



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



IO1 Πρόγραμμα εκπαίδευσης βασισμένο σε γνωστικές δεξιότητες για άτομα άνω των 55 ετών

Tablet-Based Cognitive Gaming Platform for seniors



Η στήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή αυτής της δημοσίευσης (2018-1-TR01-KA202-058893) δεν αποτελεί στήριξη του περιεχομένου που αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των δημιουργών της και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



Επαγωγικό Πρόγραμμα Κατάρτισης

Σκοπός και στόχοι



Το πρόγραμμα στοχεύει στην ανάπτυξη μιας **γνωστικής πλατφόρμας παιχνιδιών** για άτομα άνω των 55 ετών που θα την χρησιμοποιούν είτε **ατομικά** είτε **σε ομάδες**. Θα ενθαρρύνει τη **χρήση πολλαπλών γνωστικών στρατηγικών** και η δυσκολία των παιχνιδιών θα αυξάνεται όσο βελτιώνεται η απόδοση.

Αυτή η πλατφόρμα παιχνιδιών για tablet θα αναπτυχθεί για να **προσφέρει γνωστική διέγερση με τη μορφή ενός προγράμματος κατάρτισης**, και θα στοχεύει στην αύξηση των γενικών γνωστικών και κοινωνικών δεξιοτήτων.

Τα παιχνίδια και το εκπαιδευτικό πρόγραμμα που θα παραχθούν θα επιτρέψουν στα άτομα μεγαλύτερης ηλικίας να **βιώσουν ομαδικές δραστηριότητες** χρησιμοποιώντας παιχνίδια που σε tablet που έχουν σχεδιαστεί για να ενισχύουν τις εξής δεξιότητες τους: **τη μνήμη, την προσοχή, τη συλλογιστική σκέψη και τον προγραμματισμό, την ταχύτητα επεξεργασίας και την διαδοχική επεξεργασία.**

Προκλήσεις



Η έρευνα που διεξάγεται από το Έργο σε όλες τις χώρες των εταίρων έδειξε ότι δεν υπάρχει επίσημο και συνεκτικό πλαίσιο εκπαίδευσης των ενηλίκων στις χώρες αυτές και ότι η εκπαίδευση ενηλίκων περιλαμβάνεται βασικά στο γενικό εκπαιδευτικό σύστημα κάθε χώρας.

Επιπλέον, τα ευρήματα της έρευνας υπογράμμισαν ότι οι ήδη υφιστάμενες οντότητες γνωστικής κατάρτισης είναι πιθανότερο ιδιωτικές ή κατευθυνόμενες από ΜΚΟ και δεν λαμβάνουν κατάλληλη κυβερνητική ή Ευρωπαϊκή στήριξη.

Η έρευνα έδειξε ότι ανεξάρτητα από τη χώρα, την ηλικία ή το φύλο, υπάρχει πραγματική ανάγκη για βελτίωση των γνωστικών και κοινωνικών δεξιοτήτων των ατόμων μεγαλύτερων ηλικιών. Δεν αφορά μόνο τους ανθρώπους που αντιμετωπίζουν ήδη δυσκολίες με τις γνωστικές δεξιότητες, αλλά και μέσα πρόληψης για αυτούς που δεν αντιμετωπίζουν δυσκολίες.

Επεξήγηση της μεικτής προσέγγισης (blended approach)



Σήμερα, είναι όλο και πιο συνηθισμένο τα άτομα μεγαλύτερης ηλικίας να είναι εξοικειωμένα με τη χρήση του Διαδικτύου και των smart phones. Φαίνεται ότι η πιο κατάλληλη μέθοδος παροχής εκπαίδευσης είναι η μεικτή, η οποία συνδυάζει ταυτόχρονα την **πρόσωπο με πρόσωπο αλλά και την κατάρτιση με την χρήση διαδικτύου**.

Οι δύο μέθοδοι λειτουργούν εξίσου καλά όταν χρησιμοποιούνται ταυτόχρονα, καθώς η πρόσωπο με πρόσωπο κατάρτιση θα μπορούσε να επιτρέψει στους εκπαιδευόμενους να υποστηριχθούν πλήρως για να συνεργαστούν με τις νέες τεχνολογίες.

Κατάλογος γενικών ικανοτήτων εκπαιδευτή / φροντιστή



Ο ρόλος του εκπαιδευτή / φροντιστή είναι να βοηθήσει τα άτομα μεγαλύτερων ηλικιών, εξηγώντας τους στόχους του έργου και του εκπαιδευτικού περιεχομένου, χρησιμοποιώντας τα παιχνίδια και παρέχοντάς τους συνεχή ανθρώπινη και τεχνική υποστήριξη.

Λίστα γενικών ικανοτήτων

- Δεξιότητες επικοινωνίας
- Βασικές δεξιότητες πληροφορικής
- Διαπροσωπικές δεξιότητες
- Διδασκαλία και παιδαγωγικές δεξιότητες
- Αντιμετώπιση της ποικιλομορφίας των ατόμων
- Χιούμορ και υπομονή
- Επίλυση προβλημάτων
- Διαπολιτισμικές δεξιότητες



Εισηγήσεις για εκπαιδευτές / φροντιστές

Διδακτικές Αρχές

- Μην υπερφορτώνετε τους εκπαιδευόμενους με θεωρητικό περιεχόμενο και παρουσιάσεις
- Επιτρέψτε στους εκπαιδευόμενους αρκετές ευκαιρίες να υποβάλλουν ερωτήσεις και να παρέχουν σχόλια
- Να είστε ευέλικτοι
- Σεβαστείτε τις προηγούμενες εμπειρίες των μαθητευόμενων
- Εξασκείστε την ενεργή ακρόαση
- Μιλάτε καθαρά
- Δώστε κίνητρα
- Συγκεντρώστε και ανακεφαλαιώστε στο τέλος κάθε συνεδρίας



Πρόγραμμα Εκπαίδευσης



Το παρόν έγγραφο είναι ένα **εγχειρίδιο** αφιερωμένο στους εκπαιδευτές και τους φροντιστές προκειμένου να εφαρμόσουν με επιτυχία τα παιχνίδια με τα άτομα μεγαλύτερης ηλικίας και να τα βοηθήσουν να χρησιμοποιούν τα παιχνίδια από μόνα τους.

Κάθε παιχνίδι περιέχει:

1. **Εισαγωγή:** Παρουσίαση και στόχοι του παιχνιδιού, ποιες είναι οι ανάγκες που καλύπτει η εκπαίδευση, ποιες είναι οι απαιτούμενες δεξιότητες (π.χ. απαιτούνται βασικές δεξιότητες πληροφορικής, δεν απαιτούνται δεξιότητες, κλπ.)
2. **Εργαλειοθήκη:** απαιτούμενο υλικό (π.χ. συσκευή ΤΠΕ, σύνδεση στο Internet, γραφίδα κτλ.), κανόνες παιχνιδιού με εικόνες ή βίντεο, συστάσεις για τη διάρκεια, μέθοδοι αξιολόγησης.

Απαιτούμενα Βήματα



- 1) **Κάθε εκπαιδευτής / φροντιστής πρέπει να είναι εξοικειωμένος με τα παιχνίδια** και να μπορεί να εξηγεί με σαφήνεια τους στόχους και τους κανόνες των παιχνιδιών
- 2) Βεβαιωθείτε ότι υπάρχουν **διαθέσιμες συσκευές** (smart phones και tablet) και αξιόπιστη σύνδεση στο Internet
- 3) Δημιουργήστε ένα κατάλληλο **μαθησιακό περιβάλλον** για συγκέντρωση
- 4) **Προετοιμάστε ερωτήσεις** για την κτίσιμο εμπιστοσύνης και καλή διάθεση μεταξύ των συμμετεχόντων
- 5) **Προετοιμασία του εισαγωγικού παιχνιδιού:** όχι απαραίτητα ένα online παιχνίδι, κάθε εκπαιδευτής πρέπει να επιλέξει το καλύτερο παιχνίδι σύμφωνα με το κοινό του (π.χ. κουίζ γενικών γνώσεων)
- 6) **Προετοιμάστε μια περιγραφή και μια εξήγηση του παιχνιδιού**

Σχέδιο Δράσης



Πριν από την εκπαίδευση:

1. Προετοιμασία του προγράμματος και του περιεχομένου της εκπαίδευσης σύμφωνα με το επιλεγμένο θέμα των γνωστικών παιχνιδιών
2. «Πρόσληψη» των συμμετεχόντων
3. Διοικητική προετοιμασία της κατάρτισης: απαιτήσεις ΤΠΕ, τοποθεσία, τροφοδοσία.

Κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης:

1. Παρουσίαση του έργου και των στόχων της εκπαίδευσης (10 λεπτά)
2. Δραστηριότητες / ερωτήσεις: οικοδόμηση εμπιστοσύνης και καλών σχέσεων με τον εκπαιδευτή / φροντιστή, καθώς και γνωριμία των συμμετεχόντων (15 λεπτά)
3. Εισαγωγικό παιχνίδι (20 λεπτά)
4. Σύντομο διάλειμμα (15 λεπτά)
5. Περιγραφή και εξήγηση των γνωστικών παιχνιδιών (σύμφωνα με το επιλεγμένο θέμα): κανόνες των παιχνιδιών με γρήγορη επίδειξη, συμπεριλαμβανομένων φωτογραφιών ή βίντεο, εξήγηση της αξιολόγησης (10 λεπτά)
6. Εκπαίδευση (30 λεπτά)
7. Συστάσεις σχετικά με τη διάρκεια (5 λεπτά)
8. Συμπέρασμα, γενική συζήτηση, σκέψη και ανατροφοδότηση (15 λεπτά)



Πρότυπα παιχνιδιών

Παιχνίδια Συλλογιστικής και Προγραμματισ



- **Εισαγωγή** - Ανάλυση των σημερινών εφαρμογών 2D / 3D
- **Όνομα παιχνιδιού:** Άθροισμα των αριθμών
- **Κύριοι στόχοι:** Βελτίωση των διαδικασιών συλλογιστικής, του στρατηγικού σχεδιασμού, της επίλυσης προβλημάτων και της επαγωγικής λογικής και των δεξιοτήτων υπολογισμού
- **Ανάγκες που αντιμετωπίζονται:** Βοήθεια για την επίλυση απλών προβλημάτων, ενίσχυση της ταχύτητας υπολογισμών
- **Απαιτούμενες δεξιότητες:** Δεν απαιτούνται ιδιαίτερες δεξιότητες, απλά να επιλύονται απλά μαθηματικά προβλήματα στο κεφάλι τους διαδοχικά

Παιχνίδια Συλλογιστικής και Προγραμματισμού

Εργαλειοθήκη



- **Απαιτούμενα υλικά:** smart phone ή tablet με σύστημα Android, σύνδεση στο Internet
- **Κανόνες σχετικά με τις οδηγίες του παιχνιδιού με επεξήγηση και φωτογραφίες ή βίντεο:**

1) Προσθέστε τους αριθμούς μέχρι να επιτευχθεί ο αριθμός του στόχου
2) Ο αριθμός στόχου που θα φτάσετε εμφανίζεται στο επάνω μέρος της οθόνης και μια επιλογή αριθμών είναι διαθέσιμη στο κάτω μέρος. Πρέπει να κάνετε κλικ στους αριθμούς που θα υποδεικνύουν το άθροισμα του αριθμού στόχου στο πάνω μέρος. Αυτοί οι αριθμοί θα εξαφανιστούν και ο αριθμός στόχου θα αλλάξει αργότερα. Αυτή η διαδικασία θα επαναληφθεί μέχρι να εξαφανιστούν όλοι οι αριθμοί.

3) Το επίπεδο δυσκολίας αυξάνεται σε κάθε επίπεδο



Παιχνίδια Συλλογιστικής και Προγραμματισμού



Εργαλειοθήκη

- **Εισηγήσεις σχετικά με τη διάρκεια:** τουλάχιστον 3 φορές την εβδομάδα, κατά τη διάρκεια περιόδου 2 μηνών. Κάθε συνεδρία θα πρέπει να διαρκεί 15-20 λεπτά.
- **Αξιολόγηση:** Ο χρήστης θα αξιολογείται σε κάθε επίπεδο του παιχνιδιού. Το παιχνίδι θα ξεκινά με το πιο εύκολο πρώτο επίπεδο και όταν ο χρήστης περάσει αυτό το επίπεδο, περισσότερα επίπεδα θα ξεκλειδώνονται. Το υψηλότερο επίπεδο θα αντιστοιχεί σε υψηλότερη γνωστική ικανότητα.

Παιχνίδια Συλλογιστικής και Προγραμματισ



- **Εισαγωγή** - Ανάλυση των σημερινών εφαρμογών 2D / 3D
- **Όνομα παιχνιδιού:** Μία γραμμή
- **Κύριοι στόχοι:** Εκπαίδευση της συλλογιστικής και του στρατηγικού σχεδιασμού και καθορισμός μιας κατάλληλης στρατηγικής για την επίτευξη της λύσης.
- **Ανάγκες που αντιμετωπίζονται:** Βοήθεια στον προγραμματισμό των πραγμάτων και καθορισμός μιας στρατηγικής για την επίτευξη του επιθυμητού αποτελέσματος.
- **Απαιτούμενες δεξιότητες:** Δυνατότητα να κρατάτε το δάχτυλο στην οθόνη για λίγο

Παιχνίδια Συλλογιστικής και Προγραμματισμού



Εργαλειοθήκη

- **Απαιτούμενα υλικά:** smart phone ή tablet με σύστημα Android, σύνδεση στο Internet
- **Κανόνες σχετικά με τις οδηγίες του παιχνιδιού με επεξήγηση και φωτογραφίες ή βίντεο:**

- 1) Συμπληρώστε όλα τα μπλοκ σχεδιάζοντας μόνο μία γραμμή.
- 2) Θα πρέπει να μαρκάρετε όλο το μπλοκ με μια γραμμή με το δάχτυλό σας την οθόνη αφής.
- 3) Η ιδέα είναι να ξεκινήσετε από ένα σημείο και να περάσετε τη γραμμή από όλα τα σημεία χωρίς να διακόψετε ή να περάσετε δύο φορές από το ίδιο σημείο
- 4) Θα ξεκινήσετε από το Επίπεδο 1 και από τη στιγμή που προχωράτε με το πρώτο επίπεδο, θα ξεκλειδωθούν περισσότερα επίπεδα.



Παιχνίδια Συλλογιστικής και Προγραμματισμού



Εργαλειοθήκη

- **Εισηγήσεις σχετικά με τη διάρκεια:** τουλάχιστον 3 φορές την εβδομάδα, κατά τη διάρκεια περιόδου 2 μηνών. Κάθε συνεδρία θα πρέπει να διαρκεί 15-20 λεπτά.
- **Αξιολόγηση:** Ο χρήστης θα αξιολογείται από τα επίπεδα του παιχνιδιού. Το παιχνίδι θα ξεκινήσει με το πιο εύκολο πρώτο επίπεδο και όταν ο χρήστης περάσει αυτό το επίπεδο, περισσότερα επίπεδα θα ξεκλειδωθούν. Το υψηλότερο επίπεδο θα αντιστοιχεί σε υψηλότερη γνωστική ικανότητα.

Παιχνίδια Συλλογιστικής και Προγραμματισ



- **Εισαγωγή** - Ανάλυση των σημερινών εφαρμογών 2D / 3D
- **Όνομα του παιχνιδιού:** Πύργος των δαχτυλιδιών
- **Κύριοι στόχοι:** Ενίσχυση των ικανοτήτων επίλυσης προβλημάτων μέσω στρατηγικών κινήσεων και υπολογισμός των σωστών κινήσεων για την επίτευξη της λύσης στο συντομότερο δυνατό χρονικό διάστημα
- **Ανάγκες που αντιμετωπίζονται:** Βοήθεια στην επίλυση προβλημάτων και στον λογικό προγραμματισμό
- **Απαιτούμενες δεξιότητες:** Δεν απαιτούνται ιδιαίτερες δεξιότητες

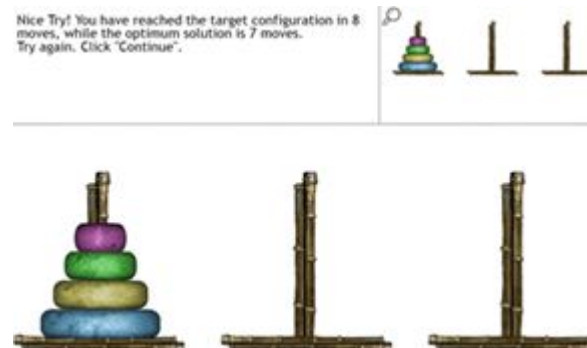
Παιχνίδια Συλλογιστικής και Προγραμματισμού



Εργαλειοθήκη

- **Απαιτούμενα υλικά:** smart phone ή tablet με σύστημα Android, σύνδεση στο Internet
- **Κανόνες σχετικά με τις οδηγίες του παιχνιδιού με επεξήγηση και φωτογραφίες ή βίντεο:**

- 1) Ανακατασκευή του πύργου των δαχτυλιδιών με στρατηγικές κινήσεις
- 2) Ρύθμιση των χρωματιστών δαχτυλιδιών σε μια σειρά από στύλους, ώστε να ταιριάζει με τον στόχο. Δυνατότητα για μετακίνηση του πάνω δαχτυλιδιού από κάθε στύλο σε άλλο στύλο, αλλά μετακίνηση μόνο ενός δαχτυλιδιού κάθε φορά και ποτέ τοποθέτηση μεγαλύτερου δαχτυλιδιού πάνω από μικρότερο δακτύλιο
- 3) Θα πρέπει να συμπληρωθεί σε ένα ορισμένο αριθμό κινήσεων. Πρέπει να το παίξετε σε καθορισμένο χρόνο μέσα σε έναν καθορισμένο αριθμό προσπαθειών για την επίτευξη της λύσης.



Παιχνίδια Συλλογιστικής και Προγραμματισ



Εργαλειοθήκη

- **Εισηγήσεις σχετικά με τη διάρκεια:** τουλάχιστον 2 φορές την εβδομάδα, κατά τη διάρκεια περιόδου 2 μηνών. Κάθε συνεδρία θα πρέπει να διαρκεί 20 λεπτά.
- **Αξιολόγηση:** Ο χρήστης αξιολογείται μέσω του περιορισμένου χρόνου για την επίτευξη της λύσης και του αριθμού των προσπαθειών. Στη συνέχεια, θα μπορεί να πάει στο επόμενο επίπεδο.

Παιχνίδια Συλλογιστικής και Προγραμματισμού



Εισαγωγή - Ανάλυση των σημερινών εφαρμογών 2D / 3D

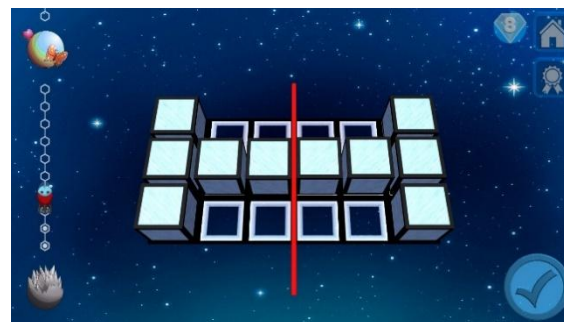
- **Όνομα του παιχνιδιού:** Κύβος του Πίκο
- **Κύριοι στόχοι:** Ενίσχυση των δυνατοτήτων συλλογιστικής σκέψης με στρατηγικές κινήσεις και αναπαραγωγή του σχεδίου με όσο το δυνατό μικρότερη προσπάθεια
- **Ανάγκες που αντιμετωπίζονται:** Βοήθεια στην συλλογιστική και τον προγραμματισμό
- **Απαιτούμενες δεξιότητες:** Δεν απαιτούνται ιδιαίτερες δεξιότητες

Παιχνίδια Συλλογιστικής και Προγραμματισμού



Εργαλειοθήκη

- **Απαιτούμενα υλικά:** smart phone ή tablet με σύστημα Android, σύνδεση στο Internet
- **Κανόνες σχετικά με τις οδηγίες του παιχνιδιού με επεξήγηση και φωτογραφίες ή βίντεο:**
 - 1) Επιλέξτε τη γλώσσα που προτιμάτε για το παιχνίδι σας και κάντε κλικ στο 'Play'
 - 2) Στην οθόνη υπάρχουν δύο όψεις: το σχήμα που πρόκειται να αναπαραχθεί και ο κενός χώρος όπου θα πρέπει να αναδημιουργήσετε την ίδια εικόνα με τους κύβους σας αγγίζοντας την οθόνη
 - 3) Τα μοτίβα θα γίνουν πιο δύσκολα καθώς προχωράτε με επιτυχία σε κάθε σχήμα
 - 4) Οι κύβοι θα εμφανίζονται σε 3D έκδοση με μερικές στρώσεις κάποιες φορές
 - 5) Θα ξεκινήσετε από το Επίπεδο 1 και από τη στιγμή που προχωρήσετε με το πρώτο επίπεδο, θα ξεκλειδώσετε περισσότερα επίπεδα.



Παιχνίδια Συλλογιστικής και Προγραμματισμού



Εργαλειοθήκη

- **Εισηγήσεις σχετικά με τη διάρκεια:** τουλάχιστον 2 φορές την εβδομάδα, κατά τη διάρκεια περιόδου 2 μηνών. Κάθε συνεδρία θα πρέπει να διαρκεί 15 λεπτά.
- **Αξιολόγηση:** Ο χρήστης αξιολογείται μέσω των αστεριών που εμφανίζονται μετά από κάθε επίπεδο με βάση την ικανότητά του να φτάσει στη λύση και να χρησιμοποιήσει τον μικρότερο αριθμό προσπαθειών. Στη συνέχεια, μπορεί να πάει στο επόμενο επίπεδο.



**Παιχνίδι που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου TBC4Seniors -
Tablet-Based Cognitive Games for Seniors - 2018-1-TR01-KA204-058258: Fit the
box**

Εισαγωγή

- **Όνομα του παιχνιδιού:** Roll the Cube
- **Κύριοι στόχοι:** Ενίσχυση της συλλογιστικής σκέψης, της ικανότητας συλλογιστικής σκέψης με το σχεδιασμό των κινήσεων και την αναπαραγωγή του σχεδίου με όσο το δυνατόν λιγότερη προσπάθεια
- **Ανάγκες που αντιμετωπίζονται:** Βοήθεια στην συλλογιστική και τον προγραμματισμό
- **Απαιτούμενες δεξιότητες:** Δεν απαιτούνται ιδιαίτερες δεξιότητες



Παιχνίδι που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου TBC4Seniors - Tablet-Based Cognitive Games for Seniors - 2018-1-TR01-KA204-058258: Fit the box

Εργαλειοθήκη

- **Απαιτούμενα υλικά:** smart phone ή tablet με σύστημα Android, σύνδεση στο Internet

- **Κανόνες σχετικά με τις οδηγίες του παιχνιδιού με επεξήγηση και φωτογραφίες ή βίντεο:**

- 1) Υπάρχει μια εικόνα που απεικονίζει μπλε κύβους.
- 2) Το άτομο πρέπει να «πιάσει» (με το δάχτυλό του) τους κόκκινους κύβους και να τους τοποθετήσει για να επιτύχει το ίδιο μοτίβο που εμφανίζεται με μπλε κύβους.
- 3) Μόλις το μοτίβο αναπαραχθεί με επιτυχία, το επίπεδο γίνεται πιο δύσκολο και το σχέδιο αλλάζει αναλόγως.



Παιχνίδι που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου TBC4Seniors - Tablet-Based Cognitive Games for Seniors - 2018-1-TR01-KA204-058258: Fit the box

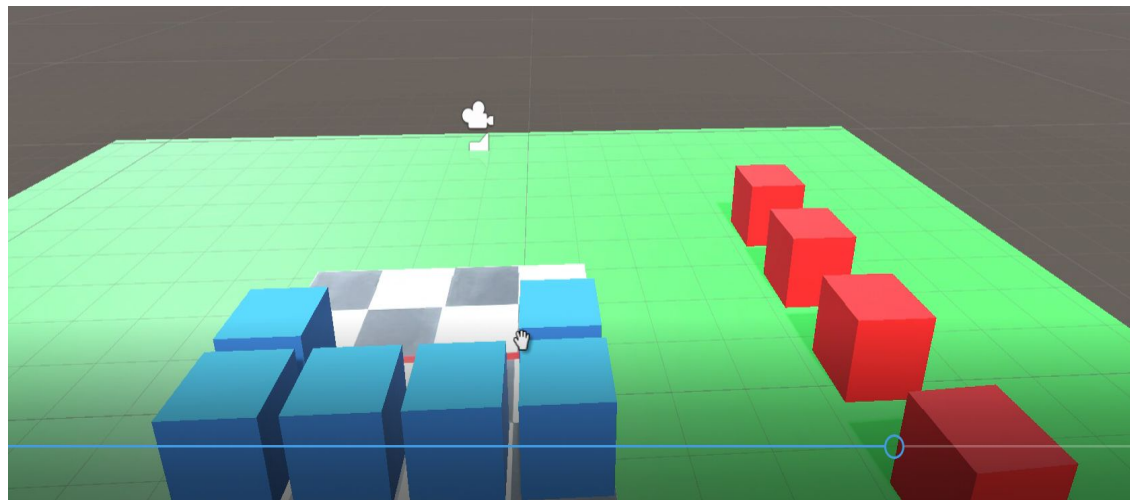
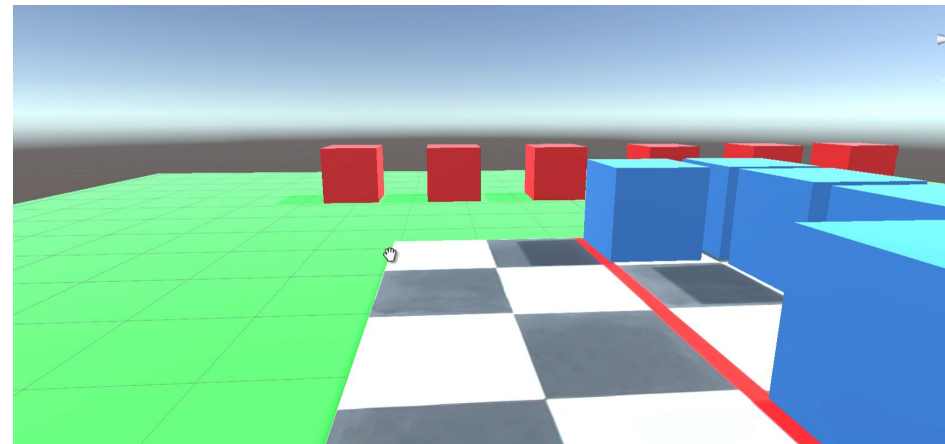
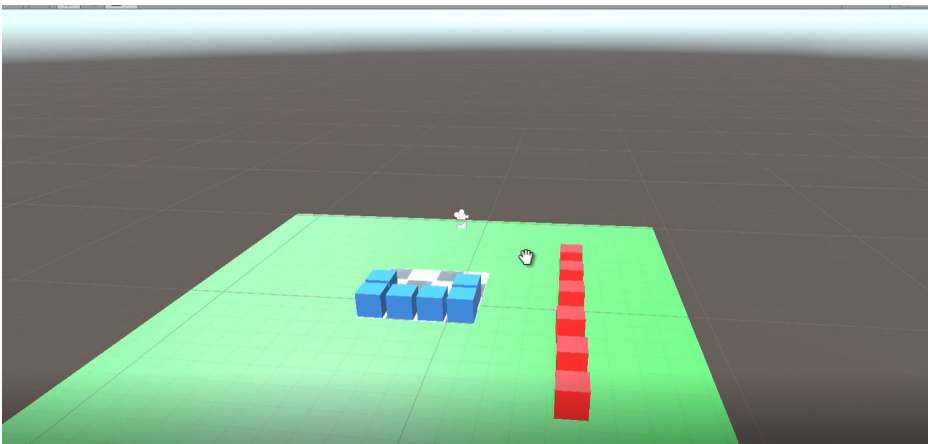
Εργαλειοθήκη

- **Εισηγήσεις σχετικά με τη διάρκεια:** τουλάχιστον 2 φορές την εβδομάδα, κατά τη διάρκεια περιόδου 2 μηνών. Κάθε συνεδρία θα πρέπει να διαρκεί 15 λεπτά.
- **Αξιολόγηση:** Ο χρήστης θα αξιολογείται μέσω του περιορισμένου χρόνου για την επίτευξη της λύσης και του αριθμού των προσπαθειών. Στη συνέχεια, θα μπορεί να πάει στο επόμενο επίπεδο.

Παιχνίδια Συλλογιστικής και Προγραμματισμού



Παιχνίδι που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου TBC4Seniors - Tablet-Based Cognitive Games for Seniors - 2018-1-TR01-KA204-058258: Fit the box



Παιχνίδια Συλλογιστικής και Προγραμματισμού



Καινοτομία του παιχνιδιού που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του TBC4Seniors - Tablet-Based Cognitive Games for Seniors - 2018-1-TR01-KA204-058258

- Αντίθεση χρωμάτων (μπλε και κόκκινο) για να διαφοροποιούνται εύκολα από τα άτομα μεγαλύτερης ηλικίας
- Μεγάλα μεγέθη κύβων για αντίληψη όρασης ατόμων μεγαλύτερης ηλικίας
- Το επίπεδο δυσκολίας ενσωματώνεται στο παιχνίδι και αλλάζει αυτόματα μόλις ολοκληρωθεί με επιτυχία το προηγούμενο επίπεδο.
- Εύκολος και αποτελεσματικός τρόπος για την τόνωση της ικανότητας συλλογισμού, προγραμματίζοντας κάθε στρατηγική κίνηση για να επιτευχθεί το απαιτούμενο αποτέλεσμα.
- Το φόντο περιστροφής επιτρέπει την προβολή της εικόνας και του όγκου του κύβου από διαφορετικές οπτικές γωνίες.

Παιχνίδια Μνήμης



Εισαγωγή

- **Όνομα παιχνιδιού:** Παιχνίδι πλακιδίων

- **Κύριοι στόχοι:** Αυτό το κλασικό παιχνίδι επικεντρώνεται στη χωρική μνήμη (θέση των πραγμάτων). Οι κύριοι στόχοι μάθησης είναι:

- Βελτίωση της μνήμης και της σχετικής γνωστικής ικανότητας μέσω δραστηριοτήτων σε μια πλατφόρμα παιχνιδιών tablet.
- Ενίσχυση των μνημονικών μέσω της ανάκτησης σημασιολογικών αντικειμένων και εικόνων.
- Βελτίωση των μυών μνήμης μέσω επαναλήψεων και ασκήσεων.
- Παροχή σταδιακής και μετρήσιμης βελτίωσης της μνήμης με κλιμάκωση των επιπέδων δυσκολίας των ασκήσεων.
- Επιβεβαίωση ότι ακόμα και τα άτομα με το χαμηλότερο επίπεδο μνήμης μπορούν να παίξουν και να επιδείξουν πρόοδο, προσφέροντας απλό και διαισθητικό σχεδιασμό και διασύνδεση.
- Βελτίωση της συγκέντρωσης και την προσοχής
- Ενίσχυση της δύναμης αναγνώρισης
- Ως εκ τούτου, ενίσχυση των συνολικές γνωστικών δεξιοτήτων για τη βελτίωση της ποιότητας ζωής των ατόμων μεγαλύτερης ηλικίας.

Παιχνίδια Μνήμης



Εισαγωγή

- **Ανάγκες που αντιμετωπίζονται:** Βοήθεια για τη λήψη παιχνιδιών και για την επίδειξη εκπαιδευτικού παιχνιδιού ίσως απαιτείται από τον παίκτη.
- **Απαιτούμενες δεξιότητες:** Βασική πλοήγηση έξυπνων τηλεφώνων ή tablet. Εξοικείωση με οθόνες αφής.

Παιχνίδια Μνήμης



Εργαλειοθήκη

- **Απαιτούμενα υλικά:** Ένα tablet ή έξυπνο τηλέφωνο με σύνδεση στο διαδίκτυο.

- **Κανόνες σχετικά με τις οδηγίες του παιχνιδιού με επεξήγηση και φωτογραφίες ή βίντεο:**

Το παιχνίδι κεραμιδιών μαρκάρει μερικά κεραμίδια (γενικά γύρω στο 20-40% των κεραμιδιών) και στη συνέχεια ρωτά ποια από αυτά τα κεραμίδια μαρκάρονται.

Ξεκινά από 2x2 ή 3x3 και στα επόμενα επίπεδα ο αριθμός κιβωτίων μεγαλώνει και το μαρκάρισμα των κεραμιδιών γίνεται πιο δύσκολο. Η

δυσκολία ρυθμίζεται από
από τον συνολικό αριθμ



Παιχνίδια Μνήμης



Εργαλειοθήκη

- Κανόνες:

- Περιμένετε να μαρκαριστούν τα κουτιά.
- Μόλις μαρκαριστούν, ο παίκτης έχει ένα σύντομο χρονικό διάστημα για να καταγράψει τη θέση των κουτιών στη μνήμη του.
- Τα μαρκαρισμένα σημεία αφαιρούνται και ο παίκτης πρέπει να κάνει κλικ στα κουτιά που είχαν μαρκαριστεί προηγουμένως, ανακαλώντας τη θέση τους από τη μνήμη του.
- Εάν ο παίκτης αποτύχει, επαναλαμβάνει το παιχνίδι στο ίδιο επίπεδο δυσκολίας μέχρι να τα καταφέρει.
- Αν ο παίκτης πετύχει (επιλέγοντας τα σωστά κουτιά χωρίς λάθη) μεταβαίνει σε ένα ελαφρώς πιο δύσκολο επίπεδο παιχνιδιού.

Παιχνίδια Μνήμης



Εργαλειοθήκη

- **Εισηγήσεις σχετικά με τη διάρκεια:** Τουλάχιστον 20 λεπτά την ημέρα, τουλάχιστον 4 ημέρες την εβδομάδα για 4 εβδομάδες.
- **Αξιολόγηση:** Ο παίκτης μπορεί να αξιολογηθεί από το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού. Το παιχνίδι θα ξεκινήσει με το ευκολότερο επίπεδο και θα προχωρήσει σε πιο δύσκολα και πολύπλοκα επίπεδα. Το υψηλότερο επίπεδο θα αντιστοιχεί σε υψηλότερη απόδοση μνήμης. Ο παίκτης (ή ο εκπαιδευτής) θα πρέπει να καταγράφει το υψηλότερο επίπεδο δυσκολίας που μπορεί να επιτύχει ο παίκτης στα πρώτα 20 λεπτά και να το συγκρίνει με το υψηλότερο επίπεδο που επιτεύχθηκε στο τέλος της καθορισμένης χρονικής περιόδου.

Παιχνίδια Μνήμης



Εισαγωγή

- **Όνομα παιχνιδιού:** Αντιστοίχιση Εικόνων

- **Κύριοι στόχοι:** Αυτό το κλασικό παιχνίδι επικεντρώνεται στην οπτική μνήμη. Οι κύριοι στόχοι μάθησης είναι:

- Βελτίωση της μνήμης και της σχετικής γνωστικής ικανότητας μέσω δραστηριοτήτων σε μια πλατφόρμα παιχνιδιών tablet.
- Ενίσχυση των μνημονικών μέσω της ανάκτησης σημασιολογικών αντικειμένων και εικόνων.
- Βελτίωση των μυών μνήμης μέσω επαναλήψεων και ασκήσεων.
- Παροχή σταδιακής και μετρήσιμης βελτίωσης της μνήμης με κλιμάκωση των επιπέδων δυσκολίας των ασκήσεων.
- Επιβεβαίωση ότι ακόμα και τα άτομα με το χαμηλότερο επίπεδο μνήμης μπορούν να παίξουν και να επιδείξουν πρόοδο, προσφέροντας απλό και διαισθητικό σχεδιασμό και διασύνδεση.
- Βελτίωση της συγκέντρωσης και την προσοχής
- Ενίσχυση της δύναμης αναγνώρισης
- Ως εκ τούτου, ενίσχυση των συνολικές γνωστικών δεξιοτήτων για τη βελτίωση της ποιότητας ζωής των ατόμων μεγαλύτερης ηλικίας.

Παιχνίδια Μνήμης



Εισαγωγή

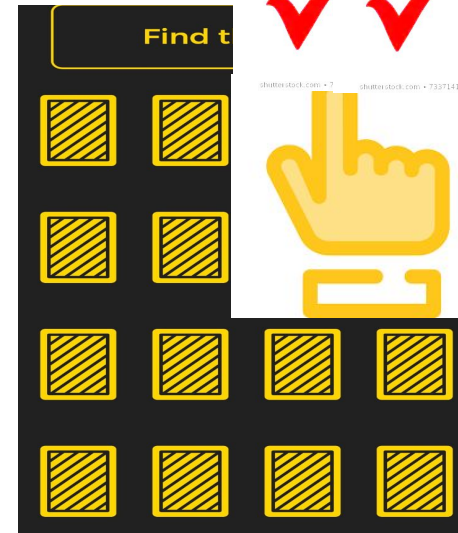
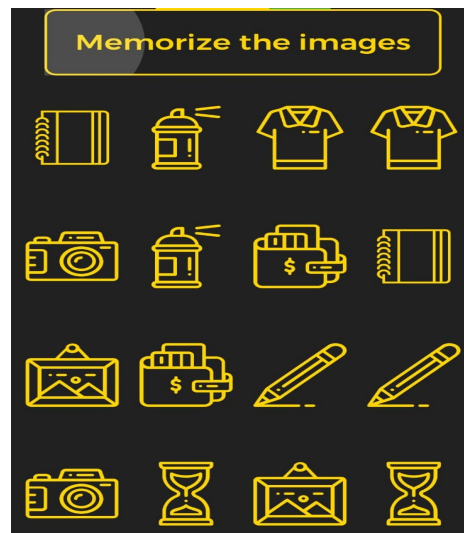
- **Ανάγκες που αντιμετωπίζονται:** Βοήθεια για τη λήψη παιχνιδιών και για την επίδειξη εκπαιδευτικού παιχνιδιού ίσως απαιτείται από τον παίκτη.
- **Απαιτούμενες δεξιότητες:** Δεξιότητες πλοήγησης έξυπνων τηλεφώνων ή tablet. Οικειότητα με οθόνες αφής.

Παιχνίδια Μνήμης



Εργαλειοθήκη

- **Απαιτούμενα υλικά:** Ένα tablet ή έξυπνο τηλέφωνο με σύνδεση στο διαδίκτυο.
- **Κανόνες σχετικά με τις οδηγίες του παιχνιδιού με επεξήγηση και φωτογραφίες ή βίντεο:** Παρόμοια με το παιχνίδι κεραμιδιών, αλλά αυτή τη φορά, εμφανίζονται όλα τα κεραμίδια και κάθε κεραμίδι έχει μια εικόνα, ωστόσο κάθε εικόνα επαναλαμβάνεται δύο φορές. Αφού κλείσουν τα κεραμίδια, ο παίκτης θα πρέπει να μαντέψει ποια 2 κεραμίδια κρύβουν το ίδιο ζευγάρι εικόνων.



Παιχνίδια Μνήμης



Εργαλειοθήκη

- Κανόνες:

- Προσπαθήστε να απομνημονεύσετε την θέση κάθε ζεύγους εικόνων στην οθόνη.
- Αφού τα κουτιά είναι κρυμμένα, μαντέψτε τη θέση κάθε ζεύγους. Θα έχετε 2 κλικ για να βρείτε κάθε ζεύγος.
- Αν ο παίκτης δεν βρει όλα τα ζευγάρια σε κάτω από έναν ορισμένο αριθμό δοκιμών, επαναλαμβάνει το παιχνίδι στο ίδιο επίπεδο δυσκολίας μέχρι να τα καταφέρει.
- Αν ο παίκτης πετύχει (κάνοντας κλικ στο σωστό κουτί μέσα σε περιορισμένο αριθμό δοκιμών) μεταβαίνει σε ένα ελαφρώς πιο δύσκολο επίπεδο παιχνιδιού.

Παιχνίδια Μνήμης



Εργαλειοθήκη

- **Εισηγήσεις σχετικά με τη διάρκεια:** Τουλάχιστον 20 λεπτά την ημέρα, τουλάχιστον 4 ημέρες την εβδομάδα για 4 εβδομάδες.
- **Αξιολόγηση:** Ο παίκτης μπορεί να εκτιμηθεί από το επίπεδο δυσκολίας στο παιχνίδι. Το παιχνίδι θα ξεκινήσει με το ευκολότερο επίπεδο και θα προχωρήσει σε πιο δύσκολα και πολύπλοκα επίπεδα. Το υψηλότερο επίπεδο θα αντιστοιχεί σε υψηλότερη απόδοση μνήμης. Ο παίκτης (ή ο εκπαιδευτής) πρέπει να καταγράφει το υψηλότερο επίπεδο δυσκολίας που μπορεί να επιτύχει στα πρώτα 20 λεπτά και να το συγκρίνει με το υψηλότερο επίπεδο που επιτεύχθηκε στο τέλος της καθορισμένης χρονικής περιόδου.

Παιχνίδια Μνήμης



Εισαγωγή

- **Όνομα παιχνιδιού:** Επαναλάβετε την ακολουθία
- **Κύριοι στόχοι:** Αυτό το κλασικό παιχνίδι επικεντρώνεται στην επεισοδιακή μνήμη που περιλαμβάνει τη μνήμη της τυχαίας σειράς μιας σειράς γεγονότων που συνιστούν μια συγκεκριμένη εμπειρία. **Οι κύριοι στόχοι μάθησης είναι:**

- Βελτίωση της μνήμης και της σχετικής γνωστικής ικανότητας μέσω δραστηριοτήτων σε μια πλατφόρμα παιχνιδιών tablet.
- Ενίσχυση των μνημονικών μέσω της ανάκτησης σημασιολογικών αντικειμένων και εικόνων.
- Βελτίωση των μυών μνήμης μέσω επαναλήψεων και ασκήσεων.
- Παροχή σταδιακής και μετρήσιμης βελτίωσης της μνήμης με κλιμάκωση των επιπέδων δυσκολίας των ασκήσεων.
- Επιβεβαίωση ότι ακόμα και τα άτομα με το χαμηλότερο επίπεδο μνήμης μπορούν να παίξουν και να επιδείξουν πρόοδο, προσφέροντας απλό και διαισθητικό σχεδιασμό και διασύνδεση.
- Βελτίωση της συγκέντρωσης και την προσοχής
- Ενίσχυση της δύναμης αναγνώρισης
- Ως εκ τούτου, ενίσχυση των συνολικές γνωστικών δεξιοτήτων για τη βελτίωση της ποιότητας ζωής των ατόμων μεγαλύτερης ηλικίας.

Παιχνίδια Μνήμης



Εισαγωγή

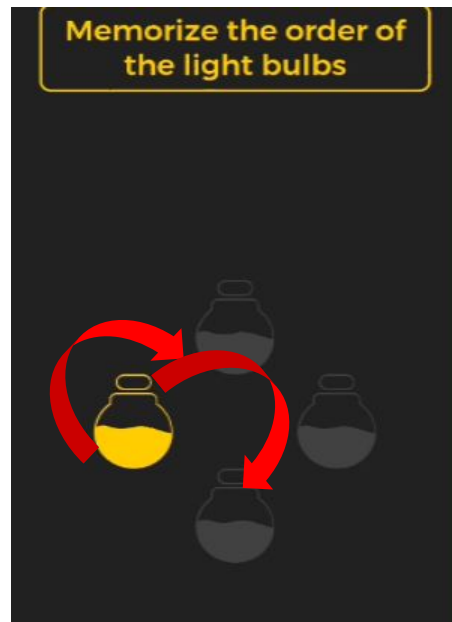
- **Ανάγκες που αντιμετωπίζονται:** Βοήθεια για τη λήψη παιχνιδιών και για την επίδειξη εκπαιδευτικού παιχνιδιού ίσως απαιτείται από τον παίκτη.
- **Απαιτούμενες δεξιότητες:** Βασική πλοήγηση έξυπνων τηλεφώνων ή tablet με δεξιότητες και γνώσεις. Οικειότητα με οθόνες αφής



Παιχνίδια Μνήμης

Εργαλειοθήκη

- **Απαιτούμενα υλικά:** Ένα tablet ή έξυπνο τηλέφωνο με σύνδεση στο διαδίκτυο.
- **Κανόνες σχετικά με τις οδηγίες του παιχνιδιού με επεξήγηση και φωτογραφίες ή βίντεο:** Αυτό το παιχνίδι θα επικεντρωθεί στην επεισοδιακή μνήμη για να ενισχύσει την μνήμη της χρονολογικής τάξης των πραγμάτων στην καθημερινή ζωή. Το παιχνίδι θα φωτίζει ορισμένα αντικείμενα σε μη τυχαία σειρά και θα ζητήσει από τον χρήστη να επαναλάβει την ακολουθία.



Παιχνίδια Μνήμης



Εργαλειοθήκη

- Κανόνες:

- Ομάδα αντικειμένων θα φωτιστεί στην οθόνη με τυχαία σειρά.
- Προσπαθήστε να θυμηθείτε τη σειρά φωτισμού των αντικειμένων.
- Στη συνέχεια, επαναλάβετε αγγίζοντας / κάνοντας κλικ στα αντικείμενα με την ίδια σειρά.
- Εάν ο παίκτης αποτύχει, επαναλαμβάνει το παιχνίδι στο ίδιο επίπεδο δυσκολίας μέχρι να τα καταφέρει.
- Εάν ο παίκτης επιτύχει, θα μεταφερθεί σε ένα ελαφρώς πιο δύσκολο επίπεδο παιχνιδιού

Παιχνίδια Μνήμης



Εργαλειοθήκη

- **Εισηγήσεις σχετικά με τη διάρκεια:** Τουλάχιστον 20 λεπτά την ημέρα, τουλάχιστον 4 ημέρες την εβδομάδα για 4 εβδομάδες.
- **Αξιολόγηση:** Ο παίκτης μπορεί να εκτιμηθεί από το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού. Το παιχνίδι θα ξεκινήσει με το ευκολότερο επίπεδο και θα προχωρήσει σε πιο δύσκολα και πολύπλοκα επίπεδα. Το υψηλότερο επίπεδο θα αντιστοιχεί σε υψηλότερη απόδοση μνήμης. Ο παίκτης (ή ο εκπαιδευτής) πρέπει να καταγράφει το υψηλότερο επίπεδο δυσκολίας που μπορεί να επιτύχει ο παίκτης στα πρώτα 20 λεπτά και να το συγκρίνει με το υψηλότερο επίπεδο που επιτεύχθηκε στο τέλος της καθορισμένης χρονικής περιόδου.

Παιχνίδια Προσοχής



- Εισαγωγή
- Όνομα παιχνιδιού:
- Κύριοι στόχοι:
- Ανάγκες που αντιμετωπίζονται:
- Απαιτούμενες δεξιότητες:

Παιχνίδια Προσοχής



- Εργαλειοθήκη
- Απαιτούμενα υλικά (συσκευές ΤΠΕ, σύνδεση στο Internet, γραφίδα κ.λπ.)
- Κανόνες σχετικά με τις οδηγίες του παιχνιδιού με επεξήγηση και φωτογραφίες ή βίντεο:
- Εισηγήσεις σχετικά με τη διάρκεια:
- Αξιολόγηση:



Παιχνίδια Οπτικής Αντίληψης

Εισαγωγή

- **Όνομα παιχνιδιού:** Παιχνίδι αντιστοίχισης
- **Κύριοι στόχοι:** Παροχή σταδιακής και μετρήσιμης βελτίωσης της οπτικής ικανότητας αντίληψης μέσω του παιχνιδιού με κλιμακωτά επίπεδα δυσκολίας
- **Ανάγκες που αντιμετωπίζονται:** Διέγερση οπτικής αντίληψης για την παρακολούθηση των αντικειμένων που ταιριάζουν
- **Απαιτούμενες δεξιότητες:** Δεν απαιτούνται ιδιαίτερες δεξιότητες

Παιχνίδια Οπτικής Αντίληψης



Εργαλειοθήκη

- **Απαιτούμενα υλικά** (συσκευές ΤΠΕ, σύνδεση στο Internet, γραφίδα κλπ.): smart phone ή tablet με σύστημα Android, σύνδεση στο Internet
- **Κανόνες σχετικά με τις οδηγίες του παιχνιδιού με επεξήγηση και φωτογραφίες ή βίντεο:**

1. Δώστε προσοχή στα αντικείμενα στο κάτω μέρος και στο πώς να τα συνδέσετε
2. Ακολουθήστε το μοτίβο που ταιριάζει με τα αντικείμενα στο κενό διάστημα
3. Το επίπεδο δυσκολίας αυξάνεται σε κάθε επίπεδο



Παιχνίδια Οπτικής Αντίληψης



Εργαλειοθήκη

- **Εισηγήσεις σχετικά με τη διάρκεια:** τουλάχιστον 3 φορές την εβδομάδα κατά τη διάρκεια 2 μηνών. Κάθε συνεδρία θα πρέπει να διαρκεί 10 λεπτά.
- **Αξιολόγηση:** Ο χρήστης θα αξιολογείται από τα επίπεδα του παιχνιδιού. Το παιχνίδι θα ξεκινά με το πιο εύκολο επίπεδο και όταν ο χρήστης περάσει αυτό το επίπεδο, περισσότερα επίπεδα θα ξεκλειδωθούν. Το υψηλότερο επίπεδο θα αντιστοιχεί σε υψηλότερη γνωστική ικανότητα.

Παιχνίδια Οπτικής Αντίληψης



Εισαγωγή

- **Όνομα του παιχνιδιού:** Block Puzzle
- **Κύριοι στόχοι:** Παροχή σταδιακής και μετρήσιμης βελτίωσης της οπτικής ικανότητας αντίληψης μέσω του παιχνιδιού με κλιμακωτά επίπεδα δυσκολίας
- **Ανάγκες που αντιμετωπίζονται:** Διέγερση οπτικής αντίληψης για την παρακολούθηση των αντικειμένων που ταιριάζουν
- **Απαιτούμενες δεξιότητες:** Δεν απαιτούνται ιδιαίτερες δεξιότητες

Παιχνίδια Οπτικής Αντίληψης



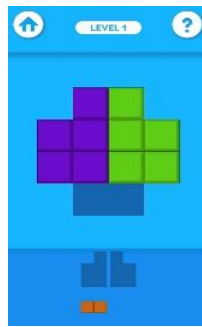
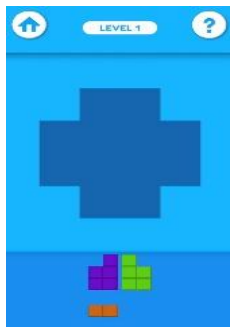
Εργαλειοθήκη

- **Απαιτούμενα υλικά** (συσκευές ΤΠΕ, σύνδεση στο Internet, γραφίδα κ.λπ.):

smart phone ή tablet με σύστημα Android, σύνδεση στο Internet

- **Κανόνες σχετικά με τις οδηγίες του παιχνιδιού με επεξήγηση και φωτογραφίες ή βίντεο:**

1. Παράδειγμα για τον τρόπο τοποθέτησης των εικόνων στον σκιασμένο χώρο
2. Το επίπεδο δυσκολίας αυξάνεται σε κάθε επίπεδο



Παιχνίδια Οπτικής Αντίληψης



Εργαλειοθήκη

- **Εισηγήσεις σχετικά με τη διάρκεια:** τουλάχιστον 3 φορές την εβδομάδα κατά τη διάρκεια 2 μηνών. Κάθε συνεδρία θα πρέπει να διαρκεί 10 λεπτά.
- **Αξιολόγηση:** Ο χρήστης θα αξιολογείται από τα επίπεδα του παιχνιδιού. Το παιχνίδι θα ξεκινά με το πιο εύκολο επίπεδο και όσο ο χρήστης προχωρά, περισσότερα επίπεδα θα ξεκλειδώνονται. Το υψηλότερο επίπεδο θα αντιστοιχεί σε μια υψηλότερη γνωστική ικανότητα

Παιχνίδια Ταχύτητας Επεξεργασίας

Εισαγωγή - Παιχνίδι 1



- **Όνομα του παιχνιδιού:** Η καθημερινή μου ρουτίνα
- **Κύριοι στόχοι:** Παροχή σταδιακής και μετρήσιμης βελτίωσης της ικανότητας ταχύτητας επεξεργασίας με αλληλεπίδραση με το περιβάλλον του παιχνιδιού και ανταπόκριση σε σταδιακά πιο πολύπλοκες προκλήσεις
- **Ανάγκες που αντιμετωπίζονται:** Βελτίωση της ταχύτητας επεξεργασίας κατά την εκτέλεση ορισμένων καθημερινών δραστηριοτήτων, με μείωση του απαιτούμενου χρόνου για να ολοκληρωθούν εργασίες, αντίδραση γρήγορα στα ερεθίσματα, ολοκλήρωση εργασιών υπό πίεση με καλή ταχύτητα επεξεργασίας, σωστή απάντηση στον λιγότερο δυνατό χρόνο
- **Απαιτούμενες δεξιότητες:** Δεν απαιτούνται ιδιαίτερες δεξιότητες

Παιχνίδια Ταχύτητας Επεξεργασίας



Εργαλειοθήκη

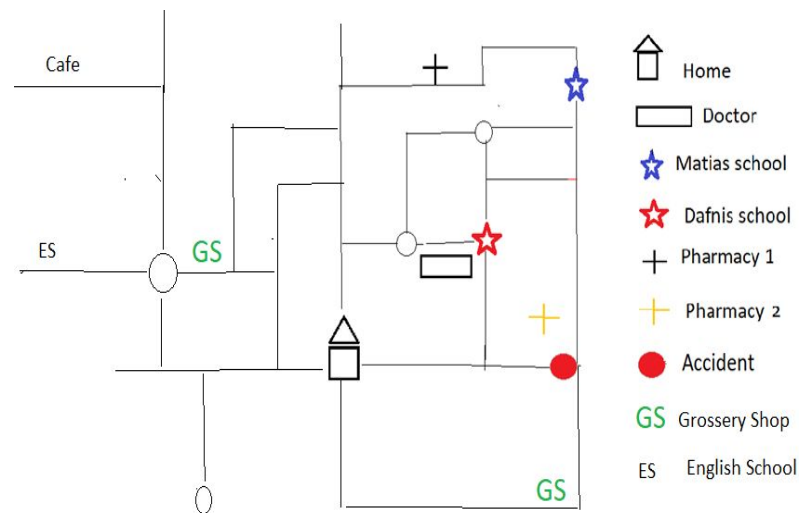
- **Απαιτούμενα υλικά** (συσκευές ΤΠΕ, σύνδεση στο Internet, γραφίδα κ.λπ.):

smart phone ή tablet που λειτουργεί με σύστημα Android

- **Κανόνες σχετικά με τις οδηγίες του παιχνιδιού με επεξήγηση και φωτογραφίες ή βίντεο:**

Οι παίκτες βλέπουν ένα περιβάλλον όπου θα αντιμετωπίσουν δραστηριότητες όπως:

- Θυμηθείτε να πάρετε έγκαιρα τα φάρμακά σας
- Ραντεβού (ραντεβού με γιατρό, να πάρουν τα παιδιά από το σχολείο την κατάλληλη στιγμή, να πάρουν κάθε παιδί σε κάθε δραστηριότητα την κατάλληλη στιγμή)
- Μαγειρική, Αγορές
- Υπολογισμός λογαριασμών
- Αποφάσεις όπως 'το πλησιέστερο ή λιγότερο ακριβό σούπερμάρκετ για να ψώνια'



Παιχνίδια Ταχύτητας Επεξεργασίας



Εργαλειοθήκη

- **Εισηγήσεις σχετικά με τη διάρκεια:** τουλάχιστον 3 φορές την εβδομάδα κατά τη διάρκεια 2 μηνών. Κάθε συνεδρία θα πρέπει να διαρκέσει 15 λεπτά.
- **Αξιολόγηση:** Ο παίκτης θα αξιολογείται μέσω των προκαθορισμένων επιπέδων δυσκολίας στο παιχνίδι. Το υψηλότερο επίπεδο θα αντιστοιχεί σε υψηλότερη γνωστική ικανότητα. Πρόσθετες ασκήσεις αξιολόγησης μέσω της πλατφόρμας εκμάθησης στη διεύθυνση: <https://elearning.games4seniors.eu>.

Παιχνίδια Ταχύτητας Επεξεργασίας

Εισαγωγή - Παιχνίδι 2



- **Όνομα του παιχνιδιού:** Ξεκλείδωσε την Ημέρα μου
- **Κύριοι στόχοι:** Παροχή σταδιακής και μετρήσιμης βελτίωσης της ικανότητας ταχύτητας επεξεργασίας, αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον του παιχνιδιού και ανταπόκριση σε σταδιακά πιο πολύπλοκες προκλήσεις
- **Ανάγκες που αντιμετωπίζονται:** Βελτίωση της ταχύτητας επεξεργασίας κατά την εκτέλεση ορισμένων καθημερινών δραστηριοτήτων, με μείωση του απαιτούμενου χρόνου για να ολοκληρωθούν εργασίες, αντίδραση γρήγορα στα ερεθίσματα, ολοκλήρωση εργασιών υπό πίεση με καλή ταχύτητα επεξεργασίας, σωστή απάντηση στον λιγότερο δυνατό χρόνο
- **Απαιτούμενες δεξιότητες:** Δεν απαιτούνται ιδιαίτερες δεξιότητες

Παιχνίδια Ταχύτητας Επεξεργασίας



Εργαλειοθήκη

- **Απαιτούμενα υλικά** (συσσκευές ΤΠΕ, σύνδεση στο Internet, γραφίδα κ.λπ.): smart phone ή tablet με σύστημα Android
- **Κανόνες σχετικά με τις οδηγίες του παιχνιδιού με επεξήγηση και φωτογραφίες ή βίντεο:**
 1. Εμπνευσμένο από το παιχνίδι Doors and Rooms (<https://doorsandroomsguide.com/>)
 2. Ο χρήστης βλέπει ένα περιβάλλον (π.χ. σπίτι, σχολείο, παντοπωλείο, ...) και χρειάζεται να λύσει αρκετά "παζλ" αρκετά γρήγορα ώστε να ξεκλειδώσει το επόμενο επίπεδο
 3. Ο χρόνος είναι ένας κρίσιμος παράγοντας εδώ, για να ασκήσει την ταχύτητα



Παιχνίδια Διαδοχικής Επεξεργασίας



Εργαλειοθήκη

- **Εισηγήσεις σχετικά με τη διάρκεια:** τουλάχιστον 3 φορές την εβδομάδα κατά τη διάρκεια ενός μηνός. Κάθε συνεδρία θα πρέπει να διαρκεί περίπου 1 ώρα.
- **Αξιολόγηση:** Ο παίκτης θα αξιολογείται μέσω των προκαθορισμένων επιπέδων δυσκολίας στο παιχνίδι. Το υψηλότερο επίπεδο θα αντιστοιχεί σε υψηλότερη γνωστική ικανότητα. Πρόσθετες ασκήσεις αξιολόγησης μέσω της πλατφόρμας εκμάθησης στη διεύθυνση:
<https://elearning.games4seniors.eu>.

Παιχνίδια Διαδοχικής Επεξεργασίας



Εισαγωγή

- **Όνομα παιχνιδιού:** Ακολουθία
- **Κύριοι στόχοι:** Παροχή σταδιακής και μετρήσιμης βελτίωσης της διαδοχικής επεξεργασίας του χρήστη μέσω του παιχνιδιού με κλιμακωτά επίπεδα δυσκολίας
- **Ανάγκες που αντιμετωπίζονται:** Διέγερση της διαδοχικής επεξεργασίας για να ακολουθήσει τη σειρά των αντικειμένων στο παιχνίδι
- **Απαιτούμενες δεξιότητες:** Δεν απαιτούνται ιδιαίτερες δεξιότητες

Παιχνίδια Διαδοχικής Επεξεργασίας

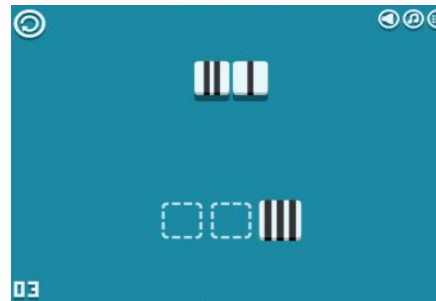
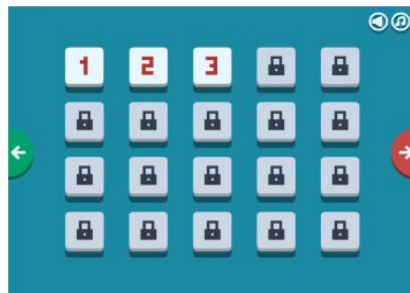


Εργαλειοθήκη

- **Απαιτούμενα υλικά** (συσκευές ΤΠΕ, σύνδεση στο Internet, γραφίδα κ.λπ.): smart phone ή tablet με σύστημα Android, σύνδεση στο Internet

- **Κανόνες σχετικά με τις οδηγίες του παιχνιδιού με επεξήγηση και φωτογραφίες ή βίντεο:**

1. Δείξτε πόσα επίπεδα είναι.
2. Δώστε ένα παράδειγμα πώς να ακολουθήσετε μια ακολουθία (που θα αλλάξει κατά επίπεδα)
3. Το επίπεδο δυσκολίας αυξάνεται σε κάθε επίπεδο



Παιχνίδια Διαδοχικής Επεξεργασίας



- **Εργαλειοθήκη**
- **Εισηγήσεις σχετικά με τη διάρκεια:** τουλάχιστον 4 φορές την εβδομάδα κατά τη διάρκεια 2 μηνών. Κάθε συνεδρία θα πρέπει να διαρκέσει 10 λεπτά.
- **Αξιολόγηση:** Ο χρήστης θα αξιολογείται από τα επίπεδα του παιχνιδιού. Το παιχνίδι θα ξεκινά με το πιο εύκολο πρώτο επίπεδο και όταν ο χρήστης περάσει αυτό το επίπεδο, περισσότερα επίπεδα θα ξεκλειδώνονται. Το υψηλότερο επίπεδο θα αντιστοιχεί σε υψηλότερη γνωστική ικανότητα.

Παιχνίδια Διαδοχικής Επεξεργασίας



Εισαγωγή

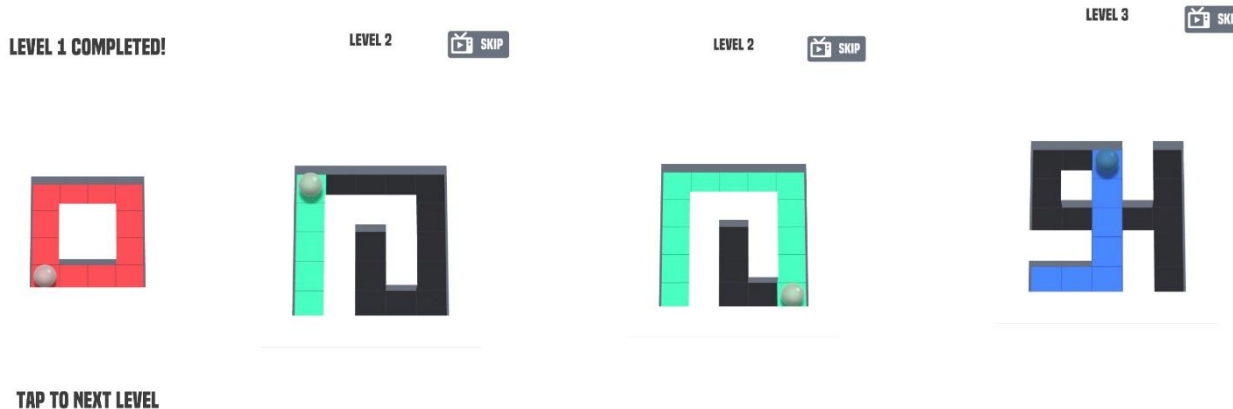
- **Όνομα του παιχνιδιού:** Λαβύρινθος
- **Κύριοι στόχοι:** Παροχή σταδιακής και μετρήσιμης βελτίωσης της διαδοχικής επεξεργασίας του χρήστη μέσω του παιχνιδιού με κλιμακωτά επίπεδα δυσκολίας
- **Ανάγκες που αντιμετωπίζονται:** Διέγερση διαδοχικής επεξεργασίας για να ακολουθήσει τη σειρά των αντικειμένων στο παιχνίδι
- **Απαιτούμενες δεξιότητες:** Δεν απαιτούνται ιδιαίτερες δεξιότητες

Παιχνίδια Διαδοχικής Επεξεργασίας



Εργαλειοθήκη

- **Απαιτούμενα υλικά** (συσκευές ΤΠΕ, σύνδεση στο Internet, γραφίδα κ. λπ.): smart phone ή tablet με σύστημα Android, σύνδεση στο Internet
- **Κανόνες** σχετικά με τον τρόπο αναπαραγωγής του παιχνιδιού με εξηγήσεις και φωτογραφίες ή βίντεο:
 1. Δώστε ένα παράδειγμα για το πώς να απεικονίσετε τον λαβύρινθο και να βρείτε τη διέξοδο ζωγραφίζοντας τη διαδρομή.
 2. Παράδειγμα του τρόπου ολοκλήρωσης του λαβυρίνθου και στη έναρξη του παιχνιδιού
 3. Το επίπεδο δυσκολίας αυξάνεται σε κάθε επίπεδο.



Παιχνίδια Διαδοχικής Επεξεργασία



Εργαλειοθήκη

- **Εισηγήσεις σχετικά με τη διάρκεια:** τουλάχιστον 4 φορές την εβδομάδα κατά τη διάρκεια 2 μηνών. Κάθε συνεδρία θα πρέπει να διαρκέσει 10 λεπτά.

Αξιολόγηση: Ο χρήστης θα αξιολογείται από τα επίπεδα του παιχνιδιού. Το παιχνίδι θα ξεκινά με το πιο εύκολο επίπεδο και όταν ο χρήστης περάσει αυτό το επίπεδο, περισσότερα επίπεδα θα ξεκλειδωθούν. Το υψηλότερο επίπεδο θα αντιστοιχεί σε υψηλότερη γνωστική ικανότητα.

Αξιολόγηση και αντίκτυπος των παιχνιδιών



Πιθανές προσεγγίσεις για την αξιολόγηση της χρήσης και των επιπτώσεων των παιχνιδιών που θα αποφασιστούν από κάθε εκπαιδευτή / φροντιστή και σύντροφο:

- 1) Τελική ομάδα εστίασης
- 2) Ατομικά ερωτηματολόγια

Προτάσεις θεμάτων προς αντιμετώπιση:

1. Γενικό επίπεδο ικανοποίησης από το παιχνίδι (θετικό/αρνητικό)
2. Συχνότητα χρήσης
3. Διάρκεια χρήσης
4. Εκτίμηση της βελτίωσης των γνωστικών ικανοτήτων
5. Προθυμία να επαναλάβω μια παρόμοια εμπειρία
6. Αξιολόγηση της μεθόδου κατάρτισης
7. Γενικές εισηγήσεις και σχόλια