

Computer-Lernspiel für Multi-Tasking im Alter CURA Seniorencentrum Oldenburg kooperiert mit Studierendengruppe

Oldenburg, 30. Juni 2009. Mitarbeiter und Bewohner des CURA Seniorencentrums Oldenburg entwickeln derzeit mit einer Studierendengruppe der Universität Oldenburg ein digitales Lernspiel für ältere Menschen: Mit der Förderung von Multi-Tasking-Prozessen sollen auf spielerische Weise kognitive Fähigkeiten erhalten und sogar erweitert werden. Hintergrund des sechsmonatigen Projekts ist, dass im Alter die Fähigkeit zum Multi-Tasking, also mehreren Dingen gleichzeitig Aufmerksamkeit zu schenken, abnimmt. Um Defizite frühzeitig und nicht erst zum Beispiel nach einem Sturz zu identifizieren, soll das Projekt geeignete kostengünstige Technologien zu Früherkennung und Training in das heimische Umfeld älterer Menschen bringen.

„Das macht Spaß! Sie müssen das Spiel unbedingt kaufen!“ – diese Empfehlung gab einer der Senioren aus dem CURA Betreuten Wohnen, der die Testversion ausprobierte, an Einrichtungsleiter Jörg Warnke weiter. Ziel des Spiels ist es, mehrere farbige Figuren in einem Labyrinth einzusammeln und sich gleichzeitig die Reihenfolge der Spielsteinfarben zu merken. Über ein Balancierbrett, ein sogenanntes Wii-Balance-Board, bewegen sich die Spieler durch Gewichtsverlagerung nach links und rechts durch das Labyrinth, so dass auch körperliche Geschicklichkeit gefördert wird. „Es ist toll, dass sich die Studenten so intensiv mit ihrer Zielgruppe auseinandersetzen, und nicht einfach realitätsferne Konzepte umsetzen“, sagt Jörg Warnke, der das CURA Seniorencentrum leitet. „Unseren Bewohnern und Mitarbeitern hat es sichtlich Freude bereitet, konstruktiv mitzuwirken.“

Die Studentengruppe hat sich im „Fortgeschrittenenpraktikum Mensch-Maschine-Interaktion“ unter Leitung von Prof. Susanne Boll zusammengefunden. Ziel der Lehrveranstaltung ist die Entwicklung von Systemen, die sich am Menschen orientieren. Das Oldenburger Informatikinstitut OFFIS unterstützt das Projekt durch inhaltliche Anleitung der Studenten. Der Bereich Gesundheit des Instituts erforscht und entwickelt neuartige Technologien zur Prävention und Rehabilitation von Menschen in ihrem häuslichen Umfeld.

Im ersten Schritt fanden so genannte Experteninterviews statt. In Form von Fragebögen wurden die speziellen Anforderungen an ein Senioren-Computerspiel erfasst. Ein Resultat: Tastatur und Bildschirm wurden verworfen. Stattdessen erlauben handgroße Tasten in den Farben der Spielfiguren eine leichte Eingabe. Für eine gute Sicht wird das Bild per Beamer an die Wand projiziert. Im zweiten Schritt wurde eine erste Version des Lernspiels in der Einrichtung getestet. Die Testspieler, egal welchen Alters, waren schnell in der Lage, die Figuren durch Gewichtsverlagerung auf dem Wii-Balance-Board in die richtige Richtung zu lenken und hatten großen Spaß an dem Spiel.

„Über die Erfolge haben sich unsere Bewohner sehr gefreut, und sie wollen unbedingt noch öfter spielen“, berichtet Jörg Warnke. Das Spiel ist, anders als zunächst erwartet, auch für Pflegebedürftige geeignet, die nicht mehr so sicher auf den Beinen sind: Eine Bewohnerin mit eingeschränkter Mobilität hakten zwei Mitarbeiterinnen kurzerhand unter, so dass auch sie ihre Figuren geschickt ins Ziel brachte. „Es können also nicht nur die ganz rüstigen älteren Menschen von dem Spiel profitieren“, so Warnke. „Das Balancieren auf dem Board fördert das Gleichgewichts- und Körpergefühl. Dieser Bezug zum eigenen Körper ist für alle älteren Menschen von großer Bedeutung.“

Derzeit werten die Studenten die Ergebnisse des ersten Praxis-Tests aus. Ein erstes Ergebnis: Zukünftig wird eine Haltevorrichtung den Senioren mit eingeschränkter Mobilität zusätzlichen Halt beim Spielen geben. Die neuen Erkenntnisse werden direkt in eine verbesserte Version

des Spiels einfließen, welche dann bereits in den kommenden Wochen wieder mit den Senioren im Seniorencentrum getestet wird. Eine Fortsetzung des bisherigen Studenten-Projektes als Forschungsprojekt unter Beteiligung des OFFIS Instituts und des Oldenburger Seniorencentrums wird derzeit geprüft. Doch eines steht schon jetzt fest: Die Bewohner des CURA Seniorencentrums Oldenburg können das neue Spiel auch weiterhin spielen, denn als Gegenleistung für die Beteiligung erhält die Einrichtung ein Freiemplar.



Probe aufs Exempel: Testspieler Wilhelm Rode (88) im Kreis der jungen Erfinder.
Von links nach rechts: Christian Denker, Myriam Lipprandt (Offis), Wilhelm Rode,
Thomas Frenken (Offis), Jörg Warnke, Jan Manemann, Weert Stamm

Pressekontakt:

Brigitte Reidinger
PR-Referentin

CURA Unternehmensgruppe
Französische Straße 53-55
10117 Berlin
Telefon: 030-65 70 80 - 624
reidinger@cura-ag.com