

Mikkel Svindt Gammelgaard

*Teknologisk Konsulent
hos Teknologi i Praksis*

*Medarbejder i DokkX
projektet i Aarhus Kommune*

*Cand.Scient.Techn i Sports
Teknologi & Biomekanik*

msg@teknologiipraksis.dk
+45 9290 0144



Centrum for velfærds- og frihedsteknologi

Teknologi 
i praksis



Hvad er Virtual Reality?

SE TEKST I NOTER



SE TEKST I NOTER

Smartphonedriven Virtual Reality



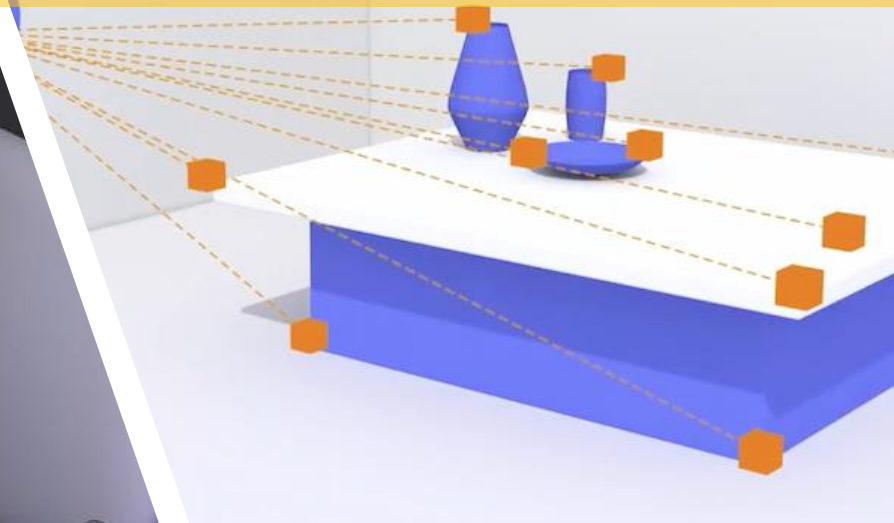
SE TEKST I NOTER

Computerbaseret VR



SE TEKST I NOTER

Standalone VR



SE TEKST I NOTER

VR til børn med fysisk og kognitive funktionsnedsættelser

VR Snoezelen

- Udviklet i samarbejde med Fenrishus i Aarhus, som anvender sanserum og sansehaver.
- Alternativ til almindelige Snoezelen rum
- Mulighed for interaktion med miljøet på trods af forudsætninger

SE TEKST I NOTER



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.AateVR.SnoezelenD&hl=da>

VR som redskab i demensomsorg

360° videoer

- Visuel og rummelig sansestimuli i et kontrolleret miljø.
- Relaterbare videoer som kan anvendes som værktøj til reminiscens.
- Dialogskabende mellem borger og plejepersonale.
- Tidskrævende pædagogisk værktøj
- KhoraCare, Take a Walk VR m.fl.



SE TEKST I NOTER

For mere viden ift. Brug af VR til plejehjemsborgere kan man kontakte Louise Rønne Bengtson, Oplevelsesmedarbejder område Nord, omraade-nord@mso.aarhus.dk/lrbe@aarhus.dk.

VR som redskab i kognitiv rehabilitering

- VR Rehab - ADL-træning i VR
- Peili VR
 - Memory Game*
 - Naming*
 - Trafik træning/overblik*
 - Mental fleksibilitet*
- Selvtræning
- Individuelle træningsprogram
- Øget motivation
- Målbar fremgang



SE TEKST I NOTER

VR-Rehab:

<https://vr-rehab.dk/>

Kan sende deres egne videnskabelige artikler på PDF, hvis det har interesse.

Man kan også tilgå en række videnskabelige artikler på deres egen hjemmeside

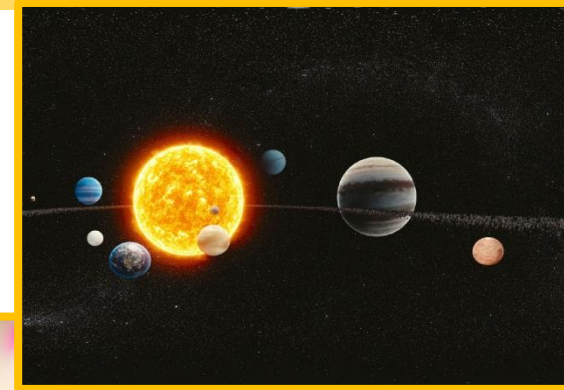
Peili VR

<http://peilivision.fi/peilivision.fi/>

Kontakt Lone Aagaard eller Louise Hoberg fra Tagdækkervej i Hammel for mere information om brugen af dette værktøj til kognitiv genoptræning

VR som redskab i undervisning

- Google Expeditions er en mobil-app, som kan gøre undervisningen mere spændende og visuel.
- Fungere med en smartphone og en VR-brille, eller som klassesæt
- Læreren styre alle eleverne i gennem de enkelte ekspeditioner vha. en tablet.



SE TEKST I NOTER

Om Google Expeditions

<https://edu.google.com/expeditions/#about>

Præsentation af arbejdsgruppen bag

<https://www.youtube.com/watch?v=UuceLtGjDWY&t>

AR Expeditions:

<https://edu.google.com/expeditions/ar/#how-it-works>

Læs også om Confront: <http://confront.as>

For mere information, artikler, afprøvning eller projekter

Mikkel Svindt Gammelgaard

DokkX

msg@teknologiipraksis.dk

9290 0144

Send mig gerne mail ift. specifikke forespørgsler eller besøg DokkX, hvor i kan fordybe jer yderligere.

SE TEKST I NOTER

Kontakt til VR-netværk i Aarhus Kommune Lisa
Hougaard Hjuler: **hhli@aarhus.dk**

Litteratur

SE TEKST I NOTER

Rehabilitering:

Krakauer, John W. "Motor learning: its relevance to stroke recovery and neurorehabilitation." *Current opinion in neurology* 19.1 (2006): 84-90.

Holden, Maureen K. "Virtual environments for motor rehabilitation." *Cyberpsychology & behavior* 8.3 (2005): 187-211.

Aida, Jared, Brian Chau, and Justin Dunn. "Immersive virtual reality in traumatic brain injury rehabilitation: A literature review." *NeuroRehabilitation* Preprint (2018): 1-8.

Howard, Matt C. "A meta-analysis and systematic literature review of virtual reality rehabilitation programs." *Computers in Human Behavior* 70 (2017): 317-327.

Der findes meget mere, og der kommer hele tiden nye artikler frem om brugen af VR. Større undersøgelser af brugen i praksis er dog mere begrænset, desværre.