



Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2017 – 2020, 2. odpiranje, za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: _____ Družabne igre za ljudi z demenco _____

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P-16 se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovo (neustrezno področje izbrišite):

02 - Umetnost in humanistika

2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partner/ja – podjetje/ji oz. organizacija, ki je/sta bilo/i vključeno/i v projekt)

Fakulteta za dizajn, samostojni visokošolski zavod, pridružena članica Univerze na Primorskem ,

**Gen Studio, Damjana Pangerčič s.p.,
INACHI, intelektualne storitve, Manuel Kuran s.p.**

3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

Znano je da delež starejših v razvitem svetu skokovito narašča, vzporedno s tem pa se večja tudi delež ljudi z demenco. Demenca se lahko pojavi že pred 40. letom, najpogostejša pa je med 60. in 75. letom, ko prizadene 5% populacije. Po 85. letu prizadene kar 42-50 % populacije. V Sloveniji je obolenih že več kot 32.000 oseb, v Evropi 10 milijonov, na svetu pa že več kot 49 milijonov. Mednarodna statistika Alzheimerjeve bolezni kaže, da se bo število obolenih do leta 2050 več kot podvojilo.

Zaradi skokovitega porasta starejših oseb so pripomočki, ki upočasnijo razvoj demence izrednega pomena. Krepitev kognitivnih, senzornih in motoričnih sposobnosti z različnimi pripomočki, namreč lahko ohranja obstoječe sposobnosti, če se izvajajo dovolj pogosto in predvsem v začetni fazi demence. Številne raziskave kažejo, da lahko na kognitivni upad do določene mere vplivamo tudi sami. Ne moremo ga povsem preprečiti, z določenimi preventivnimi aktivnostmi pa ga lahko zaustavimo do te mere, da ne napreduje prehitro. Miselne aktivnosti lahko upočasnijo kognitivni upad oz. zmanjšajo tveganje zanj, saj podpirajo rast novih živčnih celic ter povezav med njimi. Zato smo razvili 12 iger, kjer smo upoštevali, da z vajami spomina, logičnega sklepanja, reševanja problemov, treningi pozornosti in koncentracije treniramo naše možgane. Igre služijo za upočasnjen napredek kognitivnega upada, hkrati predstavljajo preventivni ukrep za izboljšanje pozornosti, spomina, orientiranosti in razmišljanja. Znano je namreč, da večja kot je kognitivna rezerva, bolj bomo odporni proti kognitivnim upadom, povezanim s staranjem, saj se odpornost kaže v gostejših nevronske povezavah.

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

Razvoj družabnih iger je potekal po principu Design thinkinga. Proces dela smo začeli z Uvajalnimi predavanji, ki so jih pripravili delovni mentorji in pedagoška mentorica. Namen predavanj je bil poglobiti poznavanje problema in metod dela. Študenti so se seznanili s specifikami demence, z aktivnosti, ki vplivajo na upočasnitev pešanja spomina in s sodobnimi metodami za generiranje idej ter principi design thinkinga.

Sledila je raziskava stanja z namenom pridobitve izhodiščnih informacij za oblikovanje iger in definiranje prioriternih kriterijev. Raziskali smo želje in potrebe potencialnih uporabnikov. Raziskavo smo izvedli v domovih za starejše občane. Poleg tega smo raziskali in analizirali tudi obstoječo ponudbo družabnih iger. Na osnovi dobljenih rezultatov smo definirali prioriternne kriterije, ki smo jih uporabili pri zasnovi iger. Vzporedno je potekala tudi raziskava znanstvenih spoznanj v povezavi z demenco.

Tretji korak je predstavljalo generiranje idej in testiranje. Ideje smo generirali, ob uporabi sodobnih metod za spodbujanje kreativnosti, znotraj interdisciplinarnega tima. Na osnovi selekcije oziroma izbora izmed večjega števila idej so se izdelali načrti, ilustracije in hitri prototipi za izbrane ideje. Prototipe smo nato testirali med potencialnimi uporabniki. Na osnovi odziva uporabnikov smo naredili korekcije in izdelali korigirane prototipe, ki smo jih ponovno testirali v želji optimizacije družabnih iger.

Sledila je priprava navodil za igralce in terapevte ter zasnova embalaž. Za potrebe promocijskega materiala smo: posneli fotografije, intervjuje z mentorji, študenti, delovno terapevko in potencialnimi uporabniki. Na osnovi avdio in video materiala smo izdelali kratek promocijski film. Rezultat projekta bo tudi članek na temo v projektu obravnavane problematike.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

Temeljni rezultati so:

- 12 družabnih iger za dementne,
 - embalaža za družabne igre,
 - fotografije družabnih iger in fotografije v času testiranja,
 - filmi nastali v času projekta,
 - promocijski material za družabne igre v obliki PowerPoint prezentacij,
 - izdelava kratkega promocijskega filma.
- Študenti so s sodelovanjem pri razvoju družabnih iger dobili pomembne praktične izkušnje s področja: tehnologije, materialov, interdisciplinarnega razvojnega dela in ustvarjalnosti. Pridobljene kompetence jim bodo v pomoč na njihovi poklicni poti in jim bodo izboljšale njihove zaposlitvene možnosti.
- Projekt je pripomogel k krepitvi sodelovanja in povezovanja VZ z okoljem. Vzpostavljena je bila izmenjava strokovnega znanja preko vključitev strokovnjakov iz gospodarstva v pedagoški proces. Kot tudi preko prenosa strokovnega znanja, izkušenj in dobrih praks visokošolskih učiteljev v gospodarstvo, kot oblika vseživljenjskega učenja. Prenosa znanja in dobrih praks so bili deležni tudi študenti, ki niso bili vključeni v projekt (predavanje

delovnega mentorja 2). Študentom se je poleg tega znotraj pedagoškega procesa predstavilo sodelovanje v projektih PKP, kot primer dobre prakse prenosa znanja v prakso.

- Za družbo je izrednega pomena, da demenca pri ljudeh čim počasneje napreduje in da ljudje, ki jim pešajo kognitivne sposobnosti ostanejo čim dlje samostojni. Dokazano je da lahko tako z redno miselno aktivnostjo kot tudi s spodbujanjem in ponovnim učenjem različnih veščin upočasnimo kognitivni upad. Družabne igre za dementne so idealen pripomoček za miselno aktivnost (umo vadbo), ker ohranjajo in krepijo možgansko plastičnost, lahko napredovanje demence upočasnijo in osebi omogočajo, da ostaja čim dlje samostojna.

4. Priloge:

- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).