ROBo[os]t

VoRn dabei beim Forschen: Stärkung von Resilienz mittels digitaler Technologien

Programm / Ausschreibung	FinVn 22/23, Humanpotenzial, Talente regional Ausschreibung 2022	**Status**	abgeschlossen
Projektstart	01.06.2023	**Projektende**	31.05.2025
Zeitraum	2023 - 2025	**Projektlaufzeit**	24 Monate
Keywords	digitale Technologien, Virtual Reality, sozial assistierende Roboter (SAR), Resilienz, psychische Gesundheit		

Projektbeschreibung

Die fortschreitende Digitalisierung gilt als eine der größten Veränderungen für unsere Gesellschaft. Digitale Technologien wie Roboter, Virtual Reality und Extended Reality werden in unserer modernen Welt immer omnipräsenter. Durch die Digitalisierung sind vor allem technische Bereiche mit neuen Dimensionen konfrontiert. Eines steht fest: Dass digitale Applikationen unseren Alltag, unsere Lebensweise und unsere Bevölkerung prägen, können wir nicht beeinflussen. Wie sie es tun, liegt aber in unserer Hand. Damit Kinder und Jugendliche den digitalen Umbrüchen gewachsen sind, ist es daher von enormer Bedeutung, ihnen die Möglichkeit zu geben, sich mit diesen Themen aktiv, kritisch und vertieft auseinanderzusetzen und einen Benefit für ihre persönliche Entwicklung daraus zu ziehen.

Im Rahmen des Projekts ROBo[os]t sollen Schüler*innen unterschiedlicher Schulstufen - von Volksschüler*innen bis hin zu Maturant*innen - durch altersadäquate und erlebnisorientierte Methoden aktiv an der Entwicklung digitaler Robotics und Virtual-Reality Resilienz-Training-Tools beteiligt sein. ROBo[os]t vereint Robotik sowie Robustheit gegen Stressoren als psychische Widerstandskraft und soll als Booster der psychischen Gesundheit von Kindern und Jugendlichen beitragen. Ausgehend von einem wissenschaftlichen Input durch die Medizinische Universität Graz zum Thema Stressmanagement und Resilienz werden die Schüler*innen durch spannende und altersgerechte Hands-On-Aktivitäten einen kompletten Innovationszyklus eines digitalen Resilienz-Trainings durchlaufen: Von der Erarbeitung des theoretischen Hintergrunds über die wissenschaftlich-technologische Planung der Trainingseinheiten bis hin zur Umsetzung eines ersten Prototypen werden die Schüler*innen in alle Projektstufen aktiv eingebunden sein. Am Ende des Projekts bekommen die Schüler*innen dann die Möglichkeit, die Projektergebnisse im Rahmen einer schulübergreifenden, wissenschaftlichen Konferenz ihren Mitschüler*innen, Lehrer*innen und Eltern zu präsentieren. Als übergeordnetes Ziel soll das Interesse der Kinder und Jugendlichen an Forschung, Technologie und Innovation gesteigert werden, ein nachhaltiges und umfassendes Verständnis rund um Aspekte zur Entwicklung digitaler Technologien soll generiert werden. Als positiven Nebeneffekt bekommen die Schüler*innen Informationen zum Thema Resilienz, was zur Förderung der psychischen Gesundheit beiträgt.

Projektkoordinator

- Medizinische Universität Graz Universitätsklinik für Psychiatrie, Psychosomatik und Psychotherapie

Projektpartner

- Mindconsole GmbH
- THI Techhouse GmbH