## BRUK AV SPILLTEKNOLOGI I ETAT OMSORG

## -Spillteknologi for seniorer-



PROSJEKTPLAN

Våren 2014

Innhold

[BRUK AV SPILLTEKNOLOGI I ETAT OMSORG 1](#_Toc385246212)

[Bakgrunn 3](#_Toc385246213)

[Velferdsteknologi 3](#_Toc385246214)

[Spillteknologi 3](#_Toc385246215)

[Hensikt 4](#_Toc385246216)

[Mål 4](#_Toc385246217)

[Plassering 4](#_Toc385246218)

[Deltagere 4](#_Toc385246219)

[Brukernes behov: 4](#_Toc385246220)

[Personell og opplæring 4](#_Toc385246221)

[Kostnader 5](#_Toc385246222)

[Prosjektgruppe 5](#_Toc385246223)

[Tidsplan 5](#_Toc385246224)

## Bakgrunn

Stjørdal kommune, via utviklingssentret for hjemmetjenester, har velferdsteknologi som ett av satsningsområdene i etat omsorg.

Å fremme en mer "aktiv omsorg" er et av satsingsområdene for å møte utfordringen i kommunehelsetjenesten. Økt fysisk og mental aktivitet sammen med sosial deltakelse, kan bidra til økt egenmestring og bedre helse. Eldre mennesker er svært utsatt for å falle, og det kan få alvorlige følger. Trening av styrke og balanse kan halvere risikoen for å falle. Passive eldre har også dobbelt så stor sannsynlighet for å utvikle Alzheimer som fysisk aktive.

Stjørdal kommune har et aktivitetssenter. Det er et sted der alle; eldre og yngre kan treffes, slå av en prat, lese aviser eller delta på noen av de mange aktivitetene som tilbys. De har ulike aktiviteter som blant annet høytlesing, sittedans, stavgang, bingo og sang. Det er nå ønske om igangsetting av flere aktiviteter som utfordrer deltagernes fysikk og kognitive funksjon.

Eldreomsorgen i Stjørdal består blant annet av 5 bosenter. Bosentra er døgnbemannet og består av ulike typer utleieleiligheter. Flere bosenter har kantine som er åpen for alle, og er en lavterskel samlingssted for godt voksne beboere i nærområdet. I bosentra er aktiviteten hovedsakelig av sosial og kulturell art. Brukerne/beboerne ved bosentra bedriver i liten grad fysisk aktivitet og egentrening. Vi ser derfor et behov for å stimulere motoriske og fysiske ferdigheter.

På bosentra er det pårørendeforeninger som jobber for et godt miljø og arrangerer ulike aktiviteter på dag og kveld. Prosjektets målsetning er å utføre aktiviteten i samarbeid med frivillige lag og organisasjoner, samt pårørende.

## Velferdsteknologi

*«Med velferdsteknologi menes først og teknologisk assistanse som bidrar til økt trygghet, sikkerhet, sosial deltakelse, mobilitet og fysisk og kulturell aktivitet, og styrker den enkeltes evne til å klare seg selv i hverdagen til tross for sykdom og sosial, psykisk eller fysisk nedsatt funksjonsevne. Velferdsteknologi kan også fungere som teknologisk støtte til pårørende og ellers bidra til å forbedre tilgjengelighet, ressursutnyttelse og kvalitet på tjenestetilbudet. Velferdsteknologiske løsninger kan i mange tilfeller forebygge behov for tjenester eller innleggelse i institusjon.»*

NOU 2011:11 «Innovasjon i omsorg

## Spillteknologi

Spillteknologi kommer inn under gruppen Kompensasjons- og velværeteknologi. Dette omfatter teknologier som kan bistå når f.eks. hukommelsen blir dårligere, eller ved fysisk funksjonssvikt. Gruppen omfatter også teknologi som gjør hverdagslivet mer komfortabelt – f.eks. styring av lys og varme.

I NOU "Innovasjon i omsorg" påpeker Hagen utvalget på at ulike typer spill opprinnelig utviklet som familiespill har vist seg godt egnet til aktivisering og egentrening av personer med ulik grad av nedsatt funksjonsevne (Helsedirektoratet 2011). Det er også ønskelig for Stjørdal kommune, å arbeide innovativt for å være med å prøve ut teknologi og deretter implementere og få økt innsikt i bruk av spillteknologi i helse og omsorgstjenesten.Aktivitetstilbud der digitale, sosiale spill benyttes, kan være med på å skape en møteplass for personer med nedsatt kognisjon, slik at de kan unngå sosial isolering og aktivitetstap.

Som en del av velferdsteknologiprosjektet i Stjørdal kommune, ønsker man å starte en aktivitet ved Stjørdal Aktivitetssenter hvor Tv-spill som utfordrer deltagernes fysikk og kognitive funksjon, gjennomføres i en utvalgt gruppe med brukere på aktivitetssenteret. Etter prosjektperioden vil det foreligge en prosjektrapport.

## 

## Hensikt

* økt fysisk og sosial aktivitet
* økt kognitiv stimulans
* bedre balanse og færre fall

## 

## Mål

* Økt interesse og engasjement for aktivitet
* Etablere samarbeid med frivillige lag og organisasjoner
* Økt «fysikk» blant deltagerne
* Økt samhandling
* Planlagt og bevisst bruk av et aktivitetstilbud
* Videreføre spillteknologi til andre enheter i Stjørdal kommune

## 

## Plassering

Det er ønskelig å gjennomføre denne aktiviteten på Stjørdal Aktivitetssenter, de har egnede lokaler (Verkstedet) til disposisjon som i dag brukes til ulike aktiviteter.

Erfaringene som blir gjort på aktivitetssenteret, vil være grunnlag for å sette i gang lignende aktiviteter i andre enheter innen Etat Omsorg.

## 

## Deltagere

Ansatte ved Aktivitetssenteret vil starte denne aktiviteten med en allerede etablert gruppe eldre og voksne psykisk utviklingshemmede i første omgang. Det er ca 6 brukere. Alder 50-70 år.

## 

## Brukernes behov:

• å ha det gøy og sosialt

• å trene styrke og balanse

• å vedlikeholde/trene kognitive funksjoner

• å føle mestring

Denne gruppen har i lang tid vært i gang med brettspill. Denne aktiviteten ønskes å utvides til aktivt TV-spill

## Personell og opplæring

Personell vil være ansatte som i dag jobber ved Aktivitetssenteret samt prosjektleder.

De er alle godt kvalifiserte for innføring og gjennomføring av ny aktivitet i en gruppe.

Kunnskap og opplæring spesielt for denne aktiviteten vil bli vektlagt.

## Kostnader

Kostnadene vil være innkjøp av materiell for å få gjennomført aktiviteten samt trådløst nett på Aktivitetssenteret. Det er også søkt om tilskuddsmidler via helsedirektoratets tilskuddsordning;

Materiell som foreslåes brukt:

Vi velger å lage oss en kravspesifikasjon på hva vi har behov for. Deretter vil vi kontakte de butikkene i kommunen som fører denne type vare, for å orientere om prosjektet og innhente pris.

## 

## Prosjektgruppe

Det etableres en prosjektgruppe som består av prosjektleder og prosjektmedarbeidere. Brukerrepresentant og representant fra frivillige lag og organisasjoner skal også representeres i prosjektgruppen.

Prosjektleder: Grete Skjøstad

Prosjektmedarbeidere: Unni Guldbrandsen, Solrunn Hårstad.

## 

## Tidsplan

|  |  |
| --- | --- |
| **HANDLING** | **TIDSFRIST** |
| Forberedelse |  |
| Prosjektplan | 15.4.14 |
| Søknad om midler | 1.5.14 |
| Revider prosjektplan | 1.6.14 |
| Opprettelse prosjektgruppe | 1.8.14 |
| Politisk sak | 1.9.14 |
| Innkjøp/installering av utstyr | 1.9.14 |
| Etablere aktiviteten | 1.9.14 |
| Prosjektrapport | 1.2.15 |