

Digitale Prävention in Pflegeeinrichtungen

BARMER-Präventionsprojekt startet in Neubrandenburg (MemoreBox)

Pressegespräch im Pflegetherapeutischen Zentrum pro-persona.care
am 11.Juni.2019 in Neubrandenburg



Prävention und Pflege

Gesetzlicher Rahmen

Pflegekassen

- sollen Leistungen zur Prävention in stationären (voll- und teilstationär) Pflegeeinrichtungen erbringen
- indem sie unter Beteiligung der Pflegebedürftigen
- und den Pflegeeinrichtungen
- Vorschläge zur Verbesserung der gesundheitlichen Situation und zur Stärkung der gesundheitlichen Ressourcen und Fähigkeiten entwickeln
- und die Umsetzung unterstützen

Digital und innovativ

BARMER und RetroBrain R&D GmbH kommen zusammen.

BARMER

- Digitalisierung kann die Prävention in der stationären Pflege voranbringen.
- Es braucht unkonventionelle Ideen für digitale Präventionsprojekte.
- Hier tun sich unglaubliche Chancen auf.

RetroBrain R&D GmbH

- Die RetroBrain R&D GmbH entwickelte die Spielekonsole MemoreBox und therapeutisch-präventiv wirksame Videospiele für Seniorinnen und Senioren.
- Die RetroBrain R&D GmbH kooperiert mit führenden Forschungsinstituten und Wissenschaftler zur Weiterentwicklung ihrer Innovationen.

MemoreBox

Wie funktioniert die MemoreBox?

MemoreBox

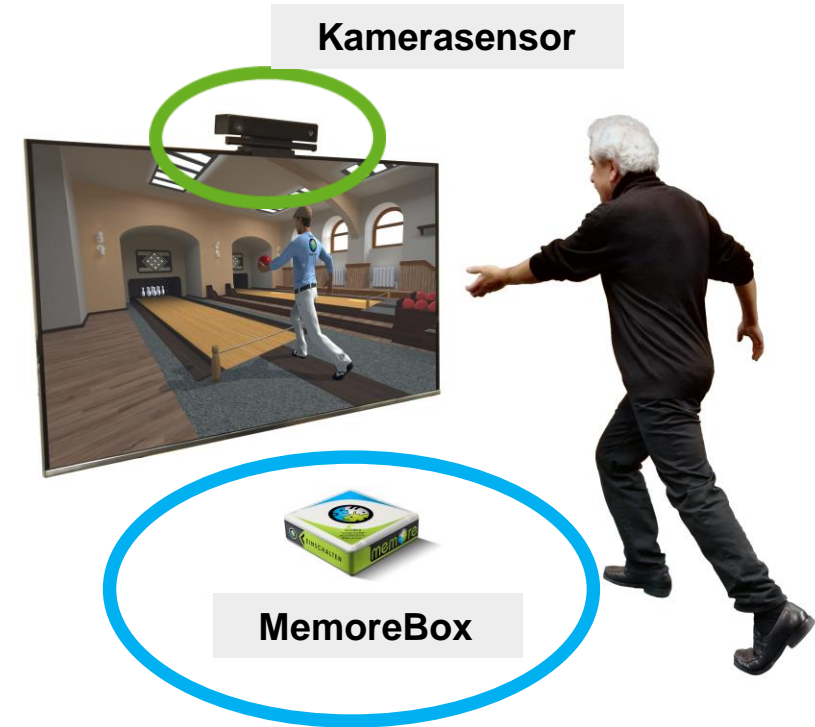
Ein Knopfdruck startet das Spiel, ganz ohne Konfiguration oder Bedienungsaufwand.

Gestensteuerung

Ein Kamerasensor (aktuell Kinect-V2) ermöglicht eine komplett gestenbasierte Bedienung. Keine Eingabegeräte.

Therapeutische Spiele

Die Spielmodule enthalten therapeutische Übungen und sind auf Senioren angepasst.



MemoreBox - Therapeutische Spiele

Zielgruppengerecht auf Seniorinnen und Senioren angepasst.

„Kegeln“ trainiert die Hand-Auge-Koordination und unterstützt die soziale Einbindung in die Gruppe.



„Motorfahren“ trainiert die mentale Leistungsfähigkeit, vor allem Multitasking.

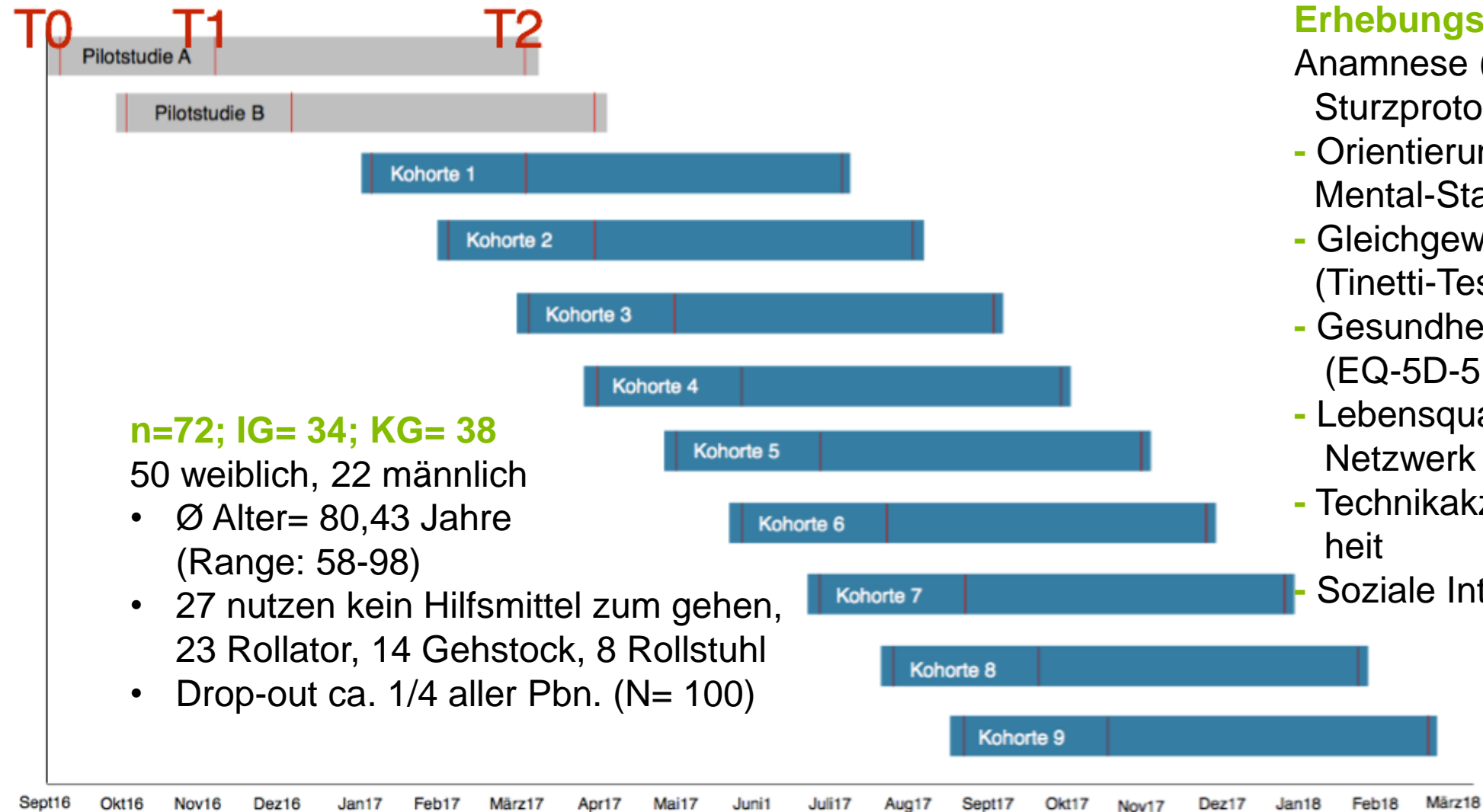


„Briefträger“ trainiert kognitive Reizverarbeitung und die motorische Präzision.



- Beim Spielen mit der MemoreBox werden die Bewegungen der Spielenden über die Kamera in das Spiel übertragen.
- Bewegungsdaten und -profile, Reaktionszeiten und Fehlerzahlen werden von der MemoreBox erfasst und per pseudonymisiertem QR Code dem einzelnen Spieler zugeordnet.
- Es kann sowohl im Stehen als auch sitzend (z.B. im Rollstuhl) gespielt werden.

Wissenschaftliche Begleitung – Erste Phase



Erhebungsmaterial:

Anamnese (Diagnose, Medikation, Sturzprotokoll)

- Orientierung, Merkfähigkeit (Mini-Mental-Status-Test)
- Gleichgewicht, Mobilität, Sturzrisiko (Tinetti-Test)
- Gesundheitsbezogene Lebensqualität (EQ-5D-5L)
- Lebensqualität + soz. Aktivitäten, soz. Netzwerk (H.I.L.D.E.)
- Technikakzeptanz, Nutzungszufriedenheit
- Soziale Interaktion und Kommunikation

n=72; IG= 34; KG= 38

50 weiblich, 22 männlich

- Ø Alter= 80,43 Jahre (Range: 58-98)
- 27 nutzen kein Hilfsmittel zum gehen, 23 Rollator, 14 Gehstock, 8 Rollstuhl
- Drop-out ca. 1/4 aller Pbn. (N= 100)

Wissenschaftliche Begleitung – Erste Phase

Ergebnisse der ersten wissenschaftlich Begleitung durch Humboldt-Universität Berlin zeigen positive Effekte:



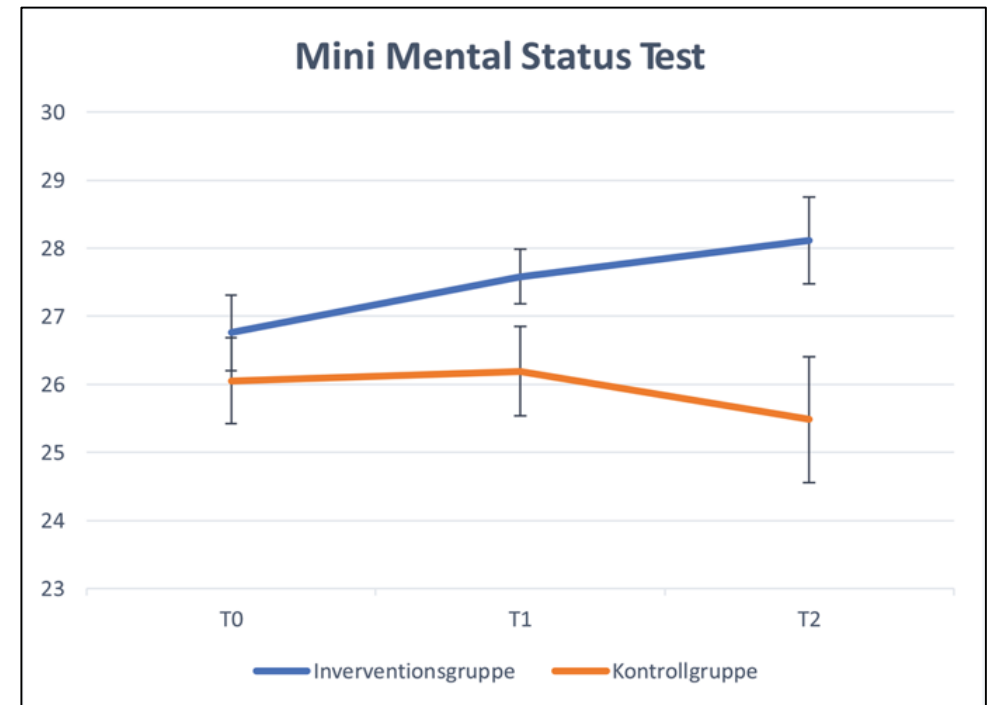
Die geistige und körperlichen Leistungsfähigkeit wurde gestärkt: vor allem Erinnerungsvermögens, Stand- und Gangsicherheit, Ausdauer und Koordination.



Darüber hinaus gab es erste Hinweise, dass die soziale Einbindung, Interaktion und Kommunikation positiv beeinflusst wurden.



Positive Tendenzen zeigten sich vom allem beim subjektiven Schmerzerleben, welches durch das regelmäßige Spielen verringert wurde.



Ein Blick zum Einsatz der Gesundheitstrainings

Video „Pflegerbedürftig und Aktiv sein“

<https://www.barmer.de/gesundheit/praevention/individuelle-gesundheit/senioren-aktiv-25746>



Genderspezifische Ausrichtung

Gender = Angebotsvielfalt! Inklusive Design! Partizipative Mitgestaltung!

Nationale Präventionskonferenz in Bundesrahmenempfehlungen, 2015:

„....Bei der Bedarfsermittlung und Erbringung von Präventions- und Gesundheitsförderungsleistungen sind geschlechtsbezogene Aspekte zu berücksichtigen“.

Digitales Vorreiter-Pilotprojekt für das Setting Pflege:

- 3 neue gender- und diversitätsgerechte Spiele wurden entwickelt (Tischtennis, Singen und Tanzen)
- eine weibliche Helferfigur, die durch das Spiel leitet

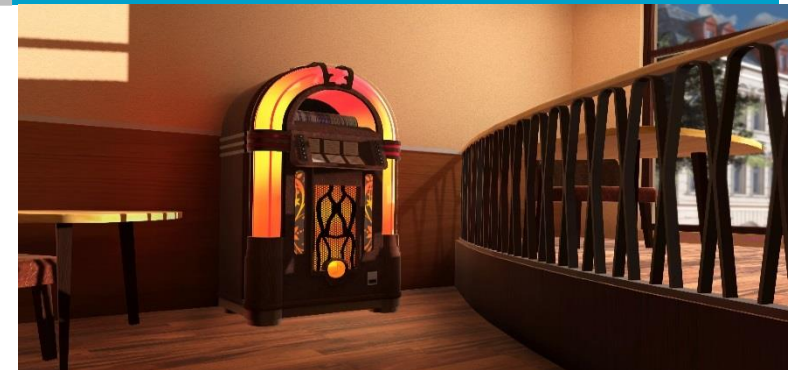
„Tischtennis“ trainiert die Reaktionsfähigkeit und unterstützt die soziale Einbindung.



„Tanzen“ als tanztherapeutische Intervention fördert die soziale Teilhabe & Beweglichkeit.



„Singen“ wirkt als musiktherapeutische Erinnerungspflege in der Gruppe.



Auszeichnungen im Bereich Digital Health

„MemoreBox“ und „Präventionsprojekt“ werden erfolgreich angenommen

Rudi Assauer Preis 2013

als "innovativer Ansatz in der stationären Pflege für Demenzerkrankte“

CISCO Healthcare Digital Pitch Deutschland 2016

„#1 Unsere Gesundheit – Platz 1“

Eugen Münch-Preis für innovative Gesundheitsversorgung 2016

„Virtuelle Helfer für mehr Gesundheit“

Europäische Kommission 2017

Erwähnung im „Smart Silver Economy“-Expertenbericht



M. Shamsrizi (RetroBrain), Eugen Münch (Stifter), Dr. M. Rafii (Vorstand BARMER)



M. Shamsrizi (RetroBrain) mit Angela Merkel auf der Gamescom 2017

Ausblick

BARMER und RetroBrain R&D starten in die zweite Pilotphase.

Zielsetzungen:

- Bundesweiter Roll-out (Einsatz in 100 ausgewählten Einrichtungen)
- Wissenschaftliche Begleitung der Humboldt Universität zu Berlin zur Sicherstellung der therapeutischen Wirksamkeit und weitere geplante Beteiligung von Evaluatoren mit Schwerpunkt auf Pflegewissenschaften sowie „Alter und Digitalisierung“
- Projekterweiterung durch aktuellste Erkenntnisse aus Diversitäts- und Genderforschung in Entwicklung und Game Design

Vielen Dank

