



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

### 1. Polni naslov projekta: Učinkovitost preventivnih aktivnosti pri osebah s kognitivnim upadom in demenco UPAD

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

09 - Zdravstvo in socialna varnost

**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)

**Univerza na Primorskem Fakulteto za matematiko, naravoslovje in informacijske tehnologije, Podjetjem Gen Studio, Damjana Pangerčič, s.p. in Zavodom Preventiva demenca, Pongrce.**

### 3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

Po svetu živi že okoli 50 milijonov ljudi z demenco, v Sloveniji 32.000. Število obolelih se lahko v dvajsetih letih podvoji, zato je demenca problem slehernega posameznika ter družbe kot celote. Demenca je kronična, simptomi napredujejo progresivno in ireverzibilno vse do osebnostnih sprememb. Prizadene višje možganske funkcije in se odraža na vsaj treh področjih človekovega delovanja: na kognitivnem (spomin, mišljenje, orientacija, govor, izvršilne funkcije, pozornost, računanje, logično sklepanje, presojanje), osebnostnem (čustva, vedenje, depresivnost, anksioznost, halucinacije) in na področju senzornih zaznav in motorike. V projektu smo tako želeli s sodelovanjem med študenti psihologije, biopsihologije in delovne terapije, delovnimi mentorji v podjetju in zavodu ter pedagoškimi mentorji na UP Famnit implementirati kognitivne igre ter preverjati njihovo učinkovitost pri krepitvi oz. ohranjanju kognitivnih zmožnosti starejših.

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

Tekom projekta smo z dvema skupinama stanovalcev v domovih za starejše občane izvedli serijo dvanajstih delavnic, na katerih so spoznali številne igre ter urili različne kognitivne zmožnosti. Delavnice je zaključilo 21 stanovalcev, v projektu pa sta sodelovali tudi delovni terapevtki, ki delujeta v domovih. Na ta način smo v praksi tudi preverili rokovanje z različnimi produkti partnerja v projektu (sestavljanka) in ob tem študentke opolnomočili za delo s stanovalci in jih urili v uporabi različnih materialov (iger) na delavnicah.

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

Stanovalcem v domovih za starejše občane smo z dvanajstimi delavnicami in individualiziranim pristopom omogočili krepitev določenih kognitivnih zmožnosti oz. ohranjanje tistih, ki so bile že dobro ohranjene. Z ozaveščanjem javnosti smo tudi širili sporočilo o pomembnosti skrbi za starejše in omogočanja kakovostne starosti z različnimi aktivnostmi.

#### 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.).





