

## IL CONSORZIO INCLUDE:

### PANELLINIA OMOSPONDIA NOSOU ALZHEIMER KAI SINAFON DIATARACHON (Grecia)

Coordinatore di progetto

Fondata nel 2007, la Panhellenic Federation è formata da 38 Associazioni che si occupano di Alzheimer, tra loro collegate all'interno del territorio greco.

Il loro obiettivo principale è il coordinamento e la cooperazione dei loro soci membri, in un contesto di sensibilizzazione e di risposta ai bisogni dei malati di demenza e dei loro caregiver.

### ANZIANI E NON SOLO SOCIETÀ COOPERATIVA SOCIALE (Italia)

Anziani e Non Solo è una cooperativa sociale operativa dal 2004 nel settore dell'innovazione sociale, con un focus specifico sulla gestione di progetti e la realizzazione di servizi e prodotti nel campo del welfare e dell'inclusione sociale.

### ASOCIATIA HABILITAS CENTRU DE RESURSE SI FORMARE PROFESIONALA (Romania)

è stata creata nel 2007 con l'obiettivo di contribuire allo sviluppo dell'educazione degli adulti.

Habilitas eroga servizi di counselling e Formazione in ambito sociale, psicologico, educativo, nel quadro di progetti e programmi.

### CHALLEDU (Grecia)

'Challedu- Play, learn, evolve' è una ONG avente lo scopo di sviluppare e implementare giochi che rendano l'apprendimento una esperienza creativa, interattiva e olistica, promuovendo anche l'inclusione sociale.

### UNIVERSITY OF WESTERN MACEDONIA (Grecia)

L'Università della Macedonia dell'Ovest è una istituzione con 6 Dipartimenti, Programmi di Specializzazione post laurea (master) e Dottorati, uno staff accademico altamente qualificato, network internazionali sia nell'ambito della ricerca che in quello dei programmi di scambio.

Nel 2015, 46.8 milioni di persone al mondo soffrivano di demenza. L'aspettativa è che questo numero aumenti. I Serious games sono una ben conosciuta pratica non farmaceutica per il trattamento della demenza con livelli di decadimento cognitivo lieve e moderato, attraverso la stimolazione delle abilità cognitive.

E' inoltre dimostrato che i giochi "tradizionali" possano avere un impatto positivo sui sintomi della demenza.

Il Progetto Bridge si pone l'obiettivo di creare giochi in grado di agire positivamente sui sintomi cognitivi e comportamentali della demenza, attraverso vari workshop che coinvolgono giovani e persone anziane.

## CONTATTI

Anziani e Non Solo società cooperativa sociale  
Via Lenin 55, 41012, Carpi (MO), Italy  
Tel. +39-059-645421 Fax +39-059-645087  
info@anzianienonsolo.it – www.anzianienonsolo.it

*Il volantino di progetto è stato sviluppato dai beneficiari, in forma individuale e congiunta, in ogni sua forma e utilizzando ogni mezzo. Il sito web riflette unicamente il punto di vista dell'autore; l'Agenzia Nazionale e la Commissione Europea non sono responsabili dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni in esso contenute.*



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

2018-1-EL01-KA204-047892

bridge

**DEMENTIA:  
STIMOLARE LE ABILITÀ  
COGNITIVE ATTRAVERSO  
I SERIOUS GAMES**

<https://projectbridge.eu/>

Nelle ultime decadi le aspettative di vita sono aumentate. Ciò risulta non solo dall'aumento del numero degli adulti compresi nella fascia di età 65-80, ma anche dall'aumento del numero di anziani con qualche livello di compromissione fisica o cognitiva, determinata dall'età. Nel 2015, 46.8 milioni di persone nel mondo soffrono di demenza. Ci si aspetta che questi numeri crescano del 181% entro il 2050 e che le persone affette di demenza raggiungano i 131.5 milioni.

## IL PROGETTO

Il Progetto ha l'obiettivo di creare serious games agendo sui sintomi cognitivi e comportamentali della demenza, attraverso workshop che coinvolgono giovani ed anziani. Attraverso vari steps il progetto svilupperà, produrrà e testerà vari serious games (fisici, digitali e fisico/digitali), indirizzati a persone anziane con demenza.

Adottando un approccio transnazionale e attraverso la cooperazione di organizzazioni ed istituzioni a livello europeo, il consorzio:

- Scambierà esperienze e conoscenze interdisciplinari tra le istituzioni europee.
- Aumenterà la consapevolezza sul tema della demenza tra le persone
- Creerà giochi per migliorare i sintomi comportamentali e cognitivi delle persone con demenza.
- - Creerà giochi con contenuti personalizzati, come risultato della collaborazione tra professionisti del settore sanitario, cittadini, studenti universitari e game-designer.
- Contribuirà a moltiplicare gli effetti a livello europeo.

## I WORKSHOP

Durante i workshops i **giovani selezionati parteciperanno ad una formazione** a carattere informativo sul tema della demenza, con lo scopo di prepararli all'interazione con persone affette da questa patologia.

Dopodiché, **parteciperanno al processo di co-design del gioco**: loro co-svilupperanno e giocheranno a diversi giochi in collaborazione con I game designer, sviluppatori software, professionisti della salute, persone affette da demenza e carers. Al termine di questo processo creativo e nel corso del progetto almeno 8 giochi "operativi" saranno sviluppati.

## FINALITÀ DEL PROGETTO:

- Aumentare la consapevolezza dei giovani in merito alla demenza.
- Creare consapevolezza e motivazione in merito all'importanza e al possibile ruolo dei giochi, in qualità di strumenti volti al miglioramento della qualità di vita delle persone con demenza.
- Coinvolgere giovani con più di 15 anni in attività di Volontariato.
- Rafforzare legami generazionali attraverso attività generazionali ludiche e workshop per la creazione dei giochi.

