.10 Δι-επαφές προγραμματισμού εφαρμογών για μελλοντικούς προγραμματιστές

Μια διεπαφή προγραμματισμού εφαρμογών (Application Programming Interfaces-API) είναι ένας κωδικός που επιτρέπει σε δύο προγράμματα λογισμικού να επικοινωνούν μεταξύ τους. Τα API μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για επικοινωνία από μηχανή σε μηχανή (M2M). Το API καθορίζει τον σωστό τρόπο για έναν προγραμματιστή να γράψει ένα πρόγραμμα που ζητά υπηρεσίες και δεδομένα από την πλατφόρμα μας.

Το 50% των εταιρών συμφώνησε με αυτό, αλλά το άλλο 50% διαφωνούσε.

2.11 Ποιος θα εκδώσει το απαιτούμενο πιστοποιητικό SSL;

Τα πιστοποιητικά SSL είναι μικρά αρχεία δεδομένων που δεσμεύουν ψηφιακά ένα κρυπτογραφικό κλειδί στις λεπτομέρειες ενός οργανισμού. Όταν εγκαθίσταται σε διακομιστή ιστού, ενεργοποιεί το λουκέτο και το πρωτόκολλο https και επιτρέπει ασφαλείς συνδέσεις από διακομιστή ιστού σε πρόγραμμα περιήγησης. Συνήθως, το SSL χρησιμοποιείται για την εξασφάλιση συναλλαγών με πιστωτική κάρτα, μεταφορά δεδομένων και συνδέσεις και πιο πρόσφατα γίνεται ο κανόνας κατά την ασφαλή περιήγηση σε ιστότοπους κοινωνικών μέσων. Σε αυτό το έργο, θα χρησιμοποιήσουμε μια δωρεάν υπηρεσία (LetsEncrypt, SSLForFreeetc).

3. Διαχείριση περιεχομένου

Οι ερωτήσεις σε αυτήν την ενότητα σχετίζονται με τη διαχείριση περιεχομένου της πλατφόρμας. Είναι σημαντικό να καθοριστεί ποιοι χρήστες θα μπορούν να συνεισφέρουν με περιεχόμενο στην πλατφόρμα και τι μορφή θα έχουν τα MOOCs.

3.1 Ποιοι τύποι χρηστών θα μπορούν να συνεισφέρουν και να ανεβάζουν περιεχόμενο (άρθρα, φωτογραφίες, βίντεο κ.λπ.);

Αποφασίσαμε στην πλατφόρμα Bridge, οι εταίροι του έργου και συγκεκριμένοι χρήστες να έχουν τη δυνατότητα να συνεισφέρουν και να ανεβάζουν περιεχόμενο.

3.2 Ποιοι τύποι χρηστών θα μπορούν να κοινοποιούν μέσω ενημερωτικών δελτίων και RSS feeds;

Οι συνεργάτες του έργου και συγκεκριμένοι χρήστες θα είναι οι βασικοί υπεύθυνοι.

3.3 Ποιοι τύποι χρηστών θα μπορούν να συνεισφέρουν και να ανεβάζουν μαθήματα σχετικά με MOOCs;



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



Οι συνεργάτες του έργου και συγκεκριμένοι χρήστες θα είναι οι βασικοί υπεύθυνοι.

3.4 Ποιος θα μπορεί να δει και να συμμετάσχει σε MOOC;

Ειδικοί εγκεκριμένοι χρήστες θα είναι οι κύριοι χρήστες.

3.5 Θα υποστηρίξουν τα MOOCs την αυτοαξιολόγηση;

Τα MOOCs θα υποστηρίξουν την αυτοαξιολόγηση.

3.6 Τι είδους ερωτήσεις θα περιέχουν τα MOOCs;

Μια ερώτηση μπορεί να συνοδεύεται από πολλές πιθανές απαντήσεις από τις οποίες ο υποψήφιος πρέπει να προσπαθήσει να επιλέξει τη σωστή. Οι ερωτήσεις μπορούν να έχουν μόνο μία σωστή απάντηση ή πολλές σωστές απαντήσεις που πρέπει να επιλέξει ο υποψήφιος.

Οι ερωτήσεις στα MOOCs θα μπορούσαν να είναι πολλαπλής επιλογής (μόνο μία σωστή απάντηση).

3.7 Οι ερωτήσεις MOOCs θα τυχαιοποιούνται κάθε φορά;

Προκειμένου να αποφευχθεί η απομνημόνευση ερωτήσεων και απαντήσεων, κάθε φορά που ένας υποψήφιος διεξάγει μια δοκιμή, η σειρά των ερωτήσεων και των απαντήσεων θα ανακατεύεται.

3.8 Οι συμμετέχοντες στο MOOC θα μπορούν να αξιολογούν κάθε μάθημα με βάση την εμπειρία τους;

Ο συμμετέχων στο MOOC θα έχει αυτήν την ευκαιρία.

4. Χαρακτηριστικά προσβασιμότητας

Οι ερωτήσεις σε αυτήν την ενότητα σχετίζονται με τις δυνατότητες προσβασιμότητας που θα παρέχει η πλατφόρμα. Οι δυνατότητες προσβασιμότητας έχουν σχεδιαστεί για να βοηθούν τα ΑΜΑ να χρησιμοποιούν την τεχνολογία πιο εύκολα.

4.1 Υλοποίηση θεμάτων υψηλής αντίθεσης

Τα θέματα υψηλής αντίθεσης είναι χρήσιμα για χρήστες με προβλήματα όρασης, καθώς αυξάνουν την χρωματική αντίθεση του κειμένου, των περιθωρίων, των κουμπιών και των εικόνων στην οθόνη, ώστε να είναι πιο ορατά και ευκολότερα στην ανάγνωση. Θα χρησιμοποιήσουμε θέματα υψηλής αντίθεσης σε αυτήν την πλατφόρμα.

4.2 Εφαρμογή κλειστών λεζάντων (Closed-captioning -CC)



Το CC είναι μια διαδικασία εμφάνισης κειμένου σε οθόνη υπολογιστή ή άλλη οπτική οθόνη για την παροχή πρόσθετων ή ερμηνευτικών πληροφοριών. Το CC βοηθά στη μετάδοση πληροφοριών ήχου σε κωφούς χρήστες σε οπτική μορφή. Αποφασίσαμε να μην χρησιμοποιήσουμε το CCprocess σε αυτήν την πλατφόρμα.

4.3 Εφαρμογή Text-To-Speech (TTS)

Το TTS είναι μια μορφή σύνθεσης ομιλίας που μετατρέπει το κείμενο σε φωνητική έξοδο. Τα συστήματα TTS έχουν αναπτυχθεί για να βοηθήσουν τα άτομα με προβλήματα όρασης χρησιμοποιώντας μια φωνή που δημιουργείται από υπολογιστή που «διαβάζει» κείμενο στον χρήστη. Σε αυτήν την πλατφόρμα, θα συμπεριλάβουμε τη φόρμα TTS.

4.4 Συνδυάστε κανάλια ήχου που προσφέρουν μονοφωνικό ήχο

Συνήθως, τα αρχεία ήχου περιέχουν δύο κανάλια πληροφοριών, ένα για κάθε αυτί. Άτομα που πάσχουν από απώλεια ακοής μπορεί να χάσουν κάποιες πληροφορίες. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε λογισμικό για να συνδυάσουμε και τα δύο κανάλια σε ένα μόνο κανάλι. Τα μονοφωνικά συστήματα ήχου μεταδίδουν δεξιά και αριστερά ηχητικά σήματα μέσω ακουστικών, ώστε οι χρήστες με περιορισμένη ακοή στο ένα αυτί να μην χάνουν μέρος αυτού που ακούνε. Δεν θα χρησιμοποιήσουμε τα κανάλια ήχου Combine σε αυτήν την πλατφόρμα.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι: Κατηγορίες γνωστικών και συμπεριφορικών συμπτωμάτων

Πίνακας 1: Καθημερινοί περιορισμοί που σχετίζονται με εξασθένηση σε διαφορετικές νοητικές λειτουργίες

	Νοητικές Λειτουργίες	Παραδείγματα αλλαγών στις καθημερινές δραστηριότητες
1	Μνήμη	Δυσκολία ανάκλησης πρόσφατων γεγονότων, εσφαλμένη τοποθέτηση αντικειμένων, απώλεια μνήμης για ενέργειες που έχουν ήδη εκτελεστεί, αύξηση της εμπιστοσύνης σε λίστες υπενθύμισης.
2	Προσανατολισμός	Χάνονται σε γνωστά μέρη, περισσότερη χρήση σημειώσεων και χαρτών.
3	Προσοχή	Οι συνηθισμένες εργασίες διαρκούν περισσότερο, ειδικά όταν υπάρχουν πολλά ερεθίσματα, εύκολα αποσπάται η προσοχή, οι εργασίες πρέπει να απλοποιηθούν.
4	Αντίληψη/γνώση	Απώλεια κριτικής ικανότητας, απώλεια αναγνώρισης πληροφοριών που έχουν ήδη μάθει, όπως αντικείμενα, άνθρωποι ή μέρη.
5	Λόγος	Δυσκολία εύρεσης λέξεων, χρήση γενικών φράσεων ή λανθασμένων λέξεων, γραμματικά λάθη, δυσκολία στην κατανόηση της γλώσσας ή γραπτού υλικού.
6	Αριθμητική	Δυσκολία να κάνουν αριθμητικούς υπολογισμούς ή να καλέσουν έναν αριθμό τηλεφώνου.



7	Πράξη	Δυσκολία στη χρήση οικείων εργαλείων και συσκευών.
8	Εκτελεστική λειτουργία	Δυσκολία με εργασίες πολλαπλών σταδίων, προγραμματισμός, οργάνωση, να ακολουθήσουν οδηγίες, παρακολούθηση των αλλαγών.

Adapted from: American Psychiatric Association: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition. Arlington, VA, AmericanPsychiatricAssociation; 2013

Πίνακας 2: Συμπεριφορικά συμπτώματα στην άνοια

	Συμπεριφορικά συμπτώματα	Examples of changes in everyday activities
1	Ευερεθιστότητα, επιθετικότητα και θυμός	Σωματικές ή λεκτικές εκρήξεις. Μπορεί να εμφανιστούν ξαφνικά, χωρίς προφανή λόγο, ή αποτέλεσμα από μια απογοητευτική κατάσταση.
2	Άγχος και διέγερση	Η γενική συναισθηματική δυσφορία, ανησυχία, επανάληψη βημάτων, επανάληψη άλλων χειρονακτικών κινήσεων,. Μπορεί αυτή η ανησυχία να συμβαίνει σε συγκεκριμένα μέρη ή όταν εστιάζουν σε κάτι συγκεκριμένο.
3	Κατάθλιψη	Απάθεια, απώλεια ενδιαφέροντος για δραστηριότητες και χόμπι, κοινωνική απόσυρση, απομόνωση, δυσκολία συγκέντρωσης
4	Ζητήματα ύπνου	Κοιμάται κατά τη διάρκεια της ημέρας και περιπλανιέται τη νύχτα. Οι αλλαγές στον κύκλο ύπνου-αφύπνισης μπορεί να συμβάλλουν στην αυξημένη σύγχυση, που ονομάζεται "ηλιοβασίλεμα", η οποία συμβαίνει συχνά τα απογεύματα.

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

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ II: Διαδικασία της 2ης παραλλαγής του εργαστηρίου

ΣΤΡΑΤΟΛΟΓΗΣΗ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ

Τα εργαστήρια θα περιλαμβάνουν άτομα με άνοια, ηλικιωμένους, συγγενείς, περιθάλποντες, επαγγελματίες υγείας, νέους ή μαθητές και σχεδιαστές παιχνιδιών.

Κάθε εταίρος θα πραγματοποιήσει ένα καινοτόμο εργαστήριο το οποίο θα συμπεριλαμβάνει όλους τους νοητικές λειτουργίες και τα συμπεριφορικά συμπτώματα (Παράρτημα I). Κάθε εργαστήριο θα πρέπει να περιλαμβάνει τουλάχιστον 2-3 μικτές ομάδες, οι οποίες θα πρέπει να αποτελούνται από περίπου 1-2 ΑμΑ / ηλικιωμένους, 1-2 περιθάλποντες / συγγενείς, 3 νέους εθελοντές και 1 σχεδιαστή παιχνιδιών (αρχηγός ομάδας). Το κάθε εργαστήριο θα το παρακολουθήσουν τουλάχιστον 2 επαγγελματίες υγείας (σε περίπτωση απουσίας του σχεδιαστή παιχνιδιών, μπορεί να αναλάβουν κατ'εξάιρεση τον ρόλο του επικεφαλής της ομάδας). Ο επαγγελματίας υγείας θα συμβουλεύει τους συμμετέχοντες καθώς



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



αλληλεπιδρούν στις ομάδες και θα καθοδηγήσει επίσης τον σχεδιαστή στη δημιουργία του παιχνιδιού, εξηγώντας τις ανάγκες του ΑμΑ. Τουλάχιστον 3 έως 4 ιδέες για πρωτότυπα παιχνίδια θα δημιουργηθούν σε κάθε χώρα μέσω των εργαστηρίων. Ο αριθμός των πρωτότυπων παιχνιδιών που θα αναπτυχθούν σε κάθε εργαστήριο εξαρτάται από την πολυπλοκότητα των παιχνιδιών και τον διαθέσιμο χρόνο.

ΔΙΑΡΚΕΙΑ:

Το εργαστήριο θα πραγματοποιηθεί σε 1 ημέρα και θα διαρκέσει περίπου 6 ώρες. Προβλέπεται ότι κάθε μέρος θα έχει διαφορετική διάρκεια ανάλογα με το περιεχόμενο και τον σκοπό.

ΣΧΕΔΙΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ:

Κάθε εργαστήριο πρέπει να λειτουργεί ως εξής:

1. Παρουσιάζοντας τους στόχους του εργαστηρίου (60-90 λεπτά, όλοι οι συμμετέχοντες εκτός από τα ΑμΑ)

Οι επαγγελματίες υγείας παρέχουν το υλικό και πληροφορίες προκειμένου να τις ενημερώσουν τους συμμετέχοντες. Επιπλέον, θα εξηγήσουν τι θα ήθελαν να δημιουργήσουν σε αυτά τα εργαστήρια. Επίσης, θα εξηγήσουν το ρόλο κάθε ατόμου. Δεδομένου ότι οι νέοι εθελοντές μπορεί να μην έχουν εμπειρία στην αλληλεπίδραση με ΑμΑ, πριν από το εργαστήριο, είναι σημαντικό οι επαγγελματίες υγείας και οι περιθάλποντες να καθοδηγούν τους νέους εθελοντές για το πώς να αλληλεπιδρούν.

2. Πριν από την έναρξη του εργαστηρίου (15 λεπτά)

Πριν ξεκινήσει το εργαστήριο, οι επαγγελματίες θα πρέπει να παρέχουν στους συμμετέχοντες ένα ενημερωτικό δελτίο και να διασφαλίζουν ότι έχουν υπογράψει τη συγκατάθεσή τους για να συμμετάσχουν σε αυτό το εργαστήριο. Θα πρέπει επίσης να συλλέγουν δημογραφικά δεδομένα σχετικά με τους συμμετέχοντες. Το εργαστήριο δεν πρέπει να αρχίσει έως ότου μαζέψουν όλα τα δεδομένα (Παράρτημα IV).

3. Δημιουργία μικτών ομάδων (10 λεπτά)

Οι επαγγελματίες υγείας μοιράζουν μια πολύχρωμη κάρτα με ένα συγκεκριμένο χρώμα σε κάθε συμμετέχοντα ανάλογα με την κατηγορία του (νεαρός εθελοντής, περιθάλποντας, σχεδιαστής, ΑμΑ). Αυτό θα είναι χρήσιμο για τη δημιουργία της σωστής μικτής ομάδας, συμπεριλαμβανομένων όλων των διαφορετικών κατηγοριών συμμετεχόντων. Μετά από αυτό, οι επαγγελματίες υγείας παρέχουν συμβουλές στους συμμετέχοντες για την κατάλληλη δημιουργία των μικτών ομάδων και πόσα άτομα κάθε κατηγορίας πρέπει να συμμετέχουν σε μια ομάδα. Όταν οι 2-3 ομάδες (ακολουθώντας τον συγκεκριμένο σχηματισμό ομάδων) θα είναι έτοιμες, οι συμμετέχοντες ξεκινούν την αλληλεπίδραση και ο καθένας τους μοιράζεται κάποιες πληροφορίες για τον εαυτό του. Αυτό θα ενισχύσει την το δέσιμο της ομάδας.

4. Αλληλεπίδραση στην ομάδα (30 λεπτά)



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



Ο αρχηγός της ομάδας θα πρέπει να ζητήσει από τους συμμετέχοντες της ομάδας του να μοιραστούν και να μιλήσουν για τις ανάγκες τους, τα παιχνίδια που έπαιζαν στο παρελθόν και που παίζουν τώρα. Καταγράφει επίσης όλες αυτές τις πληροφορίες σε διαφορετικές κατηγορίες ανάλογα με την ηλικία. Οι ηγέτες της ομάδας προσπαθούν να κάνουν την επικοινωνία ευκολότερη και να προωθήσουν τη συνεργασία.

5. Ξεκινήστε να παίζετε (60 λεπτά)

Οι συμμετέχοντες κάθε ομάδας αρχίζουν να παίζουν τα υπάρχοντα παιχνίδια και μιλούν για νέες ιδέες που μπορούν να δημιουργήσουν νέα παιχνίδια.

6. Διάλειμμα (15 λεπτά)

Μετά από αυτήν τη συνεργασία και τη συλλογή των αναγκών και των προτιμήσεων των ΑμΑ, ο ρόλος τους ολοκληρώνεται για την 1η ημέρα. Σε αυτό το σημείο μπορούν να αποχωρήσουν από το εργαστήριο.

7. Ξεκινήστε να δημιουργείτε νέα παιχνίδια

Σε αυτό το βήμα, οι ομάδες αποτελούνται μόνο από τους αρχηγούς της ομάδας (σχεδιαστές), νέους εθελοντές και επαγγελματίες υγείας. Ο ηγέτης της ομάδας ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να σκεφτούν τον βασικό θεματικό-κύριο μηχανισμό / τύπο παιχνιδιού που θέλουν να δημιουργήσουν. Δίνει μερικές ιδέες σχετικά με πιθανούς μηχανισμούς από την εμπειρία του και τι είναι δυνατό να σχεδιάσει / αναπτύξει εντός του περιορισμένου χρόνου της εκδήλωσης ως πρωτότυπο. Η ομάδα αρχίζει να δοκιμάζει ιδέες με τα βασικά υλικά που έχει και να αποφασίζει ποιο παιχνίδι θα αναπτυχθεί τελικά. Είναι σημαντικό οι επαγγελματίες υγείας να παρέχουν συμβουλές στους σχεδιαστές για τις ικανότητες των ατόμων με άνοια, τις ανάγκες τους και τις δραστηριότητες που βοηθούν στη διατήρηση των νοητικών δεξιοτήτων τους και στη μείωση των συμπεριφορικών συμπτωμάτων. Κάθε ομάδα πρέπει να επικεντρωθεί σε τουλάχιστον 2 νοητικές λειτουργίες (μνήμη / προσανατολισμός κ.λπ.) και 2 συμπεριφορικά συμπτώματα (Παράρτημα Ι). Αυτό θα ποικίλλει σε κάθε ομάδα ανάλογα με τις 8 νοητικές λειτουργίες και τα 4 συμπεριφορικά συμπτώματα. Πρέπει να επιλέξουν και να συμπεριλάβουν από όλες τις νοητικές λειτουργίες και τα συμπεριφορικά συμπτώματα. Μετά από αυτό, θα εργαστούν στη δημιουργία ενός προτύπου για κάθε παιχνίδι (Παράρτημα V). Δεν θα είναι το τελικό πρωτότυπο παιχνίδι, αλλά θα είναι ένα "έγγραφο", το οποίο θα περιλαμβάνει λεπτομέρειες σχετικά με τη δημιουργία και το σχεδιασμό κάθε πρωτότυπου παιχνιδιού.

Παράρτημα III: Όλα τα ερωτηματολόγια του εργαστηρίου.

1. Ερωτήσεις για τους Team leaders για αλληλεπίδραση σε ομάδες



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



Day1

Ο κάθε team leader ζητάει από τους συμμετέχοντες της ομάδας του να μοιραστούν και να μιλήσουν για τις ανάγκες τους, τα παιχνίδια που συνηθίζουν να χρησιμοποιούν στο παρελθόν και αυτά που συνηθίζουν να παίζουν τώρα. Ο team leader προσπαθεί να διευκολύνει την συζήτηση και προωθεί τον διάλογο και το μοίρασμα.

1. Τι είδους παιχνίδια παίζατε όταν ήσασταν παιδιά;
2. Τι είδους παιχνίδια συνηθίζετε να παίζετε τώρα;
3. Τι είδους παιχνίδια παίζετε με τα εγγόνια σας;
4. Τι είδους παιχνίδια θα θέλατε να παίζετε τώρα;
5. Είναι εύκολο για εσάς να παίζετε ICTs παιχνίδια (computer, tablet, video);
6. Προτιμάτε ICTs games ή παραδοσιακά επιτραπέζια;
7. Προτιμάτε να παίζετε παιχνίδια μόνοι σας ή σε γκρουπ;
8. Πιστεύετε ότι είναι χρήσιμο να σας βοηθάει κάποιος όταν παίζετε ένα παιχνίδι; (να σας εξηγεί τις οδηγίες, να λύνει προβλήματα, να λύνει διαμάχες ανάμεσα στους συμμετέχοντες, να λειτουργεί ως ειδικός)
9. Προτιμάτε καλύτερα παιχνίδια που να έχουν εικόνες από ότι λέξεις ή αριθμούς;
10. Θεωρείτε ότι χρειάζεστε μεγάλα μεγέθη (κομμάτια, εικόνες και λέξεις, κλπ) με στόχο να τα βλέπετε καλύτερα;
11. Είναι καλύτερα για εσάς να παίζετε σε ένα δωμάτιο με ήσυχο περιβάλλον ;
12. Άλλα παρόμοια θέματα...



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



2. Ερωτήσεις για Team leaders /Health professionals κατά την δοκιμή παιχνιδιών, Day 2

Οι συμμετέχοντες του κάθε γκρουπ αρχίζουν να παίζουν τα νέα παιχνίδια. Οι teamleaders πρέπει να προωθούν τον διάλογο, την ενεργή συμμετοχή και να παρέχουν κίνητρα. Οι teamleaders και οι επαγγελματίες υγείας παρατηρούν και κρατάνε σημειώσεις για τον τρόπο αλληλεπίδρασης των ηλικιωμένων με τα παιχνίδια και τους νέους και μαζεύουν ιδέες από αυτήν την αλληλεπίδραση. Αυτές οι πληροφορίες θα χρησιμοποιηθούν για να γίνουν βελτιώσεις στο σχεδιασμό, το περιεχόμενο και τους κανόνες του παιχνιδιού.

Οδηγός παρατήρησης

Στόχος της παρατήρησης:

Αυτή η παρατήρηση στοχεύει να μαζέψει επιτόπια δεδομένα, όταν οι ηλικιωμένοι ή οι περιθάλποντες παίζουν τα PrototypesGames. Οι πληροφορίες θα σημειωθούν από τους gamedesigners.

Πληροφορίες που πρέπει να σημειωθούν:

Παιχνίδι:

1. Φαίνονται οι παίκτες να απολαμβάνουν το παιχνίδι;
2. Τι ακριβώς μοιάζει να τους αρέσει περισσότερο;
3. Φαίνεται να έχει κάποιο όφελος για τους παίκτες;
4. Βελτιώνονται καθώς συνεχίζουν να παίζουν;
5. Βρήκαν κάτι αρκετά δύσκολο καθώς έπαιζαν;
6. Ζήτησα να γίνουν αλλαγές για να γίνει ευκολότερο για αυτούς;
7. Θα το χρησιμοποιούσατε διαφορετικά το παιχνίδι αν το ξανά παίζατε;
8. Αν ναι, τι αλλαγές θα κάνατε και γιατί;
9. Παρακαλώ, σημειώστε άλλες σημαντικές παρατηρήσεις



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



3. Ερωτήσεις για τους Team leaders –Feedback για τα παιχνίδια

Day 2

Οδηγός συζήτησης για τους ηλικιωμένους και τους περιθάλποντες

Όνομα παιχνιδιού:

1. Τι πιστεύετε για το παιχνίδι;

- Τι σας άρεσε σε αυτό;
- Υπήρχαν κάποια συγκεκριμένα χαρακτηριστικά που σας άρεσαν; (graphics, color)
- Υπήρχε κάτι που δεν σας άρεσε στο παιχνίδι;

2. Πιστεύετε ότι το παιχνίδι σας πρόσφερε κάποιο όφελος;

- Αν ναι, τι είδους; (σωματικό, νοητικό, κοινωνικό)

3. Βιώσατε κάποια δυσκολία καθώς παίζατε το παιχνίδι;

- Αν ναι, τι είδους;
- Μπορεί να γίνει κάτι να ξεπεράσετε αυτές τις δυσκολίες;

4. Πιστεύετε ότι μπορεί να γίνει κάτι για να βελτιωθεί η εμπειρία σας από το παιχνίδι;

5. Αν παίζατε αυτό το παιχνίδι ξανά μόνος σας, τι οδηγίες θα θέλατε να είχατε;

6. Θα μας συστήνατε να βάλουμε αυτό το παιχνίδι στην πλατφόρμα που φτιάχνουμε;

4. ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΓΙΑ ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΥΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΘΑΛΠΟΝΤΕΣ

Όνομα συμμετέχοντα:



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



1. Νιώθετε ότι το εργαστήριο σας πρόσφερε κάποιο όφελος (νοητικό, σωματικό, κοινωνικό);

Διαφωνώ απόλυτα	Διαφωνώ	Κάπως διαφωνώ	Ουδέτερα	Κάπως συμφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
--------------------	---------	------------------	----------	------------------	---------	--------------------

2. Ήταν η αλληλεπίδραση με τους νέους ευχάριστη;

Διαφωνώ απόλυτα	Διαφωνώ	Κάπως διαφωνώ	Ουδέτερα	Κάπως συμφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
--------------------	---------	------------------	----------	------------------	---------	--------------------

3. Νιώθετε ότι οι άνθρωποι του εργαστηρίου σας βοήθησαν;

Διαφωνώ απόλυτα	Διαφωνώ	Κάπως διαφωνώ	Ουδέτερα	Κάπως συμφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
--------------------	---------	------------------	----------	------------------	---------	--------------------

4. Θεωρείτε σημαντική την οργάνωση παρόμοιων εργαστηρίων;

Διαφωνώ απόλυτα	Διαφωνώ	Κάπως διαφωνώ	Ουδέτερα	Κάπως συμφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
--------------------	---------	------------------	----------	------------------	---------	--------------------

5. Τι βελτιώσεις θα προτείνατε για την καλύτερη διεξαγωγή της εκδήλωσης

1. Θεωρείτε ότι τα παιχνίδια που χρησιμοποιήσατε στο εργαστήριο διευκολύνουν την:

- ο Μεγαλύτερη συμμετοχή
- ο Την συνεργασία
- ο Παρέχουν κίνητρα
- ο Νοητική εκπαίδευση



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



- ο Ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων
- ο Δημιουργία ιδεών
- ο Μείωση της γνωστικής εξασθένησης
- ο Βελτίωση της διάθεσης

2. Ποιες δεξιότητες θεωρείτε ότι μπορεί να ενισχυθούν στα άτομα, όταν συμμετέχουν σε εργαστήρια σαν αυτό;

- ο Δαichiρηση προβλημάτων
- ο Επικοινωνία
- ο Συμμετοχή
- ο Αλληλεπίδραση
- ο Διάλογος
- ο Επικέντρωση στη φροντίδα
- ο Ομαδικότητα

3. Κατά τη διάρκεια της ομάδας, μπορείτε να πείτε ότι:

- ο Μάθατε από τους συμμετέχοντες
- ο Συμβάλατε στην ομάδα
- ο Η γνώση χτίστηκε ομαδικά
- ο Αποκτήσατε νέες γνώσεις
- ο Ήταν δύσκολο να επικοινωνήσετε με την ομάδα
- ο Η συμμετοχή ήταν δύσκολη
- ο Άλλο (διευκρινίστε)

4. Πώς αξιολογείτε το ρόλο του συντονιστή στη ομαδική δουλειά:

- ο Προωθεί την ενεργή συμμετοχή
- ο Προωθεί τη ομαδική εργασία



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



- ο Προωθεί την παραγωγή ιδεών
- ο Συμπληρώνει ιδέες
- ο Σταματά τη συμμετοχή
- ο Μη σχετική
- ο Άλλο (διευκρινίστε)

5. Πώς αξιολογείτε τη σημαντικότητα του συντονιστή στη βελτίωση και να διατήρηση του επιπέδου.

- ο Είναι καθοριστικός
- ο Είναι υποστηρικτικός
- ο Δεν επηρεάζει
- ο Άλλο (διευκρινίστε)

6. Ξέρετε άλλα παιχνίδια σε αυτόν τον τομέα που δεν τα χρησιμοποιήσαμε και τα θεωρείτε ενδιαφέρον για το έργο αυτό;



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



Όνομα συμμετέχοντα:

A. Ερωτήσεις για το εργαστήριο

1. Το βρήκατε ενδιαφέρον; Τι σας άρεσε περισσότερο;
2. Οι συμμετέχοντες φαίνονταν να απολαμβάνουν την διαδικασία;
3. Τι απολάμβαναν οι συμμετέχοντες στο εργαστήριο;
4. Πιστεύετε ότι το εργαστήριο είχε κάποιο όφελος στους συμμετέχοντες;
5. Αντιμετώπισαν οι συμμετέχοντες κάποια δυσκολία;
6. Κάνατε κάποιες αλλαγές στο εργαστήριο για να γίνει πιο εύκολο για τους συμμετέχοντες;

B. Ερωτήσεις για τα Prototypes Games

1. Έχετε προηγούμενη εμπειρία από παιχνίδια ή δραστηριότητες με άτομα με άνοια;
 - Αν ναι, τότε τι εμπειρία;



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



- Τι είδους παιχνίδια χρησιμοποιήσατε;
- Τα χρησιμοποιήσατε μεμονωμένα με ένα άτομο ή περισσότερα;
- Τους άρεσαν; Τι τους άρεσε σε αυτά;
- Είχατε κάποιες δυσκολίες όταν τα χρησιμοποιούσατε με τα άτομα με άνοια; Αν ναι, πως τις ξεπεράσατε;
- Θεωρείτε πως αυτά τα παιχνίδια έχουν κάποιο όφελος για τα άτομα με άνοια ή/και τους περιθάλποντες τους; Αν ναι, τι είδους όφελος;

2. Τι πληροφορίες /εκπαίδευση πιστεύετε ότι χρειάζεται προκειμένου να ενθαρρύνουμε τα άτομα με άνοια και τους περιθάλποντες τους να χρησιμοποιούν ανάλογα παιχνίδια;

Παράσημα IV: Δημογραφικά στοιχεία συμμετεχόντων

ΦΟΡΜΑ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

“Bridge game jam” workshop

Παρακαλώ κυκλώστε ένα:

Ηλικιωμένος / Περιθάλποντας / Gamedesigner/ Επαγγελματίας Υγείας/ Νέος εθελοντής

1. Όνομα:
2. Ηλικία:
3. Φύλο:



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



4. Έτη εκπαίδευσης:
5. Επάγγελμα / προηγούμενο επάγγελμα:
6. Προηγούμενη εμπειρία με παιχνίδια και προγράμματα νοητικής ενδυνάμωσης:

Ναι / Όχι

Αν ναι, τότε ποία παιχνίδια έχετε παίξει;

7. Προηγούμενη εμπειρία με εργαστήρια:

Ναι / Όχι

Αν ναι, με τι είδους εργαστήρια;

Έχω διαβάσει και κατανοήσει το "Δελτίο Πληροφοριών Συμμετέχοντα" για το ερευνητικό έργο και συμφωνώ να λάβω μέρος.

.....

Υπογραφή

Παράσημα V: Ειδικές πληροφορίες για κάθε παιχνίδι

Όνομα παιχνιδιού			
Ταξινόμηση			
Νοητικές λειτουργίες <ul style="list-style-type: none"> • Μνήμη • Προσανατολισμός • Προσοχή • Αντίληψη • Λόγος • Αριθμητική • Πράξη 	Συμπεριφορικά Συμπτώματα <ul style="list-style-type: none"> • Ευερεθιστότητα, επιθετικότητα και θυμός • Άγχος και διέγερση • Κατάθλιψη • Δυσκολία στον ύπνο 	Είδος παιχνιδιού <ul style="list-style-type: none"> • Ψηφιακά • Επιτραπέζια • Και τα 2 	Παίχτες <ul style="list-style-type: none"> • Μόνος • Ζευγάρια • Ομάδα συνεργασίας • Ομάδα ανταγωνισμού



• Εκτελεστικές λειτουργίες			
Ορισμός Εξηγήστε εν συντομία από τι αποτελείται το παιχνίδι			
Διάρκεια Μέση / συνιστώμενη διάρκεια			
Στόχοι Στόχοι παιχνιδιού Περιοχές και διαστάσεις που μπορούν να βελτιωθούν με αυτό το παιχνίδι			
Συμμετέχοντες Προφίλ συμμετεχόντων (διάγνωση, στάδιο άνοιας, σωματική και νοητική κατάσταση κ.λπ.) Αριθμός συμμετεχόντων (εξήγηση και παραλλαγές)			
Υλικό και απαιτήσεις Υλικά που απαιτούνται για την ανάπτυξη του παιχνιδιού			
Απαιτούμενη υποστήριξη Εξηγήστε το ρόλο των επαγγελματιών / περιθαλπόντων (οδηγίες, επίβλεψη, κίνητρα, βοήθεια,...)			
Έναρξη: Όλα όσα πρέπει να γνωρίζουν και να σέβονται οι επαγγελματίες και οι περιθάλποντες καθ' όλη τη διάρκεια της συνεδρίας για να χρησιμοποιείται σωστά το παιχνίδι.			
Ανάπτυξη Αναλυτικά πώς εκτελείται το παιχνίδι βήμα προς βήμα (οδηγίες χρήσης). Χρησιμοποιήστε: Κείμενο, Εικόνες, Βίντεο / σεμινάρια, Παρουσιάσεις, Κινούμενα σχέδια			
Παραλλαγές του παιχνιδιού Άλλοι τρόποι για να παίξετε το ίδιο παιχνίδι (περισσότεροι ή λιγότεροι συμμετέχοντες, με περισσότερη ή λιγότερη βοήθεια κ.λπ.)			

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ VI: Τα πρωτότυπα παιχνίδια εστιάζουν σε γνωστικά και συμπεριφορικά συμπτώματα στην άνοια.

A. Επιτραπέζια παιχνίδια

	NAME	LINK	COGNITIVE SYMPTOM MS	BEHAVIORAL SYMPTOMS
1	CLAY EMOTION PEOPLE ACTIVITY	https://generationsworkingtogether.org/downloads/5b1e757652795-OLDSCHOOL_TOOLKIT_.pdf	4,8	1,2,3



2	Generation Games	https://www.generationgames.com/	2,3,8	1,2,3,4
3	Nature for Care, Care for Nature	http://www.natureforcare.eu/index.html	2,3,8	1,2,3,4
4	Take Up Graffiti	http://www.spiegel.de/international/0,1518,778978,00.html	3,7,8	2,3
5	On The Bus With Granny	http://www.aeneas-project.eu/docs/OnTheBusWithGranny.pdf	1,2,3,8	2,3
6	"Giovani nel tempo"	http://www.giovanineltempo.it/il-progetto/	1,2,3,4,5,8	2,3
7	"Ol'boys"	https://www.olboys.it/	1,2,3,4,5,6,7,8	2,3
8	Burger	https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0	1,3,4,8	2,3
9	Around polis	https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0	1,2,3,4,5	1,2,3
10	TomThumb (Kontorevithoulis)	https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0	1,2,3,6	2,3
11	The treasure of the island	https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0	1,2,3,4,5	1,2,3
12	Home sweet home	https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0	1,2,3,4,7	2,3
13	Dancing with the letters	https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0	3,4,5,8	1,2,3
14	The edge of the rainbow	https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0	1,3,4,6,8	1,2,3
15	Take fresh stuff (pare kala pare freska)	https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0	2,3,4,8	1,2,3,4
16	The farmer's basket	https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0	1,5,8	2,3
17	Hansel and Gretel	https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0	1,3,5	1,2,3,4
18	Bridge of memories	https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0	1,4	1,2,3,4



19	zoographies	https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0	1,3,4,7,8	1,2,3
20	Festival (xasoumekerdiso ume)	https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0	1,2,3,4,5,8	1,2,3,4
21	Hangman	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.simapps.hangmanro	3,5	2,3
22	Numerical Pyramid - BrainTraining	https://play.google.com/store/apps/details?id=godlinestudios.brain.training&hl=en-US	3,6,8	1,2,3,4
23	Road Construction - MyroTyromotion	https://tyromotion.com/en/produkte/myro/	2,3,7,8	1,2,3,4
24	Train Ride - MyroTyromotion	https://tyromotion.com/en/produkte/myro/	2,3,7,8	1,2,3,4
25	Remember Square - BrainTraining	https://play.google.com/store/apps/details?id=godlinestudios.brain.training&hl=en-US	1,2,3,4	1,2,3
26	Rain Fall - BrainWars	https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.translit.mit.brainwars&hl=ro	2,3,7	1,2,3,4

B. Ψηφιακά παιχνίδια

	NAME	LINK	COGNITIVE SYMPTOMS	BEHAVIORAL SYMPTOMS
1	Wonderopolis	https://wonderopolis.org/	1,3,5	1,2,3,4
2	"X-Torp"	http://www.innovation-alzheimer.fr/azgame-en/	1,2,3,4,5,6,7,8	2,3
3	"Games for Olders Active Life"	http://goaltoscana.cbim.it/index.php	1,2,3,4,5,6,7,8	1,2,3,4
4	"Verve"	https://gv2.scss.tcd.ie/VERVE/index.html	1,2,3,4,5,6,7,8	2,3
5	"Playtime Project"	http://aal-playtime.eu/	1,2,3,4,5,6,7,8	2,3
6	"AktivDaheim (active@home)"	http://aktivdaheim.at/en/project/	1,2,3,4,5,6,7,8	2,3
7	Find the lyrics	https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0	1,3,4,5,8	1,2,3,4
8	Superdog	https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0	1,2,3,8	2,3



9	Amaze Labyrinth	https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0	1,2,3,8	1,3
10	Do it logically	https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0	3,4,6,8	1,3
11	Around the village	https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0	1,2,3,4,8	1,2,3,4
12	Find it- catch it	https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0	3,4,8	1,2,3,4

Γ. Επιτραπέζια και Ψηφιακά παιχνίδια

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