

Projekt zur Bachelorarbeit im BA Angewandte Sportwissenschaft

Modul B18

Titel des Projektes

Effekte von Exergame Interventionen auf kognitive Leistungen bei Älteren
--

Hintergrund und übergeordnete Forschungsfrage
--

Ein Exergame ist ein interaktives Videospiel, das körperliche Aktivität und Bewegung integriert, um SpielerInnen sowohl zu unterhalten als auch motorisch-kognitiv zu fordern. Im Rahmen des vorliegenden Projekts sollen die Auswirkungen Exergame-Intervention auf kognitive (z.B. Arbeitsgedächtnis, Inhibition, kognitive Flexibilität, Aufmerksamkeit, Gedächtnis) bei Älteren untersucht werden. Die Erkenntnisse können dazu beitragen, Trainingsempfehlungen z.B. zu einem gesunden Altern oder der Reduzierung des Sturzrisikos zu beitragen.
--

Methoden

PICO-T, PRISMA, PeDro

Betreuer

Prof. Dr. Jochen Baumeister

Kooperationspartner (wenn notwendig)

/

Kontakt

jochen.baumeister@universität-paderborn.de
--

Erforderliche/empfohlene Vorkenntnisse

Umgang mit einem Zitationsmanager wünschenswert

Literatur zur Orientierung

Chu, C. H., Quan, A. M. L., Souter, A., Krisnagopal, A., & Biss, R. K. (2022). Effects of Exergaming on Physical and Cognitive Outcomes of Older Adults Living in Long-Term Care Homes: A Systematic Review. <i>Gerontology</i> , 68(9), 1044–1060. https://doi.org/10.1159/000521832
