



ALTENPFLEGE IN BEWEGUNG

SILVERFIT



Älteren Menschen Freude an Bewegung schenken

Genau darum ging es uns, als wir 2008 SilverFit gründeten. An unserem Teststandort waren wir als "die Leute vom Maulwurfspiel" bekannt. Voller Stolz erzählten uns die Bewohner davon, wie sie ihren eigenen Rekord gebrochen hatten. "Bin ich damit der Beste in den Niederlanden?", fragte uns ein 82-jähriger Herr neugierig.

Inzwischen werden unsere Systeme unter anderem in Pflegeheimen, in der (geriatrischen) Rehabilitation, der Tagespflege, in Krankenhäusern und in der Betreuung geistig Behinderter, an rund 4.600 Standorten in 25 Ländern eingesetzt.

Therapeuten und Betreuungskräfte teilen uns regelmäßig wunderbare Geschichten mit: von einem Herrn, der durch das Training mit SilverFit wieder rüstig genug wurde um seinen Hund zu behalten, einer spontanen Tanzeinlage zweier Bewohner durch die Musik des SilverFit Alois, über einen Herrn aus Den Haag, der jahrelang mit seiner Frau auf dem SilverFit Mile durch Scheveningen radelte und über einen Klienten, der intensiv mit dem SilverFit 3D trainierte, um wieder mit seinen Enkeln in die Stadt zu können. Dies sind nur einige der Geschichten, zu denen wir beitragen durften.

Unser Team aus mehr als 40 Experten arbeitet jeden Tag an der Entwicklung innovativer Software, im engen Austausch mit unseren Nutzern und deren Klienten. So entwickeln wir spielerische Übungen die motivieren, unabhängig vom körperlichen und kognitiven Niveau der Teilnehmer.

Sie möchten mehr erfahren, haben Anregungen oder möchten eine kostenlose Demonstration? Wir freuen uns von Ihnen zu hören!

Joris Wiersinga und das SilverFit Team

Bewegung ist Leben

Bewegung ist ein essentieller Bestandteil unseres Lebensstils. Körperliche Aktivität steigert die Vitalität und kann den Alterungsprozess verlangsamen. Bei älteren Menschen wirkt sich Bewegung positiv auf Kognition, Bewegungsfähigkeit, körperliche Fitness und soziale Interaktion aus.

Ältere Menschen bewegen sich noch nicht genug

Für ältere Erwachsene wird in „Nationale Empfehlung für Bewegung und Bewegungsförderung“, veröffentlicht durch das Bundesgesundheitsministeriums, die Empfehlung von mindestens 150 Minuten pro Woche aerober Aktivität mit moderater Intensität empfohlen. In einer deutschen Pilotstudie aus dem Jahre 2020 (Auerswald et al., 2020) wurde jedoch festgestellt, dass die begleiteten Senioren in den Pflegeheimen trotz eigenständiger Mobilität im Durchschnitt mehr als 9 Stunden ihres Tages ruhenderweise verbringen.

Übungen in Spielform helfen die Therapietreue und Motivation zu verbessern

Den Klienten fällt es oft schwer, motiviert zu bleiben und ihre Übungen (täglich) durchzuführen und zu wiederholen. Infolgedessen ist die Therapietreue oft geringer als erwünscht. Übungen machen mehr Spaß und sind weniger langweilig, wenn sie in Spielform angeboten werden. Lohse et al. (2013) beschreiben, dass bestimmte Faktoren in Spielen wie Wahlmöglichkeiten, Belohnungen und Zielvorgaben zu einer freiwilligen Teilnahme an der Übung führen. Dies erhöht die Motivation und trägt zu einer höheren Therapietreue bei.

Spiele steigern die Motivation der Klienten (Holden, 2005). Diese bieten ein kontinuierliches Feedback, in Form von zum Beispiel der Anzeige der erreichten Punktzahl; der Klient erhält auf diese Weise einen klaren Einblick in seine Leistung. "Ich schaffe jetzt viel mehr als am Anfang" oder "Ich kann jetzt viel mehr mit meinem Arm machen als vorher" sind Aussagen von Klienten, die man zu hören bekommen kann.

Bewegen im Alter hat eine Mehrzahl positiver Effekte:

1. Verbessert die kognitive Leistungsfähigkeit (Falck et al., 2019, Rossi et al., 2021)
2. Senkt das Risiko, an Demenz zu erkranken und verlangsamt den Demenzprozess (Iso-Markku et al., 2022)
3. Verhindert, dass ältere Menschen Probleme bei der Durchführung von Aktivitäten des täglichen Lebens (ADL) erfahren (Parra-Rizo et al., 2021)
4. Verzögert die Verschlechterung vom eigenständigen Ausführen von ADL-Aktivitäten (Parra-Rizo et al. (2021)
5. Kann einen gestörten Schlaf-Wach-Rhythmus vorbeugen (Montgomery & Dennis, 2002) und zu in mehrfacher Hinsicht besserer Schlafqualität führen (Vanderlinden et al., 2020)
6. Führt zu einer 61%igen Verringerung des Sturzrisikos nach Teilnahme an einem Sturzpräventionsprogramm (Falber et al., 2006)
7. Kann Harninkontinenz vorbeugen (Faleiro et al., 2019)
8. Führt zu einer Verbesserung der Lebensqualität älterer Menschen in verschiedenen Bereichen (Baldelli et al., 2021)
9. Wirkt sich positiv auf die Stabilität und Gehfähigkeit älterer Menschen in einem Pflegeheim aus (Piedras-Jorge et al., 2010)
10. Kann die Erkrankungskosten deutlich senken (Carlson et al., 2015)

Übungen entworfen für die Geriatrie

SilverFit entwickelt Übungen in Spielform für die Therapie, speziell für den geriatrischen Personenkreis. Die Bewegungen, die der Klient ausführt, werden über eine 3D-Kamera, Sensoren oder Bluetooth registriert. Als Therapeut, Betreuer oder Pflegefachkraft, können Sie diverse Übungen anbieten, welche auf die Behandlungsziele des Klienten abgestimmt sind. Die Übungen verschieben den Fokus des Klienten von "Übungen ausführen" auf das Spielen eines Spiels.

Spiele motivieren

Entwicklung der Übungen

Die SilverFit-Übungen wurden auf der Grundlage von Ergebnissen aus der wissenschaftlichen Forschung, den Richtlinien der Königlich Niederländischen Gesellschaft für Physiotherapie (KNGF) und klinischer Praxis in Pflege- und Rehaeinrichtungen entwickelt, in Zusammenarbeit mit Fachkräften und den Senioren.

Motivation

Eigenständig trainieren und üben ist oft schwer aufrecht zu erhalten. Spiele und Wettstreit machen dies einfacher.



Wiederholungen

Regelmäßig zu trainieren ist der Schlüssel für erfolgreiche Rehabilitation.

Feedback

Eine kleine Belohnung („gut gemacht“) schafft direkte Motivation. Langfristig wird Motivation dadurch geschaffen, dass die Klienten ihren Fortschritt selber sehen können.

Das Training mit Übungen in Spielform setzt eine Positivspirale in Gang (Holden, 2005).

Für die Entwicklung einer neuen Übung, beginnen wir bei der Praxis. Wir bringen in Erfahrung, welche Bedürfnis und Anforderungen bestehen und entwerfen das Design der spielbasierte Übung. Die Thematik der Übung wird in Gesprächen mit Therapeuten, anderen Fachkräften und den Klienten festgelegt und die Übung anschließend solange getestet und weiterentwickelt, bis die Klienten kaum noch aufhören möchten, die Spiele zu spielen.

Auf der Grundlage des aus den Testsitzungen gewonnenen Feedbacks und neuer Erkenntnisse aus der wissenschaftlichen Forschung, fügen wir fortlaufend neue Funktionen und Einstellungsmöglichkeiten hinzu.

Umsetzung Bewegungsrichtlinie

Ist die Umsetzung von Richtlinien zu Aktivierung, Bewegungen und Sturzprävention auch in Ihrer Einrichtung ein Thema? Wir beraten Sie gerne, wie diese gestaltet und umgesetzt werden können. In dieser Broschüre stellen wir Ihnen unsere SilverFit-Systeme vor - wie diese zum Wohlbefinden Ihrer Klienten beitragen und vor allem: wie sie Freude an der Bewegung fördern!

Literatur

- Auerswald, T., Meyer, J., von Holdt, K., & Voelcker-Rehage, C. (2020). Application of Activity Trackers among Nursing Home Residents-A Pilot and Feasibility Study on Physical Activity Behavior, Usage Behavior, Acceptance, Usability and Motivational Impact. *International journal of environmental research and public health*, 17(18), 6683. <https://doi.org/10.3390/ijerph17186683>
- Binnenkade, T.T., Eggermont, L.P.H., & Scherder, E.J.A. (2012). Onbewogen om bewegen: Lichamelijke (in)activiteit in zorginstellingen. Amsterdam: Vrije Universiteit, Afd. Klinische Neuropsychologie.
- Carlson, S.A., Fulton, J.E., Pratt, M., Yang, Z., & Adams, E.K. (2015). Inadequate physical activity and health care expenditures in the United States. *Progress in Cardiovascular Diseases*, 57(4), 315-323.
- De Bruijn, R.F., Schrijvers, E.M., De Groot, K.A., Witteman, J.C., Hofman, A., Franco, O.H., ... Ikram M.A. (2013). The association between physical activity and dementia in an elderly population: the Rotterdam Study. *European Journal of Epidemiology*, 28(3), 277-283.
- Dechamps, A., Dirolez, P., Thiaudière, E., Tulon, A., Onifade, C., Vuong, T., ... Bourdel-Marchasson, I. (2010). Effects of exercise programs to prevent decline in health-related quality of life in highly deconditioned institutionalized elderly persons: a randomized controlled trial. *Archives of Internal Medicine*, 170(2), 162-169.
- Faber, M.J., Bosscher, R.J., Chin A Paw, M.J., & Van Wieringen, P.C. (2006). Effects of exercise programs on falls and mobility in frail and pre-frail older adults: A multicenter randomized controlled trial. *Archives of Physical Medicine and Rehabilitation*, 87(7), 885-96.
- Holden, M.K. (2005). Virtual environments for motor rehabilitation: review. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 8(3) 187-219.
- Lohse, K., Shirzad, N., Verster, A., Hodges, N., & Van der Loos, M. (2013). Video games games and rehabilitation: Using design principles to enhance engagement in physical therapy. *Journal of Neurologic Physical Therapy*, 37, 166-175.
- Montgomery P, & Dennis, J.A. (2002). Physical exercise for sleep problems in adults aged 60+. *Cochrane Database of Systematic Reviews*, (4), CD003404.
- Nederlands Instituut voor Sport & Beweging (nisb) (2014). Factsheet belang van bewegen voor ouderen.
- Piedras-Jorge, C., Meléndez-Moral, J.C., & Tomás-Miguel, J.M. (2010). Benefits of physical activity in nursing home residents. *Revista Española de Geriatria y Gerontología*, 45(3), 131-135.
- Schnelle, J.F., Leung, F.W., Rao, S.S., Beuscher, L., Keeler, E., Clift, J.W., & Simmons, S. (2010). A controlled trial of an intervention to improve urinary and fecal incontinence and constipation. *Journal of the American Geriatrics Society*, 58(8), 1504-1511.
- Tak, E.C.P.M., Kuiper, R., Chorus, A., & Hopman-Rock, M. (2012). Prevention of onset and progression of basic adl disability by physical activity in community dwelling older adults: a meta-analysis. *Ageing Research Reviews*, 12(1), 329-338.
- Volkers K.M., (2012). Physical (in)activity and cognition in cognitively impaired older people (Doctoral Dissertation). Retrieved from <http://dare.ubvu.vu.nl/handle/1871/39344>.



SilverFit 3D

Unsere Systeme unterstützen Physio- und Ergotherapeuten, sowie Pflege- und Betreuungsfachkräfte darin Senioren und Seniorinnen zu mehr Bewegung und Aktivierung zu verhelfen. In über 30 Spielen können unter anderem die Extremitäten, der Rumpf, verschiedene Bewegungsabläufe, das Gleichgewicht, ADL-Fähigkeiten und die kognitiven Fertigkeiten trainiert und gefördert werden.

Der SilverFit 3D wurde für und mit Fachkräften und den Senioren in deren Lebenswelten entwickelt, um Bewegung zu fördern, Sturzprävention einfacher zu integrieren und mehr Freude an kognitiver Aktivierung zu schaffen.

SilverFit 3D

Grobmotorik, ADL, Sturzprophylaxe

Die 3D-Kamera

Eine 3D-Kamera erfasst die Bewegungen der Senioren und gibt diese auf einem Bildschirm, innerhalb der als interaktiven Spielen aufgebauten Übungen, wieder. Über diese Bewegungen steuern die Bewohner das Spiel und trainieren währenddessen ihre physischen sowie kognitiven Fertigkeiten. Die Übungen sind sehr niederschwellig aufgebaut und die integrierte Kamera ist in der Lage, selbst kleine Bewegungen zu erkennen. Dies ermöglicht somit auch denjenigen Zugang zu dieser Art von Training, die motorisch stark eingeschränkt sind.

Motivierendes Training zur Förderung der eigenen Ressourcen

Eigenständig zu trainieren und Übungen dauerhaft durchzuführen ist oft schwierig - Spiele und freundschaftlicher Wettstreit machen dies einfacher. Positives Feedback und ein spannender Übungsaufbau schaffen Motivation und verhelfen zu mehr und längeren Trainingsmomenten.

Der 3D bieten mit seinen Übungen in Spielform genau dies. Die Senioren werden durch den positiv herausfordernden Charakter der Übungen animiert, Anstrengungen zu leisten und Bewegungen auszuführen, die teilweise nicht mehr möglich schienen.

Die Bestärkung in auditiver und visueller Form, sowie das Erleben der eigenen Ressourcen und deren Stärkung geben den Bewohnern Selbstwirksamkeit und Selbstvertrauen.

Spiele, die mit den Bewohnern entworfen...

Die Spiele basieren auf Erkenntnissen und Empfehlungen wissenschaftlicher Studien und Richtlinien und werden in enger Zusammenarbeit mit den Bewohnern entwickelt.

Dies stellt sicher, dass die Übungen auf die Wünsche und Bedürfnisse von diesen angepasst sind und an deren Erfahrungen und Lebensweise anknüpfen. Unsere Systeme werden in rund 25 Ländern und in über 4600 Seniorenheimen, Rehabilitationszentren und Krankenhäusern eingesetzt.

...und an ihre Bedürfnisse angepasst wurden

Der SilverFit 3D ermöglicht es durch seine zahlreichen Einstellmöglichkeiten individuell auf die Bedürfnisse der Trainierenden, deren physischen und kognitiven Fähigkeiten eingehen zu können. Um einem möglichst großen Personenkreis den Zugang zu dieser Art von motivierendem Training zu ermöglichen, steht eine ganze Reihe an Einstellmöglichkeiten zur Verfügung.

So können die Spiele sowohl im Stand, als auch im Sitz durchgeführt werden. Weiterhin ist es möglich die Übungen zum Beispiel auf etwaige Bewegungseinschränkungen, Amputationen oder verminderte Sehfähigkeit anzupassen, aber auch Anpassungen bezüglich des kognitiven Niveaus können vorgenommen werden. Die individuelle Anpassbarkeit an die Ressourcen des Trainierenden vermindert das Risiko auf Stress und Versagensängste.

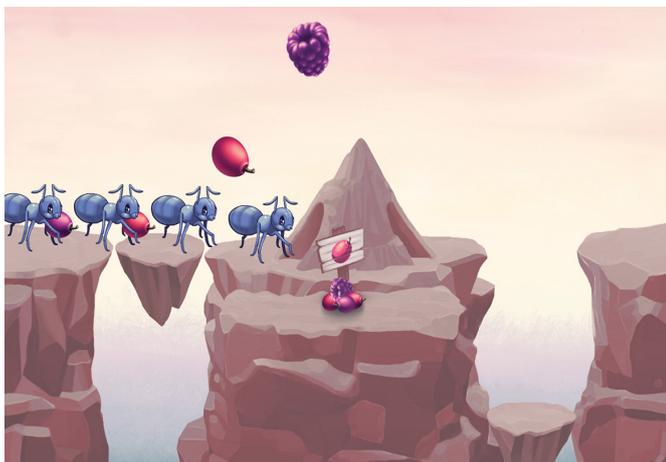


SilverFit 3D

Grobmotorik, ADL, Sturzprophylaxe

Übungsabläufe effizient gestalten

Ein Auswahlmenü mit Behandlungsprotokollen unterstützt die Fachkräfte bei der Auswahl der adäquaten Übung und individualisierbare Übungsserien gestalten den Trainingsablauf effizient. Die Übungsserien können auch dazu genutzt werden, die Klienten zum Teil selbstständig mehrere Übungen nacheinander durchführen zu lassen.



Einzel oder in der Gruppe einsetzbar

Darüber hinaus können einige der Spiele auch im Gruppenverband gespielt werden - seien es zum Beispiel Übungen zur Sturzprophylaxe, sitzende Aktivitäten mit Wettstreitcharakter, oder das Lösen von Denkaufgaben in der Gruppe. So wird auch der wichtige Aspekt der sozialen Interaktion und des Gemeinschaftsgefühls angesprochen und gestärkt.

Ergebnisse auf einen Blick

Am Ende jeder Übung erscheint auf dem Bildschirm eine Auswertung über die erreichten Ziele. Diese Ergebnisse können individualisiert gespeichert und die Entwicklung im Verlauf der Zeit grafisch dargestellt werden. Dies bietet nicht nur der Fachkraft einen Überblick über den Fortschritt, sondern auch den Senioren und kann somit als weiterer motivierender Faktor fungieren. Um den Fortschritt noch objektiverbar zu machen, können auch klinische Tests wie der Timed Up & Go, der Functional Reach und der Sit to Stand Test durchgeführt werden. Der 3D bietet bei den Testungen, wie auch den Übungen die Möglichkeit, diese über die Kamera als Videoaufnahme zu speichern und nebeneinander abzuspielen um die Inhalte direkt vergleichen zu können.

Zertifizierte medizinische Geräte

Die SilverFit Software trägt das CE-Kennzeichen als Medizinprodukt und ist somit konform mit den europäischen Anforderungen bezüglich Entwicklung, Aufbau und Sicherheit von Medizinprodukten.

SilverFit 3D

Grobmotorik, ADL, Sturzprophylaxe





SilverFit Mile

Der Einsatz von Ergometern und Aktiv-Passiv-Trainern in Pflegeheimen ist ein hervorragendes Werkzeug zur Erhaltung und Förderung der motorischen Fähigkeiten und allgemeinen Ausdauer. Leider bietet das Radeln in Innenräumen nicht so viel Motivation und spannende Eindrücke, wie eine Fahrradtour an der frischen Luft. Radfahren, wo man möchte. Europa und die Welt mit dem Rad bereisen – innerhalb der sicheren Umgebung der Einrichtung - das bietet der SilverFit Mile.

Das System bringt das Erlebnis des Draußen Radfahrens zu den Senioren. Die lebensechten Tourenfilme durch die Natur, durch bekannte Städte und zu Sehenswürdigkeiten rund um die Welt, animieren dazu länger und öfter Rad zu fahren und tragen somit zu mehr Fitness und Wohlbefinden bei.

SilverFit Mile

Interaktives Radfahren

Motivierende Trainingseinheiten

Durch den interaktiven Charakter des Radfahrens ist bei den Senioren mehr Freude an der Bewegung und ein höherer Grad an Motivation zu verzeichnen. Der SilverFit Mile bewegt sie zu Trainingseinheiten die häufiger und in Länge und Dauer umfassender sind. Ein Sensor erfasst die Schnelligkeit, mit der die Senioren fahren und überträgt diese auf die Tourenfilme. Dies macht das Erlebnis noch realistischer und anspornender.

Der SilverFit Mile bietet auch die Möglichkeit, die ausgewählte Route in mehreren Etappen zu fahren, um die Strecke zum Beispiel in mehrere Trainingseinheiten aufgeteilt zu absolvieren. Der Mile wird im Rahmen der allgemeinen Aktivierung für die generelle Verbesserung der Motorik und Ausdauer genutzt, aber auch im Rahmen von geriatrischer, neurologischer und orthopädischer Rehabilitation, sowie für Sturzprophylaxe. Individuell oder im Gruppenverband.

Flexibles System

Das Mile-System kann über den Sensor an jedes beliebige Fahrrad oder Aktiv-Passiv-Trainer gekoppelt werden. Bei Letzterem kann sowohl der Beintrainer, als auch der Armtrainer genutzt werden.

Es ist auch möglich ohne Sensor zu fahren und die Geschwindigkeit der Tourenfilme selber einzustellen. Dies gilt auch bei der Nutzung von Laufbändern zusammen mit dem System.

Der Mile kann durch den fahrbaren Aufbau sehr einfach bewegt werden und bietet somit die Flexibilität das System an verschiedensten Orten zu erleben.

Hoher Anspruch an Qualität

Für die Aufnahme unserer Tourenfilme, wird ein eigens dafür entwickeltes Elektrofahrzeug genutzt, welches, ausgestattet mit einem Bildstabilisator, Filme in höchster Qualität ermöglicht. Damit die Filme unseren eigenen hohen Ansprüchen und denen, der CE-Zertifizierung vollends entsprechen, werden die Filme per Hand nachbearbeitet und zusätzlich mit einer Stabilisierungssoftware behandelt, um Schwindel oder Unwohlsein zu vermeiden. Mit dem Mile ist Bewegung leicht zugänglich, sicher und macht Spaß.



SilverFit Mile

Interaktives Radfahren

Große Auswahl an Routen mit rund einer Stunde Laufzeit

Der Mile bietet derzeit mehr als 200 Routen, die auf fünf Kontinenten und an verschiedensten Orten gedreht wurden. Ob Natur in Form von Stränden, Bergen, Wäldern oder Parks, Großstadt, Themenparks, Sehenswürdigkeiten oder Dorf – für jeden Geschmack ist etwas dabei. Jeder Film bietet dabei durchschnittlich rund eine Stunde Laufzeit, schönsten Wetter und natürlich die mitaufgenommenen Umgebungsgeräusche.

Personalisierte Reiserouten

Durch die einzigartige Option den SilverFit Mile mit Google Street View zu verbinden, eröffnet es den Bewohnern die großartige Möglichkeit, personalisierte Routen zu wählen und an liebgewonnene Orte zurückzukehren.

So kann zum Beispiel das Elternhaus besucht, die Gassirunde mit dem Hund, oder der Weg zum Wochenmarkt genommen werden.

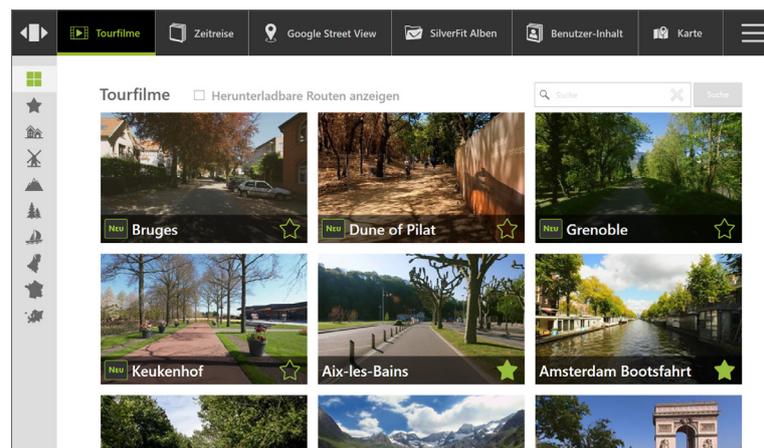
Zeitreise

Das Modul Zeitreise bietet mit seinen historischen Archivfotos der Zeitspanne von 1930 – 2000 die Möglichkeit für Biographiearbeit und zum Schwelgen in schönen Erinnerungen. Vor allem im Gruppenverband fördert dies anregende Gespräche und soziale Interaktion.

Weitere Funktionen

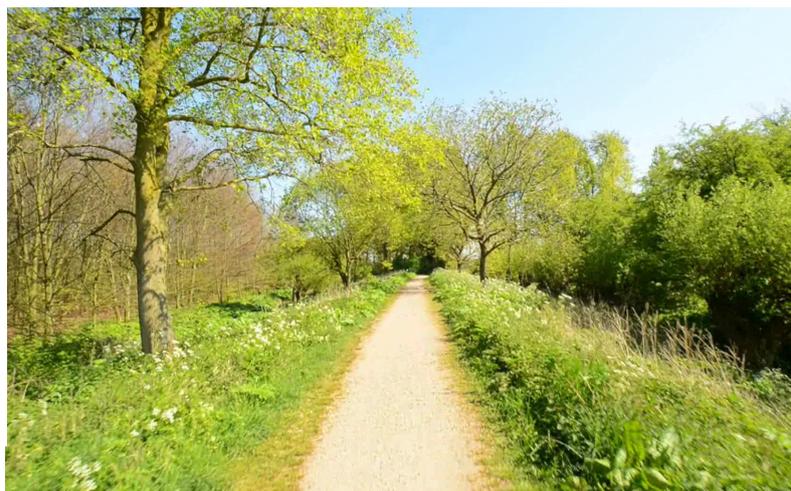
Es ist neben der Möglichkeit, durch Diashows mit von SilverFit bereitgestellten Fotos rund um Themen wie z.B. Tiere, Fahrzeuge oder traditionelles Handwerk zu radeln auch möglich, dies mit eigenem Video- und Fotomaterial zu tun. Dafür wird lediglich ein mit diesem Material bespielter USB-Stick benötigt. Das Fotomaterial kann auch für die Förderung der Kognition eingesetzt werden, in einem Modus in dem das Bild erst nach und nach aufgedeckt wird und der Senior erraten kann, was zu sehen sein könnte.

Das System wird auch häufig von Bewohnern und Besuchern verwendet, die den Fitnessraum oder die Finessecke unabhängig nutzen können. Oft steht der SilverFit Mile auch im Gemeinschaftsraum, sodass die Bewohner untereinander oder mit Familienmitgliedern Rad fahren können, wann immer sie möchten.



SilverFit Mile

Interaktives Radfahren





SilverFit Alois

Der SilverFit Alois ist speziell auf die Bedürfnisse von Menschen mit Demenz abgestimmt und wurde dafür konzipiert Glücksmomente zu schaffen und die Lebensqualität der Senioren zu fördern. Der Alois bietet mit niederschwelligem Design einen einfach zu nutzenden Zugang zu Aktivitäten für die kognitive Stimulation, Biographiearbeit, Bewegungsaktivierung, Entspannung und soziale Interaktion. Unabhängig vom Stadium der Erkrankung. Es ist unser Bestreben den Senioren und denjenigen, die für sie sorgen und sie pflegen ein Hilfsmittel zur Verfügung zu stellen, dass an deren Bedürfnisse, Erfahrungen und Wünsche anknüpft.

SilverFit Alois

Für Menschen mit Demenz

Warum „Alois“?

Alois ist der Vorname von Dr. Alzheimer, dem Wissenschaftler, der die gleichnamige Krankheit entdeckte und erforschte. Da es für uns wichtig ist, uns auf den Menschen und seine vorhandenen Ressourcen zu konzentrieren und nicht auf dessen Erkrankung, haben wir uns entschieden, unser System SilverFit Alois zu nennen.

Autonomie stärken

Durch das genannte niederschwellige Design, wird die eigenständige Nutzung des Systems durch die Senioren gefördert. So ist es Ihnen möglich per Berührung, die Aktivitäten auf dem Bildschirm selber auszuwählen und schenkt hierdurch Autonomie und Handlungsfreiheit.

Soziale Interaktion fördern

Der Alois kann durch Therapeuten, Pflege- und Betreuungsfachkräfte, sowie Ehrenamtler auch als Aktivität innerhalb einer Gruppe eingesetzt werden. Zur Förderung der sozialen Interaktion innerhalb von Kleingruppen, aber auch in Gruppen mit einer stärkeren Personenzahl.

Dieser Rahmen bietet auch die Möglichkeit Bewohner mit einzubeziehen und einzubinden die wenig responsiv sind, oder sehr schnell ermüden - ohne diese zu überfordern.

In der Gruppe eingesetzt fördert es die soziale Interaktion und bietet eine schöne Maßnahme zur Stärkung sozialer Bande.

Familienzeit schenken

Auch Familienmitglieder können das System mit ihren Angehörigen nutzen und schaffen damit gemeinsame Erlebnisse und halten Bindungen, die mit einem Einzug in ein Pflegeheim in den Hintergrund geraten können. Die Inhalte wurden so entworfen, dass diese als gemeinsame Aktivität genutzt werden können - um noch mehr Interaktion miteinander zu genießen und als Familie aktiv in den Alltag eingebunden zu sein. Die Förderung von Wohlbefinden, Lebensqualität und Zufriedenheit stehen beim Alois im Vordergrund.

Biographiearbeit durch personalisierte Inhalte

Die individuelle Biographie und der Kontext dieser, in der alltäglichen Pflege und Begleitung, nimmt zusehends mehr Stellenwert in der Arbeit mit pflegebedürftigen Personen ein. Die Versorgung orientiert sich mehr und mehr an den Erfahrungen und den Lebensumständen der Senioren und schafft damit, zusammen mit der aktivierenden Pflege ein solides Rahmenwerk für die optimale Versorgung. Mit der Möglichkeit den Alois mit eigenem Material der Bewohner zu individualisieren, haben die Fachkräfte ein Werkzeug an der Hand, um die Biographiearbeit einfacher in den Alltag zu integrieren. Ein individueller und auf die einzelne Person abgestimmter Therapie- und Betreuungsansatz ist hiermit effektiv umzusetzen, in dem den Wünschen und Interessen dieser Person leicht zugänglich Rechnung getragen werden kann. Die eigenen Inhalte können aus Fotos, Musik oder Videos bestehen und es benötigt lediglich einen damit bespielten USB-Stick oder anderen Datenträger, der an den Alois angeschlossen wird. Diese Inhalte können dann zum Beispiel in Aktivitäten wie einem Puzzle oder Memory-Spielen verwendet werden, oder als Diashow die eigenständig abläuft, respektive durch Bewegung der Person angetrieben wird.

Wissenschaftliche Studien zeigen, dass das Fördern von glücklichen Erinnerungen, besonders durch Fotos, hilft, Symptome der Apathie zu reduzieren.



SilverFit Alois

Für Menschen mit Demenz

Musik als Schlüssel zum Wohlbefinden

Die positiven Eigenschaften von Musik sind zahlreich und wissenschaftlich ausgiebig erforscht. So spricht die DGN (Deutsche Gesellschaft für Neurologie) in ihrer Leitlinie zu Demenzen die Empfehlung für Musiktherapie aus, da diese positive Effekte auf agitiertes und aggressives Verhalten haben kann, Angst- und Unruhezustände mindern, sowie andere Verhaltenssymptome abmildern kann.

Musik erlaubt eine Kommunikation auf non-verbaler Ebene und spricht noch lange erhaltene Ressourcen an: Wahrnehmung der eigenen Sinne, anknüpfen an emotionale Fähigkeiten, gemeinschaftliches Erleben, um nur einige zu nennen. Sie bietet in ihrer Struktur von Wiederholung und Erwartbarkeit, Sicherheit in der eigenen Wahrnehmung und der Strukturierung dieser.

Der Alois macht sich diese positiven Eigenschaften zu Nutze und bietet musikalische Aktivitäten wie Sitztanz, Dirigieren eines Orchesters und Sonifikation – die Verklanglichung von Körperbewegung, das Umsetzen von Bewegung in Musik.

Zeitreise

Das Modul ‚Zeitreise‘ bietet mit seinen historischen Archivfotos der Zeitspanne von 1930 – 2000 die Möglichkeit für Biographiearbeit und zum Schwelgen in schönen Erinnerungen. Vor allem im Gruppenverband fördert dies anregende Gespräche und soziale Interaktion.

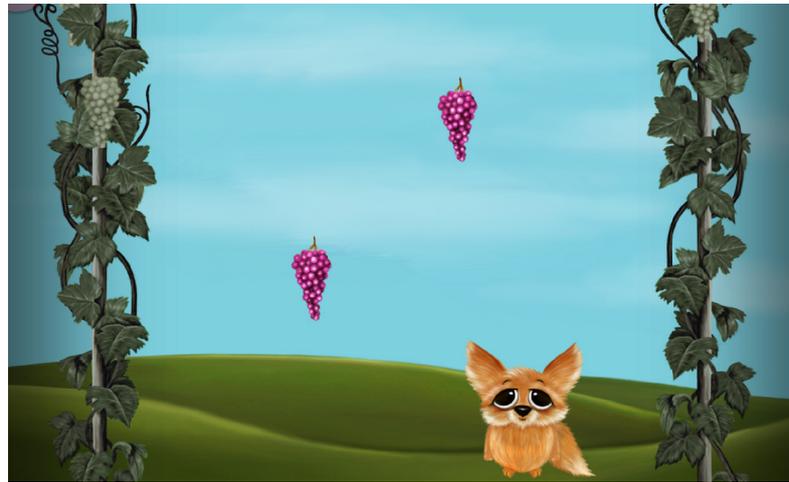
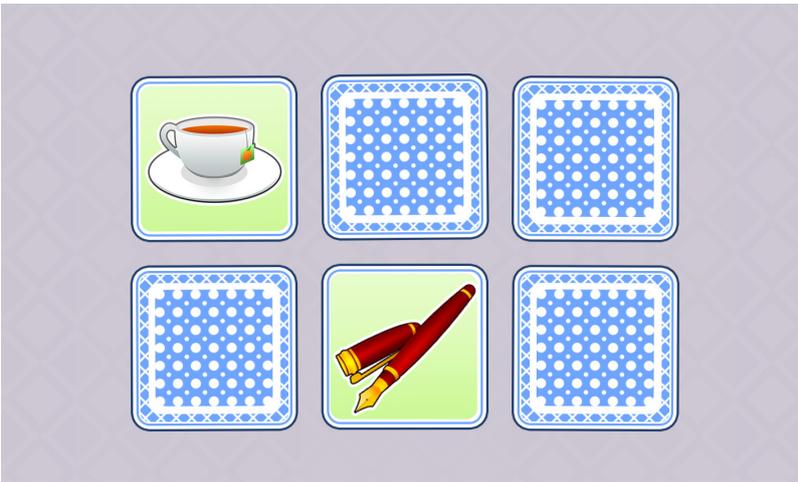
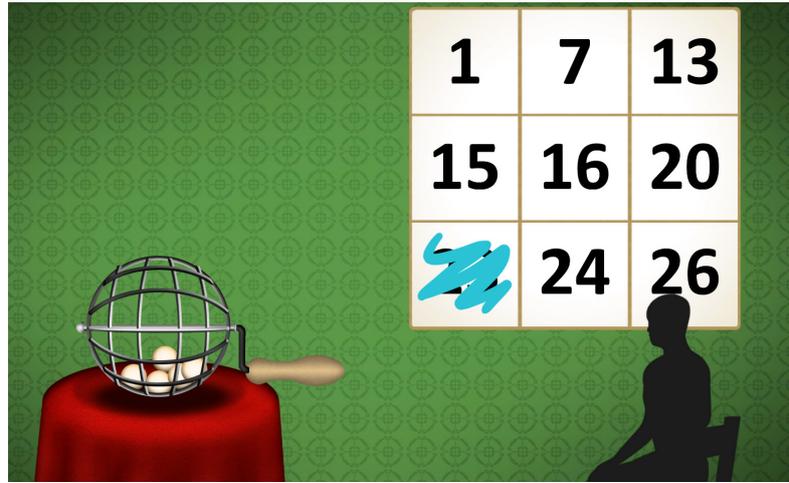
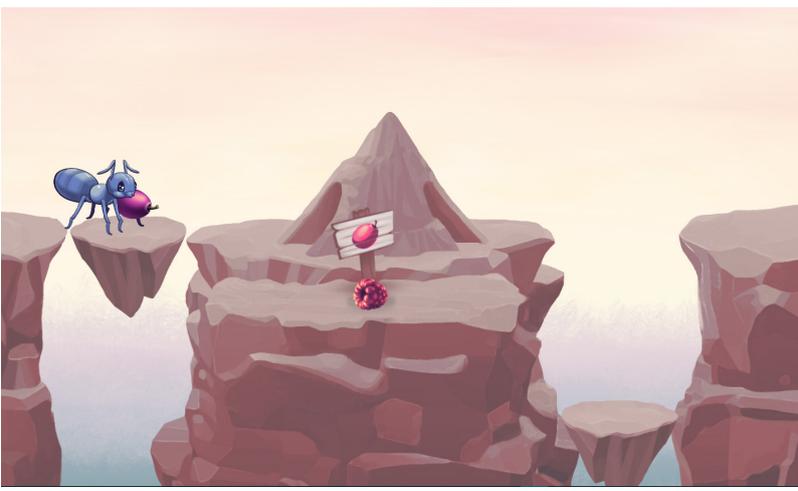
Noch viel mehr

Der Alois bietet neben den schon genannten Funktionen noch einiges mehr. So ist zum Beispiel das beliebte Bingospiel als interaktive Übung zu finden, ebenso wie Strand- und Volleyball als Aktivität im Sitzen. Zur Aktivierung und Förderung der Kognition stehen Spiele wie Memory, Puzzeln, Kopfrechnen, kleine Gegenstände sortieren oder Geräusche erkennen zur Verfügung, aber es werden auch entspannende und beruhigende Aktivitäten angeboten. Diese bestehen aus unter anderem Malen, Filme von Tieren und Kindern, einem Kaminfeuer, Fische in einem Aquarium oder Tourfilme durch Natur, Städte und zu Sehenswürdigkeiten. Die Tourfilme eignen sich auch hervorragend als aktive Beschäftigung in Verbindung mit einem Ergometer oder Aktiv-Passiv-Trainer – gerade auch bei motorischer Unruhe.



SilverFit Alois

Für Menschen mit Demenz



Sie möchten mehr erfahren, haben Anregungen
oder möchten eine kostenlose Demonstration?
Wir freuen uns von Ihnen zu hören!

+49 179 102 9455 • +31 348 769 110
INFO@SILVERFIT.COM • WWW.SILVERFIT.COM/DE

SilverFit • Woerden, Niederlande

