

Einsatz von Virtual-Reality- Brillen in der Arbeit mit älteren Menschen in der stationären Altenhilfe

Partizipative Entwicklung eines
Fortbildungskonzeptes

Hannah Lemken, Lea Lessenich, Xenia Schmidt, Johanna Schmitz & Nele Schönberg



Quelle: Pixabay



*„wir haben auch die Brille auch bei einem Herrn eingesetzt, bei dem die **Demenz** schon sehr weit fortgeschritten ist und selbst dieser Herr, der uns verbal nicht mehr sagen kann, was ihm da gefällt, der hat **sehr gelacht** bei diesem Film, äh, der im Kölner Dom entstanden ist mit diesem Chor und war da ganz begeistert. Da war auch die Tochter dabei, also eine **Angehörige** und war **ganz gerührt** und **hat Bilder gemacht** und hat die an die ganze Familie geschickt.“
(Fokusgruppeninterview 1, Pos. 258-263)*

Wie gelingt eine Implementierung der VR- Technologie in die stationäre Altenhilfe?

Forschungsfrage

Vorbereitungsphase

Testung der VR- Brille
- Selbsttest
- erste Tests durch die Praxispartner

Recherchearbeit
- Stand der Forschung
- fachlicher Austausch

Analyse des Feldes
- Findung Praxispartner
- Kontaktaufnahme
- Spezialisierung der Zielgruppe

Datenerhebungsphase

Qualitativer Zugang

Teilstandardisierte Leitfadeninterviews
N = 2 (Leitung des Sozialen Dienstes
der Praxispartner)
Fokus: Entwicklung der Fortbildung

Qualitative Inhaltsanalyse
(Mayring)

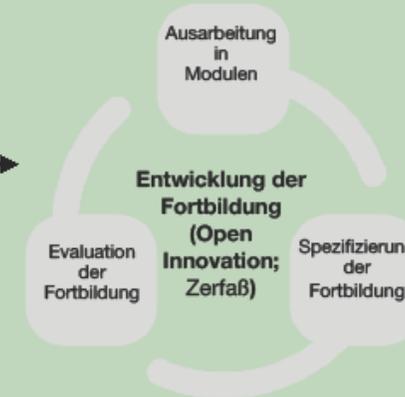


Quantitativer Zugang

Onlinebasierter Fragebogen
N = 36
Fokus: Digitalisierung, Mediennutzung
Bedarfsermittlung in der stationären
Altenhilfe in der Stadt Köln

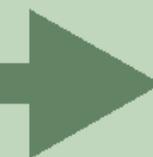
Statistische Auswertung (SPSS)

Ergebnisse/Evaluation



Zusammenführung der Ergebnisse
- Forschungsbericht
- Präsentation (Video Cast)
- Social Innovation Day

Quantitative Ergebnisse
- Bedarfsdarstellung
- aktuelle Lage der Digitalisierung in
der stationären Altenhilfe (Köln)



Testung der VR- Brille

- Selbsttest
- erste Tests durch die Praxispartner

Recherchearbeit

- Stand der Forschung
- fachlicher Austausch

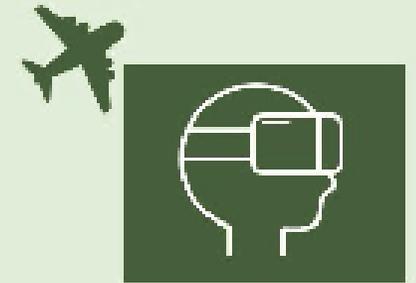
Analyse des Feldes

- Findung Praxispartner
- Kontaktaufnahme
- Spezialisierung der Zielgruppe

Qualitativer Zugang

Teilstandardisierte Leitfadeninterviews
N = 2 (Leitung des Sozialen Dienstes
der Praxispartner)
Fokus: Entwicklung der Fortbildung

Qualita
(Mayri



Fortbildung VR-Pil

Quantitativer Zugang

Onlinebasierter Fragebogen
N = 36
Fokus: Digitalisierung, Mediennutzung
Bedarfsermittlung in der stationären
Altenhilfe in der Stadt Köln

Statisti

Qualitativer Zugang

Teilstandardisierte Leitfadeninterviews
N = 2 (Leitung des Sozialen Dienstes
der Praxispartner)
Fokus: Entwicklung der Fortbildung

Qualitative Inhaltsanalyse
(Mayring)

Evaluation
der
Fortbildung

Entwicklung
Fortbildung
(Operative
Innovationen
Zerfall)

Ausarbeitung
in
Module

Testung der VR- Brille

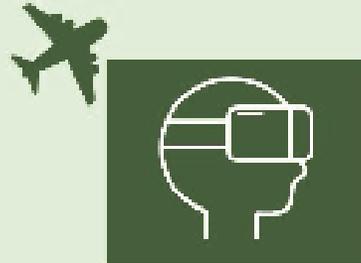
- Selbsttest
- erste Tests durch die Praxispartner

Recherchearbeit

- Stand der Forschung
- fachlicher Austausch

Analyse des Feldes

- Findung Praxispartner
- Kontaktaufnahme
- Spezialisierung der Zielgruppe



Fortbildung VR-Pilot*in

Quantitativer Zugang

Onlinebasierter Fragebogen
N = 36
Fokus: Digitalisierung, Mediennutzung
Bedarfsermittlung in der stationären
Altenhilfe in der Stadt Köln

Statistische Auswertung (SPSS)

Quantitative Ergebnisse
- Bedarfsdarstellung
- aktuelle Lage der
der stationären A

Zusammenführung
- Forschungsbericht
- Präsentation (Video)
- Social Innovation



Interviews
des
Dienstes
für
Fortbildung

Qualitative Inhaltsanalyse
(Mayring)



Fortbildung VR-Pilot*in

Zusammenführung der Ergebnisse

- Forschungsbericht
- Präsentation (Video Cast)
- Social Innovation Day

ng
gen
Mediennutzung
stationären
öln

Statistische Auswertung (SPSS)

Quantitative Ergebnisse

- Bedarfsdarstellung
- aktuelle Lage der Digitalisierung in der stationären Altenhilfe (Köln)

Fortbildungskonzept

CBT
Schmidt

Rollenprofil
VR-Begleitung
VR-Pilot_in

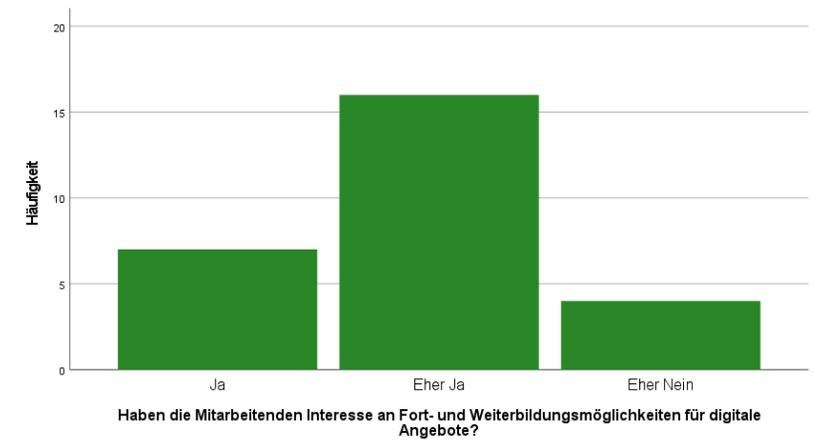
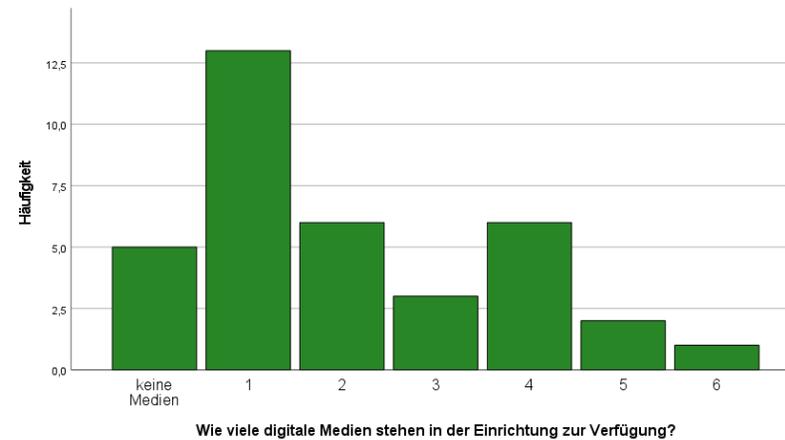
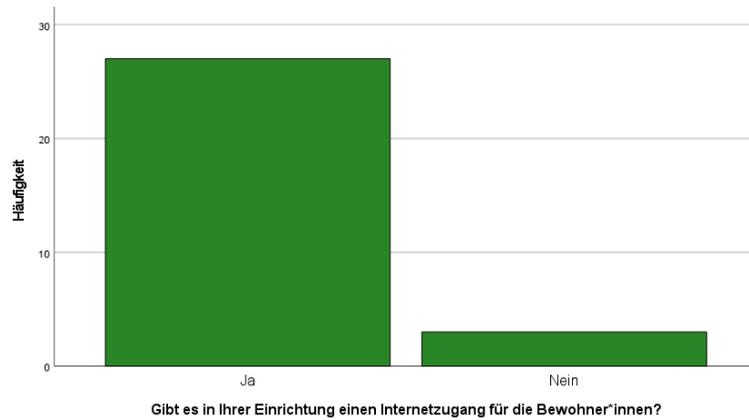
CMS
Lemken

VR-Brille
Lessenich

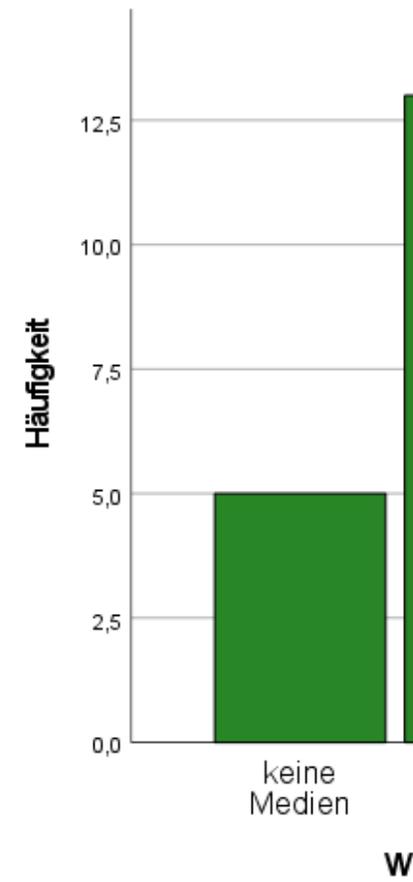
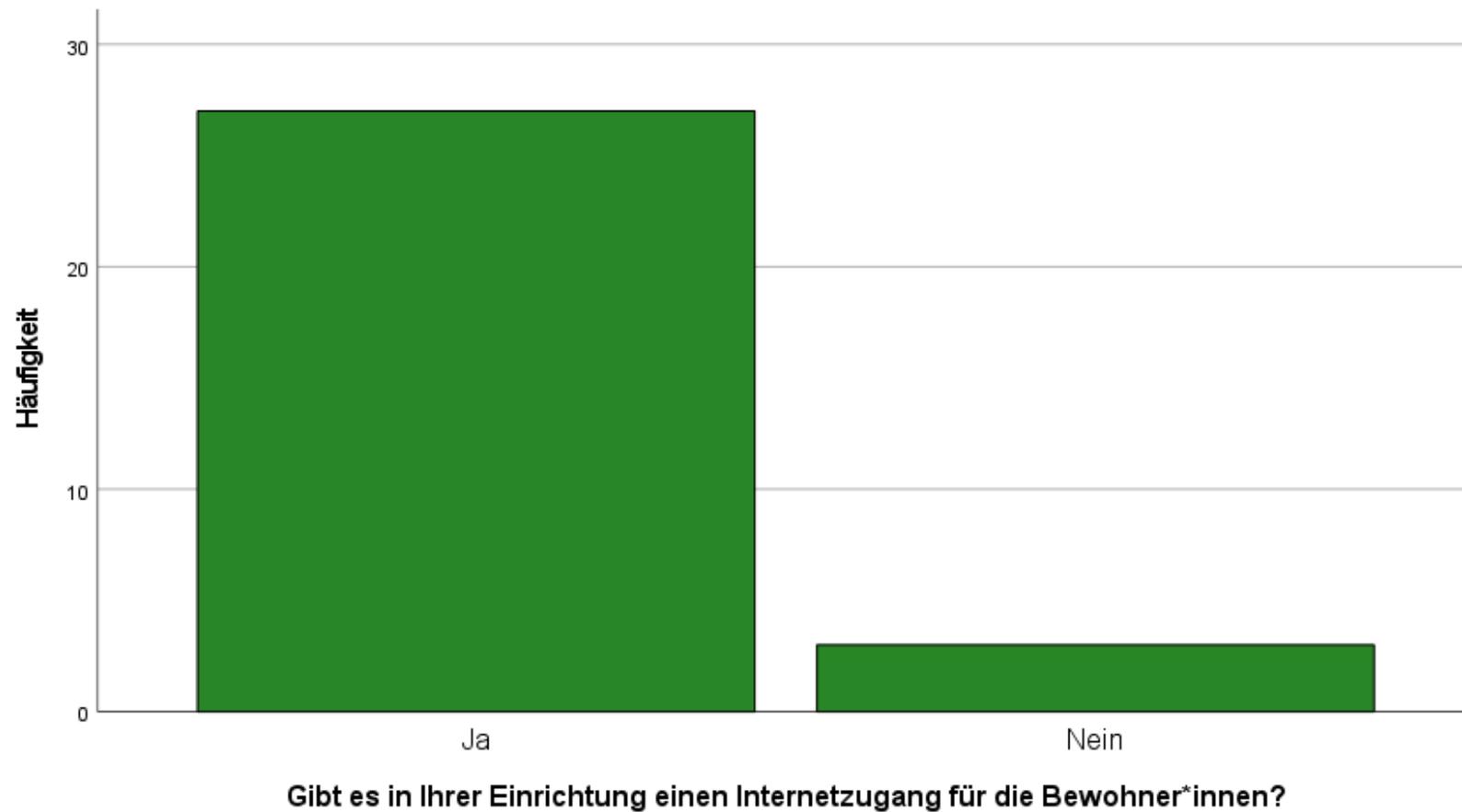
Ethik
Schmitz

Apps

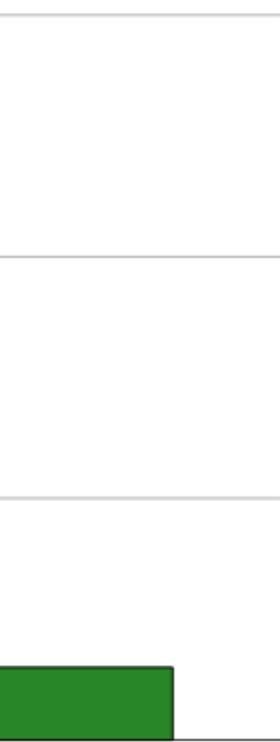
Digitalisierung in der stationären Altenhilfe im Raum Köln



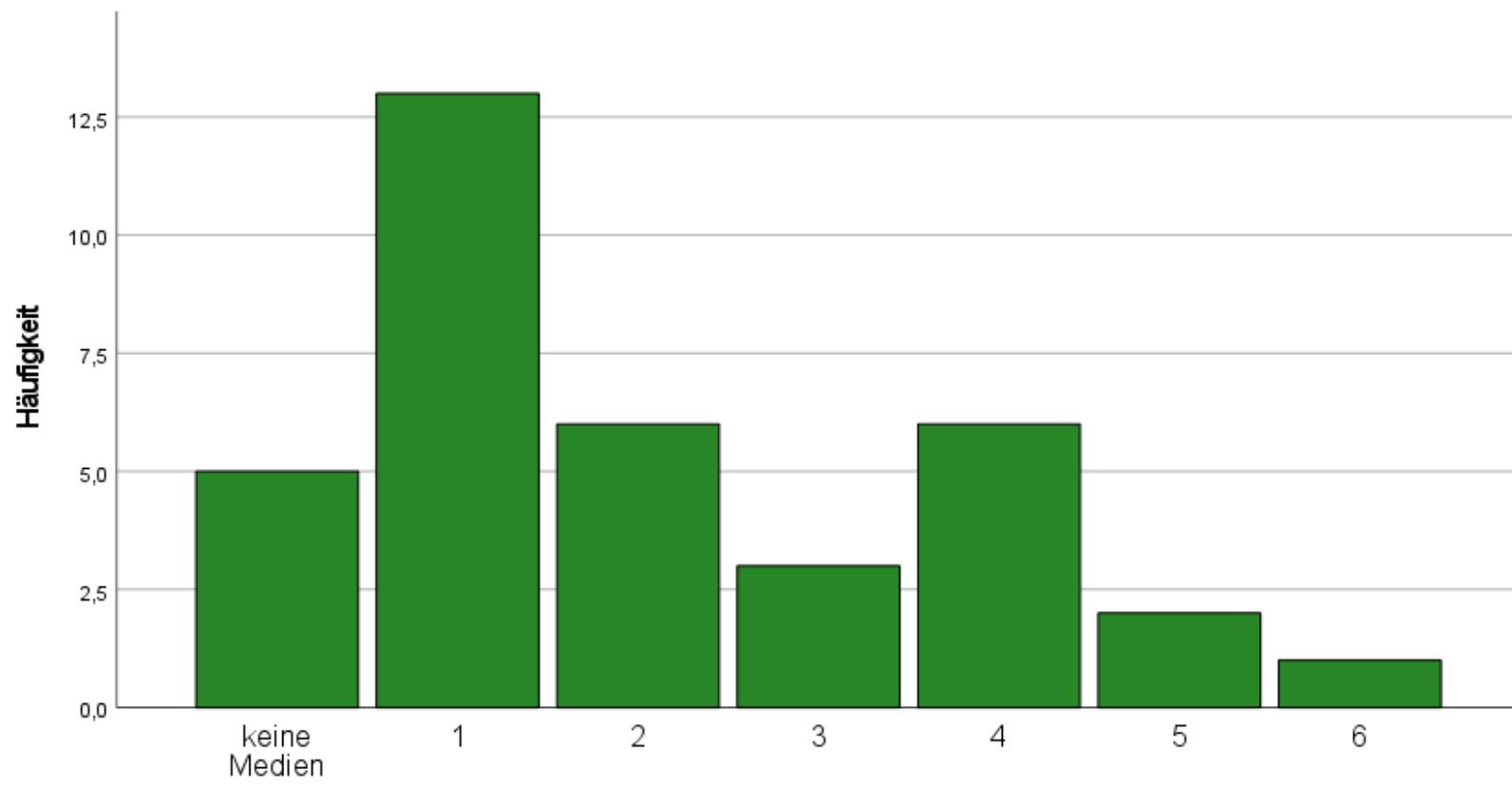
Quelle: Eigene Darstellung



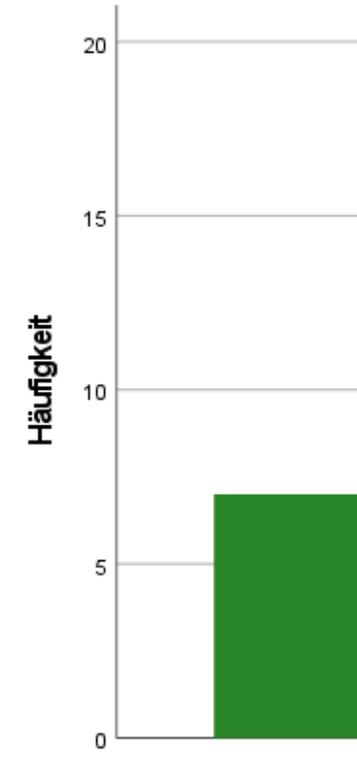
Quelle: Eigene Darstellung



nen?

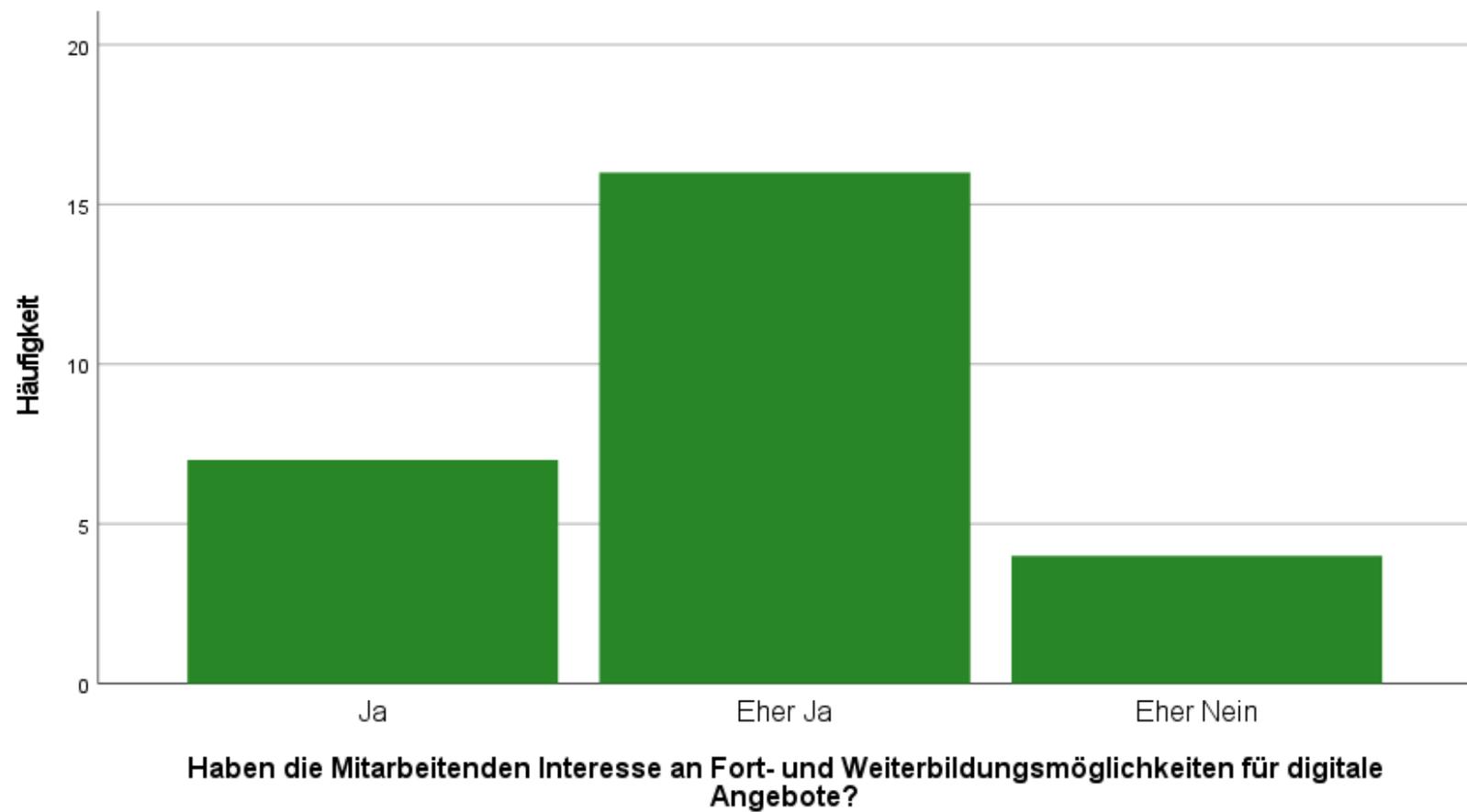
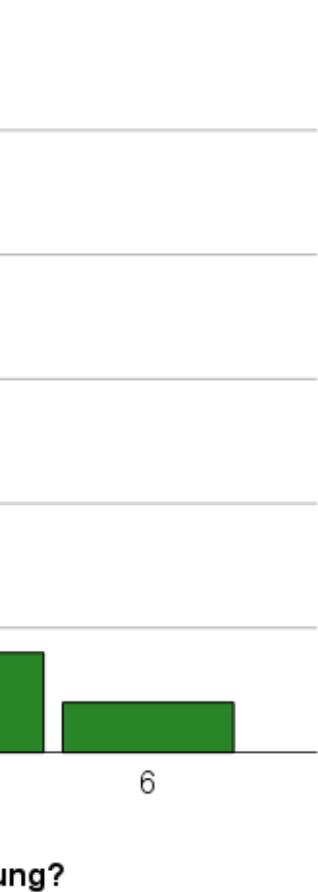


Wie viele digitale Medien stehen in der Einrichtung zur Verfügung?



Haben die

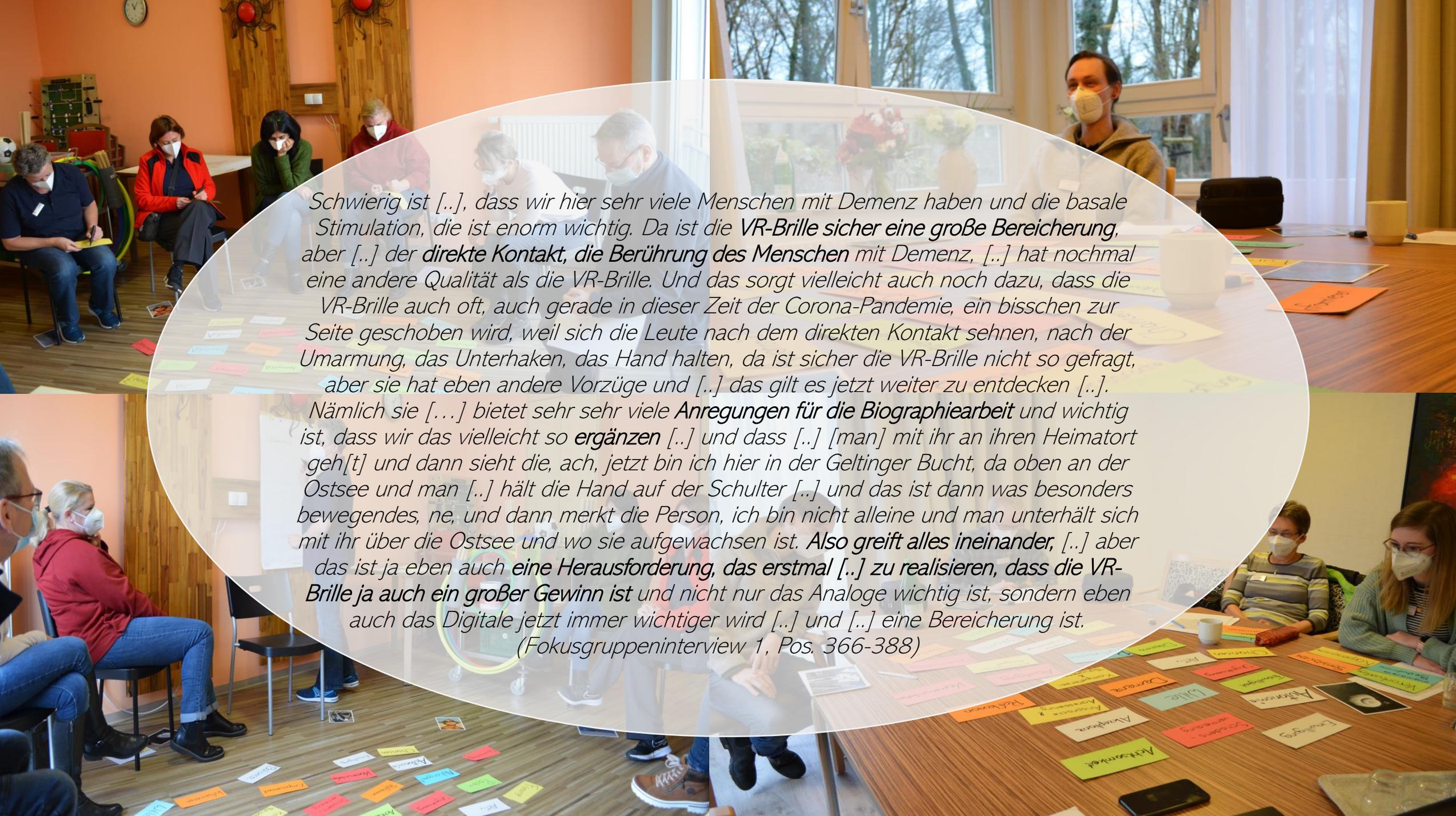
Quelle: Eigene Darstellung



Quelle: Eigene Darstellung

Implementierungsprozess

	Misslingensfaktoren	Gelingensfaktoren
Institution	<ul style="list-style-type: none">• Ressourcenmangel/-zurückhaltung• fehlende Fehlerfreundlichkeit	<ul style="list-style-type: none">• Investitionswillen• Innovationsoffenheit
Mitarbeiter*innen	<ul style="list-style-type: none">• Verunsicherung• Paternalismus• Generationszuschreibungen	<ul style="list-style-type: none">• Veränderungsbereitschaft• Arbeit mit Widerständen• Eigeninitiative
Technik	<ul style="list-style-type: none">• fehlender WLAN-Zugang• ungeeignete VR-Brille	<ul style="list-style-type: none">• bedürfnisgerechte Inhalte• Medienkompetenz
Fortbildung	<ul style="list-style-type: none">• hohe Standardisierung• wenige geführte Praxisanteile• wenige Übungsphasen	<ul style="list-style-type: none">• werteorientierte Einbettung• Prozessoffenheit• Wissensvermittlung
Bewohner*innen	<ul style="list-style-type: none">• fehlende Partizipation• Gruppengrößen	<ul style="list-style-type: none">• Angehörigenarbeit• Onboarding/Offboarding



Schwierig ist [..], dass wir hier sehr viele Menschen mit Demenz haben und die basale Stimulation, die ist enorm wichtig. Da ist die **VR-Brille sicher eine große Bereicherung**, aber [..] der **direkte Kontakt, die Berührung des Menschen** mit Demenz, [..] hat nochmal eine andere Qualität als die VR-Brille. Und das sorgt vielleicht auch noch dazu, dass die VR-Brille auch oft, auch gerade in dieser Zeit der Corona-Pandemie, ein bisschen zur Seite geschoben wird, weil sich die Leute nach dem direkten Kontakt sehnen, nach der Umarmung, das Unterhaken, das Hand halten, da ist sicher die VR-Brille nicht so gefragt, aber sie hat eben andere Vorzüge und [..] das gilt es jetzt weiter zu entdecken [..].

Nämlich sie [...] bietet sehr sehr viele **Anregungen für die Biographiearbeit** und wichtig ist, dass wir das vielleicht so **ergänzen** [..] und dass [..] [man] mit ihr an ihren Heimatort geh[t] und dann sieht die, ach, jetzt bin ich hier in der Geltinger Bucht, da oben an der Ostsee und man [..] hält die Hand auf der Schulter [..] und das ist dann was besonders bewegendes, ne, und dann merkt die Person, ich bin nicht alleine und man unterhält sich mit ihr über die Ostsee und wo sie aufgewachsen ist. **Also greift alles ineinander**, [..] aber das ist ja eben auch **eine Herausforderung, das erstmal [..] zu realisieren, dass die VR-Brille ja auch ein großer Gewinn ist** und nicht nur das Analoge wichtig ist, sondern eben auch das Digitale jetzt immer wichtiger wird [..] und [..] eine Bereicherung ist.

(Fokusgruppeninterview 1, Pos. 366-388)

weiterführende Literatur

- Aner, K. (2020): Soziale Altenhilfe als Aufgabe der Sozialen (Alten-)Arbeit. In: Aner, K. & Karl, U. (Hrsg.): *Handbuch Soziale Arbeit und Alter*. 2., überarbeitete und aktualisierte Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 29-45.
- Appel, L., Kisonas, E., Appel, E., Klein, J., Barlett, D., Rosenberg, J. & Smith, C. (2021): Administering Virtual Reality Therapy to Manage Behavioral and Psychological Symptoms in Patients With Dementia Admitted to an Acute Care Hospital: Results of a Pilot Study. In: *JMIR Form Res.* 5 (2). DOI: 10.2196/22406.
- Bundesarbeitsgemeinschaft der Senioren-Organisationen e.V. (2018): *BAGSO-Positionspapier: Ältere Menschen in der digitalen Welt*. Online verfügbar unter: https://www.bagso.de/fileadmin/user_upload/bagso/06_Veroeffentlichungen/2017/BAGSO_Positionspapier_Aeltere_Menschen_Digitale_Welt.pdf [zuletzt abgerufen am: 28.05.2022].
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2020): Ältere Menschen und Digitalisierung. Erkenntnisse und Empfehlungen des Achten Altersbericht. Online verfügbar unter: <https://www.bmfsfj.de/resource/blob/159704/3dab099fb5eb39d9fba72f6810676387/achter-altersbericht-aeltere-menschen-und-digitalisierung-data.pdf> [zuletzt abgerufen am: 28.05.2022].
- D'Cunha, N., Nguyen, D., Naumovski, N., McKunde, A., Kellet, J., Georgousopoulou, E. N., Frost, J. & Isbel, S. (2019): A Mini-Review of Virtual Reality-Based Interventions to Promote Well-Being for People Living with Dementia and Mild Cognitive Impairment. In: *Gerontology*, 65 (4), S. 430-440. DOI: 10.1159/000500040.
- Feldmann, M. (2020): *Einsatz von VR-Technologie in der Senior*innenarbeit. Chancen und Risiken der Nutzung aus Sicht der Sozialen Arbeit*. Opladen, Berlin, Toronto: Verlag Barbara Budrich.
- Ferguson, C., Shade, M. Y., Blaskewicz Boron, J., Lyden, E. & Manley, N. A. (2020): Virtual Reality for Therapeutic Recreation in Dementia Hospice Care: A Feasibility Study. In: *American Journal of Hospice & Palliative Medicine*, 37 (10), S. 809-815. DOI: 10.1177/1049909120901525.
- Gehrke, B. (2009): Perspektiven und Möglichkeiten der Medienkompetenzförderung im höheren Lebensalter. In: Schorb, B., Hartung, A. & Reißmann, W. (Hrsg.): *Medien und höheres Lebensalter. Theorie - Forschung - Praxis*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 338–353.
- Schmidt, R. (2020): Soziale Arbeit in der pflegerischen Versorgung. In: Aner, K. & Karl, U. (Hrsg.): *Handbuch Soziale Arbeit und Alter*. 2., überarbeitete und aktualisierte Auflage. Wiesbaden: Springer VS, S. 207-216.
- Zerfaß, A. (2009): Kommunikation als konstitutives Element im Innovationsmanagement – Soziologische und kommunikationswissenschaftliche Grundlagen der Open Innovation. In: Zerfaß, A. & Möslein, K. M. (Hrsg.): *Kommunikation als Erfolgsfaktor im Innovationsmanagement. Strategien im Zeitalter der Open Innovation*. Wiesbaden: Gabler, S. 23-55.