

CONSORȚIUL PROIECTULUI INCLUDE:

PANELLINIA OMOSPONDIA NOSOU ALZHEIMER

KAI SINAFON DIATARACHON (Grecia)

Coordonator de proiect

Fondată în 2007, Federația Panhellenic este constituită din 38 de asociații aflate în întreaga Grecia ocupându-se de Alzheimer. Obiectivele sale principale sunt coordonarea și cooperarea membrilor săi, din perspectiva contribuției sociale, a conștientizării pacientului atins de demență și a nevoilor îngrijitorilor acestora.

ANZIANI E NON SOLO SOCIETÀ

COOPERATIVA SOCIALE (Italia)

Anziani e Non Solo este un ONG care activează din 2004 în domeniul inovării sociale, cu precădere în managementul de proiecte dar și în realizarea de servicii și produse pentru domeniul protecției sociale și cel al incluziunii sociale.

ASOCIATIA HABILITAS CENTRU DE RESURSE

SI FORMARE PROFESIONALA (România)

Asociația HABILITAS a fost creată în 2007 cu scopul de a contribui la dezvoltarea educației adulților. HABILITAS oferă formare profesională pentru adulți și servicii de consiliere pentru programe sociale, psihologice și educaționale.

CHALLEDU (Grecia)

“Challedu - joacă, învață, evoluează” este o organizație non-guvernamentală educațională, non-profit, care are drept scop dezvoltarea și implementarea jocurilor ca soluții, pentru a transforma experiența de învățare într-o procedură creativă, interactivă și holistică și care să promoveze includerea în societate.

UNIVERSITATEA DIN MACEDONIA DE VEST (Grecia)

Orientată spre cercetare internațională Universitatea din Macedonia de Vest, este o instituție angajată social cu 6 departamente, programe postuniversitare și programe de doctorat. Cu un personal academic foarte înalt calificat, universitatea are legături extinse internațional atât în programele de cercetare, cât și în programele de schimb și o comunitate de studenți dinamici.

În 2015, 46,8 milioane de oameni din întreaga lume aveau demență.

Se așteaptă ca acest număr să crească. Jocurile serioase sunt o binecunoscută practică nonfarmaceutică pentru tratarea simptomelor cognitive ale demenței cu simptome ușoare și moderate prin stimularea abilităților cognitive.

Mai mult decât atât, este dovedit că jocurile tradiționale ar putea avea un impact pozitiv. Proiectul Bridge are drept scop crearea de jocuri care tratează simptomele cognitive și comportamentale ale demenței prin diverse ateliere care implică tineri și persoane în vârstă.

Acest broșură se referă la activitățile derulate în Proiect și este realizat de beneficiari. Avertizare: conținutul acestui website reflectă numai punctele de vedere ale autorilor iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru orice utilizare ulterioară a informațiilor conținute în acest broșură.



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

2018-1-EL01-KA204-047892

**DEMENȚA:
STIMULAREA ABILITĂȚILOR
COGNITIVE PRIN JOCURI**

<https://projectbridge.eu/>

IL PROGETTO

Proiectul își propune să creeze jocuri serioase care să trateze simptome cognitive și comportamentale ale demenței prin diverse ateliere care implică persoane mai tinere și persoane în vârstă. Prin diferite etape, proiectul va proiecta, produce și va testa diferite jocuri serioase (fizice, digitale sau phygitale) care vizează persoanele atinse de demență. Prin adoptarea unei abordări transnaționale în cadrul proiectului prin cooperarea organizațiilor și a institutelor la nivel european, consorțiul va:

- face schimburi de cunoștințe și de experiențe de la discipline și instituții variate din Europa;
- crește gradul de conștientizare a oamenilor cu privire la demență prin eforturile instituțiilor locale;
- crea și promova jocuri pentru îmbunătățirea simptomelor cognitive și comportamentale ale persoanelor atinse de demență;
- crea conținuturi personalizate în jocuri ca urmare a muncii de colaborare între profesioniști din domeniul îngrijirii medicale, pacienți, tineri și a designerilor de jocuri;
- contribui la efectul de multiplicare la nivel european.

ATELIERE

În timpul atelierelor, tinerii selectați vor participa la o instruire informativă privind demența, în vederea pregătirii lor pentru interacțiunea cu persoanele atinse de demență, cu simptome de patologie. După aceasta, aceștia vor participa la procesul de co-design al jocului: vor co-proiecta și vor juca mai multe jocuri în colaborare cu designerii de jocuri, dezvoltatorii de software, profesioniștii din domeniul sănătății, persoanele atinse de demență și îngrijitorii acestora. La sfârșitul acestui proces de creare și în timpul proiectului vor fi dezvoltate cel puțin 8 jocuri pe deplin operaționale.

PROIECTUL ARE URMĂTOARELE REZULTATE PRINCIPALE:

- Creșterea gradului de conștientizare a adulților tineri cu privire la demență.
- Conștientizare și motivație cu privire la importanța și posibilitățile jocurilor ca instrument de îmbunătățire a calității vieții persoanelor atinse de demență.
- Angajarea tinerilor de peste 15 ani în activități de voluntariat.
- Întărirea legăturilor dintre generații prin activități ludice intergeneraționale și prin ateliere de creare a jocurilor.
- Implicarea profesioniștilor, a voluntarilor și a persoanelor atinse de demență în procesul de creare a unor jocuri adecvate.

