

PROIECT BRIDGE: NOI JOCURI SERIOASE PENTRU DEMENTA, TESTATE SI GATA DE LANSARE

In cadrul proiectului „Bridge” finantat prin Erasmus + au fost create 8 jocuri serioase, care actioneaza asupra simptomelor cognitive si comportamentale ale dementei. Jocurile au fost concepute pe baza ideilor conceptuale ale profesionistilor din domeniul sanatatii, proiectantilor de jocuri, tinerilor voluntari, persoanelor cu dementa si ingrijitorilor lor provenind din Grecia, Italia si Romania.

Cele 4 jocuri digitale, „Gaseste cuvantul”, „Piata”, „Urmatoarea destinatie” si „Observarea pasarilor” sunt acum disponibile pentru dispozitivele Android in magazinul Play. Urmati linkul pentru descarcare:

<https://play.google.com/store/apps/developer?id=ECE+Dev>

Cele 4 jocuri fizice, „Flori care infloresc”, „Specialitati”, „Emotii si Regizorii” sunt acum disponibile pe site-ul Proiectului Bridge. Urmati linkul pentru a descarca regulamentul si toate materialele jocului: **<https://projectbridge.eu/the-serious-game/>**

Toate jocurile sunt disponibile gratuit in engleza, greaca, italiana si romana.

Jocurile serioase au fost testate in timpul unei serii de ateliere, in octombrie 2020, organizate in tarile partenere. Atelierele au avut diferite scopuri: testarea jocurilor; gasirea unui mod placut de a actiona asupra simptomelor dementei; facilitarea incluziunii sociale a persoanelor cu dementa prin implicarea activa in joc; reducerea decalajului intergenerational prin implicarea directa a tinerilor voluntari; crearea constientizarii posibilitatilor jocurilor serioase si promovarea stimulării cognitive si a interactiunii sociale.

In timpul atelierelor, persoanele cu dementa si ingrijitorii lor, impreuna cu tineri voluntari si profesionisti din domeniul sanatatii, au avut sansa sa petreaca timp impreuna testand cele 4 jocuri fizice si cele 4 jocuri digitale create in cadrul proiectului.



De asemenea, au fost facute cateva comentarii despre cum sa imbunatamim diferitele jocuri. Comentariile si feedback-urile lor au stat la baza realizarii ajustarilor necesare jocurilor pentru a fi cat mai adaptate persoanelor cu nevoi asociate dementei.



Faza de testare a implicat 47 de persoane: 23 de persoane cu dementa, 17 profesioniști din domeniul sanatații, 4 îngrijitori și 3 tineri voluntari. Participanții varstnici suferă de deficit cognitiv minor, dementa ușoară și puțini dintre ei dementa moderată. Profesioniștii din domeniul sanatații care au luat parte au fost psihologi, educatori și asistenți sociali care lucrează cu persoane cu dementa. La finalul atelierelor, participanții au fost rugați să completeze chestionare pentru a colecta feedback-uri cu privire la diferitele jocuri, subliniind beneficiile și dificultățile întâmpinate. În general, participanții au apreciat jocurile și au împărtășit feedback-uri pozitive despre sesiuni.

PASII URMATORI

În acest moment consorțiul Bridge lucrează la dezvoltarea platformei electronice, oferind materiale de formare despre demență și potențialele beneficii ale jocurilor serioase. Accesând cursul, utilizatorii vor dobândi informații despre proiectul Bridge, atelierelor de co-creare, vor afla mai multe despre demență, cum să interacționeze cu pacienții, efectele pozitive ale jocurilor serioase și vor avea șansa de a descărca gratuit resurse utile și toate jocurile dezvoltate. Utilizatorii platformei electronice vor găsi instrucțiuni detaliate pentru fiecare joc.

Cursul de formare și platforma electronică vor fi disponibile începând cu lunile următoare. Rămâneți la curent pentru a afla noi informații și pentru a accesa cursul de formare!

Vreți să aflați mai multe? Pentru a afla mai multe despre proiect, vă rugăm să vizitați site-ul nostru web <https://projectbridge.eu/> sau urmăriți-ne pe cele mai populare rețele sociale cu #EU_BRIDGE

„Acest document legat de Proiectul realizat de beneficiari împreună sau individual sub orice formă și folosind orice mijloace, va indica faptul că acesta reflectă doar punctul de vedere al autorului și că Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru orice utilizare care ar putea fi făcută informațiilor pe care le conține ”