

Заявка на гуманитарный проект

Организация-заявитель, предлагающая проект	ГУ Дзержинский территориальный центр социального обслуживания населения"
УНП	600550722
Адрес	Республика Беларусь, Минская область, г. Дзержинск, ул. 1-я Ленинская, д. 27
Должность ответственного лица	Директор ГУ "Дзержинский ТЦСОН"
ФИО ответственного лица	Романович Виктория Владимировна
Контактные данные для связи	(801716) 7-00-21
Название проекта	Увидеть весь мир
Продолжительность проекта, лет	5
Целевая группа	инвалиды 1 и 2 группы
Место реализации проекта	филиал ГУ "Дзержинский ТЦСОН" в г. Фаниполе
Обоснование проблемы с учетом исходной ситуации в регионе реализации проекта	возможность использовать иммерсивные технологии людям с инвалидностью (например, совершать виртуальные экскурсии и поездки, испытать свободу передвижения в виртуальном мире, помочь учиться ориентироваться в разных средах)
Цель проекта	повышение социальной интеграции, уменьшение беспокойства, социализация, улучшение обучения и качества жизни людей с ограниченными возможностями, преодоление физических ограничений
Краткое содержание (суть) проекта	создание, обустройство места для занятий с использованием приспособлений виртуальной реальности для инвалидов и членов их семей (приобретение двух кресел); приобретение двух систем виртуальной реальности, игрового
Количество поступлений (план)	1
Валюта	USD
Общая стоимость проекта	11500
Средства донора	11200
Софинансирование	300
Дальнейшая деятельность по окончании проекта	использование систем виртуальной реальности в работе с инвалидами 1 и 2 группы на постоянной основе
Задачи, планируемые к выполнению в рамках реализации проекта	реализация ряда возможностей для более доступного обучения людей с ограниченными возможностями через виртуальную реальность; погружение людей с ограниченными возможностями в безопасные, контролируемые виртуальные среды для эффективного обучения; предоставление людям с ограниченными возможностями доступа к ранее недостижимому опыту, свободы передвижения человеку в инвалидном кресле в виртуальном мире; развитие моторики у людей с ограниченными возможностями; получение людьми с ограниченными возможностями положительных эмоций. - помощь инвалидам улучшить знания и навыки ранее недоступным для них способом;

Краткое описание мероприятий в рамках проекта	создание, обустройство места для занятий с использованием приспособлений виртуальной реальности для инвалидов и членов их семей (приобретение двух кресел); приобретение двух систем виртуальной реальности, игрового компьютера; использование приспособлений виртуальной реальности для занятий с людьми с ограниченными возможностями (например, иммерсивная технология может подарить человеку в инвалидном кресле свободу передвижения в виртуальном мире и помочь испытать на себе прелести серфинга и др., может позволить совершать виртуальные поездки на поверхность Марса, по музеям или даже по Антарктиде, помочь учиться ориентироваться в разных средах).
Ожидаемые результаты	доступность обучения людей с ограниченными возможностями; организация безопасной среды обучения; развитие моторики у людей с ограниченными возможностями; свобода передвижения человека в инвалидном кресле в виртуальном мире; получение положительных эмоций.

Humanitarian project application

Organisation name	State Institution Dzerzhinsk Territorial Center for Social services of the population"
Address	Republic of Belarus, Minsk region, Dzerzhinsk, 1st Leninskaya str., 37
Position of the contact person	Director of the State Institution "Dzerzhinsk Territorial Center for Social services of the population"
Name, surname of the contact person	Romanovich Victoria Vladimirovna
Contact details for liaison	(801716) 7-00-21
The project title	See the whole world
The Project duration, years	5
The Target group	disabled people in groups 1 and 2
Place of project realisation	branch of the State Institution "Dzerzhinsk Territorial Center for Social services of the population" in Fanipol
Justification of the problem taking into account the baseline situation in the project region	the opportunity to use immersive technologies for people with disabilities (for example, to take virtual excursions and trips, to experience freedom of movement in the virtual world, to help learn to navigate in different environments)
Project Aim	increasing social inclusion, reducing anxiety, socialization, improving learning and quality of life for people with disabilities
Project Summary	creation and arrangement of a place for classes using virtual reality devices for people with disabilities and their families (purchase of two armchairs); purchase of two virtual reality systems, a gaming computer; use of virtual reality devices for classes with people with disabilities (for example, immersive technology can give a person in a wheelchair freedom of movement in the virtual world and to help you experience the delights of surfing, etc., it can allow you to make virtual trips to the surface of Mars, to museums or even to Antarctica, to help you learn to navigate in different environments)
Planned number of trenches	1
Currency	USD
Total	11500
Donor funds	11200
Co-financing	300
Further activities at the end of the project	the use of virtual reality systems in working with disabled people of groups 1 and 2 on an ongoing basis
The envisaged objectives during the project work	implementing a number of opportunities for more accessible learning for people with disabilities through virtual reality; immersing people with disabilities in safe, controlled virtual environments for effective learning; providing people with disabilities with access to previously unattainable experiences, freedom of movement for people in a wheelchair in the virtual world; developing motor skills among people with disabilities; obtaining people with disabilities have positive emotions.
Description of project activities	creation and arrangement of a place for classes using virtual reality devices for people with disabilities and their families (purchase of two armchairs); purchase of two virtual reality systems, a gaming computer; use of virtual reality devices for classes with people with disabilities (for example, immersive technology can give a person in a wheelchair freedom of movement in the virtual world and to help you experience the delights of surfing, etc., it can allow you to make virtual trips to the surface of Mars, to museums or even to Antarctica, to help you learn to navigate in different environments).
Expected Result	accessibility of education for people with disabilities; organization of a safe learning environment; development of motor skills among people with disabilities; freedom of movement of a person with a disability in the virtual world; receiving positive emotions.