

[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>

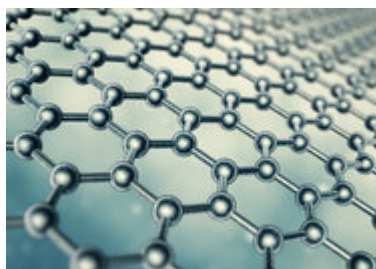
<http://laboratoria.net/aktualnosci/17185.html>



02-07-2024

[Ekran dotykowy bez problematycznego indu](#)

Tańsze i bardziej przyjazne środowisku.



02-07-2024

[Świat atomów i cząsteczek](#)

Jak dzięki różnym metodom obrazowania zobaczyć "całego słonia"



02-07-2024

[Żyjemy w czasach multitożsamości](#)

Ekspert o mediach społecznościowych.



02-07-2024

DLaczego Polki rzadziej jedzą mięso niż Polacy?

Równość płci może mieć związek ze swobodą wyboru tego, co się je.



02-07-2024

Co 3 osoba dorosła zagrożona chorobami z powodu braku ruchu

Alarmuje Światowa Organizacja Zdrowia.



02-07-2024

Cynk może pomóc chronić uprawy przed zmianami klimatu

Informuje "Nature".



02-07-2024

Tancerze są mniej neurotyczni niż ogół

populacji

Jednocześnie są bardziej ugodowi i ekstrawertyczni.



02-07-2024

Rząd planuje, aby minister mógł odwołać dyrektora NCBR

Dyrektor Narodowego Centrum Badań i Rozwoju będzie mógł zostać odwołany.

Informacje dnia: [Ekrany dotykowe bez problematycznego indu](#) [Świat atomów i cząsteczek](#) [Żyjemy w czasach multitożsamości](#) [Dlaczego Polki rzadziej jedzą mięso niż Polacy? Co 3 osoba dorosła zagrożona chorobami z powodu braku ruchu](#) [Cynk może pomóc chronić uprawy przed zmianami klimatu](#) [Ekrany dotykowe bez problematycznego indu](#) [Świat atomów i cząsteczek](#) [Żyjemy w czasach multitożsamości](#) [Dlaczego Polki rzadziej jedzą mięso niż Polacy? Co 3 osoba dorosła zagrożona chorobami z powodu braku ruchu](#) [Cynk może pomóc chronić uprawy przed zmianami klimatu](#) [Ekrany dotykowe bez problematycznego indu](#) [Świat atomów i cząsteczek](#) [Żyjemy w czasach multitożsamości](#) [Dlaczego Polki rzadziej jedzą mięso niż Polacy? Co 3 osoba dorosła zagrożona chorobami z powodu braku ruchu](#) [Cynk może pomóc chronić uprawy przed zmianami klimatu](#)

Partnerzy