

Pressemeldung

Digitale Prävention in Pflegeeinrichtungen in Bayern gestartet

München, 12. September 2019 – Heute fand im Diakoniewerk München-Maxvorstadt der Auftakt des Präventionsprojektes memoreBox für stationäre Pflegeeinrichtungen in Bayern statt. Die Spielkonsole memoreBox bietet die Möglichkeit, die körperliche und geistige Fitness von Senioren spielerisch zu fördern. „Die therapeutischen Videospiele sollen den Alltag in stationären Pflegeeinrichtungen bereichern und die Lebensqualität der Bewohnerinnen und Bewohner steigern“, erläuterte Professor Dr. Claudia Wöhler, Landesgeschäftsführerin der BARMER in Bayern. Dorothee Bär, Staatsministerin und Beauftragte der Bundesregierung für Digitalisierung hat die Schirmherrschaft für das Projekt übernommen.

Ausbau nach positiven Ergebnissen der ersten Modellphase

Die Spiele werden über Körperbewegungen, die von einer Spezialkamera aufgenommen werden, lebensnah gesteuert. So können Senioren im Stehen oder Sitzen, zum Beispiel auch im Rollstuhl, spielen. Die BARMER hat den Einsatz der memoreBox in einem Modellprojekt in Berliner und Hamburger Pflegeeinrichtungen erprobt und einer wissenschaftlichen Begleitung unterzogen. „Die Untersuchung zeigte, dass die Spiele eine präventive und gesundheitsförderliche Wirksamkeit erzielen konnten. Die Stand- und Gangsicherheit der Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurde gestärkt, Motorik-, Ausdauer- und Koordinationsfähigkeiten verbesserten sich und durch die gemeinsamen Aktivitäten konnten die sozialen Bindungen und die Kommunikation untereinander gestärkt werden. Nicht zuletzt hat es allen natürlich auch viel Spaß gemacht“, erläutert Wöhler. Videospiele in Alten- und Pflegeheimen seien dabei kein Widerspruch. „Menschen haben einen natürlichen Spieltrieb, in jedem Alter. Eine gute Voraussetzung auch für digitale Projekte“, so Wöhler. Aufgrund der guten Ergebnisse der ersten Modellphase wird das Vorhaben nun bundesweit auf 100 Pflegeeinrichtungen ausgeweitet, darunter 10 aus Bayern. „Mit dem Ausbau des Projektes möchten wir dieses innovative Angebot im Pflegealltag weiter testen, um die Lebensqualität aller Beteiligten gesundheitsförderlich zu gestalten“, so Wöhler abschließend.

Landesvertretung

Bayern

Unterstützung für körperliche und geistige Fitness

„Die Digitalisierung bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten und Chancen. Jeder kann und sollte vom Digitalen Wandel profitieren. Wir alle möchten geistig fit sein und bleiben. Die memoreBox kann Senioren in Bayern dabei effektiv unterstützen. Warum auch sollten Spielekonsolen nur für junge Menschen sein? Ich kann mir vorstellen, dass die Digitalisierung in den nächsten Jahren nicht nur die Diagnostik, sondern auch Therapie

Landsberger Straße 187
80687 München

www.barmer.de/presse-bayern.de
www.twitter.com/BARMER_BY
presse.bayern@barmer.de

Stefani Meyer-Maricevic
Tel.: 0800 333 004 251 131
s.meyer-maricevic@barmer.de

und Pflege revolutionieren wird“, unterstrich Bernhard Seidenath, der Vorsitzende des Landtags-Ausschusses für Gesundheit und Pflege und gesundheits- und pflegepolitischer Sprecher der CSU-Landtagsfraktion.

Der Meinung sind auch die Verantwortlichen in Bayerns erster Pflegeeinrichtung, die die Spielkonsole memoreBox nun wissenschaftlich begleitet testet. „Die Kombination aus spielerischer Unterhaltung und erwartbaren positiven Effekten für Mobilität, Sturzprävention und geistige Fitness unserer Bewohnerinnen und Bewohner hat uns sehr neugierig gemacht. Nun freuen wir uns darauf, die memoreBox in der Praxis zu erleben, so Karin Ploch, Pflegedirektorin und Mitglied der Einrichtungsleitung vom Diakoniewerk München-Maxvorstadt.

Wissenschaftliche Entwicklung und Begleitung

Die memoreBox wurde vom Hamburger Digital Health StartUp RetroBrain R&D entwickelt. „Seniorinnen und Senioren in die Lage zu versetzen, gemeinsam Spaß zu haben, und sich dabei ‘ganz nebenbei’ gesund zu halten, war der Gründungsimpuls von RetroBrain. Dafür haben wir modernste Technologie mit praktischem Erfahrungswissen und dem Stand der Forschung aller relevanten Disziplinen verbunden“, sagt Jens Brandis, Projektmanager der RetroBrain R&D GmbH. Die Humboldt-Universität zu Berlin, die seit 2016 die präventiven und gesundheitlichen Aspekte des Videospielens mit der Spielekonsole memoreBox für Seniorinnen und Senioren in Berlin und Hamburg auswertet, wird auch das bundesweite Präventionsangebot der zweiten Phase wissenschaftlich begleiten.

Weitere Informationen

Pressemitteilung und Pressemappe www.barmer.de/p12167

Therapeutische Videospiele mit der MemoreBox: www.barmer.de/s000634

Hintergrund:

memoreBox :

- Die Spielekonsole memoreBox des Digital Health StartUp RetroBrain R&D wurde von erfahrenen Experten aus Wissenschaft, pflegerischer Praxis und Spieleentwicklung konzipiert. Die memoreBox kann an jeden Fernseher angeschlossen und mit Hilfe einer Kinect-Kamera über Geste steuerung bedient werden. Es handelt sich um eine Zusammenstellung von therapeutischen Gesundheitstrainings, wie z. B. Tanzen, Singen, Kegeln, Tischtennis, Motorradfahren oder Postaustragen, die durch Bewegung, Spiel und Spaß die präventiven und gesundheitsfördernden Fähigkeiten der Seniorinnen und Senioren stärken können.
- Die Trainings integrieren verschiedene therapeutisch-präventiv-rehabilitativ wirksame Elemente, die unter anderem aus Erkenntnissen der Geriatrie, der Neuropsychologie sowie der Physio- und Musiktherapie entwickelt wurden.
- Die positiven Ergebnisse der ersten Evaluation werden nun in der bundesweiten Einführung bei 100 Pflegeeinrichtungen durch die Humboldt Universität Berlin, die Alice Salomon Hochschule Berlin und die Universitätsmedizin Charité Berlin überprüft. Es werden weitere Fragestellungen aus der Verhaltens- und Verhältnisprävention im Pflegealltag berücksichtigt, um digitale Präventionslösungen nachhaltig zu etablieren.

Pressemeldung

Digitale Prävention in Pflegeeinrichtungen in Bayern gestartet

München, 12. September 2019 – Heute fand im Diakoniewerk München-Maxvorstadt der Auftakt des Präventionsprojektes memoreBox für stationäre Pflegeeinrichtungen in Bayern statt. Die Spielkonsole memoreBox bietet die Möglichkeit, die körperliche und geistige Fitness von Senioren spielerisch zu fördern. „Die therapeutischen Videospiele sollen den Alltag in stationären Pflegeeinrichtungen bereichern und die Lebensqualität der Bewohnerinnen und Bewohner steigern“, erläuterte Professor Dr. Claudia Wöhler, Landesgeschäftsführerin der BARMER in Bayern. Dorothee Bär, Staatsministerin und Beauftragte der Bundesregierung für Digitalisierung hat die Schirmherrschaft für das Projekt übernommen.

Ausbau nach positiven Ergebnissen der ersten Modellphase

Die Spiele werden über Körperbewegungen, die von einer Spezialkamera aufgenommen werden, lebensnah gesteuert. So können Senioren im Stehen oder Sitzen, zum Beispiel auch im Rollstuhl, spielen. Die BARMER hat den Einsatz der memoreBox in einem Modellprojekt in Berliner und Hamburger Pflegeeinrichtungen erprobt und einer wissenschaftlichen Begleitung unterzogen. „Die Untersuchung zeigte, dass die Spiele eine präventive und gesundheitsförderliche Wirksamkeit erzielen konnten. Die Stand- und Gangsicherheit der Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurde gestärkt, Motorik-, Ausdauer- und Koordinationsfähigkeiten verbesserten sich und durch die gemeinsamen Aktivitäten konnten die sozialen Bindungen und die Kommunikation untereinander gestärkt werden. Nicht zuletzt hat es allen natürlich auch viel Spaß gemacht“, erläutert Wöhler. Videospiele in Alten- und Pflegeheimen seien dabei kein Widerspruch. „Menschen haben einen natürlichen Spieltrieb, in jedem Alter. Eine gute Voraussetzung auch für digitale Projekte“, so Wöhler. Aufgrund der guten Ergebnisse der ersten Modellphase wird das Vorhaben nun bundesweit auf 100 Pflegeeinrichtungen ausgeweitet, darunter 10 aus Bayern. „Mit dem Ausbau des Projektes möchten wir dieses innovative Angebot im Pflegealltag weiter testen, um die Lebensqualität aller Beteiligten gesundheitsförderlich zu gestalten“, so Wöhler abschließend.

Landesvertretung

Bayern

Unterstützung für körperliche und geistige Fitness

„Die Digitalisierung bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten und Chancen. Jeder kann und sollte vom Digitalen Wandel profitieren. Wir alle möchten geistig fit sein und bleiben. Die memoreBox kann Senioren in Bayern dabei effektiv unterstützen. Warum auch sollten Spielekonsolen nur für junge Menschen sein? Ich kann mir vorstellen, dass die Digitalisierung in den nächsten Jahren nicht nur die Diagnostik, sondern auch Therapie

Landsberger Straße 187
80687 München

www.barmer.de/presse-bayern.de
www.twitter.com/BARMER_BY
presse.bayern@barmer.de

Stefani Meyer-Maricevic
Tel.: 0800 333 004 251 131
s.meyer-maricevic@barmer.de

und Pflege revolutionieren wird“, unterstrich Bernhard Seidenath, der Vorsitzende des Landtags-Ausschusses für Gesundheit und Pflege und gesundheits- und pflegepolitischer Sprecher der CSU-Landtagsfraktion.

Der Meinung sind auch die Verantwortlichen in Bayerns erster Pflegeeinrichtung, die die Spielkonsole memoreBox nun wissenschaftlich begleitet testet. „Die Kombination aus spielerischer Unterhaltung und erwartbaren positiven Effekten für Mobilität, Sturzprävention und geistige Fitness unserer Bewohnerinnen und Bewohner hat uns sehr neugierig gemacht. Nun freuen wir uns darauf, die memoreBox in der Praxis zu erleben, so Karin Ploch, Pflegedirektorin und Mitglied der Einrichtungsleitung vom Diakoniewerk München-Maxvorstadt.

Wissenschaftliche Entwicklung und Begleitung

Die memoreBox wurde vom Hamburger Digital Health StartUp RetroBrain R&D entwickelt. „Seniorinnen und Senioren in die Lage zu versetzen, gemeinsam Spaß zu haben, und sich dabei ‘ganz nebenbei’ gesund zu halten, war der Gründungsimpuls von RetroBrain. Dafür haben wir modernste Technologie mit praktischem Erfahrungswissen und dem Stand der Forschung aller relevanten Disziplinen verbunden“, sagt Jens Brandis, Projektmanager der RetroBrain R&D GmbH. Die Humboldt-Universität zu Berlin, die seit 2016 die präventiven und gesundheitlichen Aspekte des Videospielens mit der Spielekonsole memoreBox für Seniorinnen und Senioren in Berlin und Hamburg auswertet, wird auch das bundesweite Präventionsangebot der zweiten Phase wissenschaftlich begleiten.

Weitere Informationen

Pressemitteilung und Pressemappe www.barmer.de/p12167

Therapeutische Videospiele mit der MemoreBox: www.barmer.de/s000634

Hintergrund:

memoreBox :

- Die Spielekonsole memoreBox des Digital Health StartUp RetroBrain R&D wurde von erfahrenen Experten aus Wissenschaft, pflegerischer Praxis und Spieleentwicklung konzipiert. Die memoreBox kann an jeden Fernseher angeschlossen und mit Hilfe einer Kinect-Kamera über Geste steuerung bedient werden. Es handelt sich um eine Zusammenstellung von therapeutischen Gesundheitstrainings, wie z. B. Tanzen, Singen, Kegeln, Tischtennis, Motorradfahren oder Postaustragen, die durch Bewegung, Spiel und Spaß die präventiven und gesundheitsfördernden Fähigkeiten der Seniorinnen und Senioren stärken können.
- Die Trainings integrieren verschiedene therapeutisch-präventiv-rehabilitativ wirksame Elemente, die unter anderem aus Erkenntnissen der Geriatrie, der Neuropsychologie sowie der Physio- und Musiktherapie entwickelt wurden.
- Die positiven Ergebnisse der ersten Evaluation werden nun in der bundesweiten Einführung bei 100 Pflegeeinrichtungen durch die Humboldt Universität Berlin, die Alice Salomon Hochschule Berlin und die Universitätsmedizin Charité Berlin überprüft. Es werden weitere Fragestellungen aus der Verhaltens- und Verhältnisprävention im Pflegealltag berücksichtigt, um digitale Präventionslösungen nachhaltig zu etablieren.

Pressemeldung

Digitale Prävention in Pflegeeinrichtungen in Bayern gestartet

München, 12. September 2019 – Heute fand im Diakoniewerk München-Maxvorstadt der Auftakt des Präventionsprojektes memoreBox für stationäre Pflegeeinrichtungen in Bayern statt. Die Spielkonsole memoreBox bietet die Möglichkeit, die körperliche und geistige Fitness von Senioren spielerisch zu fördern. „Die therapeutischen Videospiele sollen den Alltag in stationären Pflegeeinrichtungen bereichern und die Lebensqualität der Bewohnerinnen und Bewohner steigern“, erläuterte Professor Dr. Claudia Wöhler, Landesgeschäftsführerin der BARMER in Bayern. Dorothee Bär, Staatsministerin und Beauftragte der Bundesregierung für Digitalisierung hat die Schirmherrschaft für das Projekt übernommen.

Ausbau nach positiven Ergebnissen der ersten Modellphase

Die Spiele werden über Körperbewegungen, die von einer Spezialkamera aufgenommen werden, lebensnah gesteuert. So können Senioren im Stehen oder Sitzen, zum Beispiel auch im Rollstuhl, spielen. Die BARMER hat den Einsatz der memoreBox in einem Modellprojekt in Berliner und Hamburger Pflegeeinrichtungen erprobt und einer wissenschaftlichen Begleitung unterzogen. „Die Untersuchung zeigte, dass die Spiele eine präventive und gesundheitsförderliche Wirksamkeit erzielen konnten. Die Stand- und Gangsicherheit der Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurde gestärkt, Motorik-, Ausdauer- und Koordinationsfähigkeiten verbesserten sich und durch die gemeinsamen Aktivitäten konnten die sozialen Bindungen und die Kommunikation untereinander gestärkt werden. Nicht zuletzt hat es allen natürlich auch viel Spaß gemacht“, erläutert Wöhler. Videospiele in Alten- und Pflegeheimen seien dabei kein Widerspruch. „Menschen haben einen natürlichen Spieltrieb, in jedem Alter. Eine gute Voraussetzung auch für digitale Projekte“, so Wöhler. Aufgrund der guten Ergebnisse der ersten Modellphase wird das Vorhaben nun bundesweit auf 100 Pflegeeinrichtungen ausgeweitet, darunter 10 aus Bayern. „Mit dem Ausbau des Projektes möchten wir dieses innovative Angebot im Pflegealltag weiter testen, um die Lebensqualität aller Beteiligten gesundheitsförderlich zu gestalten“, so Wöhler abschließend.

Landesvertretung

Bayern

Unterstützung für körperliche und geistige Fitness

„Die Digitalisierung bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten und Chancen. Jeder kann und sollte vom Digitalen Wandel profitieren. Wir alle möchten geistig fit sein und bleiben. Die memoreBox kann Senioren in Bayern dabei effektiv unterstützen. Warum auch sollten Spielekonsolen nur für junge Menschen sein? Ich kann mir vorstellen, dass die Digitalisierung in den nächsten Jahren nicht nur die Diagnostik, sondern auch Therapie

Landsberger Straße 187
80687 München

www.barmer.de/presse-bayern.de
www.twitter.com/BARMER_BY
presse.bayern@barmer.de

Stefani Meyer-Maricevic
Tel.: 0800 333 004 251 131
s.meyer-maricevic@barmer.de

und Pflege revolutionieren wird“, unterstrich Bernhard Seidenath, der Vorsitzende des Landtags-Ausschusses für Gesundheit und Pflege und gesundheits- und pflegepolitischer Sprecher der CSU-Landtagsfraktion.

Der Meinung sind auch die Verantwortlichen in Bayerns erster Pflegeeinrichtung, die die Spielkonsole memoreBox nun wissenschaftlich begleitet testet. „Die Kombination aus spielerischer Unterhaltung und erwartbaren positiven Effekten für Mobilität, Sturzprävention und geistige Fitness unserer Bewohnerinnen und Bewohner hat uns sehr neugierig gemacht. Nun freuen wir uns darauf, die memoreBox in der Praxis zu erleben, so Karin Ploch, Pflegedirektorin und Mitglied der Einrichtungsleitung vom Diakoniewerk München-Maxvorstadt.

Wissenschaftliche Entwicklung und Begleitung

Die memoreBox wurde vom Hamburger Digital Health StartUp RetroBrain R&D entwickelt. „Seniorinnen und Senioren in die Lage zu versetzen, gemeinsam Spaß zu haben, und sich dabei ‘ganz nebenbei’ gesund zu halten, war der Gründungsimpuls von RetroBrain. Dafür haben wir modernste Technologie mit praktischem Erfahrungswissen und dem Stand der Forschung aller relevanten Disziplinen verbunden“, sagt Jens Brandis, Projektmanager der RetroBrain R&D GmbH. Die Humboldt-Universität zu Berlin, die seit 2016 die präventiven und gesundheitlichen Aspekte des Videospielens mit der Spielekonsole memoreBox für Seniorinnen und Senioren in Berlin und Hamburg auswertet, wird auch das bundesweite Präventionsangebot der zweiten Phase wissenschaftlich begleiten.

Weitere Informationen

Pressemitteilung und Pressemappe www.barmer.de/p12167

Therapeutische Videospiele mit der MemoreBox: www.barmer.de/s000634

Hintergrund:

memoreBox :

- Die Spielekonsole memoreBox des Digital Health StartUp RetroBrain R&D wurde von erfahrenen Experten aus Wissenschaft, pflegerischer Praxis und Spieleentwicklung konzipiert. Die memoreBox kann an jeden Fernseher angeschlossen und mit Hilfe einer Kinect-Kamera über Geste steuerung bedient werden. Es handelt sich um eine Zusammenstellung von therapeutischen Gesundheitstrainings, wie z. B. Tanzen, Singen, Kegeln, Tischtennis, Motorradfahren oder Postaustragen, die durch Bewegung, Spiel und Spaß die präventiven und gesundheitsfördernden Fähigkeiten der Seniorinnen und Senioren stärken können.
- Die Trainings integrieren verschiedene therapeutisch-präventiv-rehabilitativ wirksame Elemente, die unter anderem aus Erkenntnissen der Geriatrie, der Neuropsychologie sowie der Physio- und Musiktherapie entwickelt wurden.
- Die positiven Ergebnisse der ersten Evaluation werden nun in der bundesweiten Einführung bei 100 Pflegeeinrichtungen durch die Humboldt Universität Berlin, die Alice Salomon Hochschule Berlin und die Universitätsmedizin Charité Berlin überprüft. Es werden weitere Fragestellungen aus der Verhaltens- und Verhältnisprävention im Pflegealltag berücksichtigt, um digitale Präventionslösungen nachhaltig zu etablieren.

Pressemeldung

Digitale Prävention in Pflegeeinrichtungen in Bayern gestartet

München, 12. September 2019 – Heute fand im Diakoniewerk München-Maxvorstadt der Auftakt des Präventionsprojektes memoreBox für stationäre Pflegeeinrichtungen in Bayern statt. Die Spielkonsole memoreBox bietet die Möglichkeit, die körperliche und geistige Fitness von Senioren spielerisch zu fördern. „Die therapeutischen Videospiele sollen den Alltag in stationären Pflegeeinrichtungen bereichern und die Lebensqualität der Bewohnerinnen und Bewohner steigern“, erläuterte Professor Dr. Claudia Wöhler, Landesgeschäftsführerin der BARMER in Bayern. Dorothee Bär, Staatsministerin und Beauftragte der Bundesregierung für Digitalisierung hat die Schirmherrschaft für das Projekt übernommen.

Ausbau nach positiven Ergebnissen der ersten Modellphase

Die Spiele werden über Körperbewegungen, die von einer Spezialkamera aufgenommen werden, lebensnah gesteuert. So können Senioren im Stehen oder Sitzen, zum Beispiel auch im Rollstuhl, spielen. Die BARMER hat den Einsatz der memoreBox in einem Modellprojekt in Berliner und Hamburger Pflegeeinrichtungen erprobt und einer wissenschaftlichen Begleitung unterzogen. „Die Untersuchung zeigte, dass die Spiele eine präventive und gesundheitsförderliche Wirksamkeit erzielen konnten. Die Stand- und Gangsicherheit der Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurde gestärkt, Motorik-, Ausdauer- und Koordinationsfähigkeiten verbesserten sich und durch die gemeinsamen Aktivitäten konnten die sozialen Bindungen und die Kommunikation untereinander gestärkt werden. Nicht zuletzt hat es allen natürlich auch viel Spaß gemacht“, erläutert Wöhler. Videospiele in Alten- und Pflegeheimen seien dabei kein Widerspruch. „Menschen haben einen natürlichen Spieltrieb, in jedem Alter. Eine gute Voraussetzung auch für digitale Projekte“, so Wöhler. Aufgrund der guten Ergebnisse der ersten Modellphase wird das Vorhaben nun bundesweit auf 100 Pflegeeinrichtungen ausgeweitet, darunter 10 aus Bayern. „Mit dem Ausbau des Projektes möchten wir dieses innovative Angebot im Pflegealltag weiter testen, um die Lebensqualität aller Beteiligten gesundheitsförderlich zu gestalten“, so Wöhler abschließend.

Landesvertretung

Bayern

Unterstützung für körperliche und geistige Fitness

„Die Digitalisierung bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten und Chancen. Jeder kann und sollte vom Digitalen Wandel profitieren. Wir alle möchten geistig fit sein und bleiben. Die memoreBox kann Senioren in Bayern dabei effektiv unterstützen. Warum auch sollten Spielekonsolen nur für junge Menschen sein? Ich kann mir vorstellen, dass die Digitalisierung in den nächsten Jahren nicht nur die Diagnostik, sondern auch Therapie

Landsberger Straße 187
80687 München

www.barmer.de/presse-bayern.de
www.twitter.com/BARMER_BY
presse.bayern@barmer.de

Stefani Meyer-Maricevic
Tel.: 0800 333 004 251 131
s.meyer-maricevic@barmer.de

und Pflege revolutionieren wird“, unterstrich Bernhard Seidenath, der Vorsitzende des Landtags-Ausschusses für Gesundheit und Pflege und gesundheits- und pflegepolitischer Sprecher der CSU-Landtagsfraktion.

Der Meinung sind auch die Verantwortlichen in Bayerns erster Pflegeeinrichtung, die die Spielkonsole memoreBox nun wissenschaftlich begleitet testet. „Die Kombination aus spielerischer Unterhaltung und erwartbaren positiven Effekten für Mobilität, Sturzprävention und geistige Fitness unserer Bewohnerinnen und Bewohner hat uns sehr neugierig gemacht. Nun freuen wir uns darauf, die memoreBox in der Praxis zu erleben, so Karin Ploch, Pflegedirektorin und Mitglied der Einrichtungsleitung vom Diakoniewerk München-Maxvorstadt.

Wissenschaftliche Entwicklung und Begleitung

Die memoreBox wurde vom Hamburger Digital Health StartUp RetroBrain R&D entwickelt. „Seniorinnen und Senioren in die Lage zu versetzen, gemeinsam Spaß zu haben, und sich dabei ‘ganz nebenbei’ gesund zu halten, war der Gründungsimpuls von RetroBrain. Dafür haben wir modernste Technologie mit praktischem Erfahrungswissen und dem Stand der Forschung aller relevanten Disziplinen verbunden“, sagt Jens Brandis, Projektmanager der RetroBrain R&D GmbH. Die Humboldt-Universität zu Berlin, die seit 2016 die präventiven und gesundheitlichen Aspekte des Videospielens mit der Spielekonsole memoreBox für Seniorinnen und Senioren in Berlin und Hamburg auswertet, wird auch das bundesweite Präventionsangebot der zweiten Phase wissenschaftlich begleiten.

Weitere Informationen

Pressemitteilung und Pressemappe www.barmer.de/p12167

Therapeutische Videospiele mit der MemoreBox: www.barmer.de/s000634

Hintergrund:

memoreBox :

- Die Spielekonsole memoreBox des Digital Health StartUp RetroBrain R&D wurde von erfahrenen Experten aus Wissenschaft, pflegerischer Praxis und Spieleentwicklung konzipiert. Die memoreBox kann an jeden Fernseher angeschlossen und mit Hilfe einer Kinect-Kamera über Geste steuerung bedient werden. Es handelt sich um eine Zusammenstellung von therapeutischen Gesundheitstrainings, wie z. B. Tanzen, Singen, Kegeln, Tischtennis, Motorradfahren oder Postaustragen, die durch Bewegung, Spiel und Spaß die präventiven und gesundheitsfördernden Fähigkeiten der Seniorinnen und Senioren stärken können.
- Die Trainings integrieren verschiedene therapeutisch-präventiv-rehabilitativ wirksame Elemente, die unter anderem aus Erkenntnissen der Geriatrie, der Neuropsychologie sowie der Physio- und Musiktherapie entwickelt wurden.
- Die positiven Ergebnisse der ersten Evaluation werden nun in der bundesweiten Einführung bei 100 Pflegeeinrichtungen durch die Humboldt Universität Berlin, die Alice Salomon Hochschule Berlin und die Universitätsmedizin Charité Berlin überprüft. Es werden weitere Fragestellungen aus der Verhaltens- und Verhältnisprävention im Pflegealltag berücksichtigt, um digitale Präventionslösungen nachhaltig zu etablieren.

Pressemeldung

Digitale Prävention in Pflegeeinrichtungen in Bayern gestartet

München, 12. September 2019 – Heute fand im Diakoniewerk München-Maxvorstadt der Auftakt des Präventionsprojektes memoreBox für stationäre Pflegeeinrichtungen in Bayern statt. Die Spielkonsole memoreBox bietet die Möglichkeit, die körperliche und geistige Fitness von Senioren spielerisch zu fördern. „Die therapeutischen Videospiele sollen den Alltag in stationären Pflegeeinrichtungen bereichern und die Lebensqualität der Bewohnerinnen und Bewohner steigern“, erläuterte Professor Dr. Claudia Wöhler, Landesgeschäftsführerin der BARMER in Bayern. Dorothee Bär, Staatsministerin und Beauftragte der Bundesregierung für Digitalisierung hat die Schirmherrschaft für das Projekt übernommen.

Ausbau nach positiven Ergebnissen der ersten Modellphase

Die Spiele werden über Körperbewegungen, die von einer Spezialkamera aufgenommen werden, lebensnah gesteuert. So können Senioren im Stehen oder Sitzen, zum Beispiel auch im Rollstuhl, spielen. Die BARMER hat den Einsatz der memoreBox in einem Modellprojekt in Berliner und Hamburger Pflegeeinrichtungen erprobt und einer wissenschaftlichen Begleitung unterzogen. „Die Untersuchung zeigte, dass die Spiele eine präventive und gesundheitsförderliche Wirksamkeit erzielen konnten. Die Stand- und Gangsicherheit der Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurde gestärkt, Motorik-, Ausdauer- und Koordinationsfähigkeiten verbesserten sich und durch die gemeinsamen Aktivitäten konnten die sozialen Bindungen und die Kommunikation untereinander gestärkt werden. Nicht zuletzt hat es allen natürlich auch viel Spaß gemacht“, erläutert Wöhler. Videospiele in Alten- und Pflegeheimen seien dabei kein Widerspruch. „Menschen haben einen natürlichen Spieltrieb, in jedem Alter. Eine gute Voraussetzung auch für digitale Projekte“, so Wöhler. Aufgrund der guten Ergebnisse der ersten Modellphase wird das Vorhaben nun bundesweit auf 100 Pflegeeinrichtungen ausgeweitet, darunter 10 aus Bayern. „Mit dem Ausbau des Projektes möchten wir dieses innovative Angebot im Pflegealltag weiter testen, um die Lebensqualität aller Beteiligten gesundheitsförderlich zu gestalten“, so Wöhler abschließend.

Landesvertretung

Bayern

Unterstützung für körperliche und geistige Fitness

„Die Digitalisierung bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten und Chancen. Jeder kann und sollte vom Digitalen Wandel profitieren. Wir alle möchten geistig fit sein und bleiben. Die memoreBox kann Senioren in Bayern dabei effektiv unterstützen. Warum auch sollten Spielekonsolen nur für junge Menschen sein? Ich kann mir vorstellen, dass die Digitalisierung in den nächsten Jahren nicht nur die Diagnostik, sondern auch Therapie

Landsberger Straße 187
80687 München

www.barmer.de/presse-bayern.de
www.twitter.com/BARMER_BY
presse.bayern@barmer.de

Stefani Meyer-Maricevic
Tel.: 0800 333 004 251 131
s.meyer-maricevic@barmer.de

und Pflege revolutionieren wird“, unterstrich Bernhard Seidenath, der Vorsitzende des Landtags-Ausschusses für Gesundheit und Pflege und gesundheits- und pflegepolitischer Sprecher der CSU-Landtagsfraktion.

Der Meinung sind auch die Verantwortlichen in Bayerns erster Pflegeeinrichtung, die die Spielkonsole memoreBox nun wissenschaftlich begleitet testet. „Die Kombination aus spielerischer Unterhaltung und erwartbaren positiven Effekten für Mobilität, Sturzprävention und geistige Fitness unserer Bewohnerinnen und Bewohner hat uns sehr neugierig gemacht. Nun freuen wir uns darauf, die memoreBox in der Praxis zu erleben, so Karin Ploch, Pflegedirektorin und Mitglied der Einrichtungsleitung vom Diakoniewerk München-Maxvorstadt.

Wissenschaftliche Entwicklung und Begleitung

Die memoreBox wurde vom Hamburger Digital Health StartUp RetroBrain R&D entwickelt. „Seniorinnen und Senioren in die Lage zu versetzen, gemeinsam Spaß zu haben, und sich dabei ‘ganz nebenbei’ gesund zu halten, war der Gründungsimpuls von RetroBrain. Dafür haben wir modernste Technologie mit praktischem Erfahrungswissen und dem Stand der Forschung aller relevanten Disziplinen verbunden“, sagt Jens Brandis, Projektmanager der RetroBrain R&D GmbH. Die Humboldt-Universität zu Berlin, die seit 2016 die präventiven und gesundheitlichen Aspekte des Videospielens mit der Spielekonsole memoreBox für Seniorinnen und Senioren in Berlin und Hamburg auswertet, wird auch das bundesweite Präventionsangebot der zweiten Phase wissenschaftlich begleiten.

Weitere Informationen

Pressemitteilung und Pressemappe www.barmer.de/p12167

Therapeutische Videospiele mit der MemoreBox: www.barmer.de/s000634

Hintergrund:

memoreBox :

- Die Spielekonsole memoreBox des Digital Health StartUp RetroBrain R&D wurde von erfahrenen Experten aus Wissenschaft, pflegerischer Praxis und Spieleentwicklung konzipiert. Die memoreBox kann an jeden Fernseher angeschlossen und mit Hilfe einer Kinect-Kamera über Geste steuerung bedient werden. Es handelt sich um eine Zusammenstellung von therapeutischen Gesundheitstrainings, wie z. B. Tanzen, Singen, Kegeln, Tischtennis, Motorradfahren oder Postaustragen, die durch Bewegung, Spiel und Spaß die präventiven und gesundheitsfördernden Fähigkeiten der Seniorinnen und Senioren stärken können.
- Die Trainings integrieren verschiedene therapeutisch-präventiv-rehabilitativ wirksame Elemente, die unter anderem aus Erkenntnissen der Geriatrie, der Neuropsychologie sowie der Physio- und Musiktherapie entwickelt wurden.
- Die positiven Ergebnisse der ersten Evaluation werden nun in der bundesweiten Einführung bei 100 Pflegeeinrichtungen durch die Humboldt Universität Berlin, die Alice Salomon Hochschule Berlin und die Universitätsmedizin Charité Berlin überprüft. Es werden weitere Fragestellungen aus der Verhaltens- und Verhältnisprävention im Pflegealltag berücksichtigt, um digitale Präventionslösungen nachhaltig zu etablieren.

Pressemeldung

Digitale Prävention in Pflegeeinrichtungen in Bayern gestartet

München, 12. September 2019 – Heute fand im Diakoniewerk München-Maxvorstadt der Auftakt des Präventionsprojektes memoreBox für stationäre Pflegeeinrichtungen in Bayern statt. Die Spielkonsole memoreBox bietet die Möglichkeit, die körperliche und geistige Fitness von Senioren spielerisch zu fördern. „Die therapeutischen Videospiele sollen den Alltag in stationären Pflegeeinrichtungen bereichern und die Lebensqualität der Bewohnerinnen und Bewohner steigern“, erläuterte Professor Dr. Claudia Wöhler, Landesgeschäftsführerin der BARMER in Bayern. Dorothee Bär, Staatsministerin und Beauftragte der Bundesregierung für Digitalisierung hat die Schirmherrschaft für das Projekt übernommen.

Ausbau nach positiven Ergebnissen der ersten Modellphase

Die Spiele werden über Körperbewegungen, die von einer Spezialkamera aufgenommen werden, lebensnah gesteuert. So können Senioren im Stehen oder Sitzen, zum Beispiel auch im Rollstuhl, spielen. Die BARMER hat den Einsatz der memoreBox in einem Modellprojekt in Berliner und Hamburger Pflegeeinrichtungen erprobt und einer wissenschaftlichen Begleitung unterzogen. „Die Untersuchung zeigte, dass die Spiele eine präventive und gesundheitsförderliche Wirksamkeit erzielen konnten. Die Stand- und Gangsicherheit der Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurde gestärkt, Motorik-, Ausdauer- und Koordinationsfähigkeiten verbesserten sich und durch die gemeinsamen Aktivitäten konnten die sozialen Bindungen und die Kommunikation untereinander gestärkt werden. Nicht zuletzt hat es allen natürlich auch viel Spaß gemacht“, erläutert Wöhler. Videospiele in Alten- und Pflegeheimen seien dabei kein Widerspruch. „Menschen haben einen natürlichen Spieltrieb, in jedem Alter. Eine gute Voraussetzung auch für digitale Projekte“, so Wöhler. Aufgrund der guten Ergebnisse der ersten Modellphase wird das Vorhaben nun bundesweit auf 100 Pflegeeinrichtungen ausgeweitet, darunter 10 aus Bayern. „Mit dem Ausbau des Projektes möchten wir dieses innovative Angebot im Pflegealltag weiter testen, um die Lebensqualität aller Beteiligten gesundheitsförderlich zu gestalten“, so Wöhler abschließend.

Landesvertretung

Bayern

Unterstützung für körperliche und geistige Fitness

„Die Digitalisierung bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten und Chancen. Jeder kann und sollte vom Digitalen Wandel profitieren. Wir alle möchten geistig fit sein und bleiben. Die memoreBox kann Senioren in Bayern dabei effektiv unterstützen. Warum auch sollten Spielekonsolen nur für junge Menschen sein? Ich kann mir vorstellen, dass die Digitalisierung in den nächsten Jahren nicht nur die Diagnostik, sondern auch Therapie

Landsberger Straße 187
80687 München

www.barmer.de/presse-bayern.de
www.twitter.com/BARMER_BY
presse.bayern@barmer.de

Stefani Meyer-Maricevic
Tel.: 0800 333 004 251 131
s.meyer-maricevic@barmer.de

und Pflege revolutionieren wird“, unterstrich Bernhard Seidenath, der Vorsitzende des Landtags-Ausschusses für Gesundheit und Pflege und gesundheits- und pflegepolitischer Sprecher der CSU-Landtagsfraktion.

Der Meinung sind auch die Verantwortlichen in Bayerns erster Pflegeeinrichtung, die die Spielkonsole memoreBox nun wissenschaftlich begleitet testet. „Die Kombination aus spielerischer Unterhaltung und erwartbaren positiven Effekten für Mobilität, Sturzprävention und geistige Fitness unserer Bewohnerinnen und Bewohner hat uns sehr neugierig gemacht. Nun freuen wir uns darauf, die memoreBox in der Praxis zu erleben, so Karin Ploch, Pflegedirektorin und Mitglied der Einrichtungsleitung vom Diakoniewerk München-Maxvorstadt.

Wissenschaftliche Entwicklung und Begleitung

Die memoreBox wurde vom Hamburger Digital Health StartUp RetroBrain R&D entwickelt. „Seniorinnen und Senioren in die Lage zu versetzen, gemeinsam Spaß zu haben, und sich dabei ‘ganz nebenbei’ gesund zu halten, war der Gründungsimpuls von RetroBrain. Dafür haben wir modernste Technologie mit praktischem Erfahrungswissen und dem Stand der Forschung aller relevanten Disziplinen verbunden“, sagt Jens Brandis, Projektmanager der RetroBrain R&D GmbH. Die Humboldt-Universität zu Berlin, die seit 2016 die präventiven und gesundheitlichen Aspekte des Videospielens mit der Spielekonsole memoreBox für Seniorinnen und Senioren in Berlin und Hamburg auswertet, wird auch das bundesweite Präventionsangebot der zweiten Phase wissenschaftlich begleiten.

Weitere Informationen

Pressemitteilung und Pressemappe www.barmer.de/p12167

Therapeutische Videospiele mit der MemoreBox: www.barmer.de/s000634

Hintergrund:

memoreBox :

- Die Spielekonsole memoreBox des Digital Health StartUp RetroBrain R&D wurde von erfahrenen Experten aus Wissenschaft, pflegerischer Praxis und Spieleentwicklung konzipiert. Die memoreBox kann an jeden Fernseher angeschlossen und mit Hilfe einer Kinect-Kamera über Geste steuerung bedient werden. Es handelt sich um eine Zusammenstellung von therapeutischen Gesundheitstrainings, wie z. B. Tanzen, Singen, Kegeln, Tischtennis, Motorradfahren oder Postaustragen, die durch Bewegung, Spiel und Spaß die präventiven und gesundheitsfördernden Fähigkeiten der Seniorinnen und Senioren stärken können.
- Die Trainings integrieren verschiedene therapeutisch-präventiv-rehabilitativ wirksame Elemente, die unter anderem aus Erkenntnissen der Geriatrie, der Neuropsychologie sowie der Physio- und Musiktherapie entwickelt wurden.
- Die positiven Ergebnisse der ersten Evaluation werden nun in der bundesweiten Einführung bei 100 Pflegeeinrichtungen durch die Humboldt Universität Berlin, die Alice Salomon Hochschule Berlin und die Universitätsmedizin Charité Berlin überprüft. Es werden weitere Fragestellungen aus der Verhaltens- und Verhältnisprävention im Pflegealltag berücksichtigt, um digitale Präventionslösungen nachhaltig zu etablieren.

Pressemeldung

Digitale Prävention in Pflegeeinrichtungen in Bayern gestartet

München, 12. September 2019 – Heute fand im Diakoniewerk München-Maxvorstadt der Auftakt des Präventionsprojektes memoreBox für stationäre Pflegeeinrichtungen in Bayern statt. Die Spielkonsole memoreBox bietet die Möglichkeit, die körperliche und geistige Fitness von Senioren spielerisch zu fördern. „Die therapeutischen Videospiele sollen den Alltag in stationären Pflegeeinrichtungen bereichern und die Lebensqualität der Bewohnerinnen und Bewohner steigern“, erläuterte Professor Dr. Claudia Wöhler, Landesgeschäftsführerin der BARMER in Bayern. Dorothee Bär, Staatsministerin und Beauftragte der Bundesregierung für Digitalisierung hat die Schirmherrschaft für das Projekt übernommen.

Ausbau nach positiven Ergebnissen der ersten Modellphase

Die Spiele werden über Körperbewegungen, die von einer Spezialkamera aufgenommen werden, lebensnah gesteuert. So können Senioren im Stehen oder Sitzen, zum Beispiel auch im Rollstuhl, spielen. Die BARMER hat den Einsatz der memoreBox in einem Modellprojekt in Berliner und Hamburger Pflegeeinrichtungen erprobt und einer wissenschaftlichen Begleitung unterzogen. „Die Untersuchung zeigte, dass die Spiele eine präventive und gesundheitsförderliche Wirksamkeit erzielen konnten. Die Stand- und Gangsicherheit der Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurde gestärkt, Motorik-, Ausdauer- und Koordinationsfähigkeiten verbesserten sich und durch die gemeinsamen Aktivitäten konnten die sozialen Bindungen und die Kommunikation untereinander gestärkt werden. Nicht zuletzt hat es allen natürlich auch viel Spaß gemacht“, erläutert Wöhler. Videospiele in Alten- und Pflegeheimen seien dabei kein Widerspruch. „Menschen haben einen natürlichen Spieltrieb, in jedem Alter. Eine gute Voraussetzung auch für digitale Projekte“, so Wöhler. Aufgrund der guten Ergebnisse der ersten Modellphase wird das Vorhaben nun bundesweit auf 100 Pflegeeinrichtungen ausgeweitet, darunter 10 aus Bayern. „Mit dem Ausbau des Projektes möchten wir dieses innovative Angebot im Pflegealltag weiter testen, um die Lebensqualität aller Beteiligten gesundheitsförderlich zu gestalten“, so Wöhler abschließend.

Landesvertretung

Bayern

Unterstützung für körperliche und geistige Fitness

„Die Digitalisierung bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten und Chancen. Jeder kann und sollte vom Digitalen Wandel profitieren. Wir alle möchten geistig fit sein und bleiben. Die memoreBox kann Senioren in Bayern dabei effektiv unterstützen. Warum auch sollten Spielekonsolen nur für junge Menschen sein? Ich kann mir vorstellen, dass die Digitalisierung in den nächsten Jahren nicht nur die Diagnostik, sondern auch Therapie

Landsberger Straße 187
80687 München

www.barmer.de/presse-bayern.de
www.twitter.com/BARMER_BY
presse.bayern@barmer.de

Stefani Meyer-Maricevic
Tel.: 0800 333 004 251 131
s.meyer-maricevic@barmer.de

und Pflege revolutionieren wird“, unterstrich Bernhard Seidenath, der Vorsitzende des Landtags-Ausschusses für Gesundheit und Pflege und gesundheits- und pflegepolitischer Sprecher der CSU-Landtagsfraktion.

Der Meinung sind auch die Verantwortlichen in Bayerns erster Pflegeeinrichtung, die die Spielkonsole memoreBox nun wissenschaftlich begleitet testet. „Die Kombination aus spielerischer Unterhaltung und erwartbaren positiven Effekten für Mobilität, Sturzprävention und geistige Fitness unserer Bewohnerinnen und Bewohner hat uns sehr neugierig gemacht. Nun freuen wir uns darauf, die memoreBox in der Praxis zu erleben, so Karin Ploch, Pflegedirektorin und Mitglied der Einrichtungsleitung vom Diakoniewerk München-Maxvorstadt.

Wissenschaftliche Entwicklung und Begleitung

Die memoreBox wurde vom Hamburger Digital Health StartUp RetroBrain R&D entwickelt. „Seniorinnen und Senioren in die Lage zu versetzen, gemeinsam Spaß zu haben, und sich dabei ‘ganz nebenbei’ gesund zu halten, war der Gründungsimpuls von RetroBrain. Dafür haben wir modernste Technologie mit praktischem Erfahrungswissen und dem Stand der Forschung aller relevanten Disziplinen verbunden“, sagt Jens Brandis, Projektmanager der RetroBrain R&D GmbH. Die Humboldt-Universität zu Berlin, die seit 2016 die präventiven und gesundheitlichen Aspekte des Videospielens mit der Spielekonsole memoreBox für Seniorinnen und Senioren in Berlin und Hamburg auswertet, wird auch das bundesweite Präventionsangebot der zweiten Phase wissenschaftlich begleiten.

Weitere Informationen

Pressemitteilung und Pressemappe www.barmer.de/p12167

Therapeutische Videospiele mit der MemoreBox: www.barmer.de/s000634

Hintergrund:

memoreBox :

- Die Spielekonsole memoreBox des Digital Health StartUp RetroBrain R&D wurde von erfahrenen Experten aus Wissenschaft, pflegerischer Praxis und Spieleentwicklung konzipiert. Die memoreBox kann an jeden Fernseher angeschlossen und mit Hilfe einer Kinect-Kamera über Geste steuerung bedient werden. Es handelt sich um eine Zusammenstellung von therapeutischen Gesundheitstrainings, wie z. B. Tanzen, Singen, Kegeln, Tischtennis, Motorradfahren oder Postaustragen, die durch Bewegung, Spiel und Spaß die präventiven und gesundheitsfördernden Fähigkeiten der Seniorinnen und Senioren stärken können.
- Die Trainings integrieren verschiedene therapeutisch-präventiv-rehabilitativ wirksame Elemente, die unter anderem aus Erkenntnissen der Geriatrie, der Neuropsychologie sowie der Physio- und Musiktherapie entwickelt wurden.
- Die positiven Ergebnisse der ersten Evaluation werden nun in der bundesweiten Einführung bei 100 Pflegeeinrichtungen durch die Humboldt Universität Berlin, die Alice Salomon Hochschule Berlin und die Universitätsmedizin Charité Berlin überprüft. Es werden weitere Fragestellungen aus der Verhaltens- und Verhältnisprävention im Pflegealltag berücksichtigt, um digitale Präventionslösungen nachhaltig zu etablieren.

Pressemeldung

Digitale Prävention in Pflegeeinrichtungen in Bayern gestartet

München, 12. September 2019 – Heute fand im Diakoniewerk München-Maxvorstadt der Auftakt des Präventionsprojektes memoreBox für stationäre Pflegeeinrichtungen in Bayern statt. Die Spielkonsole memoreBox bietet die Möglichkeit, die körperliche und geistige Fitness von Senioren spielerisch zu fördern. „Die therapeutischen Videospiele sollen den Alltag in stationären Pflegeeinrichtungen bereichern und die Lebensqualität der Bewohnerinnen und Bewohner steigern“, erläuterte Professor Dr. Claudia Wöhler, Landesgeschäftsführerin der BARMER in Bayern. Dorothee Bär, Staatsministerin und Beauftragte der Bundesregierung für Digitalisierung hat die Schirmherrschaft für das Projekt übernommen.

Ausbau nach positiven Ergebnissen der ersten Modellphase

Die Spiele werden über Körperbewegungen, die von einer Spezialkamera aufgenommen werden, lebensnah gesteuert. So können Senioren im Stehen oder Sitzen, zum Beispiel auch im Rollstuhl, spielen. Die BARMER hat den Einsatz der memoreBox in einem Modellprojekt in Berliner und Hamburger Pflegeeinrichtungen erprobt und einer wissenschaftlichen Begleitung unterzogen. „Die Untersuchung zeigte, dass die Spiele eine präventive und gesundheitsförderliche Wirksamkeit erzielen konnten. Die Stand- und Gangsicherheit der Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurde gestärkt, Motorik-, Ausdauer- und Koordinationsfähigkeiten verbesserten sich und durch die gemeinsamen Aktivitäten konnten die sozialen Bindungen und die Kommunikation untereinander gestärkt werden. Nicht zuletzt hat es allen natürlich auch viel Spaß gemacht“, erläutert Wöhler. Videospiele in Alten- und Pflegeheimen seien dabei kein Widerspruch. „Menschen haben einen natürlichen Spieltrieb, in jedem Alter. Eine gute Voraussetzung auch für digitale Projekte“, so Wöhler. Aufgrund der guten Ergebnisse der ersten Modellphase wird das Vorhaben nun bundesweit auf 100 Pflegeeinrichtungen ausgeweitet, darunter 10 aus Bayern. „Mit dem Ausbau des Projektes möchten wir dieses innovative Angebot im Pflegealltag weiter testen, um die Lebensqualität aller Beteiligten gesundheitsförderlich zu gestalten“, so Wöhler abschließend.

Landesvertretung

Bayern

Unterstützung für körperliche und geistige Fitness

„Die Digitalisierung bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten und Chancen. Jeder kann und sollte vom Digitalen Wandel profitieren. Wir alle möchten geistig fit sein und bleiben. Die memoreBox kann Senioren in Bayern dabei effektiv unterstützen. Warum auch sollten Spielekonsolen nur für junge Menschen sein? Ich kann mir vorstellen, dass die Digitalisierung in den nächsten Jahren nicht nur die Diagnostik, sondern auch Therapie

Landsberger Straße 187
80687 München

www.barmer.de/presse-bayern.de
www.twitter.com/BARMER_BY
presse.bayern@barmer.de

Stefani Meyer-Maricevic
Tel.: 0800 333 004 251 131
s.meyer-maricevic@barmer.de

und Pflege revolutionieren wird“, unterstrich Bernhard Seidenath, der Vorsitzende des Landtags-Ausschusses für Gesundheit und Pflege und gesundheits- und pflegepolitischer Sprecher der CSU-Landtagsfraktion.

Der Meinung sind auch die Verantwortlichen in Bayerns erster Pflegeeinrichtung, die die Spielkonsole memoreBox nun wissenschaftlich begleitet testet. „Die Kombination aus spielerischer Unterhaltung und erwartbaren positiven Effekten für Mobilität, Sturzprävention und geistige Fitness unserer Bewohnerinnen und Bewohner hat uns sehr neugierig gemacht. Nun freuen wir uns darauf, die memoreBox in der Praxis zu erleben, so Karin Ploch, Pflegedirektorin und Mitglied der Einrichtungsleitung vom Diakoniewerk München-Maxvorstadt.

Wissenschaftliche Entwicklung und Begleitung

Die memoreBox wurde vom Hamburger Digital Health StartUp RetroBrain R&D entwickelt. „Seniorinnen und Senioren in die Lage zu versetzen, gemeinsam Spaß zu haben, und sich dabei ‘ganz nebenbei’ gesund zu halten, war der Gründungsimpuls von RetroBrain. Dafür haben wir modernste Technologie mit praktischem Erfahrungswissen und dem Stand der Forschung aller relevanten Disziplinen verbunden“, sagt Jens Brandis, Projektmanager der RetroBrain R&D GmbH. Die Humboldt-Universität zu Berlin, die seit 2016 die präventiven und gesundheitlichen Aspekte des Videospielens mit der Spielekonsole memoreBox für Seniorinnen und Senioren in Berlin und Hamburg auswertet, wird auch das bundesweite Präventionsangebot der zweiten Phase wissenschaftlich begleiten.

Weitere Informationen

Pressemitteilung und Pressemappe www.barmer.de/p12167

Therapeutische Videospiele mit der MemoreBox: www.barmer.de/s000634

Hintergrund:

memoreBox :

- Die Spielekonsole memoreBox des Digital Health StartUp RetroBrain R&D wurde von erfahrenen Experten aus Wissenschaft, pflegerischer Praxis und Spieleentwicklung konzipiert. Die memoreBox kann an jeden Fernseher angeschlossen und mit Hilfe einer Kinect-Kamera über Geste steuerung bedient werden. Es handelt sich um eine Zusammenstellung von therapeutischen Gesundheitstrainings, wie z. B. Tanzen, Singen, Kegeln, Tischtennis, Motorradfahren oder Postaustragen, die durch Bewegung, Spiel und Spaß die präventiven und gesundheitsfördernden Fähigkeiten der Seniorinnen und Senioren stärken können.
- Die Trainings integrieren verschiedene therapeutisch-präventiv-rehabilitativ wirksame Elemente, die unter anderem aus Erkenntnissen der Geriatrie, der Neuropsychologie sowie der Physio- und Musiktherapie entwickelt wurden.
- Die positiven Ergebnisse der ersten Evaluation werden nun in der bundesweiten Einführung bei 100 Pflegeeinrichtungen durch die Humboldt Universität Berlin, die Alice Salomon Hochschule Berlin und die Universitätsmedizin Charité Berlin überprüft. Es werden weitere Fragestellungen aus der Verhaltens- und Verhältnisprävention im Pflegealltag berücksichtigt, um digitale Präventionslösungen nachhaltig zu etablieren.

Pressemeldung

Digitale Prävention in Pflegeeinrichtungen in Bayern gestartet

München, 12. September 2019 – Heute fand im Diakoniewerk München-Maxvorstadt der Auftakt des Präventionsprojektes memoreBox für stationäre Pflegeeinrichtungen in Bayern statt. Die Spielkonsole memoreBox bietet die Möglichkeit, die körperliche und geistige Fitness von Senioren spielerisch zu fördern. „Die therapeutischen Videospiele sollen den Alltag in stationären Pflegeeinrichtungen bereichern und die Lebensqualität der Bewohnerinnen und Bewohner steigern“, erläuterte Professor Dr. Claudia Wöhler, Landesgeschäftsführerin der BARMER in Bayern. Dorothee Bär, Staatsministerin und Beauftragte der Bundesregierung für Digitalisierung hat die Schirmherrschaft für das Projekt übernommen.

Ausbau nach positiven Ergebnissen der ersten Modellphase

Die Spiele werden über Körperbewegungen, die von einer Spezialkamera aufgenommen werden, lebensnah gesteuert. So können Senioren im Stehen oder Sitzen, zum Beispiel auch im Rollstuhl, spielen. Die BARMER hat den Einsatz der memoreBox in einem Modellprojekt in Berliner und Hamburger Pflegeeinrichtungen erprobt und einer wissenschaftlichen Begleitung unterzogen. „Die Untersuchung zeigte, dass die Spiele eine präventive und gesundheitsförderliche Wirksamkeit erzielen konnten. Die Stand- und Gangsicherheit der Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurde gestärkt, Motorik-, Ausdauer- und Koordinationsfähigkeiten verbesserten sich und durch die gemeinsamen Aktivitäten konnten die sozialen Bindungen und die Kommunikation untereinander gestärkt werden. Nicht zuletzt hat es allen natürlich auch viel Spaß gemacht“, erläutert Wöhler. Videospiele in Alten- und Pflegeheimen seien dabei kein Widerspruch. „Menschen haben einen natürlichen Spieltrieb, in jedem Alter. Eine gute Voraussetzung auch für digitale Projekte“, so Wöhler. Aufgrund der guten Ergebnisse der ersten Modellphase wird das Vorhaben nun bundesweit auf 100 Pflegeeinrichtungen ausgeweitet, darunter 10 aus Bayern. „Mit dem Ausbau des Projektes möchten wir dieses innovative Angebot im Pflegealltag weiter testen, um die Lebensqualität aller Beteiligten gesundheitsförderlich zu gestalten“, so Wöhler abschließend.

Landesvertretung

Bayern

Unterstützung für körperliche und geistige Fitness

„Die Digitalisierung bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten und Chancen. Jeder kann und sollte vom Digitalen Wandel profitieren. Wir alle möchten geistig fit sein und bleiben. Die memoreBox kann Senioren in Bayern dabei effektiv unterstützen. Warum auch sollten Spielekonsolen nur für junge Menschen sein? Ich kann mir vorstellen, dass die Digitalisierung in den nächsten Jahren nicht nur die Diagnostik, sondern auch Therapie

Landsberger Straße 187
80687 München

www.barmer.de/presse-bayern.de
www.twitter.com/BARMER_BY
presse.bayern@barmer.de

Stefani Meyer-Maricevic
Tel.: 0800 333 004 251 131
s.meyer-maricevic@barmer.de

und Pflege revolutionieren wird“, unterstrich Bernhard Seidenath, der Vorsitzende des Landtags-Ausschusses für Gesundheit und Pflege und gesundheits- und pflegepolitischer Sprecher der CSU-Landtagsfraktion.

Der Meinung sind auch die Verantwortlichen in Bayerns erster Pflegeeinrichtung, die die Spielkonsole memoreBox nun wissenschaftlich begleitet testet. „Die Kombination aus spielerischer Unterhaltung und erwartbaren positiven Effekten für Mobilität, Sturzprävention und geistige Fitness unserer Bewohnerinnen und Bewohner hat uns sehr neugierig gemacht. Nun freuen wir uns darauf, die memoreBox in der Praxis zu erleben, so Karin Ploch, Pflegedirektorin und Mitglied der Einrichtungsleitung vom Diakoniewerk München-Maxvorstadt.

Wissenschaftliche Entwicklung und Begleitung

Die memoreBox wurde vom Hamburger Digital Health StartUp RetroBrain R&D entwickelt. „Seniorinnen und Senioren in die Lage zu versetzen, gemeinsam Spaß zu haben, und sich dabei ‘ganz nebenbei’ gesund zu halten, war der Gründungsimpuls von RetroBrain. Dafür haben wir modernste Technologie mit praktischem Erfahrungswissen und dem Stand der Forschung aller relevanten Disziplinen verbunden“, sagt Jens Brandis, Projektmanager der RetroBrain R&D GmbH. Die Humboldt-Universität zu Berlin, die seit 2016 die präventiven und gesundheitlichen Aspekte des Videospielens mit der Spielekonsole memoreBox für Seniorinnen und Senioren in Berlin und Hamburg auswertet, wird auch das bundesweite Präventionsangebot der zweiten Phase wissenschaftlich begleiten.

Weitere Informationen

Pressemitteilung und Pressemappe www.barmer.de/p12167

Therapeutische Videospiele mit der MemoreBox: www.barmer.de/s000634

Hintergrund:

memoreBox :

- Die Spielekonsole memoreBox des Digital Health StartUp RetroBrain R&D wurde von erfahrenen Experten aus Wissenschaft, pflegerischer Praxis und Spieleentwicklung konzipiert. Die memoreBox kann an jeden Fernseher angeschlossen und mit Hilfe einer Kinect-Kamera über Geste steuerung bedient werden. Es handelt sich um eine Zusammenstellung von therapeutischen Gesundheitstrainings, wie z. B. Tanzen, Singen, Kegeln, Tischtennis, Motorradfahren oder Postaustragen, die durch Bewegung, Spiel und Spaß die präventiven und gesundheitsfördernden Fähigkeiten der Seniorinnen und Senioren stärken können.
- Die Trainings integrieren verschiedene therapeutisch-präventiv-rehabilitativ wirksame Elemente, die unter anderem aus Erkenntnissen der Geriatrie, der Neuropsychologie sowie der Physio- und Musiktherapie entwickelt wurden.
- Die positiven Ergebnisse der ersten Evaluation werden nun in der bundesweiten Einführung bei 100 Pflegeeinrichtungen durch die Humboldt Universität Berlin, die Alice Salomon Hochschule Berlin und die Universitätsmedizin Charité Berlin überprüft. Es werden weitere Fragestellungen aus der Verhaltens- und Verhältnisprävention im Pflegealltag berücksichtigt, um digitale Präventionslösungen nachhaltig zu etablieren.

Pressemeldung

Digitale Prävention in Pflegeeinrichtungen in Bayern gestartet

München, 12. September 2019 – Heute fand im Diakoniewerk München-Maxvorstadt der Auftakt des Präventionsprojektes memoreBox für stationäre Pflegeeinrichtungen in Bayern statt. Die Spielkonsole memoreBox bietet die Möglichkeit, die körperliche und geistige Fitness von Senioren spielerisch zu fördern. „Die therapeutischen Videospiele sollen den Alltag in stationären Pflegeeinrichtungen bereichern und die Lebensqualität der Bewohnerinnen und Bewohner steigern“, erläuterte Professor Dr. Claudia Wöhler, Landesgeschäftsführerin der BARMER in Bayern. Dorothee Bär, Staatsministerin und Beauftragte der Bundesregierung für Digitalisierung hat die Schirmherrschaft für das Projekt übernommen.

Ausbau nach positiven Ergebnissen der ersten Modellphase

Die Spiele werden über Körperbewegungen, die von einer Spezialkamera aufgenommen werden, lebensnah gesteuert. So können Senioren im Stehen oder Sitzen, zum Beispiel auch im Rollstuhl, spielen. Die BARMER hat den Einsatz der memoreBox in einem Modellprojekt in Berliner und Hamburger Pflegeeinrichtungen erprobt und einer wissenschaftlichen Begleitung unterzogen. „Die Untersuchung zeigte, dass die Spiele eine präventive und gesundheitsförderliche Wirksamkeit erzielen konnten. Die Stand- und Gangsicherheit der Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurde gestärkt, Motorik-, Ausdauer- und Koordinationsfähigkeiten verbesserten sich und durch die gemeinsamen Aktivitäten konnten die sozialen Bindungen und die Kommunikation untereinander gestärkt werden. Nicht zuletzt hat es allen natürlich auch viel Spaß gemacht“, erläutert Wöhler. Videospiele in Alten- und Pflegeheimen seien dabei kein Widerspruch. „Menschen haben einen natürlichen Spieltrieb, in jedem Alter. Eine gute Voraussetzung auch für digitale Projekte“, so Wöhler. Aufgrund der guten Ergebnisse der ersten Modellphase wird das Vorhaben nun bundesweit auf 100 Pflegeeinrichtungen ausgeweitet, darunter 10 aus Bayern. „Mit dem Ausbau des Projektes möchten wir dieses innovative Angebot im Pflegealltag weiter testen, um die Lebensqualität aller Beteiligten gesundheitsförderlich zu gestalten“, so Wöhler abschließend.

Landesvertretung

Bayern

Unterstützung für körperliche und geistige Fitness

„Die Digitalisierung bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten und Chancen. Jeder kann und sollte vom Digitalen Wandel profitieren. Wir alle möchten geistig fit sein und bleiben. Die memoreBox kann Senioren in Bayern dabei effektiv unterstützen. Warum auch sollten Spielekonsolen nur für junge Menschen sein? Ich kann mir vorstellen, dass die Digitalisierung in den nächsten Jahren nicht nur die Diagnostik, sondern auch Therapie

Landsberger Straße 187
80687 München

www.barmer.de/presse-bayern.de
www.twitter.com/BARMER_BY
presse.bayern@barmer.de

Stefani Meyer-Maricevic
Tel.: 0800 333 004 251 131
s.meyer-maricevic@barmer.de

und Pflege revolutionieren wird“, unterstrich Bernhard Seidenath, der Vorsitzende des Landtags-Ausschusses für Gesundheit und Pflege und gesundheits- und pflegepolitischer Sprecher der CSU-Landtagsfraktion.

Der Meinung sind auch die Verantwortlichen in Bayerns erster Pflegeeinrichtung, die die Spielkonsole memoreBox nun wissenschaftlich begleitet testet. „Die Kombination aus spielerischer Unterhaltung und erwartbaren positiven Effekten für Mobilität, Sturzprävention und geistige Fitness unserer Bewohnerinnen und Bewohner hat uns sehr neugierig gemacht. Nun freuen wir uns darauf, die memoreBox in der Praxis zu erleben, so Karin Ploch, Pflegedirektorin und Mitglied der Einrichtungsleitung vom Diakoniewerk München-Maxvorstadt.

Wissenschaftliche Entwicklung und Begleitung

Die memoreBox wurde vom Hamburger Digital Health StartUp RetroBrain R&D entwickelt. „Seniorinnen und Senioren in die Lage zu versetzen, gemeinsam Spaß zu haben, und sich dabei ‘ganz nebenbei’ gesund zu halten, war der Gründungsimpuls von RetroBrain. Dafür haben wir modernste Technologie mit praktischem Erfahrungswissen und dem Stand der Forschung aller relevanten Disziplinen verbunden“, sagt Jens Brandis, Projektmanager der RetroBrain R&D GmbH. Die Humboldt-Universität zu Berlin, die seit 2016 die präventiven und gesundheitlichen Aspekte des Videospielens mit der Spielekonsole memoreBox für Seniorinnen und Senioren in Berlin und Hamburg auswertet, wird auch das bundesweite Präventionsangebot der zweiten Phase wissenschaftlich begleiten.

Weitere Informationen

Pressemitteilung und Pressemappe www.barmer.de/p12167

Therapeutische Videospiele mit der MemoreBox: www.barmer.de/s000634

Hintergrund:

memoreBox :

- Die Spielekonsole memoreBox des Digital Health StartUp RetroBrain R&D wurde von erfahrenen Experten aus Wissenschaft, pflegerischer Praxis und Spieleentwicklung konzipiert. Die memoreBox kann an jeden Fernseher angeschlossen und mit Hilfe einer Kinect-Kamera über Geste steuerung bedient werden. Es handelt sich um eine Zusammenstellung von therapeutischen Gesundheitstrainings, wie z. B. Tanzen, Singen, Kegeln, Tischtennis, Motorradfahren oder Postaustragen, die durch Bewegung, Spiel und Spaß die präventiven und gesundheitsfördernden Fähigkeiten der Seniorinnen und Senioren stärken können.
- Die Trainings integrieren verschiedene therapeutisch-präventiv-rehabilitativ wirksame Elemente, die unter anderem aus Erkenntnissen der Geriatrie, der Neuropsychologie sowie der Physio- und Musiktherapie entwickelt wurden.
- Die positiven Ergebnisse der ersten Evaluation werden nun in der bundesweiten Einführung bei 100 Pflegeeinrichtungen durch die Humboldt Universität Berlin, die Alice Salomon Hochschule Berlin und die Universitätsmedizin Charité Berlin überprüft. Es werden weitere Fragestellungen aus der Verhaltens- und Verhältnisprävention im Pflegealltag berücksichtigt, um digitale Präventionslösungen nachhaltig zu etablieren.