

2. Körperliche und geistige Aktivierung durch VR- und Exergaming

Hintergrund: Für viele Risikogruppen sind im Zusammenhang mit den Infektionsschutzmaßnahmen bei der Corona Pandemie alltägliche körperliche und geistige Aktivitäten (z.B. gymnastische Sportkurse, Chorproben oder gemeinsame Malkurse) nur in eingeschränkt möglich. Über einen längeren Zeitraum birgt dies das Risiko in sich, vorhandene Fähigkeiten abzubauen und damit Autonomie einzubüßen.

Ziel: Ziel des Projekts ist es, VR und/oder AR Exergaming-Anwendungen zur körperlichen und geistigen Aktivierung sowie zur Aufrechterhaltung sozialer Kontakte zu entwickeln.

Mit welchen Kompetenzen möchten Sie dieses Projekt mitgestalten?

Haben Sie weitere Gestaltungsideen für dieses Projekt?