

# Obsah

Úvod .....	9
<b>1. Senioři v pobytových zařízeních: vybraná specifika .....</b>	<b>13</b>
1.1. Život v domově pro seniory .....	13
1.2. Aspekty smysluplné aktivizační činnosti .....	14
<b>2. Virtuální realita jako technologie .....</b>	<b>17</b>
2.1. Technické parametry zařízení pro virtuální realitu .....	17
2.2. Prostorové a technické nároky na zařízení .....	20
2.3. Základní typy virtuálních zážitků dle zpracování .....	21
2.3.1. Počítačová grafika .....	22
2.3.2. 360° fotografie a videa .....	23
2.4. Řešení virtuální reality u uživatele se specifickými obtížemi .....	24
2.4.1. Obtíže v oblasti jemné motoriky a koordinace pohybu .....	24
2.4.2. Oční a sluchové vady .....	25
<b>3. Obsah a forma virtuálního zážitku .....</b>	<b>27</b>
3.1. Preference seniorských uživatelů virtuální reality .....	27
3.2. Aspekty atraktivity virtuálního zážitku .....	28
3.3. Role aktivizačního pracovníka ve virtuální realitě .....	31
3.4. Realizace virtuálního zážitku .....	32
3.4.1. Příprava na zážitek .....	32
3.4.2. Průběh zážitku .....	34
3.4.3. Ukončení zážitku .....	35
<b>4. Virtuální zážitek jako cesta k naplnění vybraných potřeb seniorů .....</b>	<b>37</b>
4.1. Potřeba vědomí vlastní důstojnosti a hodnoty .....	37
4.2. Potřeba smyslu a kontinuity životního příběhu .....	38
4.3. Potřeba být součástí komunity .....	39
4.4. Potřeba přesahu každodenního života .....	40
<b>5. Využití virtuálních zážitků v následných aktivitách .....</b>	<b>43</b>
5.1. Cvičení paměti .....	44
5.2. Reminiscence .....	48



<b>6. Etické a kompetenční desatero využití virtuální reality v domově pro seniory</b> .....	51
<b>Závěr</b> .....	53
<b>Literatura</b> .....	55
<b>Přílohy</b> .....	59
1. Vzor pracovního listu .....	60
2. Příklad pracovního listu pro trénování paměti .....	61
3. Stručný postup při pořizování 360° fotografií .....	62