

ΟΙ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ ΕΙΝΑΙ:

ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΑ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΝΟΣΟΥ ALZHEIMER ΚΑΙ ΣΥΝΑΦΩΝ ΔΙΑΤΑΡΑΧΩΝ (Ελλάδα)

Συντονιστής του προγράμματος

Ιδρύθηκε το 2007, η Πανελλήνια Ομοσπονδία αποτελείται από 38 Εταιρίες Alzheimer σε όλη την Ελλάδα. Ο βασικός στόχος της είναι ο συντονισμός και η συνεργασία όλων των εταιριών-μελών, στο πλαίσιο της κοινωνικής συνεισφοράς και ενημέρωσης των ατόμων με άνοια και των αναγκών των περιθαλπόντων τους.

ANZIANI E NON SOLO SOCIETÀ COOPERATIVA SOCIALE (Ιταλία)

Η Anziani e Non Solo είναι μια ΜΚΟ που εργάζεται από το 2004 στον τομέα της κοινωνικής καινοτομίας, με ιδιαίτερη έμφαση στη διαχείριση έργων και της παροχής υπηρεσιών και δημιουργίας προϊόντων στον τομέα της ευημερίας και της κοινωνικής ενσωμάτωσης.

ASOCIATIA HABILITAS CENTRU DE RESURSE SI FORMARE PROFESIONALA (Ρουμανία)

Ο οργανισμός δημιουργήθηκε το 2007 με στόχο να συμβάλει στην ανάπτυξη της εκπαίδευσης ενηλίκων, καθώς παρέχει επαγγελματική εκπαίδευση και συμβουλευτικές υπηρεσίες στο κοινό, ψυχολογικά και εκπαιδευτικά έργα και προγράμματα.

CHALLEDU (Ελλάδα)

Challedu- Παίξε, μάθε, ανέπτυξε είναι ένας Εκπαιδευτικός Μη Κυβερνητικός Οργανισμός με σκοπό να αναπτύξει και να εφαρμόσει παιχνίδια ως λύση, έτσι ώστε να μεταφέρει την εμπειρία μάθησης με έναν δημιουργικό, διαδραστικό και ολιστικό τρόπο και να προωθήσει την κοινωνική ένταξη.

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ (Ελλάδα)

Το διεθνώς ερευνητικό Πανεπιστήμιο της Δυτικής Μακεδονίας είναι ένας κοινωνικά εστιασμένος φορέας με 6 Τμήματα, Μεταπτυχιακά Προγράμματα και Διδακτορικά Προγράμματα, με ακαδημαϊκό προσωπικό υψηλής εξειδίκευσης, διευρυμένο διεθνές δίκτυο, τόσο σε προγράμματα έρευνας και ανταλλαγής όσο και στην προώθηση μιας ζωντανής φοιτητικής κοινότητας.

Το 2015, 48.8 εκατομμύρια άτομα παγκοσμίως είχαν άνοια.

Τα Serious Games είναι γνωστές μη φαρμακευτικές παρεμβάσεις για την βελτίωση των νοητικών συμπτωμάτων στην άνοια με ήπια και μέτρια συμπτώματα, μέσα από την ενεργοποίηση των νοητικών λειτουργιών.

Επιπλέον, έχει αποδειχθεί ότι τα παραδοσιακά παιχνίδια μπορεί να έχουν θετική επίδραση.

Το έργο Bridge στοχεύει να δημιουργήσει παιχνίδια για την βελτίωση των νοητικών και συμπεριφορικών συμπτωμάτων της άνοιας, μέσα από μια ποικιλία εργαστηρίων

Αυτό το leaflet που σχετίζεται με το Project φτιάχτηκε από τους συμμετέχοντες οργανισμούς σε συνεργασία ή μεμονωμένα, σε οποιαδήποτε μορφή ή χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε μέσο. Έτσι πρέπει να αναφερθεί ότι, αντανακλά μόνο την οπτική των συγγραφέων και η Εθνική Αρχή (IKY) και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν είναι υπεύθυνες για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχει



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

2018-1-EL01-KA204-047892

bridge

ΑΝΟΙΑ:
ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΝΟΗΤΙΚΕΣ
ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΜΕ ΤΑ
“ΣΟΒΑΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ”

<https://projectbridge.eu/>

Χρόνια, που προκύπτουν όχι μόνο από τον αυξανόμενο αριθμό ενηλίκων άνω των 65 και 80 ετών, αλλά επίσης από τον αυξανόμενο αριθμό ενηλίκων με διαταραχές σχετιζόμενες με την ηλικία σε σωματικό και νοητικό επίπεδο. Το 2015, 46.8 εκατομμύρια άνθρωποι παγκοσμίως διαγνώστηκαν με άνοια. Αυτός ο αριθμός αναμένεται να αυξηθεί κατά 181% έως το 2050 και οι άνθρωποι που θα ζουν με άνοια θα φτάσουν τα 131.5 εκατομμύρια.

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Το πρόγραμμα στοχεύει να δημιουργήσει "Σοβαρά Παιχνίδια" ή αλλιώς "Serious Games", για την βελτίωση των νοητικών και συμπεριφορικών συμπτωμάτων στην άνοια, μέσα από την συμμετοχή νέων και ηλικιωμένων σε εργαστήρια. Μέσα από μια σειρά βημάτων, το πρόγραμμα θα σχεδιάσει, θα παράγει και θα αξιολογήσει μια ποικιλία από serious games (φυσικά, ψηφιακά ή και τα 2 μαζί) στοχεύοντας στα άτομα με άνοια.

Με την υιοθέτηση μιας διεθνούς συνεργατικής προσέγγισης στο πρόγραμμα και μέσα από την συνεργασία οργανισμών και ιδρυμάτων σε ευρωπαϊκό επίπεδο, οι συμμετέχοντες οργανισμοί θα:

- Ανταλλάξουν γνώση και εμπειρίες από μια ποικιλία ιδρυμάτων σε όλη την Ευρώπη.
- Βασιστούν στις προσπάθειες των τοπικών ιδρυμάτων, για να αυξήσουν την ενημέρωση για την άνοια στο κοινό.
- Δημιουργήσουν και θα προωθήσουν παιχνίδια για την βελτίωση των νοητικών και συμπεριφορικών συμπτωμάτων των ατόμων με άνοια.
- Δημιουργήσουν παιχνίδια με προσαρμοσμένο περιεχόμενο, ως αποτέλεσμα της συνεργατικής δουλειάς ανάμεσα σε επαγγελματίες υγείας, ευρύτερο κοινό, φοιτητές και σχεδιαστές παιχνιδιών.
- Συμβάλει με πολλαπλασιαστικά αποτελεσματικότητα σε Ευρωπαϊκό επίπεδο.

ΤΑ ΕΡΑΣΤΗΡΙΑ

Κατά την διάρκεια των εργαστηρίων τα νέα άτομα θα συμμετέχουν σε μια ενημερωτική εκπαίδευση για την άνοια, με στόχο να προετοιμαστούν για την αλληλεπίδραση με τα άτομα με άνοια. Μετά από αυτό, θα συμμετέχουν στην διαδικασία συν-δημιουργίας παιχνιδιών: θα σχεδιάσουν και θα παίξουν μια ποικιλία παιχνιδιών σε συνεργασία με σχεδιαστές παιχνιδιών, προγραμματιστές, επαγγελματίες υγείας, άτομα με άνοια και περιθάλποντες. Στο τέλος αυτής της διαδικασίας συν-δημιουργίας και κατά την διάρκεια όλου του προγράμματος, τουλάχιστον 8 ολοκληρωμένα παιχνίδια θα αναπτυχθούν.

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΘΑ ΕΧΕΙ ΤΑ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ:

- Να αυξήσει την ενημέρωση των νέων ατόμων για την άνοια.
- Να παράγει γνώση και κίνητρα για την σημαντικότητα και τις δυνατότητες των παιχνιδιών ως εργαλείο βελτίωσης της ποιότητας ζωής των ατόμων με άνοια.
- Να αναμείξει νέα άτομα άνω των 15 ετών στον εθελοντισμό.
- Να ενδυναμώσει τους διαγενεακούς δεσμούς μέσω διαδραστικών δραστηριοτήτων με παιχνίδια και εργαστηρίων δημιουργίας παιχνιδιών.
- Να αναμείξει επαγγελματίες, εθελοντές και άτομα με άνοια στην δημιουργική διαδικασία των κατάλληλων παιχνιδιών.

