

Förderung der gesellschaftlichen Teilhabe älterer Menschen

Zielgruppe und Ziel

Ziel ist es, älteren Menschen die Möglichkeit zu geben, soziale Beziehungen aufbauen und halten zu können sowie über die angebotenen Freizeitbeschäftigungen körperlich und geistig fit zu bleiben.

Das Projekt ist für Menschen gedacht, die in ihrer Mobilität eingeschränkt sind und kaum das Haus verlassen können.

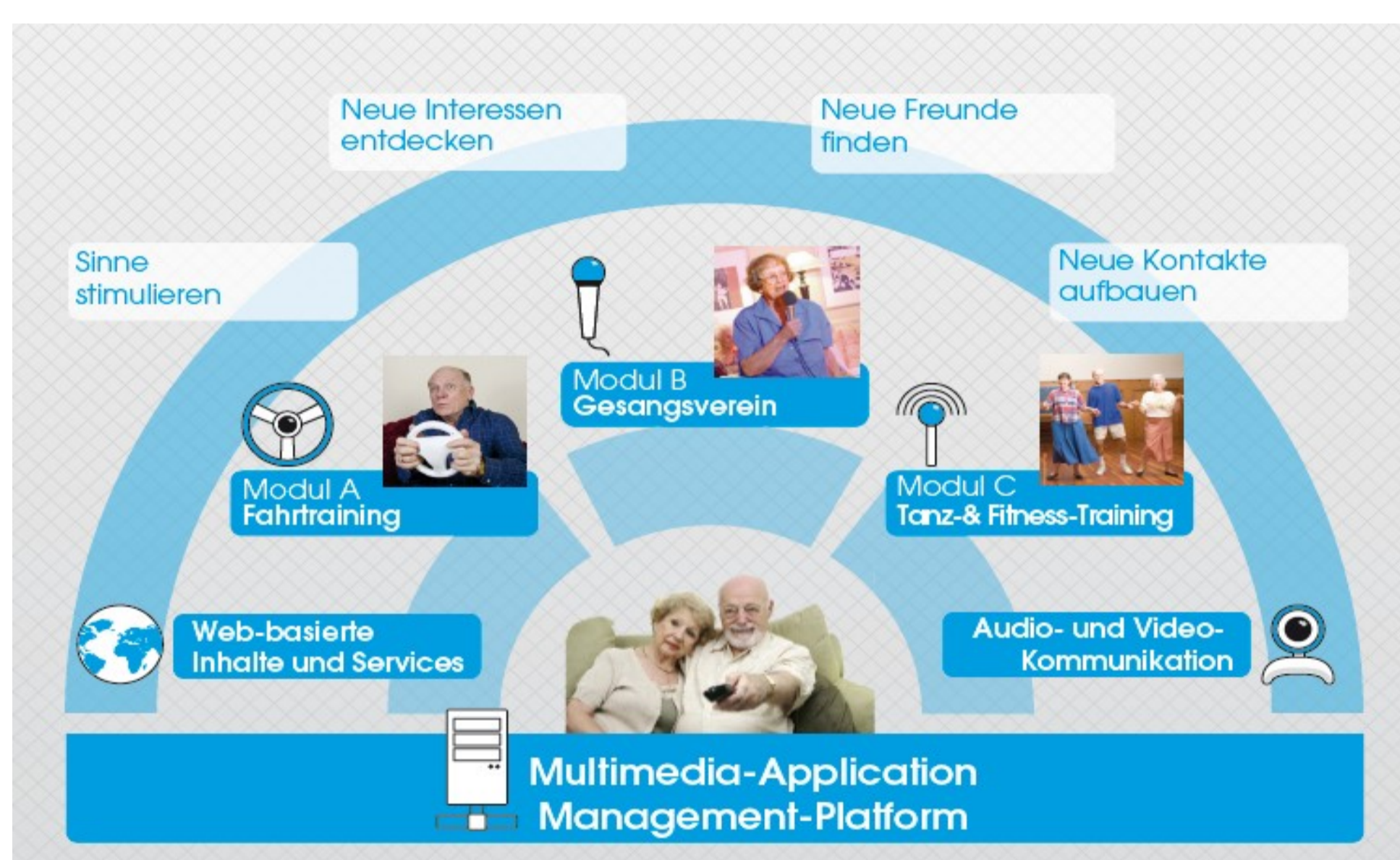
Es konzentriert sich auf beliebte Aktivitäten wie Kommunikation, Singen, Tanzen und Autofahren.

Die zentrale Idee des Projektes ist, dass, durch das gemeinschaftliche Erleben von gleichen "virtuellen" Hobbys, Kontakte zu anderen Nutzern entstehen.

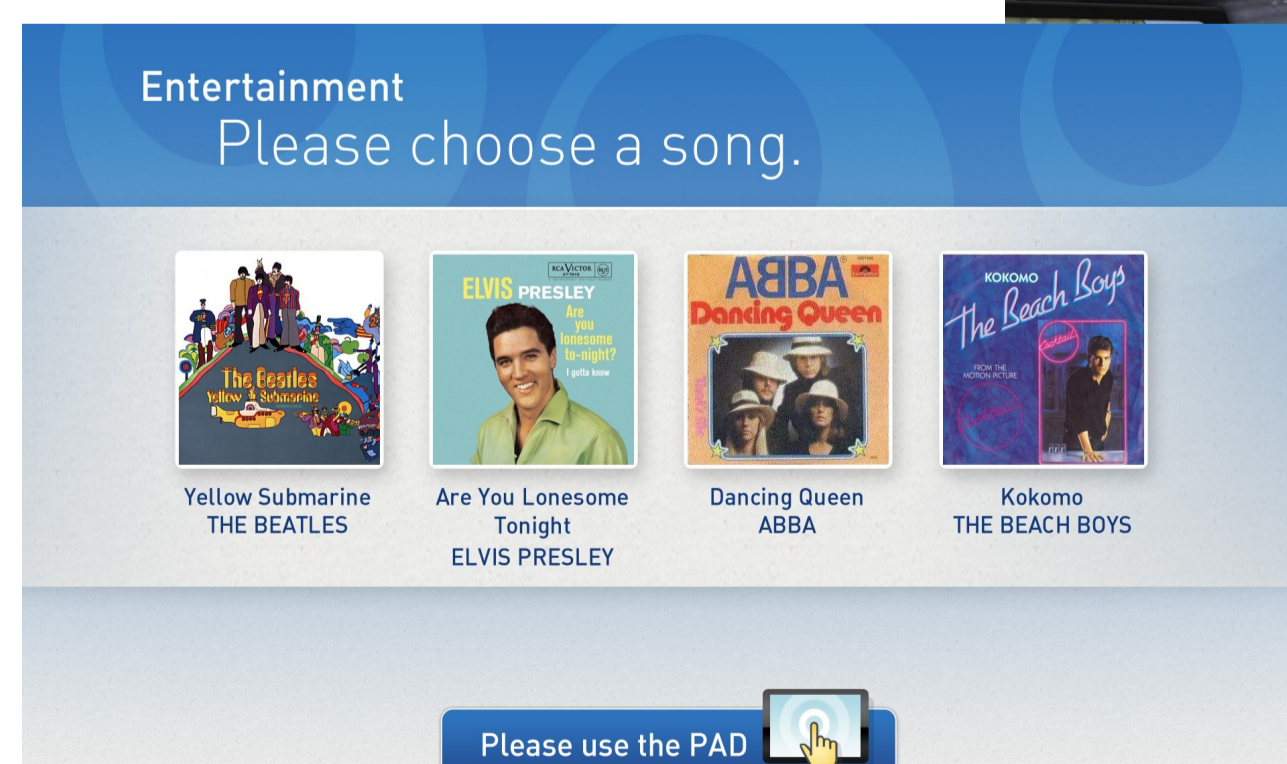
Funktionen

Die verschiedenen Funktionen werden über den Hausfernseher angeboten und mittels eines Ipad gesteuert. Silvergame umfasst

- Ein Kommunikationsmodul (Versand von Text- und Videonachrichten, Videotelefonie)
- Einen virtuellen Fahrtrainer (inklusive Verkehrsquiz)
- Chorprobe (via Fernseher Teilnahme an einem realen Chor), Karaoke singen
- Tanz- und Fitnessübungen



Systemaufbau



Benutzeroberfläche von Silvergame

Methoden

Nach einer Bedarfsanalyse wurden insgesamt vier Focusgruppen zur Gestaltung, Layout, Menüführung und den Inhalten von Silvergame durchgeführt.

Anschließend wurde Silvergame in einer Feldstudie (Oktober-Dezember 2012) von älteren Menschen für jeweils vier Wochen zuhause getestet. Die Erfahrungen der Teilnehmer/innen wurden dabei in Interviews, Fragebögen und Tagebüchern, der Umgang mit der Technik anhand von teilnehmender Beobachtungen erfasst. Die Feldtests wurden in Österreich, Finnland und Deutschland mit insgesamt 25 Probanden durchgeführt.

Studienergebnisse

Bedienbarkeit

- Einfach in der Handhabung, nutzerfreundlich
- Verständliche Benutzeroberfläche
- Ipad als Fernbedienung zur Menüsteuerung wird gut akzeptiert, es gibt jedoch Handhabungsprobleme beim Fahrmodul

Funktionalität und Nutzen

- Vielfalt an Aktivitäten wird geschätzt, es könnten aber noch mehr sein
- Kommunikationsmodul sei gut, um neue Kontakte zu knüpfen und bestehende zu halten; Videonachrichten wurden als technisch zu kompliziert empfunden
- Singen wird als sehr attraktiv und bereichernd eingeschätzt, die Liedauswahl war jedoch zu begrenzt
- Die Idee, an einem Chor teilzunehmen, wird sehr geschätzt. Aufgrund technischer Probleme während der Feldphase war diese Funktion aber nicht nutzbar
- Der Fahrtrainer sei eine gute Übung, nach mehrmaligem Fahren jedoch langweilig
- Das Tanz- und Fitnessmodul sei eine tolle Idee, erwies sich aber als unpraktikabel, da bisher nur mit Kopfhörern zu bedienen, die bei der Bewegung stören

Weitere Informationen

Projektpartner

Deutschland: Exozet Berlin GmbH (Koordinator), Fraunhofer FIRST, REHA Zentrum Lübben GmbH, Berliner Institut für Sozialforschung GmbH

Finnland: Audio Riders Oy

Österreich: Austrian Institute of Technology GmbH

Großbritannien: Grenville Jones, Golden-Oldies Ltd.

Internet: www.silvergame.eu

Gefördert von:

