

### [Akceptuje](#)

W ramach naszej witryny stosujemy pliki cookies w celu świadczenia państwu usług na najwyższym poziomie, w tym w sposób dostosowany do indywidualnych potrzeb. Korzystanie z witryny bez zmiany ustawień dotyczących cookies oznacza, że będą one zamieszczone w Państwa urządzeniu końcowym. Możecie Państwo dokonać w każdym czasie zmiany ustawień dotyczących cookies. Więcej szczegółów w naszej [Polityce Prywatności](#)

[Portal](#) [Informacje](#) [Katalog firm](#) [Praca](#) [Szkolenia](#) [Wydarzenia](#) [Porównania międzylaboratoryjne](#)  
[Kontakt](#)



**[Laboratoria](#)**  
**[.net](#)**  
**[Innowacje](#)**  
**[Nauka](#)**  
**[Technologie](#)**



[Logowanie](#) [Rejestracja](#) [pl](#)

Newsletter

zapisz się

Naukowy styl życia

Nauka i biznes

- [Nowe technologie](#)
- [Felieton](#)
- [Tygodnik "Nature"](#)
- [Edukacja](#)
- [Artykuły](#)
- [Przemysł](#)

[Strona główna](#) > [Informacje](#)

## Gry dla seniorów pomogą zdrowiej się starzeć

Neurokognitywistka ze Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej ma opracować gry komputerowe, które będą rozwijać zdolności intelektualne seniorów. Projekt realizuje w ramach programu VENTURES Fundacji na rzecz Nauki Polskiej.

Głównym celem projektu „Innowacje sprzyjające zdrowemu starzeniu się. Wykorzystanie metod

psychologii poznawczej do trenowania zdolności intelektualnych seniorów” jest stworzenie specjalnych gier komputerowych, które będą rozwijać zdolności intelektualne seniorów, ćwiczyć ich pamięć, spostrzegawczość oraz koncentrację.



Jak poinformowali przedstawiciele SWPS w przesłanym komunikacie, gry będą dostępne przez internet. Dlatego każdy, kto ma komputer lub tablet z dostępem do sieci, będzie miał możliwość ćwiczenia umysłu w dowolnej chwili.

*"Osoby wchodzące w okres późnej dorosłości potrafią budować strategię rozwoju przedsiębiorstwa, podejmować trafne decyzje biznesowe czy zarządzać organizacją. Jednocześnie w tym wieku dostrzega się pogorszenie funkcjonowania intelektualnego, pierwsze kłopoty z pamięcią czy trudności z koncentrowaniem się. Sprawia to, że ludzie często nie wykorzystują maksymalnie swoich zasobów. Narzędzie, które chcemy stworzyć w ramach grantu, ma za zadanie ćwiczyć zdolności intelektualne i wspierać sprawność poznawczą u seniorów"* - tłumaczy Anna Maria Wieczorek, neurokognitywista z SWPS.

Przy tworzeniu łatwych w obsłudze gier ma być wykorzystana wiedza z dziedziny psychologii poznawczej, nauki o mózgu, biologii czy informatyki.

*"Bazując na tej wiedzy w ramach projektu dążyć będziemy do bardzo precyzyjnego określenia, jakie ćwiczenia są najbardziej skuteczne. Dzięki niemu uda się także pozyskać nowatorską wiedzę o funkcjonowaniu poznawczym człowieka, plastyczności mózgu, procesach intelektualnych oraz dowiedzieć się, co można robić żeby do późnych lat zachować sprawny i ostry jak brzytwa umysł - mówi Anna Wieczorek. - Dodatkowo cały program przyjmie postać gry komputerowej, dzięki czemu wykonywanie zadań będzie dalekie od żmudnego powtarzania nudnych ćwiczeń, a poprzez angażujące scenariusze wzbudzać będzie motywację graczy do rozwijania konkretnych kompetencji intelektu"* - dodaje.

Gra może też znaleźć zastosowanie komercyjne. *"Być może w niedalekiej przyszłości taki +fitness dla mózgu+ stanie się oczywistym elementem wspierania aktywności nie tylko seniorów, ale również młodzieży i dzieci"* - podsumowuje Wieczorek. Wiedza o funkcjonowaniu poznawczym człowieka pochodząca z projektu, która na co dzień kojarzona jest raczej z laboratorium, będzie mogła także posłużyć za punkt wyjścia do projektowania różnego rodzaju narzędzi i zabawek stymulujących rozwój intelektualny każdego, kto chciałby zadbać o swój umysł.

Badaczka z SWPS, w ramach X edycji VENTURES, zdobyła grant o wartości 142 tys. zł. Celem tego programu FNP jest podniesienie atrakcyjności prac naukowych w Polsce i zainteresowanie młodych uczonych ich realizacją, jak również zwiększenie liczby projektów, których wyniki mogą być wdrożone w działalności biznesowej.

Źródło: <http://www.naukawpolsce.pap.pl>

<http://laboratoria.net/aktualnosci/17185.html>



27-03-2025

## Jak otworzyć laboratorium?

Laboratorium może być dobrym pomysłem na biznes.



26-03-2025

## Dziękujemy za odwiedziny na targach Labs Expo

Dziękujemy wszystkim, którzy odwiedzili nas.



26-03-2025

## W przyszłości będziemy jedli mięso z drukarki

Trójwymiarowy druk może stać się z czasem jednym z filarów produkcji.



26-03-2025

## [Ruszył nabór na wspólne projekty przedsiębiorców i naukowców; w...](#)

W aż puli 66 mln zł.



26-03-2025

## [Błonica - choroba groźna także dla dorosłych](#)

Po 40. roku życia choroba staje się równie groźna.



26-03-2025

## [87% internautów uważa hejt za poważny problem społeczny](#)

W 2024 roku z hejtem zetknęło się 45 proc. internautów.



26-03-2025

## [Nowe materiały do budowy okrętów wojskowych](#)

Naukowcy z Politechniki Wrocławskiej pracują nad nimi.



26-03-2025

## [Mandimycyna - nowy potencjalny środek przeciwgrzybiczy](#)

Zabija grzyby odporne na wiele leków.

**Informacje dnia:** [Jak otworzyć laboratorium? Dziękujemy za odwiedziny na targach Labs Expo W przyszłości będziemy jedli mięso z drukarki Ruszył nabór na wspólne projekty przedsiębiorców i naukowców; w puli 66 mln zł Błonica - choroba groźna także dla dorosłych 87% internautów uważa hejt za poważny problem społeczny](#) [Jak otworzyć laboratorium? Dziękujemy za odwiedziny na targach Labs Expo W przyszłości będziemy jedli mięso z drukarki Ruszył nabór na wspólne projekty przedsiębiorców i naukowców; w puli 66 mln zł Błonica - choroba groźna także dla dorosłych 87% internautów uważa hejt za poważny problem społeczny](#) [Jak otworzyć laboratorium? Dziękujemy za odwiedziny na targach Labs Expo W przyszłości będziemy jedli mięso z drukarki Ruszył nabór na wspólne projekty przedsiębiorców i naukowców; w puli 66 mln zł Błonica - choroba groźna także dla dorosłych 87% internautów uważa hejt za poważny problem społeczny](#)

**Partnerzy**