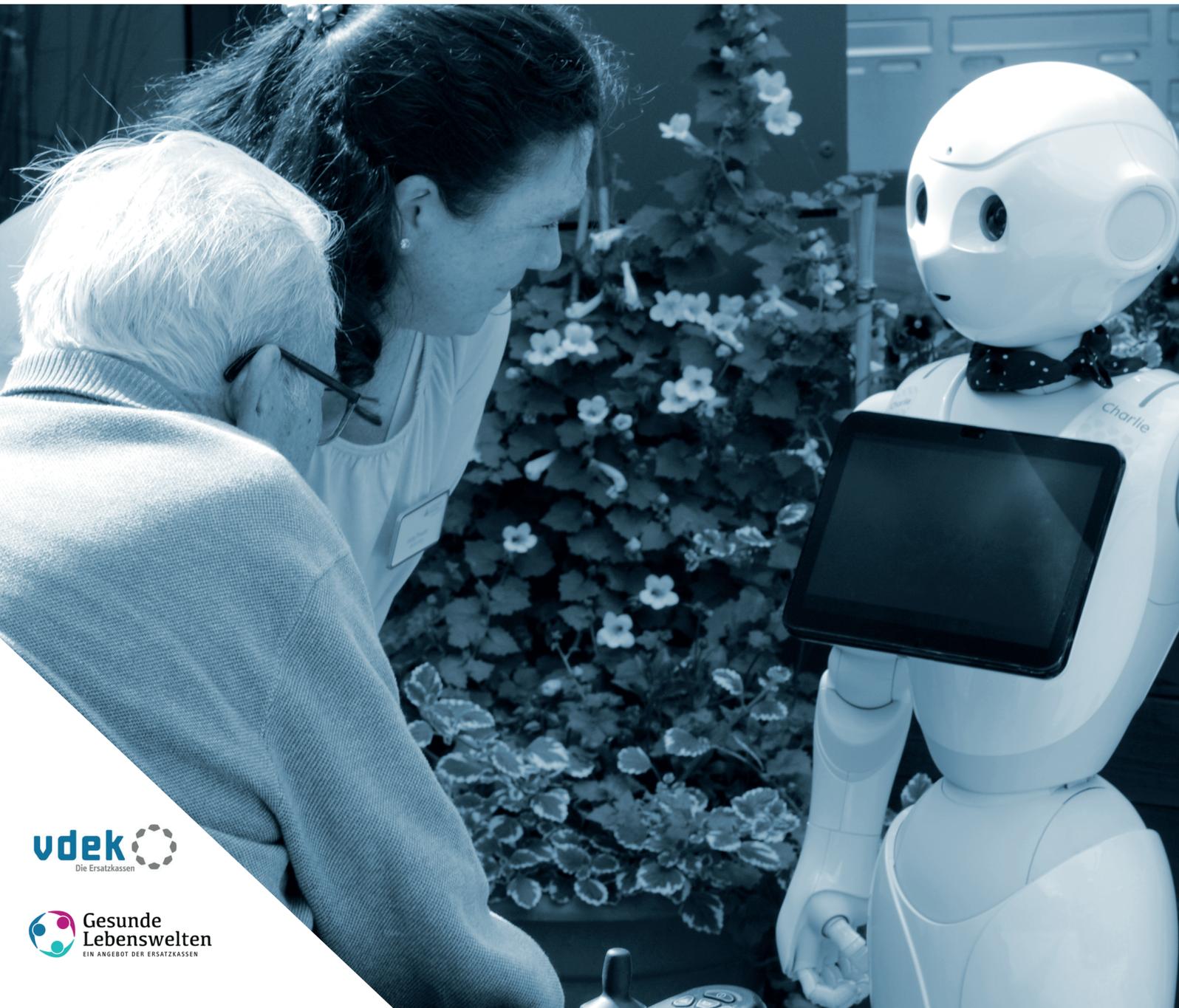


ROBUST

Gesundheitsförderung neu gedacht:
Robotik im Herzen der Pflege

HANDREICHUNG



Impressum

ROBUST Handreichung der Ersatzkassen und deren Verband in
Nordrhein-Westfalen und Schleswig-Holstein.

Herausgegeben vom Verband der Ersatzkassen e.V. (vdek) –
Askanischer Platz 1, 10963 Berlin, Tel. 030 / 2 69 31 - 0, Internet: www.vdek.com

Redaktion

Lisa-Mari Koppenhagen, Verband der Ersatzkassen e. V. (vdek) Landesvertretung SHS
Ringo Schoepke, Verband der Ersatzkassen e. V. (vdek) Landesvertretung NRW

Autor:innen

Gaby Lenz, Fachhochschule Kiel

Jens Lüssem, Forschungs- und Entwicklungszentrum Fachhochschule Kiel GmbH

David Unbehaun, Gesellschaft für digitalisierte und nachhaltige Zusammenarbeit

Anny Fischer, Forschungs- und Entwicklungszentrum Fachhochschule Kiel GmbH

Hannes Eilers, Forschungs- und Entwicklungszentrum Fachhochschule Kiel GmbH

Maja Berg, GFO Zentrum Drolshagen

Sabine Jokisch, GFO Zentrum Attendorn

Jutta Tandler, Pflegezentrum Travetal

Tabea Kabus, Seniorenanlage „Am See“

Nicole Richter, Diakonisches Werk Schleswig-Holstein

Elisabeth Rass, Gesellschaft für digitalisierte und nachhaltige Zusammenarbeit

Gestaltung

Cynthia David

Fotos/Illustrationen

Privat / Projekt

Gesamtverantwortung: Verband der Ersatzkassen e. V. (vdek)

© 2025 Verband der Ersatzkassen e. V. (vdek). Alle Rechte vorbehalten.



Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

wir freuen uns, Ihnen diese Handreichung für Pflegeeinrichtungen präsentieren zu dürfen, die im Rahmen unseres Forschungsprojekts „ROBUST“ entstanden ist.

In Zeiten, in denen die Anforderungen an die Pflege kontinuierlich steigen, ist es von entscheidender Bedeutung, innovative Ansätze zu entwickeln, die sowohl die Lebensqualität der pflegebedürftigen Menschen verbessern als auch die Arbeitsbedingungen in den Einrichtungen optimieren. Das Forschungsvorhaben „ROBUST“ verfolgte über drei Jahre das Ziel, die körperliche und geistige Aktivität von pflegebedürftigen Personen durch geeignete Konzepte mittels des Roboters „Pepper“ zu stärken (Verhaltensprävention) und strukturelle Effekte auf am Projekt beteiligte Pflegeeinrichtungen und Akteure (Verhältnisprävention) zu evaluieren.

Diese Handreichung stellt das Ergebnis intensiver Forschung und Zusammenarbeit mit Expert:innen aus der Pflegepraxis, Gesundheitsförderung und der Technologie dar. Sie richtet sich an alle Pflegeeinrichtungen, die an der Implementierung robotikgestützter Präventionsmaßnahmen interessiert sind, um die Gesundheit und das Wohlbefinden ihrer Bewohner:innen zu fördern. In dieser Handreichung finden Sie praxisorientierte Empfehlungen, Konzepte und Beispiele, die Ihnen helfen sollen, robotikbasierte Gesundheitsförderung in Ihren Einrichtungen zu verankern.

Wir bedanken uns bei allen Beteiligten, die zu dieser Handreichung beigetragen haben, und wünschen Ihnen viel Erfolg bei der Anwendung der vorgestellten Ansätze. Gemeinsam können wir dazu beitragen, die Lebensqualität von pflegebedürftigen Menschen nachhaltig zu verbessern.

Mit herzlichen Grüßen



Dirk Ruiss
(Leitung vdek-LV NRW)



Claudia Straub
(Leitung vdek-LV SHS)

Inhaltsverzeichnis

0	Projektvorstellung ROBUST.....	6
1	Ziele und Nutzung der Handreichung.....	10
2	Vorstellung von Pepper.....	16
2.1	Einleitung und Ziele des Kapitels	19
2.2	Technische Daten	20
2.3	Einsatz und Wartung	27
2.4	Transport	30
3	Entscheidungshilfe zur Anschaffung von Pepper	34
3.1	Einleitung und Ziele des Kapitels	37
3.2	Relevante Themenfelder für die Entscheidungsfindung	38
3.3	Checkliste	46
4	Vorbereitung und Sensibilisierung für den Einsatz von Pepper	48
4.1	Einleitung und Ziele des Kapitels	51
4.2	Sensibilisierung von Mitarbeitenden	53
4.3	Sensibilisierung von Bewohnenden	58
4.4	Weitere Interessensgruppen	60
4.5	Sensibilisierung umsetzen	62
4.6	Checklisten	65
5	Pepper in Aktion	70
5.1	Einleitung und Ziele des Kapitels	73
5.2	Robotikgestützte Gruppensitzungen mit Pepper	74
5.3	Weitere Einsatzmöglichkeiten von Pepper	85
5.4	Checkliste	87

6.	Peppers Software und Apps	88
6.1	Einleitung und Ziele des Kapitels	91
6.2	„Content Management System“ (CMS): Wie finde ich mich zurecht?	92
6.3	Übergreifende Funktionen	97
6.4	Die Apps	101
6.5	Eigene Audio-Dateien auf den Pepper laden	154
7	Ethik und Datenschutz (ELSI)	156
7.1	Einleitung und Ziele des Kapitels	159
7.2	Ethik	160
7.3	Datenschutz beim Einsatz von Robotik	168
8	Fortbildungskonzept	172
8.1	Einleitung und Ziele des Kapitels	175
8.2	Fortbildungskonzept und Erfahrungen aus der Praxis	176
8.3	Materialien	183
	Quellenverzeichnis	184
	Anhang	186
		(1-127)

0 Projektvorstellung ROBUST



ROBUST steht für:
„Robotik-basierte Unterstützung von Prävention und Gesundheitsförderung in stationären Pflegeeinrichtungen“.

Motivation¹

Mit steigendem Alter nimmt die alltägliche Bewegungsaktivität des Menschen ab. Körperliche und geistige Aktivität sind entscheidende Faktoren zum Erhalt individueller Gesundheit und Mobilität sowie zur sozialen Teilhabe. Gerade Menschen mit Pflegebedarf brauchen in ihrem Alltag Bewegung und geistige Aktivität. Hier müssen präventive Angebote zur Förderung der Gesundheit für Menschen mit Pflegebedarf unter Einbezug der relevanten Akteursgruppen ansetzen. Die Digitalisierung eröffnet hierzu neue und vielversprechende Möglichkeiten, präventive und gesundheitsfördernde Maßnahmen zu entwickeln. An dieser Stelle setzt das Projekt ROBUST an.

Projektziele

Im Zentrum des dreijährigen Projekts ROBUST (2021-2023) stand die Entwicklung und Evaluation robotikbasierter Interventionen zur Prävention und Gesundheitsförderung in stationären Pflegeeinrichtungen mit dem humanoiden Roboter Pepper.

Kernziele² bei der verhaltensbezogenen Prävention sind:

- Stärkung physischer Gesundheitsressourcen
- Stärkung kognitiver Gesundheitsressourcen
- Stärkung psychosozialer Gesundheitsressourcen
- Aufbau der Bindung an gesundheitssportliche Aktivität
- Verbesserung der Bewegungs-Verhältnisse

Neben der Stärkung individueller Gesundheitsressourcen von Bewohnerinnen und Bewohnern (Verhaltensprävention) hat das Projekt den Ausbau gesundheitsförderlicher Rahmenbedingungen in den beteiligten stationären Pflegeeinrichtungen (Verhältnisprävention) zum Ziel. Die Ziele richten sich dabei nach dem GKV-Leitfaden zur Gesundheitsförderung und Prävention in stationären Pflegeeinrichtungen nach § 5 SGB XI.³

¹ Vgl. <https://www.robust-vdek.de/#video> Zugriff 03.03.2024

² Vgl. <https://www.vdek.com/LVen/NRW/Service/praevention/ersatzkassenexklusive-projekte/robust.html> Zugriff 28.06.2024

³ GKV-Spitzenverband 2023

Vorgehen

Der humanoide Roboter Pepper wurde im Projekt ROBUST als sozio-technisches Assistenz-System verstanden und eingesetzt. In einem partizipativen Prozess in Zusammenarbeit von Praxisstellen (4 stationäre Pflegeeinrichtungen in Schleswig-Holstein und Nordrhein-Westfalen), der Gesellschaft für Digitalisierung und nachhaltige Zusammenarbeit in Siegen und dem Forschungs- und Entwicklungszentrum Kiel wurden neue präventive Anwendungen für den Roboter entwickelt. So entstand im Dialog und ständiger Auseinandersetzung mit den beteiligten Akteurinnen und Akteuren in der Praxis ein nachhaltiges Angebot für die Zielgruppe der Menschen mit Pflegebedarf.

In einem iterativen (sich wiederholenden) Forschungs- und Entwicklungsprozess wurden im ersten Schritt Bedarfe in Zusammenarbeit von Entwicklerinnen und Entwicklern, Forschenden gemeinsam mit Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern des Sozialen Dienstes/der sozialen Betreuung und der Menschen mit Pflegebedarf als Hauptzielgruppe ermittelt. An diesem sich wiederholenden Prozess waren zudem Angehörige, Pflegefachkräfte, und externe Expertinnen und Experten (u.a. therapeutische Fachkräfte) beteiligt. Die entwickelten und im Labor getesteten Applikationen wurden dann in der Praxis in Betreuungsgruppen von Mitarbeiterinnen und Menschen mit Pflegebedarf getestet. Daraufhin wurden Veränderungswünsche dokumentiert und an das Entwicklungsteam herangetragen. Die weiterentwickelte Software wurde dann wieder in der Praxis getestet und evaluiert.

Um etwas über die Wirkung der Unterstützung durch den Roboter in den Betreuungsgruppen zu erfahren, wurden Interviews und Gruppendiskussionen mit Bewohnerinnen und Bewohnern und mit Mitarbeitenden in den stationären Pflegeeinrichtungen durchgeführt. Darüber hinaus wurden zwei kontrollierte Studienphasen durchgeführt, die jeweils mit Assessments eingeleitet und beendet wurden, um das Wohlbefinden der Bewohnenden zu Beginn und am Ende der Studienphasen zu dokumentieren. ROBUST entwickelte auf diese Weise passgenaue Interventionen zur Prävention und Gesundheitsförderung im Setting stationärer Pflegeeinrichtungen, die nachhaltig insbesondere durch Entwicklung von Standards in der Praxis der Betreuungsgruppen ihre Anwendung finden können und auch auf andere Einrichtungen übertragbar sind.

Ergebnisse

Die Ergebnisse des Projektes zur Implementierung der Roboteranwendungen in die Praxis stationärer Alten- und Langzeitpflegeeinrichtungen liegen mit dem Transferbericht in Form der Handreichung vor. Hier werden nach der Vorstellung des Roboters, die für die Einführung notwendige Sensibilisierung der Mitarbeitenden und Menschen mit Pflegebedarf sowie weiteren Interessierten ebenso vorgestellt, wie die konkreten Anwendungen. Dazu berichten die Menschen mit Pflegebedarf und die Mitarbeiterinnen, die Pepper zur Prävention und Gesundheitsförderung einsetzen über ihre Erfahrungen. Abgerundet wird die Handreichung mit den Themen Ethik und Datenschutz sowie mit einem im Projekt entwickelt und erprobten Fortbildungskonzept. Dieses eignet sich sowohl für die praxisnahe Vorstellung der Projektergebnisse als auch für die Schulung von Mitarbeitenden, die den Roboter einsetzen möchten.

Projektbeteiligte Partner

ROBUST ist ein Verbundprojekt der vdek-Landesvertretungen Nordrhein-Westfalen und Schleswig-Holstein.

Neben Pepper sind folgende Partner beteiligt:

- Forschungs- und Entwicklungszentrum Fachhochschule Kiel GmbH
- DNZ gGmbH - gemeinnützige Gesellschaft für digitalisierte und nachhaltige Zusammenarbeit Siegen
- Diakonisches Werk Schleswig-Holstein, Landesverband der Inneren Mission e.V. (Seniorenwohnanlage „Am See“ gGmbH in Fockbek und Pflegezentrum Travetal in Lübeck)
- Gemeinnützige Gesellschaft der Franziskanerinnen zu Olpe mbH (Seniorenzentrum St. Gerhardus in Drolshagen und Franziskanerhof in Attendorn)

Finanziert wird das Projekt über den Verband der Ersatzkassen (vdek) e.V., im Namen und Auftrag der Techniker Krankenkasse (TK), BARMER, DAK-Gesundheit, KKH Kaufmännische Krankenkasse, hkk - Handelskrankenkasse und der HEK - Hanseatische Krankenkasse.

1 Ziele und Nutzung der Handreichung



Die vorliegende Handreichung basiert auf den Erfahrungen im Projekt ROBUST und zielt darauf ab, dass Einrichtungen im Bereich stationärer Pflege die Ergebnisse des Projektes nutzen und selbst umsetzen können. Im Projekt ROBUST wurden in einem partizipativen Prozess von Entwickler*innen, Anwender*innen, Nutzer*innen und Forschenden in Einrichtungen der stationären Pflege Anwendungen bzw. Apps zur Gesundheitsförderung von Bewohnenden für den Roboter Pepper entwickelt.

Im Alltag der stationären Pflegeeinrichtungen wurde der Roboter überwiegend in der sozialen Betreuung von Bewohnerinnen und Bewohnern eingesetzt. Bereits das Erscheinungsbild und die Gestik von Pepper erfreut die Mehrzahl der Bewohnenden, und es macht ihnen Spaß, gemeinsam mit den Mitarbeiter*innen der Betreuung die Programme von Pepper zu nutzen. So gelingt es die kognitiven Fähigkeiten zu trainieren, Bewegung zu initiieren und das soziale Miteinander zu fördern. Hieraus ergeben sich Veränderungen im Verhalten von Mitarbeitenden und Bewohnenden sowie eine gleichzeitige Weiterentwicklung der Verhältnisse in der Einrichtung.

Ziel dieser Handreichung ist es, Ihnen praxisnahe Anleitungen und Ressourcen zur Verfügung zu stellen, die es Ihnen ermöglichen, das Potenzial des Roboters Pepper zu nutzen. Die einzelnen Kapitel decken eine Vielzahl von Aspekten ab, von der ersten Planung und Einführung bis hin zur langfristigen Nutzung und Ergebnisbewertung. Wir legen großen Wert auf den Einbezug von Bewohnenden, von An- und Zugehörigen sowie von Fachkräften, um sicherzustellen, dass die Implementierung nahtlos, effektiv und ethisch verantwortlich erfolgt.

Zu jedem Themenblock werden Hinweise gegeben, Erfahrungsberichte vorgestellt und Best-Practice-Beispiele beschrieben, um Ihnen Möglichkeiten aufzuzeigen, wie Sie die vorgeschlagenen Schritte erfolgreich umsetzen können. Zusätzlich bieten wir ergänzende Materialien wie Checklisten, ein Schulungskonzept und praktische Tipps an, um die Umsetzung der Themen zu erleichtern. Wir verstehen, dass jede Einrichtung einzigartig ist, daher ist die Anleitung so aufgebaut, dass Sie diese an die spezifischen Bedürfnisse und Ressourcen Ihrer Einrichtung anpassen können.

¹ Die vorgelegte Handreichung fokussiert den humanoiden Roboter Pepper.
Viele Grundsätze können unmittelbar auf andere robotische Systeme übertragen werden.

Entsprechend möchten wir versuchen, Ihnen die Frage zu beantworten:

» Was müssen / sollten stationäre Pflegeeinrichtungen beachten, wenn Sie Pepper zur Unterstützung von Gesundheitsförderung und gesundheitlicher Prävention nutzen möchten? «



Aufbau der Handreichung

Die Handreichung ist so aufgebaut, dass die einzelnen Kapitel auch unabhängig voneinander gelesen werden können. Dabei beinhaltet jedes Kapitel zu Beginn eine kurze Zusammenfassung seiner Inhalte, eine Gliederung und eine Einleitung, in der die Ziele des Kapitels aufgezeigt werden. So können Sie sich schnell orientieren und die Relevanz des Kapitels für sich einordnen. In der Regel schließen die Kapitel jeweils mit einer Checkliste.

Kapitel 2	Vorstellung des Robotertyps Pepper, als ein erstes Kennenlernen für alle Interessierten
Kapitel 2	Entscheidungshilfe zur Anschaffung eines humanoiden Roboters; das Kapitel richtet sich insbesondere an Führungskräfte und Entscheidungsträger*innen von stationären Pflegeeinrichtungen
Kapitel 3	Hinweise und Erfahrungsberichte zur Sensibilisierung von Bewohnenden und Mitarbeitenden für den Einsatz eines humanoiden Roboters
Kapitel 3	Pepper in Aktion, alles rund um die Planung, Durchführung und Nachbereitung von robotikgestützten Gruppensitzungen
Kapitel 3	Software und Apps von Pepper, Beschreibung des im Projekt ROBUST entwickelten Programms und seiner einzelnen Apps
Kapitel 3	Ethik und Datenschutz, Behandlung grundlegender Fragen zu Ethik und Datenschutz
Kapitel 3	Fortbildungskonzept, erprobtes Konzept zur Schulung von Betreuungskräften für den Einsatz von Pepper
Anhang	Weiterführende Dokumente und Vorlagen, wie zum Beispiel FAQ (frequently asked questions) sowie ein Glossar und ein Workbook mit detailliert beschriebenen Gruppensitzungen

Nutzungstipps

Jedes Kapitel ist mit einem oder mehreren der folgenden Icons gekennzeichnet. Diese sollen die primäre Zielgruppe des Kapitels verdeutlichen:



Führungs- und Leitungskräfte bzw. Personen in verantwortlichen Positionen innerhalb der Einrichtungsorganisation



Potentielle Anwender*innen aus der Einrichtungspraxis

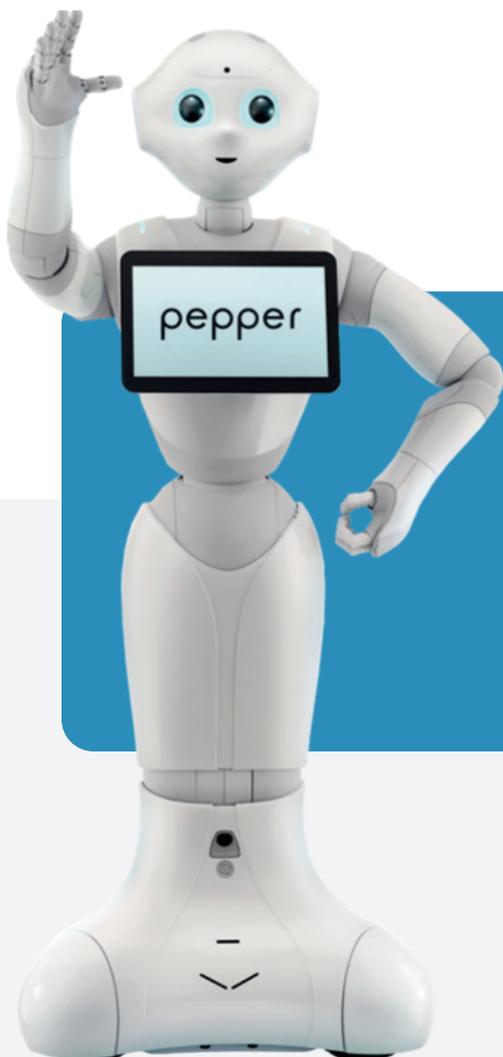


Mitarbeitende mit einem speziellen Fachgebiet
(zum Beispiel Datenschutzbeauftragte, Haustechnik)

Zusätzlich werden in der Handreichung Hinweise und Best-Practice-Beispiele aus dem Projekt hervorgehoben. Hinweise sind dabei mit einem Ausrufezeichen und Best-Practices mit einer Glühbirne gekennzeichnet; außerdem sind sie farblich hinterlegt. Am Ende vieler Kapitel finden Sie zusätzlich eine (oder mehrere) Checkliste(n). Diese bieten einen klaren Leitfaden mit der Möglichkeit zum Abhaken in Bezug auf das jeweilige Thema. Sie können sowohl für initiale Entscheidungen genutzt werden als auch für den regelmäßigen Betrieb von Pepper in Ihrer Einrichtung.

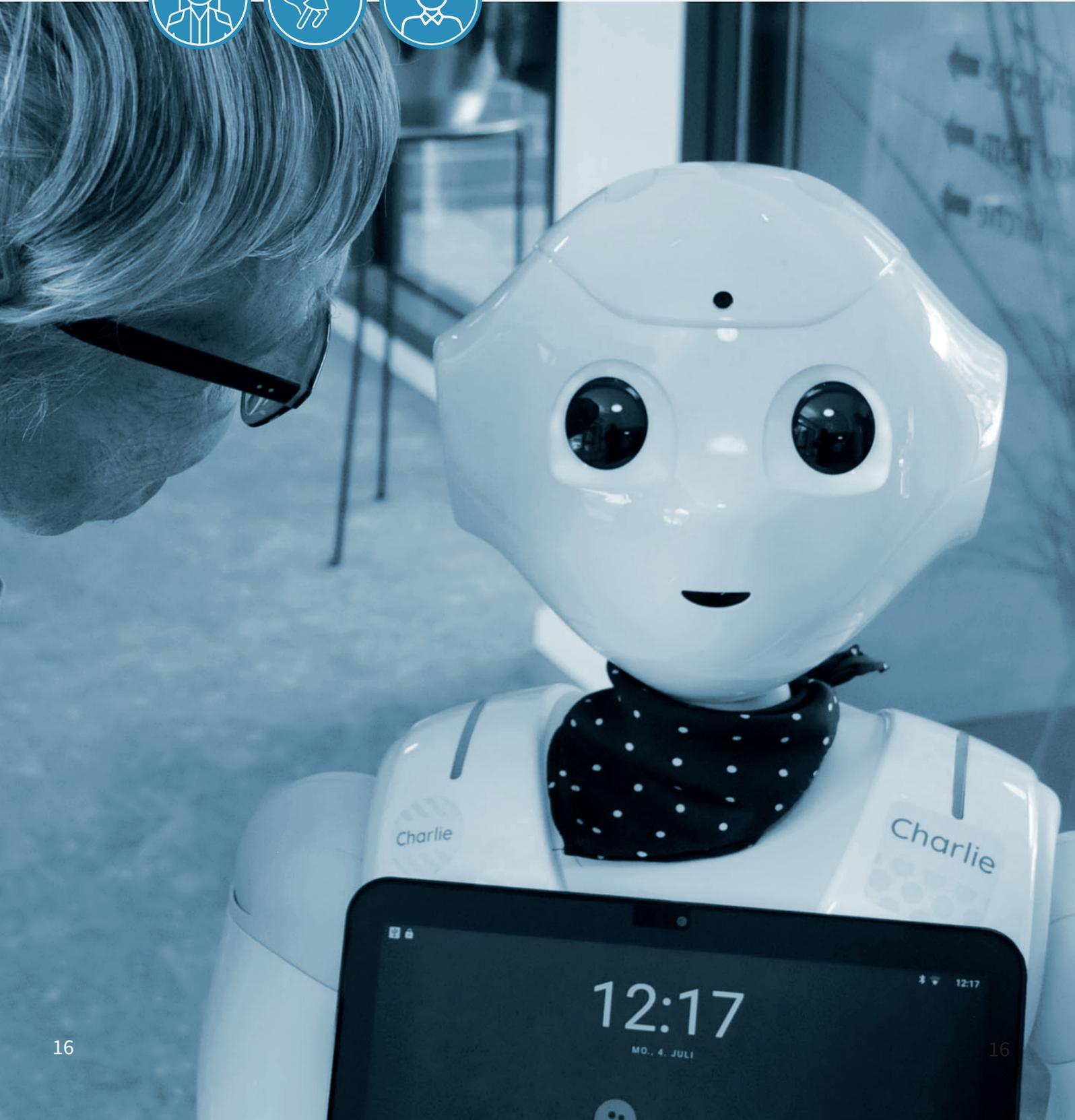
Das Robotermodell „Pepper“ ist geschlechtsneutral konzipiert, und die Einrichtungen nutzen zur Bezeichnung sowohl weibliche, männliche als auch geschlechtsneutrale Namen wie Charly, Robby, Greta oder Pepper. In der Handreichung sprechen wir auch von dem Roboter und nutzen entsprechend „er“ als Pronomen.

Wir hoffen, dass Sie durch die Nutzung dieser Handreichung nicht nur eine erfolgreiche Mensch-Robotik-Kollaboration verwirklichen können, sondern auch die Lebensqualität der Bewohnenden steigern und einen Beitrag zur Gesundheitsförderung leisten können.



Viel Erfolg bei Ihrem Vorhaben!

2 Vorstellung von Pepper



Zusammenfassung

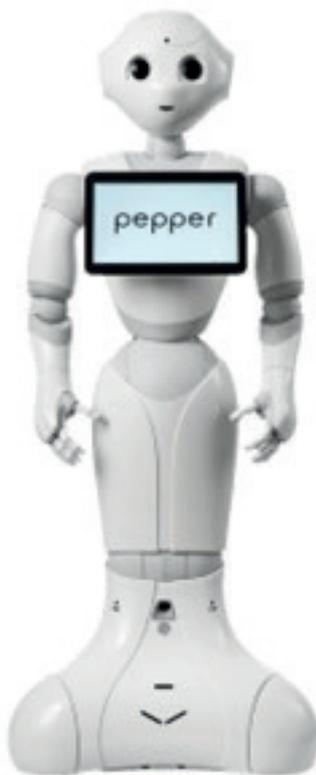
Dieses Kapitel beschreibt das Robotermodell „Pepper“ der Firma Softbank Robotics. Es beinhaltet Informationen zu technischen Eigenschaften, die Basisinformationen zu Bedienung und Wartung sowie Lagerung und Transport. Auf diese Weise können Sie den Robotertyp Pepper und seine Funktionen kennenlernen.

Inhalt

1	Einleitung und Ziele des Kapitels	19
2	Technische Daten	20
2.1	Sensoren und Aufbau	20
2.2	Knöpfe/Schalter und Basisfunktionen	24
2.2.1	Anschalten	24
2.2.2	Ausschalten	24
2.2.3	Notfall (Not-Aus)	25
2.2.4	Zusammenklappen	25
2.2.5	Aufklappen	26
2.2.6	Status abfragen	26
3	Einsatz und Wartung	27
3.1	Petter einsetzen	27
3.2	Aufladen	28
3.3	Reinigung	29
4	Transport	30
4.1	Schieben	30
4.2	Verpackung/Transport	31

1 Einleitung und Ziele des Kapitels

Pepper ist ein teilhumanoider Roboter, der von der Firma Softbank Robotics entwickelt wurde, um mit Menschen zu interagieren. Pepper ist 1,20 m groß. Ausgestattet mit zahlreichen Sensoren, kann er seine Umgebung erkennen und darauf reagieren. Er verfügt über bewegliche Arme, einen drehbaren Kopf und die Fähigkeit, sich fortzubewegen. Dank seiner Sensoren ist Pepper in der Lage, Geräusche wahrzunehmen und visuelle Informationen aus seiner Umgebung zu erfassen.



Ziele des Kapitels:

- Sie lernen den grundlegenden technischen Aufbau von Pepper sowie die Funktion der einzelnen Bestandteile von Pepper kennen und verstehen, die Funktion der einzelnen Bestandteile von Pepper.
- Sie lernen, wie Sie den Roboter ein- und ausschalten, wie Sie Pepper in Not-Situationen ausschalten können und welche weiteren grundlegenden Funktionen Pepper hat.
- Sie lernen, wie Sie Pepper lagern, laden und sicher transportieren können.

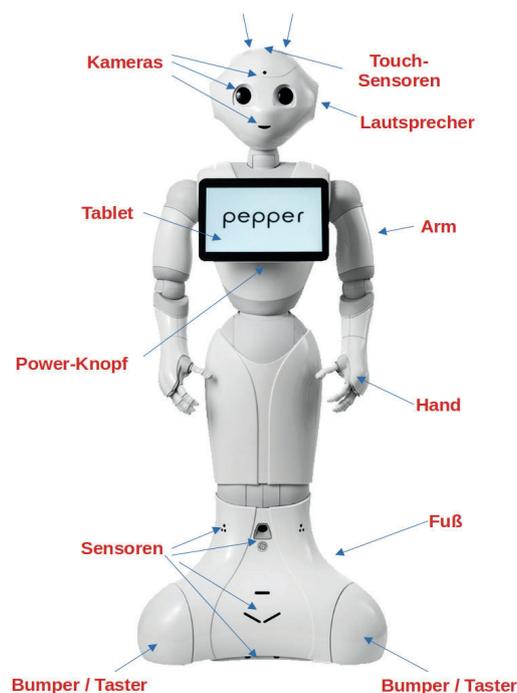
2 Technische Daten

Pepper ist ca. 1,20 Meter groß und wiegt 28 Kilogramm. Er hat Kameras, Mikrofone und Berührungssensoren, um Menschen zu erkennen und mit ihnen zu interagieren. Sein Tablet-Bildschirm kann wie ein Smartphone Apps abspielen. Über die Apps kann man mit Pepper zum Beispiel spielen oder Rätsel lösen.

2.1 Sensoren und Aufbau

Die wichtigsten Sensoren und Bestandteile von Pepper sind in der folgenden Tabelle aufgeführt. Anschließend folgen Bilder, auf denen die einzelnen Bestandteile zu sehen sind.

Arme	Pepper kann seine Arme bewegen. Pepper kann sich aber mit den Armen nicht selbst berühren.
Bumper (Taster)	Damit erkennt Pepper, wenn er irgendwo anstößt.
Fuß	Im „Fuß“ von Pepper befinden sich drei Räder, mit denen sich Pepper in eine beliebige Richtung bewegen kann. Zudem befindet sich in dem „Fuß“ der (schwere) Akku von Pepper.
Hand	Pepper kann, wie ein Mensch, seine Handgelenke drehen. Die Finger kann Pepper aber nur alle zusammen auf und zu machen.
Kameras	Mit den Kameras kann Pepper seine Umgebung visuell wahrnehmen, z. B. Hindernisse oder Gesichter erkennen.
Kopf	Dort befindet sich Elektronik, die Pepper steuert.
Ladeklappe	Unter der Ladeklappe befindet sich die Ladevorrichtung von Pepper.



Mikrophone Mit den Mikrofonen kann Pepper Töne wahrnehmen, z. B. Stimmen.

Not-Aus Mit dem Not-Aus-Knopf kann man Pepper im Notfall ausschalten.

Power-Knopf Hier geht Pepper an und aus.

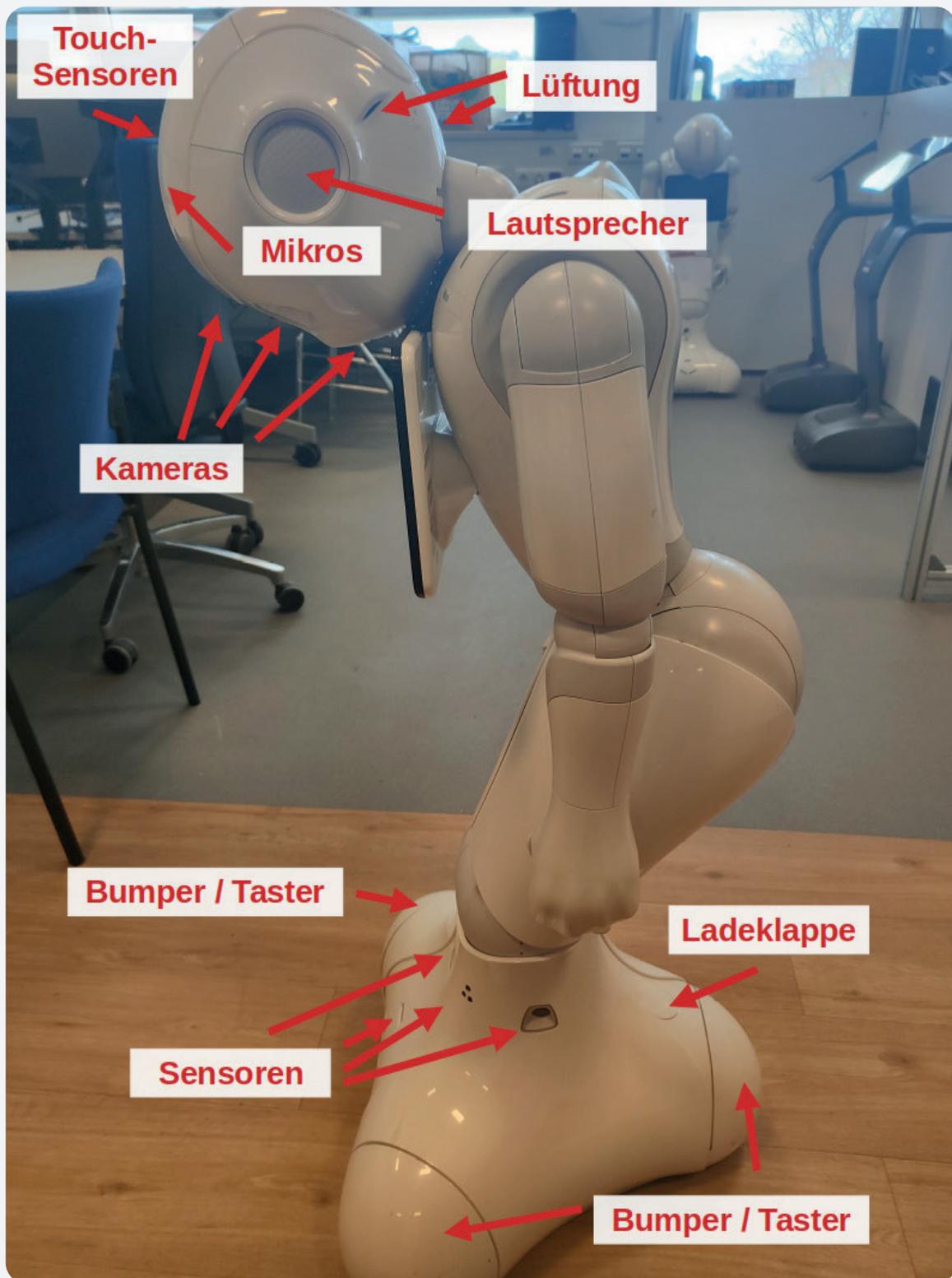
Sensoren Mit den Sensoren erkennt Pepper, was sich um ihn herum befindet.

Sicherungsstifte 1 & 2 Dort befindet sich Elektronik, die Pepper steuert.

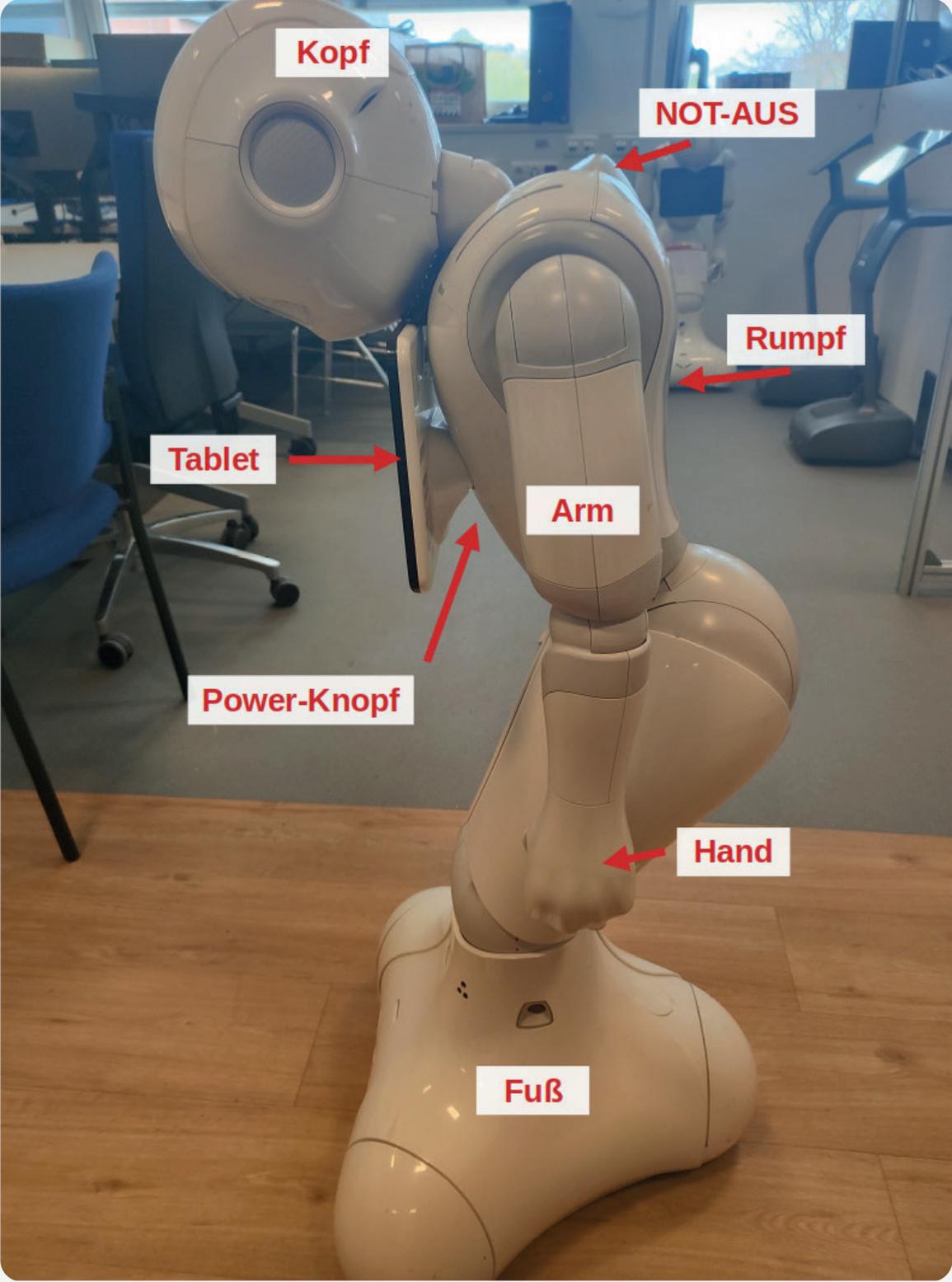
Sicherungsstifte Lager Hier werden die Sicherungsstifte verstaut, wenn sie nicht benutzt werden. Sie stecken direkt neben dem Not-Aus-Knopf.

Tablet Hier zeigt Pepper Apps an, und es kann in dem Programm und seinen Apps navigiert werden.

Touch-Sensoren Damit kann Pepper erkennen, wenn er berührt wird.



¹Bilder aus dem Internet sind mit ihrem entsprechenden Link gekennzeichnet, alle Bilder ohne Quellenangabe wurden im Rahmen des Projektes ROBUST aufgenommen.



2.2 Knöpfe/Schalter und Basisfunktionen

2.2.1 Anschalten

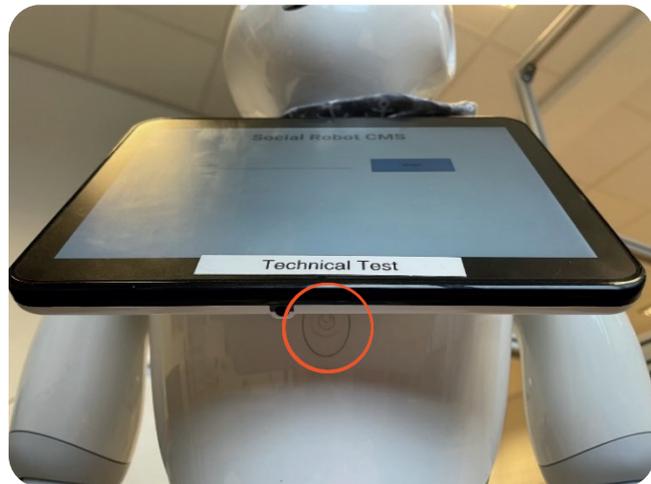
Power-Knopf unter dem Tablet
(direkt auf der Brust von Pepper)

1x kurz drücken.

... Pepper fährt hoch, bitte warten.
Das dauert einige Minuten.

... Pepper schaut sich um.

... Pepper ist bereit.



2.2.2 Ausschalten

Power-Knopf unter dem Tablet
(auf der Brust von Pepper)

1x drücken und halten.

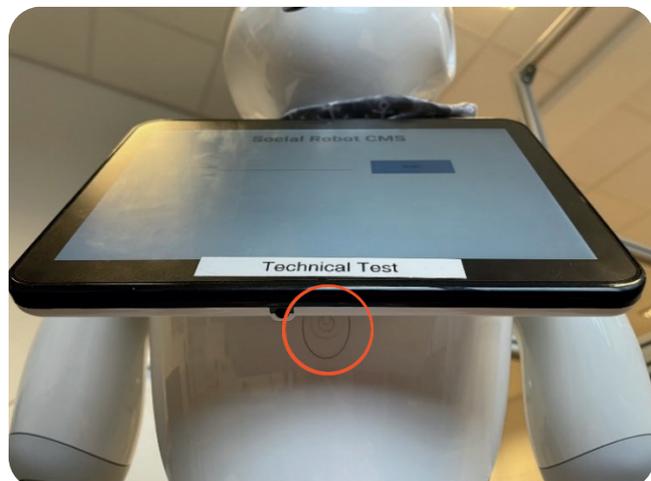
... Pepper macht
„Runterfahr-Geräusch“.

Power-Knopf **loslassen.**

... Pepper fährt runter und
klappt zusammen.

... Pepper rastet hörbar ein.

... Pepper ist ausgeschaltet.



2.2.3 Notfall (Not-Aus)

Muss Pepper sofort ausgeschaltet werden, zum Beispiel weil er etwas macht, was er nicht soll, oder ein anderer Notfall passiert:

Im Nacken von Pepper befindet sich der rote Not-Aus-Knopf.



Wird der Knopf gedrückt, ist Pepper sofort abgeschaltet.

- Man kann die Gummiabdeckung hochhalten und den Knopf drücken.
- Man kann den Knopf auch durch die Gummiabdeckung drücken. Dafür bitte kräftig auf den Knopf drücken.
- Durch Drehen des Knopfs kann dieser wieder entriegelt werden.
- Pepper ist dann wieder einsatzbereit.
- Mit gedrücktem Knopf kann Pepper nicht benutzt werden.



ACHTUNG: Pepper ist jetzt ohne Strom! Pepper kann jetzt leicht umfallen!
Nur im NOTFALL benutzen!

2.2.4 Zusammenklappen

Pepper muss angeschaltet sein!

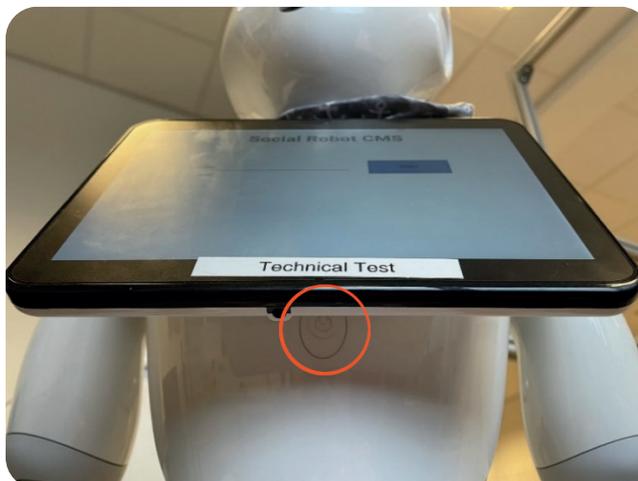
Power-Knopf unter dem Tablet
(Auf der Brust von Pepper)

2x kurz drücken.

... Pepper fährt runter und klappt zusammen.

... Pepper rastet hörbar ein.

... Pepper ist zusammengeklappt.



2.2.5 Aufklappen

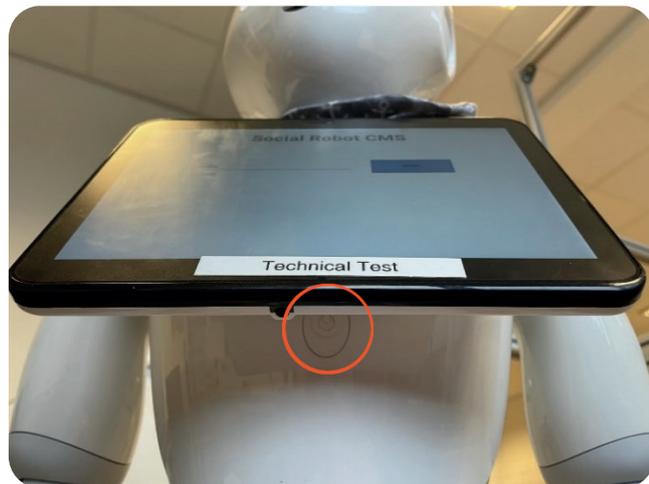
Pepper muss angeschaltet sein!

Power-Knopf unter dem Tablet
(Auf der Brust von Pepper)

2x kurz drücken.

... Pepper klappt auf und schaut
sich um.

... Pepper ist aufgeklappt



2.2.6 Status abfragen

Pepper muss angeschaltet sein!

Power-Knopf unter dem Tablet
(Auf der Brust von Pepper)

1x kurz drücken.

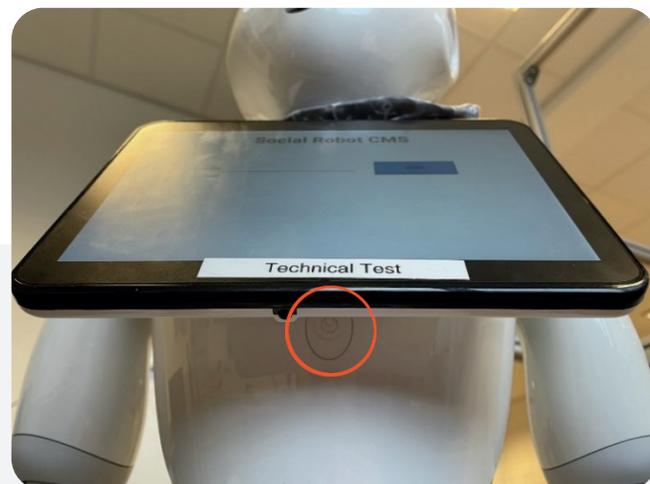
Pepper sagt,

... wie er heißt.

... ob er mit einem Netzwerk
verbunden ist.

... ob sein Akku geladen ist.

... ob er eine Fehlermeldung hat, und er benennt, welchen Fehler er hat.



3 Einsatz und Wartung

3.1 Pepper einsetzen

Damit der Roboter richtig funktioniert, müssen die folgenden Dinge beachtet werden:

- Pepper sollte aus datenschutzrechtlichen Gründen nicht mit dem WLAN verbunden sein, sobald Bewohner*innen anwesend sind.
- Der Roboter darf ausschließlich innerhalb von Gebäuden benutzt werden, um eine unnötige Verschmutzung des Roboters zu vermeiden.
- Zudem sollte Feuchtigkeit vermieden werden, damit der Roboter nicht beschädigt wird.

Spezielle Anforderungen an den Raum, in dem der Roboter benutzt wird:

- Der Boden des Raums sollte ebenerdig sein.
- Der Roboter sollte sich in einem Bereich von zwei Metern in alle Richtungen bewegen können.
- Es sollte nicht zu laut sein.
- Der Raum sollte abgedunkelt werden können, damit es keine direkte Lichtquelle oder Sonneneinstrahlung gibt.
- Achten Sie darauf, dass nicht zu viele Personen nahe am Roboter vorbeilaufen, der Raum sollte daher geschlossen sein.

3.2 Aufladen

Peppers Ladeklappe befindet sich auf der Rückseite von Peppers Fuß.



Ladeklappe öffnen.

Gelben „Schalter“ am Ladestecker nach hinten ziehen und dort festhalten.

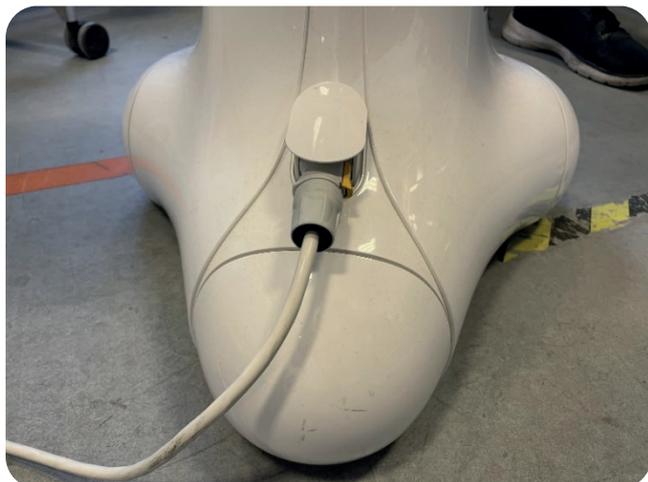


Ladestecker in Ladebuchse stecken.

„Schalter“ loslassen und Ladestecker rechtsrum drehen, bis der Ladestecker einrastet (Klick-Geräusch).

... Pepper wird geladen.

Prozedur andersherum durchführen, um den Ladestecker zu entfernen („Schalter“ zurück ziehen, Kabel 90° nach links drehen, herausziehen).



Pepper sollte während des Ladevorgangs nicht geschoben werden.



Zum Aufladen des Roboters empfehlen wir einen Raum, der folgende Bedingungen erfüllt:

- Der Raum wird nicht oft besucht.
- Der Raum besitzt eine leicht erreichbare Steckdose in der Nähe des Bodens.
- Der Raum besitzt eine Möglichkeit zum Lüften.

Damit Pepper tagsüber arbeiten kann (für 6-8 Stunden), muss er vollständig aufgeladen sein. Es ist am einfachsten, ihn über Nacht aufzuladen. Dies dauert ungefähr sechs Stunden. Während des Ladevorgangs sollte Pepper freistehen und sich nicht neben einer Heizung befinden.

3.3 Reinigung

Beim Reinigen bzw. Desinfizieren des Roboters sind folgende Punkte zu beachten:

- Reinigung der Lüftungsschlitze am Roboter ausschließlich mit Luft, z. B. mit einem Staubsauger oder Druckluft, um Feuchtigkeitseintritt zu verhindern.
- Reinigung des Touchscreens mit einem (feuchten) Microfasertuch.
- Verwendung von Desinfektionstüchern zur Oberflächendesinfektion.
- Eine Sprühdesinfektion empfehlen wir nicht, der Roboter könnte Schaden nehmen.

4 Transport

Pepper kann im ausgeschalteten und zusammengeklappten Zustand geschoben werden. Für längere Transporte, beispielsweise mit dem Auto, sollte Pepper jedoch verpackt werden.

4.1 Schieben

Pepper ausschalten oder zusammenklappen.

Pepper an der Hinterseite schieben und an der Schulter festhalten.

Zum Schieben muss die Ladeklappe am Fuß hinten geöffnet sein.

Pepper langsam schieben.

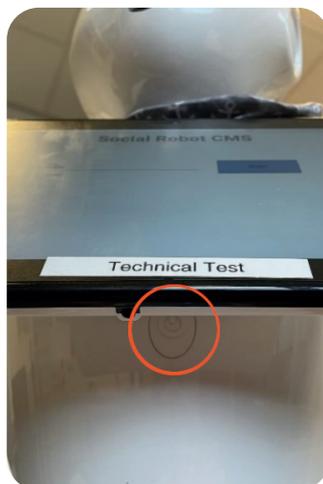


Beim Schieben von Pepper sollte auf Türschwellen und Hindernisse geachtet werden! An Aufzügen kann es erforderlich sein, Pepper etwas über die Lücke im Boden an der Tür zu heben.

4.2 Verpackung/Transport

Pepper ausschalten.

Not-Aus-Knopf im Nacken drücken
(so hat der Roboter keinen Strom
und kann auf keinen Fall während
des Transports angehen).



Gelenke lockern (verhindert, dass
die Motoren bei ungeplanten
Bewegungen beim Verpacken
und Transportieren Schaden
nehmen).

Sicherungsstifte einsetzen
(befinden sich im Nacken, neben
dem Not-Aus-Knopf).



Pepper verpacken.

Pepper transportieren.



ACHTUNG: Durch das Lockern der Gelenke wird Pepper „wackelig“. Pepper muss jetzt gut festgehalten werden!

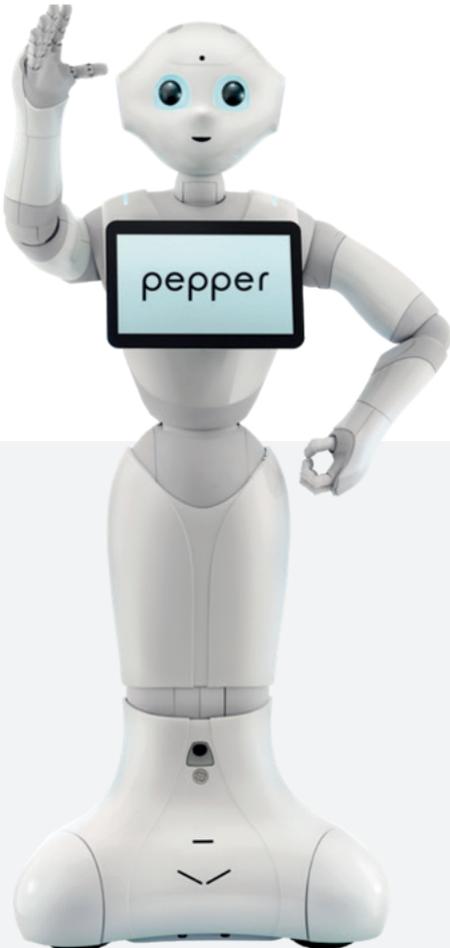
Spezielle Transportkisten



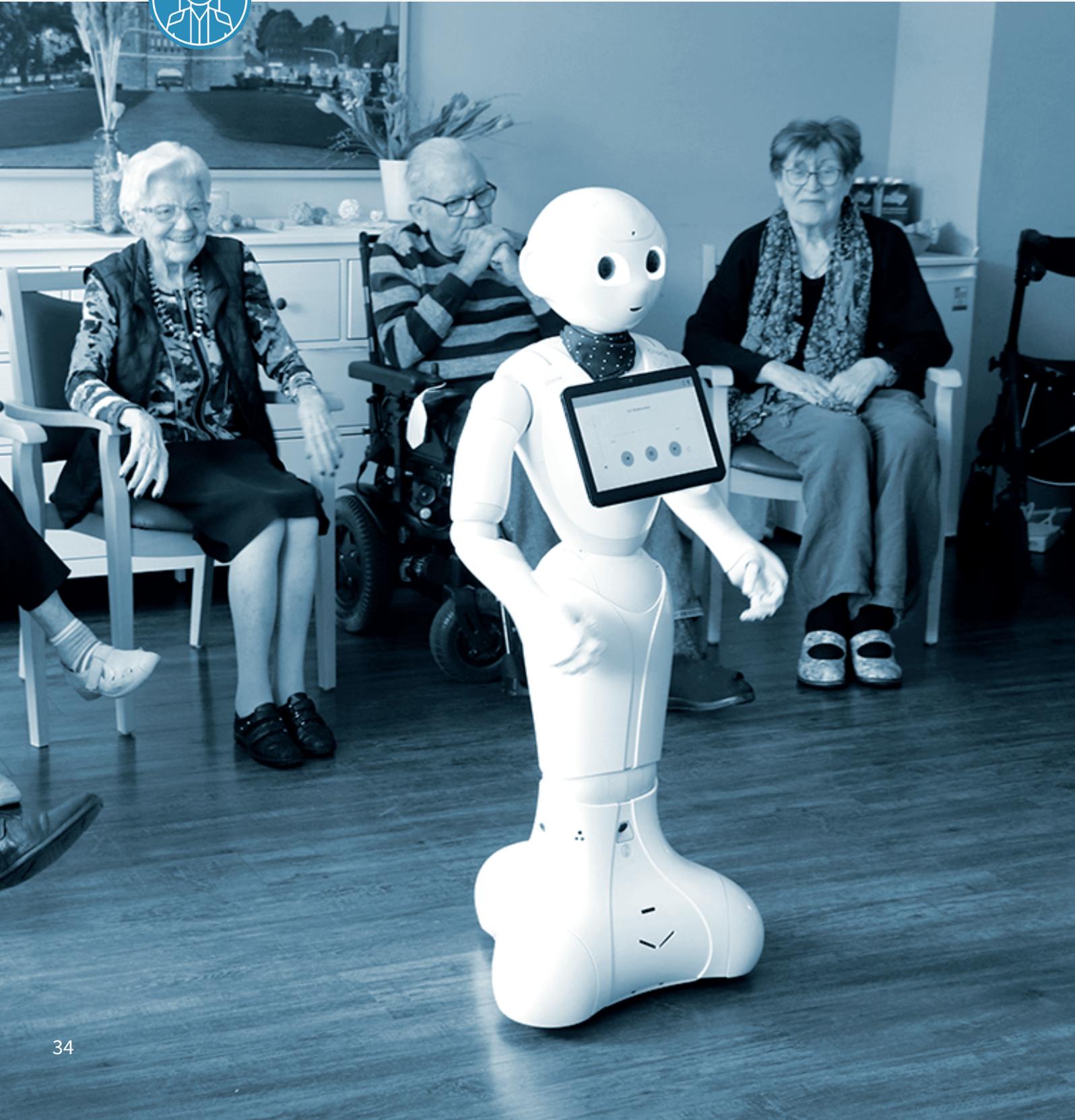
Pepper kann auch in einer speziellen Transportkiste transportiert werden. Diese ist typischerweise aus Holz und/oder Metall und damit noch etwas stabiler als der Transportkarton aus Pappe. Außerdem besitzen diese Kisten Rollen und Tragegriffe für einen einfacheren Transfer.

Einige Händler bieten diese Transportkisten als Zubehör an. Beispielsweise bei „generationrobots“ gibt es die Transportkisten für ca. 1300€ brutto.²

²<https://www.generationrobots.com/de/402592-tragekoffer-flight-case-fur-humanoide-roboter-pepper.html>
Zugriff am 19.06.24



3 Entscheidungshilfe zur Anschaffung von Pepper



Zusammenfassung

Die Entscheidungshilfe soll Führungskräfte dabei unterstützen, wenn sie über den Einsatz des humanoiden Roboters Pepper in ihrer Einrichtung nachdenken. Anhand von sechs Themenfeldern werden Fragen formuliert, die sich als sinnvoll zur Begründung und Entscheidung des Einsatzes eines robotischen Systems in einer Pflegeeinrichtung herausgestellt haben. Die Fragen können i.d.R. mit „ja“, „nein“ oder „weiß nicht“ beantwortet werden. Gleichzeitig berichten wir in jedem Themenblock von den „Best-Practice“-Erfahrungen aus dem Projekt ROBUST. Am Schluss des Kapitels findet sich eine Checkliste, die die relevantesten Fragestellungen aus den Themenfeldern zusammenfassend aufgreift.



¹Wir orientieren uns an den Ergebnissen des Projektes BeBeRobot (Begründungs- und Bewertungsmaßstäbe von Robotik für die Pflege) 2024

Inhalt

1	Einleitung und Ziele des Kapitels	37
2	Relevante Themenfelder für die Entscheidungsfindung	38
2.1	Pflegeeinrichtung	38
2.2	Ethik	40
2.3	Gesellschaftliche Einbettung	41
2.4	Ökonomie.....	42
2.5	Technik und Infrastruktur	43
2.6	Datenschutz und Recht	43

1 Einleitung und Ziele des Kapitels

Die Entscheidung, einen sozialen Roboter wie Pepper zu nutzen, bringt für Ihre Einrichtung innovative Veränderungen mit sich. Durch den Einsatz von Technologie zur Unterstützung der Betreuungsarbeit im Rahmen der Prävention und Gesundheitsförderung verändert sich sowohl das Verhalten der Mitarbeitenden als auch das der Bewohnenden. Dies erfordert eine Neustrukturierung der Arbeitsabläufe, die wiederum eine Veränderung und Weiterentwicklung der bestehenden Verhältnisse mit sich bringt.

Mitarbeitende, Bewohnende und das Sorgenetzwerk (Ehrenamtliche, An- und Zugehörige) können auf die Veränderungen sowohl mit Neugier als auch mit Abwehr reagieren.

Ziele des Kapitels:

- Das Kapitel bietet eine Orientierungshilfe für die Entscheidung zur Nutzung des humanoiden Roboters Pepper.
- Die Beantwortung der Fragen am Ende des Kapitels gibt Auskunft darüber, was in Ihrer Einrichtung bereits geklärt wurde und welche Fragen noch offen sind.

2 Relevante Themenfelder für die Entscheidungsfindung

In diesem Kapitel werden Themenfelder aufgezeigt, die für die Entscheidungsfindung bzgl. eines Robotereinsatzes relevant sind. Jedes Themenfeld wird anhand von Leitfragen, die in dem Forschungsprojekt BeBeRobot entworfen wurden, strukturiert und entwickelt. Die Beantwortung der Leitfragen erfolgt auf Basis der im Projekt ROBUST gemachten Erfahrungen und entwickelten Best-Practices. Da jede Pflegeeinrichtung spezifische Rahmenbedingungen und Gegebenheiten aufweist, kann naturgemäß eine detaillierte Beantwortung der Leitfragen nicht immer erfolgen. Allerdings geben die aufgezeigten Erfahrungen und Best-Practices Denkanstöße hinsichtlich eines möglichen Robotereinsatzes.

2.1 Pflegeeinrichtung



- Ist der Einsatz von humanoider Robotik mit Ihrem Verständnis von „guter Pflege“ bzw. „guter Betreuung“ vereinbar?
- Verbinden Sie mit dem möglichen Einsatz von Pepper konkrete Ziele für Ihre Pflegeeinrichtung?
- Können in Ihrer Einrichtung mit dem Einsatz des humanoiden Roboters die Tätigkeiten von Mitarbeitenden unterstützt werden?
- Können mit dem Einsatz der innovativen Technik Bedarfe und Bedürfnisse der Bewohnenden berücksichtigt werden?
- Können mit dem Einsatz von Pepper Bedarfe und Bedürfnisse der Mitarbeitenden berücksichtigt werden?

Im Projekt ROBUST wird Pepper seit 2021 als Assistenz in der sozialen Betreuung (sozioemotionalen Pflege) in vier stationären Alten- und Langzeitpflegeeinrichtungen eingesetzt. Die im Projekt mit den Mitarbeitenden und Bewohnenden partizipativ entwickelten Applikationen unterstützen Bewohnende in der Stärkung ihrer individuellen Gesundheitsressourcen. Die Applikationen zielen auf eine Verhaltensänderungen der Bewohnenden ab, indem die soziale Teilhabe, kognitive Fähigkeiten und Bewegung gestärkt werden. Gleichzeitig haben sich mit dem Einsatz dieser innovativen Technik Arbeitsabläufe der Mitarbeitenden und damit die Verhältnisse in den vier Einrichtungen geändert.

Unsere Erfahrungen zeigen, dass Bewohnende häufig sehr an Pepper interessiert sind und bereits dessen Anwesenheit ein Lächeln bewirken kann. Doch es gibt vereinzelt auch Bewohnende, denen der Roboter suspekt ist und / oder die mit diesem nichts zu tun haben wollen.

An- und Zugehörige reagieren ebenfalls sehr unterschiedlich. Sie schwanken zwischen Neugier, hohen Erwartungen und Skepsis, vor allem angesichts der Vorstellung, dass Pflegekräfte durch den Roboter ersetzt werden. Dies ist allerdings nicht das Ziel: Pflegekräfte können und sollen nicht ersetzt werden. Allerdings gilt es, auf diese Befürchtungen (die unter anderem durch Berichterstattung und Science-Fiction-Spielfilme genährt wird) einzugehen. Die Vorstellung von Pepper und seiner Möglichkeiten, wie er als Assistenz Betreuungskräfte unterstützen kann, bietet eine gute Chance, alle Interessierten zu beteiligen und deren Akzeptanz zu gewinnen. Unserer Erfahrung nach hat es sich bewährt, An- und Zugehörige direkt in die Betreuungsgruppen einzuladen, so dass diese entweder zuschauen oder sich selbst aktiv beteiligen können. Vor allem das Mitmachen in den Betreuungsgruppen führte immer wieder zu Freude bei Angehörigen. Besonders (Enkel-)Kinder finden es cool, wenn sie gemeinsam mit Opa oder Oma mit dem Roboter „spielen“ dürfen.

Um die Bedürfnisse der Bewohnenden wahrnehmen und berücksichtigen zu können, hat sich gezeigt, dass eine gute Organisation der Betreuung notwendig ist. In allen vier Einrichtungen gibt es deswegen Robotik-Beauftragte, die unmittelbar mit Pepper gemeinsam Betreuungsgruppen durchführen und teils auch den Einsatz des humanoiden Roboters koordinieren. Insbesondere in einem Altenpflegeheim unterstützte die Robotik-Beauftragte Betreuungskräfte bei deren Arbeit mit dem Roboter. Diese Erfahrungen trugen ebenfalls zur Weiterentwicklung der Applikationen bei.

Die Integration des sozialen Roboters als Assistenz hat das Potential, vor allem technikaffine und /oder jüngere Kolle*innen anzusprechen. Darüber hinaus kann durch die Möglichkeit, in Apps eigene Playlisten zu erstellen, auf die individuellen Bedarfe und Bedürfnisse der Bewohnenden eingegangen werden. Beispiele für die konkrete Gestaltung von Betreuungsgruppen sind in dieser Handreichung im Workbook (s. Anhang) ausführlich dargestellt.

2.2 Ethik



- Vermuten Sie ethische Bedenken gegen die Nutzung von Pepper?
- Können Sie gewährleisten, dass alle beteiligten Personengruppen (Mitarbeitende, Bewohnende, An- und Zugehörige, Ehrenamtliche) über den Einsatz des humanoiden Roboters aufgeklärt werden?
- Können Bewohnenden bei einer Ablehnung des humanoiden Roboters gleichwertige Betreuungsalternativen angeboten werden?
- Können Sie sicherstellen, dass Mitarbeitenden, die den Einsatz des Roboters ablehnen, keine Nachteile entstehen?
- Können Sie Veranstaltungen anbieten, in denen ethische Fragestellungen diskutiert werden?

In der Praxis des Projekts ROBUST hat sich im Vorfeld gezeigt, dass die Vorstellung, Pepper könnte die Pflege übernehmen und Menschen ersetzen, viele Mitarbeitende und auch andere interessierte Personen erschreckt. Obwohl dieses Szenario aufgrund der realen technischen Möglichkeiten von Pepper derzeit unrealistisch ist, halten wir es für wichtig, diese Ängste ernst zu nehmen und einen Raum zu bieten, Bedenken und Ängste auszusprechen und zu diskutieren. Das Kennenlernen des Roboters Pepper hat dazu geführt, dass sich die Haltung der Bedenken tragenden relativiert hat. Während einige zuvor Ängste äußerten, dass der Roboter sie als Arbeitskraft ersetzen könnte, wurden dann Stimmen laut, die von den realen Möglichkeiten und Grenzen des Einsatzes von Pepper enttäuscht waren. Hier hat sich der Aufbau eines realistischen und frühzeitigen Erwartungsmanagements bewährt, und in der Regel konnten skeptische Mitarbeitende durch die Akzeptanz und Freude der Bewohnenden über den Einsatz des humanoiden Roboters von dessen Einsatz überzeugt werden.

In der Praxis hat es sich bewährt, die Zurückhaltung von Mitarbeitenden zu respektieren. Die Anzahl der Mitarbeitenden, die neben den Robotik-Beauftragten den Roboter einsetzen, variiert aus unterschiedlichen Gründen. Im Projekt sind mit dem Einsatz auch Dokumentationen und Beobachtungsprotokolle verbunden. Inzwischen erweitert sich nun nach zwei Jahren die Anzahl der Mitarbeitenden, die Pepper einsetzen (wollen) in einigen Einrichtungen deutlich, während in einer anderen Einrichtung die Mitarbeitenden überwiegend skeptisch geblieben sind. Da der humanoide Roboter in der Projektpraxis nicht in allen Betreuungsgruppen eingesetzt wird und viele Alternativangebote zur Verfügung stehen, sind auch Bewohnende nicht auf die Gruppen mit dem Roboter angewiesen.

Roboter können keine moralische Verantwortung für ihr Handeln übernehmen, denn moralisch verantwortliche Entscheidungen können nur von Menschen getroffen werden. Entsprechend folgen wir der Empfehlung des Deutschen Ethikrates, der die Bezeichnung „Pflegeroboter“ ablehnt und von „Robotik in der Pflege“ spricht, um die Assistenzfunktion des Roboters auch sprachlich auszudrücken. Es wird davon ausgegangen, dass diese Formulierung auch den im Projekt fokussierten Bereich „Assistenzroboter in der sozialen Betreuung“ einschließt. Weitere Empfehlungen des Ethikrates finden Sie im entsprechenden Kapitel der Handreichung.

2.3 Gesellschaftliche Einbettung



- Können Sie einschätzen, welche Wirkung der Einsatz des humanoiden Roboters in Ihrer Einrichtung in der Öffentlichkeit auslöst?
- Ist der Einsatz des humanoiden Roboters mit dem Leitbild Ihrer Einrichtung vereinbar?
- Verbessert der Einsatz des humanoiden Roboters die Außenwahrnehmung Ihrer Einrichtung als attraktiver Arbeitgeber?

Obwohl das Thema Robotik im Bereich der Pflege und Betreuung immer wieder in der Öffentlichkeit diskutiert wird, sind die realen Begegnungen und Erfahrungen mit Robotern in Pflegeeinrichtungen nach wie vor sehr selten. Bislang wurde der Einsatz von sozialen Robotern in der Pflege -mit Ausnahme der Robbe „PARO“- hauptsächlich in Modellprojekten erprobt. Vor diesem Hintergrund können Sie bei einer geplanten regelmäßigen Nutzung eines sozialen Roboters von einem aufkommenden Medieninteresse ausgehen, wenn Sie die Presse entsprechend informieren.

In der Projektpraxis von ROBUST bekamen die beteiligten Einrichtungen einige Presseanfragen zu dem Einsatz von Pepper, nachdem der jeweilige Träger die Presse informiert hat. Sowohl die regionale als auch überregionale Presse und Fernsehen zeigten Interesse und vereinbarten Interviewtermine. Vor allem die orientierten Bewohnenden beteiligten sich insbesondere in einer Einrichtung gerne an den Presseterminen und freuten sich über die Anfragen.

Ebenso wurden im Projekt ROBUST die Informationsveranstaltungen von An- und Zugehörigen und Ehrenamtlichen gut besucht. Darüber hinaus gab es im Projekt Anfragen von Pflege(fach)schulen, die mit ihren Schüler*innen die Einrichtungen besuchten, um den humanoiden Roboter kennen zu lernen.

2.4 Ökonomie



- Können Sie mit dem Einsatz des humanoiden Roboters das Leistungsspektrum Ihrer Einrichtung erweitern?
- Bestehen Finanzierungsmöglichkeiten für den Einsatz eines humanoiden Roboters?
- Ist der Aufwand für die Schulung/Fortbildung zur Nutzung eines humanoiden Roboters bzw. die Einweisung in das robotische System leistbar?

In den Einrichtungen, die im Projekt ROBUST mitwirkten, zeigte sich deutlich, dass sie ihr Leistungsspektrum für die Bewohnenden erweitern konnten. Sowohl die Bewohnenden als auch die Mitarbeitenden, die den Roboter als Assistenz einsetzen, freuen sich über die Erweiterung des Angebotes in ihrer jeweiligen Einrichtung.

Eine Fachkraft sieht in dem Einsatz von Pepper die Verbesserung ihrer Arbeitsbedingungen und die Reduzierung von Belastungen; so würde nach der Programmierung von Pepper und der Auswahl von Anwendungen (Apps) die Vorbereitungszeit zur Durchführung von Betreuungsgruppen deutlich verkürzt. Eine weitere Fachkraft berichtet, dass sie sich während der Unterstützung durch Pepper intensiver einzelnen Bewohnenden in der Gruppe zuwenden kann. Weitere Argumente der Fachkräfte, die u.U. auf eine Effizienzsteigerung hindeuten könnten, lauten „Steigerung der Mitarbeitendenmotivation“ und „Stärkung des Innovationsimages der Organisation“, die wiederum die „Attraktivität für die jüngere Generation“ befördern würde. Der informelle Austausch mit Besuchenden, An- und Zugehörigen ist häufiger, teilweise intensiver und durch die Mittlerfigur „Pepper“ niederschwellig und oftmals auch unbefangener. „Pepper“ schafft so im Pflegealltag etwas Leichtigkeit. „Pepper“ hat zudem einen hohen Wiedererkennungswert und ermöglicht dadurch auch häufig erfreuliche Begebenheiten in der Interaktion mit z. B. dementiell veränderten Menschen. So kann es sein, dass sie sich spontan z. B. an die roboterbeauftragte Person oder auch den Namen des Roboters erinnern. Momente der Klarheit, die für Bewohnende, Mitarbeitende und besonders auch für An- und Zugehörige sehr bereichernd sein können.

Die Einrichtungen im Projekt haben jeweils einen Roboter angeschafft und dafür unterschiedliche Wege gewählt; so konnten beispielsweise die Anschaffungskosten bei Stiftungen des jeweiligen Trägers eingeworben werden. Die Kosten für den Einsatz im Projekt konnten innerhalb des Projektes übernommen werden. In allen Einrichtungen wurden die Robotik-Beauftragten in Teilzeit im Projekt angestellt. Für den Regelbetrieb

nach der Projektlaufzeit gehen die beteiligten Einrichtungen unterschiedliche Wege. Eine Einrichtung ist an einer Ausweitung des Angebotes über den stationären Altenpflegebereich hinaus interessiert und beabsichtigt, eine Pflegekraft als Robotik-Beauftragte mit der Koordination des Robotereinsatzes und der Schulung von interessierten Mitarbeitenden zu beauftragen. In einer anderen Einrichtung wurde ein Konzept für den Robotereinsatz entwickelt, welches Sie im Anhang finden.

Es kann grundsätzlich zwischen Anschaffungskosten und Betriebskosten unterschieden werden. Für die Hardware fallen Anschaffungskosten (ca. 17.000 €) an, während für die Software (Lizenz-)Kosten zu kalkulieren sind. Dazu kommen Kosten für Hardwarewartung und Kosten für die Schulungen zur Nutzung des Roboters.

Die Betriebskosten für Wartung, evtl. Reparaturen und Stromkosten richten sich nach den örtlichen Gegebenheiten. Wenn Ihre Haustechnik die technische Betreuung und Wartung übernehmen kann, werden diese Kosten verhältnismäßig gering ausfallen. Ansonsten empfehlen wir einen Wartungsvertrag, damit Sie auch bei Störungen und Ausfällen eine Ansprechperson haben.

Das im Projekt ROBUST entwickelte und erprobte Schulungskonzept finden Sie in dieser Handreichung.

2.5 Technik und Infrastruktur



- Können Sie in Ihrer Einrichtung die technischen Voraussetzungen und die Infrastruktur für den Betrieb des sozialen Roboters bieten?
- Sind die baulichen Voraussetzungen Ihrer Einrichtung für den Einsatz eines Roboters geeignet?
- Können Sie gewährleisten, dass der humanoide Roboter längerfristig genutzt werden kann?

Wie bereits im Kapitel „Vorstellung von Pepper“ thematisiert, benötigen Sie zum Betrieb von Pepper geeignete Räumlichkeiten. Bevor Pepper in Ihre Pflegeeinrichtung einzieht, sollten Sie unbedingt Vorbereitungen treffen und entscheiden, wo er aufbewahrt und aufgeladen werden kann und wer Zugang zu dem Aufbewahrungsort haben soll.

Für den optimalen Einsatz von Pepper werden an die Räume der Pflegeeinrichtung und deren Ausstattung Anforderungen gestellt:

- ✓ Für den Ladevorgang empfehlen wir einen gering frequentierten Raum, mit einer 230V-Steckdose in Fußbodennähe und einer Lüftungsmöglichkeit.
- ✓ Für den Betrieb und konkreten Einsatz empfehlen wir einen Raum mit ebenem Boden, in dem Pepper möglichst einen Aktionsradius von zwei Metern in jede Richtung gewährt bekommen kann.
- ✓ Für die Wartung und Kommunikation mit Technikfachkräften ist eine Internetverbindung erforderlich.

Die Bereitstellung, der Einsatz und die Nachbereitung des Roboter-Einsatzes erfordern neben Kenntnissen auch zeitliche und räumliche Ressourcen. Dieser Aufwand ist vermutlich bereits durch die Nutzung anderer technischer Geräte, wie z. B. Lifter oder digitale Aktivitätstische, bekannt. Diese Änderungen der Arbeitsprozesse, auch der Transfer von Bewohnenden zu einem Gruppenangebot mit Pepper, sollten im Vorhinein bedacht werden.

Im Projekt hat sich herausgestellt, dass hier eine klare Verantwortungsstruktur hilfreich ist. Es hat sich bewährt, vorab festzulegen, wer für den Transport von Pepper, das Laden und den Einsatz zuständig ist. Damit wurden neue Arbeitsstrukturen eingeführt, so dass sich die Verhältnisse in der jeweiligen Einrichtung geändert haben. Da damit auch der Zugang zu abschließbaren Räumen (zum Laden des Roboters) neu strukturiert werden müsste, empfehlen wir diese Änderungen der Verhältnisse schriftlich zu fixieren. Die vielfältige, nachhaltige und längerfristige Nutzung des Roboters kann durch die Nutzung eines Content Management Systems (Beschreibung im sechsten Kapitel) gesichert werden.

In der Praxis hat sich gezeigt, dass die aktuelle Programmentwicklung eine sehr einfache Erweiterung und Änderung der Inhalte in den Apps ermöglicht, die auch nach einer kurzen Schulung von Betreuungskräften vorgenommen werden können. Damit werden die Apps nicht langweilig und können entsprechend den Bedarfen der Bewohnenden und Mitarbeitenden angepasst werden.

2.6 Datenschutz und Recht



- Können Sie sicherstellen, dass alle beteiligten Personen wissen, welche Daten von dem humanoiden Roboter erfasst und weiterverarbeitet werden?
- Können Sie Ihr bestehendes Datenschutzkonzept für den Einsatz des humanoiden Roboters erweitern?
- Sind potentielle Schäden, die im Zusammenhang mit dem Roboter entstehen könnten, durch Ihre bestehenden Versicherungen abgedeckt?

Es ist ratsam, Ihre*n Datenschutzbeauftragte*n zu beteiligen, um die Achtung der Privatsphäre und Rechte der Bewohnenden auch unter Einsatz des Roboters zu gewährleisten. Dazu gehört die Transparenz darüber, wenn Daten gespeichert und darüber hinaus genutzt werden sollen. Hier gilt es, sowohl den Schutz der Daten von Bewohnenden als auch den Schutz der Daten von Mitarbeitenden sicher zu stellen. Die Rechtsgrundlagen bildet die DSGVO und gegebenenfalls kirchliche Datenschutzrechte. Im Projekt haben wir Einverständniserklärungen für den Einsatz des Roboters eingeholt. Wichtig ist bei Personen, für die eine gesetzliche Betreuung eingesetzt ist, diese zu beteiligen. Entsprechend dem Ethikgrundsatz, dass ein informiertes Einverständnis vorliegen soll, wurden sowohl Bewohnende als auch An- und Zugehörige aufgeklärt. Aufgrund unserer Erfahrung empfehlen wir, als „Best Practices“ Pepper im Offlinebetrieb zu nutzen, denn dann ist eine Datenspeicherung in nur sehr begrenztem Umfang ausschließlich auf dem Roboter möglich. So können Sie beispielsweise bei der Geburtstags-App den Namen der Person eingeben, der gratuliert werden soll. Der Name kann unmittelbar wieder gelöscht werden. Für Pepper kann, wie für jedes andere technische Gerät, eine Haftpflichtversicherung abgeschlossen werden. In der Projektpraxis haben die vorhandenen Haftpflichtversicherungen, die für technische Geräte in der Einrichtung abgeschlossen wurden, ausgereicht, um mögliche Schäden, die durch den Roboter verursacht werden, abzudecken.

Checkliste

	Ja 	Nein 	k.A. 
Pflegeeinrichtung:			
Ist der Einsatz von humanoider Robotik mit Ihrem Verständnis von „guter Pflege“ und „guter Betreuung“ vereinbar?			
Verbinden Sie mit dem möglichen Einsatz von Pepper Ziele für Ihre Pflegeeinrichtung?			
Können in Ihrer Einrichtung mit dem Einsatz der humanoiden Roboter die Tätigkeiten von Mitarbeitenden unterstützt werden? Können mit dem Einsatz der innovativen Technik Bedarfe und Bedürfnisse der Bewohnenden berücksichtigt werden? Können mit dem Einsatz von Pepper Bedarfe und Bedürfnisse der Mitarbeitenden berücksichtigt werden?			
Ethik			
Vermuten Sie ethische Bedenken bei der Nutzung von Pepper?			
Können Sie gewährleisten, dass alle beteiligten Personengruppen (Mitarbeitende, Bewohnende, An- und Zugehörige, Ehrenamtliche) über den Einsatz des humanoiden Roboters aufgeklärt werden?			
Können Bewohnenden bei einer Ablehnung des humanoiden Roboters gleichwertige Betreuungsalternativen angeboten werden?			
Können Sie sicherstellen, dass Mitarbeitenden, die den Einsatz des Roboters ablehnen, keine Nachteile entstehen?			
Können Sie Veranstaltungen anbieten, in denen ethische Fragestellungen diskutiert werden?			
Gesellschaftliche Einbettung			
Können Sie einschätzen, welche Wirkung der Einsatz des humanoiden Roboters in Ihrer Einrichtung in der Öffentlichkeit auslöst?			

	Ja 	Nein 	k.A. 
Ist der Einsatz des humanoiden Roboters mit dem Leitbild Ihrer Einrichtung vereinbar?			
Verbessert der Einsatz des humanoiden Roboters Ihre Außenwahrnehmung als attraktiver Arbeitgeber?			
Ökonomie			
Können Sie mit dem Einsatz des humanoiden Roboters das Leistungsspektrum Ihrer Einrichtung erweitern?			
Bestehen Finanzierungsmöglichkeiten für den Einsatz eines humanoiden Roboters?			
Ist der Aufwand für die Schulung zur Nutzung eines humanoiden Roboters bzw. die Einweisung in das robotische System leistbar?			
Technik und Infrastruktur			
Können Sie in Ihrer Einrichtung die technischen Voraussetzungen und die Infrastruktur für den Betrieb des sozialen Roboters bieten?			
Sind die baulichen Voraussetzungen Ihrer Einrichtung für den Einsatz eines Roboters geeignet?			
Können Sie gewährleisten, dass der humanoide Roboter längerfristig genutzt werden kann?			
Datenschutz und Recht			
Können Sie sicherstellen, dass alle beteiligten Personen wissen, welche Daten von dem humanoiden Roboter erfasst und weiterverarbeitet werden?			
Können Sie Ihr bestehendes Datenschutzkonzept für den Einsatz des humanoiden Roboters erweitern?			
Sind potentielle Schäden, die im Zusammenhang mit dem Roboter entstehen könnten, durch Ihre bestehenden Versicherungen abgedeckt?			

4 Vorbereitung und Sensibilisierung für den Einsatz von Pepper



Zusammenfassung

Dieses Kapitel umfasst wichtige Punkte zur Vorbereitung und Sensibilisierung für den Einsatz von Pepper in Ihrer Pflegeeinrichtung. Sie erfahren, wie Sie den Einsatz von Pepper in Ihrer Einrichtung vorbereiten und die einzelnen Interessensgruppen (Mitarbeitende, Bewohnende, weitere Interessensgruppen) entsprechend sensibilisieren können. Es werden Bedeutung, Ziele und Umsetzungsmöglichkeiten für die Sensibilisierung der Personengruppen zum Einsatz von Pepper detailliert erläutert und konkrete Maßnahmen zur transparenten Kommunikation aufgezeigt.

Inhalt

1	Einleitung und Ziele des Kapitels	51
2	Sensibilisierung von Mitarbeitenden	53
2.1	Verteilung von Rollen und Aufgaben	54
2.2	Projekterfahrungen / Best-Practices	57
3	Sensibilisierung von Bewohnenden	58
3.1	Projekterfahrungen / Best-Practices	59
4	Weitere Interessengruppen	60
4.1	Projekterfahrungen / Best-Practices	61
5	Sensibilisierung umsetzen	62
6	Checklisten	65
6.1	Mitarbeitende	66
6.2	Bewohnende	67
6.3	An- und Zugehörige	68

1 Einleitung und Ziele des Kapitels

Die Einführung eines sozialen Roboters in stationäre Pflegeeinrichtungen ist ein Vorhaben, das alle Menschen berührt, die in einer Einrichtung leben, arbeiten oder zu Besuch sind. Die einen werden den Roboter spannend finden, bei anderen kann er evtl. Fragen, ablehnende Gefühle und Befürchtungen hervorrufen. Gerade zu Beginn besteht daher viel Aufklärungsbedarf, um die Akzeptanz und das Vertrauen in die neue Technik zu fördern.

Die Implementierung des Roboters wirkt sich dabei nicht nur auf Bewohnende, Mitarbeitende, Zu- und Angehörige aus, sondern indirekt auch auf Arbeitsabläufe, organisatorische Strukturen, Unternehmenskultur und zwischenmenschliche Beziehungen. Eine Pflegeeinrichtung ist ein komplexes System, und mit jeder Veränderung passt sich ein Stück weit auch das System an.

Die Einführung von Pepper in eine Pflegeeinrichtung stellt somit eine Herausforderung dar, bietet aber auch die Möglichkeit, das System zu überdenken und evtl. anzupassen. Dies könnte beispielsweise beinhalten, vorhandene Prozesse zu optimieren, Kommunikationswege zu stärken, die Zusammenarbeit zwischen verschiedenen Abteilungen zu fördern und die Unterstützung durch die Geschäftsleitung zu intensivieren. Auf diese Weise kann die Einführung von Pepper nicht nur als technologische Innovation betrachtet werden, sondern auch als Chance für eine Weiterentwicklung innerhalb der Pflegeeinrichtung.

Um solch einen Weiterentwicklungsprozess bestmöglich zu unterstützen, sollten alle direkt und indirekt an der Einführung des Roboters beteiligten Personen für seinen Einsatz sensibilisiert werden. Dies betrifft ganz verschiedene Personengruppen, und es ergeben sich unter Umständen sehr unterschiedliche Herausforderungen, Fragestellungen und Herangehensweisen diesbezüglich. Im folgenden Kapitel werden unterschiedliche potentielle Vorgehensweisen und Best-Practices zur Sensibilisierung dieser Gruppen aufgezeigt, aus denen Sie die für Ihre Einrichtung geeigneten Maßnahmen zusammenstellen können.

Die individuellen Bedürfnisse und Erwartungen aller Interessensgruppen stehen dabei im Mittelpunkt, um diese Interessensgruppen bestmöglich auf die bevorstehende Integration von Pepper vorzubereiten. Es bedarf transparenter Informations- und Kommunikationsprozesse zu rechtlichen und ethischen Fragestellungen, Datenschutz, Verantwortlichkeiten sowie der praktischen Umsetzung. Diese Prozesse zur Sensibilisierung aller Interessensgruppen sind besonders vor der Einführung eines Roboters in der Einrichtung wichtig. Gleichzeitig stellen sie einen fortlaufenden Prozess dar, da Interessengruppen wie Bewohnende und Mitarbeitende sich laufend verändern. Um die Vorbereitungsphase erfolgreich umzusetzen und potenzielle Herausforderungen bei der Integration von Pepper möglichst reibungslos zu meistern, empfehlen wir, folgende Ziele zu fokussieren, deren konkrete Umsetzung in den kommenden Unterkapiteln dargestellt wird.

Ziel des Kapitels:

- Sensibilisierung aller Interessengruppen für den Einsatz von Robotik.
Sie sollten:
 - o Alle Hierarchieebenen im Unternehmen informieren.
 - o Robotik-beauftragte Person(en) bestimmen
 - o Information(sverantwortung) über den Roboter (technisch, rechtlich, ethisch, inhaltlich etc.) anbieten.
 - o Partizipativen Prozess anstoßen (Beteiligte „ins Boot holen“).

2 Sensibilisierung von Mitarbeitenden

Die erfolgreiche Integration eines Roboters wie Pepper erfordert eine differenzierte Herangehensweise an die Sensibilisierung sowie die Einbindung aller beteiligten und interessierten Gruppen von Mitarbeitenden, abgestimmt auf ihre Bedürfnisse und Einstellungen. Während manche Mitarbeitende direkt mit dem Roboter interagieren und ihn in ihren täglichen Abläufen nutzen werden, haben andere Mitarbeitende nur sporadische Begegnungen oder betrachten ihn aus der Distanz.

Dennoch sollten alle Mitarbeitenden die Chance bekommen, sich über den Roboter zu informieren, wenn sie dies wollen. Auch Fragen und Bedenken sollten geäußert und wenn möglich geklärt werden können. Hierzu bieten sich beispielsweise gezielte Informationsveranstaltungen für Mitarbeitende an. Dies muss nicht immer eine große neue aufwendige Veranstaltung sein, sondern kann auch in Teamsitzungen oder Übergaben integriert werden. Auch Aushänge oder Handouts bieten einen niedrigschwelligen Informationsweg, den Mitarbeitende bei Interesse nutzen können. Sie eignen sich zudem auch für die regelhafte Kommunikation von Informationen über Veränderungen und Neuerungen im Einsatz des Roboters. Solche fortlaufenden Informationsangebote können die langfristige Transparenz und Akzeptanz des Robotereinsatzes stärken.

Bei allen Informationen sollte von Anfang an darauf geachtet werden, ein realistisches Erwartungsmanagement aufzubauen. Es sollte klar gemacht werden, was der Roboter kann, beziehungsweise wofür er eingesetzt werden kann, aber auch wo seine Grenzen liegen. So kann vermieden werden, dass es bei der Einführung zu Enttäuschung aufgrund unrealistischer Erwartungen kommt, die zum Beispiel durch Internetvideos und/oder Science-Fiction-Filme aufgebaut wurden.

Für Mitarbeitende, die mit dem Roboter arbeiten sollen oder wollen, empfehlen wir eine spezielle Einführung in Technik, Arbeitsprozesse und Durchführung von Robotik-gestützten Angeboten. Am besten eignet sich hierzu eine Fortbildungsmaßnahme ähnlich der in Kapitel 8 beschriebenen Fortbildung. Zusätzlich bereitet das Lesen dieser Handreichung Mitarbeitende gut auf den konkreten Einsatz von Pepper vor.

2.1 Verteilung von Rollen und Aufgaben

Die Ergebnisse des Projektes zur Implementierung der Roboteranwendungen in die Praxis Für die Einführung eines Roboters wie Pepper in eine Pflegeeinrichtung empfiehlt es sich, Rollen und Aufgaben auf verschiedene Personen oder Gruppen zu verteilen. In diesem Abschnitt werden die möglichen Hauptakteur*innen und ihre Verantwortlichkeiten während der Einführungsphase skizziert. Für die erfolgreiche Integration des Roboters in den Einrichtungsalltag ist eine gute Zusammenarbeit aller Berufsgruppen wichtig, auch wenn einige von ihnen nur indirekt mit dem Roboter in Berührung kommen werden.

Betreuungsfachkräfte und Betreuungskräfte

Verantwortlich für die unmittelbare Vorbereitung und Durchführung des Robotereinsatzes und die Betreuung der Bewohnenden in der Interaktion mit dem Roboter. Sie stehen den Kolleg*innen für Fragen zur Verfügung und berichten regelmäßig über den Robotereinsatz bzw. dokumentieren Besonderheiten aus dem Robotereinsatz in der Betreuungs- bzw. Pflegedokumentation.

Datenschutzbeauftragte

Begleiten die Auseinandersetzung mit datenschutzrechtlichen Fragen im Zusammenhang mit dem Roboter-Einsatz und stellen sicher, dass Datenschutzrichtlinien eingehalten werden.

Ehrenamtliche

Können in die Aktivitäten mit dem Roboter eingebunden werden und durch ihre Unterstützung zur Angebotsvielfalt beitragen.

Einrichtungsleitungen

Tragen Gesamtverantwortung und strategische Entscheidungen im Zusammenhang mit der Einführung des Roboters. Sie stellen personelle und ökonomische Ressourcen für die Integration des Roboters bereit und unterstützen bei der Umsetzung.

Ethikbeauftragte/ -kommission	Beraten und unterstützen bei ethischen Fragestellungen im Zusammenhang mit dem Roboter-Einsatz. Sie stellen sicher, dass ethische Standards eingehalten werden.
Haustechnik	Stellt die erforderliche technische Infrastruktur für den Betrieb des Roboters bereit, wie zum Beispiel Netzwerk und Strom.
Hauswirtschaft	Sorgt für eine geeignete Umgebung und unterstützt bei Veranstaltungen mit dem Roboter, beispielsweise bereitet sie entsprechende Räume für Gruppenangebote mit Pepper vor.
IT/EDV-Abteilungen	Verantworten technischen Voraussetzungen und die Unterstützung der Mitarbeitenden im Umgang mit der Technologie.
Leitungen Betreuung/ Sozialer Dienst	Sie arbeiten eng mit dem Betreuungspersonal und der Robotik-beauftragten Person zusammen, um den Roboter in die bestehenden Angebote zu integrieren und neue Aktivitäten mit ihm zu entwickeln. Unter Umständen bietet es sich an, der Leitung der Betreuung/des Sozialen Dienstes die Aufgabe der beauftragten Person zu übertragen.
Öffentlichkeitsarbeit	Kommuniziert den Roboter-Einsatz nach außen und fördert das Verständnis und die Akzeptanz in der Öffentlichkeit durch gezielte Informationen.
Pflegefachkräfte und Pflegerkräfte	Unterstützen ggf. die Betreuungskräfte bei der Integration des Roboters in den Einrichtungsalltag und gewährleisten eine reibungslose Zusammenarbeit.

Qualitätsmanagement-beauftragte	Überwachen die Einhaltung von Qualitätsstandards im Rahmen der Roboterintegration und unterstützen bei der Entwicklung von Qualitätsrichtlinien für den Roboter-Einsatz.
--	--

Robotikbeauftragte Person	Vorab sollte ein*e Hauptverantwortliche*r für alle Angelegenheiten rund um den Roboter gefunden werden. Unserer Erfahrung nach kommt dieser Person eine entscheidende Rolle bei der reibungslosen Integration von Pepper in die Pflegeeinrichtung zu. Sie fungiert als zentrale Anlaufstelle für sämtliche Angelegenheiten rund um den Roboter, begleitet das Personal, plant Schulungsmaßnahmen, koordiniert den Einführungsprozess und die Zusammenarbeit der beteiligten Personen, um alle technischen Voraussetzungen und die erforderlichen Ressourcen sicherzustellen. Hierfür sollten ihr ausreichend zeitliche Ressourcen zur Verfügung stehen z. B. durch eine zeitliche Entlastung von anderen Aufgaben, um Rollenkonflikte und Überforderung zu vermeiden.
----------------------------------	---

Wohnbereichsleitungen	Koordinieren ggf. den Roboter-Einsatz auf Wohnbereichsebene und unterstützen das Team bei Fragen und Herausforderungen.
------------------------------	---

In diesem interdisziplinären Team trägt jede Gruppe direkt oder indirekt dazu bei, dass die Integration des Roboters reibungslos erfolgt und die Belange aller Beteiligten berücksichtigt werden. Die Rollen und Aufgaben dienen als Richtlinien und können je nach Einrichtung variieren. Eine klare Verteilung von Verantwortlichkeiten erleichtert die Integration und sichert einen reibungslosen Einführungsprozess sowie die Verstärkung des Robotereinsatzes.

2.2 Projektverteilungen / Best-Practices

Im Projekt ROBUST haben die vielfältigen Erfahrungen in vier sehr unterschiedlich strukturierten stationären Pflegeeinrichtungen gezeigt, dass in jeder Einrichtung auch unterschiedliche Strategien zu Sensibilisierung von Mitarbeitenden effektiv sein können. Grundsätzlich wurde in allen Einrichtungen der Fokus darauf gelegt, bei der Sensibilisierung...

- ... Bedenken und Fragen ernst zu nehmen und im Diskurs zu behandeln, da sie ihre Gründe und Berechtigung haben.
- ... Fragen zur Datensicherheit und Ethik sorgfältig zu prüfen und zu beantworten, um die Toleranz und Sicherheit aller Beteiligten zu gewährleisten.

Konkrete Sensibilisierungsmaßnahmen im ROBUST Projekt:

Poster und Aushänge	Waren effektiv, um erste Informationen über den Roboter zu verbreiten und regelmäßig über Aktuelles zu informieren.
----------------------------	---

Teamsitzungen und Übergaben	Hier konnte der Roboter direkt vorgestellt beziehungsweise vorgeführt, und es konnten ergänzende Informationen zu Postern und Aushängen gegeben werden.
------------------------------------	---

Teamsitzungen und Übergaben sind praktisch, da die entsprechenden Personen sowieso zusammenkommen und man diese Zeit dann nutzen kann.

Informationsveranstaltungen	Gesonderte Veranstaltungen zur Information kamen gut an, vor allem wenn sie an bestimmte Gruppen, wie zum Beispiel Betreuungskräfte, adressiert waren. Sie bieten mehr Zeit für einen ausführlicheren Austausch.
------------------------------------	--

Trotz der oben aufgeführten Sensibilisierungsmaßnahmen konnten nicht alle Mitarbeitenden erreicht werden. Einige der Mitarbeitenden, die nicht selbst mit dem Roboter interagieren mussten, wollten keine weitergehenden Informationen über den Roboter erhalten.

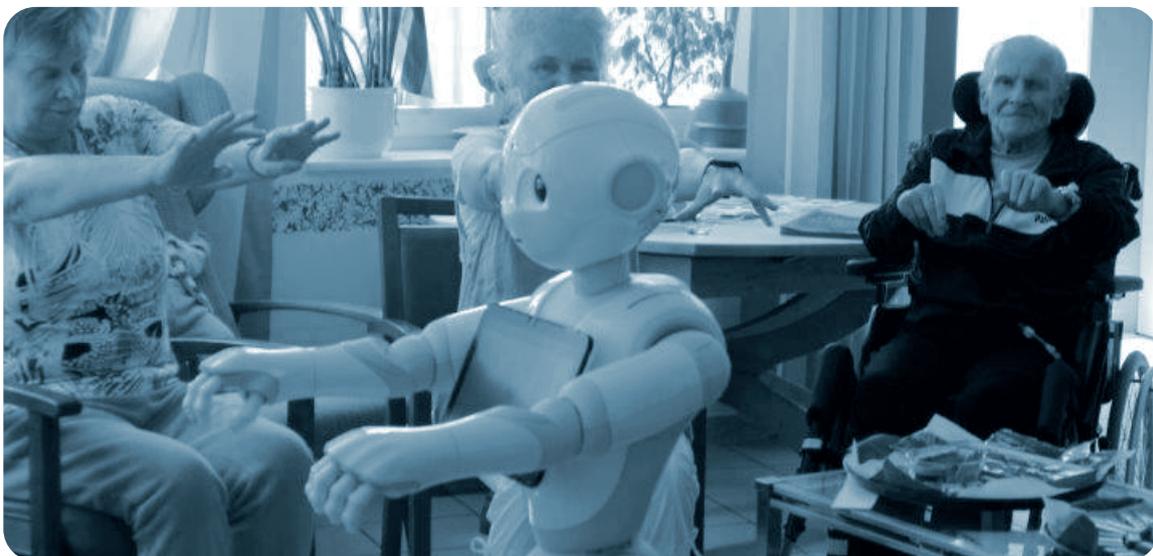
3 Sensibilisierung von Bewohnenden

So individuell die stationären Einrichtungen und ihre Organisationsstrukturen sind, so individuell sind auch die Bewohnenden. Daher ergeben sich u.U. unterschiedliche Herangehensweisen, Fragestellungen und Herausforderungen für die Sensibilisierung in Bezug auf den Roboter. Im Folgenden werden wieder einige Vorgehensweisen beschrieben und Best-Practices aus den ROBUST Projekt vorgestellt.

Eine wichtige Voraussetzung für den erfolgreichen Robotereinsatz ist die Offenheit der Bewohnenden gegenüber dem Roboter. Daher ist es wichtig, gezielte Maßnahmen zu ergreifen, um Interesse zu wecken und mögliche Vorbehalte abzubauen. Die Gestaltung der jeweiligen Angebote und die Ausrichtung an den Bedürfnissen und Vorlieben der Bewohnenden leisten hierzu einen wichtigen Beitrag.

Eine mögliche Maßnahme ist zum Beispiel eine zentrale Informationsveranstaltung, bei der Bewohnende den Roboter mit seinen Möglichkeiten und Grenzen kennenlernen können. Hier sollte auch Raum für Fragen und Bedenken geschaffen werden. So können Bewohnende ihre Gedanken direkt loswerden, und auch kritische Fragen können offen adressiert werden.

Je nach Organisation der Einrichtung können zusätzlich zu einer zentralen Veranstaltung Vorstellungen von Pepper im kleineren Rahmen, beispielsweise innerhalb eines Wohnbereichs, sinnvoll sein. So können möglichst viele Bewohnende erreicht und sensibilisiert werden.



3.1 Projektverteilungen / Best-Practices

Im Verlauf des Projektes haben wir ganz unterschiedliche Erfahrungen mit Bewohnenden gemacht, denn die Menschen reagieren unterschiedlich auf Pepper. Während einige neugierig erfreut sind und eine Abwechslung im Alltag begrüßen, löst Pepper bei anderen eher Unbehagen aus. Viele bevorzugen generell einen geringen Einsatz von Technik und empfinden einen Roboter als unverhältnismäßig.

Alle Bewohnerinnen und Bewohner entscheiden frei, ob sie an den Angeboten mit dem Roboter teilnehmen möchten oder nicht. Autonomie und Entscheidungsfreiheit sind bei der Einführung von neuen Angeboten immer von großer Bedeutung, bei Angeboten mit einem Roboter noch einmal in besonderem Maße. Manche Menschen brauchen oft einfach nur mehr Zeit und nähern sich auf ihre ganz eigene Weise dem Roboter an. Sie schauen vielleicht erst einmal aus „sicherer Entfernung“ zu oder setzen sich eher abwartend und beobachtend dazu.

Selbst unter den Bewohnenden, die Interesse am Roboter zeigen, gibt es große Unterschiede. Einige sind fasziniert von den Fähigkeiten des Roboters, während andere eher ernüchtert sind. Einige haben keine Berührungsängste in der Interaktion mit dem Roboter, während andere zurückhaltender sind. Viele verhalten sich im Umgang mit Pepper ähnlich wie im Kontakt mit anderen Menschen. Sehr zurückhaltende Personen scheinen sich manchmal auch freier zu fühlen in der Interaktion mit Pepper oder kommen über den Roboter mit anderen Teilnehmenden besser in Kontakt.

Für Bewohnende, die Interesse zeigen, aber auch Berührungsängste haben, bietet sich ein langsames Heranführen an den Roboter an. Möglicherweise möchten sie den Roboter zunächst aus der Ferne beobachten und sich einen Eindruck verschaffen, bevor sie aktiv teilnehmen. Durch wiederholte Begegnungen und möglicherweise auch eine individuelle Vorstellung des Roboters können anfängliche Unsicherheiten verringert werden.

Viele Bewohnende schätzen vor allem Informationen von anderen, die bereits an Aktivitäten mit dem Roboter teilgenommen haben. Ihr Feedback und ihre Eindrücke haben oft einen besonders positiven Einfluss auf die Einstellung anderer Bewohnenden. Auch ein abwechslungsreiches Angebot mit verschiedenen Anteilen, zum Beispiel mit Musik, Bewegung, Rätseln und Quizz-Fragen scheint für manche ein Grund zur Teilnahme zu sein. Eine Technikübersättigung sollte vermieden werden, um die Offenheit für Neues zu erhalten und durch „Pepper“ vielleicht sogar zu fördern.

4 Weitere Interessensgruppen

An- und Zugehörige (Familie, Freunde, Besuchende, Betreuende), ehrenamtliche und externe Mitarbeitende sowie verbundene Unternehmen.

So individuell die stationären Einrichtungen und ihre Organisationsstrukturen sind, so individuell können auch die Anliegen weiterer Interessensgruppen einer Einrichtung sein. Daher ergeben sich u.U. unterschiedliche Herangehensweisen, Fragestellungen und Herausforderungen.

Um die Offenheit bei allen Beteiligten zu fördern und zu erhalten, ist es von großer Bedeutung, auf Fragen, Wünsche und mögliche Einwände einzugehen und im Gespräch zu bleiben. Auch wenn die Rückmeldungen der Bewohnenden sicherlich eins der wichtigsten Kriterien für die Beurteilung der robotergestützten Angebote durch An- und Zugehörige sowie weitere Interessensgruppen sind, sollte dennoch bei allen Gruppen eine hohe Transparenz über den robotischen Einsatz angestrebt werden.

Wie bei den Mitarbeitenden und Bewohnenden, bietet sich auch für alle anderen Interessensgruppen eine Sensibilisierung im Rahmen einer Informationsveranstaltung an. Diese kann entweder spezifisch für das Thema Robotik geplant, beworben und durchgeführt werden, oder es können allgemeine Veranstaltungen der Einrichtung, wie Sommerfeste o.ä. genutzt werden, um Pepper vorzustellen. Um eventuell vorhandene Barrieren abzubauen, empfehlen wir, dass interessierte, aber auch skeptische Personen die Möglichkeit erhalten, Pepper selber ausprobieren und erleben zu können.

Für externe Mitarbeitende, die Informationsveranstaltungen nicht beiwohnen können, bieten sich schriftliche Informationen über den Robotereinsatz an. Wenn aufgrund dieser Informationen weitere Fragen entstehen, können diese wahrscheinlich in informellen Gesprächen geklärt werden.

4.1 Projektverteilungen / Best-Practices

Die Einbindung und Information der An- und Zugehörigen sowie anderer Interessensgruppen bezüglich des Roboters Pepper erfolgte im Projekt ROBUST auf verschiedenen Wegen (siehe auch Punkt 5 in diesem Kapitel). Die Akzeptanz erhöhte sich bei allen Beteiligten, indem der Einsatz des Roboters an den Bedürfnissen von Bewohnenden und Mitarbeitenden ausgerichtet wurde.

Einige An- und Zugehörige sowie Besucher*innen erlebten zum ersten Mal einen Roboter im Einsatz und hatten dementsprechend unterschiedliche Fragen und Anliegen. Dafür gab es verschiedene Möglichkeiten des „Kennenlernens“.

Typischerweise erfolgte die Begegnung mit An- und Zugehörigen auf informeller Basis, beispielsweise während des Transfers des Roboters oder bei seinem Einsatz in öffentlichen Bereichen der Wohnanlage. In diesen Gesprächen konnten Fragen beantwortet und Anwendungen des Roboters gezeigt werden.

Die gemeinsame Teilnahme von Bewohnenden mit ihren An- und Zugehörigen an robotergestützten Gruppenangeboten wurde oftmals als bereichernd wahrgenommen. Der Roboter kann die Hemmschwelle senken und den Zugang für Interessierte erleichtern. Das Erleben gemeinsamer Aktivitäten ermöglicht Begegnungen auf einer anderen Ebene und kann so neue Gesprächs- und Beziehungsimpulse schaffen. Bewohnende, u.U. auch Menschen mit demenziellen Veränderungen, können beispielsweise bezüglich des Roboters einen Wissensvorsprung gegenüber Menschen von außerhalb der Einrichtung haben und sich so als kompetent erleben.

Bei Festen und Feiern bot der Einsatz des Roboters verschiedene neue Anwendungsmöglichkeiten, gab Anlass zu Gesprächen, zum Gedanken- und Meinungsaustausch.

5 Sensibilisierung umsetzen

Die Sensibilisierung aller Interessensgruppen kann auf unterschiedlichste Weise erfolgen. Es ist von entscheidender Bedeutung, dass Kommunikation und Informationen an die Adressat*innen angepasst werden und zu den Strukturen der Einrichtung passen.

Im Folgenden werden einige Umsetzungsmöglichkeiten aufgezeigt, die Sie individuell an die spezifischen Anforderungen und Gegebenheiten Ihrer Einrichtung anpassen können. Es ist nicht notwendig, jede dieser Kommunikations- und Informationsformen zu nutzen, sondern nur diejenigen, die Sie als notwendig und nützlich erachten.

Die Möglichkeiten der Umsetzungen können teilweise für alle Interessensgruppen genutzt werden; manche eignen sich jedoch nur für eine bestimmte Personengruppe. In der Tabelle sind als erstes die allgemeinen Möglichkeiten aufgeführt und weiter unten die spezifischen Alternativen:

Informations- veranstaltungen

Vorträge und Diskussionen können erste Informationen über den Roboter und seine Einführung vermitteln. Wichtige Fragen zu Rahmenbedingungen, Verantwortlichkeiten, Einsatzmöglichkeiten des Roboters, zu Datenschutz, Ethik und Rechtssicherheit können hier erörtert werden.

Folgende Inhalte werden empfohlen:

- Pepper stellt sich selbst vor (Kommunikations-App).
- Möglichkeiten und Grenzen des Peppers aufzeigen.
- Geplante Einsätze von Pepper erläutern.
- Ethische Fragen und Datenschutz ansprechen.
- Fragen und Bedenken adressieren, Diskussion.
- Pepper selbst ausprobieren.

Ein Beispielablauf für eine Informationsveranstaltung finden Sie im Anhang.

Feste und Feiern

Integration des Roboters in Veranstaltungen wie Feste und Feiern, um allen Interessensgruppen die Möglichkeit zu bieten, den Roboter in einer entspannten Atmosphäre kennenzulernen und ggf. sogar selbst auszuprobieren.

Poster, Plakate und Aushänge

Visuelle Informationen zum Roboter und seinen Funktionen können in der Einrichtung angebracht werden, um die Aufmerksamkeit zu erhöhen und über den Einsatz des Roboters zu informieren.

Hier können auch Informationsveranstaltungen angekündigt / beworben werden.

Einige Beispiele für Aushänge befinden sich im Anhang.

Informationen auf der Website

Bereitstellen von Informationen zum Roboter und seine Anwendungsmöglichkeiten auf der Website der Einrichtung.

So können auch Personen außerhalb der Einrichtung informiert werden.

Formelle und informelle Gesprächsangebote

Gelegenheiten für alle Interessensgruppen schaffen, Fragen zu stellen und Bedenken zu äußern, entweder in formellen Meetings oder informellen Gesprächen.

Es sollte zusätzlich Kontaktmöglichkeiten für Rückfragen per Telefon, E-Mail oder Sprechzeiten geben, um allen Interessensgruppen die Möglichkeit zu geben, ihre Anliegen zu äußern und entsprechend Unterstützung zu erhalten.

**E-Mail-Verteiler/
Informations-Schreiben**

Regelmäßige Updates und Informationen zum Roboter können per E-Mail an verschiedene Interessensgruppen, vor allem auch Mitarbeitende versandt werden, um sie jeweils aktuell zu informieren.

**Teamsitzungen und
Übergaben**

In kleineren Gruppen können spezifische Informationen über den Roboter vermittelt werden. Insbesondere für Betreuungskräfte, die den Roboter später einsetzen werden, bieten sich solche Gelegenheiten an.

Handouts

Schriftliche Informationen zum Roboter und Schulungsangebote für interessierte Mitarbeitende anbieten, die den Roboter selbst einsetzen möchten (evtl. anschließend an Informationsveranstaltung oder Teamsitzung etc.).

Ein beispielhaftes Handout können Sie im Anhang einsehen.

Weitere Interessensgruppen:

**Teilnahme an
Gruppenangeboten**

Einbindung der An- und Zugehörigen sowie anderer Interessensgruppen in die robotikgestützten Gruppenangebote, um direkt mit dem Roboter zu interagieren und seine Anwendungsmöglichkeiten zu erleben.

6 Checklisten

Am Ende dieses Kapitels zur Sensibilisierung verschiedener Personengruppen für den Einsatz von Robotik in Pflegeeinrichtungen möchten wir Ihnen einige weiteren Checklisten an die Hand geben. Diese können eine Orientierung bieten, welche Punkte bei der Sensibilisierung welcher Personengruppe zu beachten sind und ob Sie diese bereits umgesetzt haben.

Wie zuvor bereits erwähnt, sind alle Einrichtungen verschieden und bringen unterschiedliche Interessengruppen sowie Rahmenbedingungen mit. Sehen Sie die Checklisten daher als Orientierung an und passen Sie diese gerne an Ihre Bedürfnisse an.

6.1 Mitarbeitende

	Ja 	Nein 
Verständnis der Ziele und des Kontextes		
Die Mitarbeitenden haben klare Kenntnis über den Nutzen und die Ziele des Roboter-Einsatzes in der Pflegeeinrichtung.		
Die Mitarbeitenden haben eine klare Vorstellung zu Einsatzmöglichkeiten, Potentialen und Grenzen des Roboters.		
Ethik und Datenschutz		
Die Mitarbeitenden sind sensibilisiert für ethische Grundsätze und Datenschutzvorschriften im Umgang mit Bewohnenden und ihren Daten im Kontext des Robotereinsatzes.		
Die Mitarbeitenden können die Privatsphäre und das Wohlbefinden der Bewohnenden während des Roboter-Einsatzes sicherstellen.		
Schulung und Vorbereitung		
Die Mitarbeitenden haben Schulungen zur sicheren Anwendung und Integration des Roboters in den Arbeitsalltag erhalten.		
Die Mitarbeitenden haben Kenntnis über die Rolle und Verantwortlichkeiten im Umgang mit Pepper.		
Integration in den Arbeitsablauf		
Die Mitarbeitenden sind informiert, wie Pepper in den täglichen Arbeitsablauf integriert wird und wie die Zusammenarbeit mit dem Roboter aussehen kann.		
Die Mitarbeitenden verfügen über Bereitschaft und Ressourcen für die Unterstützung der Bewohnenden beim Umgang mit Pepper.		
Offene Kommunikation und Feedback		
Es besteht Offenheit für Fragen, Bedenken und Anregungen der Mitarbeitenden bezüglich des Roboter-Einsatzes.		
Die Mitarbeitenden haben Möglichkeiten zur regelmäßigen Rückmeldung und Verbesserung des Einsatzes von Pepper.		

6.2 Bewohnende

	Ja 	Nein 
Verständnis der Ziele und des Kontextes		
Die Bewohnenden haben Klarheit über den Nutzen und die Ziele des Roboter-Einsatzes in der Pflegeeinrichtung.		
Die Bewohnenden haben Verständnis für den Zweck und die möglichen Vorteile der Interaktion mit Pepper.		
Wohl und Schutz der Bewohnenden		
Die Bewohnenden wissen, dass die Teilnahme an den Gruppenangeboten mit dem Roboter freiwillig ist und sie das Angebot jederzeit verlassen können.		
Die Bewohnenden haben Sicherheit darüber, dass während des Robotereinsatzes ihr Wohlbefinden und ihre Privatsphäre respektiert wird.		
Die Bewohnenden haben Informationen über Datenschutzmechanismen und -richtlinien erhalten, um ihr Recht auf Privatsphäre zu wahren.		
Einbeziehung in Entscheidungsprozesse		
Die Bewohnenden haben die Möglichkeit, Fragen zum Roboter und zu seinem Einsatz zu stellen und Bedenken zu äußern.		
Die Bewohnenden haben Mitsprache bei der Auswahl von Themen oder Methoden der Gruppenangebote. Somit werden ihre Bedürfnisse berücksichtigt.		
Verständliche Kommunikation		
Die Bewohnenden haben klare und verständliche Erläuterungen über den Roboter-Einsatz erhalten.		
Die Bewohnenden haben Informationen zum Robotereinsatz in einer für sie verständlichen Sprache erhalten.		
Die Bewohnenden haben auf Wunsch mehrfache Erklärungen in unterschiedlicher Form zum Robotereinsatz erhalten (zum Beispiel Informationsveranstaltung, Einzelgespräch, Rückversicherung durch Nachfragen).		

6.3 An- und Zugehörige

	Ja 	Nein 
Transparenz und Einwilligung		
Die Zu- und Angehörigen haben verständliche Informationen über den Roboter-Einsatz in der Pflegeeinrichtung und seine Ziele erhalten.		
Die Zu- und Angehörigen haben die Möglichkeit zur Einwilligung oder Ablehnung der Beteiligung ihrer Angehörigen an der Interaktion mit Pepper, sofern dies notwendig und mit den Bewohnenden abgestimmt ist.		
Wohl der Bewohnenden		
Die Zu- und Angehörigen haben Sicherheit darüber, dass der Roboter-Einsatz das Wohlbefinden und die Privatsphäre der Bewohnenden respektiert.		
Die Zu- und Angehörigen haben auf Wunsch Informationen über Datenschutzmechanismen und -richtlinien erhalten. Somit haben sie Kenntnis darüber, dass die Privatsphäre ihrer Angehörigen gewahrt wird.		
Offene Kommunikation		
Die Zu- und Angehörigen erhalten auf Wunsch regelmäßige Updates über den Fortschritt des Roboter-Einsatzes und die Aktivitäten ihrer Angehörigen mit dem Roboter.		
Die Zu- und Angehörigen erleben Offenheit für Rückfragen, Bedenken oder Anregungen zum Robotereinsatz.		



5 Pepper in Aktion



Zusammenfassung

In diesem Kapitel werden verschiedene Aspekte zum Thema Gruppensitzungen mit Pepper beleuchtet, um einen Leitfaden für die konkrete Umsetzung robotikgestützter Angebote in stationären Pflegeeinrichtungen zu bieten. Hierbei gehen wir auf die Punkte Vorbereitung, Ablauf, Besonderheiten, Durchführung, Nachbereitung und Reflexion ein. Es werden praktische Tipps und Hinweise zur erfolgreichen Gestaltung dieser Angebote gegeben, um eine positive und effektive Interaktion zwischen den Bewohnenden und dem Roboter zu gewährleisten.

Am Ende des Kapitels werden darüber hinaus weitere Einsatzmöglichkeiten für den Pepper in Ihrer Einrichtung vorgestellt, ferner finden Sie eine Checkliste zur Planung robotikgestützter Gruppenangeboten.

Inhalt

1	Einleitung und Ziele des Kapitels	73
2	Robotikgestützte Gruppensitzungen mit Pepper	74
2.1	Bevor es losgehen kann: Vorbereitung	74
2.2	Wie baue ich eine Gruppensitzung mit Pepper auf?	77
2.3	Besonderheiten robotikgestützter Angebote	80
2.4	Mögliche Probleme bei der Durchführung	81
2.5	Nachbereitung und Reflexion	84
3	Weitere Einsatzmöglichkeiten von Pepper	85
4	Checkliste	87

1 Einleitung und Ziele des Kapitels

Im Rahmen des Projekts ROBUST wurde der Robotertyp Pepper überwiegend zur Unterstützung von Gruppenangeboten zur Prävention und Gesundheitsförderung in stationären Pflegeeinrichtungen eingesetzt. Der Fokus dieses Kapitels liegt daher auf Vorbereitung und Durchführung dieser Angebote. Die dargestellten Erfahrungen und „Best Practices“ aus dem Projekt können somit als ein Handlungsleitfaden angesehen werden. Auf weitergehende Einsatzbereiche des Roboters gehen wir in Abschnitt 5.3 näher ein.

Da sich dieses Kapitel auf den konkreten Einsatz von Pepper in Gruppensitzungen innerhalb von Pflegeeinrichtungen konzentriert, wird vorausgesetzt, dass die Einrichtung über einen Roboter verfügt und dass sowohl Mitarbeitende als auch Bewohnende sowie Zu- und Angehörige entsprechend informiert und sensibilisiert sind (wie im vorangegangenen Kapitel 4 beschrieben).

Ziele:

- Sie wissen, was zur erfolgreichen Umsetzung von robotikgestützten Gruppensitzungen mit Pepper nötig ist (Vorbereitung, Aufbau, Beachtung von Besonderheiten, Durchführung, Nachbereitung und Reflexion).
- Sie fühlen sich befähigt, eigene Gruppensitzungen zu planen/konzipieren und durchzuführen.
- Sie kennen weitere Einsatzmöglichkeiten für den Pepper in Ihrer Einrichtung.

2 Robotikgestützte Gruppensitzungen mit Pepper

2.1 Bevor es losgehen kann: Vorbereitung

Die erfolgreiche Durchführung einer Gruppensitzung mit Pepper erfordert eine sorgfältige Planung und Vorbereitung. Die Durchführenden sollten sowohl die **organisatorische als auch die inhaltliche Planung der Gruppensitzung** bedenken. Die organisatorische Planung beinhaltet vor allem die Auswahl eines geeigneten Raumes und die Verfügbarkeit des Roboters. Eine gute inhaltliche Planung ermöglicht eine ansprechende und wirkungsvolle Interaktion mit dem humanoiden Roboter. Zur inhaltlichen Planung gehört die Definition klarer Ziele, die Auswahl passender Anwendungen und die Berücksichtigung der individuellen Bedürfnisse der Bewohnenden. Im Folgenden werden die Schritte zur Vorbereitung einer solchen Gruppensitzung detailliert erläutert, um sicherzustellen, dass die Interaktion mit Pepper für alle Teilnehmenden eine bereichernde Erfahrung wird. Zusätzlich finden Sie im Anhang eine Checkliste zur Orientierung für die Vorbereitung des Robotereinsatzes.

Wir möchten zudem darauf hinweisen, dass trotz aller Planung und Vorbereitung bei der Durchführung des Angebots immer Unvorhergesehenes passieren kann. So müssen zum Beispiel Stimmung und Befinden der Bewohnenden berücksichtigt werden. Es sollte jede Sitzung vorbereitet werden, jedoch sollten Sie immer die Möglichkeit in Betracht ziehen, dass unvorhersehbare Ereignisse eintreten können. Bleiben Sie daher **flexibel** und offen für eine spontane **Anpassung der Struktur der Gruppensitzung mit dem Roboter**.

Grundsätzlich kann Pepper für die **kognitive, physische und sozio-emotionale Aktivierung** innerhalb von Gruppensitzungen eingesetzt werden. Für jeden dieser Aktivierungsbereiche existieren entsprechende Apps, die im Projekt ROBUST entwickelt wurden und im nächsten Kapitel detailliert vorgestellt werden. Soll der Fokus einer Gruppensitzung beispielsweise auf der kognitiven Aktivierung liegen, können entsprechend mehrere Apps nacheinander genutzt werden, die zum Denken anregen (z. B. Quizze, Memory).

Zudem können Apps auch über einen längeren Zeitraum eingesetzt werden, indem Sie zum Beispiel Wiederholungen einbauen oder den Schwierigkeitsgrad langsam steigern. Im Projekt hat sich jedoch gezeigt, dass die Mischung unterschiedlicher Aktivierungsformen in einer Gruppensitzung sinnvoll ist. **Zeitliche Gewichtung und Schwierigkeit können dann gruppenspezifisch angepasst werden.**

Kognitive Aktivierung

- ABC-App
- Hasen fangen
- Wissens-Quiz
- Audio-Quiz
- Sprichwörter-Quiz
- Erinnerungsquiz
- Hinweis-Rätsel
- Stichwort-Rätsel
- Buchstabenrätsel

Physische Aktivierung

- Bewegungsübungen
- Tänze

Sozio-emotionale Aktivierung

- Jukebox
- Begrüßung
- Geburtstagsgruß
- Geschichten
- Gedichte
- Meditation

Die Erstellung einer Gruppensitzung mit Pepper erfordert eine sorgfältige organisatorische und inhaltliche Planung:

Organisatorisch	<p>Auswahl der Räumlichkeit: Es sollte ein geeigneter Raum ausgewählt und wenn nötig reserviert werden. Der Raum sollte nach Möglichkeit gut beleuchtet sein (ohne Licht oder Sonneneinstrahlung aus einer Richtung), genug Platz für Bewohnende und Roboter (Rangierabstand von 2 m) haben, wenig Hindernisse und Bodenunebenheiten aufweisen und Möglichkeiten zum Lüften bieten (falls der Roboter überhitzt bzw. zur Vorbeugung dessen).</p> <p>Verfügbarkeit des Roboters: In der Planung sollte berücksichtigt werden, ob der Roboter zum gewünschten Zeitpunkt verfügbar ist (falls mehrere Mitarbeitende und Wohnbereiche ihn einsetzen). Der Transport des Roboters muss zeitlich einkalkuliert werden, je nach Entfernung zwischen Aufbewahrungs- und Einsatzort.</p>
Organisation des Transfers	<p>Transfer der Bewohnenden in den ausgewählten Raum sollte geplant werden.</p>
Inhaltlich	<p>Bestimmung der Zielgruppe: Vorab sollte die Zielgruppe der Gruppensitzung festgelegt werden. So lassen sich auch die individuellen Fähigkeiten der Teilnehmenden einschätzen, welche einen direkten Einfluss auf die Ziele und den Schwierigkeitsgrad der Sitzung nehmen.</p> <p>Festlegung der Ziele: Es sollten klare Ziele für die Gruppensitzung formuliert werden. Sei es die Förderung der sozialen Interaktion und/oder die gezielte kognitive und/oder physische Aktivierung.</p> <p>Auswahl der Anwendungen: Je nach Bedürfnissen der Gruppe müssen die passenden Apps ausgewählt werden, um eine abwechslungsreiche und ansprechende Sitzung zu gestalten. Auch die Reihenfolge der Anwendungen spielt eine Rolle (mehr dazu unter Abschnitt 2.2 „Wie baue ich eine Gruppensitzung mit Pepper auf?“).</p> <p>Anpassung der Komplexität/Schwierigkeit: In der Planung sollten die individuellen Fähigkeiten der Bewohnenden berücksichtigt werden, um sicherzustellen, dass alle Bewohnenden aktiv teilnehmen und profitieren können.</p>

2.2 Wie baue ich eine Gruppensitzung mit Pepper auf?



Im den Einsatz von Pepper zu strukturieren und zu ritualisieren, empfehlen wir, jede Gruppensitzung mit einem **Einstieg**, **einem Hauptteil**, **und einem Abschluss beziehungsweise einer Verabschiedung** zu gestalten.

So folgen die Sitzungen einem roten Faden, auf den sich die Teilnehmenden verlassen können, und für die Betreuungskraft vereinfacht sich die Planung.

Im Projekt ROBUST wurden überwiegend **Gruppensitzungen mit einem Zeitrahmen von 30 bis 45 Minuten** durchgeführt. Der hier aufgezeigte grobe Ablauf ist entsprechend auf diese Zeitspanne ausgelegt. Er sieht einen **Einstieg von 5 bis 10 Minuten**, einen **Hauptteil von 20 bis 30 Minuten** und einen **Abschluss von 5 bis 10 Minuten** vor. Die genauen Zeiten lassen sich flexibel an die Zielgruppe und die Ziele der Gruppensitzung anpassen.

Zusätzlich zu dem groben Ablaufplan für eine robotikgestützte Gruppensitzung finden Sie in diesem Kapitel auch eine beispielhafte Gruppensitzung, also eine Abfolge verschiedener Apps, mit Anregungen und Hinweise zu ihrer Durchführung.

Die einzelnen Apps werden in **Kapitel 6** detailliert mit ihren Funktionsweisen und Einsatzmöglichkeiten beschrieben.

Grober Aufbau einer robotikgestützten Gruppensitzung

Einstieg (5-10 Min): Der Einstieg dient dazu, dass die Teilnehmenden gut in die Gruppensitzung reinkommen und sich (wieder) mit Pepper vertraut machen. In dieser Phase finden die ersten Interaktionen mit dem Roboter statt, was wichtig für den weiteren Verlauf der Sitzung ist. Die Projekterfahrung zeigt, dass sich die Kommunikations-App sehr gut für einen Einstieg eignet. Bei dieser App spricht Pepper einen vorher eingegebenen Text nach, wodurch Interaktionen zwischen den Bewohnenden und dem Roboter initiiert werden. Häufig beginnen die Gruppensitzungen auch mit einigen Liedern (aus der Jukebox-App), um eine fröhliche und lockere Atmosphäre herzustellen.

Hauptteil (20-30 Min): Die Inhalte des Hauptteils richten sich nach der Zielgruppe und den Zielen der Gruppensitzung. Hier kann ein Fokus auf eine bestimmte Art der Aktivierung (kognitiv, physisch oder sozio-emotional) gelegt oder ganzheitlich aus jedem Bereich etwas gewählt werden. Eine aktivierende Sequenz mit Bewegung am Beginn der Gruppensitzung oder des Hauptteils hat sich als sinnvoll erwiesen. Aus der weiteren Erfahrung können wir berichten, dass es sich anbietet, auf eine körperlich aktivierende Einheit, eher eine ruhigere Einheit mit beispielsweise Rätseln oder Vorlesen folgen zu lassen. Für den Hauptteil kann es sich außerdem anbieten, ein Thema zu benennen und in den verschiedenen Apps dazu passende Inhalte auszuwählen (beispielsweise Frühling oder Natur). So kann das Interesse der Teilnehmenden geweckt und aufrechterhalten werden.

Abschluss/Verabschiedung (5-10 Min): Beim Abschluss der Gruppensitzung sollte eine positive Stimmung beziehungsweise Atmosphäre erzeugt werden, damit die Teilnehmenden diese mit in ihren weiteren Tag nehmen können. Auch hier bietet sich (wie beim Einstieg) beispielsweise der Abschluss mit einem Lied aus der Jukebox-App und einer Verabschiedung von Pepper über die Kommunikations-App an. Es kann aber zum Beispiel auch eine Bewegungseinheit zum Schluss gemacht werden, um die Teilnehmenden zu mobilisieren. Auch eine Meditation kann sich zum Abschluss anbieten, damit sich die Teilnehmenden entspannen können, bevor sie zurück in ihren Alltag kehren. / bevor sie in ihren Alltag zurückkehren

Eine beispielhafte Gruppensitzung

	Was?	Mit welcher App?	Warum?
EINSTIEG	Individuelle Begrüßung	Kommunikations-App	Pepper kann die Teilnehmenden individuell über die Kommunikations-App begrüßen. Dies fördert eine persönliche und herzliche Atmosphäre.
	Begrüßungslied(er)	Jukebox	Begrüßungslieder - passend zur Jahreszeit, einem besonderen Anlass, dem Thema des Tages oder den teilnehmenden Personen - schaffen eine freundliche und fröhliche Stimmung. Die Möglichkeit zum Mitsingen und -klatschen fördert die Motivation, sich aktiv zu beteiligen.
HAUPTTEIL	Bewegungseinheit	Bewegungsübungen-App	Die Bewegungseinheit wird individuell angepasst, um den Bedürfnissen und Förderbedarfen der Teilnehmenden gerecht zu werden. Pepper kann dazu animieren und Bewegungsübungen vorstellen.
	Quiz-Runde(n) mit unterschiedlichen Formaten und Themen	Wissens-, Audio-, Sprichwörter-, Stichwörter-, Buchstaben-Quiz	Verschiedene Quiz-Formate wie „Wahr oder falsch?“ bieten eine interaktive Möglichkeit zur Wissensaktivierung. Themen wie Deutschland, Sport und Freizeit werden spielerisch behandelt.
	Dinge mit einem bestimmten Anfangsbuchstaben finden	ABC-App	Beispielhafte Fragestellungen wären: „Alles, was grün ist, mit dem Buchstaben...“; „Dinge in der Küche mit dem Buchstaben...“; „Insekten mit dem Buchstaben...“
	Entspannungs-Übung	Meditations-App	Die Meditation-App bietet gezielte Übungen zur Entspannung. Diese werden entsprechend der Gruppe, den Interessen und zeitlichen Rahmenbedingungen ausgewählt.

ABSCHLUSS

Was?	Mit welcher App?	Warum?	Warum?
Ggf. noch eine kurze Bewegungseinheit	Bewegungsübungen-App	Eine abschließende Bewegungseinheit kann die Sitzung harmonisch ausklingen lassen und gleichzeitig dazu dienen, die Teilnehmenden sanft zu mobilisieren.	
Abschiedslied (individuell ausgewählt)	Jukebox	Ein Abschiedslied, das individuell ausgewählt wird, schafft einen angemessenen Abschluss der Gruppensitzung. Es kann für eine positive Atmosphäre sorgen und Vorfreude auf die nächste Sitzung mit Pepper machen.	

Dieser beispielhafte Aufbau einer Gruppensitzung mit Pepper gibt einen Einblick in die vielfältigen Möglichkeiten, die das System bietet. Darauf aufbauend können Sie eigene Gruppensitzungen individuell für Ihre Einrichtung und Bewohnenden planen bzw. konzipieren. Zusätzlich finden Sie im Anhang eine Sammlung von Ablaufplänen für robotikgestützte Gruppenangebote. Dieses „Workbook“ bietet Sitzungen für verschiedene Zielgruppen, Aktivierungsziele und Themen. So können Sie direkt mit dem Einsatz von Pepper beginnen.

2.3 Besonderheiten robotikgestützter Angebote

Wie bei allen Gruppenangeboten ist für die Teilnahme an Gruppensitzungen mit Pepper ein Transfer der Bewohnenden erforderlich. Es gibt jedoch einige Besonderheiten zu beachten, wenn der Roboter eingesetzt werden soll:

Interaktion mit dem Roboter nur in Begleitung: Wir empfehlen entsprechend der Vorgaben des Ethikrates, dass die Interaktion zwischen den Bewohnenden und dem Roboter immer begleitet wird. Nur eine Begleitung durch Pflege- oder Betreuungspersonal kann die Sicherheit und das Wohlbefinden der Bewohnenden gewährleisten. Daher sollten die Bewohnenden nicht mit dem Roboter allein gelassen werden.

Kleinere Gruppen: Aufgrund der Größe des Bildschirms von Pepper und möglicher Sinneseinschränkungen bei den Bewohnenden sollten die Gruppen eine gewisse Größe nicht überschreiten. Ideal ist eine Gruppengröße zwischen fünf und zehn Teilnehmenden. Dadurch wird sichergestellt, dass jeder die Interaktion mit dem Roboter gut verfolgen und verstehen kann. Ausnahmen sind möglich, vor allem bei der Fokussierung auf Bewegungsübungen.

Diese Maßnahmen tragen dazu bei, dass die Gruppensitzungen mit Pepper für die Bewohnenden zugänglich, sicher und bereichernd sind.

2.4 Mögliche Probleme bei der Durchführung

Wie bei allen Angeboten können unvorhergesehene Ereignisse auftreten. Bewohnende müssen beispielsweise zur Toilette, erhalten Besuch oder verlassen den Raum eigeninitiativ. Eine gewisse Flexibilität der Durchführenden ist daher unbedingt notwendig. Wie bereits zuvor erwähnt, dienen Vorbereitung und Planung des Ablaufs bei der Durchführung eher als Leitfaden und können nicht immer strikt von Anfang bis Ende umgesetzt werden. Hinzu kommt, dass bei der Durchführung von Gruppenangeboten mit Pepper spezifische Probleme auftreten können. Einige der im Projekt aufgetretenen Probleme samt Lösungsansätzen sind nachfolgend aufgeführt:

Roboter überhitzt (gibt Fehlermeldung an)

Bei längerer Nutzung von Apps zur physischen Aktivierung kann der Roboter überhitzen (starke Belastung der Motoren in den Gelenken).

Wenn Sie dies bemerken und der Roboter sich nicht selbständig in den Stand-by-Modul begibt, können Sie entweder den normalen Ausschalter oder - wenn das nicht hilft - den Notaus-Knopf nutzen, um den Roboter auszuschalten. Anschließend muss kurz gewartet werden, bevor der Roboter wieder hochgefahren werden darf (Achtung: dafür muss der Notaus-Knopf wieder entriegelt werden). Manchmal reicht es aus, den Roboter kurz herunterzufahren und dann wieder anzuschalten. Ist der Roboter allerdings stark überhitzt, sollte er 30-45 Minuten ausgeschaltet bleiben, damit die Motoren abkühlen können.

Roboter macht unpassende Bewegungen, zum Beispiel in der Physioapp

Nicht immer macht der Roboter die Bewegungen, die er eigentlich machen soll (zum Beispiel aufgrund gestörter Sensorik oder schwacher Motoren). Die Fachkraft sollte dann in der Lage sein, unpassende Bewegungen mit humorvollen Bemerkungen zu kommentieren („Jetzt willst du uns aber testen!“, „Du hast ja leicht reden!“ etc.) und die Übung richtig vormachen.

Roboter spricht undeutlich

Die Sprache des Roboters ist aufgrund ihrer Tonlage und Geschwindigkeit nicht immer für alle Bewohnenden verständlich. Die Sprachgeschwindigkeit des Roboters kann in den Einstellungen des Programms (siehe Kapitel 6) angepasst werden (erfahrungsgemäß passt eine Sprachgeschwindigkeit von 80 % gut; die Tonhöhe sollte bei 100% belassen werden). Auch das Koppeln des Roboters bzw. des Tablets mit einer Bluetooth Box ist möglich, um die Lautstärke und Klangqualität zu verbessern. Falls dies nicht möglich oder hilfreich ist, sollte das vom Roboter Gesagte durch die Fachkraft wiederholt werden, bis alle Teilnehmenden es verstanden haben.

Roboter guckt immer nur in eine Richtung; fixiert eine Person

Manchmal geht der Blick des Roboters für längere Zeit in dieselbe Richtung. Grund dafür können ungünstige Lichtverhältnisse (zu hell oder zu dunkel) sein, die die Sensoren „verwirren“. Dies kann Bewohnende allerdings verunsichern, da sie sich ggf. angestarrt fühlen. Der Roboter kann dann durch Sprechen aus einer anderen Richtung dazu gebracht werden, die Blickrichtung zu ändern. Auch eine Veränderung der Beleuchtung des Raumes kann helfen. Außerdem kann sich die Fachkraft zwischen die fixierte Person und den Roboter stellen, so dass der Roboter nach einem neuen Gesicht sucht.

Roboter bewegt bspw. einen Arm nicht richtig

Es kann passieren, dass einzelne Gelenke des Roboters beim Durchführen einer Bewegung blockieren. Grund dafür kann beispielsweise ein Hindernis in Reichweite der Sensoren des Roboters oder ein technischer Fehler sein. Die Fachkraft sollte dann kurz abwarten (manchmal dauert es einfach eine Weile und der Pepper erholt sich von selbst). Wenn sich nichts ändert, kann er entweder in den Stand-by-Modus versetzt oder einmal herunter- und wieder hochfahren werden. Der Roboter kann zudem neu positioniert werden, so dass er beim Neuorientieren nach dem Hochfahren eine hindernisfreie Umgebung wahrnimmt.

Bewohnende zeigen Interesse, haben aber Berührungsängste

Manchmal reagieren Bewohnende etwas verunsichert auf den Roboter. Wenn Bewohnende kein Interesse am Roboter zeigen, ist dies zu respektieren. Wenn Bewohnende jedoch Interesse zeigen, kann ihnen in ruhiger, vertrauter Umgebung der Roboter mit mehreren kurzen Begegnungen vorgestellt werden, um Ängste Stück für Stück abzubauen.

Die aufgezeigten Probleme stammen aus den Erfahrungen des ROBUST Projektes und der vorgeschlagene Umgang mit ihnen hat sich über drei Jahre Projektzeit entwickelt und bewährt. Dennoch kann es in Ihrer Einrichtung aufgrund anderer Umstände auch zu anderen Problemen kommen und/oder nötig werden, eigene Lösungsansätze zu entwickeln. Auch hier gilt es, flexibel und kreativ im Einsatz des Peppers zu bleiben.

2.5 Nachbereitung und Reflexion

Besonders zu Beginn der Einsätze mit dem Roboter kann eine Nachbereitung und Reflexion der Sitzungen sinnvoll sein, um die Erfahrungen auszuwerten, mögliche Verbesserungen zu identifizieren und den weiteren Verlauf der Gruppenangebote zu planen. In der Nachbereitung und Reflexion sind beispielsweise zu berücksichtigen:

- **Erfahrungen festhalten:** Die Fachkraft/Betreuungskraft sollte – wenn möglich – unmittelbar nach der Gruppensitzung wichtige Beobachtungen, Erfahrungen und Feedback der Teilnehmenden dokumentieren. Dies kann helfen, Trends im Verhalten der Bewohnenden zu erkennen und gezielt darauf einzugehen. Außerdem dienen die festgehaltenen Erfahrungen als gute Grundlage für neue Kolleginnen und Kollegen, die den Roboter zukünftig einsetzen wollen.
- **Feedback einholen:** Es ist wichtig, das Feedback der Bewohnenden regelmäßig zu sammeln, um deren Meinungen und Gefühle bezüglich der Interaktion mit Pepper zu verstehen. Dies kann zum Beispiel in Form eines mündlichen Feedbacks während der Sitzung oder auch durch strukturierte Feedback-Formulare geschehen.
- **Identifikation von Verbesserungsmöglichkeiten:** Basierend auf den gesammelten Erfahrungen und dem erhaltenen Feedback können Verbesserungsmöglichkeiten für zukünftige Gruppensitzungen identifiziert werden. Dies kann eine Anpassung der Aktivitäten, die Verbesserung der Technikeinstellungen oder sogar die Implementierung neuer Inhalte umfassen.
- **Planung für die Zukunft:** Die Ergebnisse der Nachbereitung und Reflexion sollten genutzt werden, um den weiteren Verlauf der Gruppenangebote mit Pepper zu planen. So können zum Beispiel die Festlegung der Ziele, die Auswahl geeigneter Aktivitäten oder der Zeitplan angepasst werden.

Durch eine Nachbereitung und Reflexion können die Gruppenangebote mit Pepper kontinuierlich verbessert und dadurch auf lange Sicht eine positive und effektive Interaktion mit den Bewohnenden erreicht werden. Aus diesem Grund finden Sie im Anhang eine Vorlage für einen möglichen Reflexionsbogen. Die Fragen sollen eine Anregung zur Reflexion und Nachbereitung sein, sie können von Ihnen auch verändert und an Ihre Bedürfnisse angepasst werden.

3 Weitere Einsatzmöglichkeiten von Pepper

Pepper bietet eine Vielzahl von Einsatzmöglichkeiten, die über die direkte Interaktion mit Bewohnenden in Gruppensitzungen hinausgehen. Die folgenden Bereiche verdeutlichen, wie Pepper als vielseitiges Instrument in Ihrer Einrichtung genutzt werden kann:

Kennenlernen eines humanoiden Roboters und die Heranführung an neue Technologien

Ein grundlegender Einsatzbereich ist das Kennenlernen von Pepper und damit die Heranführung von Bewohnenden, Mitarbeitenden und allen Interessierten an neue Technologie. Hierbei steht das Schaffen von Vertrautheit mit dem Roboter und seinen Funktionen im Fokus, um eine positive Grundstimmung zu erreichen. Skepsis oder Ängste müssen ernst genommen werden, doch häufig überwiegt das Interesse am Neuen und Unbekannten. Weitere Informationen zur Sensibilisierung finden Sie in Kapitel 4 und 5.

Begrüßung von Gästen im Eingangsbereich

Pepper kann als freundlicher Empfangsroboter zum Beispiel im Eingangsbereich eingesetzt werden. Die Gäste der Einrichtung werden von Pepper begrüßt, was nicht nur eine innovative, sondern auch positive und einladende Atmosphäre schafft. Auch bei Festen und Veranstaltungen kann Pepper zur Begrüßung wie auch zum Entertainment der Teilnehmenden genutzt werden.

Interesse von Auszubildenden und Praktikant*innen

Für Auszubildende und Praktikant*innen stellt Pepper eine innovative Lernmöglichkeit dar. Der Umgang mit moderner Technologie wird nicht nur als berufliche Qualifikation wahrgenommen, sondern macht die Einrichtung auch für junge Menschen attraktiver.

Öffentlichkeitsarbeit

Presse und Social Media Beiträge: Pepper kann gezielt in Pressemitteilungen und Social-Media-Beiträgen eingesetzt werden. Dies dient dazu, das Interesse der Öffentlichkeit zu wecken, die Einrichtung als technologieorientiert zu positionieren und eine positive Berichterstattung zu generieren.

Werbung für die Einrichtung auf Messen: Auf Messen und Veranstaltungen kann Pepper als Aushängeschild dienen. Durch Interaktionen, kurze Vorführungen und die Darstellung von spezifischen Angeboten kann Pepper die Aufmerksamkeit potenzieller Kunden, Kooperationspartner und Besucher auf die Pflegeeinrichtung lenken.

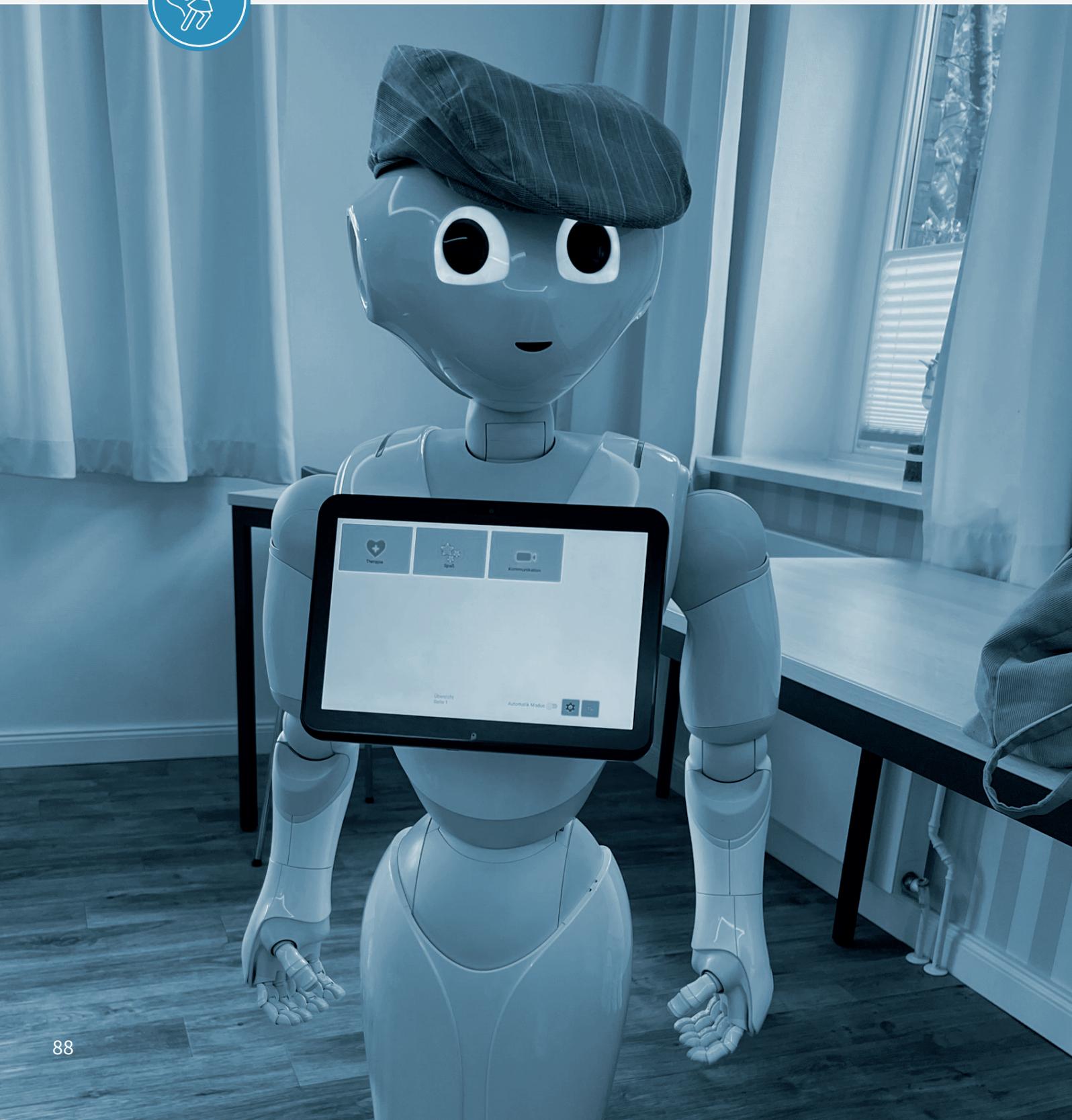
Besondere Erwähnung in Berichten: Durch seine Einzigartigkeit kann Pepper als besonderes Merkmal der Einrichtung in verschiedenen Berichten und Veröffentlichungen der Öffentlichkeitsarbeit erwähnt werden. Dies trägt zur positiven Außendarstellung und zum Aufbau eines modernen Images bei.

Die vielfältigen Einsatzbereiche von Pepper unterstreichen seine Rolle nicht nur als Unterstützung in der direkten Betreuung, sondern auch als Element, das die Einrichtung in verschiedenen Kontexten bereichert und hervorhebt.

4 Checkliste

	Ja 	Nein 
Vorbereitung eines Gruppenangebotes		
Ein geeigneter Raum für das Gruppenangebot steht zur Verfügung.		
Der Roboter steht für das Gruppenangebot zur Verfügung.		
Es ist Zeit eingeplant, um den Roboter zum Einsatzort zu transportieren.		
Der Transfer der Bewohnenden zum Gruppenangebot ist organisiert.		
Die Zielgruppe des Angebots steht fest.		
Das Gruppenangebot hat mindestens ein definiertes Ziel.		
Das Gruppenangebot hat einen Einstieg, einen Hauptteil und einen Abschluss.		
Es sind konkrete Apps und Inhalte für die jeweiligen Phasen ausgewählt.		
Die Inhalte sind in ihrem Schwierigkeitsgrad auf die Fähigkeiten der Zielgruppe angepasst.		
Die Inhalte sind, wenn nötig, vorbereitet (zum Beispiel Begrüßung eingegeben, Playlist erstellt).		
Es ist klar, welche Probleme auftauchen könnten und wie mit diesen Problemen umgegangen werden kann.		

6 Peppers Software und Apps



Zusammenfassung

Dieses Kapitel stellt Ihnen eine grundlegende Software des Roboters Pepper vor, mit der Sie die verfügbaren Apps verwalten können, vor. Diese Software wird auch als „Content Management System“ – kurz: CMS – bezeichnet.

Zunächst beschreiben wir die Software mit ihrem Aufbau und den möglichen Einstellungen. Anschließend werden einige übergeordnete Funktionen, die mehrere Apps gemeinsam haben, erklärt. Außerdem werden die einzelnen Apps vorgestellt. Bei der Beschreibung der Apps erklären wir die einzelnen Funktionen und die Möglichkeiten der Bedienung. Zudem zeigen wir Einsatzgebiete und mögliche Zielgruppen auf. Darüber hinaus gibt es zu jeder App wichtige Hinweise bezüglich ihres Einsatzes oder der Bedienung sowie Erfahrungen und Praxisbeispiele aus dem ROBUST-Projekt. Die detaillierte Darstellung jeder App soll Ihnen einen möglichst einfachen Einstieg in die Bedienung und den Einsatz von Pepper ermöglichen.

Zusätzlich zum Content Management System und den einzelnen Apps mit ihren Funktionalitäten wurden im ROBUST-Projekt auf Pflegeeinrichtungen angepasste Inhalte für die Apps (zum Beispiel Quiz-Formate, Bewegungsübungen, Musik) entwickelt. Mehr Informationen zu diesen Inhalten und wie eigene Inhalte auf den Pepper eingespielt werden können, erhalten Sie im fünften Abschnitt dieses Kapitels.

Inhalt

1	Einleitung und Ziele des Kapitels	91
2	„Content Management System“ (CMS): Wie finde ich mich zurecht?	92
2.1	CMS starten und sich anmelden	92
2.2	Das Hauptmenü	93
2.3	Die Einstellungen	93
3	Übergreifende Funktionen	97
3.1	Zurück (Pfeil) und zurück zum Startbildschirm (Haus Symbol)	97
3.2	Automatik Modus	97
3.3	Playlisten erstellen (Listen-Symbol)	99
4	Die Apps	101
4.1	... zur kognitiven Aktivierung	103
4.1.1	ABC-App	103
4.1.2	Hasen fangen	106
4.1.3	Wissens-Quiz	108
4.1.4	Audio Quiz	111
4.1.5	Sprichwörter-Quiz	114
4.1.6	Hinweis-Rätsel	117
4.1.7	Stichwörter-Quiz	120
4.1.8	Buchstaben-Quiz	123
4.2	... zur physischen Aktivierung	126
4.2.1	Bewegungsübungen	126
4.2.2	Macarena	130
4.3	... zur sozio-emotionalen Aktivierung	132
4.3.1	Kommunikation	132
4.3.2	Jukebox	136
4.3.3	Geschichten	140
4.3.4	Gedichte	144
4.3.5	Meditation	148
4.3.6	Geburtstagsgruß	152
4	Eigene Audio-Dateien auf den Pepper laden	155

1 Einleitung und Ziele des Kapitels

Damit Sie Pepper möglichst gut einsetzen können, wird in diesem Kapitel detailliert die Software beschrieben, die im Rahmen des ROBUST-Projektes entwickelt wurde. Die Software heißt „Content Management System“, kurz: CMS, und ist ein Programm, welches viele verschiedene Apps verwaltet. Die Beschreibung aller Programm-Bestandteile wurde möglichst praxisnah und wenig technisch gestaltet, so dass das Kapitel auch ohne Vorwissen verstanden werden kann.

Zusätzlich wurde versucht, das CMS so zu entwickeln, dass es möglichst intuitiv und einfach zu bedienen ist. Sie können also auch ohne vorheriges Lesen dieses Kapitels einfach loslegen und die Funktionen des Roboters Pepper ausprobieren und entdecken. Um die gesamten technischen Möglichkeiten ausschöpfen zu können, empfehlen wir Ihnen dennoch, sich die hier folgenden Unterkapitel nach und nach durchzulesen. Dabei kann es hilfreich sein, einen Pepper (wenn Ihnen einer zu Verfügung steht) beim Lesen direkt neben sich stehen zu haben, um Funktionen direkt ausprobieren und „in Aktion“ sehen zu können.

Ziele:

- Sie wissen, wie das CMS aufgebaut ist und welche Einstellungen sie darin vornehmen können.
- Sie kennen die übergeordneten Funktionen, die mehrere Apps gemeinsam haben, und wissen, wie deren Buttons (Symbole) aussehen.
- Sie kennen die einzelnen Apps mit ihren Funktionen und Bedienungsweisen.
- Sie kennen unterschiedliche Erfahrungen zur Anwendung der Apps aus dem ROBUST-Projekt.
- Sie wissen, wie Sie Inhalte auf Pepper herunterladen können.
- Sie wissen, wie und wo Sie eigens erstellte Inhalte hochladen können, um sie dann auf Pepper herunterzuladen.
- Sie fühlen sich in der Lage, Pepper zu bedienen.

2 „Content Management System“: Wie finde ich mich zurecht?

Das „Content Management System (CMS)“ ist ein Programm für das Betriebssystem Android. Es beinhaltet verschiedene kleinere Anwendungen beziehungsweise Apps (siehe in diesem Kapitel unter 5) für den Roboter. Möchte man also eine Gruppensitzung mit dem Pepper gestalten, muss man ihn zunächst anschalten und anschließend das CMS-Programm starten.

2.1 CMS starten und sich anmelden

1. Um die Apps des CMS-Programms nutzen zu können, muss dieses zunächst gestartet werden. Dafür müssen Sie auf dem Tablet des Roboters auf das Icon des Programms klicken.



2. Das Programm versucht sich dann mit dem Roboter (also dessen Motoren und Sensoren) zu verbinden – dieses kann bis zu 30 Sekunden dauern.



3. War die Verbindung erfolgreich, werden Sie nach Ihrer Login-Pin gefragt. Diesen sollten Sie von ihrer IT- oder Haustechnik-Abteilung genannt bekommen haben.

4. Klicken sie auf das Feld „Login-Pin“. Es erscheint eine Tastatur mit Zahlen, auf der Sie die Pin eingeben können. Anschließend klicken Sie „Start“.



Es kann passieren, dass das Content Management System keine Verbindung zum Roboter besitzt. In diesem Fall beendet sich das CMS nach 30 Sekunden von selbst. Sie haben zwei Möglichkeiten, um das Problem zu beheben:

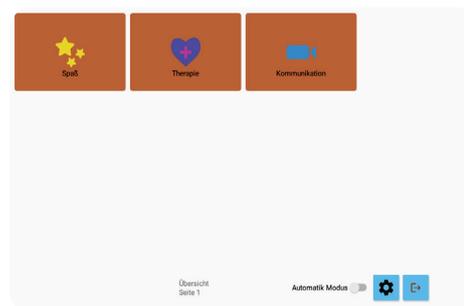


- **Klicken Sie erneut auf das „Social Robot CMS“-Icon und starten das Programm erneut.**
- **Wenn das nicht hilft, schalten Sie den Roboter einmal komplett aus und starten ihn neu (siehe Kapitel 2).**

2.2 Das Hauptmenü

Wenn Sie das Content Management System gestartet und sich angemeldet haben, gelangen Sie in das Hauptmenü. Hier können Sie die verschiedenen Kategorien (orangenen Kacheln) sehen, in die die Apps einsortiert sind.

Zusätzlich gibt es unten rechts im Bildschirm weitere Möglichkeiten der Interaktion mit dem System. Diese bestehen auch, wenn Sie sich bereits in einer der drei Kategorien befinden.



Automatik Modus



Den Automatik-Modus kann hiermit ein- und ausgeschaltet werden (siehe Abschnitt 3.2).



Die Einstellungen des CMS können hier angezeigt werden (siehe Abschnitt 2.3).



Das Programm wird hiermit beendet.

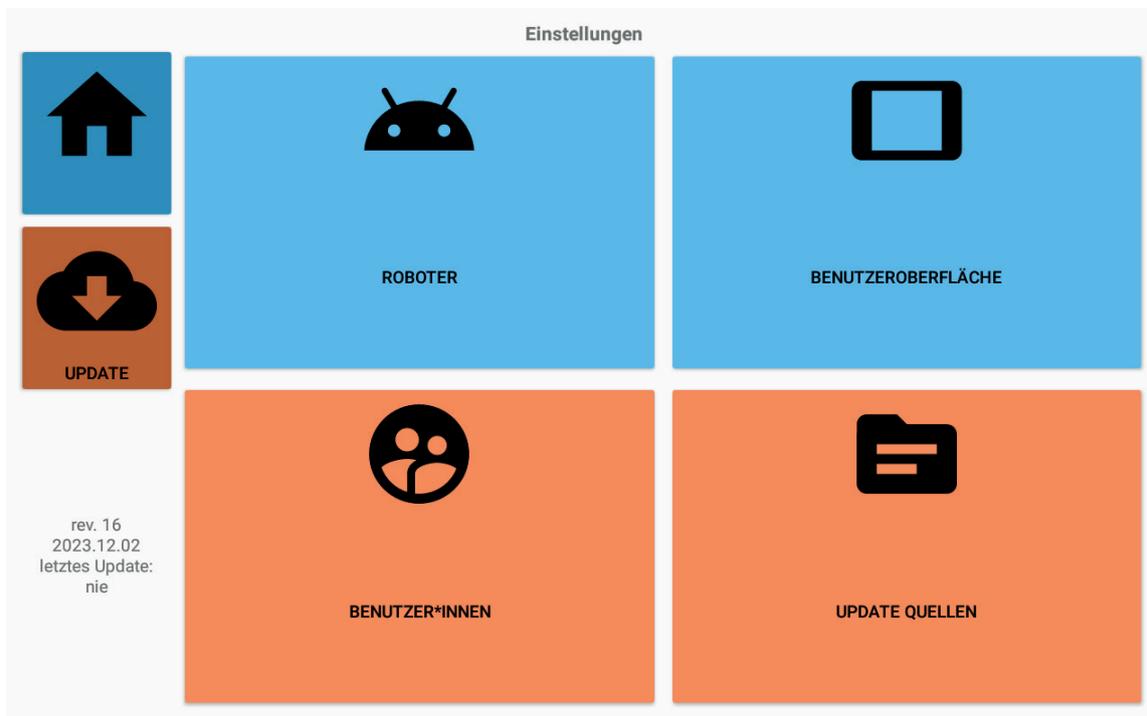
2.3 Die Einstellungen

Im CMS-Programm haben Sie über das Zahnrad-Symbol im Hauptmenü die Möglichkeit, die Einstellungen zu öffnen.



In einigen Apps gibt es ebenfalls ein Zahnrad-Symbol. Dieses führt allerdings zu den Einstellungen der Inhalte der jeweiligen App und nicht zu den hier beschriebenen Einstellungen. Nähere Informationen zu den Inhalten finden Sie in Abschnitt 4.

Im Content Management System haben sie eine Reihe von Einstellungs-Optionen:



Update

Nach Projektende wird es zunächst keine Updates mehr für das CMS-Programm geben, daher hat dieser Button derzeit keine Funktion.

Roboter

Unter „Roboter“ kann der Name sowie die Tonhöhe und die Geschwindigkeit der Sprache eingestellt werden. Die Erfahrung hat gezeigt, dass sich eine Tonhöhe von 100 und Geschwindigkeit von 80 gut eignen, damit ältere Menschen Pepper verstehen. Die Einstellungen können mit „speichern“ gesichert werden.

Allgemein

> SPEICHERN

Roboter Einstellungen

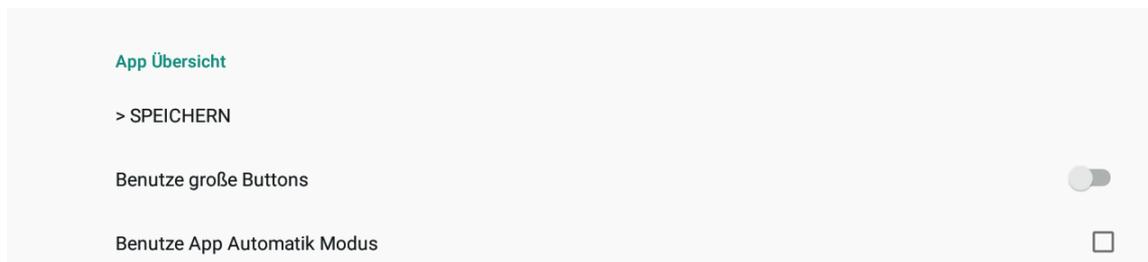
Robotername
Pepper

Sprache Tonhöhe (Standard = 100)
100

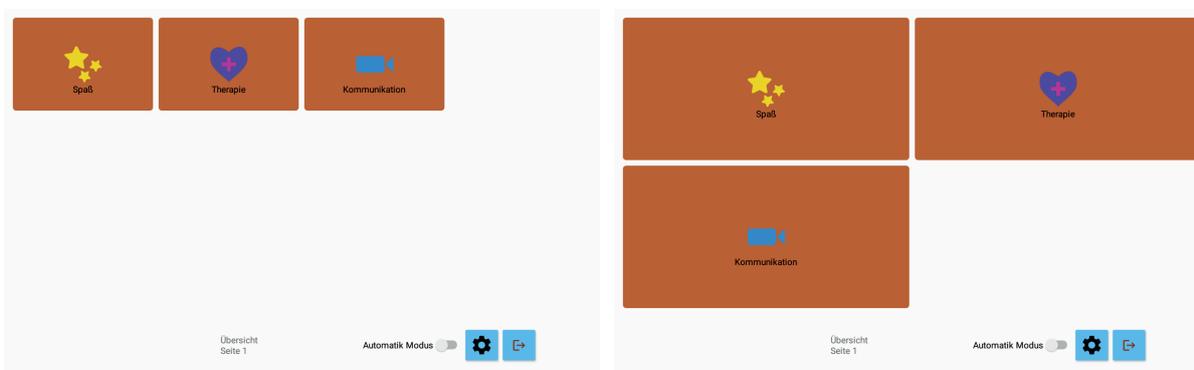
Sprache Geschwindigkeit (Standard = 100)
100

Benutzeroberfläche

Bei „Benutzeroberfläche“ können große Buttons für das Hauptmenü ein- oder ausgeschaltet (grün – eingeschaltet, grau – ausgeschaltet) werden.

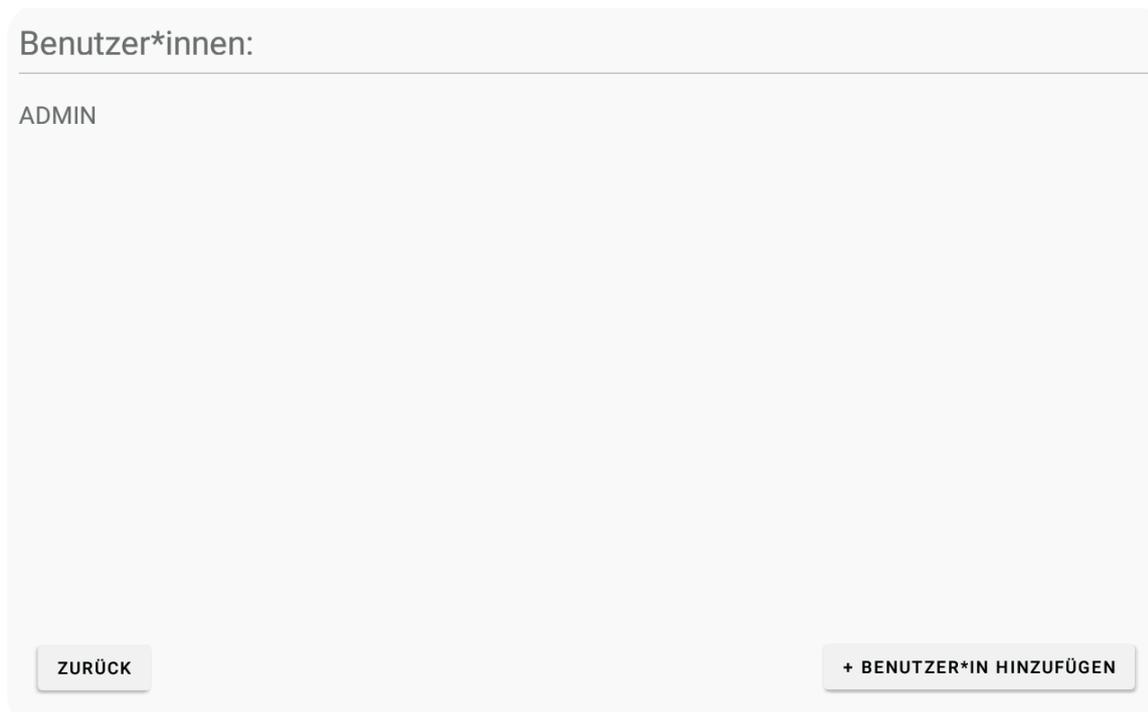


So sieht das Hauptmenü dann entsprechend aus (links – große Symbole aus, rechts – große Symbole ein):



Benutzer*innen

In den Einstellungen „Benutzer*innen“ können verschieden Benutzer*innen auf dem Pepper angelegt werden. Dies sollten Sie nutzen, wenn verschiedene Mitarbeitende Pepper in der Einrichtung einsetzen, aber beispielsweise nicht alle die Einstellungen verändern oder Updates machen können bzw. sollen.



Der „ADMIN“ Benutzer wird vom Programm automatisch erstellt und darf nicht bearbeitet oder gelöscht werden. Um eine*n neue*n Benutzer*in anzulegen, klicken Sie bitte auf „Benutzer*in hinzufügen“.

Benutzer*in erstellen

Name:

Status: Aktiv
 Inaktiv

Pin:

Berechtigungen:

<input type="checkbox"/> CAN_LIST_USERS	<input type="checkbox"/> CAN_EDIT_USERS
<input type="checkbox"/> CAN_TRIGGER_APP_UPDATE	<input type="checkbox"/> CAN_EDIT_APP_UPDATE_REPOSITORIES
<input type="checkbox"/> CAN_TRIGGER_CORE_UPDATE	<input type="checkbox"/> CAN_EDIT_CORE_UPDATE_REPOSITORY
<input type="checkbox"/> CAN_LIST_APPS	<input type="checkbox"/> CAN_DELETE_APPS
<input type="checkbox"/> CAN_ACCESS_SETTINGS	<input type="checkbox"/> CAN_EDIT_ROBOT_SETTINGS
<input type="checkbox"/> CAN_EDIT_CMS_SETTINGS	

In der Eingabemaske können Sie einen Namen für den*die Benutzer*in vergeben. Damit der*die Benutzer*in auch funktioniert, müssen sie den Status auf „aktiv“ setzen. Die angezeigte Pin ist zufällig und kann jederzeit neu generiert werden. Der*die entsprechende Benutzer*in braucht die Pin, um sich im Content Management System einloggen und dieses nutzen zu können. Anschließend können Sie die jeweiligen Berechtigungen vergeben.

Für Mitarbeitende, die den Roboter „nur“ einsetzen, empfehlen wir, ausschließlich die Berechtigung „CAN_LIST_APPS“ zu vergeben. Diese Mitarbeitenden können damit alle Apps sehen und nutzen, sind aber nicht berechtigt, Einstellungen vorzunehmen.



Online App Quellen

Die Einstellung „Online App Quellen“ ist derzeit inaktiv und sollte nur von Mitarbeitenden der IT-Abteilung verwendet werden. Weiterführende Informationen finden die Mitarbeitenden der IT in der technischen Dokumentation.

3 Übergreifende Funktionen

Die Apps im Content Management System sind alle ähnlich aufgebaut und haben deswegen teilweise Funktionen, die sich überschneiden. Damit sich diese bei der Beschreibung der einzelnen Apps nicht immer wiederholen, werden sie hier einmal erklärt.

3.1 Zurück (Pfeil) und zurück zum Startbildschirm (Haus Symbol)

Die beiden hier beschriebenen Funktionen stehen in den meisten Apps (nicht allen) oben links im Bildschirm zur Verfügung. Das Symbol bleibt immer dasselbe, die Farbe dahinter kann je nach Kategorie der App eine andere sein. Die Funktion bleibt unabhängig von der Farbe dennoch dieselbe.



Der Pfeil bringt den Nutzer bei Anklicken einen Schritt in der App zurück.



Das Haus-Symbol bringt den Nutzer bei Anklicken aus jeder App zurück zum Hauptmenü des Content Management Systems (siehe Kapitel Abschnitt 2.2).

3.2 Automatik Modus

Eine weitere Funktion, die die meisten Apps (außer „Kommunikation“, „Geburtstagsgruß“, „ABC-App“, „Hasen fangen“ und „Macarena“) gemeinsam haben, ist der Automatik-Modus. Dieser Automatik-Modus ermöglicht es, Gruppensitzungen so vorzubereiten, dass lediglich die jeweilige App gestartet werden muss und der zuvor gewählte Inhalt von selbst abgespielt wird.



Um den Automatik-Modus zu nutzen, muss in der entsprechenden App zunächst ausgewählt werden, welcher Inhalt beim Start im Automatik-Modus abgespielt/gestartet werden soll.

Dieses erfolgt über das Anklicken des Sterns auf der Kategorie, die man abspielen lassen möchte. Der Stern ist anschließend ausgefüllt.

Hinweis: Man kann auch eine selbst erstellte Playlist (siehe Abschnitt 3.3) für den Automatik-Modus auswählen. Dafür muss man zunächst die Kategorie „Playlists“ öffnen und dort auf den gewünschten Stern klicken.

Anschließend kann man die App über das Haus-Symbol wieder verlassen.

Automatik Modus



Automatik Modus



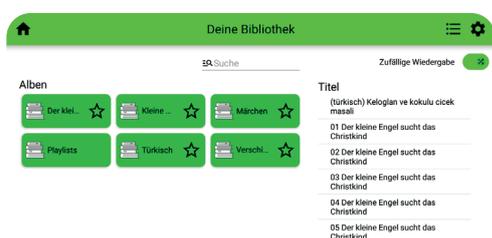
Möchte man nun eine App im Automatik-Modus starten, klickt man im Hauptmenü des CMS auf den Schalter neben „Automatik-Modus“. Dieser ist grau, wenn der Automatik-Modus aus-, bzw. grün, wenn der Automatik-Modus eingeschaltet ist.

Ist der Automatik-Modus eingeschaltet und man klickt auf eine App, startet diese den zuvor gewählten Inhalt automatisch.

Hinweis: Bei Inhalten, wie zum Beispiel einem Quiz, startet das ausgewählte Quiz zwar automatisch, es müssen aber trotzdem noch Buttons betätigt werden, um beispielsweise die Lösung anzuzeigen oder zur nächsten Frage zu kommen.

3.3 Playlisten erstellen (Listen-Symbol)

In den Apps „Gedichte“, „Geschichten“, „Jukebox“, „Meditation“ und „Bewegungsübungen“ besteht die Möglichkeit, aus den Inhalten eigene Playlisten zu erstellen. Da das Prinzip in allen Apps gleich ist, wird es an dieser Stelle nur einmal an einem Beispiel - der Geschichten-App - beschrieben. In den anderen Apps ist die Farbgebung teilweise anders, das Prinzip und die Funktion des Erstellens von Playlisten sind allerdings identisch.

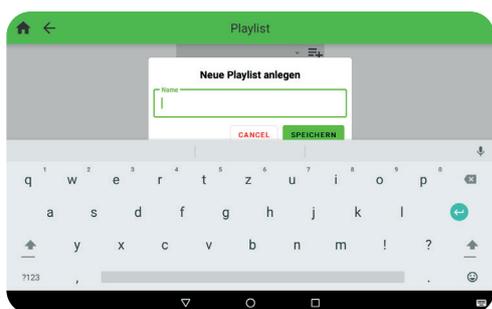


Die Funktion „Playlisten erstellen“ finden Sie unter dem Symbol, das eine Liste darstellt (drei Striche), oben rechts im Start-Bildschirm der App.

Ihre erstellten und gespeicherten Playlists finden Sie unter der Kategorie „Playlists“.



Wenn Sie noch keine Playlist erstellt haben, wird Ihnen vom CMS diese Ansicht angezeigt. Mit Klick auf das Plus können Sie eine neue Playlist erstellen.



Es erscheint ein Fenster, in dem Sie den Namen Ihrer Playlist eintragen können. Die Tastatur erscheint mit einem Klick in das Textfeld.

Anschließend drücken Sie zum Erstellen der Playlist auf „Speichern“ oder zum Abbrechen des Vorgangs auf „Cancel“



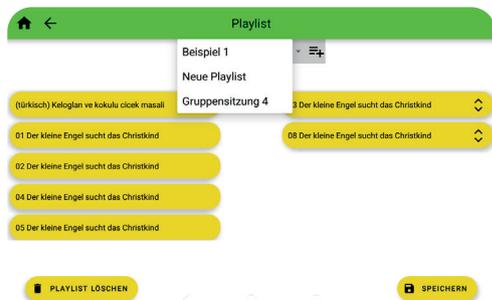
Der Name der erstellten, beziehungsweise derzeit ausgewählten Playlist, steht nun oben in dem grauen Feld (hier „Beispiel 1“). Jetzt kann die Playlist bearbeitet werden.



Links sind alle Titel aufgelistet, die in der App vorhanden sind.

Durch Klicken auf die jeweiligen Titel werden diese in die Liste rechts verschoben und sind damit in der Playlist „Beispiel 1“ enthalten. Durch Klicken auf die Titel in der rechten Liste werden diese wieder aus der Playlist entfernt und erscheinen wieder links.

Zum Speichern der Veränderungen drücken Sie bitte den Button „Speichern“. Zum Entfernen der gesamten Playlist drücken Sie bitte „Playlist löschen“.

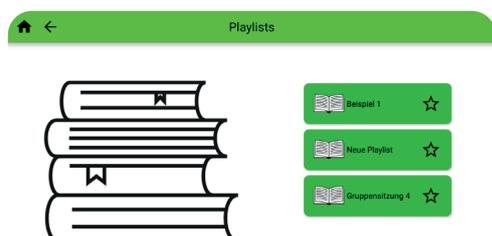


Weitere Playlists können immer über Anklicken des Plus-Symbols erstellt werden. Hat man mehrere Playlists erstellt und gespeichert, kann man zwischen diesen wechseln, indem man auf den kleinen Pfeil in dem grauen Feld klickt. Dann erscheint eine Liste der vorhandenen Playlists. Die Playlists können durch Antippen Ihres Namens geöffnet und bearbeitet werden.

Wichtig: Nach dem Bearbeiten einer Playlist immer wieder „Speichern“ drücken, damit die Änderungen auch gesichert werden.



Um die selbst erstellten Playlists abspielen zu können, muss man zu dem Start-Bildschirm der App wechseln und dort den Ordner/die Kategorie „Playlists“ auswählen.

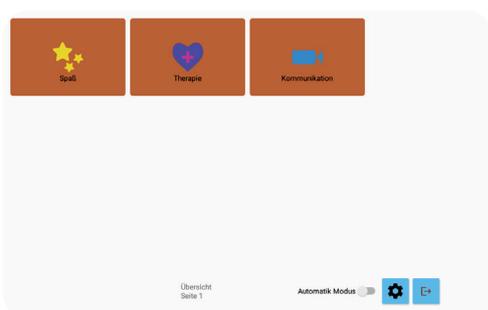


Durch Anklicken des Buttons mit dem Namen der Playlist wird diese abgespielt.

4 Die Apps...

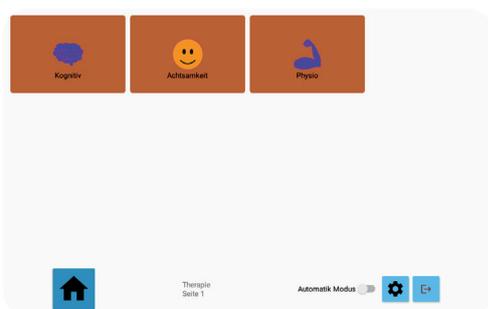
Das CMS-Programm verfügt über eine Vielzahl an unterschiedlichen Apps zur Gesundheitsförderung. Diese sind für eine bessere Übersichtlichkeit verschiedenen Kategorien zugeordnet. Im Menü des Programms sind die Kacheln der Kategorien mit der Farbe orange hinterlegt, die Kacheln der Apps sind in blauer Farbe.

Hier ein Beispiel:



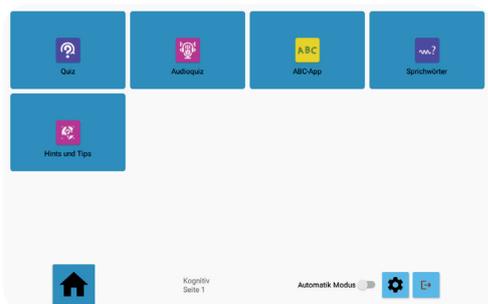
Hauptmenü CMS mit den drei Hauptkategorien

→ Klick auf „Therapie“



Inhalt der Kategorie „Therapie“ mit ihren drei Unterkategorien

→ Klick auf „Kognitiv“



Inhalt der Kategorie „Kognitiv“

Auf dieser Ebene befinden sich nun die einzelnen Apps zur kognitiven Aktivierung (blaue Kacheln).

Um nun eine App zu starten, klickt man auf die Kachel mit dem jeweiligen Icon/Namen der gewünschten App. Der Start der App kann ein paar Sekunden dauern.

Seien Sie ruhig mutig, starten Sie einfach mal ein paar Apps und probieren Sie diese aus. Sie können an den Apps nichts kaputt machen oder etwas Falsches drücken. Im „schlimmsten Fall“ stürzt die App oder das Content Management System ab, beendet sich also von selbst. Dann starten Sie das System einfach noch einmal und probieren es wieder aus.

Wie Sie im Hauptmenü schon sehen konnten, sind die meisten Apps in verschiedene Arten der Aktivierung („Therapie“) unterteilt:

- **Kognitive Aktivierung**

- Spiele und Rätsel, die kognitive Fähigkeiten wie Gedächtnis und Aufmerksamkeit fördern

- **Physische Aktivierung**

- Angeleitete Übungen, die die Beweglichkeit und Koordination unterstützen sollen
- Tanz- und Musikaktivitäten, um die körperliche Aktivität zu fördern

- **Sozio-emotionale Aktivierung**

- Kommunikationsmöglichkeiten, um den sozialen Austausch zu fördern

Anhand dieser drei Aktivierungsformen ist auch der Rest dieses Kapitels strukturiert. So werden Ihnen in den nächsten drei Unterkapiteln (zur kognitiven, physischen und sozio-emotionalen Aktivierung) die jeweiligen Apps mit ihren Funktionen, Bedienungsweisen, Einsatzbereichen, möglichen Zielgruppen, Erfahrungen und Praxisbeispielen vorgestellt.

4.1 ... zur kognitiven Aktivierung

Zu den Applikationen zur Prävention und Förderung kognitiver Fähigkeiten zählen die Apps:

- **ABC-App**
- **Hasen fangen**
- **Wissens-Quiz**
- **Audio-Quiz**
- **Sprichwörter-Quiz**
- **Erinnerungsquiz**
- **Hinweis-Rätsel**
- **Stichwort-Rätsel**
- **Buchstabenrätsel**

4.1.1 ABC-App

App-Icon



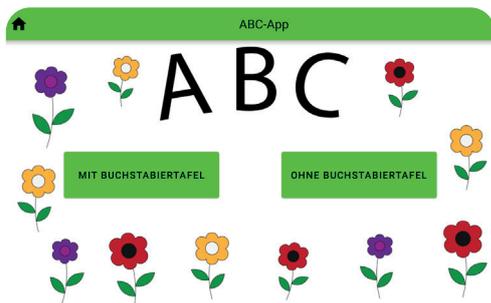
Kategorie



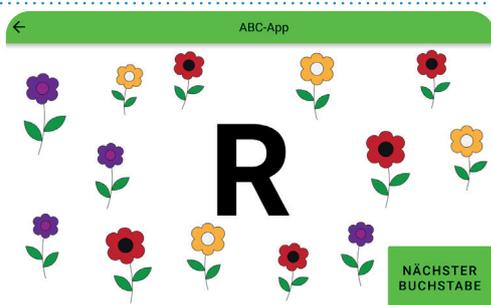
Inhalt

Die Anwendung generiert auf Knopfdruck einen zufälligen Buchstaben und liest diesen, wahlweise mit oder ohne Buchstabentafel, laut vor. Der Buchstabe kann anschließend dazu genutzt werden, um verschiedene Rätsel bzw. Quiz-Formate umzusetzen. Beispielsweise könnte die Betreuungskraft sagen „Wir suchen eine Obstsorte mit...“ und dann mit der App einen Buchstaben ziehen. Der Buchstabe kann bei Bedarf vom Pepper erneut vorgelesen oder ein weiterer Buchstabe gezogen werden.

Welche Funktionen/Optionen hat die App?



Im Start-Bildschirm der App kann die Wahl getroffen werden, ob die Buchstaben „Mit Buchstabentafel“ oder „Ohne Buchstabentafel“ vorgelesen werden sollen.



Der Roboter generiert einen zufälligen Buchstaben und nennt diesen (mit oder ohne Buchstabentafel).

Durch Drücken auf den Buchstaben kann dieser erneut vorgelesen werden.

Mit Klick auf den Button „Nächster Buchstabe“ wird der nächste Buchstabe generiert und vorgelesen.

Ziel/Fokus der Gesundheitsförderung

Kognitive Aktivierung

Programmbestandteil?

Kurze kognitive Aktivierung zwischendurch.

Längere Rätselrunden zum Gedächtnis-training.

Zielgruppe

Teilnehmende, die gern rätseln.

Betreuungsgruppen, die Kognition und Austausch anregen sollen.

Schwierigkeitsgrad ist individuell an die Zielgruppe anpassbar.

Hinweis

App kann gut zwischendurch eingesetzt werden, da die Dauer beliebig an die jeweilige Situation angepasst werden kann (es kann nach jedem gezogenen Buchstaben aufgehört werden).

Die App sollte jedoch nicht zu lange verwendet werden, da es einigen Bewohnenden langweilig werden könnte (siehe Erfahrungen).



Erfahrungen und Praxisbeispiele

Diese App ist sehr vielfältig einsetzbar, ist abwechslungsreich, auch wenn kein fester Themenbereich geplant ist.

Hier kann die Betreuungskraft eigene Ideen einbringen, Länge, Themen und Schwierigkeitsgrad den Bewohnenden und der Situation anpassen.

Die ABC-App lässt sich gut im Rahmen von Gedächtnistrainings einsetzen.

Die Inhalte können beliebig und vielfältig an das Thema der Gruppenstunde oder die kognitiven Fähigkeiten der Teilnehmenden angepasst werden, da die App lediglich den Buchstaben vorgibt, die Kategorie aber von der Betreuungskraft bestimmt wird.

Beispielsweise bietet sich eine Runde Stadt-Land-Fluss an. Bei themenbezogenen Stunden kann man die Kategorien auf das jeweilige Thema anpassen, z. B. Thema Bauernhof; Kategorien: Tier, angebaute Lebensmittel, Maschinen etc.

Verschiedenen Teilnehmenden wird die App unterschiedlich schnell langweilig, da sie es entweder als zu einfach empfinden oder im Gegenteil zu schwer. Dem kann vorgebeugt werden, indem man einzeln auf die Teilnehmenden eingeht und/oder den Schwierigkeitsgrad von Runde zu Runde verändert, so dass für jede*n etwas dabei ist.

4.1.2 Hasen fangen

App-Icon



Kategorie



Inhalt

Der*die Anwender*in müssen Hasen, die auf dem Bildschirm erscheinen, „fangen“. Durch Antippen der Hasen verschwinden diese, allerdings erscheinen sie nach und nach immer schneller. Wenn zu viele Hasen nicht angetippt wurden, endet das Spiel.

Welche Funktionen/Optionen hat die App?



Startet man die App, geht das Spiel direkt los. Im Bildschirm erscheint zunächst ein großer Hase, und Pepper erklärt, was in dem Spiel gemacht werden muss.



Anschließend verschwindet der große Hase; es ist eine Wiese mit Büschen und Bäumen zu sehen.



Nach und nach tauchen hinter den Büschen und Bäumen kleine rosa Hasen auf, die durch Anklicken „gefangen“ werden müssen.

Durch das Anklicken verschwinden die Hasen, es tauchen aber immer mehr auf, die alle angetippt werden müssen. Das Erscheinen der Hasen wird mit der Zeit immer schneller.

Spielende

NOCHMAL SPIELEN

SPIEL VERLASSEN

Das Spiel endet, wenn elf Hasen auf der Wiese zu sehen sind.

Dann hat man die Optionen „nochmal spielen“ oder „Spiel verlassen“ (man gelangt zurück ins Hauptmenü des CMS).

Ziel/Fokus der Gesundheitsförderung

Kognitive Aktivierung
Spaß

Programmbestandteil?

Gut geeignet für kurzes Spielen/Aktivieren zwischendurch.

Zielgruppe

Bewohnende, die ihre Reaktionsfähigkeit verbessern oder einfach zwischendurch mal etwas spielen möchten.

Hinweis

Die App eignet sich tendenziell eher für einzelne Personen als für Gruppen, da immer nur eine Person spielen kann.



Hasenfänger

Erfahrungen und Praxisbeispiele

Die App ist für Gruppensettings weniger geeignet, da immer nur eine Person aktiv teilnehmen kann. Wenn sie dennoch in einer kleinen Gruppe genutzt werden soll, kann eine Person aktiv spielen und die anderen Gruppenmitglieder dahinter sitzen und anfeuern oder zuschauen.

Die App eignet sich für eine erste Begegnung der Bewohnenden mit Pepper. Auf diese Weise können die Bewohnenden eine Interaktionsmöglichkeit mit dem Roboter kennenlernen.

Die App kann auch als kurze Beschäftigung genutzt werden, wenn man mit Pepper über einen Flur geht und hier verweilende Bewohnende antrifft. Sitzen mehrere Personen nebeneinander, kommt es manchmal durch den Roboter auch zu Interaktionen zwischen diesen Personen.

4.1.3 Wissens-Quiz

App-Icon



Quiz

Kategorie



Therapie

Kognitiv

Inhalt

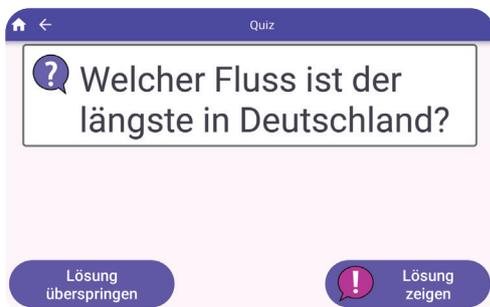
Der Roboter stellt eine Frage und die Teilnehmenden müssen die richtige Antwort finden. Auf Knopfdruck nennt der Roboter die richtige Antwort.

Welche Funktionen/Optionen hat die App?



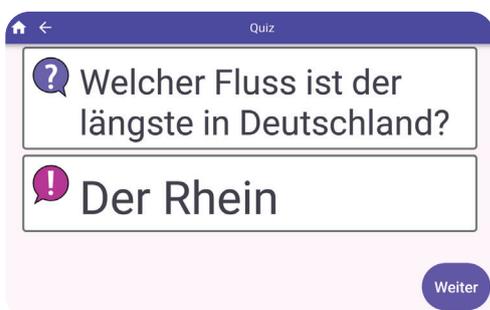
In der App stehen verschiedene Inhalte, also Quiz-Formate, zu unterschiedlichen Themen, zur Verfügung.

Das gewünschte Quiz wird durch Antippen des Namens gestartet.



Der Roboter zeigt auf dem Tablet die Frage an und liest sie laut vor. Durch Antippen der Frage wird diese erneut vorgelesen.

Im Anschluss besteht die Option über „Lösung zeigen“ die Antwort vorlesen zu lassen oder mit „Lösung überspringen“ direkt zur nächsten Frage zu gehen.



Durch Antippen der Antwort wird diese erneut vorgelesen.

Durch Klicken auf den Button „Weiter“ wird die nächste Frage angezeigt und vorgelesen.

Ziel/Fokus der Gesundheitsförderung

Kognitive Aktivierung

Programmbestandteil?

Passt gut in ein Gedächtnistraining bzw. in ein längeres Programm. Kann gut nach physiologischer Aktivierung genutzt werden.

Zielgruppe

Bewohnende, die Rätsel mögen.

Hinweis

App kann gut zwischendurch eingesetzt werden, da die Dauer beliebig an die jeweilige Situation angepasst werden kann (es kann nach jedem gezogenen Buchstaben aufgehört werden).

Die App sollte jedoch nicht zu lange verwendet werden, da es einigen Bewohnenden langweilig werden könnte (siehe Erfahrungen).



Erfahrungen und Praxisbeispiele

Die Betreuungskraft sollte das Rätseln in der Gruppe „moderieren“, lenken und auch Raum für Erinnerungen und Gespräche lassen.

Durch die große Auswahl an Kategorien kann das jeweilige Quiz dem Thema der Gruppenstunde angepasst werden.

Es ist es vorteilhaft, wenn man selbst die Lösung der Quiz-Fragen kennt, so dass man den Bewohnenden Hinweise geben kann, wenn die jeweilige Lösung nicht spontan erraten werden kann. Generell sollte man die Dauer der Intervention an die Bewohnenden anpassen, da es für manche Bewohnenden sehr ermüdend sein kann, wenn diese über einen längeren Zeitraum keine Lösungen beisteuern können.

Es kann durch den eher statischen Ablauf (Frage-Antwort, Frage-Antwort, usw.) teilweise zu einem Absinken des Interesses kommen. Hier kann die Auflockerung durch Zusatzinformationen (zum Beispiel bunte Fotos/Kopien) oder Anregungen zum Erfahrungsaustausch zur Aufrechterhaltung der Aufmerksamkeit hilfreich sein.

Sehr reaktionsschnelle Teilnehmende sollten ggf. etwas „gebremst“ werden, um auch anderen eine Beteiligung zu ermöglichen.

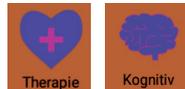
Es kann sinnvoll sein, das Vorlesen der Antwort durch den Roboter zu überspringen, wenn (1) Bewohnende sich bei der Antwort sehr sicher sind (und man selbst die Lösung auch kennt), wenn (2) die Antwort sehr schnell und von vielen Bewohnenden kommt oder wenn (3) die Frage evtl. schon bekannt ist (weil das Quiz bspw. schon häufiger eingesetzt wurde). Durch das Überspringen der Antwort kann der Fluss der Einheit gewahrt werden.

4.1.4 Audio-Quiz

App-Icon



Kategorie



Inhalt

Der Roboter spielt ein Geräusch ab, anschließend müssen die Teilnehmenden erraten, was das Geräusch war. Die Geräusche sind in Kategorien aufgeteilt (z. B. Tierstimmen).

Welche Funktionen/Optionen hat die App?



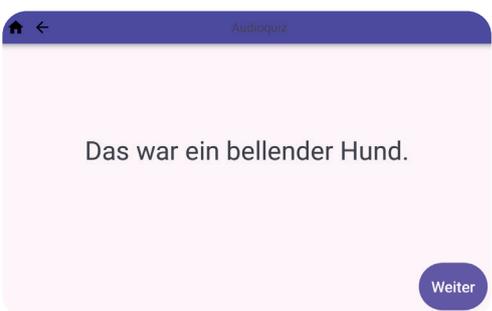
Im Start-Bildschirm der App werden die verschiedenen Quiz-Formate angezeigt. Durch Drücken auf den Namen startet das Quiz.



Der Roboter spielt ein Geräusch ab.

Durch Drücken auf die Frage wird das Geräusch erneut abgespielt.

Es besteht die Option, die Lösung anzeigen und sagen zu lassen oder diese zu überspringen und direkt zum nächsten Geräusch zu kommen.



Wurde „Lösung zeigen“ gedrückt, zeigt der Roboter die richtige Antwort auf dem Tablet an und liest diese laut vor.

Mit Klick auf „Weiter“ wird das nächste Geräusch abgespielt.

Ziel/Fokus der Gesundheitsförderung	Programmbestandteil?
Kognitive Aktivierung	Bietet eine schöne, herausfordernde Abwechslung zu „klassischen“ Quizfragen.
Zielgruppe	Hinweis
Bewohnende, die Rätsel mögen	Manche Audiodateien sind etwas leise und daher schwer zu verstehen. Stellt man die Gesamtlautstärke des Peppers lauter, kann es passieren, dass zwar die Audiodateien gut verstehbar sind, die Stimme des Peppers aber sehr laut ist.



Erfahrungen und Praxisbeispiele



Audioquiz

Das Audio-Quiz ist eine gute Abwechslung, auch hier kann man themenbezogen arbeiten, z. B. zu den Themen Haushalt oder Tiere. Das gemeinsame Raten bringt eine gute Gruppendynamik, Spaß und Freude.

Bei diesem Quiz-Format kann es sinnvoll sein, sich die Inhalte vorab einmal anzuhören, da sie teilweise sehr schwer für die Teilnehmenden zu erraten sind. Dann bietet es sich an, entsprechende Tipps zu geben. Außerdem sind einige der Geräusche recht leise, so dass man vorab unbedingt drauf hinweisen sollte, dass nun Geräusche folgen, die erraten werden sollen und alle dafür möglichst leise sein müssen. Die Geräusche können bei Bedarf mehrfach wiederholt werden. Wenn einzelne Teilnehmende die Geräusche schlecht verstehen können, kann es sich auch anbieten, den Roboter in deren Nähe zu platzieren.

Die Akustik des Roboters kann für einige Bewohnende schwierig zu verstehen sein, deswegen sollte nach Möglichkeit für ein ruhiges Umfeld gesorgt werden. Am besten eignet sich ein separater Raum, bei dem die Tür geschlossen werden kann. Ebenso sollte es eine eher kleinere Gruppe sein, damit alle Bewohnenden nah am Roboter sitzen können, um die Töne zu hören.

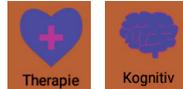
Es kann sinnvoll sein, das Vorlesen der Antwort durch den Roboter zu überspringen, wenn (1) Bewohnende sich bei der Antwort sehr sicher sind (und man selbst die Lösung auch kennt), wenn (2) die Antwort sehr schnell und von vielen Bewohnenden kommt oder wenn (3) die Frage evtl. schon bekannt ist (weil das Quiz bspw. schon häufiger eingesetzt wurde). Durch das Überspringen der Antwort kann der Fluss der Einheit gewahrt werden.

4.1.5 Sprichwörter-Quiz

App-Icon



Kategorie



Inhalt

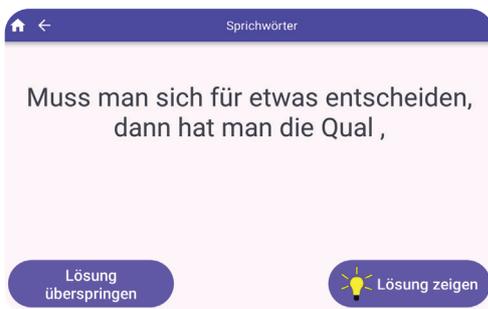
Der Roboter sagt den ersten Teil eines Sprichwortes auf, die Teilnehmenden müssen daraufhin das Sprichwort vervollständigen. Auf Knopfdruck verliert der Roboter die Lösung, also das gesamte Sprichwort. Das Quiz ist in verschiedene Kategorien von Sprichwörtern unterteilt.

Welche Funktionen/Optionen hat die App?



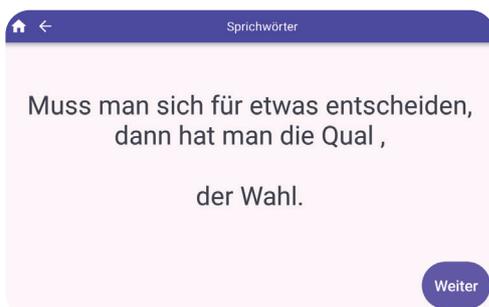
In der App stehen verschiedene Inhalte, also Quiz-Formate zu unterschiedlichen Bereichen, zur Verfügung.

Das gewünschte Quiz wird durch Antippen des Namens gestartet.



Der Roboter zeigt den ersten Teil des Sprichwortes auf dem Tablet an und liest ihn laut vor. Durch Antippen des Textes kann dieser erneut vorgelesen werden.

Es besteht anschließend die Option, über den Button „Lösung zeigen“ die Antwort vorlesen zu lassen oder mit „Lösung überspringen“ direkt zum nächsten Sprichwort zu gehen.



Durch Antippen der Antwort wird diese erneut vorgelesen.

Durch Klicken auf den Button „Weiter“ wird das nächste Sprichwort angezeigt und vorgelesen.

Ziel/Fokus der Gesundheitsförderung	Programmbestandteil?
Kognitive Aktivierung	Diese App passt gut in ein Gedächtnistraining bzw. in ein längeres Programm und kann gut nach physiologischer Aktivierung genutzt werden.
Zielgruppe	Hinweis
Bewohner und Bewohnerinnen, die Rätsel und Sprichworte mögen.	Die Länge dieses Quiz-Formats kann beliebig variiert werden. Aufgrund der maschinellen Stimme des Roboters wird Pepper manchmal nicht gut verstanden. Dann kann es hilfreich sein, wenn die Betreuungskraft das Gesagte wiederholt.



Erfahrungen und Praxisbeispiele

Die Teilnehmenden kennen viele Sprichwörter und haben große Freude an der App. Oft werden die Sprichwörter schon erraten, bevor der Roboter diese ausgesprochen hat.

Bei Teilnehmenden, die den Roboter schwer verstehen, ist es hilfreich, den Roboter in Sichtweite zu stellen, so dass (sofern möglich) die Teilnehmenden die Sätze vom Bildschirm ablesen können.

Diese App ist besonders gut für Menschen mit kognitiven Einschränkungen geeignet. Erinnerungen, Erfolgserlebnisse und Kontakt zueinander werden gefördert. Sie unterstützt dabei, Ressourcen zu erhalten.

Sehr reaktionsschnelle Teilnehmende sollten ggf. etwas „gebremst“ werden, um allen eine Beteiligung zu ermöglichen. Eine Idee wäre auch, dass Teilnehmende zusätzlich eigene Sprichwörter nennen könnten, die sie aus ihrem Leben kennen, die typisch für ihre Herkunftsregion sind oder die sie selbst gerne nutzen.

Es kann durch den eher statischen Ablauf (Frage-Antwort, Frage-Antwort, usw.) teilweise zu einem Absinken des Interesses kommen. Hier kann die Auflockerung durch Zusatzinformationen (zum Beispiel bunte Fotos/Kopien) oder Anregungen zum Erfahrungsaustausch zur Aufrechterhaltung der Aufmerksamkeit hilfreich sein.

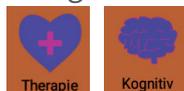
Es kann sinnvoll sein, das Vorlesen der Antwort durch den Roboter zu überspringen, wenn (1) Bewohnende sich bei der Antwort sehr sicher sind (und man selbst die Lösung auch kennt), wenn (2) die Antwort sehr schnell und von vielen Bewohnenden kommt oder wenn (3) die Frage evtl. schon bekannt ist (weil das Quiz bspw. schon häufiger eingesetzt wurde). Durch das Überspringen der Antwort kann der Fluss der Einheit gewahrt werden.

4.1.6 Hinweis-Rätsel

App-Icon



Kategorie



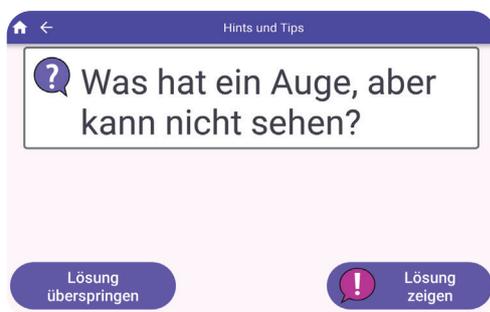
Inhalt

Der Roboter gibt nach und nach (auf Knopfdruck) jeweils einen Hinweis, der auf einen Gegenstand, ein Ereignis etc. hindeutet. Glauben die Teilnehmenden den gesuchten Begriff zu kennen, kann das Rätsel auf Knopfdruck aufgelöst werden.

Welche Funktionen/Optionen hat die App?



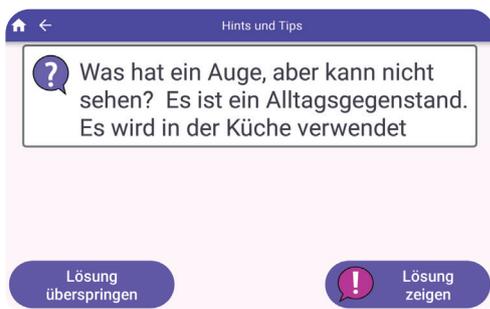
Im Start-Bildschirm der App werden die verschiedenen Quizformate angezeigt. Durch Drücken auf den Namen startet das Quiz.



Auf dem Tablet wird ein Hinweis angezeigt, der vom Roboter vorgelesen wird.

Durch Drücken auf den Kasten mit dem Hinweis/der Frage wird der/die Nächste angezeigt und vorgelesen.

Gibt es keinen Hinweis mehr, sagt der Roboter „Das war der letzte Tipp, den ich habe“.



Dann besteht die Möglichkeit, über den Button „Lösung zeigen“ das Rätsel aufzulösen oder über den Button „Lösung überspringen“ direkt zum nächsten Rätsel zu gelangen.



Wurde „Lösung zeigen“ gedrückt, erscheint im Bildschirm die gesuchte Antwort, und der Roboter liest diese vor.

Das Vorlesen der Antwort kann wiederholt werden, indem auf den Kasten mit der Antwort gedrückt wird.

Ziel/Fokus der Gesundheitsförderung

Kognitive Aktivierung

Programmbestandteil?

Passt gut in ein Gedächtnistraining bzw. in eine längere Gruppensitzung.

Kann gut nach physiologischer Aktivierung genutzt werden.

Zielgruppe

Bewohnende, die Rätsel mögen.

Hinweis

Die Rätsel unterscheiden sich im Schwierigkeitsgrad (nicht die Rätsel untereinander, sondern innerhalb der Kategorien), um Abwechslung zu bieten und Frustration vorzubeugen.



Erfahrungen und Praxisbeispiele

Das Quiz fördert den Kontakt der Bewohnenden untereinander, da gemeinsam nach jedem Hinweis überlegt wird. Auch hier sollte die Betreuungskraft Zeit und Raum für Erinnerungen und Gespräche lassen. Die einzelnen Kategorien sind unterschiedlich schwer und sehr abwechslungsreich.

Anders als bei den anderen Quiz-Formaten, besteht hier nicht die Möglichkeit, die Frage beziehungsweise die Hinweise erneut vorlesen zu lassen, da mit Klick auf die Hinweise der nächste Hinweis präsentiert wird. Wenn Teilnehmende den Roboter akustisch nicht gut verstehen, kann es also nötig sein, die Hinweise selbst noch einmal vorzulesen.

Insbesondere in heterogenen Gruppen kann es für manche Bewohnendeschwierigseinsieinzubringen. „Fitte“ Bewohnende sind manchmal sehr reaktionsschnell mit der Lösung, während andere Bewohnende von den weiteren Tipps profitiert hätten und dann auch auf die Lösung gekommen wären. Hier kann man das Ganze etwas lenken, indem man in Kleingruppen gezielt einzelne Teilnehmende anspricht und den Rest bittet nur dann zu helfen, wenn dies notwendig ist.

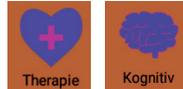
Es kann sinnvoll sein, das Vorlesen der Antwort durch den Roboter zu überspringen, wenn (1) Bewohnende sich bei der Antwort sehr sicher sind (und man selbst die Lösung auch kennt), wenn (2) die Antwort sehr schnell und von vielen Bewohnenden kommt oder wenn (3) die Frage evtl. schon bekannt ist (weil das Quiz bspw. schon häufiger eingesetzt wurde). Durch das Überspringen der Antwort kann der Fluss der Einheit gewahrt werden.

4.1.7 Stichwörter-Quiz

App-Icon



Kategorie



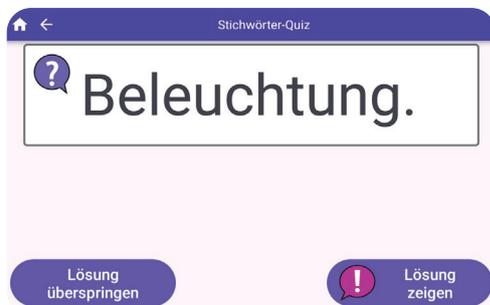
Inhalt

Der Roboter gibt nach und nach (auf Knopfdruck) jeweils ein Stichwort, das auf einen Begriff hindeutet. Glauben die Teilnehmenden den gesuchten Begriff zu kennen, kann das Rätsel auf Knopfdruck aufgelöst werden.

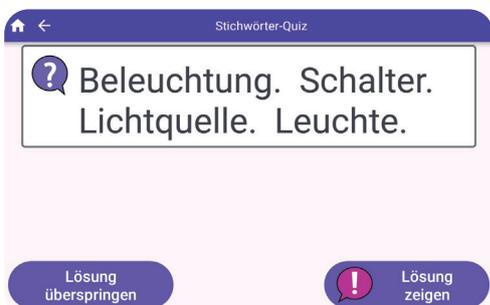
Welche Funktionen/Optionen hat die App?



Im Start-Bildschirm der App werden die verschiedenen Quizze angezeigt. Durch Drücken auf den Namen startet das Quiz.



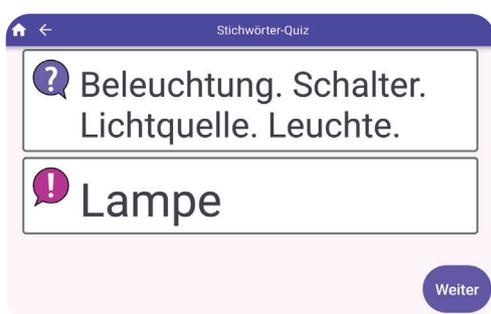
Auf dem Tablet wird ein Stichwort angezeigt, das vom Roboter vorgelesen wird.



Durch Drücken auf den Kasten mit dem Stichwort wird der nächste Begriff angezeigt und vorgelesen.

Gibt es keinen Hinweis mehr, sagt der Roboter „Das war der letzte Tipp, den ich habe“.

Dann besteht die Möglichkeit über den Button „Lösung zeigen“ das Rätsel aufzulösen oder über den Button „Lösung überspringen“ direkt zum nächsten Rätsel zu gelangen.



Wurde „Lösung zeigen“ gedrückt, erscheint im Bildschirm die gesuchte Antwort, und der Roboter liest diese vor.

Das Vorlesen der Antwort kann wiederholt werden, indem auf den Kasten mit der Antwort gedrückt wird.

Ziel/Fokus der Gesundheitsförderung

Kognitive Aktivierung

Programmbestandteil?

Passt gut in ein Gedächtnistraining bzw. in eine längere Gruppensitzung.

Kann gut nach physiologischer Aktivierung genutzt werden.

Zielgruppe

Bewohnende, die Rätsel mögen.

Hinweis

Die Rätsel unterscheiden sich im Schwierigkeitsgrad (nicht die Rätsel untereinander, sondern innerhalb der Kategorien), um Abwechslung zu bieten und Frustration vorzubeugen.



Erfahrungen und Praxisbeispiele

Das Stichwort-Quiz ist eine gute Abwechslung zu den einfachen Quiz-Formaten. Auch hier sollte die Betreuungskraft das Rätseln in der Gruppe moderieren und lenken, evtl. die einzelnen Stichworte wiederholen, Bemerkungen von Bewohner*innen aufgreifen, um gemeinsam zur Lösung zu kommen. Hier entstehen oft eine tolle Gruppendynamik, viel Spaß und Freude. Die Bewohner*innen agieren mit dem Roboter (zuwinken, lachen) und sprechen ihn an, wenn sie die Fragen als zu schwer empfinden. Die verschiedenen Kategorien kann man auch hier dem Thema der Gruppenstunde anpassen.

Vorab sollte eine kurze Einleitung erfolgen, sofern die Teilnehmenden diese Form von Quiz nicht kennen (zum Beispiel: „Jetzt machen wir ein sogenanntes Stichwort-Quiz. Der Roboter liest uns nach und nach Stichwörter vor, die alle zu einem gemeinsamen Oberbegriff gehören. Diesen gemeinsamen Oberbegriff versuchen wir zu erraten.“)

Wie bei dem Hinweis-Rätsel, besteht hier nicht die Möglichkeit, die Frage beziehungsweise die Stichworte erneut vorlesen zu lassen, da mit einem Klick auf das Stichwort das nächste Stichwort präsentiert wird. Wenn Teilnehmende den Roboter akustisch nicht gut verstehen, kann es also auch hier nötig sein, die Stichworte selbst noch einmal vorzulesen.

Insbesondere in heterogenen Gruppen kann es für manche Bewohnende schwierig sein, sich einzubringen. „Fitte“ Bewohnende sind manchmal sehr reaktionsschnell mit der Lösung, während andere Bewohnende von den weiteren Tipps profitiert hätten und dann auch auf die Lösung gekommen wären. Hier kann man das Ganze etwas lenken, indem man in Kleingruppen gezielt einzelne Teilnehmende anspricht und den Rest bittet nur dann zu helfen, wenn dies notwendig ist.

4.1.8 Buchstaben-Quiz

App-Icon



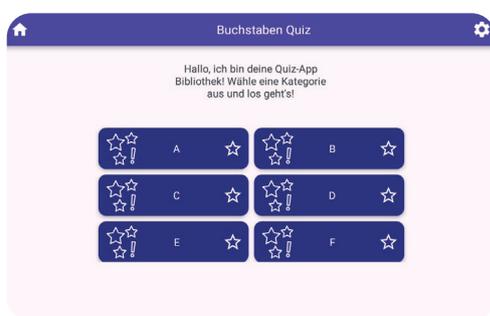
Kategorie



Inhalt

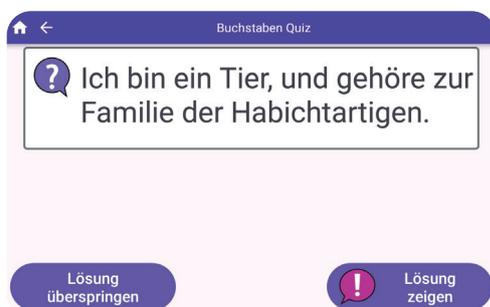
Der Roboter gibt nach und nach (auf Knopfdruck) jeweils einen Hinweis, der auf einen Begriff mit einem vorgegebenen Anfangsbuchstaben hindeutet. Glauben die Teilnehmenden den gesuchten Begriff zu kennen, kann das Rätsel auf Knopfdruck aufgelöst werden.

Welche Funktionen/Optionen hat die App?

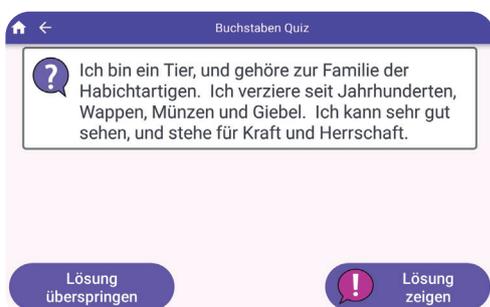


Im Start-Bildschirm der App werden die verschiedenen Quizze angezeigt. Durch Drücken auf den Namen startet das Quiz.

Die Quiz-Formate sind nach den Buchstaben des Alphabets benannt, da die Lösungen immer mit dem entsprechenden Buchstaben beginnen.



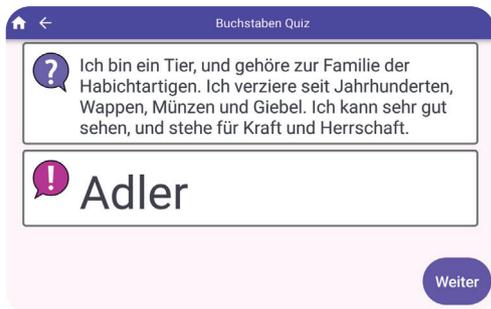
Auf dem Tablet wird ein Hinweis angezeigt, der vom Roboter vorgelesen wird.



Durch Drücken auf den Kasten mit dem Hinweis wird der nächste Hinweis angezeigt und vorgelesen.

Gibt es keinen Hinweis mehr, sagt der Roboter „Das war der letzte Tipp, den ich habe“.

Dann besteht die Möglichkeit, über den Button „Lösung zeigen“ das Rätsel aufzulösen oder über den Button „Lösung überspringen“ direkt zum nächsten Rätsel zu gelangen.



Wurde „Lösung zeigen“ gedrückt, erscheint im Bildschirm die gesuchte Antwort und der Roboter liest diese vor.

Das Vorlesen der Antwort kann wiederholt werden, indem auf den Kasten mit der Antwort gedrückt wird.

Ziel/Fokus der Gesundheitsförderung

Kognitive Aktivierung

Programmbestandteil?

Passt gut in ein Gedächtnistraining bzw. in eine längere Gruppensitzung.

Kann gut nach physiologischer Aktivierung genutzt werden.

Zielgruppe

Bewohnende, die Rätsel mögen.

Hinweis

Die Rätsel unterscheiden sich im Schwierigkeitsgrad (nicht die Rätsel untereinander, sondern innerhalb der Kategorien), um Abwechslung zu bieten und Frustration vorzubeugen.



Buchstaben Quiz

Erfahrungen und Praxisbeispiele

Das Buchstaben-Quiz ist im Aufbau identisch mit dem Hinweisrätsel, mit der Ergänzung, dass die Antworten jeweils mit demselben Buchstaben beginnen. Anders als bei den anderen Quiz-Formaten, besteht hier nicht die Möglichkeit, die Frage beziehungsweise die Hinweise erneut vorlesen zu lassen, da mit Klick auf den Hinweis/ die Hinweise der nächste präsentiert wird. Wenn Teilnehmende den Roboter akustisch nicht gut verstehen, kann es also nötig sein, die Hinweise selbst noch einmal vorzulesen.

Das Buchstaben-Quiz ist für „fittere“ Bewohner*innen geeignet. Auch hier sollte die Betreuungskraft das gemeinsame Rätseln moderieren und lenken, immer wieder an den Buchstaben erinnern, mit dem das gesuchte Wort anfangen soll.

Bei diesem Quiz entsteht eine intensive Interaktion zwischen Bewohnenden, Betreuungskraft und Roboter. Die Bewohnenden sind in gutem Kontakt miteinander, wobei der Roboter trotzdem im Mittelpunkt steht.

Insbesondere in heterogenen Gruppen kann es für manche Bewohnende schwierig sein, sich einzubringen. „Fitte“ Bewohnende sind manchmal sehr reaktionsschnell mit der Lösung, während andere Bewohnende von den weiteren Tipps profitieren hätten und dann auch auf die Lösung gekommen wären. Hier kann man das Ganze etwas lenken, indem man in Kleingruppen gezielt einzelne Teilnehmende anspricht und den Rest bittet, nur dann zu helfen, wenn dies notwendig ist.

Auch hier lassen sich durch vorheriges Prüfen der Inhalte noch zusätzliche Hinweise mit einbauen, sollte es den Teilnehmenden schwerfallen, den gesuchten Begriff zu finden.

Es kann sinnvoll sein, das Vorlesen der Antwort durch den Roboter zu überspringen, wenn (1) Bewohnende sich bei der Antwort sehr sicher sind (und man selbst die Lösung auch kennt), wenn (2) die Antwort sehr schnell und von vielen Bewohnenden kommt oder wenn (3) die Frage evtl. schon bekannt ist (weil das Quiz bspw. schon häufiger eingesetzt wurde). Durch das Überspringen der Antwort kann der Fluss der Einheit gewahrt werden.

4.2 ... zur physischen Aktivierung

Zu den Applikationen zur Förderung körperlicher Fähigkeiten zählen die Apps:

- Bewegungsübungen
- Macarena

4.2.1 Bewegungsübungen

App-Icon



Kategorie



Inhalt

Der Roboter macht verschiedene Bewegungsübungen für den Oberkörper (inkl. Arme und Hände) vor, die die Teilnehmenden nachmachen soll. Es gibt sowohl Einzelübungen als auch fertige Workouts. Zudem besteht die Möglichkeit, eigene Workouts zusammenzustellen aufgelöst werden.

Welche Funktionen/Optionen hat die App?



Im Start-Bildschirm der App findet man verschiedene Kategorien, in diese sind die Bewegungsübungen einsortiert.

Außerdem hat man die Möglichkeit, eigene Playlists mit mehreren Übungen zu erstellen (siehe Kapitel „Playlists erstellen“).

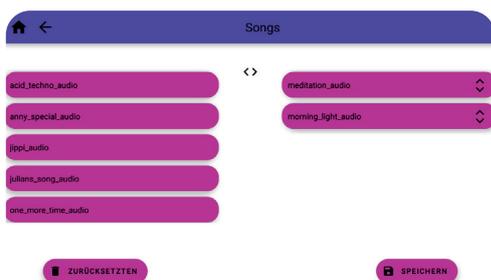
Unter dem Zahnrad-Symbol können die Inhalte heruntergeladen werden.



Klickt man auf eine Kategorie, sieht man die einzelnen Übungen und kann diese per Klick auf den Namen einzeln starten.

Um mehrere Einzelübungen hintereinander abzuspielen, muss man diese vorher in einer selbst erstellten Playlist zusammenfügen.

Klickt man auf das Noten-Symbol (oben rechts), kann man zusätzlich Musikauswählen, die während der Bewegungsübungen gespielt wird (solange der Roboter nicht spricht).



Die Einstellungen für die Musik sehen denen zur Erstellung von Playlists ähnlich. Die angebotenen Funktionen sind identisch.

Links ist eine Liste mit allen vorhandenen Titeln abgebildet (dies sind andere Titel als in der Jukebox). Die Titel werden per Klick in die rechte Liste verschoben, die dann gespeichert und während der Bewegungsübungen abgespielt werden kann.



Spielt man eine Einzelübung, ein Workout oder eine selbst erstellte Playlist ab, erscheint dies auf dem Bildschirm.

Hier kann man mit Klick auf das Pause-Symbol (zwei senkrechte Balken) die Übung pausieren.

Hinweis: Die Übung wird nicht sofort angehalten, sondern der Pepper macht seine aktuell laufende Bewegung noch zu Ende.



Ist eine Übung pausiert, kann man:

- sie wieder starten (Play-Symbol – Dreieck),
- zurück zur Übersicht mit den Übungen gehen (Pfeil) oder
- zum Startbildschirm der App zurückkehren (Haus).

Ziel/Fokus der Gesundheitsförderung	Programmbestandteil?
Physische Aktivierung	Zum Anfang und/oder Ende einer Gruppensitzung.
Zielgruppe	Hinweis
<p>Bietet sich für mobilere Teilnehmende an, die Spaß an Bewegung haben.</p> <p>Die App kann auch Teilnehmende, die in ihrer Bewegung sehr stark eingeschränkt sind zum Mitmachen anregen.</p>	<p>Manche Bewegungen sollten zusätzlich durch die Fachkraft kommentiert bzw. ebenfalls mitgemacht werden, da Pepper einige Bewegungen nicht so präzise ausführen kann oder die Teilnehmenden die Anweisungen akustisch nicht verstehen.</p> <p>Einige Teilnehmende haben gegebenenfalls Schwierigkeiten, einzelne Bewegungen auszuführen. In diesem Fall sollten diese Personen bei den Übungen unterstützt werden.</p>



Erfahrungen und Praxisbeispiele

Die App lässt sich gut zu Beginn der Gruppensitzung anwenden, um Teilnehmende vor allem körperlich zu aktivieren.

Zusätzlich ist auch eine kleinere Einheit zum Abschluss sehr gut geeignet, um nach kognitiver Aktivierung anschließend den Fokus wieder auf den Körper zu lenken.

Die Bewegungen sollten auch seitens der Betreuungskraft ausgeführt werden, da die Teilnehmenden schnell verunsichert sind, wenn sie die Anweisungen des Roboters nicht richtig verstehen (können) oder die Bewegungen vom Roboter nicht eindeutig ausgeführt werden.

Je nach Gruppe kann man den Schwierigkeitsgrad variieren und leichtere oder intensivere Übungen auswählen. Darüber hinaus ist wählbar, ob nur einzelne Übungen oder ein ganzes Workout durchgeführt werden soll.

Es ist ratsam, die Bewohnenden während der Übungen/des Workouts immer wieder zum Mitmachen zu animieren. Gleichzeitig sollten alle Teilnehmenden dafür sensibilisiert werden, dass die Übungen nach persönlichen Fähigkeiten ausgeführt und zwischendurch unterbrochen werden dürfen.

4.2.2 Macarena

App-Icon



Kategorie



Inhalt

Der Roboter spielt das Lied „Macarena“ und führt dazu die Bewegungen des zugehörigen Tanzes aus.

Welche Funktionen/Optionen hat die App?



Die App startet nach kurzem „Hochfahren“ automatisch die Wiedergabe des Songs „Macarena“ und der Roboter macht dazu Bewegungen.

Auf dem Tablet wird zusätzlich ein Bild angezeigt.

Ziel/Fokus der Gesundheitsförderung

Physische Aktivierung
Sozio-emotionale Aktivierung

Programmbestandteil?

Kann als Aktivierung zwischendurch dienen, wenn zum Beispiel Müdigkeit und Konzentrationsschwierigkeiten aufkommen.

Zielgruppe

Keine spezifische Zielgruppe. Bekannt ist der Song eher bei jüngeren Bewohnenden, aber auch Bewohnende, die den Song nicht kennen haben teilweise Spaß an der Musik und den Bewegungen des Roboters.

Hinweis

Bietet sich weniger als regelmäßiger Inhalt für Gruppensitzungen an, da Musik und Bewegungen jedes Mal gleich sind.

Die Bewegungen des Roboters sind teilweise sehr rapide, das kann anfangs manche Teilnehmenden erschrecken.



Erfahrungen und Praxisbeispiele

Die App kann bei der Zielgruppe sehr anregend wirken (v.a. bei Menschen mit Demenz).

Auch wenn die Bewohnenden das Lied und den dazugehörigen Tanz nicht kennen, wirkt die Kombination aus Musik und Bewegung häufig sehr anregend.

„MUSIK GEHT IMMER“



4.3 ... zur sozio-emotionalen Aktivierung

Zu den Applikationen zur Förderung körperlicher Fähigkeiten zählen die Apps:

- Jukebox
- Begrüßung
- Geburtstagsgruß
- Geschichten
- Gedichte
- Meditation

4.3.1 Kommunikation

App-Icon



Kategorie



Inhalt

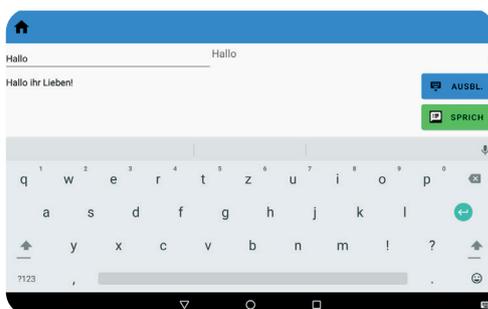
In der Anwendung können Texte eingegeben und abgespeichert werden. Die Texte können nach der individuellen Eingabe vom Roboter vorgelesen werden.

Welche Funktionen/Optionen hat die App?



Es kann entweder ein neuer Eintrag erstellt oder ein bereits vorhandener Eintrag durch Überschreiben verändert werden.

„Text Titel“-Zeile anklicken, damit sich die Tastatur zur Texteingabe öffnet.



Ein neuer Titel und Text können durch Klicken in das jeweilige Feld und Schreiben auf der Tastatur eingegeben werden.

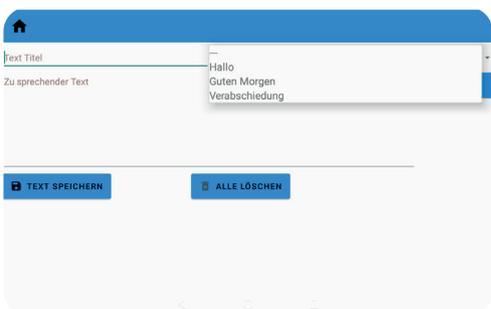
Der Text sollte Kommata und Absätze enthalten, damit der Roboter beim Sprechen an den entsprechenden Stellen Pausen macht.

Die Tastatur kann über den Button „Ausbl.“ wieder ausgeblendet werden.



Falls der Eintrag für andere Gruppensitzungen wiederverwendet werden soll, kann der Text über „Text speichern“ gesichert werden. Zum Löschen des Eintrages „Löschen“ drücken.

Sollen alle bisher erstellten Texte gelöscht werden, drücken Sie den Button „Alle löschen“.



Zum Abrufen der gespeicherten Texte drücken Sie auf den kleinen Pfeil am rechten Bildschirmrand.

Die Liste der abgespeicherten Texte erscheint. Durch Klick auf eine der Überschriften wird ein Eintrag aufgerufen (hier z. B. „Halo“, „Guten Morgen“, „Verabschiedung“).



Mit Klick auf den grünen Button „Sprich“, wird der aktuell angezeigte Text vom Roboter gesprochen.



Während der Roboter spricht, erscheint ein jahreszeitlich passendes Foto auf dem Display.

	<p>Gespeicherte Texte können jederzeit aufgerufen, verändert und mit „Text speichern“ für später gespeichert werden.</p> <p>Soll ein Text verändert und zusätzlich zu dem ursprünglichen Text abgespeichert werden, muss der Titel geändert werden. So bleibt die alte Version unter dem alten Titel bestehen, und es wird der abgeänderte Text unter dem neuen Titel gespeichert.</p>
<p>Ziel/Fokus der Gesundheitsförderung</p>	<p>Programmbestandteil?</p>
<p>Sozio-emotionale Aktivierung Anregung zur Kommunikation & Interaktion</p>	<p>Gut geeignet als Eröffnung (Begrüßung) oder zum Abschluss (Verabschiedung) einer Gruppe.</p>
<p>Zielgruppe</p>	<p>Hinweis (zum Beispiel Dauer)</p>
<p>Die App richtet sich an alle Teilnehmenden.</p> <p>Am besten eignet sie sich für Teilnehmende, die besonderen Spaß an der Interaktion mit dem Roboter haben.</p>	<p>Die Texte sollten nicht zu lang sein, da es Teilnehmenden oft schwerfällt, der Roboter-Stimme lange zuzuhören.</p> <p>Die Texte sollten genug Kommata und Absätze enthalten, damit der Roboter beim Sprechen an den entsprechenden Stellen Pausen macht.</p>



Erfahrungen und Praxisbeispiele

Die App kann gut genutzt werden, um Gruppensitzungen einzuleiten (Begrüßung, Programm ansagen, Aufmerksamkeit fördern) und zu beenden (Verabschiedung, einen schönen Tag wünschen).

Zudem kann die App für Aktuelles/Informationen eingesetzt werden (allgemein oder individuell auf Teilnehmende angepasst – zum Beispiel Wetter, Events oder heutiges Angebot).

Die App kann sehr gut auch mit Standardfragen und den dazu passenden Antwortmöglichkeiten für „individuelle“ Kommunikation genutzt werden (Beispiel - Roboter: „Wie geht es Ihnen?“ Antwort: „Gut!“ Roboter: „Oh, das freut mich. Mir geht es auch gut.“ „Sehen wir uns denn heute zum Nachmittagsangebot?“ Antwort: „Ja.“ / „Nein.“ Roboter: „Oh, das freut mich!“ / „Ach, das ist schade, aber vielleicht klappt es ja beim nächsten Mal wieder. Ich würde mich jedenfalls sehr freuen!“).

Ebenfalls kann die App dazu dienen, den Roboter besser in die Gruppe zu integrieren, da eine Art Interaktion zustande kommt (besonders bei Teilnehmenden, die dem Roboter gegenüber eher skeptisch sind).

Am besten bieten sich kurze, einfach formulierte Texte an. Sollte der Text länger werden und viele Informationen beinhalten ist besonders auf eine einfache Formulierung zu achten. Weiterhin sollten regelmäßig Kommas und Absätze in den Text eingebaut werden, damit der Roboter beim Sprechen Pausen macht.

Die Anwendung eignet sich auch zur Begrüßung von Besuchern zum Beispiel bei Events in der Einrichtung. Zu- und Angehörige können so den Pepper in Aktion erleben und bauen hierdurch gegebenenfalls Berührungängste ab.

4.3.2 Jukebox

App-Icon



Kategorie



Inhalt

Die Anwendung beinhaltet eine Auswahl an Liedern zum Abspielen, Mitsingen und Tanzen. Der Roboter kann dazu Tanzbewegungen machen und sich im Kreis drehen.

Welche Funktionen/Optionen hat die App?



Auf dem Start-Bildschirm der App gibt es verschiedene Kategorien/Alben, in denen sich die einzelnen Titel befinden.

Rechts gibt es eine alphabetisch sortierte Liste aller Titel.

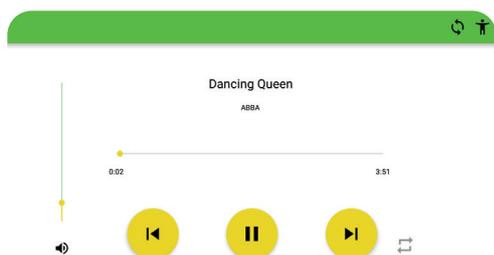
Oben kann durch Antippen des Feldes „Suche“ und Eingabe des Titels nach konkreten Liedern gesucht werden.

Oben rechts besteht die Möglichkeit den Schalter „zufällige Wiedergabe“ zu aktivieren. Ist dieser grün, werden die Titel aus dem anschließend ausgewählten Album in zufälliger Reihenfolge abgespielt.



Klickt man auf eine Kategorie/ein Album erscheint eine Liste der Titel, die sich in dieser/m befinden.

Durch Klicken auf den Titel wird dieser abgespielt.



Während das Lied abgespielt wird, erhält man diese Ansicht, in der es verschiedene Buttons mit unterschiedlichen Funktionen gibt:



Titel pausieren



Titel weiter abspielen



Vorigen Titel abspielen



Nächsten Titel abspielen



Ist dieses Symbol zu sehen, wird das Album/ die Kategorie einmal durchgespielt.

Klickt man das Symbol an, verändert es sein Aussehen, und es wird eine andere Abspieloption aktiviert:



Das Album/die Kategorie wird in einer endlosen Schleife wiederholt.



Der derzeitige Titel wird dauerhaft wiederholt.



Der derzeitige Titel wird nur einmal abgespielt.



Zusätzlich besteht oben rechts im Bildschirm die Option, die Tanz-Bewegungen und Rotation, die der Roboter macht, ein oder auszuschalten.

Bewegungen eingeschaltet (anklicken zum Ausschalten).

Bewegungen ausgeschaltet (anklicken zum Einschalten).

Rotation eingeschaltet (anklicken zum Ausschalten).

Rotation und Bewegungen ausgeschaltet (anklicken zu Anschalten).

Hinweis: der Roboter dreht sich nur, wenn die Ladeklappe unten ist.

Ziel/Fokus der Gesundheitsförderung

Physische Aktivierung
Sozio-emotionale Aktivierung

Programmbestandteil?

Jederzeit in einer Gruppensitzung anwendbar (zum Beispiel zur Aktivierung, Überbrückung kurzer Wartezeiten, Schaffung einer fröhlichen Atmosphäre)

Zielgruppe

Für alle Bewohnenden geeignet

Hinweis

Der Roboter kann überhitzen, wenn er sich lange und viel am Stück bewegt. Nach fünf Liedern sollte eine kurze Pause stattfinden.



Erfahrungen und Praxisbeispiele

Diese App ist immer einsetzbar, auf dem Flur, zum Tanzcafé oder in verschiedenen Gruppenangeboten, man erreicht viele Bewohner*innen durch die Kombination „Musik – Roboter“.

Die App aktiviert alle Teilnehmenden, indem die Bewegungen des Roboters mitgemacht und die Lieder mitgesungen werden.

Die Jukebox bietet sich an, um Teilnehmende einzubinden, indem man beispielsweise Musikwünsche einholt.

Passende Lieder können jahreszeitliche Orientierung bieten oder ins Thema der Gruppensitzung einführen.

Die Bewegungen des Roboters animieren die Teilnehmenden dazu sich ebenfalls zur Musik zu bewegen. Teilweise werden die Bewegungen des Roboters nachgemacht. Zur weiteren körperlichen Aktivierung bietet es sich bei manchen Liedern an, die Teilnehmenden zum Mitklatschen zu animieren (das kann der Roboter nicht).

Die Musik schafft sowohl orientierten als auch demenziell veränderten Teilnehmenden Zugang zu Erinnerungen und Emotionen.

Die Freude einzelner Teilnehmenden überträgt sich meist auf die ganze Gruppe und hat so nachhaltig positive Wirkung auf die individuelle und gemeinsame Stimmungslage.

In der Gruppenstunde kann man bestimmte Lieder mit den dazu passenden Quizfragen verbinden, zum Beispiel die Lieder abspielen, nach denen in der Kategorie Schlager gefragt wurde.

„MUSIK GEHT IMMER“

4.3.3 Geschichten

App-Icon



Kategorie



Inhalt

Die Anwendung kann Audio-Dateien mit Geschichten abspielen. Wahlweise mit oder ohne Gesten.

Welche Funktionen/Optionen hat die App?

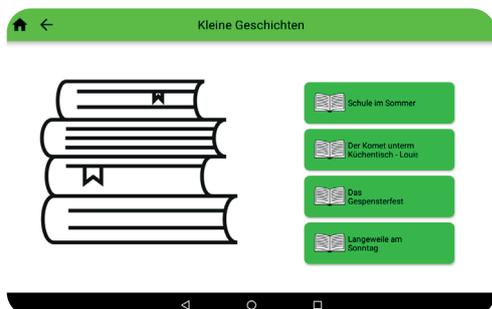


Auf dem Start-Bildschirm der App gibt es verschiedene Kategorien/Alben, in denen sich die einzelnen Titel befinden.

Rechts gibt es eine alphabetisch sortierte Liste aller Titel.

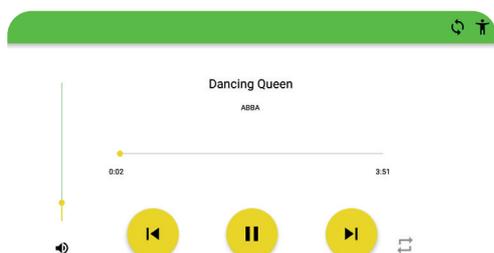
Oben kann durch Antippen des Feldes „Suche“ und Eingabe des Titels nach konkreten Geschichten gesucht werden.

Oben rechts besteht die Möglichkeit, den Schalter „zufällige Wiedergabe“ zu aktivieren. Ist dieser grün, werden die Titel aus dem anschließend ausgewählten Album in zufälliger Reihenfolge abgespielt.



Klickt man auf eine Kategorie/ein Album, erscheint eine Liste der Titel, die sich in dieser/m befinden.

Durch Klicken auf den Titel wird dieser abgespielt.



Während das Lied abgespielt wird, erhält man diese Ansicht, in der es verschiedene Buttons mit unterschiedlichen Funktionen gibt:



Titel pausieren



Titel weiter abspielen



Vorigen Titel abspielen



Nächsten Titel abspielen



Ist dieses Symbol zu sehen, wird das Album/ die Kategorie einmal durchgespielt.

Klickt man das Symbol an, verändert es sein Aussehen, und es wird eine andere Abspieloption aktiviert:



Das Album/die Kategorie wird in einer endlosen Schleife wiederholt.



Der derzeitige Titel wird dauerhaft wiederholt.



Der derzeitige Titel wird nur einmal abgespielt.



Ziel/Fokus der Gesundheitsförderung

Physische Aktivierung
Sozio-emotionale Aktivierung

Zielgruppe

Es gibt keine spezifische Zielgruppe. Die Teilnehmenden sollten Lust haben, sich ruhig etwas anzuhören und in der Lage sein, den Pepper akustisch zu verstehen.

Zusätzlich besteht oben rechts im Bildschirm die Option die Gesten, die der Roboter macht, ein oder auszuschalten.

Gesten eingeschaltet (anklicken zum Ausschalten).

Gesten ausgeschaltet (anklicken zum Einschalten).

Programmbestandteil?

Als ruhige Einheit zur Entspannung nach einer fordernden Einheit.

Hinweis

Manche Geschichten können Erinnerungen anregen und Anlass zu Interaktion und Austausch geben.

Der Einsatz von zusätzlichen bunten Bildern oder Figuren wirkt sich positiv auf das Gruppengeschehen aus.



Geschichten

Erfahrungen und Praxisbeispiele

Bei den Teilnehmenden kommen vor allem Märchen gut an. Männliche Teilnehmer können allerdings einen etwas weniger guten Zugang dazu haben.

Geschichten können gut themenspezifisch eingesetzt werden.

Aus unserer Erfahrung kann es schön sein, Kinder verschiedene Geschichten einlesen zu lassen (nicht zu jung, damit das Vorlesen nicht zu stockend ist, aber auch nicht zu alt, damit die Stimme noch als Kinderstimme zu erkennen ist). Die Kinderstimmen wecken das Interesse vieler Teilnehmenden.

Das Einlesen von Geschichten in anderen Sprachen kann für Bewohnende nicht deutscher Herkunft eine große Bereicherung sein.

4.3.4 Gedichte

App-Icon



Gedichte

Kategorie

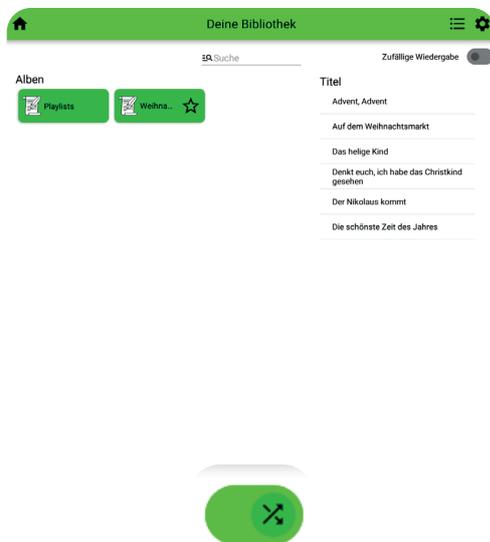


Spaß

Inhalt

Die Anwendung kann Audio-Dateien mit Gedichten abspielen. Wahlweise mit oder ohne Gesten.

Welche Funktionen/Optionen hat die App?



Auf dem Start-Bildschirm der App gibt es verschiedene Kategorien/Alben, in denen sich die einzelnen Titel befinden.

Rechts gibt es eine alphabetisch sortierte Liste aller Titel.

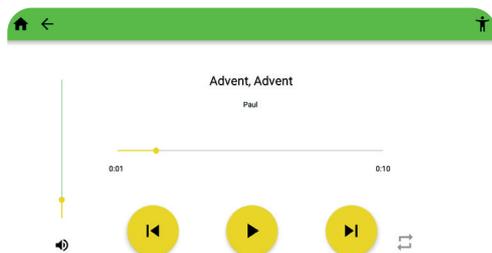
Oben kann durch Antippen des Feldes „Suche“ und Eingabe des Titels nach konkreten Gedichten gesucht werden.

Oben rechts besteht die Möglichkeit, den Schalter „zufällige Wiedergabe“ zu aktivieren. Ist dieser grün werden die Titel aus dem anschließend ausgewählten Album in zufälliger Reihenfolge abgespielt.



Klickt man auf eine Kategorie/ein Album erscheint eine Liste der Titel, die sich in dieser/m befinden.

Durch Klicken auf den Titel wird dieser abgespielt.



Während das Gedicht abgespielt wird, erhält man diese Ansicht. In dieser gibt es verschiedene Buttons mit unterschiedlichen Funktionen:



Titel pausieren



Titel weiter abspielen



Vorigen Titel abspielen



Nächsten Titel abspielen



Ist dieses Symbol zu sehen, wird das Album/ die Kategorie einmal durchgespielt.

Klickt man das Symbol an, verändert es sein Aussehen, und es wird eine andere Abspieloption aktiviert:



Das Album/die Kategorie wird in einer endlosen Schleife wiederholt.



Der derzeitige Titel wird dauerhaft wiederholt.



Der derzeitige Titel wird nur einmal abgespielt.



Zusätzlich besteht oben rechts im Bildschirm die Option die Gesten, die der Roboter macht, ein oder auszuschalten.

Gesten eingeschaltet (anklicken zum Ausschalten).

Gesten ausgeschaltet (anklicken zum Einschalten).

Ziel/Fokus der Gesundheitsförderung

Sozio-emotionale Aktivierung

Programmbestandteil?

Als ruhige Einheit zur Entspannung nach einer fordernden Einheit.

Zielgruppe

Es gibt keine spezifische Zielgruppe für die Anwendung dieser App. Die Teilnehmenden sollten Lust haben sich ruhig etwas anzuhören und in der Lage sein den Pepper akustisch zu verstehen.

Hinweis

Manche Gedichte können Erinnerungen anregen und Anlass zu Interaktion und Austausch geben.



Gedichte

Erfahrungen und Praxisbeispiele

Gedichte können gut themenspezifisch eingesetzt werden.

Aus unserer Erfahrung kann es schön sein, Kinder verschiedene Geschichten einlesen zu lassen (nicht zu jung, damit das Vorlesen nicht zu stockend ist, aber auch nicht zu alt, damit die Stimme noch als Kinderstimme zu erkennen ist). Die Kinderstimmen wecken das Interesse vieler Teilnehmenden.

Das Einlesen von Gedichten in anderen Sprachen kann für Bewohnende nicht deutscher Herkunft eine große Bereicherung sein.

4.3.5 Meditation

App-Icon



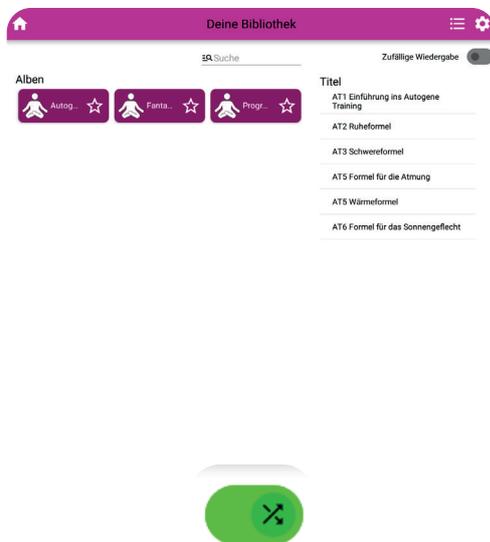
Kategorie



Inhalt

Die Anwendung kann Audio-Dateien mit Meditationen abspielen. Wahlweise mit oder ohne Gesten.

Welche Funktionen/Optionen hat die App?

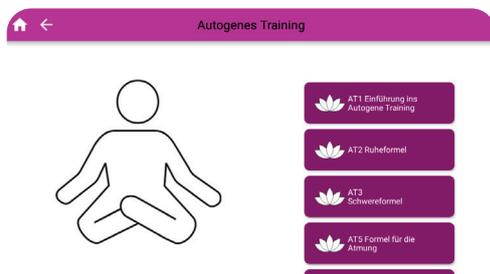


Auf dem Start-Bildschirm der App gibt es verschiedene Kategorien/Alben, in denen sich die einzelnen Titel befinden.

Rechts gibt es eine alphabetisch sortierte Liste aller Titel.

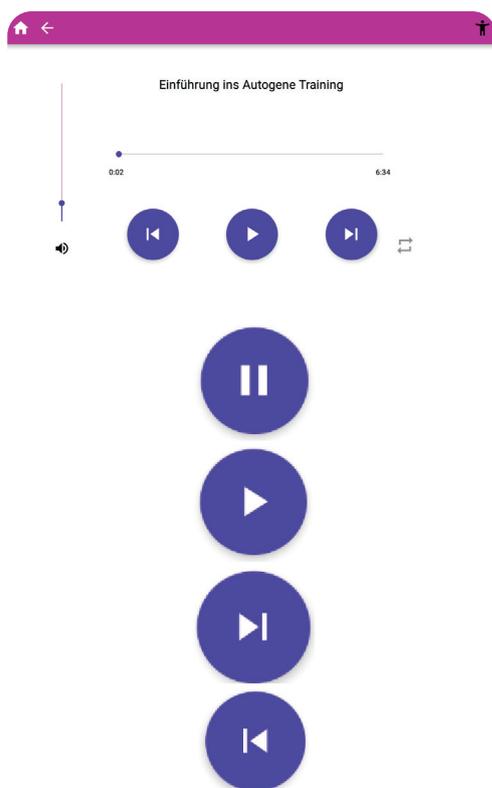
Oben kann durch Antippen des Feldes „Suche“ und Eingabe des Titels nach konkreten Meditation gesucht werden.

Oben rechts besteht die Möglichkeit, den Schalter „zufällige Wiedergabe“ zu aktivieren. Ist dieser grün werden die Titel aus dem anschließend ausgewählten Album in zufälliger Reihenfolge abgespielt.



Klickt man auf eine Kategorie/ein Album, erscheint eine Liste der Titel, die sich in dieser/m befinden.

Durch Klicken auf den Titel wird dieser abgespielt.



Während die Meditation abgespielt wird, erhält man diese Ansicht. In dieser gibt es verschiedene Buttons mit unterschiedlichen Funktionen:

Titel pausieren

Titel weiter abspielen

Vorigen Titel abspielen

Nächsten Titel abspielen



Ist dieses Symbol zu sehen, wird das Album/ die Kategorie einmal durchgespielt.

Klickt man das Symbol an, verändert es sein Aussehen, und es wird eine andere Abspieloption aktiviert:



Das Album/ die Kategorie wird in einer endlosen Schleife wiederholt.



Der derzeitige Titel wird dauerhaft wiederholt.



Der derzeitige Titel wird nur einmal abgespielt.



Zusätzlich besteht oben rechts im Bildschirm die Option die Gesten, die der Roboter macht, ein oder auszuschalten.

Gesten eingeschaltet (anklicken zum Ausschalten).

Gesten ausgeschaltet (anklicken zum Einschalten).

Ziel/Fokus der Gesundheitsförderung

Sozio-emotionale Aktivierung
Entspannung

Programmbestandteil?

Entspannung nach einer anstrengenden Einheit

Zielgruppe

Teilnehmende mit äußerer und/oder innerer Unruhe können von der App profitieren.

Bei Stress und unruhiger Atmosphäre können Teilnehmende durch diese Anwendung wieder beruhigt werden.

Die App ist auch für demenziell veränderte Personen geeignet.

Hinweis

Die Durchführung einer Meditation braucht einen ruhigen Raum und etwas Zeit.

Selbst erstellte Meditationen sollten nicht deutlich länger als 10 Minuten sein.



Meditation

Erfahrungen und Praxisbeispiele

Die App lässt sich gut im Mittelteil oder gegen Ende einer Gruppensitzung anwenden, vor allem auch nach Angeboten aus dem Bereich Kognition.

Die App kann eingesetzt werden, wenn Teilnehmende merklich müde oder auch unausgeglichen sind.

In einem ruhigen Raum können sich die Bewohnende zurücklehnen und entspannen, für viele ist es eine neue Situation. Auch hier kann man themenbezogen/jahreszeitlich arbeiten und danach aus der App Jukebox ein klassisches Stück abspielen, um so einen schönen Ausklang zu haben.

Man sollte vorher ankündigen, dass nun keine Bewegungen etc. gemacht werden müssen, sondern, dass die Teilnehmenden sich entspannen dürfen und sollen.

Beim Abspielen einer Meditation empfiehlt es sich, die Gesten des Roboters auszuschalten (siehe Funktionen/Optionen der App), da seine Bewegungen aufgrund der Motoren in den Gelenken Geräusche verursachen, die bei der Entspannung stören oder irritieren können.

4.3.6 Geburtstagsgruß

App-Icon



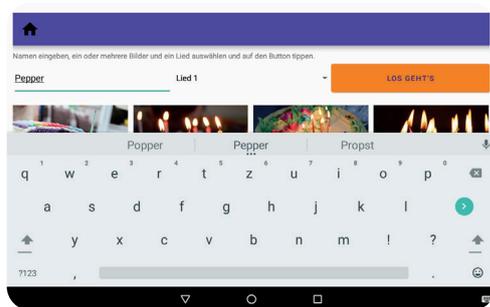
Kategorie



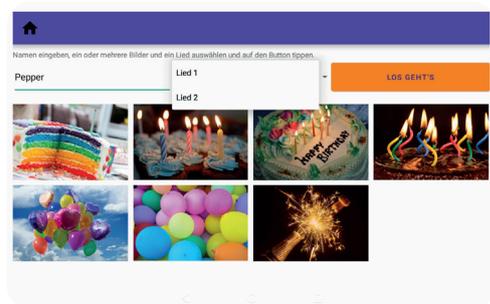
Inhalt

Die Anwendung kann Audio-Dateien mit Meditationen abspielen. Wahlweise mit oder ohne Gesten.

Welche Funktionen/Optionen hat die App?

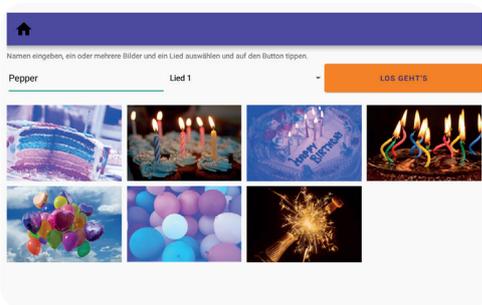


Als erstes sollte das Feld „Name des Geburtstagskinds“ durch Antippen des dafür vorgesehenen Textfeldes ausgefüllt werden.



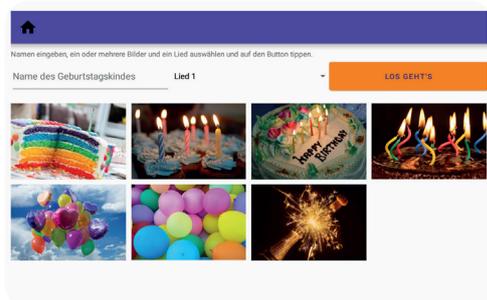
Durch Klicken auf „Lieb 1“ öffnet sich die Liste der Lieder und es kann zwischen Lieb 1 und 2 ausgewählt werden.

Lieb 1 = „Zum Geburtstag viel Glück!“
Lieb 2 = „Wie schön, dass du geboren bist!“



Zusätzlich können durch Antippen ein oder mehrere Bilder ausgewählt werden, von denen eines (zufällig, wenn mehrere angeklickt wurden) während des Liedes auf dem Tablet angezeigt werden.

Hinweis: Es muss mindestens ein Bild ausgewählt werden.



Mit Klick auf „Los geht’s“ spricht der Roboter seinen Geburtstagsgruß aus, spielt das ausgewählte Lied ab und zeigt das/die ausgewählte/n Bild/er.

Ziel/Fokus der Gesundheitsförderung

Sozio-emotionale Aktivierung

Programmbestandteil?

Geeignet bei Geburtstagen (kann zu Beginn oder Ende der Gruppe gut genutzt werden).

Zielgruppe

Bewohner und Bewohnerinnen, die Spaß an dem Roboter haben

Hinweis

Der Name der Bewohnerin oder des Bewohners kann individuell eingegeben werden.



Erfahrungen und Praxisbeispiele

Der Geburtstagsgruß kann in der Einrichtung zu einem schönen Ritual werden, indem dem „Geburtstagskind“ gemeinsam mit Mitarbeitenden, Leitung und dem Roboter gratuliert wird - im Zimmer, im Speisesaal oder auf dem Flur. Alle singen gemeinsam, nachdem der Roboter dem Geburtstagskind mit Nennung seines/ihres Namens gratuliert hat, oft ist der*die Bewohner*in davon sehr berührt.

Besonders Teilnehmende, die sehr viel mit dem Roboter interagieren, freuen sich oft sehr über diesen individuellen Geburtstagsgruß. Im Gruppenkontext kann man es ebenso anwenden wie im Einzelsetting.

5 Eigene Audio-Dateien auf den Pepper laden

Einige der entwickelten Apps arbeiten mit Audio-Dateien. Dazu gehört die Jukebox-App, die Geschichten-App, die Gedichte-App und die Meditations-App. Damit Sie auch eigene Inhalte für diese Apps auf den Pepper aufspielen und nutzen können, finden Sie im **Anhang** eine Anleitung dazu. Um der Anleitung zu folgen und eigene Audio-Dateien hochzuladen, benötigen Sie einen Windows-PC, einen Pepper mit der CMS-Software und ein wenig technisches Know-How.

7 Ethik und Datenschutz (ELSI)



Zusammenfassung

Der Einsatz von Robotik in realweltlichen Kontexten wie in Pflegeeinrichtungen führt unweigerlich zu ethischen und datenschutzrechtlichen Fragestellungen.

Im folgenden Kapitel finden Sie ethische Fragen aus dem Projekt ROBUST und vom Ethikrat aufgestellte Leitlinien für den Einsatz von Robotik in der stationären Altenpflege. Zudem berichten wir von unseren Erfahrungen im Umgang mit Ethikrichtlinien.

Zum Abschluss des Kapitels werden Fragen und Umgangsweisen mit dem Datenschutz thematisiert.

Inhalt

1	Einleitung und Ziele des Kapitels	159
2	Ethik	160
2.1	Von ethischen Fragen zu ethischen Leitlinien	160
2.2	Umgang mit Ethikleitlinien in der Praxis	162
2.3	Ethische Fragen sind nicht alle vorhersagbar	164
2.4	Bewährte Ethikrichtlinien	166
3	Datenschutz beim Einsatz von Robotik	168
3.1	Datenerhebung und Datenschutz umsetzen	170

1 Einleitung und Ziele des Kapitels

In diesem Kapitel geht es um: moralische Werte, in Form von ethischen Leitlinien, die beschreiben, wie Handlungen (in der Pflege/Betreuung) sein sollen und um rechtliche Werte, in Form von gesetzlichen Normen, die beschreiben, wie Handlungen (in der Pflege/Betreuung) sein müssen. Der Begriff ELSI spielt hier eine große Rolle.

ELSI ist ein Akronym und bedeutet ethische, rechtliche („legal“) und soziale Implikationen. „Ethische Fragen betreffen dabei grundlegende moralphilosophische Aspekte des Technikeinsatzes wie etwa den Wunsch nach Solidarität, Gleichberechtigung und Würde sowohl für Einsatzkräfte als auch für betroffene Menschen. Rechtliche Aspekte betreffen gesetzliche Einflüsse auf den Einsatz von Technik, also Bedingungen unter denen IT-Systeme eingesetzt werden müssen und zum Einsatz kommen dürfen. Soziale Fragen betreffen die konkreten gesellschaftlichen Auswirkungen von Technik.“¹

Ziele:

- Sie kennen allgemeingültige Ethikaspekte für den Einsatz eines sozialen Roboters und verfügen über Methoden, um mit Ihrem Team eigene ethische Richtlinien für Ihre Einrichtung zu erarbeiten.
- Sie können beurteilen, welche Daten während des Einsatzes eines sozialen Roboters verarbeitet werden und wie diese zu schützen sind.
- Sie kennen die wichtigsten rechtlichen Grundlagen für den Einsatz eines sozialen Roboters in Ihrer Pflegeeinrichtung.
- Sie verfügen über eine Vorlage für eine Einwilligungserklärung zum Datenschutz.

¹Boden et al 2021, S.188

2 Ethik

2.1 Von ethischen Fragen zu ethischen Leitlinien

Mit dem Einsatz eines Roboters in einer Pflegeeinrichtung sind ethische Fragen verbunden, die jede Pflegeeinrichtung für sich beantworten muss, damit sich Mitarbeitende, Bewohnende und An- und Zugehörige zum Einsatz eines Roboters positionieren können. Eine gute Orientierung bietet sowohl der ICN-Ethikkodex (International Council of Nurses) für Pflegefachpersonen als auch der Deutsche Ethikrat, der eine Stellungnahme zur „Robotik für gute Pflege“ verfasst hat.²

Zentrale Fragen sind: Welche ethischen Werte und Handlungsleitlinien für eine gute Pflege müssen bei einem Robotereinsatz beachtet werden? Welche Kriterien bieten eine Orientierung für verantwortliches Handeln bei einem Robotereinsatz in der Pflege?

Der ICN-Ethikkodex geht davon aus, dass Mitarbeitende in der Pflege Verantwortung für ihr Handeln übernehmen und ethische Leitlinien befolgen, die am Wohl der Menschen mit Pflege- oder Assistenzbedarf ausgerichtet sind.

²Vgl. ICN 2021; vgl. Deutscher Ethikrat 20208

- ✓ **Achtung der Menschenwürde**, d.h. Respekt vor der Autonomie und Individualität der Menschen unabhängig von ihrer kulturellen Ausrichtung.
- ✓ **Respekt von der Privatsphäre**, d.h. personenbezogene Daten werden vertraulich behandelt und die Durchführung von Maßnahmen/Teilnahme an Angeboten erfordert eine informierte Einwilligung auf der Basis von Informationen und Aufklärung.
- ✓ **Einsatz für Chancengleichheit und Gerechtigkeit**, d.h. der Zugang zu Ressourcen, wie Gesundheitsversorgung soll gerecht verteilt werden.
- ✓ **Sicherheitskultur fördern**, d.h. für die Sicherheit der Menschen mit Pflegebedarf wird insbesondere beim Einsatz von technischen Hilfsmitteln geachtet, Handlungen dürfen nicht zu Schädigungen führen.
- ✓ **Auf sich selbst achten**, d.h. Pflegekräfte sind für ihr Handeln verantwortlich, sie müssen auf sich selbst achten im Sinne der Selbst(für)sorge und sie nehmen Fortbildungen in Anspruch zur Weiterentwicklung ihrer Kompetenzen.³

Der Ethikrat empfiehlt darüber hinaus für den Einsatz von Robotik in der Pflege:

- ✓ **Eine partizipative Entwicklung eines Robotereinsatzes**, d.h. Personen, die in der Praxis mit dem Roboter arbeiten (Mitarbeitende und Bewohnende) sind zu beteiligen und können alle sie betreffenden Belange mitentscheiden.
- ✓ **Ein Roboter wird nur als Assistenz**, nie eigenständig eingesetzt, d.h. der Roboter ist ein Hilfsmittel und wird nur in Begleitung von Pflegekräften/ Betreuungskräften zur Verfügung gestellt. Die Robotertechnik wird entsprechend immer komplementär eingesetzt und nie als substitutives Element.
- ✓ **Sicherheitsstandards**, d.h. der Roboter und sein Einsatz darf keinen Schaden anrichten und muss über einen Notausschaltknopf verfügen.
- ✓ **Transparente Verantwortungsstrukturen**, d.h. die Frage: „Wer ist für den Robotereinsatz und dessen Belage verantwortlich?“ soll eindeutig geklärt sein. Individuelle und kollektive Zuständigkeiten müssen so geklärt sein, dass die tatsächliche Verantwortungsübernahme überprüfbar ist.
- ✓ **Die Finanzierung** des Einsatzes eines Roboters darf nicht zu Kürzungen von anderen Angeboten in der Pflege führen.
- ✓ In den **Pflegeleitlinien** der jeweiligen Einrichtung sollte definiert werden, welche Pflegemaßnahmen durch den Roboter unterstützt werden dürfen und welche ausgeschlossen werden⁴

³Vgl. ICN 2021

⁴Vgl. Deutscher Ethikrat 2020

2.2 Umgang mit Ethikleitlinien in der Praxis

Häufig treten bei dem Thema „Robotik und Pflege“ entweder **ethische Bedenken und Ängste** oder große **Hoffnungen** auf.

Sowohl ethische Bedenken und Ängste als auch übergroße Hoffnungen und Erwartungen müssen ernst genommen werden. Hier gilt es in der Einrichtung „Räume“ zu schaffen, die eine Diskussion und das Aussprechen von Befürchtungen und Erwartungen ermöglichen. Ziel ist es, die Erwartungen zu konkretisieren und anhand eines möglichst realen Robotereinsatz zu überprüfen. Unserer Erfahrung nach sind Pflege- und Betreuungskräfte sehr sensibel, wenn es um den Einsatz von Technik geht. Erst wenn Bedenken ernst genommen werden und verbindliche Vereinbarungen getroffen werden, die den Robotereinsatz begleiten, kann sich eine Akzeptanz und ein unbefangener Umgang mit Robotik in der Pflege entwickeln.

Bedenken dürfen geäußert werden, auch wenn diese sich nicht als nachhaltig erweisen. Die Diskussionen und Fantasien zu den Möglichkeiten eines Roboters können häufig als Solutionismus (Ideologie der Weltverbesserung durch Big Data, detailliertere Definition siehe Glossar im Anhang) eingestuft werden. Dennoch können diese Vorstellungen eine hohe Relevanz für die Umsetzung von ethischen Leitlinien entfalten. Bedenken und Fragen können sein:

Werde ich (als Pflege- oder Betreuungskraft) durch den Roboter ersetzt?

Ein Roboter, wie Pepper, kann Pflege und soziale Betreuung nicht ersetzen. Auch wenn in der Politik immer wieder die Hoffnung geäußert wird, dass Pflegeroboter den Pflegenotstand abmildern könnten, ist die aktuelle technische Entwicklung nicht ausreichend, um medizinische oder psychosoziale Pflegeleistungen zu übernehmen. Roboter sind auch nicht in der Lage, eine wechselseitige emotionale Beziehung zu den Menschen mit Pflege- oder Assistenzbedarf aufzubauen.

Was kann denn ein Roboter überhaupt?

„Roboter können als Assistenz zur Unterhaltung, Unterstützung, Inspiration und Interaktion genutzt werden“.⁵ Sie können als Unterstützung zu Prävention und Gesundheitsförderung eingesetzt werden und sie können Menschen erfreuen.

⁵Manzeschke, Assadi 2021, S.208

Bedenken**Empfehlung**

Durch den Roboter verringert sich die Zeit für die soziale und emotionale Unterstützung für Menschen mit Pflegebedarf.

Wir empfehlen den Roboter immer als Assistenz und nicht allein – d.h. ohne Betreuungs- oder Pflegekraft – einzusetzen. Dadurch bleibt die Kontaktzeit erhalten. Sobald der Roboter die „Hauptattraktion“ in einem Gruppensetting ist, werden bei den Mitarbeitenden Kapazitäten frei, um auf einzelne Bewohnende individuell einzugehen.

Der Roboter schränkt die Privatsphäre und Handlungsfreiheit ein, weil die Möglichkeit der Aufzeichnung von Interaktionen mit Bewohnenden oder Pflegekräften besteht, wenn er mit dem Internet verbunden ist.

Wir empfehlen eine partizipative Entwicklung des Robotereinsatzes, damit es in ihrer Entscheidung liegt, was der Roboter können und tun soll.

Die Pflegebedürftigen werden getäuscht (der Roboter wird bspw. als denkendes bzw. fühlendes Wesen angenommen) und infantilisiert.

Hier wäre es wichtig, diese Bedenken zu konkretisieren.

Das Berufsbild der Pflege und Betreuung ändert sich von dem direkten Kontakt mit den Menschen hin zur Bedienung eines technischen Apparates.

Ja, das Berufsbild kann sich ändern und wird erweitert, aber die Technik dient als Hilfsmittel, nicht als Ersatz für Kontakte.

Die beziehungsorientierte Pflege und die beziehungsorientierte Betreuung werden bedroht.

Dies würde u.E. nur dann zutreffen, wenn Roboter vollständig autonom agieren würden.

Die Finanzierung technischer Hilfsmittel wird Verbesserungen im personellen Bereich vorgezogen.

Es ist wichtig, das Thema der Finanzierung in die Ethikrichtlinien aufzunehmen.

Roboter können für ihr Handeln nicht moralisch oder juristisch verantwortlich gemacht werden. Als technische Geräte verfügen sie nicht über ethische Werte und über keine moralische Autonomie.⁶ Nur Personen können für ihr Handeln moralisch und juristisch verantwortlich gemacht werden, da sie in der Lage sind, autonom Entscheidungen zu treffen.

2.2 Ethische Fragen sind nicht alle vorhersagbar

Häufig zeigen sich ethische Fragen erst im Laufe der robotischen Anwendungen „im Praxiseinsatz und im Zusammenspiel zwischen Menschen, Technik und dem Kontext der Anwendungssituation“.⁷ Grundsätzlich wird der Einsatz eines Roboters als Assistenz nach den Wünschen und dem Wohlergehen der Bewohner*innen ausgerichtet. Hier gilt es jedoch genau zu beobachten, ob die Freude an der Roboter-Mensch-Interaktion anhält oder ggf. in Stress oder andere unangenehme Gefühle umschlägt.

Beispiele aus dem Alltag mit dem Roboter, die ein Eingreifen von Mitarbeitenden erfordern:

Häufig reden Menschen mit dem Roboter und erwarten Antworten, ähnlich wie bei den Sprachassistenten „Alexa“ oder „Siri“. Da der Roboter im Einsatz als sogenanntes „Stand-Alone-System“ nicht mit dem Internet verbunden ist, kann er keine Fragen beantworten, wenn die Antworten nicht vorher programmiert wurden.

⇒ Hier gilt es gut aufzuklären, denn es besteht die Gefahr, dass Menschen zwischen überzogenen Erwartungen und Enttäuschungen hin und her schwanken (siehe auch Anhang FAQ: Was kann Pepper? Was kann Pepper nicht?).

Viele sprechen den Roboter an, sagen oder fragen etwas, und da der Roboter nur eingeschränkt Sprache erkennen kann, kann er darauf nicht entsprechend reagieren oder antworten. Das löst bei den meisten Menschen eine Reaktion der Enttäuschung in unterschiedlicher Ausprägung aus. Bei anderen kommt diese Enttäuschung evtl. auch erst später, wenn sie den Roboter schon besser kennen.

⇒ Helfen kann man sich hierbei, indem man den Roboter Fragen stellen lässt, zum Beispiel die Frage: „Wie geht es dir / Ihnen heute?“ und standardisierte Antworten eingibt, die angeklickt werden, je nachdem welche Antwort die Bewohnenden geben.

⁶Vgl. Ethikrat 2021, S.12

⁷Boden et.al 2021, S. 188

Eine Dame, die erst später eine Enttäuschung erfuhr, hatte eine fast mütterliche Beziehung zum Roboter aufgebaut. Sie sagte zu Pepper: „Oh, bist du süß / niedlich!“, „Nein, was ist der lieb!“, „Hallo Pepper!“, „Du bist lieb, Pepper!“. Sie nahm während der Pilotstudie von Anfang bis Ende regelmäßig an den Angeboten mit dem Roboter teil und freute sich über fast alles, was er tat und sagte.

Hin und wieder fühlte sie sich gestört: „Manchmal spricht der so undeutlich!“ oder sie sagte zu anderen Bewohnenden: „Sei doch mal ruhig, man kann ja gar nichts verstehen!“. Manchmal genoss sie es, für einige Minuten mit dem Roboter (und ggf. ein oder zwei anderen Bewohnenden) allein im Raum zu sein (in der Zeit in der weitere Bewohnende zum Gruppenangebot geholt wurden). So konnte sie sich ganz auf den Roboter fokussieren. Um für Kurzweil zu sorgen, wurde zu solchen Gelegenheiten die Musik angestellt. An einem Tag war allerdings das Lied bereits zu Ende, bevor die Betreuungskraft zurück im Raum war. Der Roboter bewegt sich dann zwar dezent weiter, reagierte jedoch nicht auf Ansprache. Als die Betreuungskraft zurück ins Zimmer kam, war die Bewohnerin sichtlich verärgert: „Der sagt überhaupt nichts!“, „Der spricht gar nicht!“, „Der guckt nur!“. Der Unmut der Bewohnenden legte sich nach einer Weile, der „Bezug“ zum Roboter schien aber nie wieder so intensiv wie vor dem Ereignis.

⇒ Wichtig ist für Betreuungskräfte der sensible Umgang mit solchen Situationen. Es sollte möglichst immer eine Betreuungskraft anwesend sein, um direkt eingreifen zu können.

Der Roboter fixiert manchmal bestimmte Personen und schaut für längere Zeit in dieselbe Richtung. Hier entsteht häufig ein Unwohlsein: Einerseits fühlt sich die betreffende Person beobachtet, andererseits fühlen sich die anderen Personen in solchen Momenten „nicht gesehen“. Dies kann allgemein den „Flow“ einer Gruppenstunde stören.

⇒ Solche Situationen müssen durch die begleitende Betreuungskraft begleitet werden. Die Fachkraft kann beispielsweise verbal auf das „komische“ Verhalten des Roboters eingehen und/oder sich zwischen die Person, die der Roboter fixiert und Pepper stellen.

2.4 Bewährte Ethikrichtlinien

Wie bereits erwähnt, ist die Freiwilligkeit beim Einsatz von Pepper sowohl für Bewohnende als auch für Mitarbeitende ein wichtiges Qualitätskriterium.

Daraus ergeben sich folgende Ethikrichtlinien:

- ✓ Die Teilnahme an den Gruppenangeboten erfolgt über eine informierte Zustimmung und ist für Bewohnende freiwillig.
- ✓ Ebenfalls freiwillig ist die Durchführung der Gruppeninterventionen durch die Fachkräfte in den Einrichtungen.
- ✓ Bei den Robotik-gestützten Gruppenangeboten handelt es sich um Angebote, die das regelhafte Angebot der Pflegeeinrichtungen für die Bewohnenden ergänzen. Hierdurch soll gewährleistet werden, dass Bewohnende sich nicht aufgrund fehlender Alternativen zur Teilnahme genötigt sehen.
- ✓ Alle Teilnehmenden können jederzeit ihre Teilnahme ohne die Nennung von Gründen beenden.
- ✓ Macht- und Abhängigkeitsverhältnisse in den Einrichtungen werden während des gesamten Robotereinsatzes kritisch reflektiert, und weder Mitarbeitende noch Bewohnende dürfen unter Ausnutzung ebendieser zur Teilnahme bewogen werden. Die Einwilligung zur Teilnahme wird vor dem Hintergrund eines dynamischen Verständnisses von Konsens und Einverständnis als fortlaufender Prozess verstanden. Teilnehmende werden nicht zur Teilnahme bewogen.

Werden gesetzliche Vertretende oder Betreuende einbezogen?

- ✓ Falls vorhanden, werden gesetzliche Vertretende und Betreuende informiert und ihr schriftliche Einverständnis wird eingeholt. Zusätzlich gilt aber immer die informierte Zustimmung der Bewohnenden. So dürfte der situativ geäußerte abweisende Wille der/des Bewohnenden nicht übergangen werden, auch wenn die gesetzliche Vertretung der pflegebedürftigen Person der Teilnahme an Robotik-gestützten Gruppenangeboten zugestimmt hat.

Wie werden die Grundsätze der minimalen Belastung und des minimalen Risikos gewährleistet?

- ✓ Die Grundsätze der minimalen Belastung und des minimalen Risikos werden gewährleistet, indem keine invasiven Verfahren angewendet werden.
- ✓ Die Robotik-gestützten Gruppenangebote müssen außerdem immer zusätzlich angeboten werden, so dass den Bewohnenden bei Nicht-Teilnahme keine Nachteile in der Art entstehen, dass sie von Gruppenangeboten ausgeschlossen werden. Gleiches gilt für Fachkräfte, denen die Anwendung des robotischen Systems freisteht. Der Einsatz der Robotik-gestützten Anwendungen muss stets unter Begleitung und Aufsicht von Fachkräften erfolgen.
- ✓ Bisher liegen keine Hinweise auf mögliche psychologische Belastungsreaktionen beispielsweise einer Re-Traumatisierung bei humanoiden Robotern bei älteren Menschen vor. Dennoch soll der Einsatz insbesondere bei vulnerablen Gruppen wie dementiell erkrankten Bewohnenden durch eine entsprechend geschulte Fachkraft begleitet werden, die gegebenenfalls intervenierend und validierend eingreifen kann.
- ✓ Das robotische System darf als sogenanntes Stand-Alone-System während des gesamten Betriebs nicht mit dem Internet verbunden sein. Daten, die im Einsatz in Pflegeeinrichtungen vom Roboter aufgenommen werden (zum Beispiel zur Navigation, Interaktion mit Bewohnenden, Pflege- und Betreuungskräften), werden dadurch nicht außerhalb des Roboters gespeichert.

3 Datenschutz beim Einsatz von Robotik

Als Einrichtungsleitung oder Mitarbeiter*in in der stationären Alten- und Langzeitpflege sind Sie mit Datenschutzrichtlinien vertraut, da Sie mit einem vulnerablen und besonders schützenswerten Personenkreis arbeiten. Die Datenschutzrichtlinien gelten selbstverständlich auch für den Einsatz von Robotik. Daher das Wichtigste in Kürze:

Nach den Grundsätzen der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) gilt, dass eine Speicherung personenbezogener Daten möglichst vermieden werden sollte. „Personenbezogene Daten sind alle Informationen, die sich auf eine identifizierte oder identifizierbare Person beziehen“.⁸

Die Aufzeichnung und Verarbeitung von personenbezogenen oder auf Personen beziehbare Daten sind dann rechtmäßig und erlaubt, wenn die betroffene Person ihre Einwilligung erteilt.⁹

Warum wird eine Einwilligung beim Einsatz von Robotik notwendig?

Der Roboter verfügt über Kameras und Sensoren und sammelt mit diesen eine Vielzahl von Daten, damit er sich zum Beispiel unfallfrei in einem Raum bewegen und mit Personen angemessen interagieren kann. Der Roboter soll und darf keinen Schaden anrichten und entsprechend niemanden anrempeln oder anfahren. Daher sind Roboter auf Daten von Sensoren angewiesen, die es - vereinfacht ausgedrückt - dem Roboter bei zu geringem Abstand ermöglichen zu stoppen. Zudem erfordert die längerfristige Begleitung von pflegebedürftigen Personen durch einen Roboter, dass dieser sowohl Daten erzeugt (beim Abspielen von APPs) als auch Daten zumindest temporär speichert.¹⁰

Roboter wie Pepper verarbeiten die Daten innerhalb von Sekunden. Da die Speicherkapazität von Daten aufgrund der hardwaretechnischen Limitierung begrenzt ist, werden Daten im Betrieb des Roboters ständig überschrieben. Weiterhin ist es nicht möglich, von außen auf Daten zuzugreifen, da „sie hermetisch im technischen System gefangen („in-the-box“)“ sind.¹¹

⁸ DSGVO, Art.4

⁹ Vgl. DSGVO, Kapitel II, Art.6

¹⁰ Vgl. Naß et. all 2020, S.660

¹¹ Hausteil 2016

Dennoch empfehlen wir die Nutzung einer Einwilligungserklärung. Aus den datenschutzrechtlichen Grundsätzen und der Funktionsweise des Roboters ergibt sich, dass Sie für den Einsatz eines Roboters in Ihrer Einrichtung das Einverständnis zur Aufzeichnung von personenbezogenen Daten sowohl von Mitarbeitenden als auch von Bewohnenden benötigen. Auch wenn diese Aufzeichnungen innerhalb von Sekunden erfolgen und nicht gespeichert werden.

Ein Muster für eine grundlegende Einwilligungserklärung finden Sie im Anhang. Diese sollte in Kooperation mit ihrer*ihrem Datenschutzbeauftragten an die Einrichtung und Rahmenbedingungen angepasst werden.



Um die Akzeptanz des Robotereinsatzes zu ermöglichen, sind datenschutzrechtliche Bedenken unbedingt ernst zu nehmen.

Darüber hinaus haben wir die Erfahrung gemacht, dass sich mit dem Praxiseinsatz des Roboters immer wieder datenschutzrechtliche Fragen ergeben. So wurde zum Beispiel die Befürchtungen geäußert: „Werden wir jetzt überwacht?“, „Werden unsere Daten ins Internet weitergegeben?“¹² In der Praxis hat sich gezeigt, dass es wichtig ist, die Fragen zu sammeln, zu diskutieren und zu beantworten. Idealerweise erfolgt die Diskussion und Beantwortung der Fragen gemeinsam mit der oder dem Datenschutzbeauftragten.

Wenn der Roboter zu Updates an das Internet angeschlossen wird, erfolgt das in einem gesonderten Raum, damit keine Daten der Einrichtung übertragen werden können.

¹² Vgl. Carros 2019

3.1 Datenerhebung und Datenschutz umsetzen

Um den Datenschutz bei der Roboterinteraktion zu gewährleisten, sollten Mitarbeitende bzgl. des Themas sensibilisiert werden. Sinnvoll ist, dass Leitungskräfte oder Datenschutzbeauftragte die Aufgabe der Sensibilisierung übernehmen. In der folgenden Tabelle sind konkrete Umsetzungsmöglichkeiten aufgezeigt, um dies zu sichern:

Theoretische Grundlagen zum Datenschutz	<p>Erläutern Sie die Grundlagen des Datenschutzes und die Bedeutung der Einhaltung von Datenschutzrichtlinien.</p> <p>Erklären Sie, wie persönliche Daten während der Roboterinteraktion erfasst werden können.</p>
Fragen sammeln und diskutieren	<p>Bieten Sie die Möglichkeit, datenschutzrechtliche Fragen und Bedenken zu äußern und zu diskutieren.</p> <p>Sammeln Sie die Fragen schriftlich und beantworten Sie diese.</p>
Einwilligungserklärungen	<p>Erläutern Sie die Notwendigkeit und den Nutzen von Einwilligungserklärungen für den Robotereinsatz.</p> <p>Zeigen Sie auf, wie Mitarbeitende sicherstellen können, dass die Bewohnenden oder ihre rechtlichen Vertretungen die Einwilligung inhaltlich verstehen und dieser dann zustimmen können.</p>
Sachgemäße Aufbewahrung von Dokumenten	<p>Informieren Sie, wie Einwilligungserklärungen und andere datenschutzrelevante Dokumente sachgemäß aufbewahrt werden müssen.</p> <p>Erläutern Sie Ihren Umgang mit sensiblen Informationen und erklären Sie ihr Vorgehen, um die Privatsphäre der Bewohnenden schützen.</p>



8 Fortbildungskonzept



Zusammenfassung

In diesem Kapitel wird ein Fortbildungskonzept vorgestellt, welches eingesetzt werden kann, um Mitarbeitende in Pflegeeinrichtungen an den humanoiden Roboter des Typs Pepper heranzuführen und sie zu seinem Einsatz zu befähigen. Das Kapitel beinhaltet ein bereits erprobtes und überarbeitetes Fortbildungskonzept inklusive der Erfahrungen, die in der Erprobung gesammelt wurden. Zusätzlich stellt es Materialien bereit, die als Lehrmaterial genutzt werden oder zur Orientierung dienen können.

Inhalt

1	Einleitung und Ziele des Kapitels	175
2	Fortbildungskonzept und Erfahrungen aus der Praxis	176
3	Materialien	183

1 Einleitung und Ziele des Kapitels

Im Rahmen des ROBUST Projektes wurde ein Fortbildungskonzept entwickelt. Dieses wurde im März 2024 beim Diakonischen Werk Schleswig-Holstein in Rendsburg als Pilotveranstaltung durchgeführt und anschließend evaluiert. Im Projektkontext diente die Schulung über den unten beschriebenen Fortbildungsbedarf hinaus als Voraussetzung für Einrichtungen, um den Pepper des Diakonischen Werkes ausleihen zu dürfen. Diese Pflicht besteht natürlich nicht, wenn Sie einen anderen Pepper ausleihen oder einen eigenen für Ihre Einrichtung anschaffen. Dennoch empfehlen wir, Mitarbeitende, die einen humanoiden Roboter einsetzen sollen, vorher zu schulen. Denn nicht nur die Technik und ihre Bedienung können neu sein, sondern auch die Prozesse, die sich durch den Einsatz eines Roboters in der Betreuungsarbeit verändern.

Nachdem die Fortbildung beim Diakonischen Werk Schleswig-Holstein durchgeführt wurde, wurde das Konzept evaluiert und daraufhin überarbeitet. Im Folgenden finden Sie das überarbeitete Konzept und dazugehörige Materialien.

Ziele:

- Sie bekommen ein Fortbildungskonzept an die Hand, mit dem Sie Ihre Mitarbeitenden für den Einsatz von Pepper fortbilden können.
- Sie bekommen einen Eindruck, welche Inhalte für eine solche Fortbildung sinnvoll sind und können diese bei Bedarf an Ihre Einrichtung anpassen.
- Sie wissen, welche Erfahrungen beim Durchführen der Fortbildung gemacht wurden und können von diesen profitieren.
- Sie haben beispielhaftes Lehrmaterial, das Sie nutzen können und ggf. an Ihre Teilnehmenden verteilen können.

2 Fortbildungskonzept und Erfahrungen aus der Praxis

Das nachfolgend vorgestellte Fortbildungskonzept zielt darauf ab, die im Praxisentwicklungs- und Forschungsprojekt ROBUST erzielten Ergebnisse zur Prävention und Gesundheitsförderung mit dem humanoiden Roboter „Pepper“ an Mitarbeitende in stationären Pflegeeinrichtungen und anderen interessierten Einrichtungen (zum Beispiel Tagespflegen, Einrichtungen für Menschen mit Behinderung) zu vermitteln und den praktischen Einsatz von Pepper als Assistenz zu erproben.

Zielgruppe Mitarbeitende aus Pflegeeinrichtungen; vorrangig Betreuungskräfte in stationären Pflegeeinrichtungen, die Pepper zu Unterstützung der Betreuung von Bewohnerinnen und Bewohnern einsetzen möchten.

Fortbildungsbedarf Der mögliche Einsatz des humanoiden Roboters Pepper erfordert ein Kennenlernen der Technik (Hardware) und der Applikationen mit ihren Inhalten (Software). Auch eine Auseinandersetzung mit dem Aufbau von Robotik-gestützten Gruppensitzungen sowie Ethik- und Datenschutzaspekten sind zu empfehlen. Wir halten den Besuch einer Fortbildung für sinnvoll, damit Pepper in der jeweiligen Einrichtung eingesetzt werden kann.

Rahmenbedingungen Die erste Fortbildung (Pilotveranstaltung) wurde vom Diakonischen Werk Schleswig-Holstein innerhalb der Laufzeit des Projektes ROBUST im März 2024 angeboten. Sie ist so konzipiert worden, dass die Ziele und Inhalte von anderen Fortbildungsträgern, wie in Schleswig-Holstein beispielsweise vom IBAF, ab 2025 übernommen werden können.

Die Fortbildung umfasst acht Zeitstunden. Aufgrund der Konzeption kann die Fortbildung als hälftige Pflichtfortbildung für Betreuungskräfte nach §43b, §53c und §45 SGB XI genutzt werden.

Die im Rahmen der Pilotveranstaltung angefallenen Kosten (Transport der Roboter, Erstellung des Trainingskonzeptes, Aufwandsentschädigung für Lehrende, Reisekosten, usw.) wurden vom Projekt „ROBUST“ getragen. Dadurch war die Teilnahme für Mitarbeitende kostenlos. Diese waren jedoch zur Evaluation verpflichtet.

Ziele

- Die Teilnehmenden der Fortbildung...
- ... lernen Pepper kennen.
 - ... lernen Einsatzmöglichkeiten von Pepper in einer stationären Pflegeeinrichtung kennen.
 - ... können Pepper bedienen.
 - ... sind befähigt, Pepper in ihrer Einrichtung vorzustellen und einzusetzen.
 - ... können den Einsatz von Pepper kritisch reflektieren.
 - ... können auf technische Fehler von Pepper angemessen reagieren.
 - ... können Pepper sicher in der Einrichtung zu transportieren.
-



1) 30 MIN	Inhalt	Methode	Material
	<p>Begrüßung</p> <p>Vorstellung der Tagesstruktur (visualisieren)</p> <p>Vorstellungsrunde strukturiert mit Fragen</p>	<p>Begrüßungs- und Strukturimpuls</p> <p>Vorstellung der Fragen im Plenum</p> <p>Beantwortung der Fragen im Zweierteam, anschließend Vorstellung des*r Partners*in im Plenum</p>	<p>Begrüßung: Ggf. Kommunikations-App zur Einstimmung nutzen</p> <p>Fragen zur Vorstellung: Name, Träger, Funktion, Interesse/Motivation/ Ziele/Wünsche, bisherige Erfahrungen mit Robotik</p>
<p>Erfahrung Pilotveranstaltung</p> <p>Die gegenseitige Vorstellung ermöglicht gelöste Stimmung und erste Kommunikation. Genannte Robotik-Erfahrung waren vor allem mit Staubsaug- oder Mährobotern. Auch Systeme wie Smartwatch und Alexa wurden genannt.</p>			

2) 60 MIN	Inhalt	Methode	Material
	<p>Vorstellung von Pepper</p> <p>Technische Daten per Quiz (auf Pepper) kennenlernen</p> <p>Ausgewählte Apps zeigen: kognitiv (Sprichwörter), physisch (Äpfel pflücken, Kontaktatmung Bauch), Spaß (Lied aus Jukebox)</p> <p>Übung Grundbedienung von Pepper in zwei Gruppen (Ladeklappen/ Ladekabel, Not-Aus-Knopf, Einschaltknopf, schieben)</p>	<p>Input Training</p>	<p>Pepper mit Quiz zu technischen Daten von Pepper</p> <p>Handzettel Grundbedienung (siehe beigefügtes Material)</p> <p>Nach Möglichkeit zwei Roboter für die Übung (wenn nicht vorhanden dennoch zwei Gruppen bilden und einer Gruppe einen anderen Auftrag geben)</p>

Erfahrung Pilotveranstaltung

Die gegenseitige Vorstellung ermöglicht gelöste Stimmung und erste Kommunikation. Genannte Robotik-Erfahrung waren vor allem mit Staubsaug- oder Mährobotern. Auch Systeme wie Smartwatch und Alexa wurden genannt.

3)
10 MIN

Inhalt	Methode	Material
Kurze Vorstellung des Projektes ROBUST	Input	Ggf. PowerPoint Präsentation

Erfahrung Pilotveranstaltung

Ziele: Steuerung des Erwartungsmanagements und Erläuterung der Rahmenbedingungen, unter denen das System entstanden ist.

4)
50 MIN

Inhalt	Methode	Material
Anwendung von Pepper in der stationären Altenpflege als Assistent in der Betreuung, Gesundheitsförderung und -prävention als Ziel der Anwendungen ergänzt durch Spaß und Kommunikation	Rollenspiel/Input Anschließend Fragen/ Diskussion	Pepper PowerPoint Präsentation Ggf. Erfahrungen mit besonderen / verschiedenen Personengruppen einfließen lassen

Erfahrung Pilotveranstaltung

Möchte man ein Rollenspiel durchführen, braucht es ein entsprechendes Framing (Bsp.: „Wir stellen uns jetzt vor, wir sind alle ältere Menschen, die in einer Pflegeeinrichtung leben“ / „in diesem Rollenspiel werden wir uns alle ein bisschen zum „Hampel“ machen und es wird uns vielleicht fremd vorkommen, aber wir würden uns freuen, wenn Sie sich darauf einlassen.“)

Als Alternative zum Rollenspiel kann auch beispielhaft gezeigt werden, wie eine Robotik-gestützte Gruppensitzung aufgebaut werden kann. In dem Fall machen die Teilnehmenden nicht aktiv mit. Ergänzend wäre hier eine PowerPoint-Präsentation oder ein visualisierter Sitzungsablauf sinnvoll.

Beim Präsentieren des Peppers kommen bei den Teilnehmenden erfahrungsgemäß viele Fragen auf. Man sollte sich die Zeit nehmen, auf Fragen einzugehen und Raum für Diskussion lassen.

5) 60 MIN	Inhalt	Methode	Material
	ELSI (Ethische, rechtliche und soziale Implikationen)	Input Diskussion	PowerPoint Präsentation (siehe beigefügtes Material)
<p>Erfahrung Pilotveranstaltung Es ergibt Sinn, die Ethik- und Datenschutzaspekte bereits am Vormittag zu klären.</p>			

Mittagspause (45-60 Min)

6) 60 MIN	Inhalt	Methode	Material
	Vorstellung und Ausprobieren der Apps	Input Training in 2 Kleingruppen	PowerPoint Präsentation (siehe beigefügtes Material) Möglichst 2 Peppers mit Apps und Inhalten (wenn nur 1 vorhanden dennoch 2 Gruppen bilden und einer Gruppe einen anderen Auftrag geben)
<p>Erfahrung Pilotveranstaltung Es ist sinnvoll, dass die Teilnehmenden möglichst viel selbst ausprobieren, um Barrieren und Berührungängste abzubauen. In der Pilotveranstaltung war es beispielsweise die Aufgabe der Teilnehmenden, einen Text in die Kommunikationsapp einzugeben und Pepper zum Sprechen zu bringen. Die Übersicht mit allen Apps (siehe Materialien) wurde als hilfreich wahrgenommen und kann während der Kleingruppenarbeit angeworfen bleiben.</p>			

7) 90 MIN	Inhalt	Methode	Material
	Diskussion und Auswertung der aktuellen Erfahrungen mit Pepper gestützt durch Fragen	Diskussion in Kleingruppen (45 Min) Anschließende Vorstellung im Plenum (45 Min)	Fragen Was finde ich gut? Was finde ich schwierig? Ich habe folgende Frage...
<p>Erfahrung Pilotveranstaltung Für die Diskussion bietet sich eine Aufteilung nach Interessengruppen an. Der Austausch mit anderen Teilnehmenden wurde als gut und gewinnbringend bewertet. In dieser Einheit wurde der Fokus auf den kollegialen Austausch gelegt.</p>			

Pause (15 Min)

8) 30 MIN	Inhalt	Methode	Material
	Abschlussrunde	Kurze Einzelarbeit Vorstellung im Plenum	Metaplanwand, Moderationsmaterial Fragen (Antworten schreiben TN auf Moderationskarten): Was erzähle ich von dieser Fortbildung? Kann ich mir vorstellen, Pepper in meiner Einrichtung einzusetzen?
9) 30 MIN	Feedback einholen (schriftlich)	Einzelarbeit	Feedbackbogen (Beispiel siehe beigefügtes Material) Stifte
<p>Erfahrung Pilotveranstaltung Mithilfe des beigefügten Feedbackbogens kann ein Feedback zu jeder einzelnen Einheit eingeholt werden. Dadurch ergibt sich eine detaillierte Rückmeldung. Dieses Vorgehen wird erschwert, wenn nicht alle Einheiten durchgeführt oder anders als geplant umgesetzt wurden.</p>			

Backup / zusätzlicher Inhalt bei mehr Zeit

Inhalt	Methode	Material
Vorstellung von Pepper in der eigenen Einrichtung	Kleingruppe Plenum	Moderationsmaterial Flipchart Fragen <ul style="list-style-type: none"> • Wie würdet ihr Pepper in eurer Einrichtung vorstellen/einführen? • Welche verschiedenen Interessensgruppen müssten eurer Meinung nach einbezogen werden? • Wie würdet ihr Pepper bei welcher Gruppe vorstellen?
<p>Erfahrung Pilotveranstaltung Die Einheit wurde in der Pilotveranstaltung aus Zeitgründen nicht durchgeführt. Wenn allerdings genug Zeit vorhanden ist, wird die Einheit weiterhin als sehr sinnvoll erachtet.</p>		

3 Materialien

Für die Fortbildung wurden verschiedene Materialien erstellt und genutzt, diese finden Sie im Anhang der Handreichung. Das Material können Sie unverändert nutzen oder auf Ihre speziellen Rahmenbedingungen und Bedürfnisse hin anpassen.

Zu den Materialien gehören:

- Handzettel Grundbedienung
- Präsentation zur Einheit Ethik und Datenschutz
- Präsentation zu den Apps auf dem Pepper
- Feedbackbogen

Vor allem der Feedbackbogen stellt eher eine Anregung für Fragen dar, die Sie in Ihre Rückmeldung einbeziehen können und kann wahrscheinlich nicht vollständig übernommen werden. Die Auswertung jeder einzelnen Einheit war im ROBUST-Projekt wichtig, da das Fortbildungskonzept zum ersten Mal durchgeführt wurde und deswegen möglichst detailliert evaluiert werden sollte. In anderen Kontexten ist solch ein detailliertes Vorgehen gegebenenfalls nicht erforderlich.

Quellenverzeichnis

BeBeRobot (2023): Bewertungstool. Bewertungsinstrument. Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=YIR2ldXGWb8>, letzter Zugriff: 25.06.2024

BeBeRobot (2024): Begründungs- und Bewertungsmaßstäbe von Robotik für die Pflege verfügbar unter: <https://www.interaktive-technologien.de/projekte/beberobot>, letzter Zugriff: 25.06.2024

Boden A., Liegl M., Büscher M. (2021): Ethische, rechtliche und soziale Implikationen (ELSI). IN: Reuter Christian (Hrsg.): Sicherheitskritische Mensch-Computer-Interaktion. Interaktive Technologien und Soziale Medien im Krisen- und Sicherheitsmanagement. 2., aktualisierte Auflage Wiesbaden: Springer. S.185-206

Carros, Felix (2019): Roboter in der Pflege, ein Schreckgespenst? Mensch und Computer 2019 - Workshopband. DOI: 10.18420/muc2019-ws-588. Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V.. MCI-WS14: Dein eigener (Maschinen) - Superheld. MERS – MRI Volume 2: Methodische, ethische, rechtliche und soziale Implikationen für die Mensch- Roboter-Interaktion in Alltagswelten. Hamburg. 8.-11. September 2019

Deutscher Ethikrat (2020): Robotik für gute Pflege. Stellungnahme. Berlin: Deutscher Ethikrat. Online verfügbar unter <https://www.ethikrat.org/fileadmin/Publikationen/Stellungnahmen/deutsch/stellungnahme-robotik-fuer-gute-pflege.pdf>, letzter Zugriff: 25.06.2024.

DSGVO (2016): Datenschutz-Grundverordnung. Verfügbar unter: <https://dsgvo-gesetz.de/>, letzter Zugriff 10.07.2024

GKV-Spitzenverband (2023): Leitfaden Prävention in stationären Pflegeeinrichtungen nach § 5 SGB XI. Unter Mitarbeit von Ulrike Bode, Gabriela Seibt-Lucius und Jörg Schemann. Online verfügbar unter https://www.gkv-spitzenverband.de/media/dokumente/krankenversicherung_1/praevention__selbsthilfe__beratung/praevention/praevention_leitfaden/2023-12_Leitfaden_Praevention_barrierefrei.pdf, letzter Zugriff: 26.06.2024.

Haustein, B. (2016): Datenschutz und Robotik - Eine Einführung. In: Junge Wissenschaft im öffentlichen Recht. Verfügbar unter: <https://www.juwiss.de/44-2016/>, letzter Zugriff 10.07.2024

ICN (2021): Der ICN-Ethikkodex für Pflegefachpersonal. Hg. v. International Council of Nurses. Genf, Schweiz. Online verfügbar unter https://www.wege-zur-pflege.de/fileadmin/daten/Pflege_Charta/Schulungsmaterial/Modul_5/Weiterfu%CC%88hrende_Materialien/M5-ICN-Ethikkodex-DBfK.pdf, letzter Zugriff: 25.06.2024.

Manzeschke A., Assadi G. (2023): Künstliche Emotion – Zum ethischen Umgang mit Gefühlen zwischen Mensch und Technik. Verfügbar unter: <https://link.springer.com/article/10.1007/s00481-023-00766-6>, letzter Zugriff: 25.06.2024

Naß, Heiko; Lüssem, Jens; Eilers, Hannes (2020): Einführung humanoider Roboter in eine Demenz-WG – Herangehensweise an eine technische Innovation. In: Mario A. Pfannstiel, Kristin Kassel und Christoph Rasche (Hg.): Innovationen und Innovationsmanagement im Gesundheitswesen. Technologien, Produkte und Dienstleistungen voranbringen. Wiesbaden, Heidelberg: Springer Gabler, S. 653–665.

Anhang

Inhalt

I. FAQ (Frequently Asked Questions)	3
II. Glossar	8
III. Material zur Sensibilisierung von Interessensgruppen	13
A. Aushänge	13
B. Ablauf Informationsveranstaltung	16
C. Handout zum Robotertyp Pepper	17
IV. Material zur Durchführung von Gruppensitzungen	18
A. Checkliste zur Vorbereitung von Gruppensitzungen	18
B. Beobachtungsprotokoll	22
C. Reflexionsbogen	32
V. Anleitung: eigene/neue Audio-Dateien auf den Pepper laden	33
A. Windows 10	33
B. Windows 11	37
VI. Material zu Ethik und Datenschutz	42
A. Einwilligungserklärung	42
VII. Material zur Fortbildung von Mitarbeitenden	43
A. Handzettel Grundbedienung	43
B. Präsentation Ethik und Datenschutz	45
C. Präsentation Apps auf dem Pepper	49
D. Feedbackbogen	51
VIII. Workbook Gruppensitzungen (alphabetisch nach Themen sortiert)	55
A. Allgemein	55
B. Bauernhof	57
C. Berühmte Paare	59
D. Deutschland	63
E. Freizeit und Hobby	65
F. Haus und Garten	67
G. Geografie	71
H. Heimat	73

I. Jahreszeiten	75
1. Frühling 1	75
2. Frühling 2	77
3. Frühling 3	79
4. Sommer	81
5. Herbst	85
6. Winter	89
J. Jahrzehnte 1 – 50er und 60er Jahre	93
K. Jahrzehnte 2 - 50er, 60er, 70er-Jahre	95
L. Karneval	99
M. Märchen	103
N. Musik 1	105
O. Musik 2	107
P. Natur	109
Q. Redewendungen	113
R. Stadt, Land, Fluss	115
S. Tiere 1	119
T. Tiere 2	121
U. Urlaub	123
V. Was ist gemeint? / Was bedeutet...?	125

I. FAQ (Frequently Asked Questions)

Herzlich willkommen im FAQ-Bereich unserer Handreichung für die Integration humanoider Roboter in Pflegeeinrichtungen. Hier finden Sie Antworten auf häufige Fragen, die sich im Kontext des Kaufs, der Implementierung und des praktischen Einsatzes von Robotern in Pflegeeinrichtungen ergeben. Unsere Antworten basieren auf fundiertem Wissen und Erfahrungen aus dem Projekt ROBUST und berücksichtigen ethische, datenschutzrechtliche sowie praxisrelevante Aspekte. Bitte stöbern Sie durch die Fragen und Antworten, um wertvolle Einblicke und Hilfestellungen für die erfolgreiche Umsetzung Ihres Vorhabens zu erhalten.

1. Warum sollte unsere Pflegeeinrichtung einen humanoiden Roboter wie Pepper anschaffen?

Antwort: Durch den Einsatz von Robotern wie Pepper können präventive Maßnahmen zur Gesundheitsförderung umgesetzt werden, indem Bewohnende zu mehr Bewegung motiviert, geistig herausgefordert und soziale Kontakte gefördert werden. Pepper bietet verschiedene Anwendungen zur kognitiven (zum Beispiel Rätselfragen, Sprichwörter) und physischen Aktivierung (zum Beispiel Bewegungsübungen, Tanz). Diese fördern die geistige und körperliche Fitness der Bewohnenden. Durch seine Fähigkeit zur Kommunikation und Interaktion kann Pepper soziale Beziehungen stärken und das Wohlbefinden der Bewohnenden steigern.

Weiterhin entlastet der ergänzende Einsatz eines Roboters das Personal in der sozialen Betreuung, indem er bei Gruppenangeboten für die Teilnehmenden im Fokus steht und sich die Mitarbeitenden somit den Bewohnenden individueller widmen können.

Darüber hinaus zeigt die Anschaffung eines humanoiden Roboters wie Pepper technologischen Fortschritt und Innovationsbereitschaft. Hierdurch kann das Image der Pflegeeinrichtung gestärkt und potentielle, neue Bewohnende, Mitarbeitende und Kooperationspartner*innen angezogen werden. Mehr dazu erfahren Sie in Kapitel 3 „Entscheidungshilfe zur Anschaffung von Pepper“ und in Kapitel 6 „Pepper in Aktion“.

2. Was kann Pepper?

Antwort: Pepper verfügt über vielfältige Fähigkeiten, um die Bewohnenden zu unterstützen und zu unterhalten. Er kann Bewegungsübungen anleiten und vormachen, kognitive Aktivierung durch verschiedene Übungen fördern (zum Beispiel Rätselfragen, Sprichwörter), sowie mit Entspannungsübungen oder Musik und Tanz zum sozio-emotionalen Wohlbefinden beitragen. Durch vorher eingegebene Texte kann Pepper kommunizieren und Interaktionen initiieren. So kann er beispielsweise eingesetzt werden, um Bewohnenden zum Geburtstag zu gratulieren oder um sie in eine Gruppe einzuladen. Darüber hinaus kann Pepper Bilder auf seinem Tablet anzeigen und sich im Bereich des Oberkörpers bewegen.

3. Was kann Pepper nicht?

Antwort: Es ist wichtig zu verstehen, dass Pepper ein Hilfsmittel ist und die Mitarbeitenden nicht ersetzen kann. Obwohl Pepper über zahlreiche Fähigkeiten verfügt, gibt es auch Einschränkungen, die berücksichtigt werden müssen.

Zunächst hat Pepper keine Beine oder Füße und kann daher nur Bewegungsübungen mit seinen Armen vormachen. Zudem ist er nicht immer in der Lage, sich eigenständig gut zu bewegen und benötigt die Begleitung durch eine Betreuungskraft.

Eine weitere Einschränkung besteht darin, dass Roboter wie Pepper keine wechselseitige emotionale Beziehung zu den Menschen mit Pflege- oder Assistenzbedarf aufbauen können.

Eine häufige Erwartungshaltung besteht darin, dass Pepper ähnlich zu Sprachassistenten wie „Alexa“ oder „Siri“ auf individuelle Fragen reagieren kann. Allerdings ist zu beachten, dass Pepper aus Gründen des Datenschutzes und der Informationssicherheit als Stand-Alone-System ohne Internetverbindung betrieben wird, wodurch er nur Fragen beantworten und Dinge sagen kann, die ihm vorher

einprogrammiert wurden. Es ist daher wichtig, Bewohnende und Mitarbeitende über diese Einschränkungen aufzuklären, um überzogene Erwartungen und Enttäuschungen zu vermeiden.

4. Welche Erfahrungen liegen anderen Pflegeeinrichtungen vor, die Roboter nutzen?

Antwort: Die Handreichung basiert auf den Erfahrungen aus dem Projekt ROBUST. Die Rückmeldungen zu Pepper aus den beteiligten Einrichtungen sind größtenteils positiv. Das kindliche Aussehen von Pepper, gekennzeichnet durch einen großen Kopf, große Augen und eine kleine Körpergröße, reduziert die Angst vor der Technologie und wird von vielen Bewohnenden als „süß“ empfunden. Die Neugier der Bewohnenden wird geweckt, wenn Pepper den Kopf zu ihnen dreht, während sie mit ihm sprechen. Besonders das Kichern, das durch Streicheln über den Kopf ausgelöst wird, verbreitet Freude und Lachen. Andererseits können bei Bewohnenden auch anfängliche Berührungängste auftreten. Daher ist es wichtig, dass die Interaktion mit dem Roboter stets freiwillig erfolgt und den Bewohnenden Raum gegeben wird, den Pepper zunächst aus der Ferne oder aus sicherer Distanz zu beobachten und ihn danach langsam kennenzulernen.

Weitere Informationen dazu finden Sie in verschiedenen Kapiteln, insbesondere in Kapitel 6 „Pepper in Aktion“.

5. Welche konkreten Einsatzbereiche hat Pepper in der Betreuung von Bewohnenden?

Antwort: Pepper kann in der Betreuung von Bewohnenden als assistierendes Hilfsmittel dienen. Dazu gehören die Unterstützung bei Gruppenangeboten durch die Durchführung kognitiver und physischer Übungen sowie die Förderung der sozio-emotionalen Aktivierung. Auch der Einsatz von Pepper in der Einzelbetreuung ist denkbar, jedoch liegen aus dem Projekt ROBUST kaum Erfahrungen in diesem Bereich vor, da der Fokus hauptsächlich auf gesundheitsförderlichen Gruppensitzungen lag. Weitere Einzelheiten zu den verschiedenen Einsatzbereichen und konkreten Anwendungen von Pepper finden Sie im Kapitel 6 „Pepper in Aktion“.

6. Was müssen wir in Bezug auf Datenschutz beachten?

Antwort: Selbstverständlich müssen die gesetzlichen und ggf. kirchenrechtlichen Datenschutzbestimmungen immer beachtet werden.

Da der Roboter bei jedem Kontakt mit Bewohnenden persönliche Daten speichert (zum Beispiel durch seine Kamera), müssen die Bewohnenden eine Einverständniserklärung zur lokalen Speicherung ihrer Daten auf dem Roboter abgegeben haben.

Der Datenschutz ist zusätzlich durch eine vom Internet getrennte Datenerfassung gewährleistet. Sollte doch eine Verbindung zum Internet hergestellt werden, (zum Beispiel für Updates) sollte der Roboter sich dabei in einem geschlossenen Raum befinden, zu dem die Bewohnenden keinen Zugang haben. So kann gewährleistet werden, dass während der Verbindung zum Internet keine Daten von Bewohnenden aufgenommen werden.

Genauer können Sie in Kapitel 7 „Ethik und Datenschutz“ nachlesen.

7. Was müssen wir in Bezug auf Ethik beachten?

Antwort: Bei der Nutzung von Robotern in Pflegeeinrichtungen sind ethische Aspekte von großer Bedeutung.

Die Teilnahme an den Gruppenangeboten mit Robotern muss immer freiwillig erfolgen und auf einer informierten Zustimmung der Bewohnenden basieren. Es muss sichergestellt sein, dass die Bewohnenden die Möglichkeit haben, selbst zu entscheiden, ob sie an den Angeboten mit dem Roboter teilnehmen möchten oder nicht.

Weiterhin stellen die robotikgestützten Gruppenangebote lediglich eine zusätzliche Option dar und dürfen nicht dazu führen, dass Bewohnende von anderen Gruppenangeboten ausgeschlossen werden. Gleiches gilt für das Personal, das die Anwendung des robotischen Systems optional nutzen kann.

Der Einsatz der robotikgestützten Anwendungen erfolgt immer unter Begleitung und Aufsicht von Fachkräften, um die Sicherheit und das Wohlergehen der Bewohnenden zu gewährleisten.

Weitere wichtige Aspekte finden Sie im Kapitel 7 „Ethik und Datenschutz“.

8. Wie kann mit möglichen Ängsten und Bedenken der Mitarbeitenden bezüglich Pepper umgegangen werden?

Antwort: Um mögliche Ängste und Bedenken der Mitarbeitenden bezüglich Pepper zu adressieren, ist Aufklärung von entscheidender Bedeutung. Es ist wichtig, über Bedenken zu sprechen, die Akzeptanz zu fördern und das Vertrauen in die neue Technik zu stärken. Zunächst sollte klargestellt werden, dass der Roboter nicht das Pflege- oder Betreuungspersonal ersetzen soll, sondern lediglich als Hilfs- bzw. Arbeitsmittel dient. Eine grundlegende Voraussetzung ist daher, dass alle Beteiligten und Interessenten gut und transparent informiert sind und auch nach der Einführung bei Bedarf fortlaufend informiert werden. Alle Bedenken und Ängste der Mitarbeitenden sollten ernstgenommen und in den Implementierungsprozess einbezogen werden.

Das Kapitel 4 „Vorbereitung und Sensibilisierung für den Einsatz von Pepper“ bietet weitere Informationen.

9. Wie kann mit möglichen Ängsten und Bedenken der Bewohnenden bezüglich Pepper umgegangen werden?

Antwort: Um mögliche Ängste und Bedenken der Bewohnenden bezüglich Pepper zu adressieren, ist einfühlsame Aufklärung und transparente Kommunikation von großer Bedeutung. Es ist wichtig, den Bewohnenden zu vermitteln, dass der Roboter kein Ersatz für menschliche Betreuung ist, sondern lediglich ein unterstützendes Hilfsmittel. Durch die klare Kommunikation der Möglichkeiten, die der Roboter bietet, kann Vertrauen in die Technologie aufgebaut werden. Zudem sollten die Bewohnenden die Möglichkeit haben, den Roboter in ihrem eigenen Tempo kennenzulernen und sich mit ihm vertraut zu machen. Es ist wichtig, auf individuelle Ängste und Bedenken einzugehen und diese ernst zu nehmen, um eine positive und akzeptierende Einstellung gegenüber Pepper zu fördern.

Genauere Informationen können Sie dem Kapitel 4 „Vorbereitung und Sensibilisierung für den Einsatz von Pepper“ entnehmen.

10. Sind gesetzliche Vertreter:innen oder Betreuer:innen in den Entscheidungsprozess für oder gegen die Teilnahme am Gruppenangebot mit dem Roboter einbezogen?

Antwort: Ja, gesetzliche Vertreter*innen und Betreuer*innen müssen in den Entscheidungsprozess einbezogen werden. Sie müssen informiert werden und ein schriftliches Einverständnis abgeben. Zusätzlich muss immer auch die informierte Zustimmung der Bewohnenden eingeholt werden – die Zustimmung der gesetzlichen Vertretung ersetzt diese nicht. Im Gegenteil: In der Praxis ist immer der situativ geäußerte Wille der Bewohnenden (auch bei Abweichung zur Zustimmung der gesetzlichen Vertretung) zu befolgen.

Für weitere Informationen lesen Sie Kapitel 7 „Ethik und Datenschutz“.

11. Welche technischen Aspekte sind bei der Handhabung von Pepper wichtig?

Antwort: Im Kapitel 2 „Vorstellung von Pepper“ können Sie wichtige Hinweise zur Handhabung, zum Transport, zur Wartung und zur Desinfektion von Pepper nachlesen.

Eine Zusammenfassung ist hier aufgrund der Fülle an Informationen leider nicht möglich. Wenn es zu gravierenden technischen Störungen des Roboters kommt, gibt es immer die Möglichkeit, den Not-Aus-Knopf (im Nacken des Peppers) zu betätigen.

12. Was kann ich tun, wenn die Handlungsleitlinien dieser Handreichung nicht zu den spezifischen Bedürfnissen meiner Einrichtung passen?

Antwort: Die Handlungsleitlinien in dieser Handreichung sind als Vorschläge zu sehen, die sich aus den drei Jahren Projekterfahrung generiert haben. Natürlich können Sie diese flexibel an die individuellen Voraussetzungen und Ressourcen ihrer Einrichtungen anpassen.

13. Wie können wir sicherstellen, dass die Bewohnenden die Robotik-gestützten Gruppensitzungen annehmen?

Antwort: Eine Garantie dafür, dass Bewohnende den Roboter und die Angebote mit ihm annehmen, gibt es nicht. Eine klare und einfache Kommunikation, Schulungen für das Personal und die Möglichkeit zur individuellen Anpassung der Robotikanwendungen sind jedoch gute Voraussetzungen für das Gelingen. Wenn sie einen partizipativen Ansatz verfolgen, der die Bedürfnisse der Bewohnenden berücksichtigt, stehen die Chancen für eine hohe Akzeptanz sehr gut. Bedenken Sie aber auch, dass robotikgestützte Angebote vielleicht nicht für jede*n Bewohnender*n passend sind und Sie damit nicht alle erreichen werden.

14. Welche Schulungen sind für das Betreuungspersonal notwendig, um den Roboter effektiv zu nutzen?

Antwort: Das Personal sollte in der Bedienung des Roboters geschult sein, sowohl technisch als auch in Bezug auf die Interaktion mit den Bewohnenden. Schulungen sollten auch Themen wie Ethik, Datenschutz und mögliche Herausforderungen abdecken.

In Kapitel 8 „Fortbildungskonzept“ finden Sie einen Rahmenlehrplan, der alle relevanten Aspekte zur Schulung des Personals umfasst.

15. Wie reagieren An- und Zugehörige auf die Integration eines Roboters in die Pflegeeinrichtung?

Antwort: Eine transparente Kommunikation über den Zweck und die Vorteile des zusätzlichen Einsatzes von Robotik kann dazu beitragen, Bedenken von Zu- und Angehörigen zu mildern. Da der Einbezug dieser Interessensgruppe sich positiv auf den Gesamtprozess auswirken kann, sollte er nicht vernachlässigt werden. Genau wie bei den Bewohnenden müssen Sorgen, Ängste und Befürchtungen ernst genommen und offen besprochen werden, gleichzeitig kann das schrittweise Heranführen an die Technologie Interesse und Verständnis wecken und die erfolgreiche Implementierung fördern.

Weitere Informationen zum Umgang mit Zu- und Angehörigen finden sie in Kapitel 4 „Vorbereitung und Sensibilisierung für den Einsatz von Pepper“.

16. Welche Rolle spielt die Mensch-Robotik-Kollaboration im Pflegealltag?

Antwort: Die Mensch-Robotik-Kollaboration betont die partnerschaftliche Zusammenarbeit zwischen Pflegepersonal bzw. Betreuungspersonal und Robotern. Der Fokus liegt darauf, wie Mitarbeitende mit dem Roboter kooperieren und diesen als Assistenz nutzen, um die Lebensqualität der Bewohnenden zu verbessern.

17. Wie wird die Anpassungsfähigkeit des Roboters an die individuellen Bedürfnisse der Bewohnenden sichergestellt?

Antwort: Der Roboter bietet eine Vielzahl an unterschiedlichen Anwendungen zur kognitiven, physischen und sozio-emotionalen Aktivierung. Hierdurch sollte für alle Bewohnenden etwas dabei sein. Zusätzlich lassen sich neue/eigene Audio-Inhalte auf den Pepper laden, was die Anpassung auf individuelle Bedürfnisse von Bewohnenden gewährleistet. Anregungen finden Sie im WORKBOOK Gruppensitzungen (Anhang VIII)

18. Welche Rolle spielt die regelmäßige Wartung und Aktualisierung der Robotersoftware?

Antwort: Die regelmäßige Wartung des Roboters (z.B. Akkuladung und Reinigung) ist wichtig für seine langfristige Nutzung. Softwareupdates hingegen sind wahrscheinlich nicht notwendig, da die Software „fertig“ ist und nicht weiterentwickelt wird.

II. Glossar

Best Practice	Bewährte Methoden oder Techniken, die sich in der Praxis als besonders effektiv und erfolgreich erwiesen haben. Es handelt sich um anerkannte Vorgehensweisen, die in einem bestimmten Bereich oder Kontext als besonders nützlich gelten.
Datenschutz im Pflegekontext	Maßnahmen und Richtlinien, die sicherstellen, dass personenbezogene Daten der Bewohnenden geschützt werden, wenn Roboter in Pflegeeinrichtungen eingesetzt werden. Dies schließt die Speicherung, Verarbeitung und Übertragung von Daten ein.
Digitalisierung	Die Digitalisierung bezieht sich auf den Prozess der Umwandlung analoger Informationen, Arbeitsabläufe und Prozesse in digitale Formate und Anwendungen. Im Rahmen dieser Handreichung umfasst die Digitalisierung die Einführung und Integration digitaler Technologien wie dem Roboter Pepper, um verschiedene Aufgaben in Pflegeeinrichtungen zu unterstützen.
Einwilligungserklärung	Eine Einwilligungserklärung ist eine schriftliche Zustimmung einer Person zur Verarbeitung ihrer personenbezogenen Daten für einen bestimmten Zweck. Im Kontext der Handreichung ist es wichtig, dass Bewohnende und Mitarbeitende informierte Einwilligungserklärungen unterzeichnen, falls ihre Daten im Zusammenhang mit dem Einsatz des Roboters verarbeitet werden.
ELSI	Abkürzung für „Ethical, Legal and Social Implications“. Übersetzt bedeutet ELSI so viel wie „ethische, rechtliche und soziale Auswirkungen“. Im Kontext dieser Handreichung bezieht sich ELSI auf die ethischen, rechtlichen und sozialen Auswirkungen, die mit dem Einsatz von Technologie, insbesondere Robotik, in der Pflege verbunden sind. Diese Implikationen umfassen Fragen der Ethik, wie beispielsweise moralische und philosophische Aspekte, rechtliche Anforderungen und soziale Auswirkungen.
Ethik in der Robotik	Die Grundsätze und Werte, die die Entwicklung, den Einsatz und die Interaktion von Robotern mit Menschen leiten. Dies beinhaltet Überlegungen zur Privatsphäre, Sicherheit, Gerechtigkeit und moralischen Verantwortung im Umgang mit robotergestützten Anwendungen in Pflegeeinrichtungen.

Ethikleitlinien	Ethikleitlinien sind Richtlinien oder Prinzipien, die das ethische Verhalten und Handeln in bestimmten Kontexten, wie dem Einsatz von Robotik in der Pflege, regeln. Diese Leitlinien können auf allgemein anerkannten ethischen Prinzipien basieren und dienen dazu, ethisch verantwortliches Verhalten zu fördern und zu unterstützen.
Gesetzliche Vertreter:innen und Betreuer:innen	Personen, die befugt sind, rechtliche Entscheidungen für eine andere Person zu treffen, insbesondere wenn diese Person nicht in der Lage ist, selber solche Entscheidungen zu treffen. Im Kontext der Handreichung bezieht sich dies auf die Einbeziehung und informierte Zustimmung von gesetzlichen Vertreter*innen und Betreuer*innen der Bewohnenden.
Grundsätze der minimalen Belastung und des minimalen Risikos	Prinzipien, die darauf abzielen, sicherzustellen, dass die Teilnahme an einer Aktivität oder einem Forschungsprojekt die geringstmögliche Belastung und das geringstmögliche Risiko für die Teilnehmenden mit sich bringt. Im Kontext der Handreichung bezieht sich dies auf die Sicherstellung, dass die Robotik-gestützten Gruppenangebote keine übermäßige Belastung oder Risiken für Bewohnende und Fachkräfte darstellen.
Gruppenangebote	Gemeinschaftliche Aktivitäten oder Programme, die darauf abzielen, eine positive soziale Interaktion und das Wohlbefinden der Bewohnenden in stationären Pflegeeinrichtungen zu fördern. Im Kontext der Handreichung sind dies Aktivitäten, die unter Einsatz des Roboters Pepper durchgeführt werden.
Handreichung	Eine Handreichung ist ein Dokument, das Anleitungen, Informationen oder Empfehlungen zu einem bestimmten Thema enthält, um Personen bei der Bewältigung von Aufgaben oder der Umsetzung von Maßnahmen zu unterstützen. Im Kontext der vorliegenden Handreichung bezieht sich diese auf ein Dokument, das Pflegeeinrichtungen dabei unterstützt, den humanoiden Roboter Pepper in ihren Aktivitäten und Angeboten für Bewohnerinnen und Bewohner einzusetzen. Die Handreichung bietet praktische Anleitungen, ethische Leitlinien, rechtliche Grundlagen und Empfehlungen für den effektiven und verantwortungsvollen Einsatz von Robotertechnologie in der Pflege.
Humanoider Roboter	Ein humanoider Roboter ist ein Roboter, der eine menschenähnliche Gestalt und

	<p>Bewegungsfähigkeit aufweist. Pepper verfügt über Merkmale wie einen humanoiden Körperbau, Gesichtsausdrücke und sprachliche Fähigkeiten. Seine Gestaltung und Interaktionselemente zielen darauf ab, eine vertraute und ansprechende Umgebung für Bewohnerinnen und Bewohner von Pflegeeinrichtungen zu schaffen und die soziale Interaktion sowie das Wohlbefinden zu fördern.</p>
Informierte Zustimmung	<p>Die freiwillige Einwilligung einer Person, nachdem sie klare und verständliche Informationen über die Natur, den Zweck, die Risiken und den Nutzen einer bestimmten Aktivität erhalten hat. Im Kontext der Handreichung bezieht sich dies auf die Zustimmung der Bewohnenden zur Teilnahme an den Robotik-gestützten Gruppenangeboten.</p>
Künstliche Intelligenz (KI)	<p>Der Versuch, menschliches Lernen und Denken auf den Computer zu übertragen, um ihm die Fähigkeit zur eigenständigen Problemlösung und Entscheidungsfindung zu geben. Im Kontext dieser Handreichung bezieht sich KI auf die Fähigkeiten von Computern und Robotern, eigenständig zu lernen, Informationen zu verarbeiten und auf verschiedene Situationen zu reagieren. Es ist wichtig zu beachten, dass Pepper keine KI ist und nicht eigenständig agieren kann.</p>
Lebensqualität der Bewohnenden	<p>Ein umfassendes Konzept, das die allgemeine Zufriedenheit, das Wohlbefinden und die Freude am Leben der Bewohnenden in Pflegeeinrichtungen umfasst. Die Handreichung zielt darauf ab, die Lebensqualität durch den sinnvollen Einsatz von Robotern zu steigern.</p>
Mensch-Robotik-Interaktion	<p>Die Mensch-Robotik-Interaktion beschreibt den Prozess der Kommunikation und des Austauschs zwischen Menschen und Robotern. Es handelt sich um alle Situationen, in denen menschliche Benutzer:innen mit Robotern in Kontakt treten und mit ihnen kommunizieren können. Dies schließt physische, verbale, non-verbale und sogar emotionale Interaktionen ein.</p>
Mensch-Robotik-Kollaboration	<p>Die Mensch-Robotik-Kollaboration bezieht sich auf die Zusammenarbeit und Interaktion zwischen Menschen und Robotern, um gemeinsame Ziele zu erreichen. In der Kollaboration arbeiten Menschen und Roboter auf kooperative Weise zusammen, wobei ihre jeweiligen Fähigkeiten und Stärken optimal genutzt werden. Der Fokus liegt auf einer partnerschaftlichen Beziehung, in der die Aufgaben zwischen Mensch und Roboter</p>

	aufgeteilt sind, um Effizienz, Produktivität und/oder das Wohlbefinden zu steigern.
Nutzer*innenfreundlichkeit	Nutzer*innenfreundlichkeit bezieht sich auf die Qualität eines Produkts oder einer Dienstleistung in Bezug darauf, wie einfach und effektiv sie von den Benutzenden verwendet werden können. Im Kontext der Handreichung bezieht sich Nutzerfreundlichkeit darauf, wie leicht Betreuungskräfte den humanoiden Roboter Pepper bedienen und Bewohnerinnen und Bewohner von Pflegeeinrichtungen mit ihm interagieren können, um von seinen Funktionen und Angeboten zu profitieren. Eine hohe Nutzerfreundlichkeit trägt dazu bei, die Akzeptanz und den effektiven Einsatz des Roboters zu fördern.
Partizipativer Prozess	Ein partizipativer Prozess beinhaltet die aktive Beteiligung aller relevanten Akteur:innen an Entscheidungsfindungsprozessen, Planung und Umsetzung von Projekten oder Maßnahmen. Im Kontext des Projekts ROBUST wurden Peppers Anwendungen partizipativ entwickelt. Dies bedeutet, dass die APPs für den Pepper gemeinschaftlich von Betreuungskräften und Informatikern erarbeitet wurden (Konzeption, Gestaltung und Programmierung). Basierend auf den Ideen der Betreuungskräfte (auf der Basis ihrer Praxiserfahrungen) haben die Informatiker die Apps programmiert. Dabei wurden die Bedürfnisse und Anforderungen der Endnutzer*innen, insbesondere der Bewohnenden und Betreuungskräfte, berücksichtigt, um sicherzustellen, dass Pepper effektiv und sinnvoll in die Pflegeeinrichtungen integriert wird.
Prävention	Prävention bezieht sich auf Maßnahmen und Strategien, die darauf abzielen, potentielle Probleme oder Risiken frühzeitig zu erkennen, zu verhindern oder zu reduzieren. Im Kontext der Handreichung bezieht sich Prävention auf die Verwendung von Robotik zur Förderung der Gesundheit und des Wohlbefindens in stationären Pflegeeinrichtungen.
Programmierung von Robotern	Die Erstellung von Anweisungen oder Programmen, die einem Roboter sagen, was er tun soll.
Re-Traumatisierung	Das Wiederauftreten von traumatischen Erlebnissen oder das Auslösen von psychologischem Stress, der mit vergangenen traumatischen Ereignissen verbunden ist. Im Kontext der Handreichung bezieht sich dies auf die Aufmerksamkeit für mögliche

	psychologische Auswirkungen des Robotereinsatzes, insbesondere bei vulnerablen Gruppen wie dementiell erkrankten Bewohnenden.
Robotik-gestützt	Als Robotik-gestützt werden Maßnahmen, Therapieformen und mittlerweile sogar Operationen bezeichnet, die sich überwiegend auf den Einsatz von Robotik stützen. Im Kontext dieser Handreichung wird meistens der Begriff „Robotik-gestützte Gruppensitzungen“ verwendet, womit Gruppensitzungen der sozialen Betreuung in Pflegeeinrichtungen gemeint sind, die durch (in diesem Fall) den Roboter Pepper beziehungsweise unterstützt werden. Ein Synonym wäre auch „Robotik-basiert“.
Sensorik	Technologien, die es dem Roboter ermöglichen, seine Umgebung wahrzunehmen, beispielsweise Kameras, Mikrofone, Sensoren.
Solutionismus	Solutionismus bezeichnet die Ideologie der Weltverbesserung durch Big Data. Demnach lassen sich alle Probleme auf der Welt lösen, wenn man ausreichend viele Daten einem Algorithmus übergibt, der daraus die beste Lösung errechnet. Diese Denkweise impliziert eine Überzeugung, dass komplexe soziale, wirtschaftliche oder politische Probleme durch technologische Lösungen allein gelöst werden können, ohne angemessene Berücksichtigung von soziokulturellen, ethischen oder moralischen Aspekten. In der Pflege oder anderen Bereichen des Gesundheitswesens kann Solutionismus dazu führen, dass die individuellen Bedürfnisse von Patienten vernachlässigt werden und Technologie als universelle Lösung angesehen wird, ohne die spezifischen Kontexte und Bedingungen angemessen zu berücksichtigen.
Stand-Alone-System	Ein System, das unabhängig und autonom funktioniert, ohne eine permanente Verbindung zum Internet oder anderen externen Netzwerken. Im Kontext der Handreichung bezieht sich dies auf den Zustand des robotischen Systems. Um Datenschutz und Sicherheit zu gewährleisten, funktioniert Pepper als Stand-Alone-System ohne Verbindung zum Internet.

III. Material zur Sensibilisierung von Interessensgruppen

A. Aushänge

Dürfen wir vorstellen:

Der neue Assistent in unserer Einrichtung ist da!

Mit großer Freude dürfen wir Ihnen mitteilen, dass wir in der Zeit vom ... bis zum ... „**Pepper**“ bei uns einsetzen.

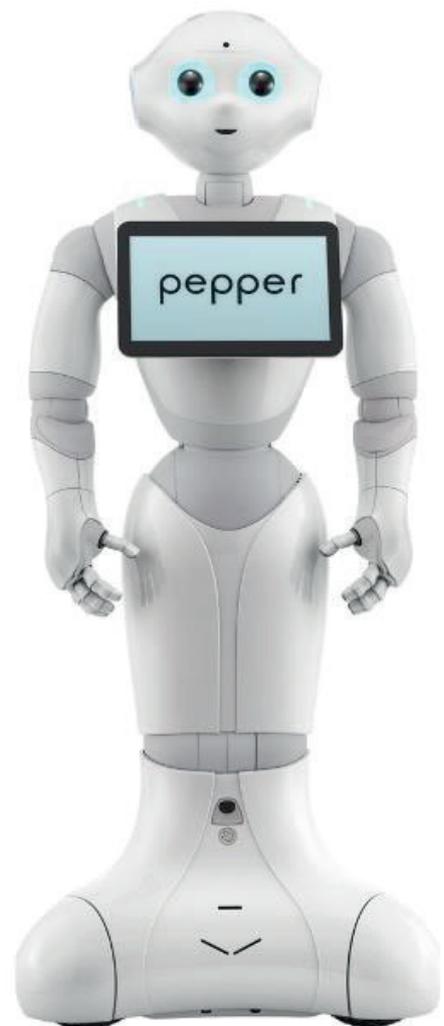
„**Pepper**“ ist ein humanoider Roboter, der uns bei der Arbeit ein wenig unterstützen möchte und uns vor allem Freude bringt.

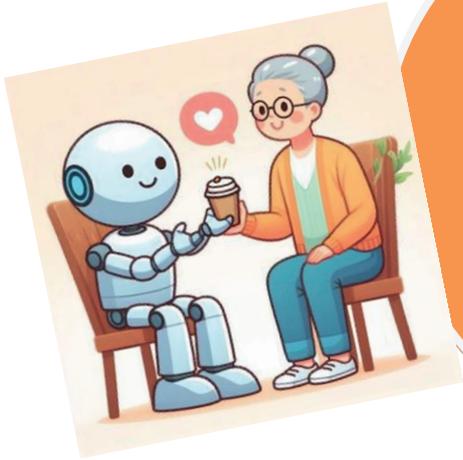
Gemeinsam mit „**Pepper**“ können wir Bewegungs-Übungen und verschiedene Arten von Quiz machen, uns erinnern und Musik hören, Macarena tanzen und singen. „Pepper“ trainiert Körper, Geist und Lachmuskeln.

„**Pepper**“ wird nicht müde, hat immer eine gute Idee, kann uns unterhalten und uns das Neueste vom Tage erzählen zum Beispiel aus der Einrichtung und aus aller Welt...

Wenn Fragen, Anmerkungen, Sorgen oder besondere Wünsche auftauchen, wenden Sie sich jederzeit persönlich an ... oder per Telefon unter der Nummer: ... oder in den Sprechzeiten in Raum: ...

Wir freuen uns über jede Rückmeldung und sind gespannt auf die gemeinsamen Erfahrungen mit unserem sympathischen kleinen neuen „*Mitarbeiter*“.





Moin!

Ich bin ein humanoider Roboter!

Was das bedeutet?

Ich sehe richtig nett und freundlich aus!

Ich freue mich euch ALLE
kennenzulernen 😊



Steckbrief

Name: _____ ???

„Ich warte noch auf meinen richtigen Namen! Ich bin gespannt auf eure Vorschläge!“

Größe: „Ich bin 1,20 m groß!“

Wohnort: „Ich ziehe bald hier in den Franziskaner-Hof der GFO in Attendorn ein!“

Hobbys: „Am allerliebsten Sorge ich für Spaß in meinem Umfeld! Vielleicht habt ihr Lust auf ein Quiz? Ich lasse mir gerne von euch ein paar Tanzbewegungen und Gymnastikübungen beibringen!“

Liebe Bewohner!

Liebe Bewohnerinnen!

„**Pepper**“ ist wieder im Einsatz bei uns.

Am ... um besucht uns „**Pepper**“ mit abwechslungsreichen Übungen für Kopf und Körper.

Wir freuen uns sehr, wenn **Sie** mit dabei sind!

Ganz 🍷-liche Grüße, bis bald mit viel

Spaß und **Freude** und natürlich mit „**Pepper**“!



B. Ablauf Informationsveranstaltung

Informationsveranstaltung zum Einsatz des Roboters Pepper

Zielgruppe: Mitarbeitende der Einrichtung

Vorbereitung:

- Absprache robotikbeauftragte Person und Einrichtungsleitung
- Auswahl der MA: alle Mitarbeiter der Betreuung, PDL, stellvertretende PDL, Wohnbereichsleitungen, Ergotherapeut*innen, Physiotherapeut*innen, MA der IT oder VA für die Technik
- Einladungen an die Mitarbeitenden über die Einrichtungsleitung
- Auswahl des Raumes
- Uhrzeit festlegen, Zeitfenster Pflege und Betreuung beachten
- Ausstattung Raum bedenken, evtl. für Power Point o. ä.

Inhalte:

- Technische Daten Pepper (MA der IT oder VA Technik) → Größe, Gewicht, kindliches Aussehen, etc.
- Hinweise:
 - Einsatzmöglichkeiten nur in der sozialen Betreuung, nicht in der Pflege
 - Gruppen- und Einzelbetreuung, immer mit einem MA der Betreuung
- Vorstellung der einzelnen Apps, welche Aktivierungsmöglichkeiten gibt es
- Praktische Vorstellung Roboter
 - Grundbedienung/Handhabung
 - Demonstration einzelner Apps und Inhalte
- Raum für Fragen, Anmerkungen und Diskussion
 - Sensibler und aufmerksamer Umgang mit Ängsten und Sorgen

Kurzanleitung / Handhabung – Roboter Pepper:

1. **Anschalten:** 1x kurz - Knopf hinterm Tablet
2. **Schlafmodus:** 2x kurz Knopf drücken
(z. B. *Ruhemodus; Ortswechsel – Vorsicht, langsam fahren, Räder können blockieren*)
3. **Ausschalten:** 5 Sekunden lang Knopf drücken
4. Roboter schieben → Ladeklappe (*hinten am Fuß*) hochklappen!
5. Roboter soll sich frei bewegen (*nicht schiebbar*) → Ladeklappe runterklappen!
6. Ladeklappe: Zugang für Lade-Kabel
7. Bewegungen des Roboters nicht beeinträchtigen, Extremitäten nicht anfassen.
8. Roboter nicht tragen und hochheben.
9. Um den Roboter herum Platz lassen für Bewegungen (*zum Beispiel Ausbreiten der Arme*).
10. Abspielen von Liedern + Tanzfunktion nicht länger als 13 Minuten bzw. 4-5 Lieder (*Gefahr der Überhitzung; sicherheitshalber zwischendurch Pausen machen*).
11. **Überhitzung:** LEDs Schulter - leuchten rot / zusätzlich Fehlermeldung.
Zusammenklappen, herunterfahren und abkühlen lassen.
12. **Notfallknopf:** im Nacken des Roboters → kurzer Nackenhieb, bzw. Membran aufklappen und roten Knopf drücken. Nach dem Runterfahren, roten Knopf durch Drehen wieder entriegeln!!!
13. Roboter immer in Begleitung einsetzen, nicht unbeobachtet lassen.
14. Roboter nach dem Einsatz desinfizieren – **feucht**, nicht nass (*bevorzugt Wipes*). Flüssigkeiten sollten allgemein vom Roboter ferngehalten werden.

Bei Anmerkungen, Wünschen, Schwierigkeiten etc., bitte melden!

IV. Material zur Durchführung von Gruppensitzungen

Die „Checkliste zur Vorbereitung von Gruppensitzungen“ (A) und das „Beobachtungsprotokoll“ (B) wurden im Projekt zu Forschungszwecken genutzt. Aus diesem Grund werden wahrscheinlich nicht alle Punkte/Fragen zu ihrer Einrichtung passen und wir empfehlen diese für ihren speziellen Kontext zu verändern.

A. Checkliste zur Vorbereitung von Gruppensitzungen

Checkliste Vorbereitung

Diese Checkliste soll nur dazu dienen die wichtigsten Punkte vor der technischen Nutzung des Roboters im Projekt ROBUST zu erfassen und zu dokumentieren.

Sie ist unvollständig und kein Ersatz für die Handreichungen, sondern nur als kurzfristige einmalige Abfrage zu verstehen.

Die Checkliste benennt absichtlich keine genauen Dokumente, mit den z.B. Angehörige informiert werden sollen. Dies ist später in den Handreichungen genauer erklärt. Für diese Liste reicht aus, dass eine Information, egal wie, stattgefunden hat.

Die u.g. Punkte beziehen sich nur auf das Projekt ROBUST und den Einsatz des Roboters in diesem Projekt.

Die Checkliste soll nur von den Praxisstellen der Einrichtungen im Projekt ausgefüllt werden und nicht von anderen Mitarbeiter*innen / Kolleg*innen.

Die Checkliste muss nur einmalig ausgefüllt und soll als PDF zurück geschickt werden (Datei > Speichern unter > ...).

Falls Punkte auf der Checkliste noch nicht durchgeführt worden sind, aber geplant, z.B. sobald der Roboter einsatzbereit ist, können diese als erledigt abgehakt werden.

RÖBUST **Checkliste Vorbereitung**

Folgende Punkte (*unvollständig*) sollten vor der Einführung des Roboters erledigt sein. Bitte ausfüllen, wenn erledigt.

Zuständigkeiten

1. Für den Roboter vor Ort verantwortlich

*für die Einsatzplanung, als Ansprechpartner*in, bei Fragen, ... ist:*

2. Eingewiesen in die Nutzung des Roboters wurden bisher:

inkl. Bedienung des Roboters, Desinfektion, Ladevorgang, Transport, ...

Information

1. Die Angehörigen wurden über die Ankunft des Roboters informiert (Hauszeitung, Aushänge, ...).
2. Der Einrichtungsleitung sind die o.g. Zuständigkeiten und der Projektablauf bekannt.
3. Die Kolleg*innen wurden über die Ankunft des Roboters und den groben Projektablauf informiert.
4. Die Kolleg*innen wissen an wen sie sich bezüglich Fragen zum Roboter oder zum Projekt wenden müssen.
5. Die Betreuungskräfte vor Ort wurden ebenfalls über das Projekt informiert und ggf. in die Roboternutzung eingewiesen.
6. Die Haustechnik hat eine kurze Notiz über den Roboter, seinen Lagerstandort, den Lagerstandort der Transportkiste und den/die o.g. Verantwortliche*n erhalten.
7. Die an dem Projekt beteiligten Betroffenen und Angehörigen kennen das Projekt und deren Inhalte haben Ihr (informiertes) Einverständnis zur Projektteilnahme gegeben.
8. Der/die zuständige Datenschutzbeauftragte*r wurde über das Projekt in Kenntnis gesetzt.
Weitere Datenschutzbestimmungen werden nachgereicht.

Technik

1. Der Roboter wird in folgendem Raum aufbewahrt und dort nach Gebrauch verstaut und direkt geladen:

2. Die Transportkiste wird an folgendem Ort gelagert:

3. Der Roboter wird einmal pro Woche auf Funktion überprüft durch:

am (Wochentag):

 um :

4. Das wöchentliche Update (30- 60 Min.) macht:

5. Der Roboter wird für Updates verbunden mit dem WLAN:

6. Das Update wird wöchentlich gemacht am (Wochentag):

 um :

B. Beobachtungsprotokoll



Vorbereitung Studienphase I
Standardisiertes Beobachtungsprotokoll

Datum:

Gruppenaufbau – Struktur

1. Wie war die Gruppe aufgebaut? (Reihenfolge von Modulen zu physischer Aktivierung/kognitiver Aktivierung/ sozio-emotionaler Aktivierung)?

a. Gibt es hierfür Gründe? Wenn ja, welche?

2. Welche Übungen wurden gemacht?

a. Gibt es hierfür Gründe? Wenn ja, welche?

3. Wie lange wurden die einzelnen Übungen gemacht? (in Minuten)

a. Gibt es hierfür Gründe? Wenn ja, welche?

4. Wie wurde durch die Gruppe geführt?

5. Welche Übungen hat der Roboter vorgeführt? / Was hat der Roboter gemacht?

a. Gibt es hierfür Gründe? Wenn ja, welche?

6. Welche Übungen hat die geschulte Kraft angeleitet? Was hat die geschulte Kraft wo und wie gemacht?

a. Gibt es hierfür Gründe? Wenn ja, welche?

7. Wie und wo hat der Roboter die geschulte Kraft ergänzt?

a. Gibt es hierfür Gründe? Wenn ja, welche?

Teilnehmende

8. Wie viele Teilnehmende haben an der Gruppe teilgenommen?

a. Gibt es hierfür Gründe? Wenn ja, welche?

9. Wie haben die Teilnehmenden mitgemacht?

a. Gibt es hierfür Gründe? Wenn ja, welche?

10. Wie haben die Teilnehmenden miteinander interagiert?

10a. Gibt es hierfür Gründe? Wenn ja, welche?

11. Wie haben die Teilnehmenden mit dem Roboter interagiert?

a. Gibt es hierfür Gründe? Wenn ja, welche?

Technisches Feedback

12. Ist eine App abgestürzt?

- ja nein

a Wenn ja welche und wo genau?

13. Waren Sprache und Bewegung des Roboters unpassend?

- ja nein

a Wenn ja wo genau?

14. Hast du nach Sachen auf dem Roboter suchen müssen?

- ja nein

a Wenn ja was genau?

15. Was sollte in der Bedienung der Apps besser werden?

Allgemeines Feedback

16. Was ist gut gelaufen?

17. Gibt es hierfür Gründe? Wenn ja, welche?

18. Was gibt es zu verbessern?

a. Gibt es hierfür Gründe? Wenn ja, welche?

19. Gab es etwas, das überrascht hat? Wenn ja, was?

a. Gibt es hierfür Gründe? Wenn ja, welche?

Checkliste Variation der Gruppensettings

Zutreffendes bitte ankreuzen!

Variation der Intensität der robotischen Unterstützung in Mensch-Robotik-Kollaboration während der Gruppensettings

- Gruppensetting mit überwiegend robotischer Durchführung, geschulte Kraft sehr im Hintergrund
- Gruppensetting mit kombinierter Durchführung (Vorführung vom Roboter und Anleitung durch geschulte Kraft)

Variation der Gruppenstärke

- 3-5 Teilnehmende
- 5-10 Teilnehmende
- 10-20 Teilnehmende
- 20 oder mehr Teilnehmende

Variation der Dauer des gesamten Gruppensettings

- bis 20 Minuten
- 20 bis 30 Minuten
- 30 bis 45 Minuten

Variation der Dauer von Übungen zur kognitiven, physischen, sozio-emotionalen Aktivierung

- Längerer Teil zur kognitiven Aktivierung
- Längerer Teil zur physischen Aktivierung
- Längerer Teil zur sozio-emotionalen Aktivierung

Variation der Reihenfolge von Übungen zur kognitiven, physischen, sozio-emotionalen Aktivierung

- Zuerst kognitive, dann physische Aktivierung
- Zuerst physische, dann kognitive Aktivierung
- Sozio-emotionale Aktivierung als Rahmen des Gruppenangebots

C. Reflexionsbogen

Vorlage Reflexionsbogen

Welche wichtigen Beobachtungen konnte ich in dem Gruppenangebot machen?

Was an dem Gruppenangebot fand ich gut?

Was an dem Gruppenangebot fand ich nicht gut bzw. herausfordernd?

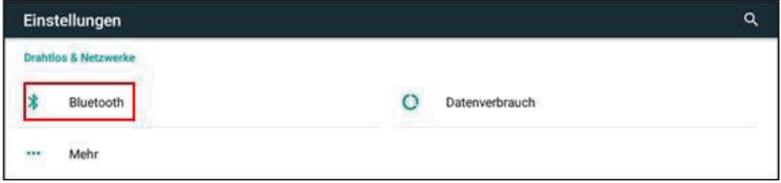
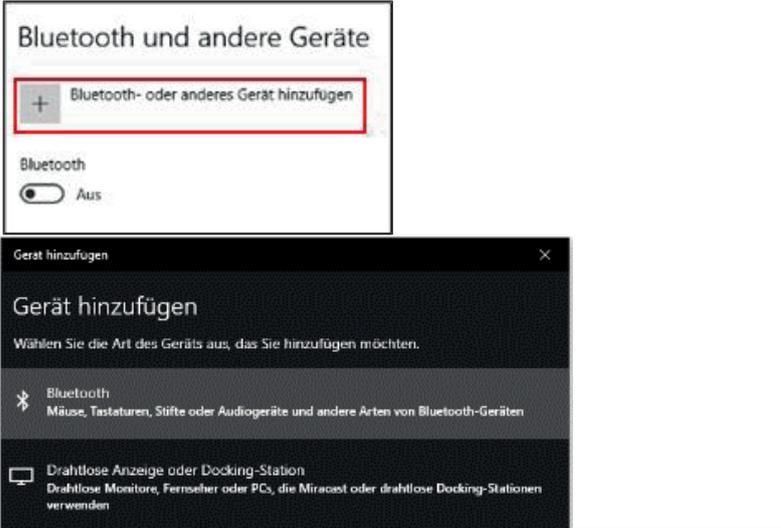
Welches Feedback kam von den Bewohnenden?

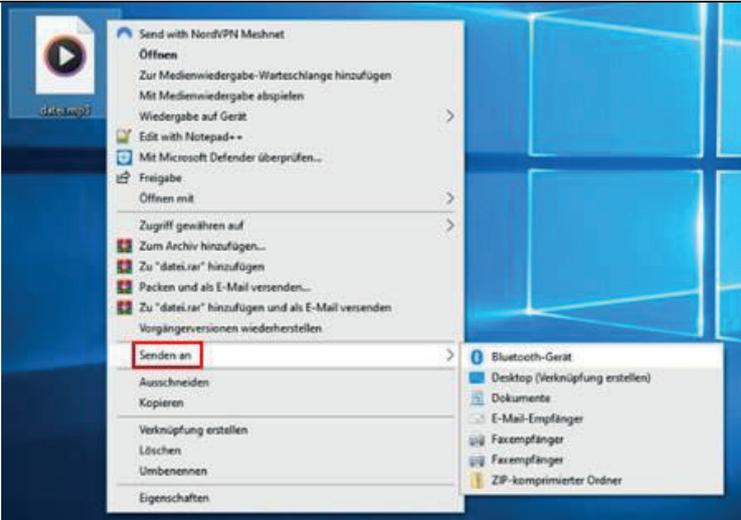
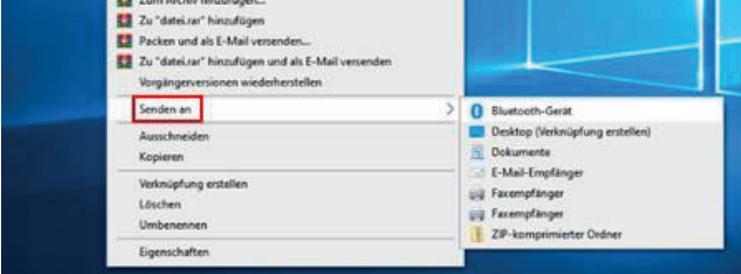
Was möchte ich nächstes Mal anders machen?

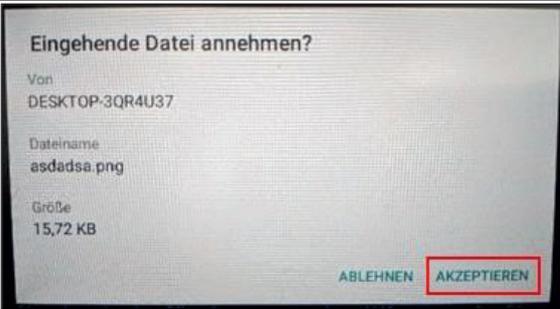
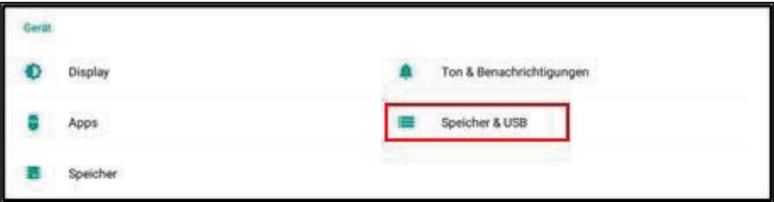
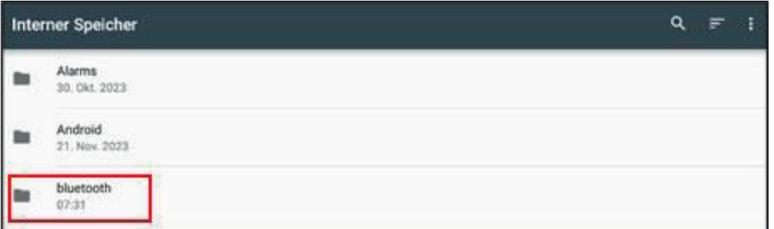
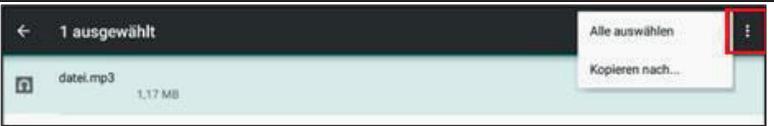
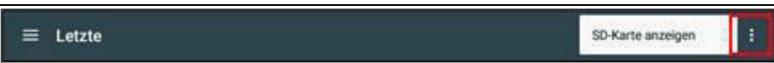
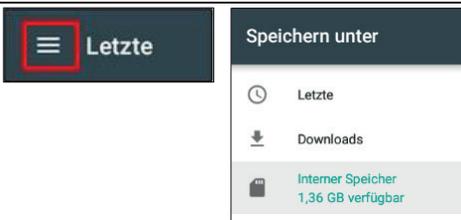
V. Anleitung: eigene/neue Audio-Dateien auf den Pepper laden

A. Windows 10

(!) **WICHTIG:** Du benötigst ein PC mit Bluetooth!

	Gerät	Beschreibung	Zusatz
1	Pepper	Gehe in die Einstellungen zum Punkt Bluetooth .	
1.1	Pepper	Schalte Bluetooth an .	
2	PC	Gehe in die Einstellungen zum Punkt Geräte .	
2.1	PC	Schalte Bluetooth an .	
2.2	PC	Füge ein neues Gerät hinzu: Bluetooth oder anderes Gerät hinzufügen → Bluetooth	
2.3	PC	Mit [Robotername] koppeln	

2.4	Pepper	Bluetooth Verbindung bestätigen	
3	PC	Klicke mit der rechten Maustaste auf die Datei, die übertragen werden soll.	
3.1	PC	Gehe auf Senden an .	
3.2	PC	Gehe auf Bluetooth-Gerät .	
3.3	PC	Wähle deinen Roboter aus.	
3.4	PC	Klicke auf Weiter .	
4	Pepper	Wische vom oberen Bildschirmrand nach unten, um das <i>Drop-Down Menü</i> zu öffnen. Klicke auf Bluetooth-Freigabe: Eingehende Datei	

4.1	Pepper	Akzeptiere den Dateiempfang auf deinem Roboter.	
5	Pepper	Gehe in die Einstellungen zum Punkt Speicher und USB .	
5.1	Pepper	<i>Optional: Wähle SD-Karte</i> Klicke auf den Punkt Erkunden .	
5.2	Pepper	Klicke auf den Ordner: bluetooth	
5.3	Pepper	Klicke auf die Datei und halte , um sie zu markieren . <i>Datei wird blau hinterlegt.</i>	
5.4	Pepper	Klicke auf das 3-Punktmenü oben rechts.	
5.5	Pepper	Klicke auf Kopieren nach...	
5.6	Pepper	Klicke auf das 3-Punktmenü oben rechts und wähle SD-Karte anzeigen .	
5.7	Pepper	Klicke auf das Menü oben links und wähle Interner Speicher .	
5.8	Pepper	Suche den Zielordner. Klicke dafür die entsprechenden Ordner nacheinander an.	

		(siehe Tabelle: App-Pfade)	
5.9	Pepper	Bist du im richtigen Ordner angekommen, klicke auf Kopieren.	

(!) WICHTIG: Achte darauf das die Datei im richtigen Zielordner liegt. Falsch kopierte Dateien können zu Fehlern und ungewollten Verhalten der Apps führen!

Eine Datei muss immer einem Ordner (Kategorie) innerhalb des App-Ordners zugeordnet werden! Sie darf nicht einfach im Ordner Poems/Storytelling/Jukebox/Meditation liegen.

(!) TIPP: Verwende möglichst Dateien mit der Endung **.mp3** oder **.ogg**.

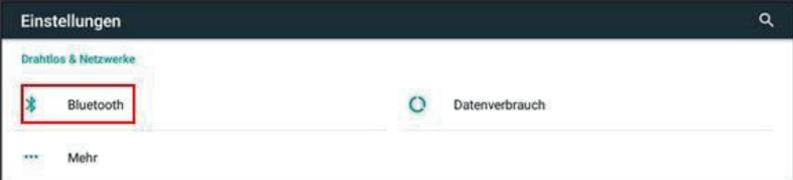
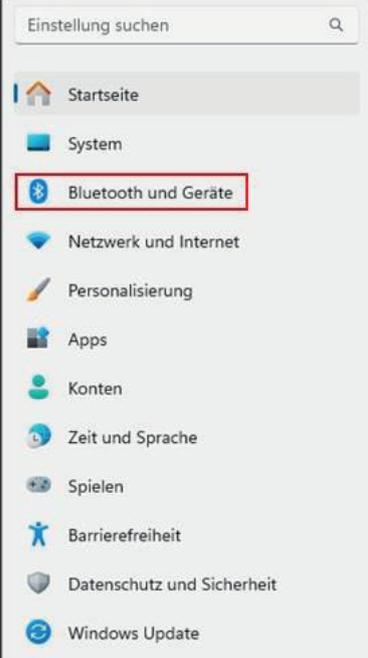
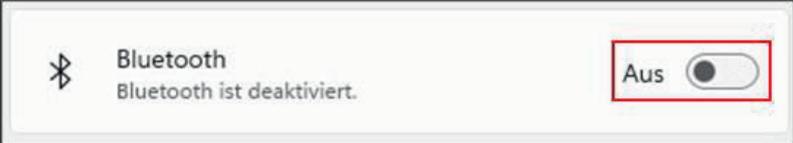
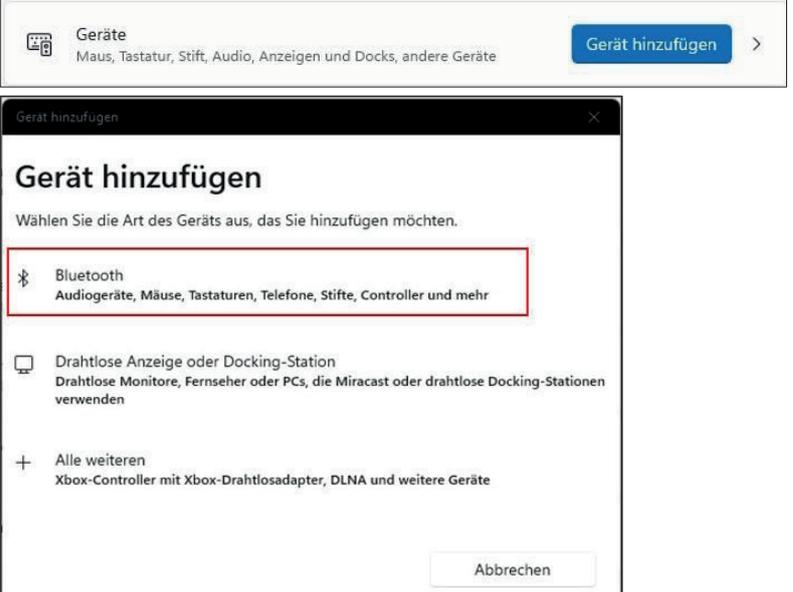
(!) TIPP: Wenn der Roboter nicht als Bluetooth-Gerät am PC angezeigt wird, starte den Roboter neu.

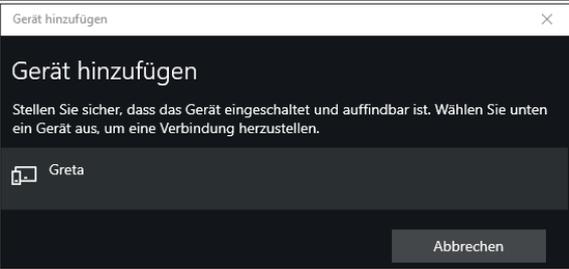
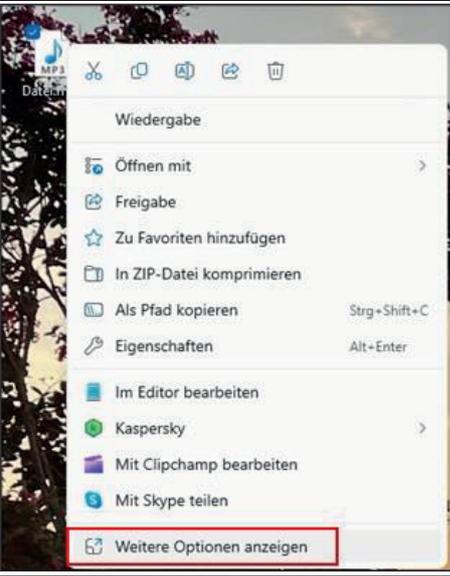
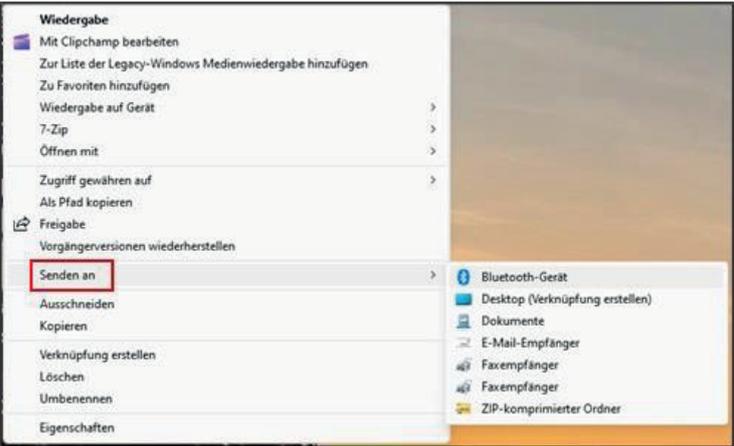
App-Pfade

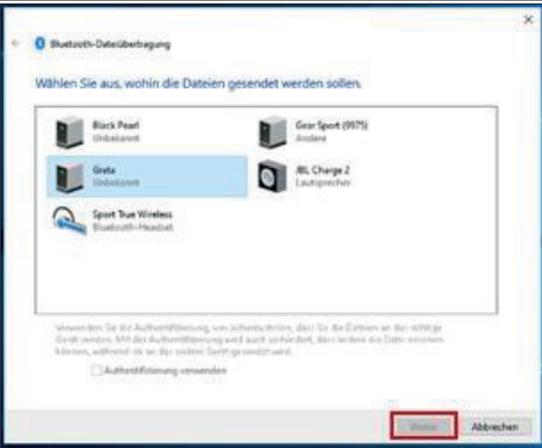
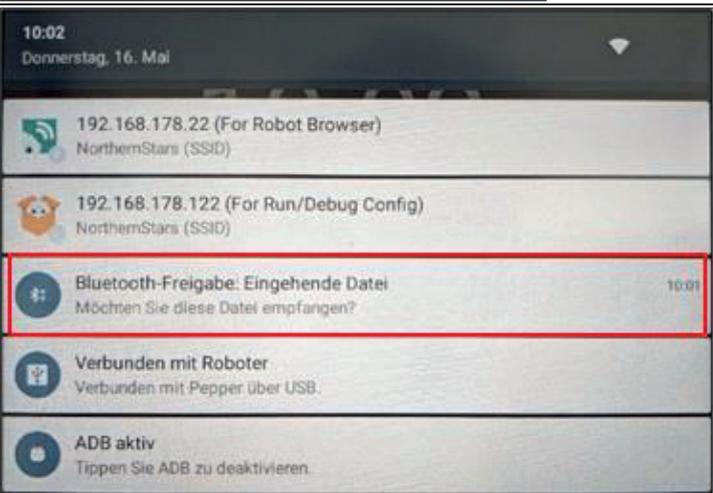
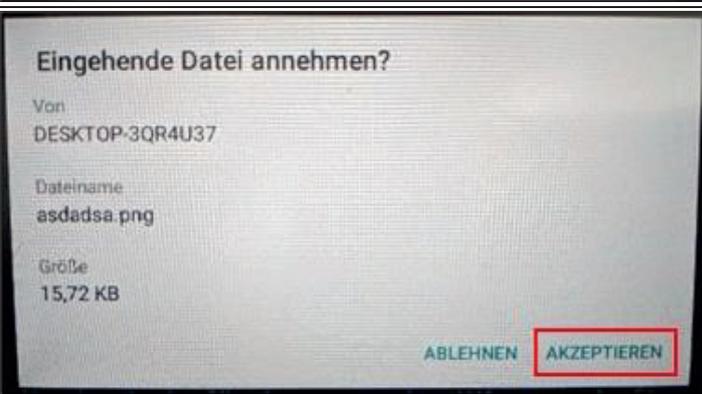
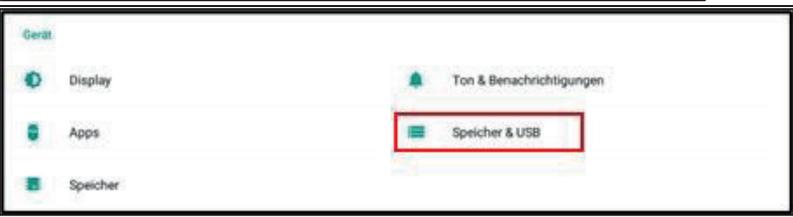
Name	Pfad (Ordner nacheinander anklicken)
Gedichte	Android → data → de.fhkiel.socialrobotcms → files → repo → Poems → [Zielkategorie]
Geschichten	Android → data → de.fhkiel.socialrobotcms → files → repo → Storytelling → [Zielkategorie]
Jukebox	Android → data → de.fhkiel.socialrobotcms → files → repo → Jukebox → [Zielkategorie]
Meditation	Android → data → de.fhkiel.socialrobotcms → files → repo → Meditation → [Zielkategorie]

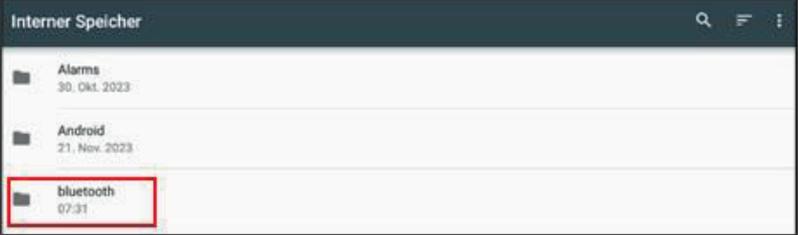
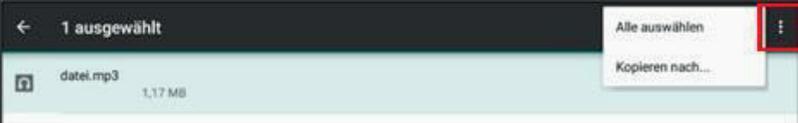
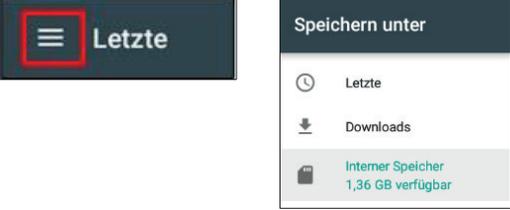
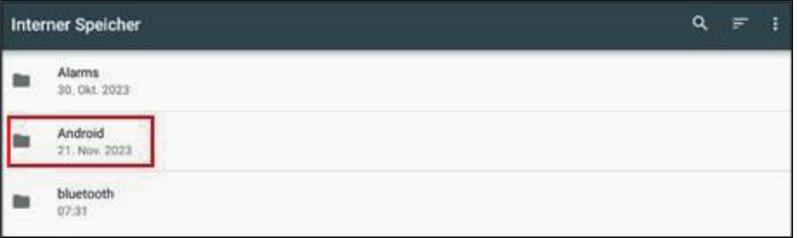
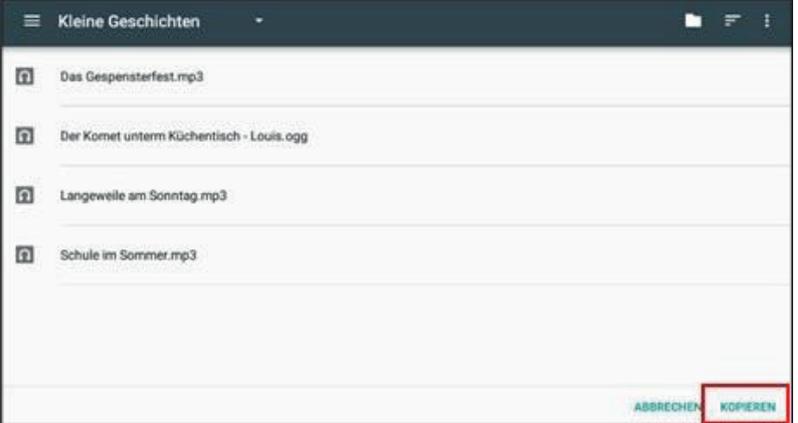
B. Windows 11

(!) **WICHTIG:** Du benötigst ein PC mit Bluetooth!

	Gerät	Beschreibung	Zusatz
1	Pepper	Gehe in die Einstellungen zum Punkt Bluetooth .	
1.1	Pepper	Schalte Bluetooth an .	
2	PC	Gehe in die Einstellungen zum Punkt Bluetooth und Geräte .	
2.1	PC	Schalte Bluetooth an .	
2.2	PC	Füge ein neues Gerät hinzu: Gerät hinzufügen → Bluetooth	

2.3	PC	Mit [Robotername] koppeln.	
2.4	Pepper	Bluetooth Verbindung bestätigen	
3	PC	Klicke mit der rechter Maustaste auf die Datei, die übertragen werden soll.	
3.1	PC	Klicke auf Weitere Optionen anzeigen	
3.1	PC	Gehe auf Senden an.	
3.2	PC	Klicke auf Bluetooth-Gerät.	
3.3	PC	Wähle deinen Roboter aus.	

3.4	PC	Klicke auf Weiter.	
4	Pepper	Wische vom oberen Bildschirmrand nach unten , um das <i>Drop-Down Menü</i> zu öffnen. Klicke auf Bluetooth-Freigabe: Eingehende Datei	
4.1	Pepper	Akzeptiere den Dateiempfang auf deinem Roboter.	
5	Pepper	Gehe in die Einstellungen zum Punkt Speicher und USB .	
5.1	Pepper	<i>Optional: Wähle SD-Karte</i> Klicke auf den Punkt Erkunden .	

5.2	Pepper	Klicke auf den Ordner: bluetooth	
5.3	Pepper	Klicke auf die Datei und halte , um sie zu markieren . Datei wird blau hinterlegt.	
5.4	Pepper	Klicke auf das 3-Punktmenü oben rechts.	
5.5	Pepper	Klicke auf Kopieren nach...	
5.6	Pepper	Klicke auf das 3-Punktmenü oben rechts und wähle SD-Karte anzeigen .	
5.7	Pepper	Klicke auf das Menü oben links und wähle Interner Speicher .	
5.8	Pepper	Suche den Zielordner. Klicke dafür die entsprechenden Ordner nacheinander an. (siehe Tabelle: <i>App-Pfade</i>)	
5.9	Pepper	Bist du im richtigen Ordner angekommen, klicke auf Kopieren .	

(!) WICHTIG: Achte darauf das die Datei im richtigen Zielordner liegt. Falsch kopierte Dateien können zu Fehlern und ungewollten Verhalten der Apps führen!
 Eine Datei muss immer einem Ordner (Kategorie) innerhalb des App-Ordners zugeordnet werden! Sie darf nicht einfach im Ordner Poems/Storytelling/Jukebox/Meditation liegen.

(!) TIPP: Verwende möglichst Dateien mit der Endung **.mp3** oder **.ogg**.

(!) TIPP: Wenn der Roboter nicht als Bluetooth-Gerät am PC angezeigt wird, starte den Roboter neu.

App-Pfade

Name	Pfad (Ordner nacheinander anklicken)
Gedichte	Android → data → de.fhkiel.socialrobotcms → files → repo → Poems → [Zielkategorie]
Geschichten	Android → data → de.fhkiel.socialrobotcms → files → repo → Storytelling → [Zielkategorie]
Jukebox	Android → data → de.fhkiel.socialrobotcms → files → repo → Jukebox → [Zielkategorie]
Meditation	Android → data → de.fhkiel.socialrobotcms → files → repo → Meditation → [Zielkategorie]

VI. Material zu Ethik und Datenschutz

A. Einwilligungserklärung

Einwilligung in die Verarbeitung personenbezogener Daten beim Einsatz eines humanoiden Roboters

Hiermit willige ich in die Aufnahme und Verarbeitung personenbezogener Daten im Rahmen der Robotereinsätze ein.

Ich wurde über die Art der Aufnahme und Verarbeitung meiner Daten aufgeklärt und bin damit einverstanden.

Ort, Datum

Unterschrift des*der Bewohnenden

Ort, Datum

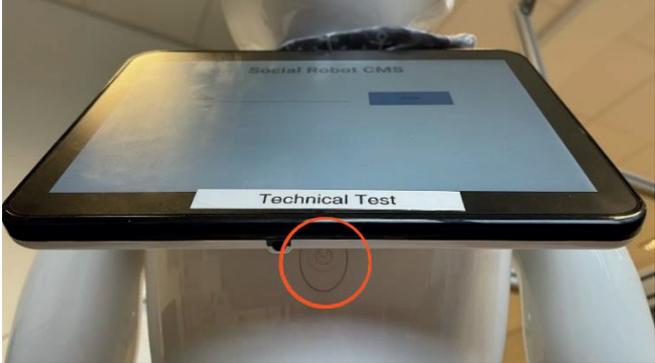
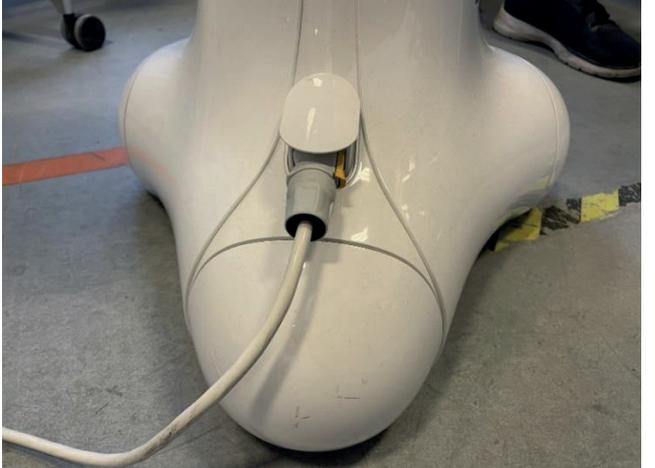
Unterschrift der aufklärenden Person

VII. Material zur Fortbildung von Mitarbeitenden

A. Handzettel Grundbedienung



Handzettel / Kurzanleitung – Roboter „Pepper“

<p>Power-Knopf: Am Bauch des Roboters, unter/hinter dem Tablet</p>	
<p>Anschalten: 1x kurz Power-Knopf drücken</p>	
<p>Ausschalten: 5 Sekunden lang Power-Knopf drücken</p>	
<p>Stand-By-Modus: 2x kurz Power-Knopf drücken (zum Beispiel für kurze Pause in Intervention oder Ortswechsel – Vorsicht, langsam fahren, Räder können blockieren)</p>	
<p>Ladeklappe: hinten am Fuß des Roboters; Zugang für Ladekabel</p>	
<p>Ladeklappe oben: Bremse der Reifen ist gelöst, Roboter lässt sich schieben</p>	

Ladeklappe unten: Roboter kann sich **drehen und fahren** (wenn in Apps vorgesehen)
→ Roboter **nicht schieben!**



Programm **starten** und **einloggen** (6-stellige Nummer), um auf Apps zugreifen zu können



Social Robot CMS

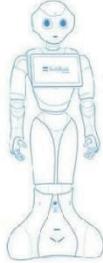
Login-Pin _____

START

Bei Notfällen, technischen Störungen oder Notwendigkeit des schnellen Ausschaltens: **Notfallknopf** drücken (im Nacken des Roboters → kurzer Nackenhieb oder Klappe auf machen und roten Knopf drücken)
Nach dem Runterfahren roten Knopf wieder entriegeln (drehen)!



B. Präsentation Ethik und Datenschutz



„Ethik und Datenschutzaspekte beim Einsatz von Pepper in der (Alten)pflege“

27.03.2024

Prof. Dr. Gaby Lenz
Soziale Arbeit und Gesundheit
Hannes Eilers
Laboringenieur, Informatik und Elektrotechnik

Fachhochschule Kiel
Technische Fakultät

Seite 1

1

Übersicht

- Was heißt eigentlich Ethik?
- Was ist gute Pflege/Betreuung?
- Reaktionen zu Robotern in der Pflege
- Empfehlungen vom Ethikrat / Ethikkodex

- Datenschutz
- Was ist beim Einsatz von Pepper zu beachten?

Fachhochschule Kiel
Technische Fakultät

Seite 2

2



Was heißt eigentlich Ethik?

Fachhochschule Kiel
Technische Fakultät

Seite 3

3

Ethik

In der Ethik geht es um WERTE.: moralische Werte.
Die zentrale Frage lautet für den Pflegebereich:

**Was ist eigentlich gute Pflege/
gute Betreuung?**

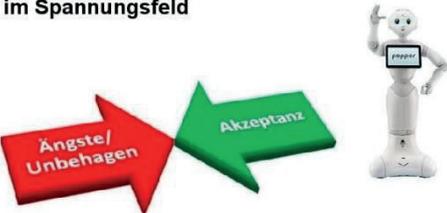
**mit Roboter?
oder
ohne Roboter?**

Fachhochschule Kiel
Technische Fakultät

Seite 4

4

Roboter in der Pflege im Spannungsfeld



Fachhochschule Kiel
Technische Fakultät

Seite 5

5

Zwischen Akzeptanz und Ablehnung – Originaltöne

Zur Unterhaltung ist Pepper toll. Es hat mir gut gefallen als wir in kleinen Gruppen die Übungen, die Pepper vorgemacht hat, nachmachen mussten.“

Bewohner*in

- “Wenn es darum geht, über Ängste zu sprechen, mit Sterbenden zum Beispiel, braucht ein Mensch einen anderen Menschen und keinen Roboter.“

Fachhochschule Kiel
Technische Fakultät

Seite

6

Zwischen Akzeptanz und Ablehnung – Originaltöne

„Jeder muss irgendwann mal warten, aber für die Bewohner kommt es vor wie eine Ewigkeit, da man währenddessen ja keine Beschäftigung hat, da kann der Roboter helfen“

Verliere ich meinen Arbeitsplatz?

„Ich finde so ein Roboter gehört nicht zu einem alten kranken Menschen ans Bett.“

Mitarbeiter*in

Fachhochschule Kiel
Fachbereich Pflege- und Gesundheitsberufe

Seite

7

Weitere Bedenken

- Bedenken**
 - Durch den Roboter verringert sich die Zeit für die soziale und emotionale Unterstützung für Menschen mit Pflegebedarf
 - Das Berufsbild der Pflege ändert sich von dem direkten Kontakt mit den Menschen hin zur Bedienung eines technischen Apparates
 - die beziehungsorientierte Pflege wird bedroht
 - Finanzierung technischer Hilfsmittel anstatt Verbesserungen im personellen Bereich

Fachhochschule Kiel
Fachbereich Pflege- und Gesundheitsberufe

Seite

8

Ergebnisse aus Fragebögen

Fachhochschule Kiel/Universität Siegen 2018

Umfrage zu Akzeptanz oder Ablehnung von Robotern in der Pflege, Auswertung von 250 Fragebögen

Fachhochschule Kiel
Fachbereich Pflege- und Gesundheitsberufe

Seite

9

Zwischen Akzeptanz und Ablehnung – Umfragen

- Ängste und Sorgen**
 - Roboter funktionieren nicht korrekt

Ja	123
Nein	127
 - Roboter ersetzen menschliche Arbeitskräfte

Ja	166
Nein	84

Fachhochschule Kiel
Fachbereich Pflege- und Gesundheitsberufe

Seite

10

Zwischen Akzeptanz und Ablehnung – Umfragen

- Chancen**
 - Roboter können zur Unterhaltung der pflegebedürftigen Menschen beitragen

Ja	187
Nein	63
 - Roboter können pflegebedürftige Menschen kognitiv fördern

Ja	166
Nein	84

Fachhochschule Kiel
Fachbereich Pflege- und Gesundheitsberufe

Seite

11

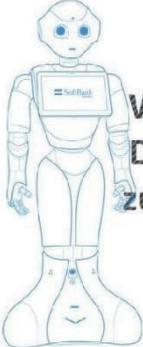
Empfehlungen Ethikrat/Ethikkodex

- Kein Robotereinsatz ohne Begleitung
 - Gerade Menschen mit Beeinträchtigungen sind manchmal mit einer Maschine überfordert
 - Wenn sich Technik ungewollt verhält: NOTKNOPF betätigen
- Achtung der Menschenwürde
 - Kein Einsatz ohne informiertes Einverständnis
- Achtung der Privatsphäre
 - Vertraulichkeit/ Datenschutz
- Sicherheitskultur
 - Technik darf keinen Schaden anrichten
- Selbstachtung der Pflege-/Betreuungskräfte
 - Sind für ihr Handeln verantwortlich

Fachhochschule Kiel
Fachbereich Pflege- und Gesundheitsberufe

Seite

12



Was ist zum Datenschutz zu beachten?

Fachhochschule Kiel
Hochschule für Angewandte Wissenschaften

Seite 13

13

Perspektive auf Datenschutz

Unterscheidung zwischen

- ➔ Personenbezogenen Daten
- ➔ Personenbeziehbare Daten

Fachhochschule Kiel
Hochschule für Angewandte Wissenschaften

Seite 14

14

Datenerhebung dokumentieren

- Welche Daten werden erhoben?
- Wo werden Daten gespeichert?
- Wie lange werden Daten gespeichert?
- Wer hat Zugriff?

Fachhochschule Kiel
Hochschule für Angewandte Wissenschaften

Seite 15

15

Einverständnis einholen

- Von betroffenen Personen, ggf. von gesetzlichen Betreuer*innen
- Informierte Aufklärung

Fachhochschule Kiel
Hochschule für Angewandte Wissenschaften

Seite 16

16

Technische Maßnahmen

- Aktuelle Systeme
- Regelmäßige Updates
- Angemessene technische Maßnahmen
- Organisatorische Maßnahmen

Fachhochschule Kiel
Hochschule für Angewandte Wissenschaften

Seite 17

17

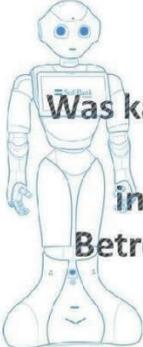
Organisatorische Maßnahmen

- **Datenschutzbeauftragte*n hinzuziehen**
- Vor Fremdzugang schützen
- Risikobewertung / Notfallprozesse
- Personalschulungen

Fachhochschule Kiel
Hochschule für Angewandte Wissenschaften

Seite 18

18



Was kann der Roboter „Pepper“ in der Pflege/ Betreuung leisten?

Fachhochschule Kiel
Hochschule für Angewandte Wissenschaften

Seite 19

19

Mensch-Maschine Interaktion



- Einsatz in der sozialen Betreuung
- Assistenz niemals Ersatz
- Immer mit Menschen zusammen

Pepper kann keine emotionale Beziehung aufbauen, aber er kann Emotionen auslösen.

Fachhochschule Kiel
Hochschule für Angewandte Wissenschaften

Seite 20

20

Ethik/Datenschutz wichtige Richtlinien

- Würde des Menschen
➔ Informiertes Einverständnis
- Freiwilligkeit
➔ Keine erzwungene oder verpflichtende Teilnahme
- Wahrung der Autonomie
- Datenschutz
➔ Keine Aufzeichnung persönlicher Daten

Fachhochschule Kiel
Hochschule für Angewandte Wissenschaften

Seite 21

21

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



Fachhochschule Kiel
Hochschule für Angewandte Wissenschaften

Seite 22

22

Zum Nachschauen:

- Deutscher Ethikrat (Hg.) (2020): Robotik für gute Pflege. Stellungnahme. Verfügbar unter: <https://www.ethikrat.org/fileadmin/Publikationen/Stellungnahmen/deutsch/stellungnahme-robotik-fuer-gute-pflege.pdf>
- ICN International Council of nurses 2021: Der ICN-Ethikkodex für Pflegefachpersonen, Genf. Verfügbar unter: https://www.weg-zur-pflege.de/fileadmin/daten/Pflege_Charta/Schulungsmaterial/Modul_5/Weiterfu%CC%88hrende_Materialien/M5-ICN-Ethikkodex-DBfK.pdf

Fachhochschule Kiel
Hochschule für Angewandte Wissenschaften

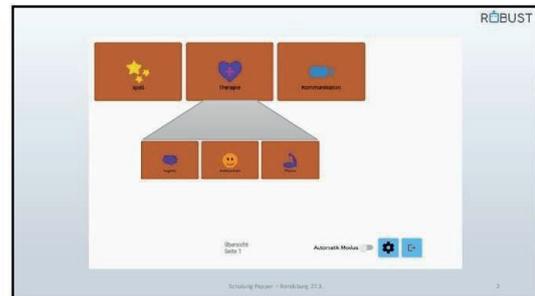
Seite 23

23

C. Präsentation Apps auf dem Pepper



1



2



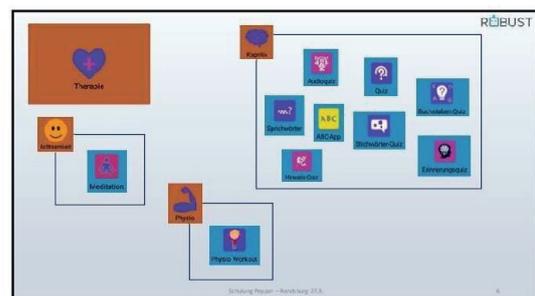
3



4



5



6

ROBUST

- Verschiedene Quiz-Formate
 - Sprichwörter
 - Geräusche
 - Hinweise
 - Wissensfragen
 - Merken/Erinnern
 - Buchstaben
 - Stichwörter
- Kognitive Aktivierung

Schling Pepper – Handlung 21.3

7

ROBUST

- Bewegungsübungen werden vom Pepper vorgemacht
- Fokus auf obere Extremitäten
- Körperliche Aktivierung

- Pepper spielt eingesprochene Meditation ab
- Entspannung

Schling Pepper – Handlung 21.4

8

ROBUST

- Pepper spricht einen eingegebenen Text
- Begrüßung/Verabschiedung

Schling Pepper – Handlung 21.5

9

ROBUST

Ausprobieren

Schling Pepper – Handlung 21.6

10

ROBUST

Schling Pepper – Handlung 21.7

11

D. Feedbackbogen

Feedbackbogen Pepper Schulung

Dieser Fragebogen dient zur Evaluation der heutigen Schulung zum Roboter Pepper. Da wir diese zum ersten Mal durchgeführt haben, ist uns Ihre Meinung sehr wichtig, damit wir das Angebot noch weiter verbessern können. Alle Daten sind anonym. Sie werden ausschließlich zu Projektzwecken verarbeitet.

Ihr Arbeitsbereich (bitte ankreuzen):

- Stationär
- Teilstationär
- Sonstiges: _____

Allgemein: Tages-/Schulungsstruktur

	Stimme voll zu	Stimme eher zu	Teils, teils	Stimme eher nicht zu	Stimme nicht zu
Der Tag war gut strukturiert.					
Es gab genug Pausen.					
Die Schulung hatte einen erkennbaren roten Faden, an dem ich mich orientieren konnte.					
Die Moderation der Schulung war eindeutig.					
Die Räumlichkeiten waren angemessen.					

Vorstellung von Pepper/technischer Workshop

	Stimme voll zu	Stimme eher zu	Teils, teils	Stimme eher nicht zu	Stimme nicht zu
Die Inhalte der Einheit waren verständlich.					
Die Inhalte wurden praxisnah vermittelt.					
Ich habe einiges aus der Einheit gelernt/mitgenommen.					
Die Einheit hat mich gut auf den Einsatz von Pepper vorbereitet.					
Die praktischen Übungen fand ich gut.					

Vorstellung ROBUST Projekt

	Stimme voll zu	Stimme eher zu	Teils, teils	Stimme eher nicht zu	Stimme nicht zu
Die Inhalte der Einheit waren verständlich.					
Die Inhalte wurden praxisnah vermittelt.					
Ich habe einiges aus der Einheit gelernt/mitgenommen.					
Die Einheit hat mich gut auf den Einsatz von Pepper vorbereitet.					

Rollenspiel Gruppensitzung

	Stimme voll zu	Stimme eher zu	Teils, teils	Stimme eher nicht zu	Stimme nicht zu
Die Inhalte der Einheit waren verständlich.					
Die Inhalte wurden praxisnah vermittelt.					
Ich habe einiges aus der Einheit gelernt/mitgenommen.					
Die Einheit hat mich gut auf den Einsatz von Pepper vorbereitet.					
Die praktischen Übungen fand ich gut.					

Kennenlernen der Apps auf dem Pepper (inklusive Auswertung der Einheit)

	Stimme voll zu	Stimme eher zu	Teils, teils	Stimme eher nicht zu	Stimme nicht zu
Die Inhalte der Einheit waren verständlich.					
Die Inhalte wurden praxisnah vermittelt.					
Ich habe einiges aus der Einheit gelernt/mitgenommen.					
Die Einheit hat mich gut auf den Einsatz von Pepper vorbereitet.					
Die praktischen Übungen fand ich gut.					

Erstellen und durchführen einer Gruppensitzung

	Stimme voll zu	Stimme eher zu	Teils, teils	Stimme eher nicht zu	Stimme nicht zu
Die Inhalte der Einheit waren verständlich.					
Die Inhalte wurden praxisnah vermittelt.					
Ich habe einiges aus der Einheit gelernt/mitgenommen.					
Die Einheit hat mich gut auf den Einsatz von Pepper vorbereitet.					
Die praktischen Übungen fand ich gut.					

Aspekte zu Ethik und Datenschutz

	Stimme voll zu	Stimme eher zu	Teils, teils	Stimme eher nicht zu	Stimme nicht zu
Die Inhalte der Einheit waren verständlich.					
Die Inhalte wurden praxisnah vermittelt.					
Ich habe einiges aus der Einheit gelernt/mitgenommen.					
Die Einheit hat mich gut auf den Einsatz von Pepper vorbereitet.					

Abschlussrunde

	Stimme voll zu	Stimme eher zu	Teils, teils	Stimme eher nicht zu	Stimme nicht zu
Die Inhalte der Einheit waren verständlich.					
Die Inhalte wurden praxisnah vermittelt.					
Ich habe einiges aus der Einheit gelernt/mitgenommen.					
Die Einheit hat mich gut auf den Einsatz von Pepper vorbereitet.					

Offene Fragen

Was hat besonders gut gefallen?

Was können wir noch verbessern?

VIII. Workbook Gruppensitzungen (alphabetisch nach Themen sortiert)

A. Allgemein

Länge: 45 min

Vorbereitung: Text Begrüßung / Abschied eingeben, speichern mit Überschrift, Workout zusammenstellen, speichern mit Überschrift, Inhalte, Lieder auswählen, Raum vorbereiten, Transfer Bewohner*innen / orientierter Bereich

	Zeit	App/Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
Einstieg	2 min	Kommunikationsapp	Guten Morgen, ich begrüße Sie ganz herzlich zu unserer Gruppenstunde / Ich freue mich, dass Sie alle gekommen sind/ Heute wollen wir ein bisschen/ in Erinnerungen schwelgen / mit Redewendungen, Liedern, Bewegungsübungen / und einer Meditationsübung / Ich wünsche uns gemeinsam viel Spaß dabei.	Ankommen, Wertschätzung, Einstimmen in das Thema, Aufmerksamkeit Roboter	Text eingeben mit Überschrift speichern, Komma setzen bei einer Pause, Satzende Absatz machen, schwierige lange Wörter trennen oder so schreiben, wie man spricht Roboter an die Seite, Bewohner*innen können aufs Tablet schauen, Roboter ankündigen, gemeinsame Begrüßung
	3 min	Juke Box	Kategorie Norden: „Auf der Reeperbahn nachts um halb eins „	Motivation, Stimmung, gemeinsames Singen, schunkeln, Interaktion mit dem Roboter	Roboter in die Mitte stellen, mitsingen, zum Schunkeln animieren
Hauptteil	15 min	Quiz App	Kategorie Sprichwörter / Redewendungen	Kognitive Aktivierung, Biographiearbeit, Fragen gemeinsam beantworten, bzw. Redewendungen beenden	Roboter an die Seite, Bewohner*innen können das Tablet sehen, Fragen eventuell wiederholen, Alle Bewohner*innen versuchen mit einzubeziehen, moderieren, Antworten bestätigen (sortieren), den Bewohne*innen Zeit und Raum geben für Erzählungen, Erinnerungen
	3 min	Juke Box	Kategorie Fernsehlieder: Heinz Rühmann	Erinnerungen, schunkeln, gemeinsames Singen,	Mitsingen und schunkeln

				sozio-emotionale Aktivierung	
6 min	Bewegungsapp	Workout Kuchen backen	Körperliche Aktivierung in einer Geschichte, mit Spaß	Übungen moderieren, Scherzen, Bewohner*innen unterstützen, Roboter in die Mitte	
4 min	Meditationsapp	Fantasiereise: „Küche“	Entspannen, sozio-emotionale Aktivierung	Ruhige Atmosphäre (Licht, Tür) zu dem Bewohner*innen setzen,	
2 min	Kommunikationsapp	Ich danke ihnen, dass Sie so toll mitgemacht haben / Es hat richtig Spaß gemacht/Nun wollen wir uns mit einem Lied verabschieden/Bis bald, auf Wiedersehen.	Dank und Anerkennung, mit dem Roboter interagieren, auf das Ende einstimmen	Text vorher mit Überschrift eingeben und speichern (siehe oben)	
3 min	Juke Box	Kategorie Begrüßung: „Auf Wiedersehen“	Positives, schönes Ende	Verabschieden, Feedback der Bewohner*innen wahrnehmen,	
Abschluss					
Erfahrungen					
Hier nur ein Quiz, Thema Redewendungen – viele Gespräche und Erinnerungen, eventuell noch eine Kategorie der Quiz-App nach dem Lied in der Mitte einfügen, je nach Zeit und Stimmung in der Gruppe.					

B. Bauernhof

Länge: ca 50 min

Vorbereitungen: Raum vorbereiten, Texte in die Kommunikations App eingeben, Playlisten vorbereiten (Bewegungsübungen, ggf Jukebox)

	Zeit	App/ Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
Einstieg	4 min	Kommunikation	"Guten Morgen, ihr Lieben!/Wie schön, dass Ihr heute hier seid und wir gemeinsam eine schöne Zeit miteinander verbringen./Heute wollen wir uns mit dem Thema "Bauernhof" beschäftigen./Welche Rolle spielte der Bauernhof damals für Euch?/Seid Ihr mit Landwirtschaft aufgewachsen?"	Sozio-emotionale Aktivierung. Ankommen in der Gruppensitzung und Thema vorstellen. Erste Interaktionen mit dem Roboter	Der Text sollte vor der Gruppensitzung eingegeben und gespeichert werden. Bei einem Schrägstrich „/“ sollte ein Absatz gesetzt werden
	3 min	Jukebox	Ich wollt ich wär ein Huhn - Comedian Harmonists	körperliche und sozio-emotionale Aktivierung Lockere, fröhliche Atmosphäre	Die Bewegungen des Roboters sollten eingeschaltet sein, damit die Teilnehmenden zur Bewegung animiert werden.
Hauptteil	30 min	Quiz	Bauernhof	kognitive Aktivierung	Durch Antippen der Frage wird diese nochmals vorgelesen
		Hinweis Quiz	Bauernhof	kognitive Aktivierung	Indem auf das Fragenfeld getippt wird, erscheinen nach und nach die Hinweise, um auf die Lösung zu kommen.
		ABC App	<ul style="list-style-type: none"> • Tiere, die auf dem Bauernhof leben • Maschinen, die zum Einsatz kommen 	kognitive Aktivierung	Alle Inhalte der kognitiven Aktivierung bieten schöne Möglichkeiten, um Gespräche einzubauen. Teilnehmende

			<ul style="list-style-type: none"> • etwas, das in der Landwirtschaft angepflanzt wird • typisch Bauernhof • Pferderasse • Gegenstand auf dem Bauernhof 	können individuell von eigenen Erfahrungen und Erlebnissen berichten.
5 min	Bewegungsübungen	Arme schwingen, Arme diagonal, Oberkörper beugen, Wirbelsäule auf- und abrollen	körperliche Aktivierung	Ausführende Person moderiert und wiederholt ggf. Übungen, gibt Hilfestellung. Es gibt die Möglichkeit, während der Übungen Musik im Hintergrund laufen zu lassen.
5 min	Meditation	Fantasiereise "Spaziergang zum Vogelhaus"	sozio-emotionale Aktivierung	Für eine ruhige Atmosphäre sorgen, ggf. Licht ausschalten und Störquellen entfernen
3 min	Kommunikation	"Danke, dass Ihr so toll mitgemacht habt!/ Ich hatte eine tolle Stunde mit euch und freue mich schon auf die nächste. /Nun wollen wir noch ein Lied zum Abschluss hören, lasst uns alle gemeinsam singen!"	sozio-emotionale Aktivierung	Der Text sollte vor der Gruppensitzung eingegeben und gespeichert werden. Bei einem Schrägstrich „/“ sollte ein Absatz gesetzt werden.
3 min	Jukebox	Auf Wiedersehen oder Ein Bett im Kornfeld - Jürgen Drews	sozio-emotionale Aktivierung	Die Bewegungen des Roboters sollten eingeschaltet sein, damit die Teilnehmenden zur Bewegung animiert werden.
Abschluss				

C. Berühmte Paare

Länge: 50 – 60 Minuten

Vorbereitung:

- Begrüßung und Verabschiedung in der **Kommunikations-App** eingeben und speichern (*kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden*)
- Playlist mit **Bewegungsübungen** erstellen und speichern (*kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden*)
- Playlist mit passenden **Liedern** erstellen (*kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden*)

	Zeit	App/Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
Einstieg	5 min	Jukebox	nach Wunsch und Bedarf, z. B.: „Immer wieder sonntags...“ „Schön ist es auf der Welt...“ „Biene Maja...“	Zum Beispiel mit dem Lied schon überleiten zum Thema: Cindy & Bert, Roy Black & Anita, Biene Maja & Willi waren auch „berühmte Paare“	Hier können erste Gedanken ggf. schon angeregt werden, dass es sehr viele „berühmte Paare“ gab und gibt...
	5 min	Kommunikation	„Hallo...!“ anlassbezogen bzw. mit aktuellen Inhalten. ggf. Hinweis auf das Thema „berühmte Paare ...“	Ankommen... Willkommen heißen... Einstimmung...	Vorher eingeben: Ausreichend Zeit einplanen. Lautgetreu eingeben: z. B. Fußball-Fan → „Fußball-Fän“
	10 min	Bewegungsübungen – eigene Playlist –	Sollte individuell erstellt werden nach Fähigkeiten und Vorlieben der Teilnehmenden	Körperliche Aktivierung, Koordination, durchblutungsfördernd	Als Abschluss-Übung bietet sich gut eine der 3 Atem-Übungen an.
Hauptteil	10 min	ANALOG	Berühmte Paare in Bildern – möglichst groß	Abwechslung durch visuelle Reize: Farben – Figuren, Altes – Neues, Film – TV, Unterhaltung – Politik	Viele Fotos finden sich im Internet, eine Liste mit Vorschlägen s. Anhang. Viele Paare sind v.a. in Verbindung mit Bildern oft stark anschlussfähig an die eigene Biografie und Lebensgeschichte
	10 min	Quiz	Berühmte Paare	Kognitive Aktivierung Unterstützung des Kurz- / Langzeitgedächtnis	Viele Paare aus der vorangegangenen Aufgabe tauchen wieder auf.
	10 min	ANALOG	Berühmte Paare „Fallen Ihnen noch weitere Paare ein...?“		Liste mit „berühmten Paaren“ (unter der Tabelle) kann hier Anregungen geben und oftmals kann bei Nennung der 1. „Person“ des jeweiligen Paares, die 2. „Person“ erinnert werden

Abschluss	5 min	Kommunikation	„Tschau...!“ anlassbezogen	Danke fürs Kommen	Vielleicht bieten sich hier auch noch Hinweise auf aktuelle Ereignisse an, etwa auf internationale Sport-Events, hausinterne Feste, lokale Ereignisse
	5 Min.	Jukebox	Nach Wunsch und Bedarf Abschiedslied: z. B. „Auf Wiedersehen...“	Angenehmer Ausklang und in guter Stimmung die Stunde beenden	Zurück in den „Alltag“ möglichst mit einem Lächeln auf den Lippen.

Erfahrungen

Zusätzliche Impulse zu den Quiz der jeweiligen Apps, sorgen für Abwechslung. Vor allem Bilder wirken anregend durch Farben, Formen und Gesichter. Erinnerungen können leichter abgerufen werden, die Fantasie wird angeregt und auch zeitlich ist eine höhere Anschlussfähigkeit gegeben. Oft ergeben sich weitere Fragen, die man gegebenenfalls beim nächsten Treffen wieder aufgreifen oder direkt in der Stunde im Internet recherchieren kann (*dafür empfiehlt sich ein internetfähiges Handy oder Tablet zur Hand zu haben*).

Der zeitliche Ablauf kann sehr individuell angepasst werden.

Gespräche, die sich gegebenenfalls entwickeln, sollten nach Möglichkeit Vorrang haben. Gibt es „Vielredner“, die den Ablauf zu stark beeinflussen, sind Hinweise auf Bilder, die nächste Frage oder gegebenenfalls darauf, dass die Stunde gleich vorbei ist und noch einige interessante Fragen kommen, meist hilfreich, um fortfahren zu können.

Adam & Eva	Fred Astaire & Ginger Rogers	Popeye & Olivia
Al & Peggy Bundy	Fred Feuerstein & Barney Geröllheimer	Prinz Charles & Lady Diana
Al Bano & Romina Power	Frosch & Tigerente	Pünktchen & Anton
Andre Agassi & Steffi Graf	Grace Kelly & Fürst Rainier von Monaco	Queen Elizabeth II. & Prinz Phillip
Aronal & Elmex	Gysi & Lafontaine	Rhett Butler & Scarlett O'Hara
Asterix & Obelix	Han Solo & Prinzessin Leia	Romeo & Julia
Barack & Michelle Obama	Hänsel & Gretel	Ronald & Nancy Reagan
Barbie & Ken	Heidi & Peter	Rosa Luxemburg & Karl Liebknecht
Batman & Robin	Heino & Hannelore	Schlumpf & Schlumpfine
Beavis & Butthead	Helmut & Hannelore Kohl	Sherlock Holmes & Dr. Watson
Bernhard & Bianca	Helmut & Hannelore Schmidt	Siegfried & Roy
Bonnie & Clyde	Homer & Marge	Simon & Garfunkel
Bud Spencer & Terence Hill	John F. Kennedy & Jackie Kennedy	Sissi & Franz
C3PO & R2D2	John Lennon & Yoko Ono	Snoopy & Woodstock
Caesar & Kleopatra	Joko & Klaas	Spongebob & Patrick
Che Guevara & Fidel Castro	Kain & Abel	Susi & Strolch
Cindy & Bert	Karius & Baktus	Tarzan & Jane
Daisy & Donald Duck	Kermit & Miss Piggy	Tim & Struppi
David & Goliath	Lolek & Bolek	Timon & Pumba
Dick & Doof (Stan & Olli)	Maria & Josef	Tom & Jerry
Die Schöne & das Biest	Marianne & Michael	Tom Sawyer & Huckleberry Finn
Don Camillo & Peppone	Max & Moritz	Tristan & Isolde
Elizabeth Taylor & Richard Burton	Mickey & Minnie Mouse	Willi & Biene Maja
Elvis & Priscilla Presley	Paola & Kurt Felix	Wilma & Fred Feuerstein
Ernie & Bert	Pat & Patachon	Winnietou & Old Shatterhand
Esmeralda & Quasimodo	Paul & Paula	Winnie Puh & Ferkel
Fix & Foxi	Pech & Schwefel	Zeus & Hera

D. Deutschland

Länge: ca. 50 Minuten

Vorbereitung: Text in der Kommunikationsapp eingeben und speichern; Playlist für die Bewegungsübungen erstellen; Audioquiz vorab anhören

	Zeit	App/Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
Einstieg	2 Min.	Kommunikation	„Hallo zusammen! / Ich freue mich heute wieder verschiedene Übungen und Rätsel mit Euch zu machen. / Heute dreht sich dabei alles um das Thema Deutschland. / Aber starten wir mit einem Lied!“	Ankommen in der Gruppensitzung und Thema vorstellen. Erste Interaktionen mit dem Roboter	Der Text sollte vor der Gruppensitzung eingabegeben und gespeichert werden. Die Kommasetzung und Schreibweise des Textes sollten übernommen werden. Bei einem Schrägstrich / sollte ein Absatz gesetzt werden.
	3 Min.	Jukebox		Körperliche und sozio- emotionale Aktivierung Lockere, fröhliche Atmosphäre	Die Bewegungen des Roboters sollten eingeschaltet sein, damit die Teilnehmenden animiert werden sich auch zu bewegen. Der Roboter sollte in der Mitte der Gruppe platziert sein, so dass ihn jede/r gut sehen kann. Es bietet sich an, einen Kreis bzw. Halbkreis um den Roboter zu bilden, sodass der Roboter bei seinen Drehungen jede Person einmal anschaut.
Hauptteil	10 Min.	Bewegungsübungen	Eigene Playlist: <ul style="list-style-type: none"> • Ellbogen beugen • Bogen spannen • Arme 2 kreisen • Finger beugen und strecken • Klatschen 1 einfach • Kopf bewegen • Lippenbremse Atmung • Nacken Dehnung • Oberkörper beugen 	Körperliche Aktivierung	Die Playlist sollte vor der Sitzung vorbereitet werden. Die Bewegungen des Roboters sollten zusätzlich mitgemacht werden und gegebenenfalls sollten vorab Hinweise erfolgen, dass jede/r nur mitmachen soll was er/sie kann.

			<ul style="list-style-type: none"> • Seiten Dehnung • Spannung lösen • Superman • Kontaktatmung • Bauchatmung 			
12 Min.	Quiz	Deutschland		Kognitive Aktivierung Gemeinsames rätseln und überlegen Gespräche anregen	Bei schwierigen Rätseln kann man selbst noch zusätzliche Tipps geben, wenn man sich die Inhalte vorab angesehen hat. Außerdem können ergänzend interessante Fakten vorab rausgesucht und dann ergänzt werden.	
10 Min.	ABC-App	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Sehenswürdigkeit in Deutschland mit... • Eine Stadt in Deutschland mit... • Ein Fluss in Deutschland mit... • Ein Bundesland in Deutschland mit... • Ein Dialekt mit... 		Kognitive Aktivierung Gemeinsames rätseln und überlegen Gespräche anregen	Ergänzend bieten sich hier analoge Fragen zur Erinnerungsrarbeit an: Welches ist Ihre Lieblingsstadt in Deutschland? Welches Urlaubsziel in Deutschland haben Sie am liebsten besucht?	
8 Min.	Sprichwörter	Redewendungen		Kognitive Aktivierung Gemeinsames rätseln und überlegen Gespräche anregen		
2 Min.	Kommunikation	„Toll, dass ihr alle so gut mitgemacht habt. / Es hat mir heute viel Spaß gemacht, und ich freue mich schon auf das nächste Mal!“ Titel: Auf Wiedersehen		Sozio-emotionale Aktivierung	s. o.	
3 Min.	Jukebox			Körperliche und sozio-emotionale Aktivierung Fröhlicher Abschluss	s. o.	
Abschluss						
Erfahrungen						
Zum Thema Deutschland lassen sich auch schön verschiedene deutsche Dialekte mit einbauen, indem man Wörter in verschiedenen Dialekten vorliest. Ebenso kann man gut bekannte Wörter aus der Region nutzen.						

E. Freizeit und Hobby

Länge: ca 50 min

Vorbereitungen: Raum vorbereiten, Texte in die Kommunikationsapp eingeben, Playlisten vorbereiten (Bewegungsübungen, gegebenenfalls Jukebox)

	Zeit	App/ Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise
Einstieg	8 min	Kommunikation	"Wie toll, dass Ihr hier seid"/ Hallo, ich bin es wieder, euer Pepper. Lasst uns heute eine tolle gemeinsame Stunde zum Thema Freizeit und Hobbys verbringen!/ Was war euer liebstes Hobby?/ Wie viel Zeit stand euch damals neben der Arbeit zur Verfügung? /Gab es damals Hobbys, die heute nicht mehr üblich sind?	Sozio-emotionale Aktivierung. Ankommen in der Gruppensitzung und Thema vorstellen. Erste Interaktionen mit dem Roboter	Der Text sollte vor der Gruppensitzung eingegeben und gespeichert werden. Die Kommasetzung und Schreibweise des Textes sollten übernommen werden, auch wenn sie grammatikalisch nicht ganz korrekt ist. Bei einem Schrägstrich / sollte ein Absatz gesetzt werden
	3 min	Jukebox	Auf der Reeperbahn nachts um halb eins - Hans Albers	körperliche und sozio-emotionale Aktivierung Lockere, fröhliche Atmosphäre	Die Bewegungen des Roboters sollten eingeschaltet sein, damit die Teilnehmenden animiert, werden sich auch zu bewegen.
Hauptteil	30 min	Quiz	Kultur und Unterhaltung	kognitive Aktivierung	Durch Antippen der Frage wird diese nochmals vorgelesen
		Stichwörter Quiz	Haus und Garten	kognitive Aktivierung	Durch Antippen des Fragenfeldes werden Stichwörter vorgegeben, mit denen man auf das gesuchte Lösungswort kommen soll.
		Quiz	Sport und Freizeit	kognitive Aktivierung	

F. Haus und Garten

Länge: ca. 50 Minuten

Vorbereitung: Text in der Kommunikationsapp eingeben und speichern; Playlist für die Bewegungsübungen erstellen; Audioquiz vorab anhören

	Zeit	App/Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
Einstieg	2 Min.	Kommunikation	„Hallo zusammen! / Ich freue mich heute wieder verschiedene Übungen und Rätsel mit Euch zu machen. / Heute dreht sich dabei alles um das Thema Haus und Garten. / Aber starten wir mit einem Lied!“	Ankommen in der Gruppensitzung und Thema vorstellen. Erste Interaktionen mit dem Roboter	Der Text sollte vor der Gruppensitzung eingegeben und gespeichert werden. Die Kommasetzung und Schreibweise des Textes sollten übernommen werden. Bei einem Schrägstrich / sollte ein Absatz gesetzt werden.
	3 Min.	Jukebox	„Ein bisschen Aroma“ – Roger Whittaker	Körperliche und sozio- emotionale Aktivierung Lockere, fröhliche Atmosphäre	Die Bewegungen des Roboters sollten eingeschaltet sein, damit die Teilnehmenden animiert werden sich auch zu bewegen. Der Roboter sollte in der Mitte der Gruppe platziert sein, sodass ihn jede/r gut sehen kann. Es bietet sich an, einen Kreis bzw. Halbkreis um den Roboter zu bilden, sodass der Roboter bei seinen Drehungen jede/n mal anblickt.
Hauptteil	8 Min.	Bewegungsübungen	Eigene Playlist: <ul style="list-style-type: none"> • Ellenbogen beugen • Bogen spannen • Arme 2 kreisen • Finger beugen und strecken • Klatschen 1 einfach • Kopf bewegen • Lippenbremse Atmung • Nacken Dehnung 	Körperliche Aktivierung	Die Playlist sollte vor der Sitzung vorbereitet werden. Die Bewegungen des Roboters sollten zusätzlich mitgemacht werden und ggf. sollten vorab Hinweise erfolgen, dass jede/r nur mitmachen soll was er/sie kann und was ihm/ihr gut tut.

			<ul style="list-style-type: none"> • Oberkörper beugen • Seiten Dehnung • Spannung lösen • Superman • Kontaktatmung • Bauchatmung 			
8 Min.	Hinweis-Quiz	Pflanzenwelt		Kognitive Aktivierung Gemeinsames rätseln und überlegen Gespräche anregen	Bei schwierigen Rätseln kann man selbst noch zusätzliche Tipps geben. Ansonsten sollte man jedoch erst alle Hinweise vom Roboter vorlesen lassen, da meist schon direkt los gerätselt wird und die ersten Hinweise noch oft so allgemein sind, dass viele Lösungen möglich sind.	
5 Min.	ABC-App		<ul style="list-style-type: none"> • Eine Pflanze die im Frühling wächst mit... • Ein Gemüse, dass man im Sommer ernten kann... • Eine Baumart mit.... • Ein Haushaltsgerät mit... 	Kognitive Aktivierung Gemeinsames rätseln und überlegen Gespräche anregen	Ergänzend bieten sich hier analoge Fragen zur Erinnerungsarbeit an: Hatten Sie selbst einen Garten? Was haben Sie angepflanzt? Haben Sie Lieblingspflanzen?...	
8 Min.	Stichwort-Quiz	Haus und Garten		Kognitive Aktivierung Gemeinsames Rätseln und Überlegen Gespräche anregen	Manchmal hilft der Hinweis, dass der gesuchte Begriff nicht sofort erraten werden muss, da nach und nach ja weitere Wörter dazukommen und der zu erratende Begriff immer klarer wird. Auch hier können bei schwierigen Rätseln Tipps angeboten werden.	
10 Min.	Audio-Quiz	Haushalt		Kognitive Aktivierung Gemeinsames rätseln und überlegen Gespräche anregen	Im besten Fall hört man sich die Inhalte vorab einmal an, sodass man hilfreiche Tipps geben kann, wenn die Haushaltsgeräte nicht direkt erraten werden.	
2 Min.	Kommunikation	„Toll, dass Ihr alle so gut mitgemacht habt. /		Sozio-emotionale Aktivierung	s. O.	

		Es hat mir heute viel Spaß gemacht, und ich freue mich schon auf das nächste Mal!“		
3 Min.	Jukebox	Titel: Auf Wiedersehen	Körperliche und sozio-emotionale Aktivierung Fröhlicher Abschluss	s. O.
<p>Erfahrungen Bei diesem Thema bietet es sich auch an, ein paar passende Gegenstände mitzubringen, die als Einstieg ins Thema genutzt werden können. Die Teilnehmenden können dann anhand der Gegenstände das Thema der Stunde erraten. Zudem kann ein so langer Abschnitt an kognitiver Aktivierung recht anstrengend sein. In dem Fall kann man ein passendes Lied aus der Jukebox zur Unterbrechung und Auflockerung nutzen.</p>				

G. Geografie

Länge: ca. 50 Min

Vorbereitung: Raum vorbereiten, Texte in die Kommunikationsapp eingeben, Playlisten vorbereiten (Bewegungsübungen, gegebenenfalls Jukebox)

	Zeit	App/ Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
Einstieg	4 min	Kommunikation	"Moin und willkommen zu einer neuen Stunde mit eurem Pepper!// Seid Ihr alle gut drauf und habt Lust, gemeinsam eine schöne Zeit zu verbringen?// Ich bin total motiviert und freue mich sehr!// Im heutigen Quiz dreht sich alles um das Thema Geographie"	Sozio-emotionale Aktivierung. Ankommen in der Gruppensitzung und Thema vorstellen. Erste Interaktionen mit dem Roboter	Der Text sollte vor der Gruppensitzung eingegeben und gespeichert werden. Die Kommasetzung und Schreibweise des Textes sollten übernommen werden, auch wenn sie grammatikalisch nicht ganz korrekt ist. Bei einem Schrägstrich / sollte ein Absatz gesetzt werden
	3 min	Jukebox	Das Wandern ist des Müllers Lust	körperliche und sozio-emotionale Aktivierung Lockere, fröhliche Atmosphäre	Die Bewegungen des Roboters sollten eingeschaltet sein, damit die Teilnehmenden animiert, werden sich auch zu bewegen.
Hauptteil	30 min	Quiz	Geografie	kognitive Aktivierung	Durch Antippen der Frage wird diese nochmals vorgelesen
		ABC App	<ul style="list-style-type: none"> • (Bundes) Land • Sprache • Fluss • Stadt/Dorf • Dialekt/Akzent • Wüste • Gebirge • See/Meer 	kognitive Aktivierung	Alle Inhalte der kognitiven Aktivierung bieten schöne Möglichkeiten, um Gespräche einzubauen. Teilnehmende können individuell von eigenen Erfahrungen und Erlebnissen berichten.
		Quiz	Deutschland	kognitive Aktivierung	

5 min	Bewegungsübungen	Kontaktatmung Brustbein, Lippenbremse Atmung, Finger beugen/strecken, Arme 6, 2, 3, Seite lehnen, Seiten-Dehnung, Superman, Arme 1, Ellenbogen beugen, Kopf bewegen, Seitneigung Kopf	körperliche Aktivierung	Ausführende Person moderiert und wiederholt gegebenenfalls Übungen, gibt Hilfestellung. Es gibt die Möglichkeit, während der Übungen Musik im Hintergrund laufen zu lassen.
5 min	Meditation	Fantasiereise "Meer"	sozio-emotionale Aktivierung	Für eine ruhige Atmosphäre sorgen, ggf. Licht ausschalten und Störquellen entfernen
3 min	Kommunikation	"Danke, dass Ihr so toll mitgemacht habt!/ Ich hatte eine tolle Stunde mit Euch und freue mich schon auf die nächste. /Nun wollen wir noch ein Lied zum Abschluss hören, lasst uns alle gemeinsam singen!"	sozio-emotionale Aktivierung	Der Text sollte vor der Gruppensitzung eingegeben und gespeichert werden. Die Kommasetzung und Schreibweise des Textes sollten übernommen werden, auch wenn sie grammatikalisch nicht ganz korrekt ist. Bei einem Schrägstrich / sollte ein Absatz gesetzt werden
3 min	Jukebox	An der Nordseeküste - Klaus und Klaus	sozio-emotionale Aktivierung	Die Bewegungen des Roboters sollten eingeschaltet sein, damit die Teilnehmenden animiert, werden sich auch zu bewegen.
Abschluss				

H. Heimat

Länge: 45 min (mit Gesprächen ca. 1 Stunde)

Thema: Heimat

Vorbereitung: Text eingeben Kommunikationsapp, Lieder und Inhalte aussuchen Playlisten erstellen, Raum vorbereiten, Transfer Bewohnende

	Zeit	App/Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
Einstieg	2 min	Kommunikation	<p>Guten Morgen, ich freue mich sehr, das heute wieder unsere mittwochs Gruppe stattfindet, und Sie alle dabei sind.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Text je nach Thema und Wetter schreiben ➤ Ansprache ➤ Thema nennen ➤ Besondere Situationen ansprechen 	Ankommen, Einstimmung in das Thema, Wertschätzung, erste Interaktion mit dem Roboter	<p>Text eingeben:</p> <ul style="list-style-type: none"> - immer bei einer Pause ein Komma setzen - Wörter so schreiben, wie man spricht - Bei Satzende einen Absatz machen - Text speichern mit Überschrift <p>Charlie ankündigen, gemeinsame Begrüßung, Roboter an die Seite stellen, Bewohner*innen können aufs Tablet schauen</p>
	3 min	Spaß / Jukebox	Lied: Vor meinem Vaterhaus steht eine Linde - Willy Schneider	Interaktion mit dem Roboter, zusammen singen, erste Bewegungen mitmachen, Gute Laune und Atmosphäre	Mitsingen, im Stuhlkreis mit dem Bewohner*innen agieren, Roboter in die Mitte
Hauptteil	20 min	Therapie / kognitiv	Thema: Sprichwörter, Redewendungen, Was ist gemeint?	Fragen, gemeinsam die Lösung finden, kognitive Aktivierung	Fragen evtl. wiederholen, darauf achten, dass alle es verstanden haben, richtige Lautstärke finden, Raum und Zeit für Gespräche/ Erzählungen lassen, schwächere Bewohner*innen mit einbeziehen, Roboter an die Seite, Bewohner*innen können aufs Tablet schauen

	3 min	Spaß / Jukebox	Lied: Über den Woken - Reinhard May	Auflockern, Gemeinsamkeit, Fröhlichkeit	Roboter in die Mitte schieben, mitsingen, mit dem Bewohner*innen im Stuhlkreis agieren	
	6 min	Therapie / Physio / Bewegungsübungen	Workout Playlist: - Oberkörper beugen - Rumpf dehnen - Schauen links/ rechts - Seite lehnen - Seiten Dehnung - Seitneigung Kopf	Körperliche Aktivierung, Freude an der Bewegung	Workout vorher zusammenstellen und mit Überschrift speichern, Bewohner*innen unterstützen, eventuell Übungen wiederholen und mitmachen	
	3 min	Spaß / Jukebox	Lied: An der Nordseeküste - Klaus und Klaus	Lied zum Thema, singen, schunkeln, Spaß	Mitsingen, tanzen, Freude ausdrücken	
Abschluss	3,5 min	Therapie / Achtsamkeit / Meditation	Kategorie Fantasiereisen: Küche	Entspannung, sozio-emotionale Aktivierung,	Ruhige Atmosphäre (Licht, Tür)	
	2,5 min	Spaß / Jukebox	Lied: Ein bisschen Frieden - Nicole	Positives Ende, Lied zum Thema	Verabschieden	
Erfahrungen						
						<ul style="list-style-type: none"> - Wenn ein Thema/eine Kategorie an einem Tag nicht gut ankommt – spontan andere auswählen oder abwandeln - Zwischendurch den Roboter kichern lassen - Immer aktiv neben dem Roboter sein - Nach jeder Einheit ein Lied - Evtl. Text zur Verabschiedung in de Kommunikations-App eingeben und abspielen

I. Jahreszeiten

1. Frühling 1

Länge: 45 min (mit Gesprächen ca. 1 Stunde)

Vorbereitung: Text eingeben Kommunikationsapp, Lieder und Inhalte aussuchen, Workout erstellen, Playlist, Raum vorbereiten, Transfer Bewohner*innen

	Zeit	App/Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
Einstieg	2 min	Kommunikation	Guten Morgen, ich begrüße Sie, ganz herzlich / zu unserer ersten Gruppenstunde, im Rahmen der Studienphase im Projekt / Weil nun endlich, die Sonne scheint / wollen wir uns heute, nochmal mit dem Thema Frühling beschäftigen, / Mit Liedern, Rätseln, Bewegungsübungen / Am Ende der Stunde /, machen wir dann noch eine Fantasie Reise in den Frühling / Ich freu mich, auf unsere gemeinsame Zeit/ und wünsche uns viel Spaß.	Ankommen, Einstimmung in das Thema, Wertschätzung	Text eingeben: - immer bei einer Pause ein Komma setzen - Wörter so schreiben, wie man spricht - Bei Satzende einen Absatz machen - Text speichern mit Überschrift Roboter ankündigen, gemeinsame Begrüßung, Roboter an die Seite stellen, Bewohner*innen können aufs Tablet schauen
	3 min	Jukebox	Kategorie Jahreszeiten / Frühling: „Alle Vögel sind schon da“	Interaktion mit dem Roboter, zusammen singen, erste Bewegungen mitmachen, Gute Laune und Atmosphäre	Mitsingen, im Stuhlkreis mit dem Bewohner*innen agieren, Roboter in die Mitte
Hauptteil	15 min	Quiz App	Kategorie Frühling / Fragen / Antworten / Gespräche	Fragen, gemeinsam die Lösung finden, kognitive Aktivierung	Fragen evtl. wiederholen, darauf achten, dass alle es verstanden haben, richtige Lautstärke finden, Raum und Zeit für Gespräche/ Erzählungen lassen, schwächere Bewohner*innen mit einbeziehen, Roboter an die Seite,

						Bewohner*innen können aufs Tablet schauen
3 min	Jukebox	Kategorie Jahreszeiten / Frühling „Das Wandern ist des Müllers Lust“	Auflockern, Gemeinsamkeit, Fröhlichkeit			Roboter in die Mitte, mitsingen, mit dem Bewohner*innen im Stuhlkreis agieren
5 min	Bewegungsapp	Workout Playlist: - Arme vorn / hinten - Arme diagonal - Arme hinter den Kopf - Arme kreisen - Arme oben/ - Oberkörper vorn	Körperliche Aktivierung, Freude an der Bewegung			Workout vorher zusammenstellen und mit Überschrift speichern, Bewohner*innen unterstützen, eventuell Übungen wiederholen und mitmachen
10 min	Tipps	Kategorie Frühling, drei Tipps, um ein Wort zu erraten	Kognitive Aktivierung, gemeinsames Erraten des gesuchten Wortes,			moderieren, evtl. wiederholen, Antworten der Bewohner*innen „sortieren“, Raum und Zeit für Gespräche und Erzählungen geben
5 min	Meditationsapp	Kategorie Fantasiereisen: „Autofahrt in den Frühling“	Entspannung, sozio-emotionale Aktivierung,			Ruhige Atmosphäre (Licht, Tür)
3 min	Juke Box	Kategorie Jahreszeiten / Frühling: Im Frühling zu Berge	Positives Ende, fröhlich			Mitsingen
Abschluss	Erfahrungen					
	<ul style="list-style-type: none"> - Wen ein Thema / eine Kategorie an einem Tag nicht gut ankommt – spontan andere auswählen - Zwischendurch den Roboter kichern lassen - Immer aktiv neben dem Roboter sein 					

2. Frühling 2

Länge: 45 min (mit Gesprächen ca. 1 Stunde)

Zielgruppe: Orientierter Bereich

Vorbereitung: Text eingeben Kommunikationsapp, Lieder und Inhalte aussuchen, Workout erstellen - Playlist, Raum vorbereiten, Transfer Bewohner*innen

	Zeit	App/Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
Einstieg	2 min	Kommunikation	Guten Tag, ich begrüße Sie ganz herzlich, zu unserer ersten Gruppenstunde, in dieser Woche. / Erstmals möchte ich mich sehr bei ihnen bedanken/ dass sie so motiviert an den Tests, teilgenommen haben, und die vielen Fragen so toll beantwortet haben. Heute wollen wir wieder singen, rätseln, und Bewegungsübungen machen, Am Ende wollen wir uns, dann noch, bei einer Fantasiereise entspannen, / Ich wünsche ihnen viel Spaß und Freude.	Ankommen, Einstimmung in das Thema, Wertschätzung	Text eingeben: <ul style="list-style-type: none"> - immer bei einer Pause ein Komma setzen - Wörter so schreiben, wie man spricht - Bei Satzende einen Absatz machen - Text speichern mit Überschrift Charlie ankündigen, gemeinsame Begrüßung, Roboter an die Seite stellen, Bewohner*innen können aufs Tablet schauen
	3 min	Spaß / Jukebox	Kategorie Jahreszeiten / Frühling: Der Mai ist gekommen....	Interaktion mit dem Roboter, zusammen singen, erste Bewegungen mitmachen, Gute Laune und Atmosphäre	Mitsingen, im Stuhlkreis mit dem Bewohner*innen agieren, Roboter in die Mitte
Hauptteil	20 min	Therapie / kognitiv / Hinweis-Quiz	Kategorie Frühling / Fragen / Antworten / Gespräche	Fragen, gemeinsam die Lösung finden, kognitive Aktivierung	Fragen evtl. wiederholen, darauf achten, dass alle es verstanden haben, richtige Lautstärke finden, Raum und Zeit für Gespräche/ Erzählungen lassen, schwächere Bewohner*innen mit

					einbeziehen, Roboter an die Seite, Bewohner*innen können aufs Tablet schauen
3 min	Spaß / Jukebox	Kategorie Jahreszeiten / Frühling Komm lieber Mai und mache...	Auflockern, Gemeinsamkeit, Fröhlichkeit	Roboter in die Mitte, mitsingen, mit dem Bewohner*innen im Stuhlkreis agieren	
8 min	Therapie / Physio / Bewegung	Workout Playlist 1 - Arme strecken - Arme kreisen - Arme schwingen - Arme diagonal - Arme über den Kopf vorn	Körperliche Aktivierung, Freude an der Bewegung	Workout vorher zusammenstellen und mit Überschrift speichern, Bewohner*innen unterstützen, eventuell Übungen wiederholen und mitmachen	
10 min	Therapie/ kognitiv/ Quiz	Kategorie Muttertag, Fragen, Antworten, Erinnerungen, Gespräche	Kognitive Aktivierung, gemeinsames Erraten des gesuchten Wortes,	moderieren, evtl. wiederholen, Antworten der Bewohner*innen „sortieren“, „Raum und Zeit für Gespräche und Erzählungen geben	
2 min	Spaß / Jukebox	Kategorie Frühling Im Frühtau zu Berge...	Fröhlich, gemeinsam singen	mitsingen	
3,5 min	Therapie / Achtsamkeit	Kategorie Fantasiereisen: Autofahrt in den Frühling	Entspannung, soziale Aktivierung	Ruhe, Licht evtl. aus, Tür zu	
4 min	Spaß / Jukebox	Kategorie Klassik. Morgenstimmung	Ruhiger Abschluss nach der Meditation	Gemeinsam die Stunde ausklingen lassen, Feedback der BW filtern	
Erfahrungen					
<ul style="list-style-type: none"> - Wenn ein Thema / eine Kategorie an einem Tag nicht gut ankommt – spontan andere auswählen - Zwischendurch den Roboter kichern lassen - Immer aktiv neben dem Roboter sein 					
Abschluss					

3. Frühling 3

Länge: ca. 45 Minuten

Vorbereitung: Begrüßung und Verabschiedung in der Kommunikationsapp eingeben und speichern, Playlist mit Bewegungsübungen erstellen

	Zeit	App/Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise
Einstieg	2 Min.	Kommunikation	„Hallo ihr Lieben, / was für ein schöner Frühlingstag heute. / Der Frühling ist meine Lieblingsjahreszeit. / Lasst uns gemeinsam ein schönes, fröhliches Lied hören.“	Ankommen in der Gruppensitzung und Thema vorstellen. Erste Interaktionen mit dem Roboter	Der Text sollte vor der Gruppensitzung eingegeben und gespeichert werden. Die Kommasetzung und Schreibweise des Textes sollten übernommen werden, auch wenn sie grammatikalisch nicht ganz korrekt ist. Bei einem Schrägstrich / sollte ein Absatz gesetzt werden.
	3 Min.	Jukebox	Kategorie: Jahreszeiten - Frühling Lied: Alle Vöglein sind schon da	Körperliche und sozio-emotionale Aktivierung Lockere, fröhliche Atmosphäre	Die Bewegungen des Roboters sollten eingeschaltet sein, damit die Teilnehmenden animiert werden sich auch zu bewegen.
	8 Min.	ABC-App	„Ein Tier, das man im Frühling entdecken kann, mit...“ „Eine Pflanze, die im Frühling wächst, mit...“ „Ein Vogel, der im Frühling zwitschert, mit...“ „Ein Kleidungsstück, das man im Frühling tragen kann, mit...“	Kognitive Aktivierung Reinfinden in das Thema der Sitzung	Es sollte zuerst der Satz, nach dem gesucht wird, gesagt und dann auf dem Roboter der Buchstabe gezogen werden. Die Einheit ist beliebig spontan erweiterbar, je nach Stimmung der Teilnehmenden.
Hauptteil	5 Min.	Bewegungsübungen	Eigene Playlist: <ul style="list-style-type: none"> • Ellenbogen beugen • Kopf bewegen • Wirbelsäule abrollen und aufrollen • Arme schwingen • Seite lehnen • Klatschen über Kreuz 	Körperliche Aktivierung	Die Playlist sollte vor der Sitzung vorbereitet werden. Die Bewegungen des Roboters sollten zusätzlich mitgemacht werden und ggf. sollten vorab Hinweise erfolgen, dass jede/r nur mitmachen soll, was er/sie kann.

			<ul style="list-style-type: none"> • Kontaktatmung Brustbein 			
8 Min.	Audioquiz		Tiergeräusche	Kognitive Aktivierung Gemeinsames rätseln und überlegen Gespräche anregen	Zusätzlich zum Erraten der Tiere kann gefragt werden, ob man dieses Tier im Frühling in Deutschland hören kann.	
8 Min.	Quiz		Frühling	Kognitive Aktivierung Gemeinsames rätseln und überlegen Gespräche anregen		
5 Min.	Meditation		Kategorie: Fantasiereisen Titel: Autofahrt im Frühling	Sozio-emotionale Aktivierung Entspannung	Man sollte darauf achten, dass der Raum möglichst ruhig ist. Wenn es möglich ist, kann man den Raum auch etwas abdunkeln. Zur Einleitung sollte man betonen, dass die Teilnehmenden nun nichts aktiv machen müssen, sondern sich entspannen können und sollen. Wer mag, kann die Augen gerne schließen.	
1 Min.	Kommunikation		„Danke, dass Ihr so toll mitgemacht habt. / Jetzt freue ich mich noch mehr auf/über den Frühling. / Wollen wir noch ein paar Frühlingslieder hören?“	Sozio-emotionale Aktivierung	Siehe Begrüßung	
4 Min.	Jukebox		Kategorie: Frühling	Körperliche und sozio-emotionale Aktivierung Fröhlicher Abschluss		
Erfahrungen Die Fantasiereise gegen Ende kann einen schönen und entspannten Ausklang für die Gruppe bieten. Insbesondere, wenn zuvor viel kognitive Aktivierung stattgefunden hat.						

4. Sommer

Länge: ca. 45 Minuten

Vorbereitung: Text in die Kommunikationsapp eingeben, Playlist für die Bewegungsübungen erstellen

	Zeit	App/Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
Einstieg	2 Min.	Kommunikation	„Hallo zusammen, so langsam wird es ja wieder richtig Sommer. / Die Tage werden immer länger und die Sonne zeigt sich immer häufiger. / Passend dazu dreht sich heute alles um das Thema Sommer. / Ich freue mich schon mit Euch zu rätseln. Aber starten wir doch mit einem Lied.“	Ankommen in der Gruppensitzung und Thema vorstellen. Erste Interaktionen mit dem Roboter	Der Text sollte vor der Gruppensitzung eingegeben und gespeichert werden. Die Kommasetzung und Schreibweise des Textes sollten übernommen werden. Bei einem Schrägstrich / sollte ein Absatz gesetzt werden.
	3 Min.	Jukebox	Kategorie: Sommer Titel: „Wann wird's mal wieder richtig Sommer“	Körperliche und soziale emotionale Aktivierung Lockere, fröhliche Atmosphäre	Die Bewegungen des Roboters sollten eingeschaltet sein, damit die Teilnehmenden animiert werden sich auch zu bewegen. Der Roboter sollte in der Mitte der Gruppe platziert sein, sodass ihn jede/r gut sehen kann. Es bietet sich an, einen Kreis bzw. Halbkreis um den Roboter zu bilden, sodass der Roboter bei seinen Drehungen jede Person einmal anschaut.
Hauptteil	6 Min.	Bewegungsübungen	Eigene Playlist: <ul style="list-style-type: none"> • Finger beugen und strecken • Ellenbogen beugen 		Die Playlist sollte vor der Sitzung vorbereitet werden. Die Bewegungen des Roboters sollten zusätzlich mitgemacht werden und ggf. sollten

			<ul style="list-style-type: none"> • Fauststöße • Äpfel pflücken • Nacken Dehnung • Schauen links rechts • Lippenbremse Atmung 			<p>vorab Hinweise erfolgen, dass jede/r nur mitmachen soll, was er/sie kann und.</p>
15 Min.	Quiz	Sommer		<p>Kognitive Aktivierung Gemeinsames rätseln und überlegen Gespräche anregen</p>	<p>Die Fragen des Roboters sollten bei Bedarf wiederholt werden bzw. zusätzlich vorgelesen werden, da der Roboter oft nicht gut verstanden wird. Teilnehmende, die noch gut vom Tablet ablesen können, sollten nah genug am Roboter sitzen, um die Fragen zusätzlich lesen zu können. In der Vorbereitung kann man sich ergänzende Informationen zu manchen Quizfragen herausuchen. Oft entstehen aus Fragen auch Gespräche. Teilnehmende bringen selbst ihr Wissen und ihre Erfahrungen ein.</p>	
3 Min	Jukebox	<p>Titel: „Er hat ein knallrotes Gummiboot“</p>		<p>Körperliche und soziale emotionale Aktivierung Lockere, fröhliche Atmosphäre</p>	<p>Zur Auflockerung nach einer längeren Quizzeinheit bietet es sich an, Musik mit einzubauen. Ebenfalls kann man die Musik gut für eine kurze Trinkpause nutzen, die durch die Unterhaltung durch den Roboter nicht wie eine Unterbrechung der Gruppenaktivität wirkt.</p>	
8 Min.	Stichwort-Quiz	Sommer		<p>Kognitive Aktivierung</p>	<p>Der Roboter gibt nach und nach Stichworte an, die zu einem gemeinsamen Überbegriff gehören. Hier bietet es sich an, die Inhalte ggf. vorab einmal anzusehen, um evtl. auch Hinweise geben zu können.</p>	

Abschluss	2 Min.	Kommunikation	„Das hat Spaß gemacht. / Danke, dass ihr so gut mitgemacht habt! / Jetzt kann der Sommer richtig starten.“	Sozio-emotionale Aktivierung	Siehe Begrüßung
	6 Min	Jukebox	Titel: „Pack die Badehose ein“ „Weiße Rosen aus Athen“	Körperliche und sozio-emotionale Aktivierung Fröhlicher Abschluss und entspannter Ausklang	Manchmal bieten sich zum Abschluss auch mehrere Lieder an. Insbesondere wenn die kognitive Aktivierung in einer Gruppe viel Zeit in Anspruch nimmt, gibt das einen entspannten und fröhlichen Abschluss.
<p>Erfahrungen Längere kognitive Aktivierung kann für einige Teilnehmende sehr anstrengend sein. Hier sollte man drauf achten, wie die Stimmung in der Gruppe sich entwickelt und ggf. schneller wechseln zu Inhalten mit sozio-emotionaler Aktivierung (bspw. Jukebox). Generell sollte man immer im Blick haben wie die Stimmung innerhalb der Gruppe ist und sich einen Plan B überlegen, falls die geplanten Inhalte an dem Tag doch unpassend sein sollten. Hier kann es sich bspw. anbieten, wenn die Gruppe allgemein eher erschöpft ist, auch mal eine Fantasiereise zur Entspannung einzubauen oder eine Geschichte/ein Gedicht vorzulesen.</p>					

5. Herbst

Länge: ca. 45 Minuten

Vorbereitung: Text in die Kommunikationsapp eingeben, Playlist für die Bewegungsübungen erstellen

	Zeit	App/Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
Einstieg	2 Min.	Kommunikation	„Hallo zusammen, die ersten Blätter fallen schon von den Bäumen und die Wälder sind schön bunt. / Deshalb dreht sich heute alles um den Herbst. / Starten wir doch mit einem passenden Lied.“ /	Ankommen in der Gruppensitzung und Thema vorstellen. Erste Interaktionen mit dem Roboter	Der Text sollte vor der Gruppensitzung eingegeben und gespeichert werden. Die Kommasetzung und Schreibweise des Textes sollten übernommen werden. Bei einem Schrägstrich „/“ sollte ein Absatz gesetzt werden.
	3 Min.	Jukebox	Kategorie: Herbst Titel: Bunt sind schon die Wälder	Körperliche und sozio-emotionale Aktivierung Lockere, fröhliche Atmosphäre	Die Bewegungen des Roboters sollten eingeschaltet sein, damit die Teilnehmenden animiert werden sich auch zu bewegen. Der Roboter sollte in der Mitte der Gruppe platziert sein, sodass ihn jede/r gut sehen kann. Es bietet sich an, einen Kreis bzw. Halbkreis um den Roboter zu bilden, sodass der Roboter bei seinen Drehungen jede/n mal anblickt.
Hauptteil	6 Min.	Bewegungsübungen	Eigene Playlist: Finger beugen und strecken, Ellenbogen beugen, Fauststöße, Äpfel pflücken, Haare shampooen, Haare föhnen, Haare kämmen, Zähne putzen, Nacken Dehnung, Schauen links rechts, Lippenbreme Atmung Herbst	Körperliche Aktivierung	Die Playlist sollte vor der Sitzung vorbereitet werden. Die Bewegungen des Roboters sollten zusätzlich mitgemacht werden und ggf. sollten vorab Hinweise erfolgen, dass jede/r nur mitmachen soll, was er/sie kann und was ihm/ihr gut tut.
	15 Min.	Quiz		Kognitive Aktivierung	Die Fragen des Roboters sollten bei Bedarf wiederholt werden bzw. zusätzlich

				Gemeinsames rätseln und überlegen Gespräche anregen	vorgelesen werden, da der Roboter oft nicht gut verstanden wird. Teilnehmende, die noch gut vom Tablet ablesen können, sollten nah genug am Roboter sitzen, um die Fragen zusätzlich lesen zu können. In der Vorbereitung kann man sich ergänzende Informationen zu manchen Quizfragen heraussuchen. Oft entstehen aus Fragen auch Gespräche. Teilnehmende bringen selbst ihr Wissen und ihre Erfahrungen ein.
3 Min	Jukebox	Titel: „In meinem kleinen Apfel“		Körperliche und sozio-emotionale Aktivierung Lockere, fröhliche Atmosphäre	Zur Auflockerung nach einer längeren Quizzeinheit bietet es sich an, Musik mit einzubauen. Ebenfalls kann man die Musik gut für eine kurze Trinkpause nutzen, die durch die Unterhaltung durch den Roboter nicht wie eine Unterbrechung der Gruppe wirkt.
5 Min.	Stichwort-Quiz	Herbst		Kognitive Aktivierung Gemeinsames rätseln und überlegen Gespräche anregen	Der Roboter gibt nach und nach Stichworte an, die zu einem gemeinsamen Überbegriff gehören. Hier bietet es sich an, die Inhalte ggf. vorab einmal anzusehen, um evtl. auch Hinweise geben zu können.
8 Min.		Herbst		Kognitive Aktivierung Gemeinsames Rätseln und Überlegen Gespräche anregen	Es müssen nicht alle Hinweise gegeben werden, manchmal wird die Lösung auch schon schneller gefunden. Bei eindeutigen und einstimmigen Antworten kann man die Antwort auch überspringen.
2 Min.	Kommunikation	„Das hat Spaß gemacht. / Danke, dass Ihr so gut mitgemacht habt! / Jetzt kann der Winter richtig starten.“		Sozio-emotionale Aktivierung	Siehe Begrüßung
Abschluss s					

6 Min	Jukebox	Titel: „Hoch auf dem gelben Wagen“	Körperliche und sozio-emotionale Aktivierung Fröhlicher Abschluss und entspannter Ausklang	Manchmal bieten sich zum Abschluss auch mehrere Lieder an. Insbesondere wenn die kognitive Aktivierung in einer Gruppe viel Zeit in Anspruch nimmt gibt das einen entspannten und fröhlichen Abschluss.
<p>Erfahrungen Längere kognitive Aktivierung kann für einige Teilnehmende sehr anstrengend sein. Hier sollte man drauf achten, wie die Stimmung in der Gruppe sich entwickelt und ggf. schneller wechseln zu Inhalten mit sozio-emotionaler Aktivierung (bspw. Jukebox). Generell sollte man immer im Blick haben wie die Stimmung innerhalb der Gruppe ist und sich einen Plan B überlegen, falls die geplanten Inhalte an dem Tag doch unpassend sein sollten. Hier kann es sich bspw. anbieten, wenn die Gruppe allgemein eher erschöpft ist auch mal eine Fantasiereise zur Entspannung einzubauen oder eine Geschichte/ein Gedicht vorzulesen.</p>				

6. Winter

Länge: ca. 45 Minuten

Vorbereitung: Text in die Kommunikationsapp eingeben, Playlist für die Bewegungsübungen erstellen

	Zeit	App/Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
Einstieg	2 Min.	Kommunikation	„Hallo zusammen, mittlerweile ist es schon richtig kalt draußen. / Die Tage werden immer kürzer und der erste Schnee ist schon gefallen. / Passend dazu dreht sich heute alles um das Thema Winter. / Ich freue mich schon mit Euch zu rätseln. Aber starten wir doch mit einem Lied.“	Ankommen in der Gruppensitzung und Thema vorstellen. Erste Interaktionen mit dem Roboter	Der Text sollte vor der Gruppensitzung eingegeben und gespeichert werden. Die Kommasetzung und Schreibweise des Textes sollten übernommen werden. Bei einem Schrägstrich „/“ sollte ein Absatz gesetzt werden.
	3 Min.	Jukebox	Kategorie: Winter Titel: Schneeflöckchen, Weißröckchen	Körperliche und soziale Aktivierung Lockere, fröhliche Atmosphäre	Die Bewegungen des Roboters sollten eingeschaltet sein, damit die Teilnehmenden animiert werden sich auch zu bewegen. Der Roboter sollte in der Mitte der Gruppe platziert sein, sodass ihn jede/r gut sehen kann. Es bietet sich an, einen Kreis bzw. Halbkreis um den Roboter zu bilden, sodass der Roboter bei seinen Drehungen jede Person einmal anschaut.
Hauptteil	5 Min.	Bewegungsübungen	Eigene Playlist: <ul style="list-style-type: none"> • Finger beugen und strecken • Äpfel pflücken • Klatschen 1 einfach • Schauen links rechts 	Körperliche Aktivierung	Die Playlist sollte vor der Sitzung vorbereitet werden. Die Bewegungen des Roboters sollten zusätzlich mitgemacht werden und ggf. sollten vorab Hinweise erfolgen, dass jede/r nur mitmachen soll, was er/sie kann.

12 Min.	Quiz	<ul style="list-style-type: none"> • Wirbelsäule abrollen und aufrollen • Lippenbremse Atmung <p>Winter</p>	<p>Kognitive Aktivierung Gemeinsames rätseln und überlegen Gespräche anregen</p>	<p>Die Fragen des Roboters sollten bei Bedarf wiederholt werden bzw. zusätzlich vorgelesen werden, da der Roboter oft nicht gut verstanden wird. Teilnehmende, die noch gut vom Tablet ablesen können, sollten nah genug am Roboter sitzen, um die Fragen zusätzlich lesen zu können. In der Vorbereitung kann man sich ergänzende Informationen zu manchen Quizfragen raussuchen. Oft entstehen aus Fragen auch Gespräche. Teilnehmende bringen dann selbst ihr Wissen und ihre Erfahrungen ein.</p>
5 Min.	ABC	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Aktivität im Winter mit... • Ein warmes Getränk passend zum Winter... • Etwas auf dem Weihnachtsmarkt... • Ein warmes Kleidungsstück für den Winter mit... <p>Winter</p>	<p>Kognitive Aktivierung Gemeinsames rätseln und überlegen Gespräche anregen</p>	<p>Zur Auflockerung nach einer längeren Quizzeinheit bietet es sich an hier biografische Fragen mit einzubringen: Was gefällt Ihnen am Winter am besten? Mögen Sie die kalte Jahreszeit?</p>
8 Min.	Stichwort-Quiz	<p>Winter</p>	<p>Kognitive Aktivierung</p>	<p>Der Roboter gibt nach und nach Stichworte an, die zu einem gemeinsamen Überbegriff gehören. Hier bietet es sich an, die Inhalte ggf. vorab einmal anzusehen, um evtl. auch Hinweise geben zu können.</p>

Abschluss	2 Min.	Kommunikation	„Das hat Spaß gemacht. / Jetzt sind wir alle richtig auf den Winter eingestimmt.“	Sozio-emotionale Aktivierung	Siehe Begrüßung
	6 Min	Jukebox	Titel: „Winter, ade“	Körperliche und sozio-emotionale Aktivierung Fröhlicher Abschluss und entspannter Ausklang	Manchmal bieten sich zum Abschluss auch mehrere Lieder an. Insbesondere wenn die kognitive Aktivierung in einer Gruppe viel Zeit in Anspruch nimmt, gibt das einen entspannten und fröhlichen Abschluss.
<p>Erfahrungen Längere kognitive Aktivierung kann für einige Teilnehmende sehr anstrengend sein. Hier sollte man drauf achten, wie die Stimmung in der Gruppe sich entwickelt und ggf. schneller wechseln zu Inhalten mit sozio-emotionaler Aktivierung (bspw. Jukebox). Zum Thema Winter bieten sich auch Geschichten und Gedichte aus den entsprechenden Apps zur Auflockerung und Entspannung an. Zur Adventszeit kann man die Gruppensitzung auch an den Advent anpassen und passend dazu weitere Gedichte und Lieder vorbereiten sowie Kekse und warmen Kakao.</p>					

J. Jahrzehnte 1 – 50er und 60er Jahre

Länge: 45 min (mit Gesprächen ca. 1 Stunde)

Thema: 50iger/60iger - Fernsehen, Musik

Vorbereitung: Text eingeben Kommunikationsapp, Lieder und Inhalte aussuchen Playlisten erstellen, Raum vorbereiten, Transfer BW

	Zeit	App/Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
Einstieg	2 min	Kommunikation	Guten Morgen, ich begrüße Sie sehr herzlich zu unserer Gruppe/ ich freue mich sehr, dass Sie alle da sind/ heute wollen wir zu dem Thema fünfziger, sechziger Jahre / Fernsehen und Musik rätseln und singen / ich freue mich auf unsere gemeinsame Zeit / ich glaube, es ist ein spannendes Thema!	Ankommen, Einstimmung in das Thema, Wertschätzung/ Begrüßung/ erste Interaktion mit dem Roboter	Text eingeben: <ul style="list-style-type: none"> - immer bei einer Pause ein Komma setzen - Wörter so schreiben, wie man spricht - Bei Satzende einen Absatz machen - Text speichern mit Überschrift Charlie ankündigen, gemeinsame Begrüßung, Roboter an die Seite stellen, Bewohner*innen können aufs Tablet schauen
	2 min	Spaß / Jukebox	Ich zähle täglich meine Sorgen - Peter Alexander	Interaktion mit dem Roboter, zusammen singen, erste Bewegungen mitmachen, Gute Laune und Atmosphäre	Mitsingen, im Stuhlkreis mit dem Bewohner*innen agieren, Roboter in die Mitte
Hauptteil	20 min	Therapie / kognitiv / Quiz	Thema: 50er-Jahre	Fragen, gemeinsam die Lösung finden, kognitive Aktivierung	Fragen evtl. wiederholen, darauf achten, dass alle es verstanden haben, richtige Lautstärke finden, Raum und Zeit für Gespräche/ Erzählungen lassen, schwächere Bewohner*innen mit einbeziehen, Roboter an die Seite, Bewohner*innen können aufs Tablet schauen

2 min	Spaß / Jukebox	Lied: Ich will keine Schokolade - Trude Herr	Auflockern, Gemeinsamkeit, Fröhlichkeit, mitsingen	Roboter in die Mitte, mitsingen, mit dem Bewohner*innen im Stuhlkreis agieren
6 min	Therapie/ Physio / Bewegungsübungen	Workout Playlist - beugen - Bogen spannen - Ellenbogen beugen - Fauststöße - Finger beugen, strecken	Körperliche Aktivierung, Freude an der Bewegung	Workout vorher zusammenstellen und mit Überschrift speichern, Bewohner*innen unterstützen, evtl. Übungen wiederholen und mitmachen
15 min	Therapie/ Kognitiv / Quiz	Thema: 60er Jahre	Kognitive Aktivierung, gemeinsames Erraten der Antwort, Kontakt der BW untereinander	moderieren, evtl. wiederholen, Antworten der Bewohner*innen „sortieren“, Raum und Zeit für Gespräche und Erzählungen geben
2 min	Spaß / Jukebox	Lied: Der Mann am Klavier - Paul Kuhn	Auflockern, Gemeinsamkeit, Fröhlichkeit, mitsingen	Roboter in die Mitte, mitsingen, mit dem Bewohner*innen im Stuhlkreis agieren
4 min	Therapie / Achtsamkeit / Meditation	Kategorie Fantasiereisen: Wasser	Entspannung, soziale emotionale Aktivierung,	Ruhige Atmosphäre (Licht, Tür)
3 min	Spaß / Jukebox	Kategorie Klassik, Lied: Die vier Jahreszeiten - Vivaldi	Positives Ende	Ruhe genießen
Abschluss				
Erfahrungen				
<ul style="list-style-type: none"> - Viele Gespräche entstanden, Biografie - Zwischendurch den Roboter kichern lassen - Immer aktiv neben dem Roboter sein - Nach jeder Einheit ein Lied, beispielsweise die kleine Kneipe - Peter Alexander 				

K. Jahrzehnte 2 - 50er, 60er, 70er-Jahre

Länge: 50 – 60 Minuten

Vorbereitung:

- Begrüßung und Verabschiedung in der **Kommunikationsapp** eingeben und speichern (kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden)
- Playlist mit **Bewegungsübungen** erstellen und speichern (kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden)
- Playlist mit passenden **Liedern** erstellen (kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden)

	Zeit	App/Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
Einstieg	nach Bedarf	Jukebox	Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> • „Du kannst nicht immer 17 sein“ • „Mit 17 hat man noch Träume“ • „Wenn bei Capri die rote Sonne“ • „Die Liebe ist ein seltsames Spiel“ • „Er hat ein knallrotes Gummiboot“ • „Das bisschen Haushalt“ 	Mit Musik schon ein wenig das Thema aufgreifen (Vor-)Freude vermitteln	Hier können erste Gedanken ggf. schon angeregt werden auf die eigene Biografie: <ul style="list-style-type: none"> • Kindheit, Jugend, Erwachsenenalter... • das erste TV-Gerät, Telefon... • die erste Liebe, Arbeitsstelle... • was war mein Jahrzehnt, die beste Zeit...
	5 min	Kommunikation	„Hallo...!“ anlassbezogen	Ankommen... Willkommen heißen...	Mögliche Inhalt: <ul style="list-style-type: none"> • Schon einstimmen aufs Thema • Wetter oder Jahreszeit aufgreifen...
Hauptteil	10 min	Bewegungsübungen – eigene Playlist –	Sollte individuell erstellt werden nach Fähigkeiten und Vorlieben der Teilnehmenden	Körperliche Aktivierung, Koordination, Durchblutungsförderung	Als Abschluss-Übung bietet sich gut eine der 3 Atem-Übungen an.
	nach Bedarf	Quiz	<ul style="list-style-type: none"> • 50er • 60er • 70er 	Kognitive Aktivierung Erinnerungsarbeit	Man kann die 3 Quiz sehr gut auf 2- oder 3-mal verteilen, da sie sehr umfangreich sind und viel Gesprächsanlässe in der Gruppe bieten.

10 min	Stichwörter-Quiz	<ul style="list-style-type: none"> • 50er • 60er 	Kognitive Aktivierung Erinnerungsarbeit	Quiz können gut mit den zeitlich passenden Quiz der Rubrik „Quiz“ kombiniert werden.
5 min	Kommunikation	„Tschau...!“ anlassbezogen	Danke fürs Kommen...	Ggf. noch Verknüpfen mit aktuellen Informationen zu aktuellem Anlass
nach Wunsch	Jukebox	Nach Wunsch und Bedarf	Guten, frohen und entspannten Abschluss finden	Zurück in den „Alltag“ möglichst mit einem Lächeln auf den Lippen.

Erfahrungen

Eigentlich sind alle drei Jahrzehnte jeweils ein eigenes Thema.

Alle Quiz können sehr gut kombiniert werden mit Themen aus dem jeweiligen Jahrzehnt:

1. Werbung (Anregungen nach der Tabelle)
2. Politische Themen
 - a. z. B. gab es durch ein Foto zum Thema §218 einige Frauen, die sehr engagiert ins Gespräch kamen
 - b. z. B. auch zum Thema „Kniefall von Willy Brandt“ gab es viele Beiträge
 - c. z. B. zum Thema „Autofreie Sonntage“ hatte fast jeder eine Erinnerung beizutragen
3. Alte Begriffe, wie z. B. Lichtspielhaus, Kaffeekränzchen, Paradekissen
4. Frisuren/Mode
5. Schule/Arbeit

Viele Bilder aus dem Internet können dazu ausgedruckt werden. Oftmals gibt es auch in den Einrichtungen, dem eigenen Haushalt oder im Sozialen Dienst Foto-Karten, Gegenstände o. ä., die dazu geholt werden können. Sie schaffen Assoziationen, holen Erinnerungen hervor und lassen eigene Bilder vor dem inneren Auge entstehen, so dass sich sehr breit gefächerte Gespräche und viel Austausch ergeben können.

Die Recherche im Internet und die Auswahl der Bilder kostet oftmals recht viel Zeit. In Klarsichthüllen oder laminiert können sie jedoch immer wieder verwandt werden. Z. B. Werbesprüche und dazugehörige Bilder können von vielen Menschen sofort wieder abgerufen werden, ggf. mit der dazugehörigen Melodie, den (Produkt-)Namen usw. - und dass, obwohl sich in den letzten Jahren kaum jemand damit beschäftigt hat; es gibt viele Aha-Momente, für die sich die Recherche wirklich lohnt.

Anregungen zu Werbung:

1. Katzen würden... Whiskas kaufen!
2. Ist der neu? Nein, mit... Perwoll gewaschen!
3. Ich bin ein... Gourmeggle!
4. Sind wir nicht alle ein bisschen... Bluna?
5. Waschmaschinen leben länger... mit Calgon.
6. Wollt ihr...? Nein! Was wollt ihr denn?... MA-O-AM
7. Ehrmann, keiner macht mich... mehr an!
8. Milka, die zarteste Versuchung,... seit es Schokolade gibt.
9. Alles Müller,... oder was?!
10. Mars macht mobil,... bei Arbeit, Sport und Spiel!
11. Das Gute daran ist... das Gute darin.
12. Puddis Pudding schmeckt wie... Muttis Pudding.
13. Meister Propper putzt so sauber,... dass man sich drin spiegeln kann.
14. Die schönsten Pausen sind lila – lila Pause, holadio!
15. Sind sie zu stark,... bist du zu schwach.
16. Nicht immer,... aber immer öfter! Clausthaler
17. Haribo macht Kinder froh,... und Erwachsene ebenso.
18. Bonduelle ist das famose... Zartgemüse aus der Dose.
19. mmmh Exquisa ... keiner schmeckt mir so wie dieser...
20. Wenn einem so viel Gutes widerfährt,... das ist schon einen Asbach Uralt wert
21. Baader kommt, Baader kommt, Baader kommt... ganz groß in Mode.
22. Willst du viel... Spül mit Pril
23. Mars macht mobil... bei Arbeit, Sport und Spiel
24. Wer wird den gleich in die... Luft gehen?
25. Mami, Mami, er hat überhaupt nicht... gebohrt.
26. Klementine sagte: „Ariel wäscht nicht nur sauber,... sondern rein!“
27. Wrigley's Spearmint gum... gum, gum
28. Komm doch mit auf den... Underberg.

L. Karneval

Länge: 50 – 60 Minuten

Vorbereitung:

- Besondere Freude kommt auf, wenn Pepper sich verkleidet, z. B. mit Schal, Hut, Perrücke, Brille, Rock
- Begrüßung und Verabschiedung in der **Kommunikationsapp** eingeben und speichern (*kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden*)
- Playlist mit **Bewegungsübungen** erstellen und speichern (*kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden*)
- Playlist mit passenden **Liedern** erstellen (*kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden*)

	Zeit	App/Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
Einstieg	nach Bedarf	Jukebox	Bibliothek – Album: Karneval	Z. B. mit den Liedern einstimmen auf Karneval Freude vermitteln	Hier können erste Gedanken ggf. schon angeregt werden: <ul style="list-style-type: none"> • Habe ich gerne/oft Karneval gefeiert? • Habe ich mich verkleidet? Als was? • Wie habe ich als Kind Karneval gefeiert? • ...
	5 min	Kommunikation	„Hallo...!“ anlassbezogen Ggf. schon mit Bezug auf das heutige Thema	Ankommen... Willkommen heißen... Einstimmung...	Einstimmen aufs Thema und/oder Aktuelles... z. B. Infos zu geplanten Festlichkeiten...
Hauptteil	10 min	Bewegungsübungen – eigene Playlist –	Sollte individuell erstellt werden nach Fähigkeiten und Vorlieben der Teilnehmenden	Körperliche Aktivierung Koordination Durchblutungsförderung	Als Abschluss-Übung bietet sich gut eine der drei Atem-Übungen an.
		Alternativ ANALOG	Bewegungsgeschichte Schwungtuch	Körperliche Aktivierung Aufmerksamkeitsschulung	Eine Bewegungsgeschichte zum Thema Karneval mit einem Schwungtuch (mal-alt-werden.de)
	nach Wunsch	Quiz	Karneval	Kognitive Aktivierung Erinnerungen wecken	Pepper sieht heute mit Rock, Perrücke, Hut, Fliege o. ä. Accessoires besonders gut aus und bereitet so besonders viel Freude
	nach Wunsch	ABC-App	Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> • Verkleidungs-Accessoires 	Bestehendes Wissen reaktivieren	Köln hat z. B. schöne ABC-Listen im Internet

			<ul style="list-style-type: none"> • Kostüme • Getränke • Kamelle • Lieder • Deko • Ort zum Feiern • Typisches • Tanz • im Karneval 		Das große Karnevals-ABC von A wie Alaaf bis Z wie Zoch Mit Vergnügen Köln (mitvergnuegen.com)
nach Wunsch	ANALOG	ABC-Liste zu Karneval und die Frage: „Was fällt Ihnen ein zu...?“	Assoziieren und Verknüpfen	s. o. für ABC-Liste oder unter der Tabelle	
5 min	Kommunikation	„Tschau...!“ anlassbezogen	Danke fürs Kommen...	Ggf. noch Verknüpfen mit aktuellen Informationen zu aktuellem Anlass	
nach Wunsch	Jukebox	Nach Wunsch und Bedarf	Guten, frohen und entspannten Abschluss finden	Zurück in den „Alltag“ möglichst mit einem Lächeln auf den Lippen.	
Abschluss	Erfahrungen	<p>Hier kommen bei Karnevalsfreunden viele Erinnerungen auf. Und „Karnevalsverächter“ können (<i>noch</i>) mal richtig „schimpfen“ über dieses „seltsame“ Fest.</p> <p>Sehr schön ist, wenn nicht nur „Pepper“ verkleidet ist, sondern auch Anwender*in und Bewohner*innen, die dazu Lust haben. Viel Freude macht es den Teilnehmenden, wenn sie zum Beispiel den/die verkleidete*n Anwender*in nicht gleich erkennen durch die „gelungene“ Verkleidung. So kann Anwender*in z. B. schon Platz genommen haben im Stuhlkreis und auf die Reaktionen in unterschiedlicher, meist v.a. unerwarteter Weise, reagieren.</p>			

Was heißt Stipperföttche? → Zwei Gardisten stehen Rücken an Rücken und reiben beim „Wibbeln“ die Hintern aneinander.
Was heißt Nubbel? → Es handelt sich meist um eine Strohpuppe, die als Sündenbock für alle Verfehlungen in der Karnevalszeit steht.
Was heißt Muuzepuckel? → Jemand, der ständig schlecht gelaunt ist und vor dem Karneval flieht.
Was heißt et Marie? → Das Mariechen tanzt bei einer der Funkengesellschaften. Typische Kleidung: Dreispitz, Uniform und kurzer Rock.
Was heißt Fisternöllche? → Fisternöllche bezeichnet eine heimliche Liebelei.
Was heißt Fastelovend? → Fastelovend ist das kölsche Wort für Karneval. In anderen Gebieten auch Fastnacht genannt.
Was heißt Alaaf? → Alaaf stammt wohl von „all af“ und heißt „über alles“. Ursprünglich nicht auf den Karneval beschränkt.
Was heißt Quetschbüggel? → Vermutlich DAS Karnevals-Instrument. Gemeint ist die Ziehharmonika.
Was heißt Lück? → Das kölsche Wort für Leute und davon sind an Karneval jede Menge in der Stadt.
Was heißt Flönz? → Eine für Köln typische geräucherte Blutwurst, die gerne als auf der Tribüne am Zoch gegessen wird.

M. Märchen

Länge: 45 min (mit Gesprächen ca. 1 Stunde)

Thema: Märchen

Vorbereitung: Text eingeben Kommunikationsapp, Lieder und Inhalte aussuchen Playlisten erstellen, Raum vorbereiten, Transfer BW

	Zeit	App/Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
Einstieg	2 min	Kommunikation	Guten Morgen, ich begrüße Sie ganz herzlich zu unserer Gruppenstunde/ heute scheint die Sonne, das macht gute Laune, oder? Heute wollen wir zu dem Thema Märchen singen und rätseln, /auch ein paar Bewegungsübungen machen und zum Schluss wollen wir uns, bei einer Fantasiereise entspannen. / Ich wünsche uns viel Spaß und Freude.	Ankommen, Einstimmung in das Thema, Wertschätzung	Text eingeben: <ul style="list-style-type: none"> - immer bei einer Pause ein Komma setzen - Wörter so schreiben, wie man spricht - Bei Satzende einen Absatz machen - Text speichern mit Überschrift Charlie ankündigen, gemeinsame Begrüßung, Roboter an die Seite stellen, Bewohner*innen können aufs Tablet schauen
	4 min	Spaß / Jukebox	Lied: Abenteuerland - Pur	Interaktion mit dem Roboter, zusammen singen, erste Bewegungen mitmachen, Gute Laune und Atmosphäre	Mitsingen, im Stuhlkreis mit dem Bewohner*innen agieren, Roboter in die Mitte
Hauptteil	15 min	Therapie / kognitiv / Quiz	Thema: Märchen	Fragen, gemeinsam die Lösung finden, kognitive Aktivierung	Fragen evtl. wiederholen, darauf achten, dass alle es verstanden haben, richtige Lautstärke finden, Raum und Zeit für Gespräche/ Erzählungen lassen, schwächere Bewohner*innen mit einbeziehen, Roboter an die Seite, Bewohner*innen können aufs Tablet schauen
	3 min	Spaß / Jukebox	Lied: Der große Zampano... Freddy Breck	Auflockern, Gemeinsamkeit, Fröhlichkeit	Roboter in die Mitte, mitsingen, mit dem Bewohner*innen im Stuhlkreis agieren

6 min	Therapie / Physio / Bewegungsübungen	Workout Playlist: - Nach hinten blicken - Nacken Dehnung - Oberkörper beugen - Rumpf dehnen - Seite lehnen - Seite Dehnung	Körperliche Aktivierung, Freude an der Bewegung	Workout vorher zusammenstellen und mit Überschrift speichern, Bewohner*innen unterstützen, evtl. Übungen nochmal sagen und mitzeigen
6 min	Therapie / Kognitiv / Stichwörter-Quiz	Thema: Märchen	Kognitive Aktivierung, gemeinsames Erraten des gesuchten Wortes,	moderieren, evtl. wiederholen, Antworten der Bewohner*innen „sortieren „Raum und Zeit für Gespräche und Erzählungen geben
4,5 min	Therapie / Achtsamkeit / Meditation	Kategorie Fantasiereisen: Wald	Entspannung, sozio- emotionale Aktivierung,	Ruhige Atmosphäre (Licht, Tür)
2 Min	Spaß / Jukebox	Kategorie Klassik, Lied Hänsel und Gretel – Abendseggen	Positives Ende	Ruhe genießen
Abschluss	Erfahrungen			
	<ul style="list-style-type: none"> - Wen ein Thema/eine Kategorie nicht gut ankommt an dem Tag – spontan andere auswählen oder abwandeln - Zwischendurch den Roboter kichern lassen - Immer aktiv neben dem Roboter sein - Nach jeder Einheit ein Lied, zum Beispiel Die süßesten Früchte - Peter Alexander oder Märchenlied über die Box abspielen, Roboter dazu tanzen lassen 			

N. Musik 1

Länge: 50 – 60 Minuten

Vorbereitung:

- Begrüßung & Verabschiedung in der **Kommunikationsapp** eingeben & speichern (*kann so später wieder genutzt, verändert & ergänzt werden*)
- Playlist mit **Bewegungsübungen** erstellen & speichern (*kann so später wieder genutzt, verändert & ergänzt werden*)
- Playlist mit passenden **Liedern** erstellen (*kann so später wieder genutzt, verändert & ergänzt werden*)

	Zeit	App/Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
Einstieg	nach Bedarf	Jukebox oder über Spotify	Beispiele <ul style="list-style-type: none"> • Music was my first love • Thank you for the music • Sie mag Musik nur wenn sie laut ist... 	Z. B. mit dem Lied schon überleiten zum Thema: Musik und die Liebe zur Musik	Hier können erste Gedanken ggf. schon angeregt werden: <ul style="list-style-type: none"> • Was bedeutet Musik eigentlich für mich? • Wann ist Musik mir wichtig? • Höre ich lieber Radio oder...?
	5 min	Kommunikation	„Hallo...!“ anlassbezogen Ggf. schon mit Bezug auf das heutige Thema	Ankommen... Willkommen heißen... Einstimmung...	Einstimmen aufs Thema und/oder ausrichten an aktuellen, lokalen oder hausinternen Anlässen oder Ereignissen...
	10 min	Bewegungsübungen – eigene Playlist –	Sollte individuell erstellt werden Es bietet sich auch der „Macarena“-Tanz an	Körperliche Aktivierung Koordination Durchblutungsförderung	„Pepper“ macht den „Macarena“-Tanz nach seinen Möglichkeiten vor. Um die Bewegungen genauer auszuführen, empfiehlt es sich, den Tanz vorher im Internet einmal anzuschauen.
Hauptteil	10 min	Stichwörter-Quiz	Musik	Kognitive Aktivierung	
	10 min	Quiz	Musik	Kognitive Aktivierung	
	10 min	Audio-Quiz	Instrumente	Lauschen, Abwechslung	Da viele Menschen im höheren Alter nicht mehr so gut hören, muss das jeweilige Instrument ggf. mehrfach abgespielt werden.
Abschluss	5 min	Kommunikation	„Tschau...!“ anlassbezogen	Danke fürs Kommen	
	5 min	Jukebox oder Spotify	Nach Wunsch und Bedarf Z. B.: „Musik ist Trumpf...“	Guten, frohen und entspannten Abschluss finden	Zurück in den „Alltag“ möglichst mit einem Lächeln auf den Lippen.

Erfahrungen

Auf Spotify gibt es eine große Auswahl von weiteren Instrumenten zu „erlauschen“. Zusätzliche Impulse zu den Quiz der jeweiligen Apps, sorgen für Abwechslung.

Der zeitliche Ablauf kann sehr individuell angepasst werden.

Menschen, die verschiedene Frequenzen nicht mehr gut hören können, haben oft Probleme, den Roboter zu verstehen. Es empfiehlt sich dann, die jeweilige Frage zu wiederholen und alle zu bitten, mit dem Raten zu warten, bis die Frage von allen verstanden wurde.

O. Musik 2

Länge: 50 – 60 Minuten

Vorbereitung:

- Begrüßung und Verabschiedung in der **Kommunikationsapp** eingeben und speichern (kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden)
- Playlist mit **Bewegungsübungen** erstellen und speichern (kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden)
- Playlist mit passenden **Liedern** erstellen (kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden)

	Zeit	App/Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
Einstieg	nach Bedarf	Jukebox	Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> • Schön ist es auf der Welt... • Thank you for the music • Bergvagabunden sind wir... • Es tönen die Lieder... 	Z. B. mit einem Lied schon ins Thema einführen Freude vermitteln	Hier können erste Gedanken ggf. schon angeregt werden: <ul style="list-style-type: none"> • Habe ich ein Lieblingslied? • Habe ich einen Lieblings-Interpret? • Habe ich eine Lieblings-Musikrichtung? • ...
	5 min	Kommunikation	„Hallo...!“ anlassbezogen Ggf. schon mit Bezug auf das heutige Thema	Ankommen... Willkommen heißen... Einstimmung...	Einstimmen aufs Thema und / oder ausrichten an aktuellen, lokalen oder hausinternen Anlässen oder Ereignissen... Z. B. Informationen versch. Art....
Hauptteil	10 min	Bewegungsübungen – eigene Playlist –	Sollte individuell erstellt werden Hier bietet sich auch der „Macarena“-Tanz an	Körperliche Aktivierung, Koordination, durchblutungsfördernd	„Pepper“ macht den „Macarena“-Tanz nach seinen Möglichkeiten vor. Um die Bewegungen genauer auszuführen, empfiehlt es sich, den Tanz vorher im Internet einmal anzuschauen.
	nach Wunsch und Bedarf	Quiz	Schlager vervollständigen Volkslieder vervollständigen Kinderlieder vervollständigen	Kognitive Aktivierung Erinnerungen wecken Freude vermitteln	Hier kann viel gesungen werden.
Abschluss	5 min	Kommunikation	„Tschau...!“ anlassbezogen	Danke fürs Kommen... Ggf. noch Verknüpfen mit aktuellen Informationen zu aktuellem Anlass	

5 min	Jukebox	Nach Wunsch und Bedarf Z. B. „ <i>Auf Wiederseh...</i> “	Guten, frohen und entspannten Abschluss finden	Zurück in den „ <i>Alltag</i> “ möglichst mit einem Lächeln auf den Lippen.
Erfahrungen Singen erfreut. Durch die o.g. Quiz beginnen viele Menschen von selbst, das jeweils erratene Lied im Anschluss auch zu singen.				

P. Natur

Länge: 50 – 60 Minuten

Vorbereitung:

- Begrüßung und Verabschiedung in der **Kommunikationsapp** eingeben und speichern (kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden)
- Playlist mit **Bewegungsübungen** erstellen und speichern (kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden)
- Playlist mit passenden **Liedern** erstellen (kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden)

	Zeit	App/Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
Einstieg	nach Bedarf	Jukebox	Nach Wunsch und was passt: <ul style="list-style-type: none"> • „Ein Bett im Kornfeld“ • „Abenteuerland“ • „Wunder gibt es immer wieder“ • „Immer wieder geht die Sonne auf“ • „Im Frühtau zu Berge“ 	Mit Musik schon ein wenig das Thema aufgreifen (Vor-)Freude vermitteln	Hier können erste Gedanken ggf. schon angeregt werden: <ul style="list-style-type: none"> • War ich immer gern in der Natur? • Welche Landschaft gefällt mir am besten? • War ich gern wandern, schwimmen, ...? • War ich gern im Wald? • Was bedeuten mir Bäume?
	5 min	Kommunikation	„Hallo...!“ anlassbezogen	Ankommen... Willkommen heißen...	Einstimmen aufs Thema
Hauptteil	10 min	Bewegungsübungen – eigene Playlist –	Sollte individuell erstellt werden nach Fähigkeiten und Vorlieben der Teilnehmenden	Körperliche Aktivierung Koordination Durchblutungsförderung	Als Abschluss-Übung bietet sich gut eine der drei Atem-Übungen an.
	nach Bedarf, Wunsch	<ul style="list-style-type: none"> • Quiz • Sprichwörter • Hinweis-Quiz • Stichwörter-Quiz 	<ul style="list-style-type: none"> • Natur • Baum • Pflanzenwelt 	Kognitive Aktivierung	Alle Quizformate können kombiniert eingesetzt werden und natürlich auch einzeln. Der Wechsel zw. den verschiedenen Quizformaten kann manchmal zu viel Zeit kosten und so Unruhe erzeugen oder zu Ungeduld führen.
	10 min	ANALOG	<ul style="list-style-type: none"> • Bilder von Bäumen • Herbarium • Frische Zweige 	<ul style="list-style-type: none"> • Bäume, Pflanzen bestimmen 	Als Ergänzung zum Roboter bietet sich v. a. bei Themen wie Garten, Natur, Pflanzen usw. Anschauungsmaterial an.

			<ul style="list-style-type: none"> • Frische Kräuter 	<ul style="list-style-type: none"> • Schauen, tasten, riechen, raten 	
Abschl iss	5 min	Kommunikation	„Tschau...!“ anlassbezogen	Danke fürs Kommen...	Ggf. noch Verknüpfen mit aktuellen Informationen zu aktuellem Anlass
	nach Wunsch	Jukebox	Nach Wunsch und Bedarf	Guten, frohen und entspannten Abschluss finden	Zurück in den „Alltag“ möglichst mit einem Lächeln auf den Lippen.
Erfahrungen Besonders beim Thema Natur, Garten, Pflanzen usw. scheint leicht etwas zu fehlen, wenn ausschließlich der Roboter eingesetzt wird. Ein Herbarium, frische Zweige von verschiedenen Bäumen oder frische Kräuter können eine schöne Ergänzung sein. Es werden viele Sinne angesprochen, und so gibt es auf verschiedenen Wegen Zugang zum Thema Natur. Nach der Tabelle finden Sie ergänzend noch einige „Teekesselchen“ zum Thema Natur.					

Teekesselchen zum Thema Natur:

Blüte → Falschgeld – Teil der Blume	Pony → Pferderasse – Frisur
Erde → Planet - Blumenerde	Raupe → Insekt - Baumaschine
Eselsohr → Ohr vom Esel - Knick in einer Buchseite	Schimmel → Pferderasse - verdorbene Lebensmittel
Feder → Vogelfeder - Federung	Schlange → Tier - Warteschlange
Fingerhut → giftige Pflanze – Näh-Utensil	Scholle → Fisch - Eisscholle
Fliege → Tier – Kleidungsstück	Schuppen → Kopf- und Fischeschuppen – kleine Hütte
Futter → Tiernahrung – Innenteil von Kleidung	Spinne → Insekt – Wäschespinne
Hahn → Tier - Wasserhahn	Sprosse → Keimling - Teil der Leiter
Hang → Hügel – zu etwas tendieren	Stock → Etage – Holzstock
Harz → Gebirge in Deutschland - Baumharz	Stempel → Teil der Blüte – Stempel auf Ärmtern
Hering → Fisch – Befestigung für Zelte	Strauß → Laufvögel - Blumenstrauß
Horn → Blasinstrument – Horn bei Tieren	Strom → Großer Fluss – Elektrischer Strom
Hose → Kleidung - Windhose	Strudel → Apfelstrudel – Wasserstrudel
Jaguar → Auto - Raubkatze	Tau → Feuchtigkeit – dickes Seil
Kamm → Bergkamm – Haare kämmen	Ton → lehmartiger Boden - Klang
Karte → Spielkarte - Landkarte	Wanze → Insekt – Überwachungsgerät
Kiefer → Nadelbaum – Gebiss	Weide → Baumart – Weide für Tiere
Krone → Baumkrone – Zahnersatz – Krone einer Königin	Zehe → Fuß - Knoblauchzehe
Mars → Planet - Schokoriegel	Zelle → Gefängniszelle – kleinste lebende Einheit
Maus → Tier – Computermaus	

Quelle: Liste mit 100 Teekesselchen –malvorlagen-seite.de

Q. Redewendungen

Länge: ca. 45 Minuten

Vorbereitung: Text in der Kommunikationsapp eingeben und speichern; Inhalte ggf. vorab einmal durchgehen

	Zeit	App/Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
Einstieg	2 Min.	Kommunikation	„Hallo zusammen, heute dreht sich alles rund um Sprache, Redewendungen und Sprichwörter.“	Ankommen in der Gruppensitzung und Thema vorstellen. Erste Interaktionen mit dem Roboter	Der Text sollte vor der Gruppensitzung eingegeben und gespeichert werden. Die Kommasetzung und Schreibweise des Textes sollten übernommen werden. Bei einem Schrägstrich / sollte ein Absatz gesetzt werden.
	3 Min.	Jukebox	Titel: „Schön ist es auf der Welt zu sein“	Körperliche und sozio-emotionale Aktivierung Lockere, fröhliche Atmosphäre	Die Bewegungen des Roboters sollten eingeschaltet sein, damit die Teilnehmenden animiert werden sich auch zu bewegen. Der Roboter sollte in der Mitte der Gruppe platziert sein, sodass ihn jede/r gut sehen kann. Es bietet sich an, einen Kreis bzw. Halbkreis um den Roboter zu bilden, sodass der Roboter bei seinen Drehungen jede Person einmal anschaut.
	10 Min.	Sprichwörter	Redewendungen	Kognitive Aktivierung	Das Gesagte des Roboters soll bei Bedarf wiederholt werden bzw. vorgelesen werden, da der Roboter oft nicht gut verstanden wird.
Hauptteil	6 Min.	Bewegungsübungen	Kuchen backen	Körperliche Aktivierung	Die Playlist muss nicht vorbereitet werden (ist bereits eingespeichert). Die Bewegungen des Roboters sollten zusätzlich mitgemacht werden und ggf. sollten vorab Hinweise erfolgen, dass jede/r nur mitmachen soll, was er/sie kann.
	7 Min.	Quiz	Gegensätze - Nomen und Adjektive und Verben	Kognitive Aktivierung Gemeinsames Rätseln und Überlegen	Je nach Teilnehmenden können die Inhalte sehr einfach sein und sollten daher nicht zu lange eingesetzt werden bzw.

				Gespräche anregen	nicht zu viele hintereinander, da es ansonsten schnell langweilig werde kann. Als Auflockerung für Zwischendurch bieten sich die Inhalte jedoch an.
10 Min.	Sprichwörter	Was bedeutet? / Was ist gemeint?		Kognitive Aktivierung Gemeinsames rätseln und überlegen Gespräche anregen	Im besten Fall hört man sich die Inhalte vorab einmal an, sodass man hilfreiche Tipps geben kann, wenn die Teilnehmenden Unterstützung benötigen.
2 Min.	Kommunikation	„Das hat Spaß gemacht! / Ich habe viele neue und interessante Dinge gelernt.“ Titel: „Auf Wiedersehen“		Sozio-emotionale Aktivierung	Siehe Begrüßung
4 Min.	Jukebox			Körperliche und sozio-emotionale Aktivierung Fröhlicher Abschluss	
Abschluss					
Erfahrungen Als analoge Ergänzung bieten sich Redewendungen oder Begriffe an, die regional bekannt sind. Diese kann man als Vorbereitung vorab raussuchen und dann vorlesen. Zur Hilfestellung bietet es sich an, die regionalen Begriffe in einen Satz einzubauen und dann deren Bedeutung erraten zu lassen. Außerdem können passende Nachfragen in die Gruppe integriert werden: „Welche regionalen sprachlichen Besonderheiten kennen Sie?“, „Welche Redewendungen nutzen Sie?“					

R. Stadt, Land, Fluss

Länge: 50 – 60 Minuten

Vorbereitung:

- Begrüßung und Verabschiedung in der **Kommunikationsapp** eingeben und speichern (*kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden*)
- Playlist mit **Bewegungsübungen** erstellen und speichern (*kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden*)
- Playlist mit passenden **Liedern** erstellen (*kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden*)

	Zeit	App/Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
Einstieg	5 Min.	Jukebox	Lieder spielen wie: Albany, Reeperbahn, Capri, Fiesta Mexicana, Ganz Paris träumt von der Liebe, Kalkutta liegt am..., Griechischer Wein, Santo Domingo, Viva Colonia, Waterloo, Weiße Rosen aus..., Wir lagen vor Madagaskar, zwei kleine Italiener...	Überbrückung, bis alle da sind Einstimmung auf das Thema	Hier kann ggf. schon erfragt werden: Ob bereits jemand eine Idee hat, welche Gemeinsamkeit die Lieder aufweisen? (<i>Alle haben mit Ländern, Städten, Flüssen, Orten... zu tun!</i>)
	5 min	Kommunikation	„Hallo...!“ anlassbezogen bzw. mit aktuellen Inhalten. z. B. Hinweis auf das Thema „Stadt, Land, Fluss...“	Ankommen... Willkommen heißen... Einstimmung...	Kann Anlass sein zu einem Gespräch, wie beispielsweise zu Vorerfahrungen mit versch. Ländern, Orten, Reisen, Lieblingsstadt, Geburtsland bzw. -ort
Hauptteil	10 min	Bewegungsübungen – eigene Playlist –	Sollte individuell erstellt werden nach Fähigkeiten und Vorlieben der Teilnehmenden.	Körperliche Aktivierung Koordination Durchblutungsförderung	Als Abschluss-Übung bietet sich sehr gut eine der drei Atem-Übungen an

30 min	Jukebox	o. g. Lieder mit Ländern, Städten, Flüssen nutzen... „Albany, Reeperbahn, ...“ 1. Lied anspielen 2. Fragen wie: a. wie heißt das Lied b. wer singt es c. von welchem Ort, Land ist hier die Rede d. auf welchem Erdteil liegt...	Kognitive und sozio-emotionale Aktivierung → viele Lieder sind mit Erinnerungen verknüpft, z. B. an Reisen → neue Informationen kommen hinzu → Aufmerksamkeits-Übung → Abwechslung	Lieder (wie o. g.) mit Ländern, Städten, Flüssen herausuchen und Play-List erstellen. Einige Infos zu genannten Ländern, Städten, Flüssen raussuchen, z. B. in welchem Land liegt die Stadt, Einwohner, Insel(-staat), usw. (<i>nicht zu viel, lieber zu jedem evtl. eine Besonderheit</i> → z. B. <i>Waterloo gibt es in Belgien und Deutschland</i>) Auch Lieder und Interpreten können erraten werden. (<i>Weitere Infos siehe unten!</i>)	
Abschluss	10 min	Kognitiv	ABC-App	Alles Sammeln und auf großem Blatt notieren	Wichtig: bei dieser und der vorherigen Aufgabe, das Niveau so anpassen, dass sich alle beteiligen können.
	1 min	Kommunikation	„Tschau...!“ anlassbezogen	Danke fürs Kommen	
	5 min	Jukebox	Abschiedslied: z. B. „Auf Wiedersehen...“	angenehmer Ausklang in guter Stimmung	Zurück in den „Alltag“ möglichst mit einem Lächeln auf den Lippen.
Erfahrungen					
Die Themen in den Apps sind teilweise vielfältig, die Quiz-Abläufe insgesamt jedoch recht ähnlich, d.h. Tippen – Frage – Raten – Tippen (<i>Antwort überspringen oder Antwort geben lassen</i>) – Tippen – Frage – usw. Zusätzliche Impulse sorgen für Abwechslung und wirken anregend. Viele Teilnehmer:innen freuen sich über neue Informationen. Hier einige Zitate nach der Stunde: „ Schön, heute haben wir richtig was gelernt! “, „ Mal was anderes! “, „ Man konnte sich an vieles erinnern! “ Oft ergeben sich weitere Fragen, die man ggf. beim nächsten Treffen wieder aufgreifen oder direkt in der Stunde im Internet recherchieren kann.					

Einige Zusatz-Informationen (ohne Gewähr und Anspruch auf Vollständigkeit):

- „**Albany**“ - Hauptstadt des US-Bundesstaates New York; **im Lied** wird im Stil einer schottischen Ballade vom fiktiven Adligen Gordon McKenzie auf dem trutzigen Schloss Albany hoch über Norton Green, der in Notwehr seinen eifersüchtigen Bruder Charles erschlägt. Die Geschichte ist frei erfunden. 2012 stellte der real existierende schottische Clan der Mackenzies klar, dass sie nie ein Schloss namens Albany hatten und es auch keinerlei Bezug zur Familiengeschichte gibt.
- „**La Montanara**“ – ein alpenländisches Lied von Toni Orтели aus dem Jahre 1927, ist kein Ort und heißt: „**die Bergbewohnerin**“
- „**Santo Domingo**“ – Hauptstadt der Dominikanischen Republik, Karibik-Insel, fast 1 Mill. Einwohner
- „**Viva Colonia**“ – Köln
- „**Waterloo**“ – 1. Dorf 15 km südlich von Brüssel, hier fand Napoleons letzte Schlacht statt, 2. Eine U-Bahn-Station in Hannover
- „**Madagaskar**“ – ca. 30 Mill. Einwohner, Fläche von 587.295 km² nach Indonesien flächenmäßig zweitgrößter Inselstaat der Welt, im Indischen Ozean, Ostafrika.
- „**Napoli**“ in „2 kleine Italiener“ – Neapel, ca. 1 Mill. Einw., 3. größte ital. Stadt nach Mailand und Rom
- „**Capri**“ – ital. Kalkstein-Felseninsel im Golf von Neapel
- „**Athen**“ – Hauptstadt von Griechenland
- „**Kalkutta** liegt am...“ – Indische Metropole, heute „Kulturhauptstadt“ Indiens, ca. 15 Mill. Einwohner; „... **Ganges**“ – 2.-größter Fluss Indiens und Bangladeschs (Südasiens), über 2.600 km lang, der heiligste Fluss der Hindus, stark von Abwässern und Schadstoffen belastet; „**Kongo**“ – 4.374 km langer Fluss, bis 220 m tief und nach dem Nil 2.-längster Strom Afrikas, fließt durch die „Demokratische Republik Kongo“ in Zentralafrika, ca. 100 Mill. Einw., 2.-größter Staat in Afrika
- „**New York**“ – Weltstadt, mit ca. 9 Mill. Einwohnern bevölkerungsreichste Stadt der USA, liegt im Bundesstaat New York, der ca. 20 Mill. Einw. hat...

S. Tiere 1

Länge: 50-60 Minuten

Vorbereitung:

- Begrüßung und Verabschiedung in der **Kommunikations-App** eingeben und speichern (*kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden*)
- Playlist mit **Bewegungsübungen** erstellen und speichern (*kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden*)
- Playlist mit passenden **Liedern** erstellen (*kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden*)

	Zeit	App/Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
Einstieg	nach Bedarf	Jukebox	Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> • „Die süßesten Früchte...“ • „Biene Maja...“ • „Oh, Bello...“ • „Alle Vögel sind schon da...“ • „Schön ist es auf der Welt...“ 	Mit Musik schon ein wenig das Thema Tiere aufgreifen Freude vermitteln Ggf. Zeit überbrücken, bis alle da sind	Hier können erste Gedanken ggf. schon angeregt werden: <ul style="list-style-type: none"> • „Hatte und habe ich einen Bezug zu Tieren?“ • „Hatte ich Haustiere?“ • „Mag ich alle Tiere?“ • „Habe ich ein Lieblingstier?“ • „Bin ich gerne in den Zoo gegangen?“ • ...
	5 min	Kommunikation	„Hallo...!“ anlassbezogen	Ankommen... Willkommen heißen...	Z. B. <ul style="list-style-type: none"> • schon einstimmen aufs Thema • Wetter oder Jahreszeit aufgreifen...
Hauptteil	10 min	Bewegungsübungen – eigene Playlist –	Sollte individuell erstellt werden nach Fähigkeiten und Vorlieben der Teilnehmenden	Körperliche Aktivierung Koordination Durchblutungsförderung	Als Abschluss-Übung bietet sich gut eine der 3 Atem-Übungen an.
	10 min	Quiz / Hinweis-Quiz / Stichwörter-Quiz	Tiere	Kognitive Aktivierung	Man kann 1, 2 oder alle 3 Quiz-Varianten ausprobieren, vielleicht haben die TN aber auch Vorlieben.
	10 min	Audio-Quiz	Tierstimmen	Aufmerksamkeit	Bei Bedarf bietet Spotify viele weitere Tier- und Vogelstimmen, Alltagsgeräusche, Instrumente, usw.

Abschl 5s	5 min	Kommunikation	„Tschau...!“ anlassbezogen	Danke fürs Kommen...	Ggf. noch Verknüpfen mit aktuellen Informationen zu aktuellem Anlass
	nach Wunsch	Jukebox	Nach Wunsch und Bedarf	Guten, frohen und entspannten Abschluss finden	Zurück in den „Alltag“ möglichst mit einem Lächeln auf den Lippen.
Erfahrungen					
<p>Zum Thema Tiere haben viele Menschen einen guten Zugang und auch viele verschiedene Erinnerungen. Auch im Rahmen der „Pepper“-Angebote kann es auf unterschiedliche Art auch mehrmals aufgegriffen werden.</p> <p>Wir konnten das Angebot zum Beispiel einmal mit dem Besuch der Hundeschule verbinden.</p> <p>Wir haben Vögel, Fische und eine Schildkröte bei uns im Haus und konnten so die Tiere ein wenig in das „Pepper“-Angebot einbinden und beispielsweise mit näheren Informationen zu den bei uns lebenden Tieren bzw. Tierarten bereichern. Das rückt die Tiere für einige Menschen wieder mehr ins Bewusstsein und auch eine Art von Nähe kann evtl. entstehen, dadurch dass man mehr über das Tier selbst oder auch die Art weiß.</p>					

T. Tiere 2

Länge: ca. 50 min

Vorbereitung: Raum vorbereiten, Texte in die Kommunikations App eingeben, Playlisten vorbereiten (Bewegungsübungen, ggf Jukebox)

	Zeit	App/ Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise
Finstieg	4 min	Kommunikation	"Halli Hallo, ich bin's wieder, euer Pepper!// Toll, dass ihr alle gekommen seid!// Heute beschäftigen wir uns mit dem Thema Tiere./ Habt ihr ein Lieblingstier? Hattet ihr ein Haustier? Wie hieß es?/ Erzählt doch mal!"	Sozio-emotionale Aktivierung. Ankommen in der Gruppensitzung und Thema vorstellen. Erste Interaktionen mit dem Roboter.	Der Text sollte vor der Gruppensitzung eingegeben und gespeichert werden. Die Kommasetzung und Schreibweise des Textes sollten übernommen werden, auch wenn sie grammatikalisch nicht ganz korrekt ist. Bei einem Schrägstrich / sollte ein Absatz gesetzt werden
	3 min	Jukebox	Biene Maja - Karel Gott, oder Der Kuckuck und der Esel, oder Die Vogelhochzeit/ ein Vogel wollte Hochzeit machen - Rolf Zuckowski	körperliche und sozio-emotionale Aktivierung Lockere, fröhliche Atmosphäre	Die Bewegungen des Roboters sollten eingeschaltet sein, damit die Teilnehmenden animiert, werden sich auch zu bewegen.
Hauptteil	30 min (es müssen nicht alle Apps genutzt werden; hier werden nur alle zum Thema passenden Apps und Inhalte vorgestellt)	Quiz	Tiere	kognitive Aktivierung	Durch Antippen der Frage wird diese nochmals vorgelesen
		Hinweis Quiz	Tiere	kognitive Aktivierung	Es werden mehrere Hinweise vorgelesen, die durch Antippen des Fragenfeldes nach und nach erscheinen.
		Stichwörter Quiz	Tiere	kognitive Aktivierung	Durch Antippen des Fragenfeldes werden Stichwörter vorgegeben, mit denen man auf das gesuchte Lösungswort kommen soll.

			Was ist gemeint? - Katze	kognitive Aktivierung	Sprichwörter zum Thema Katze werden vorgelesen und diese sollen dann gemeinsam erklärt werden.
			Tierstimmen	kognitive Aktivierung	Indem auf das Fragenfeld getippt wird, wird ein Ton abgespielt. Die Teilnehmenden müssen dann erraten, um welches Tier es sich handelt.
			<ul style="list-style-type: none"> • Tier • Tier im Wald/auf dem Bauernhof/im Meer/... • Hunde-/Katzen-/Pferderasse • Haustiername 	kognitive Aktivierung	Alle Inhalte der kognitiven Aktivierung bieten schöne Möglichkeiten, um Gespräche einzubauen. Teilnehmende können individuell von eigenen Erfahrungen und Erlebnissen berichten.
5 min	Bewegungsübungen	Arme vorn / hinten, Arme diagonal, Arme hinter den Kopf, Arme kreisen, Arme oben, Oberkörper vorn		körperliche Aktivierung	Ausführende Person moderiert und wiederholt ggf Übungen, gibt Hilfestellung. Es gibt die Möglichkeit, Musik im Hintergrund laufen zu lassen während der Übungen.
5 min	Meditation	Fantasiereise Wiese		sozio-emotionale Aktivierung	Für eine ruhige Atmosphäre sorgen, ggf. Licht ausschalten und Störquellen entfernen
3 min	Kommunikation	"Danke, dass ihr so toll mitgemacht habt!/ Ich hatte eine tolle Stunde mit euch und freue mich schon auf die nächste. /Nun wollen wir noch ein Lied zum Abschluss hören, lasst uns alle gemeinsam singen!"		sozio-emotionale Aktivierung	Der Text sollte vor der Gruppensitzung eingegeben und gespeichert werden. Die Kommasetzung und Schreibweise des Textes sollten übernommen werden, auch wenn sie grammatikalisch nicht ganz korrekt ist. Bei einem Schrägstrich / sollte ein Absatz gesetzt werden
3 min	Jukebox	Kuckuck oder kommt ein Vogel geflogen, oder Wenn ich ein Vöglein wär		sozio-emotionale Aktivierung	Die Bewegungen des Roboters sollten eingeschaltet sein, damit die Teilnehmenden animiert werden, sich auch zu bewegen.
					Abschluss

U. Urlaub

Länge: ca. 50 min

Vorbereitung: Raum vorbereiten, Texte in die Kommunikations App eingeben, Playlisten vorbereiten (Bewegungsübungen, ggf Jukebox)

Zeit	App/ Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
4 min	Kommunikation	"Herzlich willkommen zu einer neuen Gruppenstunde!// Heute dreht sich alles um das Thema "Urlaub". / Was war euer schönstes Reiseziel?/ Welcher Urlaubsort war der weit entfernteste?/ Mögt ihr es lieber warm oder kalt im Urlaub?"	Sozio-emotionale Aktivierung. Ankommen in der Gruppensitzung und Thema vorstellen. Erste Interaktionen mit dem Roboter	Der Text sollte vor der Gruppensitzung eingegeben und gespeichert werden. Die Kommasetzung und Schreibweise des Textes sollten übernommen werden, auch wenn sie grammatikalisch nicht ganz korrekt ist. Bei einem Schrägstrich / sollte ein Absatz gesetzt werden
3 min	Jukebox	An der Nordseeküste - Klaus und Klaus, oder Griechischer Wein - Udo Jürgens, oder heißer Sand - Connie Francis	körperliche und sozio-emotionale Aktivierung Lockere, fröhliche Atmosphäre	Die Bewegungen des Roboters sollten eingeschaltet sein, damit die Teilnehmenden animiert, werden sich auch zu bewegen.
30 min	Quiz	Urlaub	kognitive Aktivierung	Durch Antippen der Frage wird diese nochmals vorgelesen
	ABC App	<ul style="list-style-type: none"> • Land • Gebirge • Verkehrsmittel, mit dem man reist • Fremdsprache • Kofferinhalt • Aktivität im Urlaub • Reiseziel warm/kalt • See/Meer • Kleidungsstück • Getränk/Speise 	kognitive Aktivierung	Alle Inhalte der kognitiven Aktivierung bieten tolle Möglichkeiten, um Gespräche einzubauen. Teilnehmende können individuell von eigenen Erfahrungen und Erlebnissen berichten.
Finstieg				
Hauptteil				

5 min	Bewegungsübungen	Äpfel pflücken, schauen links, rechts, Windmühle, Superman, Himmel, Erde	körperliche Aktivierung	Ausführende Person moderiert und wiederholt ggf Übungen, gibt Hilfestellung. Es gibt die Möglichkeit, Musik im Hintergrund laufen zu lassen während der Übungen.
5 min	Meditation	Fantasiereise "Meer" / "Sonne" / "Wasser"	sozio-emotionale Aktivierung	Für eine ruhige Atmosphäre sorgen, ggf. Licht ausschalten und Störquellen entfernen
3 min	Kommunikation	"Danke, dass ihr so toll mitgemacht habt!/ Ich hatte eine tolle Stunde mit euch und freue mich schon auf die nächste. /Nun wollen wir noch ein Lied zum Abschluss hören, lasst uns alle gemeinsam singen!"	sozio-emotionale Aktivierung	Der Text sollte vor der Gruppensitzung eingegeben und gespeichert werden. Die Kommasetzung und Schreibweise des Textes sollten übernommen werden, auch wenn sie grammatikalisch nicht ganz korrekt ist. Bei einem Schrägstrich / sollte ein Absatz gesetzt werden
3 min	Jukebox	Wann wird mal wieder richtig Sommer - Rudi Carell, oder Ein Bett im Kornfeld - Jürgen Drews, oder Pack die Badehose ein - Cornelia Froboess	sozio-emotionale Aktivierung	Die Bewegungen des Roboters sollten eingeschaltet sein, damit die Teilnehmenden animiert werden, sich zu bewegen.
Abschluss				

V. Was ist gemeint? / Was bedeutet...?

Länge: 50 – 60 Minuten

Vorbereitung:

- Begrüßung und Verabschiedung in der **Kommunikationsapp** eingeben und speichern (kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden)
- Playlist mit **Bewegungsübungen** erstellen und speichern (kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden)
- Playlist mit passenden **Liedern** erstellen (kann so später wieder genutzt, verändert und ergänzt werden)

	Zeit	App/Anwendung	Inhalt	Ziel/Aktivierung	Hinweise (für unerfahrene Bediener*innen)
Einstieg	nach Bedarf	JukeboxJukebox	Nach Wunsch und was passt: <ul style="list-style-type: none"> • „Die Gedanken sind frei...“ • „Schneewalzer“ • „Froh zu sein, bedarf es wenig“ 	Mit Musik schon ein wenig das Thema aufgreifen (Vor-)Freude vermitteln	Hier können erste Gedanken ggf. schon angeregt werden: <ul style="list-style-type: none"> • Welche Sprichwörter fallen Ihnen ein? • Woher kennen Sie die Sprichwörter? • Können Sie Sprüchen etwas abgewinnen? • Nutzen Sie selbst Sprüche/Sprichwörter? • ...
	5 min	Kommunikation	„Hallo...!“ anlassbezogen	Ankommen... Willkommen heißen...	Mögliche Inhalte: Schon einstimmen aufs Thema durch einen bekannten Spruch, ein geflügeltes Wort oder ein altes Sprichwort
Hauptteil	10 min	Bewegungsübungen – eigene Playlist –	Sollte individuell erstellt werden nach Fähigkeiten und Vorlieben der Teilnehmenden	Körperliche Aktivierung Koordination Durchblutungsförderung	Als Abschluss-Übung bietet sich gut eine der 3 Atem-Übungen an.
	nach Bedarf, Wunsch	Sprichwörter	<ul style="list-style-type: none"> • Was bedeutet...? • Was ist gemeint...? 	Kognitive Aktivierung Erinnerungsarbeit Assoziation	Empfehlenswert ist hier ein internet-fähiges Gerät dazu zu nehmen, da hin und wieder Diskussionen entstehen oder Fragen aufkommen, die sich durch eine kurze Suchanfrage schnell klären lassen.

Abschl 155	10 min	Sprichwörter	Verschiedene Themen	Kognitive Aktivierung Erinnerung, Konzentration	Bei Sprichwörtern gibt es teilw. regionale Unterschiede, aber i.d.R. können sich alle TN sehr gut einbringen.
	5 min	Kommunikation	„Tschau...!“ anlassbezogen	Danke fürs Kommen...	Ggf. noch Verknüpfen mit aktuellen Informationen zu aktuellem Anlass
	nach Wunsch	Jukebox	Nach Wunsch und Bedarf	Guten, frohen und entspannten Abschluss finden	Zurück in den „Alltag“ möglichst mit einem Lächeln auf den Lippen.
Erfahrungen					
Es ist teilweise sehr interessant, wie ein geflügeltes Wort, ein Spruch oder Sprichwort interpretiert wird von verschiedenen Menschen. Manchmal gibt es Klärungsbedarf, daher kann ein internetfähiges Gerät in der Gruppen-Stunde hilfreich zur abschließenden Klärung sein. Auch haben einige Sprüche sehr interessante Ursprünge, die ggf. in der Stunde zur Sprache kommen und durch Recherche im Internet geklärt werden können.					

