

VR: Beleef de wereld door andere ogen

Ervaar, beleef en ontdek vanuit je eigen veilige huiskamer.



WAT?

Op een andere manier de wereld beleven door de inzet van Virtual Reality (VR). VR is nog nieuw voor SDW. Ik ben van mening dat VR een toegevoegde waarde kan zijn op het gebied van beleven, ontspanning, ervaren, behandeling (diverse vakgebieden) en trainingsdoeleinden. Dit voor zowel cliënten als medewerkers.

?

HOE?

- ✓ De projectgroep Team2VR, doet informatie op over VR via internet/ Externe partners en schaft een VR-bril aan.
- ✓ Informatie delen via intranet en social media kanalen van de organisatie
- ✓ Clientparticipatie (MET) (Mijn ervaring telt) Ervareingsdeskundigen (cliënten) worden ingezet binnen en buiten SDW om hun ervaringen te delen.
- ✓ Meetbaar middels Enquête voor de start en na testfase
- ✓ Testen op minimaal 1 locatie binnen SDW en oriënterend binnen Behandeling

WAAROM?

De ultieme VR-ervaring prikkelt de zintuigen. Voor de hersenen wordt simulatie dan werkelijkheid. Hierdoor kunnen emoties worden aangesproken. Voor veel mensen met een beperking is het lastig om naar buiten te gaan en erop uit te trekken. Dankzij een VR ervaring krijgen ze toch de mogelijkheid om naar andere locaties te reizen, nieuwe ervaringen op te doen en hun brein actief te prikkelen. VR kan worden ingezet als behandeling, als ontspanning en spelvorm en als trainingsdoeleinden voor medewerkers.

WIE?

De cliënten van SDW maken gebruik van de VR-bril waardoor ze kunnen ontspannen ; een andere omgeving kunnen ervaren. Zij worden hierbij ondersteund door de begeleiders die op hun beurt ervaring met de bril opdoen en hierin worden gecoacht door team2VR. Team2VR oefent vanuit verschillende invalshoeken met de bril (behandelend/ begeleidend) en houdt zich daarnaast bezig met kennis verbreding door te leren van externe partijen die al met VR werken.

Wanneer is jouw project geslaagd?

- ✓ Team2VR heeft voldoende kennis en ervaring opgedaan omtrent VR om dit over te dragen aan locaties.
- ✓ Er is enthousiasme bij cliënten en medewerkers te meten aan ontwikkelde enquêtes en reacties via intranet/Socialmedia kanalen.
- ✓ Ten minste 1 gehele locatie heeft minimaal 3 maanden ervaring opgedaan met de mogelijkheden van VR.
- ✓ De inzet van VR levert een belangrijke bijdrage aan ontspanning, plezier en invulling van het dagprogramma.
- ✓ De mogelijkheden voor inzet VR omtrent behandeling (stress, traumaverwerking, fysiotherapie/revalidatie/ verbeteren slaapkwaliteit) zijn onderzocht.
- ✓ De mogelijkheden voor inzet VR voor trainingsdoeleinden van medewerkers zijn onderzocht.
- ✓ Er ligt een plan voor verdere implementatie van VR binnen de organisatie.

Initiatiefnemers

Initiatiefnemer : **Hanneke Kuijpers, Fysiotherapeut/Innovatiecoach**

Betrokken partijen:

Fysiotherapie

Psychomotore Therapie

Client

Gedragsdeskundige

Begeleider

Medewerker clientparticipatie

Zorgontwikkeling en Innovatie

Innovatiecoach