

Virtual Reality voor Personen met een ernstige verstandelijke beperking

RESEARCH
@THOMAS MORE

NOOD

In Het Gielsbos, specifiek in het belevingscentrum de Oase, was reeds een **VR-bril aanwezig**, nl. een HTC VIVE verbonden met een computer. Deze VR-bril werd echter **amper gebruikt** door de begeleiders.

Om inzicht te krijgen in de mogelijke belemmeringen voor het gebruik van VR was er **nood aan informatie** over

- **barrières voor VR-gebruik**
- **huidige kennis en ervaring van begeleiders** inzake VR
- **bezorgdheden en verwachtingen van begeleiders** inzake het gebruik van VR met de bewoners van Het GielsBos



Aanpak

Omwille van Covid-19 is de aanpak van deze samenwerking gewijzigd van een use case naar **onderzoek bij en opleiding voor het personeel**.

Via focusgroepgesprekken hebben we begeleiders van personen met een ernstige verstandelijke beperking bevroegd over hun kennis over VR, hun ervaringen ermee en hun wensen en verwachtingen. Uit de focusgroepgesprekken bleek dat begeleiders, vooraleer aan de slag te gaan met cliënten, **nood hadden aan kennis over en aan ervaring met het gebruik van de VR-bril**.

Vervolgens hebben we **twee workshops** samengesteld, op basis van de kennis die we vergaard hebben tijdens de focusgroepen.

Na deze workshops kunnen de begeleiders zelf aan de slag gaan. Om hen hierin bij te staan hebben we een **handleiding en overzicht van beschikbare apps** voorzien.

Focusgroepgesprekken

Deelnemers

- 14 deelnemers: 8 in FG 1 en 6 in FG2.
- Verschillende functies: leefgroepbegeleiders, acti-team, teamleider en medewerkers 'onthaal en infrastructuur'
- Werken met verschillende populaties: verstandelijke beperking met/zonder lichamelijke beperking, mogelijke bijkomende diagnoses zoals autisme en gedragsproblemen

Kennis over en ervaring met VR

- 12/14 beperkte kennis (bv. via Oase, tv, kinderen)
- 9/14 reeds geprobeerd
- Eerste ervaring vaak eerder negatief: gevoelens van indringendheid, ongemak, duizeligheid
- Positievare indruk naarmate vaker gebruik, vooral over de 'onderdompeling'



Virtual Reality voor Personen met een ernstige verstandelijke beperking

RESEARCH
@THOMAS MORE

Focusgroepgesprekken (vervolg)

Ervaring met VR met bewoners

- 4/14 deelnemers: verschillende doelgroepen en applicaties
- Activiteit
 - Beleven: rondkijken zonder zelf invloed uit te oefenen op de virtuele wereld
 - Beleven met invloed uitoefenen
 - Actief gebruik van de controllers in een spel

Drempels

- Gebruik van de controllers is te moeilijk
 - voor personen met motorische problemen
 - als meerdere knoppen tegelijk gebruikt worden
- Begeleider
 - Tijd: voorbereiding én uitvoering
 - Angst om iets verkeerd te doen
 - Beperkte kennis van beschikbare applicaties
 - Hoe houd je contact met cliënt/bewoner?
- Bewoners
 - Zeer diverse groep met uiteenlopende interesses
 - VR is beangstigend voor sommigen
- Aanwezigheid van eenvoudiger alternatieven

Opportunities

- Ervaring aanbieden die onmogelijk is in realiteit (beleving)
- Onbereikbare wereld aanbieden (bv. thuisomgeving)
- Voorbereiding op activiteiten (bv. verschillende stappen voor busreis)
- Zinnige vrijetijdsbesteding op maat cliënt/bewoner

Voorwaarden voor VR-gebruik

- Doelgerichtheid: Wat willen we bereiken met het gebruik van VR voor de individuele bewoner?
- Applicaties
 - Kennis over aanbod (database)
 - Aanbod voor verschillende interesses en noden
- Gebruiksgemak
- Opleiding personeel

Resultaat

Inhoud workshop 1

- Wat is immersieve technologie?
- Technische uitleg HTC VIVE
- Praktische uitleg gebruik HTC VIVE
 - Hardware
 - Software
 - apps opstarten
 - apps installeren
 - Hygiëne
- Ervaring opdoen met belevingsgerichte en interactieve VR-applicaties

Inhoud workshop 2

- Hoe begin ik eraan? Theoretisch kader
- Handvaten gebruik VR
- Hoe VR-sessie opbouwen
- Ervaring opdoen via rollenspel
- Uitproberen mogelijk interessante applicaties:
 - puur belevingsgericht
 - belevingsgericht met beperkte interactie
 - interactief (via controllers of handtracking)

Handleiding:

“Gebruik van virtual reality voor personen met een verstandelijke beperking” met overzicht van potentieel interessante applicaties. Handleiding beschikbaar via www.immersivecare.be.

Vragen? jo.daems@thomasmore.be
of romy.sels@thomasmore.be