

Virtual-Reality-Technologie in der Arbeit mit Senior_innen

Chancen und Herausforderungen

Virtual-Reality-Technologie

Virtuelle Realität (VR) bezeichnet die Darstellung und Wahrnehmung einer computergenerierten Wirklichkeit bzw. simulierten dreidimensionalen Welt, in die Personen mithilfe geeigneter Hard- und Softwaresysteme (z.B. VR-Brillen) versetzt werden. Neben den optischen können auch akustische oder taktile Reize Teil des VR-Erlebnisses sein.



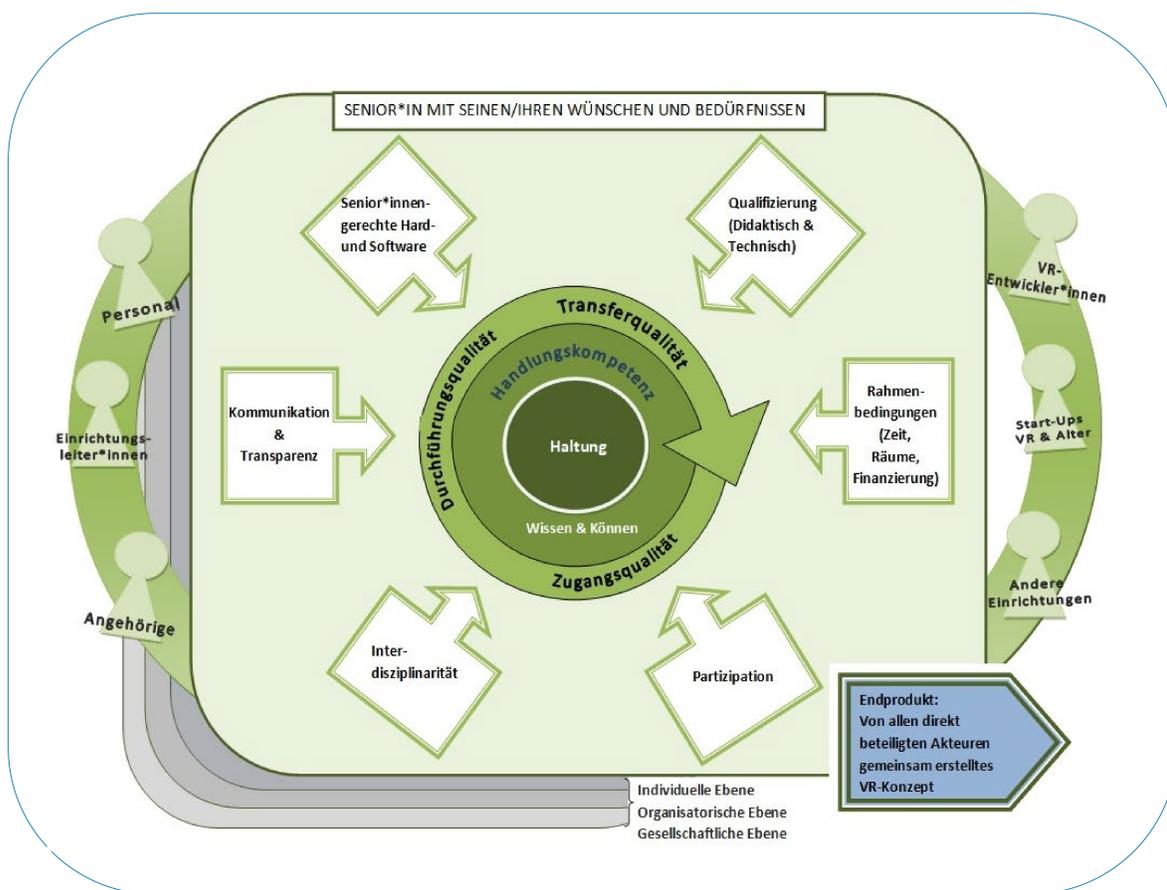
Um diese Frage geht es:

Welche ethischen und didaktischen Kriterien müssen aus Sicht der Sozialen Arbeit bei der Implementierung von VR-Technologie in der Senior_innenarbeit berücksichtigt werden?

Gefragt hat:

- ✓ Diözesan-Caritasverband (DiCV) für das Erzbistum Köln e.V.; Abteilung Altenhilfe

Ergebnisse



Ein gelungener Einsatz von VR-Technologie ist abhängig von ...

1. der Qualität der Software und ihrer Eignung für Senior_innen;
2. den individuellen Bedarfen der Adressat_innen;
3. geeigneten Rahmenbedingungen wie z.B. ausreichenden finanziellen und personellen Ressourcen der Einrichtung;
4. einer professionellen Vor- und Nachbereitung der VR-Intervention, die u.a. durch Schulungsprogramme erlernt werden kann;
5. einer transdisziplinären Zusammenarbeit der verschiedenen Professionen;
6. der Berücksichtigung der Selbstbestimmung und Würde der Adressat_innen.

Weiterführende Fragen:

- Welche medizinischen Auswirkungen hat die Nutzung von VR-Technologie auf kognitiv und mental beeinträchtigte Senior_innen?
- Wie kann sichergestellt werden, dass trotz herausfordernder Rahmenbedingungen im Senior_innenbereich professionelle Standards bei der Nutzung der VR-Technologie eingehalten werden?

Wer, wie, wann?

Wer: Milena Feldmann, Bachelorstudierende [Abschlussarbeit]
Wie: Gruppendiskussion mit Mitarbeiter_innen einer Senior_inneneinrichtung; Leitfadeninterviews mit Unternehmen, die VR-Konzepte für den Sozial- und Gesundheitssektor entwickelt haben; Inhaltsanalyse
Wann: Frühjahr 2019
Kontakt: milena.feldmann@gmail.com