

Forum 3:

# Digitale Technologien für die Pflege und Betreuung von Menschen mit Demenz

im Rahmen der Netzwerktagung Nationalen Demenzstrategie:

Der digitale Wandel - neue Chancen für die  
Unterstützung und Versorgung von Menschen mit  
Demenz?

## Digital und innovativ

**BARMER und das Digital Health Start-up RetroBrain R&D kommen 2015 zusammen...**

### BARMER

- Digitalisierung kann die Prävention in der stationären Pflege voranbringen.
- Es braucht unkonventionelle Ideen für digitale Präventionsprojekte.

### RetroBrain R&D

- Entwicklung der „memoreBox“ mit therapeutisch-präventiv wirksamen Videospiele für Seniorinnen und Senioren.
- Konzeption der Spiele durch erfahrenen Experten aus Wissenschaft, pflegerischer Praxis und Spieleentwicklung
- Weiterentwicklung mit führenden Forschungsinstituten und Wissenschaftler

**...und starteten 2016 das Pilotprojekt:**

**„Prävention in (teil-)stationären Pflegeeinrichtungen durch therapeutisch-computerbasierte Trainingsprogramme (memoreBox) nach § 5 SGB XI\*“**

# Zielsetzung des Pilotprojektes

## Einsatz im Rahmen der Verhaltens- und Verhältnisprävention



### Übergang des Präventionsprojektes in die Regelversorgung

(Teil-)stationäre Pflegeeinrichtungen können das evaluierte Präventionsprojekt mit der memoreBox über ein Förderantragsverfahren nach §5 SGB XI bei allen Pflegekassen bezuschussen lassen.

# Unterstützung auf breiter Ebene

## Bundesweite Schirmherrschaften zum memoreBox-Präventionsprojekt



**Bayern**  
**Dorothee Bär**  
Bundes-Staatsministerin für  
Digitalisierung



**Berlin**  
**Boris Velter**  
Beauftragter für Charité + Vivantes Netzwerk für  
Gesundheit GmbH + der Gesundheitsstadt Berlin 2030



**Brandenburg**  
**Dr. Dietmar Woidke**  
Ministerpräsident  
Brandenburger Landesregierung



**Bremen**  
**Henning Scherf**  
Landesregierender Bürgermeister und  
Präsident des Senats a.D., Bremen



**Hamburg**  
**Melanie Schlotzhauer**  
Staatsrätin der Behörde für Arbeit,  
Gesundheit, Soziales, Familie und  
Integration - Hansestadt Hamburg



**Hessen**  
**Prof. Dr. Kristina Sinemus**  
Staatsministerin für Digitale Strategie  
und Entwicklung  
Hessische Landesregierung



**Mecklenburg-Vorpommern**  
**Stefanie Drese,**  
Ministerin für Soziales, Integration und  
Gleichstellung  
Mitglied des Bundesrates



**Nordrhein-Westfalen**  
**Prof. Dr. Andreas Pinkwart**  
Minister für Wirtschaft, Innovation, Digitalisierung und  
Energie, Landesregierung NRW



**Rheinland-Pfalz**  
**Sabine Bätzing-Lichtenthäler**  
Staatsministerin für Soziales, Arbeit, Gesundheit und  
Demografie,  
Landesregierung Rheinland-Pfalz



**Saarland**  
**Monika Bachmann**  
Ministerin für Soziales, Gesundheit,  
Frauen und Familie,  
Landesregierung Saarland



**Sachsen**  
**Barbara Klepsch**  
Staatsministerin für Kultur und  
Tourismus,  
Landesregierung Sachsen



**Sachsen-Anhalt**  
**Matthias Brenner**  
Schauspieler/Regisseur/Intendant



**Schleswig-Holstein**  
**Dr. Heiner Garg**  
Minister für Soziales, Gesundheit, Jugend, Familie und Senioren,  
Landesregierung Schleswig-Holstein



**Thüringen**  
**Bodo Ramelow**  
Ministerpräsident des Freistaates Thüringen,  
Landesregierung Thüringen

Stand: 06.05.2021

# Ergebnisse der wissenschaftlichen Begleitungen

## Positive Effekte bei Senior:innen und Pflegekräften:

### Stärkung der geistigen und körperlichen Leistungsfähigkeit

- ▶ Stand- und Gangsicherheit
- ▶ Erinnerungsvermögen
- ▶ Ausdauer und Koordination
- ▶ Zunahme der Mobilität
- ▶ Tendenziell geringere Abnahme der kognitiven Fähigkeiten



Weitere **signifikante Verbesserungen** wurden festgestellt bei der:

- ▶ Fähigkeit zur Selbstversorgung
- ▶ eigenständigen Ausführung von allgemeinen Tätigkeiten
- ▶ Positive Tendenzen zeigten sich vom allem beim **subjektiven Schmerz-erleben**, welches durch das regelmäßige Spielen verringert wurde.



Darüber hinaus gab es weitere erste **Hinweise**:

- ▶ **Soziale Einbindung, Interaktion und Kommunikation** werden positiv beeinflusst.
- ▶ **Motivation**, mit anderen in **Kontakt zu treten** und das **Wohlfühl** zu fördern.
- ▶ **Gute Integration** in den **Ablauf der Einrichtungen, Keine besondere Reduzierung** anderer körperlichen Aktivitäten



### Teilergebnisse/Kernaussagen\*

#### Akzeptanz

**87%** des Personals sowie **80%** der Bewohnerinnen und Bewohner würden die memoreBox **weiterempfehlen**

#### Motivation

**76%** der Spielenden berichten, dass die Nutzung der therapeutischen Trainingsprogramme sie **motiviert**

#### Aktivität

**83%** der Spielenden sind überzeugt, dass das Spielen Sie **körperlich gut gefordert** hat

\*Kleschnitzki, J. (2020). Wirksamkeitsevaluation: Prävention und Gesundheitsförderung mit digitalen Gesundheitstrainings in (teil-)stationären Pflegeeinrichtungen. Berlin: Lebenswissenschaftliche Fakultät, Humboldt-Universität zu Berlin

# Digitale Prävention in der Pflege - memoreBox

## Innovative, therapeutisch-computerbasierte Trainingsprogramme

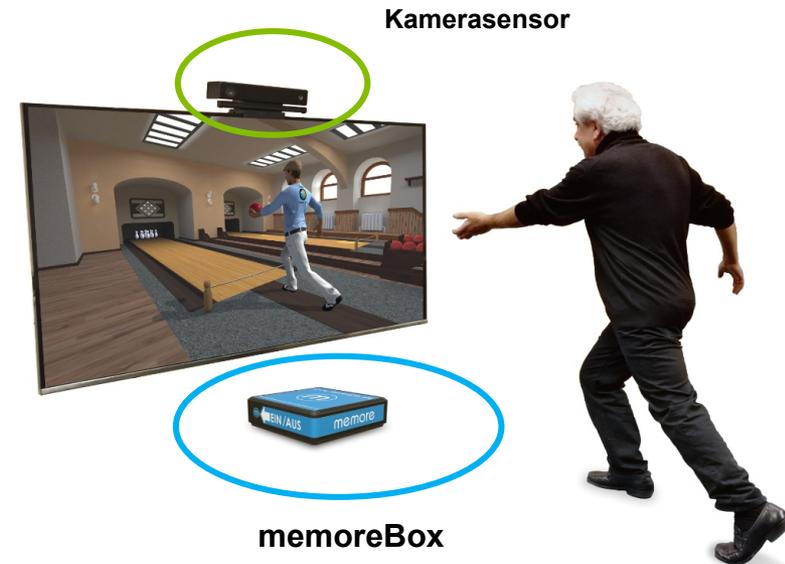
**Basis:** Die memoreBox ist eine **Videospiel-Plattform**, die **über Gesten** und **Bewegungen** verschiedene therapeutisch-computerbasierte Trainingsprogramme lebensnah steuern kann.

**Simpel:** Die Box lässt sich **einfach aufbauen** und erfordert nur **geringen Bedienungsaufwand**.

**Einfach:** Sie lässt sich aufgrund ihrer **vielfältigen Einsatzmöglichkeiten** in den **Pflegealltag integrieren**.

**Individuell** und **anonym:** Berücksichtigung der Bewegungsdaten und -profile, Reaktionszeiten und Fehlerzahlen durch die memoreBox, die per **pseudonymisiertem QR-Code** dem/der **einzelnen Spieler:in zugeordnet** werden.

**Flexibel:** Es kann sowohl im **Stehen**, als auch **sitzend** (z. B. im Rollstuhl) gespielt werden.



Quelle: Retrobrain R&D

# Therapeutische Spielmodule der memoreBox

**Zielgruppengerecht auf Seniorinnen und Senioren angepasst.**

**Kegeln** → trainiert Hand-Auge-Koordination und unterstützt die soziale Einbindung in die Gruppe

**Sonntagsfahrt** → trainiert die mentale Leistungsfähigkeit, vor allem Multitasking

**Briefträger** → trainiert kognitive Reizverarbeitung und die motorische Präzision

**Tischtennis** → trainiert die Reaktionsfähigkeit und unterstützt die soziale Einbindung.

**Singen** → wirkt als musiktherapeutische Erinnerungspflege in der Gruppe

**Tanzen** → trainiert motorische Fähigkeiten & Beweglichkeit, fördert soziale Teilhabe

**Neuentwickelte gendergerechte Spielmodule**

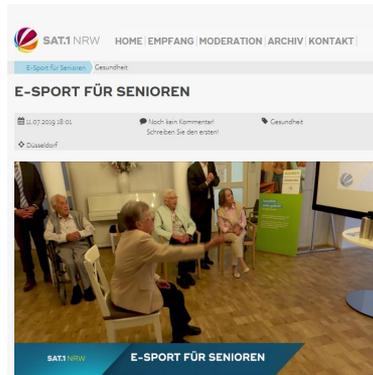


# Einsatz in der Praxis



# Bundesweite Presseresonanz zum Präventionsprojekt

- Fernseh- und Radiobeiträge (u.a. ARD, ZDF, RTL, SAT1, NDR uvm.)
- (Fach-) Zeitschriften (u.a. Süddeutsche, Ärzteblatt, WELT, Spiegel Online etc.)
- Kongressen und Vorstellung bei Bundeskanzlerin Angela Merkel, Bundeswirtschaftsminister Peter Altmaier, Bundesgesundheitsminister Jens Spahn und der Beauftragten der Bundesregierung für Digitalisierung Dorothee Bär.



Quelle: SAT.1 online / (Zugriff: 02.12.2019)

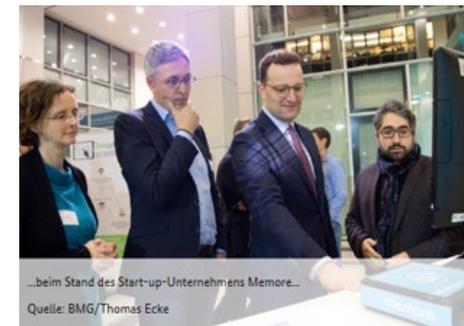


Quelle: <https://www1.wdr.de/fernsehen/die-story/sendungen/neuland-der-macht-im-internet-100.html>, 2020



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

- **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



Quelle: [www.bundesgesundheitsministerium.de/](http://www.bundesgesundheitsministerium.de/) (Zugriff: 02.12.2019)