

Pressemitteilung

Spielkonsole im Pflegeheim

BARMER startet Präventionsprojekt für Pflegebedürftige

Berlin, 17. Dezember 2019 – Eine Spritztour auf dem Motorrad, eine Runde Kegeln oder eine flotte Sohle aufs Parkett legen, diese und weitere spannende Aktivitäten bereichern den Alltag der Senioren im Vivantes-Hauptstadtpflege Haus John F. Kennedy in Berlin-Reinickendorf. Ermöglicht wird dies durch die computerbasierten Trainingsprogramme der Spielekonsole namens memoreBox. Die therapeutischen Videospiele helfen, die körperlichen und geistigen Fähigkeiten von Pflegebedürftigen zu fördern und ihre Lebensqualität zu verbessern. Nach einer erfolgreichen Pilotphase hat Boris Velter, Beauftragter für Charité und Vivantes / Gesundheitsstadt Berlin 2030 die Schirmherrschaft für das Präventionsprojekt in Berlin übernommen. Initiiert wurde das innovative Pilotprojekt von der BARMER und dem Digital Health Start-up RetroBrain R&D GmbH.

Innovative Ansätze für die Gesundheitsförderung im Pflegealltag

Für die virtuellen Aktivitäten wie Motorradfahren, Tanzen oder Postaustragen benötigen die Teilnehmer keine Steuerungsinstrumente wie bei konventionellen Spielkonsolen. Ein Kamerasensor erfasst schon sehr leichte Bewegungen der Spielenden. So können Pflegebedürftige an den Spielen teilnehmen, auch wenn sie geistig oder körperlich eingeschränkt sind und zum Beispiel im Rollstuhl sitzen. Die Spiele enthalten verschiedene therapeutisch-präventiv-rehabilitativ wirksame Elemente, die unter anderem aus Erkenntnissen der Geriatrie, der Neuropsychologie sowie der Physio- und Musiktherapie entwickelt wurden.

Wissenschaftlich begleitetes Pilotprojekt lieferte positive Ergebnisse

Die memoreBox wurde in einer ersten Pilotphase in zwei Berliner und Hamburger Einrichtungen über 18 Monate getestet und evaluiert. Bei Bewohnern, die zwei bis drei Mal in der Woche an der memoreBox spielten, zeigte sich eine Stärkung der geistigen Leistungsfähigkeit, der Stand- und Gangsicherheit, der Motorik-, Ausdauer- und Koordinationsfähigkeit. Darüber

Landesvertretung

Berlin

Brandenburg

Axel-Springer-Straße 44
10969 Berlin

www.barmer.de/p006131
www.twitter.com/BARMER_BB

Markus Heckmann
Tel.: 0800 333004 998-035
markus.heckmann@barmer.de

hinaus konnten die sozialen Bindungen unter den Bewohnern gestärkt werden. Nun begleiten drei Universitäten das bundesweite Projekt in 100 Pflegeeinrichtungen, darunter sechs in Berlin.

Boris Velter, Beauftragter für Charité und Vivantes / Gesundheitsstadt Berlin 2030: „Berlin möchte als Gesundheitsstadt auch in der Pflege Vorreiter für digitale Anwendungen sein. Die memoreBox kann einen wertvollen Beitrag in der gesundheitlichen Prävention von Pflegebedürftigen leisten. Sie hilft Pflegekräften bei der Mobilisierung von Heimbewohnern und bietet diesen unterhaltsame Stunden.“

Gabriela Leyh, Landesgeschäftsführerin der BARMER Berlin/Brandenburg: „Wer glaubt, dass sich digitale Anwendungen für gesundheitliche Prävention bei pflegebedürftigen Menschen lohnen sich nicht, irrt sich gewaltig. Die Ergebnisse unserer zweijährigen Pilotphase mit der memoreBox haben gezeigt, dass die Teilnehmer ihre Stand- und Gangsicherheit festigen und ihre Motorik-, Ausdauer und Koordinationsfähigkeiten verbessern konnten. Die positiven Ergebnisse aus der ersten Pilotphase waren für die BARMER Anlass, die digitalen Gesundheitstrainings in Pflegeeinrichtungen in allen Bundesländern für teil- und stationäre Pflegeeinrichtungen einzusetzen.“

Jens Brandis, Projektleiter des Hamburger Entwicklers RetroBrain: „Mit der memoreBox ist es uns gelungen, eine digitale Anwendung zu entwickeln, die neuste medizinische Erkenntnisse mit der Freude am Spielen verbindet und so nachweislich insbesondere die geistige Leistungsfähigkeit von Senioren und Seniorinnen steigert. Die therapeutischen Spiele wurden so konzipiert, dass sie von Pflegebedürftigen durchgeführt werden können, egal ob sie demenziell erkrankt oder körperlich eingeschränkt sind. Es geht nicht darum, dass ein Spieler als Sieger hervorgeht, sondern mit Freude und Elan eigene Fähigkeiten verbessert.“

Heike Sporkhorst, Einrichtungsmanagerin bei der Vivantes Forum für Senioren GmbH, Hauptstadtpflege Haus John F. Kennedy: „Das Präventionsprojekt der memoreBox passt gut in das Konzept unseres Hauses, da kognitive, motorische und soziale Fähigkeiten auf spielerische Art und Weise gefördert werden. Mit den Tanz- und Singspielen können auch

demenziell erkrankte Bewohnerinnen und Bewohner ihr Erinnerungsvermögen trainieren.“

RetroBrain R&D GmbH

Die RetroBrain R&D GmbH entwickelt seit dem Jahr 2014 therapeutisch-präventiv wirksame Videospiele für gesunde und von Demenz, Parkinson und Schlaganfall betroffene Seniorinnen und Senioren. Das interdisziplinäre Team entwickelte und etablierte als erstes die Digital Health Lösung memoreBox. Diese Spielekonsole gilt seit dem Jahr 2015 als „a benchmark in the therapeutic gamification industry“ (LIFT Basel).

BARMER

Mit rund 9,1 Million Versicherten ist die BARMER die zweitgrößte Krankenkasse in Deutschland. Sie unterhält ein dichtes Netz von Geschäftsstellen bundesweit. Die BARMER setzt nicht nur im Kundenservice, sondern auch in ihren Präventionsangeboten auf die innovativen Möglichkeiten der Digitalisierung. Im Jahr 2017 hat die Krankenkasse die BARMER.i als eigene Innovationsabteilung gegründet.

Vivantes Hauptstadtpflege Haus John-F.-Kennedy

Das Hauptstadtpflege Haus John-F.-Kennedy bietet ein Zuhause für 180 Seniorinnen und Senioren. Es wurde im Jahr 2010 errichtet und stellt trotz zentraler Lage in Berlin-Reinickendorf eine ruhige Oase dar. Eine Cafeteria im lichtdurchfluteten Erdgeschoss und ein liebevoll gestalteter Garten laden zum Verweilen ein. Mit hauseigenen Einrichtungen, wie zum Beispiel einem Friseursalon, einem Fuß- und Nagelstudio und einer Praxis für Physiotherapie entspricht es den Bedürfnissen älteren Berlinerinnen und Berliner.