



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



Ref: 2018-1-EL01-KA204-047892

Rezultatul Intelectual 1

**Elaborarea unui ghid metodologic aferent
atelierelor de lucru.**



Cuprins

1. Introducere	4
1.1 Rezumatul Proiectului	4
1.2 Prezentare generala a Ghidului Metodologic.....	6
2. Proiectarea pasilor Atelierelor de Co-Creatie (O1-A1)	8
2.1 Model al atelierului „Bridge game jam”	8
A. Obiectivele / Scopurile atelierelor	8
B. Profilul participantilor si rolul lor	10
C. Procesul de recrutare.....	12
D. Durata si cerintele fizice ale atelierului	13
E. Procedura atelierului	14
3. Dezvoltarea punctelor cheie ale jocurilor care urmeaza sa fie create (O1-A2)	18
3.1 Obiectivele O1-A2.....	18
3.2 Metodologia O1-A2.....	18
3.3 Rezultatele O1-A2.....	19
A. Obiectivele cheie pentru jocurile prototip.....	19
B. Continut cheie pentru jocurile prototip.....	20
C. Metodologii cheie pentru jocurile prototip.....	22
D. Instrumente/Materiale cheie necesare pentru crearea jocurilor prototip.....	24
E. Criterii de evaluare, impact si aplicabilitate in ceea ce priveste simptomele cognitive si comportamentale	25
4. Dezvoltarea punctelor cheie pentru platforma electronica (O1-A3)	26
4.1 Obiectivele O1-A3.....	26
4.2 Metodologia O1-A3.....	26
4.3 Rezumatul rezultatelor chestionarului	27
Anexe:	
ANEXA I: Categoriile de simptome cognitive si comportamentale	35



ANEXA II: Procedura celei de-a doua versiuni a atelierului de lucru.....	37
Anexa III: Toate chestionarele pentru atelierul de lucru.....	40
Anexa IV: Date demografice pentru participantii la atelier.....	47
Anexa V: Informatii specifice pentru fiecare joc	48
ANEXA VI: Concentrarea jocurilor prototip pe simptomele cognitive si comportamentale in dementa.....	50

Tabele:

Tabel 1: Numarul de participanti in cadrul atelierului si nevoile lor	10
Tabel 2: Rolul fiecarui grup in atelier.....	11
Tabel 3: Beneficiile utilizarii jocurilor serioase in sprijinul dementei	19
Tabel 4: Provocari ale utilizarii jocurilor serioase in sprijinul dementei.....	20
Tabel 5: Informatii specifice pentru fiecare joc	23

1. Introducere

1.1 Rezumatul Proiectului

Proiectul „Bridge” finanțat prin Erasmus + reprezintă o inițiativă pan-europeană cu o durată de 3 ani care are ca scop dezvoltarea unui set de jocuri serioase care acționează asupra simptomelor cognitive și comportamentale ale dementei.

Proiectarea acestor instrumente va implica persoane tinere și în vârstă.

Persoanele cu demență sunt adesea excluse din activitățile sociale inter-generaționale din cauza prejudecăților și stereotipurilor, motiv pentru care tinerii ar putea juca un rol semnificativ pentru a preveni stigmatul asociat în mod obișnuit cu boala și singurătatea consecventă și excluderea socială experimentată de către pacienți.

Prin diferiți pași, consorțiul proiectului va crea, produce și testa jocurile serioase care vizează persoanele cu demență. Procesul va duce la lansarea a cel puțin 8 jocuri complete de lucru.

Jocurile serioase reprezintă o practică cunoscută, non-farmaceutică, pentru acționarea asupra simptomelor cognitive ale dementei cu simptome ușoare și moderate, deoarece contribuie la stimularea abilităților cognitive ale pacienților afectați de boală. Acestea sunt de asemenea numite „jocuri de antrenament”, deoarece sunt concepute pentru un scop specific și aplicate scenariilor de învățare. Este extrem de important să subliniem faptul că revizuirea literaturii relevante a identificat o lipsă de abordări similare în cazul simptomelor comportamentale ale dementei.

Platforma web a Proiectului Bridge va cuprinde știri, bloguri, concluzii și actualizări ale proiectului, cum ar fi rapoarte, documente de politici precum și oportunități de colaborare, de ex. anunțuri de evenimente, ateliere și sesiuni de instruire față în față.

Printr-o serie de ateliere planificate, proiectul va contribui, de asemenea, la creșterea gradului de conștientizare a tinerilor, precum și a tinerilor voluntari cu privire la demență și tulburările conexe. Aceste evenimente vor include un program de instruire vizat, conceput pentru a-i ajuta să facă față provocărilor asociate bolii și în consecință să îi pregătească pentru interacțiunea cu pacienții. După aceea, vor participa la procesul de co-proiectare a jocului: vor co-proiecta și juca mai multe jocuri în colaborare cu designeri de jocuri, dezvoltatori de software, profesioniști din domeniul sănătății, persoane cu demență (pWD) și îngrijitori.

Programul aflat în prezent în prima fază, este livrat în parteneriat cu 5 parteneri europeni, și anume Panellinia Omospondia Nosou Alzheimer kai Sinafon Diatarachon (Grecia), Anziani e non solo Società Cooperativa Sociale (Italia), Asociația Habilitas - Centru de Resurse și Formare Profesională (România), Challedu (Grecia) și University of Western Macedonia (Grecia).

Prin adoptarea în cadrul proiectului, a unei abordări transnaționale prin cooperarea organizațiilor și institutelor la nivel european, consorțiul va:

- Schimba cunoștințe și experiențe din diverse discipline și instituții din Europa.



- Crește gradul de conștientizare a dementei în rândul publicului larg bazându-se pe eforturile instituțiilor locale
- Crea și promovează jocuri pentru simptomele cognitive și comportamentale ale persoanelor cu demență.
- Crea conținut personalizat în jocuri, ca rezultat al lucrărilor de colaborare între profesioniștii din domeniul sănătății, membrii publicului larg, studenții universitari și designeri de jocuri.
- Contribuie la efectul multiplicator la nivel european.

Proiectul are următoarele rezultate principale:

- Creșterea gradului de conștientizare despre demență, a adulților tineri.
- Crearea conștientizării și a motivației cu privire la importanța și posibilitățile jocurilor ca instrument pentru îmbunătățirea calității vieții persoanelor cu demență.
- Implicarea tinerilor de peste 15 ani în cadrul activităților de voluntariat.
- Consolidarea legăturii generațiilor prin activități și ateliere inter-generaționale ludice.
- Implicarea profesioniștilor, voluntarilor și persoanelor cu demență în procesul de creare a jocurilor potrivite.

Principalele rezultate ale proiectului sunt:

- Elaborarea de ghiduri metodologice legate de ateliere.

Un ghid metodologic referitor la crearea atelierelor și evenimentelor inter-generaționale, nevoilor și specificațiilor jocurilor care se concentrează pe instruirea persoanelor cu demență și pe cele mai bune practici pentru astfel de intervenții vor permite multiplicarea rezultatelor proiectului. Toate rezultatele proiectului se vor baza pe acest ghid metodologic. Practicienii din domeniul sănătății împreună cu designerii de produse/jocuri vor identifica punctele cheie ale unor astfel de intervenții. În plus, vor planifica conținutul diferitelor ateliere susținute, identificând resursele necesare. Mai mult, se vor evidenția scurte orientări cu privire la conținutul prototipurilor de jocuri livrate.

- Dezvoltarea prototipurilor de jocuri pentru persoanele cu demență.

Toate persoanele implicate în îngrijirea persoanelor cu demență, împreună cu tinerii voluntari și designerii de jocuri / produse se vor întâlni și vor dezvolta propriile prototipuri de joc prin ateliere. Prototipurile de jocuri vor servi ca un mod mai plăcut de a acționa asupra unor simptome (cognitive și comportamentale) ale persoanelor cu demență. Mai mult, implementarea atelierelor va permite includerea socială a persoanelor cu demență prin implicarea activă în proiectarea jocurilor care să răspundă nevoilor lor. În plus, implicarea activă a tinerilor voluntari va contribui la reducerea decalajului inter-

generational si la cresterea activitatilor de voluntariat prin actiuni cu privire la persoanele de varsta a treia.

1.2 Prezentare generala a ghidului metodologic

In acest raport, am organizat dezvoltarea Metodologiei Ghidului Co-Creat. Acest Ghid Metodologic a fost elaborat cu participarea directa a psihologilor, programatorilor si designerilor de jocuri, avand ca obiectiv principal determinarea continuturilor, metodologiilor si instrumentelor cheie necesare pentru crearea si imbunatatirea competentelor critice ale persoanelor cu dementa prin exploatarea jocurilor pentru cresterea Calitatii Vietii.

Ce este inclus?

1. Specificarea punctelor cheie ale jocurilor care urmeaza sa fie create si setul de criterii de evaluare in functie de:
 - A. Impactul si aplicabilitatea asupra simptomelor cognitive ale dementei (tabelul 1, anexa I)
 - B. Impactul si aplicabilitatea asupra simptomelor comportamentale ale dementei (tabelul 2, anexa I)
2. Competente cheie legate de exploatarea jocurilor de catre persoanele cu dementa.
3. Puncte cheie adresate tinerilor, studentilor, designerilor de jocuri care vor participa la atelierele de lucru si testarea pilot
4. Determinarea specificatiilor si abordarea materialelor de instruire pentru platforma electronica adresate participantilor la atelier, cu exceptia persoanelor cu dementa.
5. Determinarea specificatiilor tehnice si abordarea platformei electronice in ceea ce priveste accesibilitatea, capacitatea de utilizare si aplicatiile care trebuie incluse.

Evaluarea a fost facuta, incluzand o analiza bazata pe tari, pentru a reflecta cat mai bine nevoile si specificitatile nationale. O1 va fi util pentru asigurarea calitatii si a rezultatelor O2 „Dezvoltarea jocurilor” si O3 „platforma electronica”

Acest Rezultat Intelectual este relevant in doua moduri:

1. Prin implicarea utilizatorilor finali (persoane cu dementa, tineri) in elaborarea specificatiilor, se asigura ca proiectul corespunde cerintelor si nevoilor grupului persoanelor cu dementa si ale tinerilor / studentilor din fiecare tara. Cu alte cuvinte, dezvoltarea proiectului nu se bazeaza numai pe cunostintele anterioare ale partenerilor si informatiile generice date de utilizatorii finali anterior proiectului.

2. Selectarea si clasificarea simptomelor cognitive si comportamentale in dementa, in definirea punctelor-cheie si a rezultatelor jocurilor si platformei create.

Dezvoltarea acestui rezultat a fost realizata prin urmatoarele ACTIVITATI:

Activitatea O1-A1. Proiectarea atelierelor de Co-Creare

Metodologia, informatiile si instrumentele de conducere a atelierelor de proiectare a jocurilor au fost dezvoltate si agreeate intre parteneri. Participantii au colectat si impartasit baza de date, recomandarile si instrumentele pentru asigurarea crearii de prototipuri de jocuri care imbunatatesc simptomele comportamentale si cognitive. Psihologii in colaborare cu designeri de jocuri au conceput punctele cheie ale atelierelor si materialelor de co-creare. Materialele elaborate pentru ateliere (inclusiv jocuri, activitati, informatii bazate pe text si prezentare) au fost adaptate partilor interesate adresate (Persoanele cu Alzheimer, familii, tineri voluntari si designeri). De asemenea, a fost inclusa dezvoltarea coordonatorilor atelierelor pentru a ii ajuta in implementarea metodologiei atelierului. Toate materialele produse au fost revizuite si verificate de catre parteneri. Materialele atelierelor si coordonatorilor au fost revizuite si verificate de catre parteneri.

Activitatea O1-A2. Dezvoltarea punctelor cheie ale jocurilor care urmeaza sa fie create

Partenerii au gasit cele mai bune practici si instrumente utilizate pentru a crea jocuri in cadrul atelierelor inter-generationale. Psihologii in colaborare cu designerii de jocuri au determinat factorii cheie pe care ii poate aborda un joc. Ei au analizat punctele cheie care pot mari eficienta unui joc actionand asupra simptomelor cognitive sau de comportament ale persoanelor cu dementa. Toti partenerii au fost de acord si au verificat punctele si factorii cheie care vor spori eficienta jocurilor-prototip care vor fi create in ateliere.

Activitatea O1-A3 Dezvoltarea punctelor cheie pentru platforma electronica

Partenerii au definit cerintele platformei in functie de impactul pe care urmeaza sa-l creeze proiectul in aspecte legate de includerea persoanelor cu dementa si imbunatatirea competentelor persoanelor cu dementa, dar si a voluntarilor tineri si ingrijitorilor. Toti partenerii au impartasit abordarea schematica si au convenit asupra unei specificatii complexe pentru platforma electronica

Obiectivele Ghidului metodologic

- ✓ proiectarea si dezvoltarea obiectivelor atelierelor (atelier inter-generational si de creare a jocurilor)
- ✓ analiza nevoilor satisfacute si nesatisfacute ale persoanelor cu dementa si ale ingrijitorilor acestora, precum si ale profesionistilor din domeniul sanatatii, pentru a crea puncte si obiective cheie ale atelierelor
- ✓ includerea punctelor si obiectivelor cheie pentru prototipurile jocurilor serioase care vor fi dezvoltate prin atelierele Bridge



- ✓ determinarea conținutului, metodologiilor și instrumentelor cheie necesare pentru crearea și îmbunătățirea competențelor critice ale persoanelor cu demență prin exploatarea jocurilor
- ✓ o reflecție cât mai bună a nevoilor și specificităților naționale prin evaluare într-o analiză bazată pe țări.

2. Proiectarea pașilor Atelierelor de Co-Creare (O1-A1)

2.1 Sablonul atelierului „Bridge game jam”

A. Obiectivele / Scopurile atelierelor

1. Obiective generale

- Persoanele cu demență și îngrijitorii lor împreună cu tinerii voluntari, designeri de jocuri / produse și profesioniști din domeniul sănătății se întâlnesc și își dezvoltă propriile prototipuri de joc.
- Mod plăcut de a acționa asupra simptomelor persoanelor cu demență și de asemenea, de a îmbunătăți calitatea vieții acestora.
- Permite includerea socială a persoanelor cu demență prin implicarea activă a acestora în proiectarea jocului care să răspundă nevoilor lor.
- Implicarea activă a tinerilor voluntari care va contribui la reducerea decalajului inter-generațional și la creșterea activităților de voluntariat prin acțiuni cu privire la persoanele de vârstă a treia.
- Sporirea cunoștințelor despre demență
- Crearea conștientizării importanței și a posibilităților „Jocurilor serioase” ca instrument pentru îmbunătățirea calității vieții și a bunăstării.
- Schimbarea părerii publice și ruperea stigmatului pe care societatea noastră îl are în prezent asupra demenței și conștientizarea capacităților persoanelor care trăiesc cu această afecțiune.
- Implicarea în jocuri care promovează stimularea mentală și cognitivă, exerciții fizice ușoare și interacțiune socială.

- Tinerii, designerii de jocuri, persoanele cu deficiente cognitive usoare si ingrijitorii se vor auto-provoca pentru a stapani abilitati noi si unele complexe.
- Joaca distractiva si imbunatatirea starii de spirit.

2. Obiective specifice

- **Numar de jocuri**

Cel putin 5-6 prototipuri de jocuri vor fi create in fiecare tara prin ateliere. Numarul de prototipuri de joc care vor fi dezvoltate pentru fiecare atelier depinde de complexitatea jocurilor si de timpul disponibil. In cadrul unui eveniment mare, cu aproximativ 50 de persoane care lucreaza la dezvoltare, se pot crea 10-12 jocuri. In cadrul unui eveniment mediu cu aproximativ 30 de persoane, 5-7 jocuri pot fi dezvoltate. Daca exista doar un mic atelier cu aproximativ 12 persoane, sunt suficiente 3-4 jocuri sau idei de prototipuri de joc.

Numarul adecvat de participanti la un atelier in prima faza a proiectului Bridge, in care dorim sa cream 5-6 jocuri, este: 3-6 persoane cu dementa, 3-6 ingrijitori, 6-9 tineri voluntari, 3-6 designeri de jocuri, 2-3 profesionisti din domeniul sanatatii (Tabelul 1). Aceste persoane vor fi impartite in 2-3 grupuri si fiecare grup va fi format din 1-2 persoane cu dementa, 1-2 ingrijitori, 3 voluntari, 1 designer si 1 profesionist din domeniul sanatatii.

Numarul minim de participanti la un atelier mic, creat dintr-un singur grup de oameni, este: 3 persoane cu dementa, 2 ingrijitori, 3 voluntari, 1 designer si 2 profesionisti din domeniul sanatatii.

- **Procesul de evaluare**

Profesionistii din domeniul sanatatii / practicienii in lucrul cu dementa, vor evalua abilitatile cognitive si starea de spirit a participantilor. In timpul workshop-ului este necesar un feedback imediat, cu intrebari cheie care se refera la primul impact, asteptarile si lucruri viitoare care trebuie realizate in functie de nevoile lor. Vor fi evaluate mai multe aspecte ale atelierului (cat de bune au fost jocurile, cat de distractiva a fost intreaga experienta etc). In anexa III, exista o propunere a doua chestionare diferite care pot fi adecvate pentru feedback-uri cu privire la nivelul de satisfactie si sprijin in timpul atelierului. Primul se adreseaza persoanelor cu dementa si partenerilor lor de ingrijire si al doilea, profesionistilor din domeniul sanatatii, designerilor de jocuri si tinerilor voluntari. Pe baza feedback-urilor pe care le primim, vom imbunatati viitoarele noastre ateliere.

Mai mult, un chestionar online va fi completat dupa ce a avut loc evenimentul pentru a colecta informatii suplimentare. Este preferat un chestionar online, deoarece permite analizarea mai eficienta a raspunsurilor. Cu toate acestea, ar trebui sa oferim si un chestionar offline pentru cei care nu au acces la internet (in special persoanele in varsta si persoanele cu dementa).

De asemenea, vom folosi un chestionar care poate fi adecvat pentru feedback cu privire la nivelul de utilitate perceput al jocului dezvoltat in timpul atelierului.

B. Profilul participantilor si rolul lor

1. Varsta -Numar de participanti si nevoile acestora

Atelierele vor include persoane cu dementa (PWD), persoane in varsta, rude, ingrijitori, profesioniști din domeniul sanatatii, tineri sau studenti si designeri de jocuri.

Tabelul 1: Numarul de participanti la atelier si nevoile acestora.

Participant	Varsta	Numar	Profil	Nevoi Specifice
Persoane cu dementa	65+	3-6	Persoanele in varsta si persoanele care sunt diagnosticate cu dementa / tulburari neurocognitive majore (persoane cu un scor MMSE usor si moderat - in intervalul 20-28).	<ul style="list-style-type: none"> • Sanatate / dificultati sociale • Contactati-le ingrijitorii si tinerii • Imbunatatirea / mentinerea abilitatilor lor si a independentei functionale • Imbunatatirea calitatii lor de viata
Ingrijitori	25-70	2-6	Ingrijitori informali si rude ale persoanelor cu dementa	<ul style="list-style-type: none"> • Scaderea nivelului de povara, stres si incarcatura emotionala • Cunostinte si abilitati despre dementa
Tineri Voluntari	16-30	3-9	Tinerii sau studentii. Alte persoane din comunitatea locala	<ul style="list-style-type: none"> • Noi cunostinte si abilitati • Mediu distractiv pentru socializare
Designeri	20-45	1-3	Designeri de jocuri care dobandesc cunostinte tehnice in dezvoltarea jocului	<ul style="list-style-type: none"> • Indrumarile oferite de profesionistii din domeniul sanatatii pentru a construi jocuri bune • Sa fii informat si sa intelegi persoanele cu dementa • Material, wi-fi, timp



Profesionisti din domeniul sanatatii	25-60	2-3	Profesionistii din domeniul sanatatii cu experienta in lucrul cu persoanele cu dementa / practicieni din sfera dementei (medici, psihologi, asistenti medicali etc)	<ul style="list-style-type: none"> • Sa fie foarte bine instruit in acest domeniu specific • Instrumente noi pentru munca lor
---	-------	-----	---	---

2. Rolul fiecarui grup

Fiecare partener va sustine un atelier inovator in cadrul caruia vor fi organizate sedinte paralele pentru a lucra asupra diferitelor zone cognitive si simptome comportamentale (anexa I).

Tabelul 2: Rolul fiecarui grup in atelier.

Participanti	Rol– Sarcini
Persoanele cu dementa	Participa la sesiunile de jocuri (jocuri de introducere in grupuri mixte, observatie in urma testarii jocurilor). Discutata cu profesionistii din domeniul sanatatii, ingrijitori si voluntari tineri atunci cand se confrunta cu o dificultate.
Ingrijitori	Sprijina persoanele cu dementa. Participa la sesiunile de joc si daca doresc in crearea jocului; sa explice nevoile lor de zi cu zi si nevoile persoanelor cu dementa.
Tineri voluntari	Sa fie constienti de problema emotionala si cognitiva a persoanelor cu dementa si sa stie sa raspunda nevoilor lor in cel mai adecvat mod, fara a le priva de activitatile care le sustin / stimuleaza nevoia sa de a functiona independent. Interactioneaza cu persoanele cu dementa si joaca jocuri cu ei. Li ajuta pe designerii de jocuri si ingrijitorii persoanelor cu dementa in proiectarea si organizarea jocului.
Designerii de jocuri Lideri de echipa!	Colaboreaza cu profesionistii din domeniul sanatatii pentru a dezvolta cele mai bune programe / aplicatii de lucru pentru a satisface nevoile cognitive si emotionale ale persoanelor cu dementa. Conduc echipa pentru a crea noi jocuri. Explica regulile jocurilor si principiile crearii jocului. Fac eforturi pentru a incheia cu un anumit prototip de joc. Respecta procedura si pastreaza notite. De asemenea, vor explica participantilor detaliile tehnice ale tehnologiilor specifice utilizate in dezvoltarea jocului.
Profesionisti din domeniul sanatatii	Sa fie foarte bine instruiti in acest domeniu special pentru a face fata problemelor cognitive, comportamentale si emotionale ale persoanelor cu dementa. Un profesionist in sanatate va organiza prezentarile, iar ceilalti ar trebui sa sprijine participantii in timp ce interactioneaza in grupuri. Contribuie la proiectarea prototipurilor impartasind cunostintele lor despre abilitatile persoanelor cu dementa, explicand domeniile care ii intereseaza sa le exercite si oferind exemple de exercitii si activitati pe care le efectueaza de obicei. In cazul in care lipseste designerul de jocuri, ei pot lua in mod exceptional rolul de lider al echipei.



C. Procesul de recrutare

1. Unde putem gasi participantii

- Asociatiile de dementa si Alzheimer si alte institutii ne pot ajuta sa gasim **persoane cu dementa si de asemenea, ingrijitori**. De asemenea, profesionistii din domeniul sanatatii, care au in grija persoane cu dementa precum psihologii, lucratorii sociali, terapeutii ocupationali, medicii - geriatrii, psihiatrii, persoanele care se ocupa de recuperarea medicala si neurologii pot contribui la procesul de recrutare si pot gasi persoane cu dementa si ingrijitori.
- Putem gasi **voluntari tineri** in scoli, colegii, universitati si institutii de invatamant mai inalte, in special in sectiile de asistenta sociala (psihologi, asistenti sociali, asistenti medicali, medici, ergoterapeuti). De asemenea, putem folosi canalele de social media pentru a promova proiectul nostru si pentru a atrage oameni care doresc sa faca voluntariat.
- Putem gasi **designeri** in departamente IT, universitati conexe, colegii, scoli, institute educationale tehnologice si companii de dezvoltare a jocurilor si designului de jocuri.
- Putem gasi **profesionisti din domeniul sanatatii** in departamentele institutiilor de invatamant superior, precum scoala medicala, psihologia si asistenta medicala. Vom prefera profesionistii din domeniul sanatatii cu experienta anterioara in lucrul cu persoanele cu dementa.

2. Cum sa-i atragem sa se implice

- Putem atrage **persoanele cu dementa**, explicandu-le si oferindu-le un mediu minunat si primitiv in cadrul evenimentului si oferind jocuri care sunt distractive de jucat cu care isi pot petrece timpul. Analizati, de asemenea, efectele bune ale jocului pentru sanatatea si viata lor sociala.
- Putem atrage **ingrijitorii** explicand ca jocurile pot imbunatati sanatatea si viata persoanelor cu dementa si ar putea transforma viata lor cu persoanele cu dementa intr-una mai placuta. Ei vor avea sansa de a include sesiunea de jocuri in fiecare zi de activitati si de asemenea le pot imbunatati abilitatile.
- Putem atrage **tinerii voluntari** implicandu-i intr-un mediu frumos si un proiect de voluntariat in care nu este vorba doar de munca, ci este si distractiv. De asemenea, oferiti-le un certificat pentru participarea lor. In cele din urma,



convingeti-i ca isi vor dezvolta abilitatile pentru a petrece timpul creativ alaturi de varstnici intr-un mod util si distractiv.

- Putem atrage **designerii de jocuri**, explicandu-le ca jocurile lor vor fi folosite pentru a sprijini persoanele cu dementa in toata Europa si ca vor fi utilizate in multe tari. Crearea si dezvoltarea acestui tip de jocuri se concentreaza pe un grup special ceea ce reprezinta o provocare atractiva. In plus, vor coopera si vor avea indrumarea specialistilor cu privire la nevoile si abilitatile persoanelor cu dementa, vor invata lucruri noi si isi vor imbunatati abilitatile.
- Putem atrage **profesionistii din domeniul sanatatii**, explicandu-le ca vor dezvolta noi instrumente pentru munca lor si isi vor impartasi cunostintele si experienta cu tinerii care doresc sa contribuie la sprijinirea persoanelor cu dementa. De asemenea, vor participa la un atelier inovator si pot primi idei pentru organizarea de ateliere similare.

D. Durata si cerintele fizice ale atelierului

1. Durata

Atelierul va avea loc in 2 zile si va dura aproximativ 4-5 ore pe zi. Se preconizeaza ca fiecare parte a atelierului va avea o durata diferita, in functie de continut si de scop. In conditii exceptionale si daca Organizatia nu poate implementa acest atelier de 2 zile, exista o alta varianta si anume a unui atelier de 1 zi (a se vedea anexa II). In general, durata implementarii atelierelor ar trebui sa fie in mod ideal 8-10 ore. Aceasta este cea mai potrivita durata pentru a produce un prototip al unui joc sau doar ideea generala si a face cateva prime testari in joc

Prezentarea nu trebuie sa fie foarte lunga, cu o durata totala care sa nu depaseasca 1,5/ora.

Dezvoltarea prototipului jocului poate dura cateva ore (2-10) in functie de complexitatea jocului.

Sesiunile de testare a jocului pot dura 1-2 ore, in functie de numarul de jocuri care urmeaza sa fie testate.

2. Caracteristicile spatiului

Locatia ar trebui sa fie usor accesibila pentru a atrage cat mai multi participanti. Spatiul trebuie sa fie familiar pentru persoanele in varsta / persoanele cu dementa, pentru a

le permite sa se simta confortabil si participativ. Spatiul in care se desfasoara atelierul trebuie sa fie suficient de mare (in functie de numarul de participanti) pentru a gazdui numarul corespunzator de participanti si sa nu fie prea aglomerat. Ar trebui sa fie echipat cu mese rotunde pentru grupuri si cu scaune confortabile, pentru a facilita vizualizarea si dialogul dintre oameni. Se recomanda ca participantii sa fie asezati in jurul unei mese rotunde, deoarece asezarea liniara poate duce la izolarea unuia sau mai multor membri, afectand negativ nivelul interactiunii. Mediul trebuie sa fie confortabil si linistit. Avem nevoie si de materiale de lucru adecvate in spatiul desemnat pentru stimularea cognitiva. Calculatoare (desktop-uri, laptopuri sau tablete) sunt necesare pentru jocurile digitale. In cazul jocurilor online digitale, este necesara si o retea de internet (ethernet / Wi-Fi). De asemenea, participantii ar trebui sa aiba un fel de zona de odihna / gustare ideal amenajata cu canapele, care pot fi utilizate ca zone de socializare. De asemenea, in sala principala ar trebui sa existe un proiector si un ecran vizibil de toata lumea si poate un microfon cu difuzoare mari. In general este bine sa ai un loc cu suficienta lumina solara si colorat (nu in mod exagerat). In mod ideal, este de dorit o „biblioteca de jocuri” si echipamente de calculator.

E. Procedura atelierului

Fiecare atelier ar trebui sa functioneze dupa cum urmeaza:

ZIUA 1

1. Prezentarea obiectivelor atelierului (60-90 minute, toti participantii, cu exceptia persoanelor cu dementa)

Folosind slide-uri specifice, profesionistii din domeniul sanatatii ar trebui sa introduca continutul si scopul atelierelor si sa ofere un fundal al dezvoltarii acestei idei. Partenerilor vor oferi un sablon cu informatii de baza despre dementa, jocuri serioase si beneficii, cum sa interactionezi cu persoanele cu dementa, cum sa dezvolti jocuri care vizeaza persoanele cu dementa. Intrucat tinerii voluntari s-ar putea sa nu aiba experienta in interactiunea cu persoanele cu dementa inainte de atelier, este important ca profesionistii din domeniul sanatatii si ingrijitorii sa indrume tinerii voluntari cu privire la modul de abordare a persoanelor cu dementa si cum sa se ocupe de situatii specifice. De asemenea, profesionistii din domeniul sanatatii ar trebui sa foloseasca acest timp pentru a oferi o prezentare a informatiilor pe care le cauta sa le colecteze de la participanti si obiectivele acestor ateliere. In final, ei vor explica rolul fiecărei persoane.

2. Inainte de inceputul atelierului (15 'minute)

Înainte de începerea workshop-ului, profesioniștii trebuie să ofere participanților o foaie de informare și să se asigure că au consimțământul semnat pentru a participa la acest atelier. De asemenea, aceștia ar trebui să strângă date demografice cu privire la participanți (anexa IV). Sesiunea de instruire nu ar trebui să înceapă înainte de colectarea acestor date.

3. Crearea grupurilor mixte (10 minute)

Profesioniștii din domeniul sănătății împart câte un card colorat cu o culoare specifică fiecărui participant în funcție de categoria sa (voluntar tânăr, îngrijitori, designer de jocuri, persoană cu demență). Acest lucru va fi util pentru crearea unui grup mixt potrivit, incluzând toate categoriile de participanți. După aceea, profesioniștii din domeniul sănătății oferă sfaturi participanților pentru crearea corespunzătoare a grupurilor mixte și câte persoane din fiecare categorie ar trebui să participe la un grup. Când cele 2-3 grupuri (respectând formarea specifică a grupurilor) vor fi gata, participanții încep interacțiunea și fiecare dintre ei împărtășește câteva informații despre el / ea. Acest lucru va spori imputernicirea echipei.

4. Interacțiune în grup (30 de minute)

Liderul de echipă / designerii de jocuri ar trebui să ceară participanților echipei sale să împărtășească și să vorbească despre nevoile lor, despre jocurile care se jucau în trecut și cele care sunt folosite pentru a le juca acum (chestionar Anexa III). El / ea notează, de asemenea, toate aceste informații pe diferite categorii, în funcție de vârstă. Liderii echipei încearcă să faciliteze comunicarea și să promoveze colaborarea și cooperarea.

5. Începe joaca (60 minute)

Participanții fiecărei echipe încep să joace jocuri existente și vorbesc despre idei noi care pot fi incluse.

6. Pauza (15 'minute)

Acest timp ar trebui utilizat de către participanți pentru a servi o gustare/bautură răcoroasă. După această colaborare și colectarea nevoilor și preferințelor de la persoanele cu demență, contribuția lor este încheiată pentru prima zi și pot părăsi atelierul.

7. Începe crearea de jocuri noi

În acest pas, grupurile sunt alcătuite doar din conducătorii echipei (designer de jocuri), tineri voluntari și profesioniști din domeniul sănătății. Liderul de echipă – designer de jocuri încurajează participanții să se gândească la mecanismul principal / tematica principală/tipul de joc pe care doresc să-l creeze. El/Ea oferă câteva idei despre posibilele mecanisme din experiența sa și ce este posibil pentru a proiecta / dezvolta în timpul limitat al evenimentului ca prototip. Echipa începe să testeze ideile cu un material de bază și să decidă ce joc va fi dezvoltat în cele din urmă. Profesioniștii din domeniul sănătății îi ajută pe liderii echipei să împartăsească informațiile/notele de colectare a diferitelor zone cognitive și simptome comportamentale. Este important ca profesioniștii din domeniul sănătății să ofere sfaturi designerilor de jocuri cu privire la abilitățile persoanelor cu demență, nevoile lor și activitățile care ajută la păstrarea abilităților cognitive și la reducerea simptomelor comportamentale, astfel încât prototipurile jocurilor să nu fie doar distractive de jucat, ci să acționeze de fapt asupra simptomelor persoanelor cu demență și îmbunătățirea calității lor de viață. Fiecare grup se concentrează pe cel puțin 2 domenii ale funcțiilor cognitive (memorie/orientare/calcul etc) și 2 simptome comportamentale (anexa I). Acest lucru va varia la fiecare grup în funcție de cele 8 zone cognitive și de cele 4 simptome comportamentale. Ei trebuie să aleagă dintre diferitele dimensiuni cognitive și comportamentale enumerate în Anexa 1. După aceea, încep să pregătească materialele, să proiecteze și să creeze prototipurile jocurilor (digitale sau fizice). Materialele jocului, în cazul jocurilor fizice, sunt create de întregul grup. În jocurile digitale grupurile ajută designerul de jocuri să găsească o idee cheie. Toate informațiile incluse în Anexa V ar trebui create pentru fiecare prototip de joc sau idee.

ZIUA 2

1. Explicarea regulilor fiecărui joc (15 minute)

Persoanele cu demență revin și participă la a doua parte a atelierului „jucând noile jocuri”. Liderii de echipă-designeri de jocuri oferă sfaturi pentru procedură și explică în detaliu regulile fiecărui joc. Este important ca persoanele cu demență să joace toate jocurile create de echipe, unul după altul. În special, dacă există doar 3 persoane cu demență în atelier, este esențială colectarea feedback-ului lor în urma jocurilor.

2. Jucati noile jocuri in grupuri - Observatie (60 de minute)

Participanții din fiecare grup încep să joace noile jocuri. Liderii echipei trebuie să promoveze dialogul, participarea activă și motivația. Liderii echipei și profesioniștii din domeniul sănătății observă și iau în considerare interacțiunea persoanelor cu demență cu jocurile și tinerii și colectează idei creative rezultate dintr-o astfel de interacțiune. Aceste informații vor fi utilizate pentru a îmbunătăți designul, conținutul și regulile jocurilor. Va încurajăm să asigurăm o rotație din grup în grup a persoanelor cu demență

pentru ca acestea sa joace toate jocurile si pentru a primi feedback de la toate persoanele cu dementa pentru toate jocurile jucate.

3. Pauza si imbunatatiri ale jocurilor (30 de minute)

Persoanele cu dementa si ingrijitorii fac o pauza, iar ceilalti participanti incearca sa imbunatateasca jocurile.

4. Presentare (30 de minute)

Fiecare echipa prezinta jocurile (scopuri, continut, reguli etc.) care au fost create, tuturor participantilor la atelier. Echipele explica, de asemenea, care simptome cognitive si comportamentale au fost acoperite de fiecare joc.

Fiecare persoana a echipei ofera feedback intr-un cuvânt despre experienta sa.

5. Dati feedback (20 de minute)

Minutele finale vor fi destinate impartasirii de perspective, propuneri si impresii între participanti. Liderii de echipa ar trebui sa adreseze persoanelor cu dementa si ingrijitorilor, cateva intrebari despre experienta lor de a juca aceste jocuri (chestionar anexa III). Liderii de echipa incurajeaza participantii sa ofere feedback despre experienta lor, precum si sa discute in cadrul grupului despre beneficiile si dificultatile fiecarui joc. Ghidul de discutii atasat poate fi utilizat de catre liderii echipei pentru a promova si sustine discutia.

6. Raspundeti la un chestionar (20 de minute)

Profesionistii din domeniul sanatatii sau designerii de jocuri vor furniza un chestionar pentru a obtine feedback-uri legate de ateliere si pentru a colecta informatii despre starea de spirit a participantilor. Participantii (persoanele cu dementa, ingrijitori, tineri voluntari) trebuie sa completeze chestionarul referitor la experientele lor in cadrul atelierului, beneficiile si limitarile acestei proceduri. Aceste informatii sunt valoroase pentru a imbunatati atelierele viitoare (anexa III). Mai mult, un alt chestionar va fi completat de profesionistii din domeniul sanatatii, designerii de jocuri si tinerii voluntari pentru a primi feedback despre experienta lor.

7. Concluzii si Ramas bun

In conditii exceptionale si daca organizatia nu poate implementa acest atelier de 2 zile, exista o alta varianta si anume cea a unui atelier de 1 zi. Aceasta versiune nu va crea prototipuri de joc, ci un sablon care include elemente cheie (dezvoltare, proiectare) a jocului prototip (anexa II). Jocul prototip nu va fi testat.

3. Dezvoltarea punctelor cheie ale jocurilor care urmeaza sa fie create (O1-A2)

3.1 Obiectivele O1-A2

- ✓ Includ puncte si obiective cheie pentru prototipurile jocurilor serioase care vor fi dezvoltate prin atelierele Bridge
- ✓ Determinarea continutului, metodologiilor si instrumentelor cheie necesare pentru crearea si imbunatatirea competentelor critice ale persoanelor cu dementa prin exploatarea jocurilor
- ✓ Set de criterii de evaluare a prototipurilor de joc conform:
 - C. Impactul si aplicabilitatea asupra simptomelor cognitive din dementa (Tabelul 1)
 - D. Impactul si aplicabilitatea asupra simptomelor de comportament in dementa (Tabelul 2)

3.2 Metodologia O1-A2

1. Sablon jocuri serioase
 - Incluzand proiecte de jocuri si alte activitati
 - Informatii specifice pentru fiecare joc (titlu, descriere, digital / fizic, simptome, link)
2. Partenerii trebuie sa gaseasca cele mai bune practici si instrumente utilizate pentru a crea jocuri in cadrul atelierelor inter-generationale. Colectati si denumiti jocuri (cel putin 10) care se concentreaza pe imbunatatirea simptomelor comportamentale si cognitive.
3. Comparati jocurile si finalizati.
4. Trebuie revizuit de parteneri
5. Puncte cheie pentru asigurarea crearii de prototipuri de jocuri. Psihologii in colaborare cu designerii de jocuri, vor determina factorii cheie din punctual de vedere al carora un joc poate fi abordat. Acestia vor analiza punctele cheie care pot marii eficienta unui joc asupra simptomelor cognitive sau comportamentale ale persoanelor cu dementa.
6. Trebuie revizuit de parteneri

3.3 Rezultatele O1-A2



A. Obiectivele cheie pentru jocurile prototip

Jocurile prototip ale Atelierele Bridge ar trebui sa se axeze pe principalele beneficii ale jocurilor serioase (SG – serious games) in dementa:

Tabelul 3: Beneficiile utilizarii jocurilor serioase in sprijinul dementei

Beneficii cognitive	Beneficii sociale	Beneficii emotionale	Beneficii fizice
Memorie	Socializare	Imbunatatirea starii de spirit	Exercitiu
Observare	Munca in echipa	Bucuria de a asculta muzica	Simt al echilibrului
Atentie	Lucrul colaborativ	Bucuria provocarii	Abilitati motrice fine
Abilitati de limbaj	Generarea de idei	Satisfactie	Restaurarea functiei estetico-motorii
Abilitati matematice	Interactiune sociala	Reminiscenta	Evitarea rigiditatii la nivelul articulatiilor
Concentrare	Stimularea comunicarii	Sentiment de realizare	Imbunatatirea functiei cardiovasculare si respiratorie
Coordonare	Competitie prietenoasa	Diminuarea plictiselii	Pastrarea independentei motorii
Abilitati de rezolvare de probleme	Asociere cu oameni mai tineri	Incredere in sine	
Abilitati de rationament		Receptivitate	
Creativitate		Stima de sine	
Stimulare cognitiva		Sentiment de apartenenta	
Stimularea perceptiei			

Exista cateva provocari specifice in utilizarea jocurilor serioase cu persoanele cu dementa. Acestea nu au cunostintele tehnologice necesare, iar TIC nu le este familiar. Unele materiale pentru jocuri pot provoca dificultati suplimentare. Deficientele fizice si cognitive, pot face utilizarea jocurilor serioase mai complicata. Tabelul 3 de mai jos rezuma aceste date.

Tabelul 4: Provocari ale utilizarii Jocurilor Serioase in sprijinul dementei

Jocuri		Persoane	
Tehnologie	Materiale	Dificultati cognitive	Dificultati fizice
Utilizarea iPad	Materiale mici	Mentinerea atentiei	Dexteritate a mainii
Ecran tactil (ecran inteligent)	Forme rotative	Ghicind cuvintele	Probleme vizuale
Deplasare si navigare	Cuvinte lungi	Potrivirea pieselor	Probleme de mobilitate
Senzor (Kinect, Nintendo Wii)	Cuvinte specifice	Lipsa vocabularului	Miscari complicate
	Culori similare	Sarcini conflictuale	Echilibru



	Grafica off-put	Prea multi stimuli	Ritm mai rapid
	Litere mici	Competitie	Ridicarea materialelor
	Carduri greu de citit	Grupuri mari	Pozitionarea
	Carduri greu de ridicat	Mediu zgomotos	
	Instructiuni dificile		
	Scop neclar		
	Calculc dificile		
	Joc destul de scurt		
	Nu exista timp suficient		

B. Continut cheie pentru jocuri prototip

- Obiective clare si usor de inteles.
- Jocuri asociate cu hobby-urile din trecut, precum pastrarea evidentelor.
- Jocuri care imbunatatesc rezolvarea de probleme, luarea deciziilor si procesarea vizuala etc., cum ar fi Sudoku, jocuri de carti, domino si cuvinte incrucisate etc.
- Jocuri de aventura.
- Joc de rol si povestire.
- Conversatie declansanta de evenimente care sunt semnificative.
- Imbunatatirea relatiei dintre ingrijitor si persoana cu dementa (intrucat ingrijitorul cunoaste persoana si interactioneaza cu ea intr-un context placut si relaxat).
- Creati jocuri pentru creier luate din **Activitati din Viata de Zi cu Zi**. Spre deosebire de jocurile comerciale, majoritatea jocurilor pentru dementa concepute pentru stimularea cognitiva au adoptat un cadru mai realist in care sarcinile jocurilor sunt intemeiate in activitati pe care persoana cu dementa le desfasoara in viata de zi cu zi. Folosirea unui mediu familiar ii face pe jucatorii sa se simta mai confortabil cu jocul si diminueaza confuzia si timpul necesar pentru a-l invata.

Cateva exemple de prototipuri de jocuri cognitive:

1. Multe jocuri foloseau activitati de gatit, cum ar fi prepararea ceaiului si painea prajita. In acest joc pe tableta „*Bucatarie si gatit*”, un jucator interactioneaza cu scenarii simple de gatit, precum fabricarea unei pizza urmand o serie de pasi in ordinea corecta si alegerea ingredientelor potrivite. Sarcinile de joc sunt dezvoltate pentru a utiliza diferite abilitati si functii cognitive, precum recunoasterea obiectelor, planificarea si abilitatile spatiale (Manera, 2015).

2. *SmartAgeing* este un joc serios 3D care vizeaza detectarea deficitului cognitiv minor si evaluarea deficientei cognitive a persoanelor cu dementa. Astfel de jocuri sunt concepute pentru a inlocui testele cognitive standard, care nu sunt foarte motivante si duc la o mare frustrare si anxietate. In *SmartAgeing*, jucatorii interactioneaza cu o casa 3D printr-un ecran tactil. Sarcinile jocului sunt structurate secvential, de exemplu, utilizatorii trebuie sa



gaseasca un numar de telefon, sa-l memoreze si apoi sa-l formeze si, in sfarsit, sa-si aminteasca sa opreasca televizorul (Tost et al. 2014).

3. Un joc de cumparare de cadouri pentru persoanele cu deficienta cognitiva usoara (pana la dementa timpurie), care se adreseaza functiilor executive, cum ar fi abilitatile de a planifica si indeplini obiective. Jucatorii au fost nevoiti sa cumpere cadouri pentru rude imaginare pe baza unor criterii dintr-o serie de magazine disponibile si sa respecte bugetul. Performantele au fost evaluate, de exemplu, prin compararea cadourilor cumparate cu listele initiale. In modulul de joc, jucatorii sunt negustori care interactioneaza cu clientii care cumpara diferite produse alimentare platite cu tichete alimentare. Jucatorii trebuie sa-si aminteasca ce a comandat clientul si sa calculeze factura (Lopez-Martinez et al., 2011).

4. *CogStimGame* si-a propus sa stimuleze memoria si limbajul prin diverse exercitii mentale distractive, cum ar fi un joc de potrivire a numelor la fata potrivita, intrucat uitarea numelor oamenilor este o intamplare frecventa in dementa (Kim et al. 2011).

5. Joc bazat pe mecanica simpla a cartilor si include o platforma care sprijina un joc inter-generational. Un prototip care se bazeaza pe un joc de carti de tipul potrivire pe perechi, care poate fi jucat individual sau impotriva unui adversar. Nivelul de complexitate este crescut prin utilizarea mai multor carti sau scaderea timpului in care cartile sunt vizibile. Jucatorii din stadiul incipient al dementei au putut juca singuri in ambele moduri, in timp ce, cei mai grav afectati au avut nevoie de asistenta pentru a juca (Garcia et al., 2014).

6. Jocuri lejere numite *Fight Alzheimer* pentru telefoanele mobile sunt inspirate de antrenamentele cognitive traditionale si mecanica jocurilor creierului. Jucatorii trebuie, de exemplu, sa sorteze litere si numere, sa gaseasca cuvinte ascunse sau sa reconstruiasca proverbe (Balasi si colab., 2014).

7. *Anecdota* (2015) este un simplu joc de masa impartit in patru perioade de viata „copilaria, adolescenta, viata adulta si viata in general”. Pentru a progresa in joc, jucatorii trebuie sa spuna o poveste legata de tema adecvata. Pentru a stimula reminiscentele ulterioare, jucatorilor li se ofera si obiecte de atins si simtit, sau chiar de gustat. Jocurile de reminiscenta par sa functioneze pe doua baze: amintiri personale (sau poveste de viata) si memorie sociala bazata pe evenimente socioculturale.

8. *Memoir Monopoly* (2014) este cel mai apropiat joc pe care l-am gasit de jocurile de masa. Jocul a folosit patru ecrane de sincronizare si partajare iPad pentru a simula jocul de masa; pentru interactiune au fost utilizate jetoane rotunde tangibile. Jocurile includ diferite moduri de reminiscenta prin muzica, fotografii si, de asemenea, teste precum jocuri tip chestionar, etc.

9. Prototipul *Ce ramane?* dezvoltat de Cadamuro si Visch (2013) seamana mai mult cu un instrument de povestire transformat intr-un joc, pentru ingrijitori, care urmareste facilitarea tranzitiei de la acasa la centrul de ingrijire. Astfel, este folosit cu persoane cu dementa mai avansata decat este obisnuit pentru aceste jocuri. Dupa adunarea elementelor de poveste de viata, douazeci de imagini sunt preselectate pentru sesiuni de reminiscenta specifice. Utilizatorilor li se cere mai intai sa se mute, sa se conecteze si sa grupeze imagini, apoi sunt invitati sa si le aminteasca si sa spuna povesti despre ele.

10. Jocul de masa *Serpi si Scari* organizeaza continut personal incepand din prezent si mergand inapoi in timp intr-o calatorie de descoperire. Intr-o alta schita, jucatorii sunt



reprezentati de un copac continand fragmente diferite de amintiri si astfel jucatorii pot serpu si explora padurea (Luckner et al., 2013).

11. *Supermarketul* (Zygouris et al., 2015) este conceput pentru a imita cumparaturile zilnice intr-un supermarket, una dintre cele mai frecvente activitati ale vietii de zi cu zi. Participantii sunt rugati sa cumpere anumite produse in cantitati specifice in timp ce navigheaza intr-un supermarket tridimensional. Acest joc are ca scop instruirea unei multitudini de procese cognitive, cum ar fi functia executiva, atentia, capacitatea de calcul si navigarea spatiala.

Multe asemanari exista intre Jocurile inter-generationale grecesti, care au fost create in Bridge Game Jams Events in 2018. De exemplu, jocul numit „Burger” este un joc de viteza pe masa - realizarea unui burger conform comenzii retetei. Acest joc se concentreaza pe imbunatatirea dimensiunilor cognitive si mai specifice memoria, atentia, perceptia si functia executiva. Un alt joc digital este „Gaseste versurile”, cu melodii cunoscute si versuri necunoscute in care jucatorii incearca sa le gaseasca. In aceste evenimente, echipa greaca a creat, de asemenea, jocuri care se concentreaza pe orientare si cunostinte culturale. „Tezaurul insulei” este un exemplu, care reprezinta un joc de masa de interactiune sociala - se desfasoara in jurul insulei Euboia si invatand despre obiceiuri, mituri, cantece si alte traditii populare ulterior vor incearca sa si le aminteasca (povestile incluse au fost povestite de catre persoanele cu dementa).

In anexa VI puteti gasi jocurile de prototipuri propuse care se concentreaza pe simptomele cognitive si comportamentale in dementa pe care le-au colectat toti partenerii acestui proiect.

C. Metodologii cheie pentru jocurile prototip

- Reguli simple si usor de respectat.
- O buna utilizare a recompenselor la sfarsitul fiecarui nivel.
- Design interesant si antrenant.
- Grafica, forme si materiale de recunoscut.
- Diferite niveluri de dificultate care pot fi adaptate catre jucatori.
- Joaca mai ales in grup si mai rar singur. Metodologia interativa a fost selectata ca metodologie de proiectare. Exista avantaje ale echipei de dezvoltare.
- Disponibilitatea jocurilor. Jocurile trebuie sa fie usor disponibile.
- In fiecare joc trebuie propuse diferite moduri de joc pentru a-i creste adaptabilitatea la nevoile persoanelor cu dementa, ingrijitorilor, formatorilor care lucreaza cu persoane cu dementa si facilitarea utilizarii acestora
- Simplificati regulile si reduceti cantitatea de instructiuni.
- Intelegeti in prealabil caracteristicile fizice ale jucatorilor si adaptati jocurile la abilitatile fizice ale acestora. Daca un jucator are probleme de mobilitate sau foloseste un scaun cu rotile, atunci i se pot oferi materiale care ii impun sa se deplaseze. Jucatorilor cu probleme de dexteritate nu trebuie sa li se ceara sa manevreze cartile intr-un joc de carti. Ei ar putea participa prin interactiune verbala.



- Accentueaza obiectivul fiecarui joc. Includerea unei demonstratii video de tipul „cum trebuie sa fie jucat” - pentru fiecare joc selectat poate fi un instrument util pentru facilitarea acestui proces.
- Pentru elaborarea informatiilor practice pentru profesionisti si rude despre fiecare joc propus, urmatorul tabel trebuie completat pentru fiecare joc

Tabelul 4 descrie principalele informatii care trebuie incluse in descrierea jocurilor prototip care vor fi create in atelierele Bridge.

Tabelul 5: Informatii specifice pentru fiecare joc

Numele jocului			
Clasificare	Dimensiunea cognitiva	Simptome comportamentale	TIC
	<ul style="list-style-type: none"> • Memorie • Orientare • Atentie • Perceptie / gnosie • Limba • Calculul • Praxis • Functii executive 	<ul style="list-style-type: none"> • Iritabilitate, agresivitate si furie • Anxietate si agitate • Depresie • Probleme ale somnului si sundowning 	<ul style="list-style-type: none"> • Joc digital • Joc fizic • Amandoi
Jucatori			
<ul style="list-style-type: none"> • Individual • Pereche • Cooperativa de grup • Grup competitiv • Alte 			
Definitie			
Explicati pe scurt in ce consta jocul			
Durata			
Media / durata recomandata			
Obiective			
Obiectivele jocului			
Domenii si dimensiuni care pot fi imbunatatite cu acest joc			
Participantii			
Profilul participantilor (diagnostic, nivel de dementa, stare fizica si cognitiva etc.)			
Numar de participantii (explicatie si variatii)			
Materiale si cerinte			
Materiale necesare pentru dezvoltarea jocului			
Suport necesar			
Explicati rolul profesionistilor / ingrijitorilor (instructiuni, supraveghere, motivatie, ajutor, ...)			
Punct de plecare:			
Tot ceea ce profesionistii si ingrijitorii ar trebui sa cunoasca si sa respecte pe parcursul sesiunii pentru ca jocul sa fie utilizat corect.			

**Dezvoltare**

In detaliu cum se desfasoara jocul pas cu pas (instructiuni de utilizare). *Utilizati aici: text, imagini, video / tutoriale, prezentari, animatii*

Variante ale jocului

Alte modalitati de a juca acelasi joc (mai multi sau mai putin participanti, analog / digital, cu mai mult sau mai putina asistenta etc.)

D. Instrumentele-cheie necesare pentru crearea jocurilor de prototipuri

Majoritatea interactiunilor ludice s-au bazat pe obiecte din viata reala si pe fenomene naturale.

- Utilizati jocuri simple la inceput. Incepeti cu jocuri non-tehnologice (clasice). Calculatoarele desktop si iPad-urile sunt asociate cu un mediu de lucru/ birocratic pentru multe persoane. Luati in considerare sa incepeti cu ceva mai relevant pentru viata lor de zi cu zi..
- Folositi materiale si forme mari de scris.
- Materiale colorate si atractive.
- Materiale usor de citit.
- Folositi mai multe imagini, nu scris.
- Folositi carti mai mari cu mai putine detalii pe ele.
- Preferati culorile care nu sunt similare. De exemplu, utilizarea cartilor cu fotografii alb-negru este eficienta la orice program de stimulare, pentru dezvoltarea functiilor vizuale de baza.
- Folositi figuri simple care sunt bine cunoscute din viata de zi cu zi.
- Adaptati nivelul de dificultate folosind cuvinte cu mai putine litere sau prin prezentarea de cuvinte mai putin complicate in jocurile unde acest lucru este potrivit.
- Categorizati cuvintele pe care jucatorii trebuie sa le gaseasca.
- Categorizati raspunsurile (de exemplu, obiecte vestimentare) pentru a recunoaste mai usor cuvintele.
- Folositi fraze / propozitii care le sunt familiare pentru a le motiva si pentru a oferi un sentiment de reminiscenta.
- Utilizati un video proiector pentru a facilita vizualizarea si pentru a incuraja lucrul in colaborare.
- Utilizati un sistem de recompense pentru ca jucatorii sa fie constienti cand au raspuns corect la o intrebare.



Lista materialelor: zaruri, carti, pioni, carton alb, creioane, pix, markere, bile de spuma, paturi, hartie colorata, hartie A4, hartie taiata, lipici, ipsos, foarfece, cuburi, post-it-uri, hartie mare pentru flipchart, bile, cuburi, cartoane colorate, hartie spuma, imagini tiparite, fotografii, baloane.

E. Criterii de evaluare, impact si aplicabilitate asupra simptomelor cognitive si comportamentale

Dementia este un termen umbrela pentru diferite patologii care duc la diferite tipuri de afectare cognitiva. De exemplu, memoria este mai putin afectata in stadiul incipient al dementei Lewy Body si al dementei frontotemporale. Diagnosticul gresit, dificultatile de evaluare a tranzitiei intre stadii (in special intre deficitul cognitiv minor si dementia timpurie) sau variatii mari ale abilitatilor in stadiul incipient pot afecta rezultatele. Astfel, pentru evaluarea cantitativa a jocurilor cognitive, trebuie sa stabilim profiluri cognitive ale jucatorilor, testarea abilitatilor jucatorilor sau afectarea functiilor cognitive evaluate (de exemplu, inainte/dupa). Cu o evaluare neuropsihologica, stadiul de dementia (precoce sau mai moderat) si chiar tipurile de dementia ar trebui sa fie luate in considerare cu atentie si incluse in evaluare. Desigur, diferentele de deficienta cognitiva sau stadiul de dementia pot avea efecte grave asupra problemelor de uzabilitate, performantei jocului si reactiilor emotionale.

Caracteristicile cheie ale sistemului de joc sunt includerea profilului cognitiv al jucatorului si adaptarea jocului la performantele jucatorului.

In afara de profilul dementei, am putea dori sa luam in considerare factori socio-demografici precum varsta, sexul sau educatia, precum si factori precum alfabetizarea computerului si experienta de joc. Intelegerea jocului de catre persoanele in varsta este influentata de lipsa experientei de joc.

Jocurile prototip trebuie sa acopere dimensiunile cognitive si simptomele comportamentale definite in proiect, care prezinta un interes special pentru persoanele cu dementia (memorie, orientare, atentie, perceptie / gnoza, limbaj, calcul, praxis si functii executive).

Astfel, pentru a evalua mai bine beneficiile si eficacitatea, pe termen scurt si pe termen lung, a jocurilor pentru dementia, trebuie sa analizam mai atent problemele metodologice actuale privind evaluarea. Este posibil sa fie necesar sa stabilim un punct de referinta pentru profilul utilizatorului si evaluarea jocului cu proceduri armonizate si variabile standardizate. Exemple de metode de evaluare:

Cantitativ: Timp pentru a intelege jocul, timp pentru a face o actiune specifica, durata jocului - cat timp a continuat persoana cu dementia sa joace jocul, inregistrari ale timpilor pentru a controla evolutia utilizatorului in executia sa. Va fi mai bine daca jocul poate oferi o evaluare, un raport sau un fel de scor.

Calitativ: modul in care utilizatorul a primit instructiuni, daca parea interesat, motivat, obstacole si dificultati intampinate, indoeli care au aparut din partea profesionistului sau ingrijitorului, dificultati in recunoasterea imaginilor, culorilor etc.



Pentru a intelege mai bine designul jocurilor cognitive si a compara diferite strategii de proiectare, va recomandam sa dezvoltati o harta cognitiva detaliata pentru jocurile care leaga functiile cognitive cu sarcinile jocului si mecanica jocului.

4. Dezvoltarea punctelor cheie pentru platforma electronica (O1-A3)

4.1 Obiectivele O1-A3

- Determinarea specificatiilor si abordarea materialelor de instruire pentru platforma electronica adresate participantilor la atelier, cu exceptia persoanelor cu dementa.
- Determinarea specificatiilor tehnice si abordarea platformei electronice in ceea ce priveste accesibilitatea, capacitatea de utilizare si aplicatiile care trebuie incluse.
- Determinarea IO3 Platformei Web BRIDGE (O3-A1. Analiza cerintelor si designului platformei, O3-A2.Dezvoltarea instrumentelor TIC, O3-A3.Dezvoltarea platformei electronice, O3-A4. Dezvoltarea materialului care va fi incarcat la site-ul web, O3-A5 Traducerea platformei web)

4.2 Metodologia O1-A3

1. Coordonatorul UOWM trimite partenerilor un chestionar „Dezvoltarea punctelor cheie pentru platforma electronica”. Exista 4 categorii de intrebari: implementarea platformei, detalii tehnice, managerul de continut si criteriile de accesibilitate.
2. Partenerii raspund chestionarului si impartasesc abordarea schematica.
3. Coordonatorul, pe baza rezultatelor acestui chestionar, defineste cerintele platformei, in functie de impactul pe care proiectul isi propune sa il creeze in aspecte de incluziune a persoanelor cu dementa si imbunatatiri ale competentelor persoanelor cu dementa, dar si ale voluntarilor tineri si ingrijitorilor pentru.
4. Toti partenerii revizuiesc raportul final si convin asupra unei specificatii complexe pentru platforma electronica.

4.3 Rezumatul rezultatelor chestionarului

1. Implementarea platformei

Intrebarile din aceasta sectiune se refera la principalele caracteristici care vor fi implementate pe platforma. Principalele caracteristici determina cine va folosi platforma, modul in care vor folosi platforma si ce servicii va oferi platforma.

1.1 Cate tipuri de utilizatori va sustine platforma?

Tipurile de utilizatori clasifica utilizatorii si pot conferi, de asemenea, roluri care permit accesul la arile protejate ale site-ului. Tipurile de utilizatori pot clasifica utilizatorii in functie de regiunea geografica, zona de interes sau orice alta clasificare care este semnificativa pentru proiect. De exemplu, tipul de user „student” poate participa la MOOC (Massive Open Online Courses), dar nu si in alte parti ale platformei, cum ar fi gestionarea continutului si partajarea de fisiere.

Platforma trebuie sa sprijine **Managerul de Continut** si **Studenti** (in principal studenti de stiinte sociale si din domeniul sanatatii). De asemenea, poate sprijini unii **utilizatori generali**, cum ar fi profesionistii din domeniul sanatatii, ingrijitori, designeri/designeri de jocuri, membri ai organizatiei pentru persoanele cu dementa si tineri voluntari. In cele din urma, va fi util sa sprijiniti **partenerii** si **managerul tehnic**, sa opereze sistemul si sa furnizeze servicii tehnice.

1.2 Va fi necesara inregistrarea pentru a accesa platforma sau anumite parti ale acesteia?

Necesitand inregistrarea utilizatorului pe platforma, putem colecta date precum „cat timp petrece fiecare utilizator pe site-ul web” si „care este varsta medie a publicului nostru?”. Cu toate acestea, paginile de conectare necesita un cost semnificativ de interactiune. Utilizatorii trebuie sa-si aminteasca de acreditariile lor (daca au un cont) sau sa isi ia timpul pentru a crea un cont nou. Prin urmare, ar trebui sa utilizam formulare de inregistrare si autentificare numai daca utilizatorii vor beneficia semnificativ de prezenta acestor formulare.

Toti partenerii sunt de acord cu aceasta propunere si subliniaza ca, va fi mai bine daca aceasta inregistrare este creata pentru **parteneri, managerul de continut si studenti**. De asemenea, exista propunerea de a exista inregistrarea doar pentru anumite parti ale platformei, de ex. la invatarea webinarilor daca le realizam astfel incat sa furnizam certificatul online.

1.3 Ce date cu caracter personal colectam in timpul inregistrarii?

Am decis sa colectam **numele, adresa de e-mail, locatia / regiunea, varsta, sexul, nivelul / profilul educational si ocupatia** (alegerea multipla, profesionisti din domeniul sanatatii, studentii, ingrijitorul, etc.).



1.4 Cum vor fi autorizati utilizatorii pe platforma dupa inregistrare?

Toti utilizatorii vor fi aprobati **automat**.

1.5 Implementarea forumului de discutii pe platforma.

Suntem de acord sa avem un forum de discutii sau un forum, care reprezinta un site de discutii online, unde oamenii pot avea conversatii sub forma de mesaje postate. Spre deosebire de camerele de chat si serviciile de mesagerie instantanee, aceste mesaje sunt adesea mai lungi decat o linie de text si sunt arhivate cel putin temporar.

1.6 Cine va modera forumul de discutii?

Moderatorii forumului sunt utilizatorii (sau angajatii) forumului carora li se acorda acces la postarile si subiectele tuturor membrilor in scopul moderarii discutiei si, de asemenea, mentinerea "curateniei" forumului (neutralizarea spam-urilor si a continutului piratat). Moderatorii raspund, de asemenea, la neclaritatile utilizatorilor cu privire la forum, la intrebari generale, precum si la raspunsuri la reclamatii specifice. Privilegiile comune ale moderatorilor includ: stergerea, contopirea, mutarea postarilor si a conexiunilor, interzicerea, neincadrarea, suspendarea membrilor. Modificarea unui forum online poate fi un proces care consuma foarte mult timp.

Partenerii si Managerii de continut pot fi moderatorii forumului de discutii.

1.7 Implementarea de partajare a fisierelor pe platforma.

Partajarea fisierelor reprezinta practica de a impartasi sau de a oferi acces la informatii sau resurse digitale, inclusiv documente si multimedia (audio / video).

Am decis sa partajam fisiere doar intre **parteneri** si **administratorii de continut**.

1.8 Caracteristicile partajarii fisierelor.

Exista anumite caracteristici care definesc o platforma de partajare a fisierelor. Hotlinking permite utilizatorilor sa creeze legaturi temporare sau permanente pentru fisierele gazduite pe platforma. Orice utilizator care cunoaste legatura specifica poate accesa fisierul corespunzator. Aceste legaturi generate pot fi permanente sau au o data de expirare. O alta caracteristica a unei platforme de partajare a fisierelor este autorizarea numai a descarcarilor sigure (https). Activarea descarcarilor sigure doar permite utilizatorilor sa acceseze platforma intr-o maniera sigura, reducand la minimum riscul unui MITM. Utilizatorii care acceseaza platforma folosind un software vechi, pot intampina dificultati in utilizarea platformei.

Exista opinii diferite intre parteneri. Prima este detinerea de **fisiere de conectare rapida cu expirare** pentru feedback-ul utilizatorilor in procesul de dezvoltare a jocurilor, iar cel de-al doilea **sa permita doar descarcari sigure**.



1.9 Ce tipuri de utilizatori pot utiliza partajarea fisierelor?

Partajarea de fisiere poate duce la utilizarea unei latimi mari de banda si la un timp de raspuns lent al platformei. Este important sa specificati ce tipuri de utilizatori vor putea utiliza partajarea fisierelor. **Partenerii si managerii de continut** sunt persoanele adecvate pentru a fi utilizatorii pentru partajarea fisierelor.

1.10 Implementarea unei platforme de blogging.

Un blog este un jurnal online sau un site web informational care afiseaza informatii in ordinea cronologica inversa, cu cele mai recente postari aparute in primul rand. Implementarea unei platforme de blogging poate permite tipurilor specifice de utilizatori sa isi impartaseasca opiniile sau progresul asupra unui subiect individual al proiectului. Vom include o **platforma de blogging** in acest proiect.

1.11 Implementarea newsletter-ului pe platforma.

Un newsletter reprezinta un raport tiparit sau digital care contine stiri (informatii) despre activitatile unei afaceri sau organizatii, care este trimis in mod regulat tuturor membrilor, angajatilor sau persoanelor interesate. Implementarea unui buletin informativ ne va permite sa notificam utilizatorii inregistrati, la un timp regulat, despre evenimente importante ale proiectului.

1.12 Categoriile de newsletter

Platforma poate suporta mai multe categorii de newsletter. Fiecare tip de utilizator va primi continut adaptat acestora. In acest proiect vom crea **un newsletter pentru toata lumea**.

1.13 Implementarea fluxurilor RSS pe platforma.

RSS (Really Simple Syndication) este un tip de feed web care permite utilizatorilor si aplicatiilor sa acceseze actualizari ale continutului online intr-un format standardizat, care poate fi citit de computer. Aceste fluxuri pot, de exemplu, sa permita utilizatorului sa urmareasca multe site-uri web diferite intr-un singur agregator de stiri. In acest proiect, am decis **implementarea fluxurilor RSS pe platforma**.

2. Detalii tehnice

Intrebarile din aceasta sectiune se refera la detaliile tehnice ale platformei, cum ar fi „tipuri de fisiere acceptate” si „locatie de gazduire fisiere”. Aceste caracteristici determina limitele platformei si modul in care poate fi utilizata platforma.

2.1 Selectati tipurile de fisiere care vor fi acceptate pe platforma

Toate tipurile de fisiere (Office, Image, Audio si Video) vor fi acceptate pe platforma Bridge.

2.2 Unde va fi gazduit continutul video?

Deoarece cele mai mari tipuri de fisiere care consuma spatiu sunt fisierele video (.avi, .mp4, .mkv), este important sa se decida unde vor fi gazdite videoclipurile. Exista doua modalitati principale de a incarca un videoclip pe platforma. Putem alege fie sa o incarcam prin intermediul unui serviciu de gazduire video, cum ar fi YouTube sau Vimeo, sau putem alege sa il gazduim independent, direct pe platforma noastra. Gazduirea videoclipului direct pe platforma noastra ne ofera proprietatea deplina a continutului fara a ne baza pe terti. Totusi, acest lucru poate duce la redarea slaba a anumitor browsere, dispozitive mobile si necesita multa latime de banda. Utilizarea latimii de banda ridicata poate duce la timp de raspuns lent al platformei.

Vom urma utilizarea **serviciilor tertilor**.

2.3 Unde vor fi gazduite cursurile MOOC?

Exista doua moduri principale de implementare a cursurilor MOOC pe platforma noastra. Putem alege fie sa utilizam un site web al unei terte parti, fie putem alege sa il gazduim independent, direct pe platforma noastra. Gazduirea continutului direct pe site-ul nostru web ne ofera proprietatea deplina a continutului, dar poate duce la utilizarea ridicata a latimii de banda si timp de raspuns lent al platformei.

Cei mai multi parteneri prefera sa existe un serviciu **Self-hosted** pe platforma (zilele de lucru estimate pentru implementare: 14)

De asemenea, a existat o singura propunere pentru utilizarea unui site web al unei terte parti.

2.4 Ar trebui sa folosim module software open source sau sa construim totul de la zero?

Software-ul open source se refera la produsele concepute pentru a fi accesibile publicului pentru a le utiliza, modifica si partaja. Software-ul open source este testat de milioane de oameni din intreaga lume si este de obicei, mai fiabil si mai sigur decat software-ul cu sursa inchisa si personalizat. Utilizarea modulelor software open source va grabi mult procesul de dezvoltare. Am fost de acord **sa folosim module software open source**.

2.5 Implementarea site-ului prietenos cu tehnologia mobila

Un site web prietenos tehnologiei mobile este conceput pentru a functiona exact la fel pe dispozitive diverse. Aceasta inseamna ca nimic nu se schimba sau nu este utilizabil pe un computer sau dispozitiv mobil. Functii precum drop-down-urile de navigatie sunt limitate, deoarece pot fi dificil de utilizat pe mobil. Si nu se foloseste animatie Flash. Site-ul web este

acelasi din toate punctele de vedere, fara probleme de utilizare indiferent de dispozitivul pe care este vizualizat.

50% dintre parteneri au fost de acord cu asta, dar ceilalti 50% nu au fost de acord.

2.6 Integrare social media

Avand in vedere ca mediul social reprezinta o parte atat de mare din viata de zi cu zi, implementarea functiilor de social media pe platforma noastra, precum „Share on Facebook”, poate facilita vizitatorilor platformei sa partajeze continut si sa promoveze proiectul nostru.

2.7 Optimizarea motoarelor de cautare - Search Engine Optimization (SEO)

SEO este o disciplina de marketing axata pe cresterea vizibilitatii in rezultatele motoarelor de cautare organice (neplatite). SEO cuprinde atat elementele tehnice cat si cele creative necesare pentru imbunatatirea clasamentului, conducerea traficului si cresterea gradului de constientizare in motoarele de cautare. Vom folosi SEO in acest proiect.

2.8 Analiza web

Analiza web este masurarea si analiza datelor pentru a informa o intelegere a comportamentului utilizatorului in paginile web. Platformele de analiza masoara activitatea si comportamentul pe un site web, de exemplu: cati utilizatori viziteaza, cat timp stau, cate pagini viziteaza, ce pagini viziteaza si daca sosesc urmand un link sau nu. Vom folosi analiza web in acest proiect.

2.9 Efectuarea analizei scalarii

Scalarea este capacitatea unui sistem, retea sau proces de a gestiona o cantitate din ce in ce mai mare de munca sau potentialul sau de a fi extins pentru a se adapta la aceasta crestere. Daca efectuam o analiza de scalare, vom gasi tranzactiile maxime pe secunda (TPS) suportate pe platforma si cel mai bun si cel mai rau caz pe care il poate gestiona sistemul. Vom folosi analiza scalarii in acest proiect.

2.10 Interfete de programare a aplicatiilor pentru viitorii dezvoltatori

O interfata de programare a aplicatiilor (API- Application Programming Interface) este codul care permite doua programe software sa comunice intre ele. API-urile pot fi, de asemenea, utilizate pentru comunicarea de la masina la masina (M2M). API-ul defineste modul corect pentru un dezvoltator de a scrie un program care solicita servicii si date de pe platforma noastra.

50% dintre parteneri au fost de acord cu asta, dar ceilalti 50% nu au fost de acord.

2.11 Cine va emite certificatul SSL necesar?

CertIFICATELE SSL sunt fisiere mici de date care leaga digital o cheie criptografica la detaliile unei organizatii. Cand este instalat pe un server web, activeaza lacatul si protocolul https si permite conexiuni sigure de la un server web la un browser. In mod obisnuit, SSL este utilizat pentru securizarea tranzactiilor cu carduri de credit, transfer de date si autentificari si mai recent, devine o regula cand asigurati navigarea pe site-urile de socializare. In acest proiect, **vom folosi un serviciu gratuit** (LetsEncrypt, SSLForFreeetc).

3. Managerul de Continut

Intrebarile din aceasta sectiune se refera la aspectul de gestionare al continutului platformei. Este important sa definiti ce utilizatori vor putea contribui cu continut in platforma si ce forma vor avea MOOC-urile.

3.1 Ce tipuri de utilizatori vor putea contribui si incarca continut (articole, fotografii, videoclipuri etc.)?

Am decis ca in platforma Bridge, **partenerii si utilizatorii privilegiati specifici** sa aiba capacitatea de a contribui si de a incarca continut.

3.2 Ce tipuri de utilizatori vor putea notifica utilizatorii prin intermediul Buletinelor informative si al fluxurilor RSS?

Partenerii si utilizatorii privilegiati specifici vor fi principalii utilizatori.

3.3 Ce tipuri de utilizatori vor putea contribui si incarca cursuri cu privire la MOOC-uri?

Partenerii si utilizatorii privilegiati specifici vor fi principalii utilizatori.

3.4 Cine va putea vizualiza si participa la MOOC-uri?

Utilizatori autorizati specifici vor fi principalii utilizatori.

3.5 MOOC-urile vor sprijini autoevaluarea?

MOOC-urile vor sprijini autoevaluarea

3.6 Ce tip de intrebari vor contine MOOC-uri?

O întrebare poate fi însoțită de mai multe răspunsuri posibile din care candidatul trebuie să încerce să-l aleagă pe cel corect. Întrebările pot avea un singur răspuns corect sau mai multe răspunsuri corecte pe care candidatul trebuie să le selecteze.

Întrebările din MOOC pot fi de tipul alegeri multiple (un singur răspuns corect).

3.7 Întrebările MOOC vor fi amestecate de fiecare dată?

Pentru a preveni memorarea întrebărilor și răspunsurilor, de fiecare dată când un candidat efectuează un test, ordinea întrebărilor și răspunsurilor **va fi amestecată**.

3.8 Participanții MOOC vor putea evalua fiecare curs pe baza experienței lor?

Participanții MOOC va avea această oportunitate.

4. Criterii de accesibilitate

Întrebările din această secțiune se referă la caracteristicile de accesibilitate pe care le va oferi platforma. Funcțiile de accesibilitate sunt concepute pentru a ajuta persoanele cu dizabilități să utilizeze mai ușor tehnologia.

4.1 Implementarea temei cu contrast ridicat

Temele cu contrast ridicat sunt utile pentru utilizatorii care au o dizabilitate vizuală, deoarece ele măresc contrastul de culori al textului, marginilor, butoanelor și imaginilor de pe ecran, pentru a le face mai vizibile și mai ușor de citit și identificat. Vom folosi teme cu contrast ridicat în această platformă.

4.2 Implementare Closed-captioning (CC)

CC este un proces de afișare a textului pe ecranul computerului sau pe alt afișaj vizual pentru a oferi informații suplimentare sau interpretative. CC ajută la transmiterea informațiilor audio utilizatorilor surzi în formă vizuală. Am decis să nu utilizăm procesul CC în această platformă.

4.3 Implementarea textului în vorbire (TTS)

TTS este o formă de sinteză a vorbirii care transformă textul în ieșire vocală. Sistemele TTS sunt dezvoltate pentru a ajuta persoanele cu deficiențe de vedere oferind o voce generată de computer care „citește” text utilizatorului. În această platformă, vom include formularul TTS.

4.4 Combinați canale audio care oferă audio de tip Mono

De obicei, fișierele audio conțin două canale de informații, unul pentru fiecare ureche. Persoanele care suferă de pierderi de auz pot pierde unele informații din cauza dizabilității lor.

Putem folosi software pentru a combina ambele canale intr-un singur canal Mono. Sistemele audio mono transmit semnale audio dreapta si stanga atat prin casca, cat si pentru casti, astfel incat utilizatorii cu auz limitat intr-o ureche sa nu rateze o parte din ceea ce asculta. Nu vom folosi canale audio de tip combinat, in aceasta platforma.

ANEXA I: Categoriile de simptome cognitive si comportamentale

Tabelul 1: Limitari functionale asociate cu deprecierea in diferite domenii cognitive

	Domenii cognitive	Exemple de schimbari in activitatile de zi cu zi
--	-------------------	--



1	Memorie	Dificultatea de reamintire a evenimentelor recente, repetarea de sine, deplasarea obiectelor, pierderea evidentei actiunilor deja efectuate, cresterea increderii in liste, mementouri.
2	Orientare	Pierderea in locuri cunoscute, utilizarea mai multa a notelor si a hartilor.
3	Atentie	Sarcinile normale dureaza mai mult, mai ales atunci cand exista stimuli concurenti, usor de distras, sarcinile trebuie simplificate.
4	Perceptia / gnoza	Pierderea judecatii, pierderea recunoasterii informatiilor invatate anterior, precum obiecte, oameni sau locuri culese din simturile noastre.
5	Limba	Dificultatea de gasire a cuvintelor, utilizarea de expresii generale sau cuvinte gresite, erori gramaticale, dificultate de intelegere a limbii sau a materialului scris al altora.
6	Calcul	Dificultatea de a tine minte informatii pentru a face calcule mentale sau pentru a forma un numar de telefon.
7	Praxia	Dificultatea de a folosi instrumente si aparate familiare.
8	Functii executive	Dificultatea cu sarcinile in mai multe etape, planificarea, organizarea, urmarea indicatiilor, pastrarea conversatiilor schimbatoare.

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

Tabelul 2: Simptome comportamentale in dementa

	Simptome comportamentale	Exemple de schimbari in activitatile de zi cu zi
1	Iritabilitate, Agresiune si furie	Izbucniri fizice sau verbale. Ele pot aparea brusc, fara un motiv aparent, sau rezulta dintr-o situatie frustranta.



2	Anxietate si agitate	Distresul emotional general, nelinistea, ritmul, maruntirea hartiei sau servetele, pot deveni suparatoare in anumite locuri sau cand sunt concentrate pe detalii specifice.
3	Depresie	Apatie, pierderea interesului pentru activitati si hobby-uri, retragere sociala, izolare, concentrare in probleme, gandire afectata
4	Probleme ale somnului si Sundowning	Doarme haotic, ametind in timpul zilei si ratacind noaptea. Modificarile ciclului somn-veghe pot contribui la cresterea confuziei, numita apus de soare, care apare adesea in dupa-amiezile ulterioare.

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

ANEXA II : Procedura celei de-a doua versiuni a atelierului

Recrutare

Atelierele vor include persoane cu dementa (PwD), persoane in varsta, rude, ingrijitori, profesioniști din domeniul sanatatii, tineri sau studenti si designeri de jocuri.

Fiecare partener va sustine un atelier inovator in care vor avea loc sedinte paralele pentru a lucra la diferitele zone cognitive si simptome comportamentale (anexa I). fiecare atelier ar trebui sa includa cel putin 2-3 grupuri mixte, care ar trebui sa fie formate din aproximativ 1-2 persoane cu dementa/varstnici, 1-2 ingrijitori/rude, 3 voluntari, incluzand tineri sau studenti si 1 designer de jocuri (**liderul echipei**). In cadrul fiecarui atelier vor participa cel putin 2 profesionisti din domeniul sanatatii / practicieni din domeniul dementei (in cazul fericit in care exista si un designer de jocuri, el poate lua ca exceptie rolul de lider al echipei). Profesionistul din domeniul sanatatii va sprijini participantii in timp ce interactioneaza in grupuri si de asemenea, il va ghida pe designer-ul in crearea jocului, explicand nevoile persoanelor cu dementa. Cel **putin 3 pana la 4 idei pentru jocuri prototip** vor fi create in fiecare tara prin ateliere. Numarul de prototipuri de joc care vor fi dezvoltate pentru fiecare atelier depinde de complexitatea jocurilor si de timpul disponibil.

Durata:

Atelierul va avea o durata de o zi si va dura aproximativ 6 ore. Se preconizeaza ca fiecare parte a atelierului va avea o variatie diferita de timp, in functie de continut si de scop.

Planul atelierului:

Fiecare atelier trebuie moderat dupa cum urmeaza:

1. Prezentarea obiectivelor atelierului (60-90 minute, toti participantii, cu exceptia persoanelor cu dementa)

Profesionistii din domeniul sanatatii ofera o prezentare a informatiilor pe care le cauta pentru a le colecta de la participantii. In plus, ei vor explica ce si-ar dori sa creeze cu ajutorul acestor ateliere. De asemenea, ei vor explica rolul fiecarei persoane. Intrucat tinerii voluntari s-ar putea sa nu aiba experienta in interactiunea cu persoanele cu dementa, inainte de atelier, este important ca profesionistii din domeniul sanatatii si ingrijitorii sa-i indrume pe tinerii voluntari cu privire la modul potrivit de interactiune cu persoanele cu dementa si cum ar trebui sa reactioneze la situatii specifice.

2. Inainte de inceputul atelierului (15 minute)

Inainte de inceperea atelierului, profesionistii trebuie sa ofere participantilor o foaie de informare si sa se asigure ca au semnat formularul de consimtamant pentru a participa la acest atelier. De asemenea, acestia ar trebui sa stranga date demografice cu privire la participantii prezenti. Sesiunea de formare nu ar trebui sa inceapa inainte de colectarea acestor date (anexa IV).



3. Crearea grupurilor mixte (10 minute)

Profesionistii din domeniul sanatatii impartasesc cate un carton colorat cu o culoare specifica fiecarui participant in functie de categoria sa (voluntar tanar, ingrijitori, designer de jocuri, persoana cu dementa). Acest lucru va fi util pentru crearea unui grup mixt potrivit, incluzand toate categoriile de participanti. Dupa aceea, profesionistii din domeniul sanatatii ofera sfaturi participantilor pentru crearea corespunzatoare a grupurilor mixte si cate persoane din fiecare categorie ar trebui sa participe la un grup. Cand cele 2-3 grupuri (dupa formarea specifica a grupurilor) vor fi gata, participantii incep interactiunea si fiecare dintre ei va impartasi cateva informatii despre el insusi. Acest lucru va imbunatati coeziunea echipei.

4. Interactiune in grup (30 de minute)

Liderul echipei ar trebui sa ceara participantilor echipei sale sa impartaseasca si sa vorbeasca despre nevoile lor, despre jocurile cu care se jucau in trecut si cele care sunt jucate acum. De asemenea, el noteaza toate aceste informatii pe diferite categorii, in functie de varsta. Liderii echipei incearca sa faciliteze comunicarea si sa promoveze colaborarea si cooperarea.

5. Incepe joaca (60 de minute)

Participantii fiecărei echipe încep să joace jocuri existente și vorbesc despre idei noi care pot fi incluse

6. Pauza (15 minute)

Acest timp ar trebui utilizat de către participanți pentru a servi o gustare/bautura racoritoare. După această colaborare și colectarea nevoilor și preferințelor de la persoanele cu demență, contribuția lor este încheiată pentru prima zi și pot părăsi atelierul.

7. Incepe crearea de jocuri noi

În acest pas, grupurile sunt formate doar din liderii de echipă (designeri de jocuri), tineri voluntari și profesioniști din domeniul sănătății. Liderul de echipă - designerul de jocuri, încurajează participanții să se gândească la mecanismul principal/tematica principală/tipul de joc pe care doresc să-l creeze. El/Ea oferă câteva idei despre posibilele mecanisme din experiența sa și ce este posibil să proiectăm/să se dezvolte în timpul limitat al evenimentului, ca și prototip. Echipa începe să testeze ideile cu un material de bază și să decidă ce joc va fi dezvoltat în cele din urmă. Este important ca

profesionistii din domeniul sanatatii sa ofere sfaturi designerilor de jocuri cu privire la abilitatile persoanelor cu dementa, nevoile lor si activitatile care ajuta la pastrarea abilitatilor cognitive si la reducerea simptomelor comportamentale, astfel incat prototipurile jocurilor sa nu fie doar distractive de jucat, ci de fapt sa trateze simptomele persoanelor cu dementa si sa imbunatateasca calitatea vietii lor. Fiecare grup trebuie sa se concentreze asupra a cel putin 2 domenii ale functiilor cognitive (memorie/orientare/calcul etc.) si 2 simptome comportamentale (anexa I). Acesta aspect va fi diferit in grupurile de cercetare in functie de cele 8 zone cognitive si de cele 4 simptome comportamentale. Ei trebuie sa aleaga si sa includa din toate dimensiunile cognitive si comportamentale diferite. Dupa aceea, se va lucra la crearea unui sablon pentru fiecare joc (anexa V). Nu va fi vorba de jocul prototip final, ci va fi un document care va include detalii privind crearea si designul fiecarui prototip.

Anexa III: Toate chestionarele pentru atelierul de lucru

1. Chestionar ZIUA 1 utilizat de Liderii de Echipa

Pasul 4 - Interactiunea in grup

Liderul de echipa - designerul de jocuri ar trebui sa ceara participantilor echipei sale sa impartaseasca si sa vorbeasca despre nevoile lor, despre jocurile pe care obisnuiau sa



le joace in trecut si despre cele pe care le joaca acum. Deasemenea, liderul echipei noteaza toate aceste informatii pe diferite categorii in functie de varsta. Liderii echipei incearca sa faciliteze comunicarea si sa promoveze colaborarea si cooperarea.

1. Ce fel de jocuri obisnuiati sa jucati cand erati copil?
2. Ce fel de jocuri obisnuiti sa jucati acum?
3. Ce fel de jocuri jucati de obicei cu fiul / nepotul dvs.?
4. Ce fel de jocuri ati dori sa jucati acum?
5. Este usor sa jucati jocuri utilizand TIC (computere, tablete, video)?
6. Preferati jocuri TIC (computer, tablete, video) sau jocuri de societate traditionale?
7. Preferati sa jucati singur sau in grup?
8. Crezi ca este util ca cineva sa va poata indruma cand jucati un joc? (Pentru a explica instructiunile, pentru a explica intrebarile din timpul jocului, pentru a rezolva conflictele dintre participanti, pentru a actiona ca mediator)
9. Preferati jocurile care contin imagini, decat cele care contin cuvinte sau numere?
10. Credeti ca aveti nevoie de "jocuri mari" (cu bucati mai mari, imagini si cuvinte mai mari etc.) pentru a le vedea mai bine?
11. Considerati ca este mai bine sa jucati intr-o camera speciala cu un mediu linistit?
12. Alte subiecte relevante ...

Unele dintre aceste intrebari vor fi adaptate de liderii echipei, pentru ca persoanele cu dementa sa le poata intelege.

2. Chestionar ZIUA 2 - utilizat de catre Liderii de Echipa si Profesioniști din domeniul Sanatatii

Pasul 2 – Jucati noile jocuri in grupuri - Observare

Participantii din fiecare grup vor incepe sa joace noile jocuri. Liderii de echipa trebuie sa promoveze dialogul, participarea activa si motivatia. De asemenea, liderii de echipa si profesionistii in domeniul sanatatii observa si noteaza date despre interactiunea dintre persoanele cu dementa, jocuri si persoanele tinere si colecteaza ideile creative care rezulta din



astfel de interactiuni. Aceste informatii vor fi utilizate pentru imbunatatirea designului, continutului si regulilor jocurilor.

Ghid de observare

Scopul observatiilor:

Aceste observatii urmaresc sa adune date "pe moment" atunci cand persoanele cu dementa si / sau partenerii lor de ingrijire joaca Jocurile Prototip si se implica in activitati. Informatiile trebuie notate de catre liderii de echipa-designeri de jocuri care sustin activitatea (va rugam sa notati orice comentarii facute pentru a sprijini aceste intrebari).

Informatii de notat:

Joc:

Numele persoanei / persoanelor care joaca jocul:

1. Participantii pareau ca se bucura implicandu-se in joc?
2. Ce a parut ca le-a placut participantilor in legatura cu jocul?
3. Credeti ca jocul a avut vreun beneficiu pentru persoana / persoanele care il joaca?
4. Si-au imbunatatit participantii tehnica de joc, pe masura ce continuau sa se joace?
5. Au intampinat participantii dificultati in timpul jocului?
6. Au cerut participantii sa fie facute modificari, pentru ca jocul sa fie mai usor de jucat?
7. Ati juca din nou jocul intr-o maniera diferita daca l-ati utiliza inca odata?
8. Daca da, ce schimbari ati aduce si de ce?
9. Va rugam notati oricare alte observatii importante

3. Chestionar ZIUA 2 - utilizat de Liderii de Echipa

Pasul 5 - Feedback pentru jocurile dezvoltate in timpul workshop-ului

Ghid de discutii pentru persoanele cu dementa si ingrijitori



Aceste intrebari trebuie adresate participantilor (atat persoanelor cu dementa cat si ingrijitorilor) imediat dupa ce au jucat unul dintre jocuri.

Identificarea jocului / Numele jocului:

Numele participantului:

Informatii: Va multumim ca ati jucat jocul. Ma intrebam daca as putea sa va adresez cateva intrebari despre experienta dvs. de a juca acest joc. Informatiile furnizate de dvs. vor fi extrem de utile pentru proiectul de cercetare.

1. Ce parere aveti despre joc? (incepeti cu aceasta intrebare si apoi utilizati instructiunile de mai jos pentru a obtine mai multe informatii)

- a. Ce v-a placut in ceea ce priveste jocul?
- b. Au existat anumite caracteristici ale jocului care v-au placut? (muzica, grafica, culoare?)
- c. A existat ceva ce nu v-a placut in ceea ce priveste jocul?

2. Considerati ca jocul v-a oferit vreun beneficiu?

- a. Daca da, atunci ce fel de beneficii au fost acestea? (beneficii fizice, mentale, sociale?)

3. Ati intampinat dificultati in timpul jocului?

- a. Daca da, atunci care au fost dificultatile intampinate?
- b. Ar fi putut fi facut ceva pentru a va ajuta sa depasiti aceste dificultati?

4. Credeti ca ar fi putut fi facut ceva pentru ca experienta dvs. din timpul jocului sa fi fost imbunatatita?

5. Daca ati juca din nou acest joc pe cont propriu, ce instructiuni ar fi de ajutor?

6. Ati recomanda sa plasam acest joc pe platforma online pe care o dezvoltam?

4. Chestionar pentru persoanele cu dementa si partenerii lor de ingrijire

ZIUA 2 - Etapa 6 - Evaluarea Workshop-ului

Aceste intrebari trebuie adresate participantilor (atat persoanelor cu dementa cat si partenerilor lor de ingrijire) imediat dupa workshop.

Numele participantului:

1. Considerati ca workshop-ul v-a oferit vreun beneficiu (beneficii fizice, mentale, sociale)?

Acord puternic	Acord	Oarecum de acord	Neutru	Oarecum dezacord	Dezacord	Dezacord puternic
----------------	-------	------------------	--------	------------------	----------	-------------------

2. A fost placuta/multumitoare cooperarea cu persoanele tinere?

Acord puternic	Acord	Oarecum de acord	Neutru	Oarecum dezacord	Dezacord	Dezacord puternic
----------------	-------	------------------	--------	------------------	----------	-------------------

3. Considerati ca oamenii v-au sprijinit astazi?

Acord puternic	Acord	Oarecum de acord	Neutru	Oarecum dezacord	Dezacord	Dezacord puternic
----------------	-------	------------------	--------	------------------	----------	-------------------

4. Credeti ca este importanta organizarea de workshop-uri similare?

Acord puternic	Acord	Oarecum de acord	Neutru	Oarecum dezacord	Dezacord	Dezacord puternic
----------------	-------	------------------	--------	------------------	----------	-------------------

5. Credeti ca exista ceva care ar putea fi facut pentru a va imbunatati experienta de a participa la workshop-uri similare?

6. Considerati ca "Crearea de Jocuri" folosita in aceasta sesiune faciliteaza:

- Participarea activa
- Munca colaborativa
- Motivatia utilizatorilor
- Formare cognitiva
- Dezvoltarea abilitatilor sociale
- Generarea de idei
- Incetinirea deteriorarii cognitive
- Imbunatatirea dispozitiei

7. Ce abilitati considerati ca isi pot imbunatati subiectii atunci cand participa la workshop-ul Bridge?

- Rezolvarea de probleme
- Comunicarea
- Participarea
- Interactiunea
- Dialog permanent
- Concentrarea pe ingrijire
- Munca colaborativa

8. In timpul sesiunii de grup, considerati ca:

- Ati invatat de la ceilalti participanti
- V-ati adus contributia in grup
- Cunostintele cu fost construite colectiv
- Ati invatat si alte perspective asupra subiectului
- A fost dificil sa ma raportezi la grup
- Participarea a fost dificila
- Altele (va rugam, specificati):

9. Cum evaluati rolul Liderului de Echipa in munca colaborativa:

- Promoveaza participarea activa
- Promoveaza munca colaborativa
- Promoveaza generarea de idei
- Complementaritatea ideilor
- Opreste participarea
- Nu este relevant
- Altele (va rugam, specificati)

10. Cum evaluati importanta Liderilor de Echipa pentru a imbunatati si a sustine nivelul.

- Reprezinta un factor determinant
- Reprezinta un sprijin
- Nu influenteaza
- Altele (va rugam, specificati)

11. Cunoasteti si alte jocuri care nu au fost folosite si pe care le considerati interesante pentru acest proiect?

Multumesc pentru cooperare!

5. Chestionar pentru profesionistii din domeniul sanatatii / designeri de jocuri / persoane tinere

ZIUA 2 - Etapa 6 - Evaluarea workshop-ului

Numele:

A. Intrebari pentru workshop



1. Considerati ca workshop-ul este interesant? Ce v-a placut cel mai mult?
2. A parut ca participantilor le-a placut sa se implice in partea de co-creare a jocurilor?
3. Ce a parut ca le-a placut participantilor in legatura cu workshop-ul?
4. Credeti ca workshop-ul a avut vreun beneficiu pentru persoana / persoanele care au participat?
5. Ati intampinat dificultati in timpul workshop-ului?
6. Ati adus schimbari workshop-ului pentru a il face mai accesibil pentru participantii?
7. Va rugam notati oricare alte observatii importante

B. Intrebări pentru jocurile prototip pentru persoanele cu demență

1. Aveti experienta in utilizarea Jocurilor Prototip sau a activitatilor cu persoane cu demență?

- Daca da, atunci ce tip de experienta?
- Ce tipuri de jocuri sau activitati ati utilizat?
- Le utilizati in mod individual cu persoanele cu demență sau in grupuri?
- Participantii le gasesc placute? Daca da, ce le place in legatura cu acestea?
- Intampinati dificultati atunci cand le utilizati asupra persoanelor cu demență? Daca da, cum depasiti aceste dificultati?
- Considerati ca aceste jocuri aduc beneficii persoanelor cu demență si/sau partenerilor acestora de ingrijire? Daca da, atunci ce fel de beneficii?

2. Ce informatii / formari credeti ca sunt necesare pentru a incuraja persoanele cu demență si partenerii lor de ingrijire sa foloseasca Jocurile Serioase sau activitatile?

Anexa IV: Date demografice pentru participantii la atelierul de lucru.

Intrebări demografice pentru fiecare participant la atelierul de lucru



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



Va rugam sa va asigurati ca aceste informatii sunt colectate pentru fiecare participant la atelierul de lucru

Va rugam sa incercuiti o varianta:

Persoana cu dementa / Partener de ingrijire/ Designer de jocuri / Profesionist din domeniul sanatatii / Tanar voluntar

1. Nume:

2. Varsta:

3: Gen:

4. Calificarea educationala cea mai inalta:

5. Ocupatie/ocupatie anterioara:

6. Tip de dementa (intrebati numai pe ingrijitorii persoanelor cu dementa):

7. Ani de la diagnosticul de dementa (intrebati numai ingrijitorii persoanelor cu dementa):

8. Interese- ce le place sa faca?:

9: Experienta anterioara cu jocurile pentru a antrena/stimula functiile cognitive:

Da/Nu

- **Daca da, atunci ce jocuri au jucat?**

10. Experienta anterioara cu atelierile de co-creare: Da/Nu

- **Daca da, atunci ce tipuri de ateliere?**

Anexa V: Informatii specific pentru fiecare joc

Numele jocului
Clasificare



Dimensiune cognitiva <ul style="list-style-type: none"> • Memorie • Orientare • Atentie • Perceptie/gnoza • Limbaj • Calcul • Praxis • Functii executive 	Simptome comportamentale <ul style="list-style-type: none"> • Iritabilitate, Agresiune si Furie • Anxietate si Agitatie • Depresie • Tulburari de Somn si Sindromul Apusului de Soare 	TIC <ul style="list-style-type: none"> • Joc Digital • Joc Fizic • Ambele 	Jucatori <ul style="list-style-type: none"> • Individual • Perechi • Grup cooperativ • Grup competitiv Altul
Definitie Explicati pe scurt in ce consta jocul.			
Durata Durata medie / recomandata			
Obiective Scopurile jocului Aree si dimensiuni care pot fi imbunatatite prin acest joc			
Participanti Profilul participantilor (diagnostice, nivel de dementa, status fizic si cognitiv, etc.) Numar de participanti (explicatie si variatii)			
Material si cerinte Materiale necesare pentru a dezvolta jocul			
Srijin necesar Explicati rolul profesionistilor / ingrijitorilor (instructiuni, supervizare, motivatie, ajutor,...)			
Punct de inceput: Tot ceea ce profesionistii si ingrijitorii ar trebui sa stie i sa respecte pe parcursul sesiunii pentru ca jocul sa fie folosit in mod corect.			
Dezvoltare In detaliu cum jocul este dus la indeplinire pas cu pas (instructiuni de utilizare). <i>Folositi aici: Text, Imagini, Video / tutoriale, Prezentari, Animatii</i>			
Variante ale jocului Alte modalitati de a juca acelasi joc (mai multi sau mai putini participanti, analogic / digital, cu mai multa sau mai putina asistenta, etc.)			



ANEXA VI: Prototipuri de jocuri cu focus pe simptome cognitive si comportamentale in dementa.

A. Jocuri fizice

	NUME	LINK	SIMPTOME COGNITIVE	SIMPTOME COMPORTAMENTALE
1	EMOTIE DE LUT ACTIVITATE CU OAMENI	https://generationsworkingtogether.org/downloads/5b1e757652795-OLDSCOOL_TOOLKIT_.pdf	4,8	1,2,3
2	Jocurile Generatie	https://www.generationgames.com/	2,3,8	1,2,3,4
3	Natura pentru Grija, Grija pentru Natura	http://www.natureforcare.eu/index.html	2,3,8	1,2,3,4
4	la Graffiti	http://www.spiegel.de/international/0,1518,778978,00.htm !	3,7,8	2,3
5	In Autobuz cu Bunica	http://www.aeneas-project.eu/docs/OnTheBusWithGranny.pdf	1,2,3,8	2,3
6	"Tineri in timp"	http://www.giovanineltempo.it/il-progetto/	1,2,3,4,5,8	2,3
7	"Ol'baieti"	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	In jurul cetatii- polis	https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0	1,2,3,4,5	1,2,3
10	Tom Degetel (Kontorevithouli)	https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0	1,2,3,6	2,3
11	Comoara Insulei	https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0	1,2,3,4,5	1,2,3
12	Casa dulce casa	https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0	1,2,3,4,7	2,3
13	Dansand cu literale	https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0	3,4,5,8	1,2,3
14	Marginea curcubeului	https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0	1,3,4,6,8	1,2,3



15	Ia lucruri proaspete (pare kala pare freska)	https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0	2,3,4,8	1,2,3,4
16	Cosul fermierului	https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0	1,5,8	2,3
17	Hansel si Gretel	https://www.dropbox.com/sh/011dyv2t84iprwr/AACn0Dv9t8PbZg5iru3-RGBaa?dl=0	1,3,5	1,2,3,4
18	Podul amintirilor	https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0	1,4	1,2,3,4
19	Zoografii	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	Spanzuratoarea	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.simapps.hangmanro	3,5	2,3
22	Piramida Numerica- Antrenarea Creierului	https://play.google.com/store/apps/details?id=godlinestudios.brain.training&hl=en-US	3,6,8	1,2,3,4
23	Constructia Drumului- MyroTyromotion	https://tyromotion.com/en/produkte/myro/	2,3,7,8	1,2,3,4
24	Calatoria Trenului- MyroTyromotion	https://tyromotion.com/en/produkte/myro/	2,3,7,8	1,2,3,4
25	Piata Amintirii- Antrenarea Creierului	https://play.google.com/store/apps/details?id=godlinestudios.brain.training&hl=en-US	1,2,3,4	1,2,3
26	Caderea Ploii – Razboaiele Creierului	https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.translimit.brainwars&hl=ro	2,3,7	1,2,3,4

B. Jocuri digitale

	NUME	LINK	SIMPTOME COGNITIVE	SIMPTOME COMPORTAMENTALE
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	"Jocuri pentru o Viata Activa la Batranete"	http://goaltoscana.cbim.it/index.php	1,2,3,4,5,6,7,8	1,2,3,4
4	"Verva"	https://gv2.scss.tcd.ie/VERVE/index.html	1,2,3,4,5,6,7,8	2,3
5	"Proiectul Timpul de joaca"	http://aal-playtime.eu/	1,2,3,4,5,6,7,8	2,3
6	"AktivDaheim (active@acasa)"	http://aktivdaheim.at/en/project/	1,2,3,4,5,6,7,8	2,3
7	Gaseste versurile	https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0	1,3,4,5,8	1,2,3,4
8	Supercaine	https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0	1,2,3,8	2,3
9	Labirintul uimitor	https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0	1,2,3,8	1,3
10	Fa-o in mod logic	https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0	3,4,6,8	1,3
11	In jurul satului	https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0	1,2,3,4,8	1,2,3,4
12	Gaseste-l – prinde-l	https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0	3,4,8	1,2,3,4

C. Jocuri fizice si digitale

	NUME	LINK	SIMPTOME COGNITIVE	SIMPTOME COMPORTAMENTALE
1	Trecut, Prezent si Viitor	https://generationsworkingtogether.org/case-studies/past-present-and-future	1, 5	2,3
2	Potriveste perechile	https://en.wikipedia.org/wiki/Concentration_(game)	1,3 4	1,2,3
3	PUZZLE CU PIESE MARI	https://en.wikipedia.org/wiki/Puzzle	3,4,7	2,3,4
4	Atelierele de Lucru ale Vervei	https://brightshadow.org.uk/zest-workshops/	1,3,5,8	1,2,3,4
5	Noroc (kala krasia)	https://www.dropbox.com/sh/9vbqbgim0hrwfgq/AABAjzLtJiAuu_nUIRHquW01a?dl=0	2,3,6,8	2,3



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



6	Sparge Blocul– Razboaiele Creierului	https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.translimit.brainwars&hl=ro	2,3,4,8	1,2,3
7	Potriveste Piese	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nebulabytes.mathpieces&hl=ro	3,6,8	1,2,3,4
8	Gaseste Numarul- Antrenarea Creierului	https://play.google.com/store/apps/details?id=godlinestudios.brain.training&hl=en-US	3,7	1,2,3,4