

Neues Präventionsprojekt für Pflegebedürftige

Pressekonferenz der BARMER

Potsdam, 27. August 2019

Teilnehmer:

Andreas Büttner, Staatssekretär im Ministerium für Arbeit, Soziales, Gesundheit, Frauen und Familie des Landes Brandenburg

Gabriela Leyh, Landesgeschäftsführerin der BARMER Berlin/Brandenburg

Manouchehr Shamsrizi, Gründer und Mitglied des Beirats der RetroBrain R&D GmbH

Landesvertretung
Berlin
Brandenburg

Christian Alms, Leiter der Seniorenresidenz Luisengarten

Axel-Springer-Straße 44
10969 Berlin

Bewohnerinnen und Bewohner der Seniorenresidenz Luisengarten

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

Markus Heckmann
Tel.: 0800 332060 44 4006
markus.heckmann@barmer.de

Pressemitteilung

Spielkonsole im Pflegeheim

BARMER startet Präventionsprojekt für Pflegebedürftige

Potsdam, 27. August 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 Bewohner der Seniorenresidenz Luisengarten in Potsdam. 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 Ministerpräsident Dr. Dietmar Woidke nun die Schirmherrschaft für das Präventionsprojekt in Brandenburg 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.

Landesvertretung
Berlin
Brandenburg

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

Axel-Springer-Straße 44
10969 Berlin

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

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

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

Andreas Büttner, Staatssekretär im Ministerium für Arbeit, Soziales, Gesundheit, Frauen und Familie des Landes Brandenburg, der die Auftaktveranstaltung in Potsdam begleitet hat, sagte: „Die MemoreBox ist ein gutes Beispiel dafür, dass die Digitalisierung auch in der Pflege sinnvoll eingesetzt werden kann. Die Spielmodule unterstützen die Pflegekräfte dabei, die Heimbewohner zu mobilisieren und kommen bei diesen gut an.“

Gabriela Leyh, Landesgeschäftsführerin der BARMER Berlin/Brandenburg: „Wer glaubt, digitale Anwendungen im Bereich der gesundheitlichen 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.“

Manouchehr Shamsrizi, CEO bei RetroBrain GmbH: „Mit der MemoreBox ist es uns gelungen, eine digitale Anwendung zu entwickeln, die den pflegewissenschaftlichen Anforderungen genügt und nachweislich gesundheitsförderliche Ressourcen bei den Seniorinnen und Senioren stärken kann. Die therapeutischen Spiele wurden so konzipiert, dass sie von Pflegebedürftigen durchgeführt werden können, egal ob sie demenziell erkrankt oder körperlich eingeschränkt sind. Sie sprechen Männer und Frauen an.“

Christian Alms, Leiter der Seniorenresidenz Luisengarten: „Das Präventionsprojekt der MemoreBox passt sehr gut in das Konzept unseres Hauses. Viele unserer Bewohner leiden unter Demenz. Die Tanz- und Singspiele der MemoreBox können dazu beitragen, das Erinnerungsvermögen von Erkrankten zu stärken. Sie können diese auch in Gemeinschaft sogar mit Angehörigen spielen.“

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 mehr als 450.000 Versicherten ist die BARMER die zweitgrößte Krankenkasse in Brandenburg. Sie unterhält ein Netz von 21 Geschäftsstellen landesweit. Die BARMER setzt nicht nur im Kunden-Service, sondern auch in ihren Präventionsangeboten auf die innovativen Möglichkeiten der Digitalisierung. Im Jahr 2017 hat die Krankenkasse die BARMER.i als eigene Innovationsabteilung gegründet.

Seniorenresidenz Luisengarten

In unmittelbarer Nähe zur historischen Innenstadt und dem Volkspark Potsdam befindet sich im Bornstedter Feld die Evangelische Seniorenresidenz Luisengarten. Sie bietet 79 Pflegeplätze in individuell gestaltbaren Einzelzimmern, sowie komfortables Service-Wohnen in 18 Zweiraumwohnungen mit Terrasse oder Balkon. Träger ist die LAFIM Dienste für Menschen im Alter gemeinnützige GmbH.

Statement

Gabriela Leyh, Landesgeschäftsführerin der BARMER Berlin/Brandenburg

anlässlich der Auftaktveranstaltung zur MemoreBox

Dienstag, den 27. August 2019, um 10:00 Uhr,

Seniorenresidenz Luisengarten

Alexander-Klein-Straße 4, 14469 Potsdam

Landesvertretung
Berlin
Brandenburg

Axel-Springer-Straße 44
10969 Berlin

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

Markus Heckmann
Tel.: 0800 332060 44 4006
markus.heckmann@barmer.de

Anrede und Einstieg:

- Sehr geehrte Damen und Herren, lieber Herr Staatssekretär Büttner, lieber Herr Alms, lieber Herr Shamsrizi
- wenn wir über Pflege sprechen, dann geht es meistens um den Fachkräftemangel, um die schwierige Situation von pflegenden Angehörigen, um fehlende Kapazitäten bei den Pflegediensten oder das Thema Zuzahlung.
- Heute freue ich mich, mit Ihnen über eine positive Entwicklung in der Pflege ins Gespräch zu kommen. Nämlich den Fortschritten, die wir im Bereich der Prävention und Gesundheitsförderung in teil- und stationären Pflegeeinrichtungen machen und zwar mit innovativen, digitalen Anwendungen.

Präventionsgesetz:

- Wir wissen aus Studien, dass auch bei Menschen mit fortgeschrittenen Hilfe- und Pflegebedürftigkeit Potenziale zur Förderung der Gesundheit bestehen, sich Hilfebedarfe durch gezielte Interventionen verringern und die Lebensqualität steigern lassen.
- Deshalb hat der Gesetzgeber richtigerweise im Präventionsgesetz aus dem Jahr 2015 Prävention in stationären Pflegeeinrichtungen als Leistung der Pflegekassen eingeführt. Und zwar so, dass Prävention einem partizipativen Ansatz folgt.

Digitalisierung:

- Parallel zum Inkrafttreten des Präventionsgesetzes wurde immer klarer, dass die Digitalisierung einen immer wichtigeren Beitrag auch durch gesundheitsförderliche Maßnahmen bei älteren Menschen spielen würde.
- Die BARMER möchte digitale Lösungen im Gesundheitsbereich weiter vorantreiben und hat sich für eine Zusammenarbeit im Rahmen eines Pilotprojektes mit dem Start-up-Unternehmen RetroBrain R&D entschieden.

Die MemoreBox in der ersten Pilotphase:

- Die ersten MemoreBoxen wurden im Spätsommer 2016 im Hospital zum Heiligen Geist in Hamburg und im evangelischen Johannesstift in Berlin aufgestellt. 34 Senioren haben dort über 1,5 Jahre hinweg mindestens zwei bis drei Mal in der Woche an der MemoreBox gespielt.
- In der Evaluation wurde der Gesundheitszustand dieser Teilnehmer mit dem einer Vergleichsgruppe überprüft. Untersucht wurden dabei Orientierung, Merkfähigkeit, Mobilität, Sturzrisiko, Lebensqualität, soziale Interaktion und Kommunikation sowie Anamnese. Zwar ist die statistische Aussagekraft der Evaluation aufgrund der geringen Teilnehmerzahl begrenzt. Die Wissenschaftler schrieben dem Präventionprojekt aber zu, dass es einen positiven Effekt auf Erinnerungsvermögen, Stand- und Gangsicherheit, Ausdauer und Koordination hat. Darüber hinaus habe das gemeinsame Spielen an der MemoreBox die soziale Einbindung, Interaktion und Kommunikation der Teilnehmer positiv beeinflusst. Positive Tendenzen zeigten sich außerdem bei dem subjektiven Schmerzerleben, das durch das regelmäßige Spielen verringert wurde.

Bundesweite Umsetzung der MemoreBox

- Diese positiven Effekte haben die BARMER dazu bewogen, die zweite Pilotphase bundesweit mit insgesamt 100 Einrichtungen durchzuführen. Wir freuen uns besonders, dass für Brandenburg Ministerpräsident Dr. Dietmar Woidke unser Schirmherr geworden ist, der heute von Staatssekretär Andreas Büttner vertreten wird. Und wir freuen uns, dass wir mit dem Luisengarten eine Einrichtung gefunden haben, die mit so viel Leidenschaft dieses Präventionsprojekt für ein Jahr umsetzt. Mit der wissenschaftlichen Begleitung beschäftigen sich Experten von der Alice Salomon Hochschule Berlin, der Charité und der Humboldt-Universität zu Berlin.

Statement

Andreas Büttner, Staatssekretär im Ministerium für Arbeit, Soziales, Gesundheit, Frauen und Familie im Land Brandenburg,

anlässlich der Auftaktveranstaltung zur MemoreBox,

Dienstag, den 27. August 2019, um 10:00 Uhr,

Seniorenresidenz Luisengarten,

Alexander-Klein-Straße 4, 14469 Potsdam.

Sehr geehrte Damen und Herren,
liebe Frau Leyh,
lieber Herr Alms,
lieber Herr Shamsrizi,

Spielkonsolen in Pflegeheimen? Senioren, die zocken? Ist das Ihr Ernst?
Warum sollte man pflegebedürftigen Menschen Konsolenspiele zumuten?

Diese Fragen könnte man sich zunächst stellen, wenn man hört, was sich die BARMER und das Digital Health Start-up Retrobrain ausgedacht haben und hier in der Seniorenresidenz Luisengarten vorstellen.

Doch wer sich ein bisschen mit Pflege beschäftigt hat, weiß: Pflegebedürftige Menschen haben sehr wohl das Potenzial, ihre geistige und körperliche Verfassung zu stabilisieren und sogar zu verbessern. Man muss ihnen allerdings entsprechende Angebote unterbreiten und Möglichkeiten in ihrem Umfeld verschaffen.

Dies war auch die Intension des Präventionsgesetzes, das im Jahr 2015 in Kraft getreten ist. Der Gesetzgeber hat die Pflegekassen beauftragt, dass sie Projekte zur Gesundheitsförderung und Prävention für teil- und stationäre Pflegeeinrichtungen umsetzen sollen. Als Regierung eines Bundeslandes mit einem hohen – und in den nächsten Jahren wachsenden – Anteil an pflegebedürftigen Menschen war uns immer daran gelegen, dass auf dieser Teil des Präventionsgesetzes ein besonderer Fokus gesetzt wird.

Deshalb habe ich mich gefreut, als die BARMER uns ihr innovatives Präventionsprojekt vorgestellt hat. Und Ministerpräsident Dr. Woidke, von dem ich Sie heute herzlich grüßen soll, hat sehr gerne die Schirmherrschaft übernommen. Was gefällt uns als Landesregierung besonders an diesem Projekt? Hierzu drei Punkte.

Als erstes waren wir beeindruckt, wie dieses Präventionsprojekt überhaupt zustande kam. Eine große Krankenkasse tut sich mit einem Digital Health Start-up zusammen. Die beiden profitieren vom gegenseitigen Know-how und bringen Innovationen für die Bewohner und Beschäftigten in teil- und stationäre Pflegeeinrichtungen. Und dann finden sich Einrichtungen wie die Seniorenresidenz Luisengarten, die so aufgeschlossen sind und den Mut haben, diese digitalen Innovationen auszuprobieren. Am Entstehen dieses Präventionsprojekts sieht man, wie fruchtbar es ist, wenn sich verschiedene

Akteure für ein gleiches Ziel auf den Weg machen, und ich wünsche mir viele weitere gemeinsame Initiativen dieser Art in der Pflege und im Gesundheitswesen.

Als zweites hat uns die Spielekonsole namens MemoreBox als Teil des Präventionsprojekt überzeugt, weil sich teilnehmende Einrichtungen die Vorteile der Digitalisierung zu Nutze machen können. Diese bestehen darin, dass bei einem verhältnismäßig geringem Aufwand beachtliche Erfolge erzielt werden können. Ist die MemoreBox einmal angeschlossen, kann sie jederzeit für Gruppen- oder Einzelaktivitäten eingesetzt werden. Die Pflegekräfte werden dabei unterstützt und geschult, die Bewohner zu mobilisieren, und die Videospiele lassen sich einfach in den Tagesablauf einer Seniorenresidenz oder Pflegeeinrichtung integrieren. Pflegekräfte und Angehörige erleben Freude und Begeisterung in den Augen der Heimbewohnerinnen und -bewohner.

Als drittes verleiht die Evaluation der ersten eineinhalb jährigen Pilotphase dem Projekt eine große Überzeugungskraft. Es hat sich gezeigt, dass die Bewohner, die sich regelmäßig mit den virtuellen Spielen beschäftigten, ihre geistigen und motorischen Fähigkeiten festigen oder sogar verbessern konnten. Darüber hinaus wirkten sich die Spiele positiv auf das Sozialleben und die Kommunikation der Bewohner untereinander aus. Diese zweite bundesweite Pilotierung wird nun auch von drei Universitäten wissenachftlich begleitet, der Universitätsmedizin der Charité Berlin, der Humboldt Universität zu Berlin und der Alice Salomon Hochschule Berlin.

Bundesweit wird das Präventionsprojekt in 100 ausgewählten Pflegeeinrichtungen angeboten, vier davon in Brandenburg. Dass diese virtuellen Spiele, ob Kegeln, Tanzen oder Motorradfahren, auch Spaß machen, habe ich nicht erwähnt, denn davon können Sie sich gleich selbst überzeugen.

Ich wünsche den beiden Initiatoren der MemoreBox BARMER und RetroBrain GmbH sowie den teilnehmenden Einrichtungen, wie der Seniorenresidenz Luisengarten hier und natürlich den Seniorinnen und Senioren als auch den Beschäftigten, viel Erfolg bei der Umsetzung dieses Präventionsprojekts und bedanke mich – auch im Namen von Ministerpräsident Dr. Woidke – für das Engagement.

Digitale Prävention in Pflegeeinrichtungen

Prävention durch therapeutisch-computerbasierte Gesundheitsprogramme (MemoreBox)

Gabriela Leyh, BARMER Landesgeschäftsführerin Berlin/Brandenburg

Pressegespräch in der Seniorenresidenz Luisengarten

am 27. August 2019, Potsdam

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

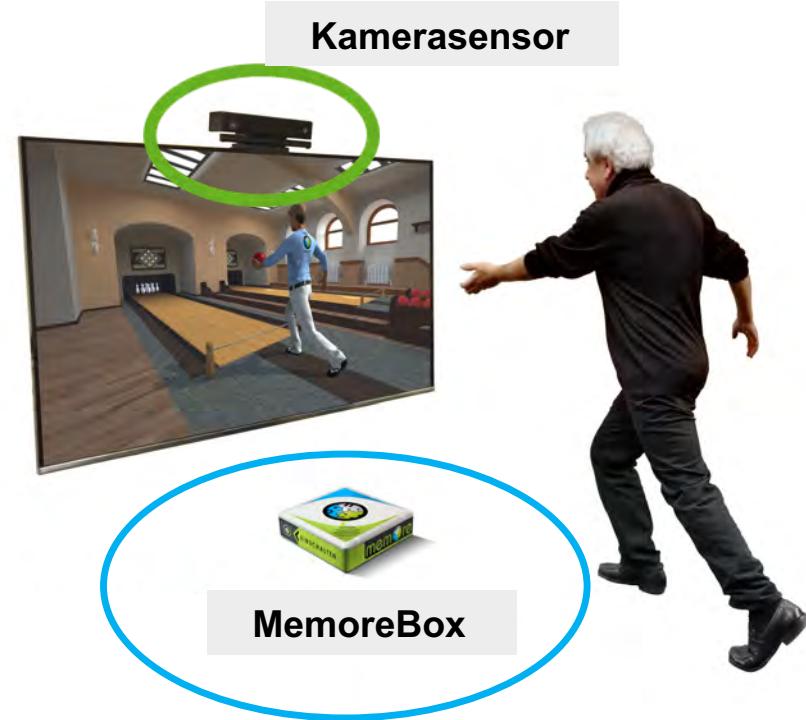
Ein Knopfdruck startet das Spiel, ganz ohne Konfiguration oder Bedienungsaufwand.

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

T0

Pilotstudie A

T1

Pilotstudie B

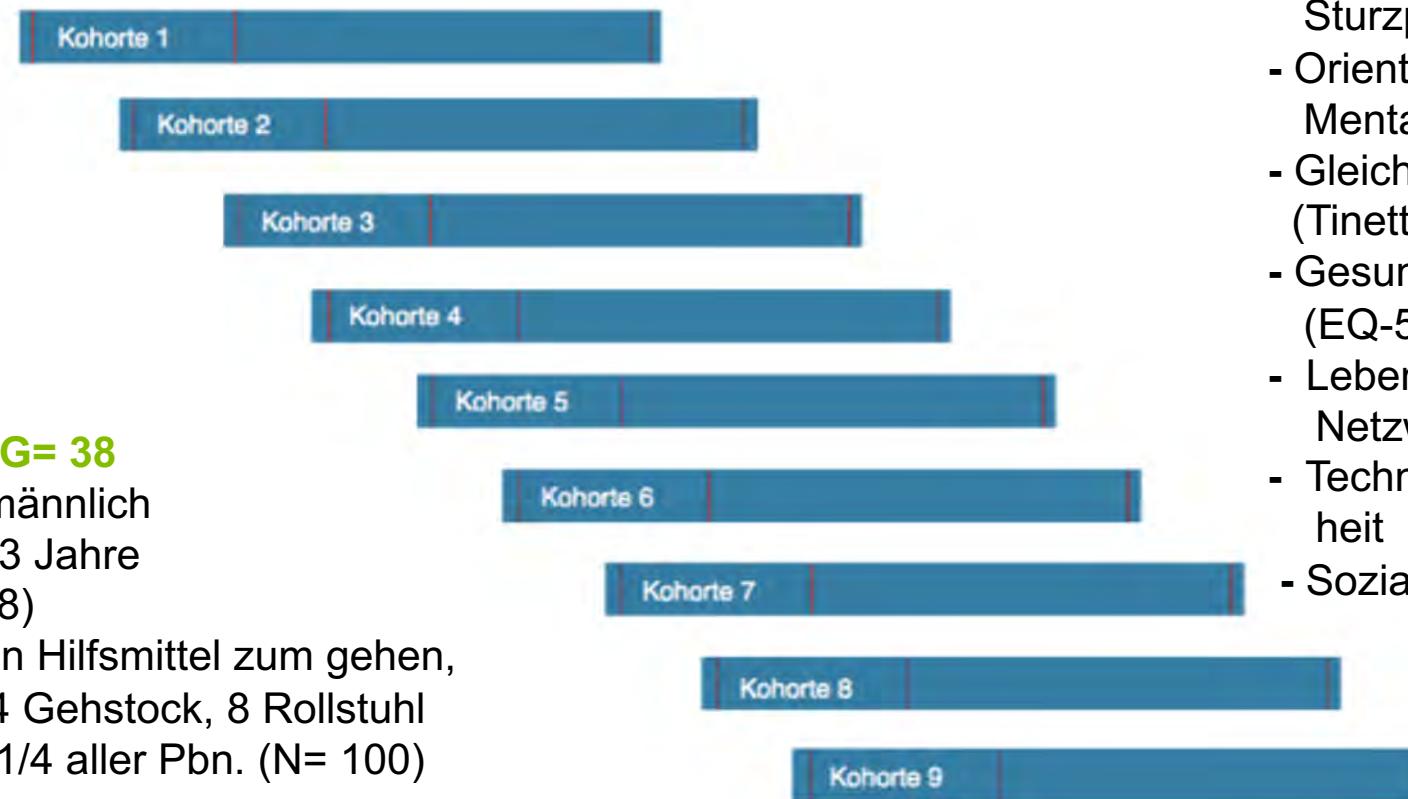
T2

Zeitraum: 09/2016 – 03/2018

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)



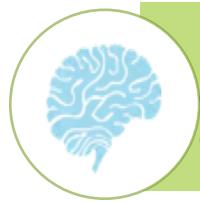
Erhebungsmaterial:

- 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

Sept16 Okt16 Nov16 Dez16 Jan17 Feb17 März17 April17 Mai17 Juni1 Jul17 Aug17 Sept17 Okt17 Nov17 Dez17 Jan18 Feb18 März18

Wissenschaftliche Begleitung – Erste Phase

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



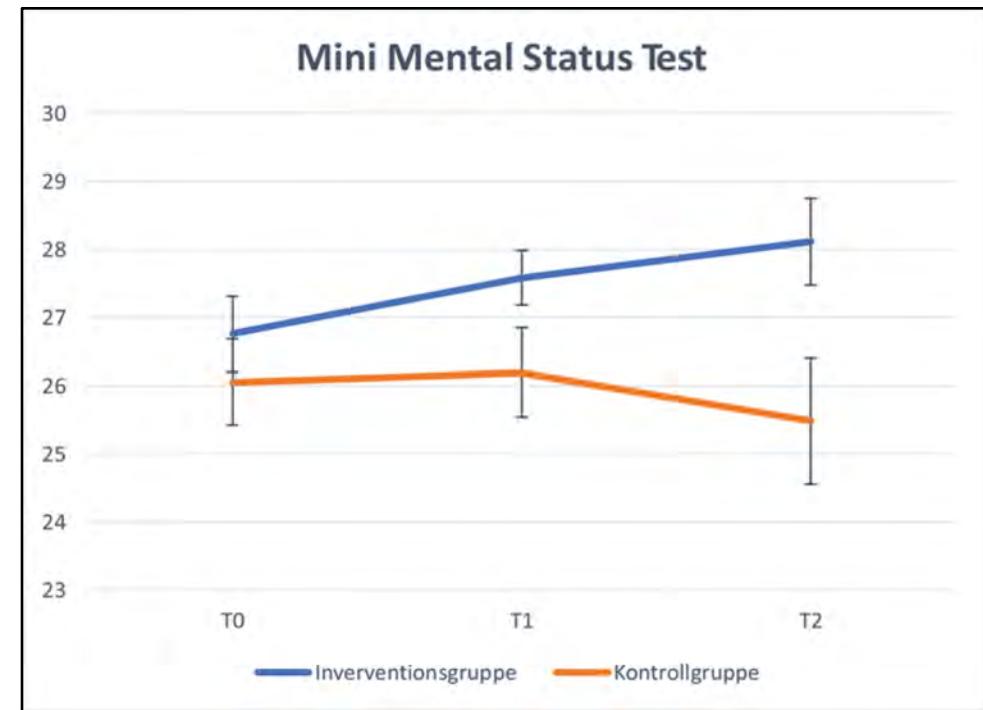
Die geistige und körperlichen Leistungsfähigkeit wurde gestärkt: vor allem Erinnerungsvermögens, Stand- und Gangsicherheit, Ausdauer und Koordination.



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 „Pflegebedürftig 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 Alice Salomon Hochschule Berlin, der Charité und der Humboldt Universität zu Berlin zur Sicherstellung der therapeutischen Wirksamkeit und weitere geplante Beteiligung von Evaluatoren mit Schwerpunkt auf Pflegewissenschaften sowie „Alter und Digitalisierung“



Alice Salomon Hochschule Berlin
University of Applied Sciences



- Projekterweiterung durch aktuellste Erkenntnisse aus Diversitäts- und Genderforschung in Entwicklung und Game Design

Vielen Dank

Prävention durch therapeutisch- computerbasierte Trainingsprogramme in (teil-)stationären Pflegeeinrichtungen

F. Trauzettel, J. Hartung, A. Jakob-Pannier*, L. Rötzer+, I. Großmann+ und M. Wahl

* BARMER Hauptverwaltung, Lichtscheider Str. 89, 42285 Wuppertal / + RetroBrain R&D GmbH, Spaldingstr. 64-68, 20097 Hamburg
Humboldt-Universität zu Berlin, Unter den Linden 6, 10099 Berlin

BARMER

RetroBrain R&D



1. Hintergrund und Ziele

Das Präventionsgesetz hat es ermöglicht, dass gesundheitsförderliche und präventive Maßnahmen in settingbezogenen Lebenswelten wissenschaftlich erprobt und bedarfsgerecht eingesetzt werden. Daher untersuchten die BARMER und das Start-Up Unternehmen RetroBrain R&D UG zusammen mit der Humboldt-Universität Berlin in einem Pilotprojekt die präventiven und gesundheitsförderlichen Aspekte durch therapeutisch-computerbasierte Trainingsprogramme (MemoreBox) in (teil-)stationären Pflegeeinrichtungen, darunter gesundheitsbezogene Lebensqualität, körperliche Bewegung und der Erhalt kognitiver Fähigkeiten. Das Hospital zum Heiligen Geist in Hamburg und das Evangelische Johannesstift in Berlin haben sich an dem Präventionangebot beteiligt. Neben der Förderung der individuellen Fähigkeiten von Seniorinnen und Senioren verfolgt die BARMER das Ziel, mit dem Einsatz der MemoreBox in Alten- und Pflegeeinrichtungen auch den Aufbau und die Stärkung gesundheitsförderlicher Strukturen zu erreichen. Gemeinsam mit den für die Lebenswelt Verantwortlichen soll einer Verbesserung der gesundheitlichen Situation sowie Stärkung der gesundheitsförderlichen Ressourcen im Sinne der Verhaltens- und Verhältnisprävention erreicht werden. Die wissenschaftliche Begleitung erfolgte von September 2016 bis April 2018.

2. Die MemoreBox

Die Memore-Trainings wurden von erfahrenen Experten aus Wissenschaft, pflegerischer Praxis und Spieleentwicklung konzipiert. Die MemoreBox kann an jeden Fernseher angeschlossen werden und wird mit Hilfe einer Kinect-Kamera über Gestensteuerung bedient.

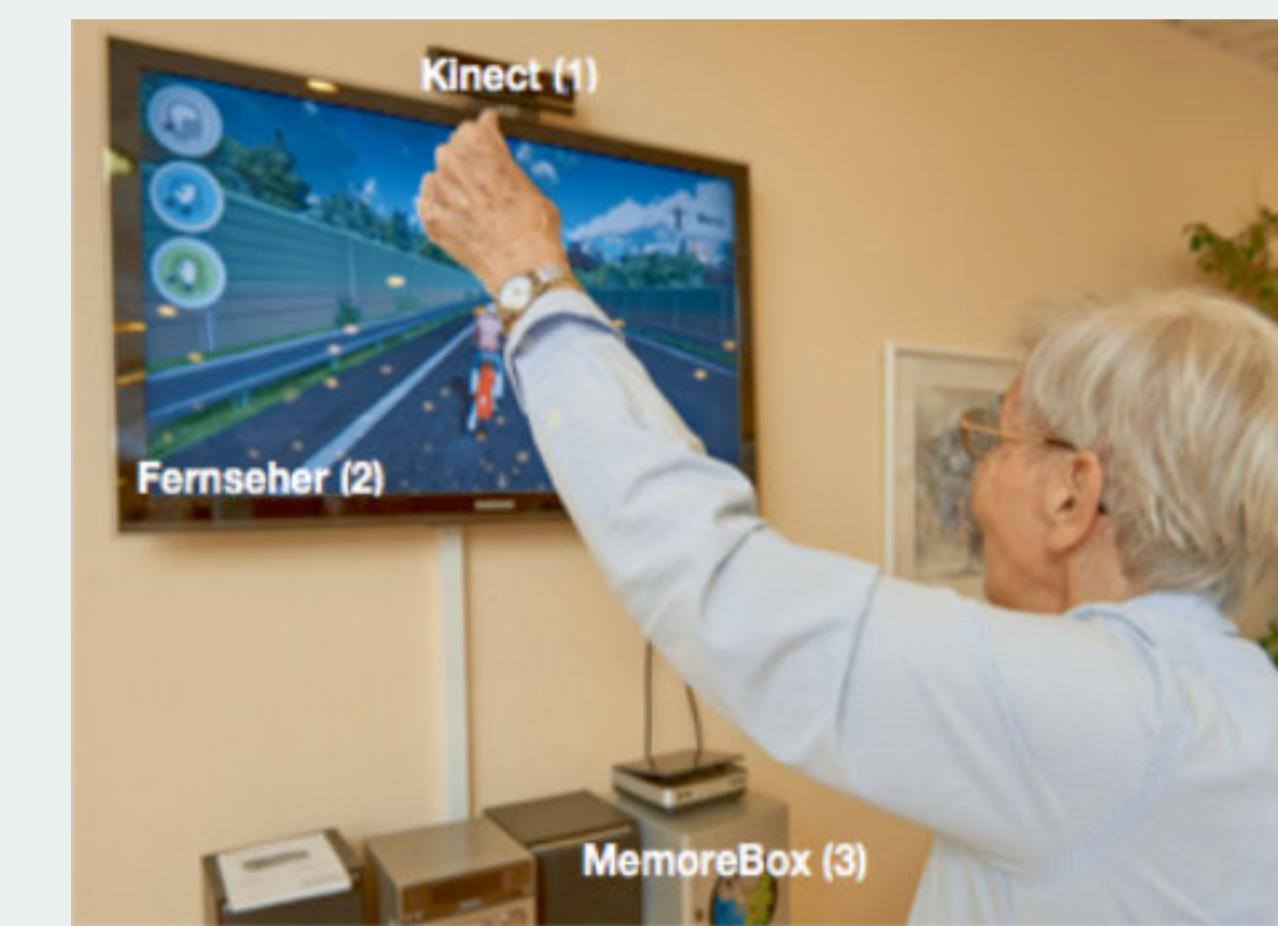


Abb. 1.
Aufbau der
MemoreBox:
Kinect-Kamera (1),
Fernseher (2) und
der MemoreBox
Hardware (3)

3. Die therapeutischen Trainingsprogramme

2 Minuten „Kegeln“ trainiert die Koordination – alleine oder in der Gruppe

Beim Kegeln werden die Hand-Augen-Koordination sowie Armbewegungen trainiert.



4 Minuten „Motorradfahren“ trainiert die mentale Leistungsfähigkeit

Beim Motorradfahren wird das Gewicht verlagert und die Aufmerksamkeit gefördert.



4 Minuten „Briefträger“ trainiert das Reaktionsvermögen und die körperliche Bewegung

Beim Briefträger, wird der stabile Gang und die zielgerechte Atmbewegung trainiert.



Abb. 2. Zu Beginn erhalten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer einen persönlichen QR-Code umgehängt, der pseudonymisiert die Spieldaten, -profile, Reaktionszeiten und Fehlerzahlen dokumentiert. Beim Spielen mit der MemoreBox werden die Bewegungen der Spielenden über die Kinect-Kamera in das Spiel übertragen. Es kann sowohl im Stehen als auch sitzend (z.B. im Rollstuhl) gespielt werden.

4. Methoden und Hypothesen

Mit Hilfe von Befragungen der Teilnehmenden und des Personals sowie verschiedenen Tests (Daten aus der MemoreBox, EQ-5D-5L, H.I.L.D.E., Tinetti-Test, MMST) sollen folgende Hypothesen überprüft werden:

Gibt es Verbesserungen in Bezug auf

- die kognitiven Fähigkeiten
- die Sturzprävention
- die Kommunikation und Interaktion

durch das regelmäßige Spielen mit der MemoreBox?

Die Untersuchung erfolgt indikationsunabhängig. Ausschlusskriterien sind schwere psychische oder neurologische Erkrankungen. Es erfolgt eine Erhebung des Gesundheitszustands, der Komorbiditäten und der Medikation.

Betrachtet man die Stichprobe insgesamt (N = 72) über alle SpielerInnen (N = 34) und TeilnehmerInnen der Kontrollgruppe (N = 38) hinweg, zeigt sich ein durchschnittliches Alter von 80,43 Jahren mit einer Standardabweichung (SD) von 7,21 und einem Range von 58 bis 98 Jahre.

5. Ergebnisse & Ausblick

Die Ergebnisse der wissenschaftlichen Begleitung des Pilotprojektes haben gezeigt, dass

- bei den TeilnehmerInnen eine Stärkung in der geistigen Leistungsfähigkeit, der Stand- und Gangsicherheit, der Motorik-, Ausdauer- und Koordinationsfähigkeit nachgewiesen wurde.
- die gesundheitsbezogene Lebensqualität positive Effekte aufgezeigt hat.
- die soziale Einbindung, Interaktion und Kommunikation aller Beteiligten positiv beeinflusst werden konnte.
- durch das regelmäßige Spielen das subjektive Schmerzempfinden verringert werden konnte.

Diese Ergebnisse gilt es in einer bundesweiten Untersuchung zu bestätigen und weitere Fragestellungen zu vertiefen. Darüber hinaus wird eine genderspezifische Ausrichtung des Präventionsprojektes angestrebt sowie neue therapeutische Trainingsprogramme entwickelt und angeboten.

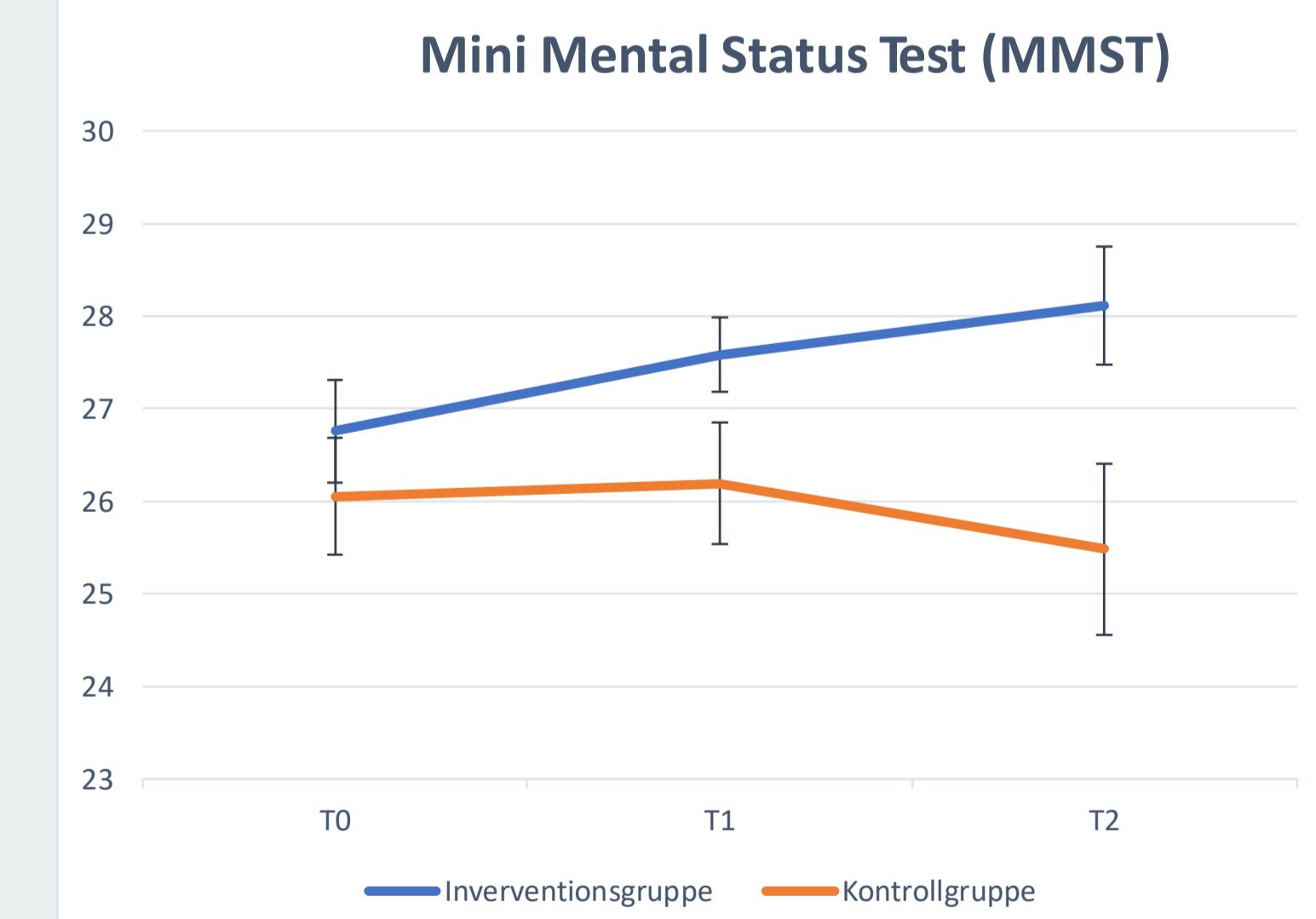


Abb. 3: Ergebnisse der kognitiven Fähigkeiten
Der MMST (Interviewtest zur Messung der kognitiven Fähigkeiten) wurde in Interventions- sowie Kontrollgruppen zu Beginn (T0), nach zwei Monaten (T1) und nach sechs Monaten (T2) eingesetzt.

Der Friedman-Test zeigte für die Interventionsgruppe einen signifikanten Effekt der Zeit ($\chi^2(2, N = 34) = 12.65, p = .001$). Für die Kontrollgruppe zeigt sich dieser Effekt nicht ($\chi^2(2, N = 38) = 2.50, p = .30$).

Quellen

- Leitfaden Prävention in stationären Pflegeeinrichtungen nach § 5 SGB XI des GKV Spitzenverband, Berlin im August 2016.
- Gesetz zur Stärkung der Gesundheitsförderung und der Prävention (Präventionsgesetz - PrävG), Bundesgesetzblatt, Teil I Nr. 31, ausgegeben zu Bonn am 24. Juli 2015.
- Blättner, B. (2015) Identifikation, Beschreibung und Begründung von Kriterien zur Prävention in der stationären Pflege gemäß § 5 Abs. 1 SGB XI. Public Health Institute Fulda.

Kontakt:

andrea.jakob-pannier@barmer.de
laurin.roetzer@retrobrain.de

franziska.trauzettel@hu-berlin.de
www.barmer.de/senioren-aktiv