28.05.2023

**Fondsansøgning**

**Projektbeskrivelse:**

**Titel:**

Implementering af Virtual Reality (VR) teknologi i Levefællesskabet MerVib's interne dagbehandlingsskole for børn og unge med autisme og andre komplekse udfordringer

**Formål:**

Formålet med projektet er at integrere VR-teknologi i undervisningen for at skabe engagerende og effektive læringsoplevelser for elever med autisme og komplekse udfordringer. Projektet sigter mod at hjælpe eleverne med at trives i konstruktive fysiske fællesskaber ved at tilbyde individuelt tilpassede læringsmiljøer og terapeutiske interventioner.

**Mål:**

**Design og implementering af individuelt tilpassede VR-læringsmiljøer for elever med skolevægring og udfordringer i sociale situationer:**

Projektet vil udvikle skræddersyede VR-læringsmiljøer, der tager højde for elevernes individuelle behov og præferencer. Disse miljøer vil gøre det lettere for eleverne at deltage i undervisningen og interagere med deres klassekammerater på en tryg og kontrolleret måde.

**Udvikling og anvendelse af VR-baseret eksponeringsterapi for elever med selektiv mutisme:** Projektet vil udvikle terapeutiske interventioner ved hjælp af VR-teknologi til at hjælpe elever med selektiv mutisme med at overvinde deres kommunikationsbarrierer. Eksponeringsterapi i VR-miljøer vil give eleverne mulighed for at øve sig i at kommunikere med andre i trygge og kontrollerede omgivelser.

**Etablere og udbygge samarbejde med forskere og eksperter inden for autisme, specialundervisning og teknologi:**

Projektet vil opbygge og vedligeholde samarbejde med relevante fagfolk for at sikre, at de udviklede VR-læringsmiljøer og terapeutiske interventioner er baseret på den nyeste forskning og ekspertviden. Dette samarbejde vil også skabe muligheder for at dele erfaringer og resultater med andre skoler og institutioner, der arbejder med børn og unge med autisme og komplekse udfordringer.

**Tidsplan for Projektet:**

**Fase 1: Projektplanlægning, rekruttering og samarbejdsaftaler (Måneder 1-9):**

I denne indledende fase vil hovedfokus være på den grundige planlægning af projektet. Dette inkluderer udarbejdelse af detaljerede projektplaner, rekruttering af nødvendigt personale, og indgåelse af samarbejdsaftaler med relevante forskere og eksperter inden for autisme, specialundervisning og VR-teknologi.

**Fase 2: Design og udvikling (Måneder 10-18):**

I denne fase vil vores team fokusere på at designe og udvikle skræddersyede VR-læringsmiljøer og eksponeringsterapiprogrammer. Vi vil arbejde tæt sammen med vores samarbejdspartnere og bruge deres ekspertise og feedback til at sikre, at vores produkter er effektive og passer til vores elevers individuelle behov og præferencer.

**Fase 3: Implementering og første runde evaluering (Måneder 19-27):**

Når vi har udviklet vores VR-læringsmiljøer og eksponeringsterapiprogrammer, vil vi begynde at implementere dem i MerVib's interne dagbehandlingsskole. Vi vil nøje overvåge og evaluere deres effektivitet og indvirkning på elevernes trivsel, sociale færdigheder og kommunikative evner.

**Fase 4: Justering, forbedring og anden runde evaluering (Måneder 28-33):**

Baseret på feedback og evaluering fra fase 3, vil vi foretage nødvendige justeringer og forbedringer af vores VR-læringsmiljøer og eksponeringsterapiprogrammer. Vi vil gennemføre en anden runde af evaluering for at sikre effektiviteten af de justerede programmer.

**Fase 5: Formidling og afslutning (Måneder 34-36):**

I denne afsluttende fase vil vi formidle vores resultater og erfaringer til relevante interessenter, herunder vores samarbejdspartnere, andre skoler og institutioner, og det videnskabelige netværk.

Vi vil forberede forskningspublikationer og præsentationer baseret på vores arbejde. Desuden vil vi sørge for en ordentlig afslutning og overdragelse af projektet.

I løbet af hele projektet vil vi sikre regelmæssig kommunikation og feedback med vores samarbejdspartnere og interessenter. Vi vil også overholde alle etiske retningslinjer og standarder for vores arbejde.

**Evaluering og opfølgning:**

For at vurdere projektets effektivitet og resultater vil der blive gennemført løbende evalueringer og justeringer af de udviklede VR-læringsmiljøer og eksponeringsterapiprogrammer. Evalueringen vil inkludere kvantitative og kvalitative data fra elevernes deltagelse, progression og feedback samt lærere og terapeuters observationer og input. Der vil også blive indsamlet data om elevernes sociale kompetencer og trivsel i skolemiljøet.

Resultaterne af evalueringerne vil blive brugt til at forbedre og tilpasse VR-læringsmiljøer og eksponeringsterapiprogrammer samt til at informere fremtidige projekter og initiativer inden for anvendelsen af VR-teknologi i specialundervisning.

**Formidling af resultater og erfaringer:**

For at bidrage til det faglige samfund og fremme dialogen om brugen af VR-teknologi i specialundervisning, vil projektets resultater og erfaringer blive delt gennem konferencepræsentationer, publikationer, workshops og online ressourcer. Dette vil også give mulighed for at etablere nye samarbejder og netværk med andre organisationer og institutioner, der arbejder med børn og unge med autisme og komplekse udfordringer.

**Budget og Finansieringsplan:**

**Budget:**

Projektets samlede budget er DKK 1.658.500 fordelt på følgende områder:

* Anskaffelse af VR-udstyr og software: DKK 300.000
* Lønninger til to forskningsassistenter: DKK 1.050.000 (DKK 350.000 pr. år)
* Udvikling og implementering af VR-læringsmiljøer: DKK 100.000
* Uddannelse og kompetenceudvikling for personale: DKK 100.000
* Overhead 7% = DKK 108.500

**Finansieringsplan:**

* Vi søger fuld finansiering fra [fondens navn] på DKK 1.658.500 for at dække projektets samlede omkostninger. Disse midler vil blive anvendt som følger:
* Anskaffelse af VR-udstyr og software: Disse midler vil blive brugt til at købe det nødvendige VR-udstyr og software, der er nødvendigt for at implementere projektet.
* Lønninger til to forskningsassistenter: Vi vil rekruttere to forskningsassistenter, der vil bidrage til udviklingen og implementeringen af VR-læringsmiljøer samt evalueringen af projektets resultater.
* Udvikling og implementering af VR-læringsmiljøer: Disse midler vil blive brugt til at designe og implementere VR-læringsmiljøer, der er tilpasset til de specifikke behov og præferencer for vores elever.
* Uddannelse og kompetenceudvikling for personale: Disse midler vil blive anvendt til at uddanne vores personale i brugen af VR-teknologi og til at styrke deres kompetencer i at skabe engagerende og effektive læringsoplevelser ved hjælp af denne teknologi.
* Vi forventer, at denne finansiering vil dække alle nødvendige omkostninger til at fuldføre dette projekt og opnå de fastlagte mål. Hvis der opstår uforudsete omkostninger, vil vi søge yderligere finansiering fra alternative kilder.

**Samarbejdspartnere:**

1. **Ali Adjorlu:**

Beskrivelse mangler

1. **Aalborg Universitet, Multisensory Experince Lab:**

Beskrivelse mangler

1. **Organisationer og virksomheder inden for VR- og teknologiindustrien:**

Beskrivelse mangler

1. **Levefællesskabet MerVib dagbehandlngsskole:**

Kernen i dette projekt er det nære samarbejde med Levefællesskabet MerVib's interne dagbehandlingsskole, beliggende i Nykøbing Sjælland. Skolen repræsenterer en spændende ny institution, der er dybt engageret i at udvikle innovative pædagogiske metoder til at støtte børn og unge med autisme og komplekse udfordringer.

Et centralt element i skolens vision er integrationen af VR-teknologi, gaming og motion i den daglige undervisning, hvilket de tror vil være en effektiv metode til at engagere deres elever - herunder dem, der periodisk oplever skolevægring. Med dispensation til fuld belægning for skoleåret 2023/24 har skolen en blød opstart, hvor de gradvist kan øge antallet af elever. På nuværende tidspunkt er der allerede flere børn og unge indskrevet, herunder en elev med autisme og selektiv mutisme.

MerVib's interne dagbehandlingsskole fokuserer først og fremmest på elever på mellemtrin og udskolingsniveauer, der er diagnosticeret med autisme og andre tillægsdiagnoser. Disse elever præsenterer en høj grad af kompleksitet i deres behov, men skolens dedikerede og innovative pædagogiske metoder har vist sig at være særdeles effektive. Skolen har til hensigt at udvide denne succes ved at sikre konsistens i den pædagogiske tilgang.

Mens der lægges særlig vægt på at indskrive de børn og unge, der bor i Levefællesskabet MerVib, er skolen også interesseret i at åbne dørene for eksterne elever. Med støtte fra fonden og gennem vores PhD-projekt håber vi på at styrke skolens position, så den kan blive en foretrukken institution for potentielle nye elever.