



Traduzione DEEPL

INNOSUISSE INNOVATION BOOSTER CO-PROGETTAZIONE DI SERVIZI UMANI

Ciclo di innovazione 2024-25: "Concentrarsi sul benessere di bambini, giovani e famiglie".

Richiesta di finanziamento nella *fase di ideazione e scoperta*

Titolo di lavoro per l'idea del progetto: Realtà virtuale (VR)

[anonimo]

Intervento:in:

Data: 15.05.2024

(1) Elencare le persone coinvolte nel team di innovazione (cognome, nome), le rispettive organizzazioni (se applicabile) e il rispettivo background di esperienza primaria (utenti/persone interessate/relativi; pratica /professioni; scienza/ricerca; politica/amministrazione specializzata; altro)

(2) Indicare la sfida o il problema che si desidera chiarire e analizzare ulteriormente nella *fase di ideazione e scoperta* e indicare il collegamento con il tema annuale "Focus sul benessere di bambini, giovani e famiglie":

Vivere in un istituto cambia le interazioni tra le persone con disabilità e le loro famiglie e influisce sul funzionamento dell'intera famiglia, dei suoi singoli membri e dei ruoli definiti nella famiglia. Con l'aiuto della realtà virtuale, vogliamo sostenere le persone con disabilità e le loro famiglie a ridurre l'impatto negativo della vita fuori dalla famiglia sul funzionamento della stessa.

(3) Come volete procedere per chiarire ulteriormente la sfida/problema e scoprire soluzioni innovative?

L'obiettivo del progetto è quello di verificare l'ipotesi che gli interventi supportati dalla VR possano migliorare la
può aiutare i residenti e le loro famiglie ad affrontare i problemi quotidiani. Vogliamo sviluppare casi d'uso concreti su come i residenti possono usare la VR per aiutarli a interagire con le loro famiglie.
Vogliamo quindi proseguire il progetto con i singoli residenti [redacted] realizzare, dove sospettiamo che la separazione familiare sia un problema per le persone colpite e le loro famiglie.

I principali problemi potenziali sono i seguenti:

- Disconnessione dalla vita familiare,
- Accettazione del ruolo stabilito nella famiglia, ad esempio la madre, dal punto di vista del bambino che vive a casa e ha una madre nell'istituto.
- il sentimento di separazione dal bambino quando vive lontano dal genitore e quest'ultimo non ha alcuna influenza sul bambino,
- la sensazione di essere esclusi dalla famiglia se, ad esempio, i fratelli non sono in grado di partecipare alla vita familiare come persone interessate.

Vogliamo migliorare queste aree attraverso le seguenti attività in realtà virtuale e progettare ulteriori attività adeguate in VR.

Il focus principale è su:

- Attività online condivise, come la visita di un museo virtuale che genitore e bambino vivono insieme, anche se uno dei due si trova in un centro di assistenza all'infanzia e l'altro è a casa al nido.

L'attenzione secondaria è rivolta alle attività di VR individuali della persona interessata, con l'obiettivo di consentire la partecipazione a varie attività, fornire nuovi impulsi e raggiungere una maggiore soddisfazione:

- Raggiungere obiettivi difficili da raggiungere, come un volo in mongolfiera o un'immersione nel mondo sottomarino.
- Meditazione, rilassamento con trasferimento in un luogo esterno alla nostra casa di cura, z. Ad esempio, una spiaggia al mare o un tramonto nella savana africana.
- Un'attività cognitiva per la persona interessata che corrisponde ai suoi interessi ma che non è possibile a causa della sua disabilità, ad esempio una visita allo zoo, un safari o un viaggio online.
- Motivazione mentale per l'attivazione fisica. Ad esempio, praticando yoga in montagna. Se la persona ha problemi di motivazione, possiamo portarla in un luogo che la interessi e la attivi mentalmente, in modo che sia più disposta a praticare un'attività fisica che altrimenti rifiuterebbe.

(4) Come garantire che gli utenti/persone interessate/relativi siano coinvolti nel team di innovazione?

Vogliamo consentire alle persone colpite e ai loro familiari di avere un contatto più intenso con la famiglia attraverso interventi supportati dalla VR e di ottenere un sostegno efficace per il sistema familiare. Gli interventi vengono discussi con le persone colpite e i loro familiari e alla loro situazione individuale. I criteri di valutazione sono definiti e analizzati qualitativamente dopo ogni intervento. Anche i due residenti che fanno parte del gruppo di progetto saranno coinvolti nella pianificazione e saranno informati sulle tappe del progetto.

Attualmente vivono con noi 20 residenti che soddisfano i requisiti per partecipare al progetto e sono potenziali utenti. Prepareremo degli opuscoli informativi e le persone interessate e le loro famiglie a un evento informativo. reclutare almeno altre 5-7 persone per il progetto.

(5) Come volete lavorare insieme nel team dell'innovazione? (ad es. moduli, compiti, ruoli)

[Persona 1]

Il suo compito principale è quello di sviluppare l'idea di progettare interventi assistiti dalla VR e di utilizzarli come strumento per sostenere le persone con disabilità. In questo progetto, ciò significa sviluppare un concetto e progettare attività specifiche in realtà virtuale in modo che abbiano l'impatto desiderato sulla persona e sulla sua famiglia.

[Persona 2]

Il vostro compito principale è quello di fornire un supporto organizzativo al progetto e alle singole persone interessate e alle loro famiglie, e di essere responsabili della comunicazione con i residenti e i dipendenti.

[Persona 3]

È responsabile della consulenza tecnica durante la realizzazione del progetto. Poiché l'intero progetto incentrato sull'uso della VR, il supporto tecnico è un prerequisito per l'attuazione del progetto. Questo include il supporto per le cuffie VR, la connessione allo streaming, il supporto per la creazione e l'utilizzo di contenuti propri in VR, ecc.

[Persona 4]

Un ruolo di consulenza per le persone colpite, promotrice del progetto, fonte di idee per la progettazione degli interventi. In quanto responsabile della consulenza all'ingresso, è molto vicina alle esigenze delle famiglie e può portare il punto di vista delle famiglie nel progetto.

Esperti per esperienza

Questi sono due dei nostri residenti che affermano che la loro permanenza nell'istituto ha cambiato la loro vita familiare e che sono interessati a lavorare su questo aspetto e a coinvolgere la loro famiglia.

(6) A quale idea di progetto state pensando attualmente e quali benefici dovrebbe generare?

L'idea principale del progetto è quella di utilizzare la VR per attività congiunte della persona interessata e del familiare (visitare un museo, viaggiare online, giocare, guardare insieme i propri contenuti come un video di una gita o di una festa di famiglia).

Queste attività sociali in VR offrono un tipo di esperienza diversa dalla classica visita alla persona interessata. La visita classica consiste solitamente nello scambio di notizie da entrambe le parti (famiglia e persona interessata). Le attività in VR che intendiamo sperimentare sono finalizzate a concentrarsi maggiormente su un'attività, in modo che entrambe le parti possano goderne maggiormente e viverla insieme. Partiamo dal presupposto che le attività supportate dalla VR hanno un'intensità maggiore. Grazie a queste esperienze condivise, i legami familiari si rafforzano e la sensazione di separazione dalla famiglia diminuisce. La persona in questione non è una madre/figlio/sorella che non vive con noi e che a volte andiamo a trovare, ma qualcuno con cui andiamo da qualche parte, viviamo un'esperienza, facciamo "esperienze condivise".

Ciò contribuirà a fornire **nuove esperienze sociali, cognitive ed emotive**, la cui quantità e intensità sono spesso limitate tra la persona che vive nel centro e la sua famiglia.

(7) Secondo lei, quale delle seguenti affermazioni è più probabile che si applichi?

- La nostra idea di progetto è completamente nuova.
- La nostra idea di progetto combina il familiare in un modo nuovo.
- La nostra idea di progetto si basa sul trasferimento di qualcosa di già noto in un contesto in cui non è ancora disponibile.

Si prega di inviare la propria candidatura entro il 15 maggio 2024 all'indirizzo pascal.maeder@hes-so.ch.