



Utviklingscenter  
for hjemmetjenester  
Møre og Romsdal



Senter for  
omsorgsforskning  
MIDT-NORGE

## PROSJEKTPLAN SPELTEKNOLOGI OG STATUSRAPPORT PER 30.11.2012

---



Foto: Brit S. Krøv

# INNHALD

---

Prosjektplan Spelteknologi.....	1
og statusrapport per 30.11.2012 .....	1
Forord .....	3
1 Innleiing.....	4
1.1 Velferdsteknologiprojekt i Midt-Noreg.....	4
1.2 Hovudmålet for det overbyggande Velferdsteknologiprojektet .....	4
2 Bakgrunn.....	5
2.4 suksesskriteriar .....	5
2.3 UTVIKLING AV FELLES PROSJEKTMAL OG PLANAR.....	5
2.4 Avgrensingar .....	6
2.5 Vektlegging på organisering.....	6
2.6 organisering av prosjektet .....	6
2.7 Deltakargrupper .....	7
2.8 Valt utstyr .....	8
2.9 Spreiing av budskap frå prosjektet.....	9
3 Mål og problemstilling .....	10
3.1 Mål .....	10
3.2 Problemstilling .....	10
3.4 Spørsmål ved kvar samling/loggføring.....	11
4 Gjennomføring av aktivitet og evaluering.....	12
4.1 Skildring av aktiviteten-kva skal skje? .....	12
4.2 Evaluering.....	12
4.3 Milepæls-plan/ arbeidsplan for prosjektet .....	12
2011-2014 .....	12
5 Erfaringar og vegen vidare.....	15
5.1 Opplæring i spelteknologi .....	15
5.2 Individuell tilrettelegging på spelstaden .....	15
5.3 Personale, motivasjon og kompetanse .....	15
5.4 Mål og problemstilling.....	16
5.5 Møter .....	16
Referansar .....	17

## FORORD

---

Ein del nytt i prosjektet spelteknologi har skjedd sidan statusrapport i august i år. Den første loggperioden er gjennomført og det har vore eit erfaringsmøte der representantar frå alle spelstasjonane møtte. Vidare er det tilsett ny prosjektleiar i velferdsteknologiprojektet på Sunnmøre, den nye prosjektleiaren heiter Helen Berg og tok til i stillinga 24.10.2012. Brit Krøvel som har leia prosjektet fram til no fortset i sitt arbeid i Utviklingscenteret for heimetenester i Møre og Romsdal og vil vere ein tett samarbeidspart vidare.

Dette er ein undervegs-rapport, og vil endre seg etter kvart som prosjektet gjer seg erfaringar. Rapporten må sjåast i samanheng med føregåande rapport(ar).

Dokumentet inneheld oppdatert informasjon om planlegging og aktivitet og ei evaluering av prosjektet pr 30.11.2012.

Dokumentet er ikkje meint som fullstendig statusrapport. Det er meint som ein undervegs-rapport/levande rapport som skal gjere erfaringane/kunnskapen i det pågåande arbeidet med spelprosjektet tilgjengeleg for andre.

*30.11.2012*

*Helen Berg*

*Prosjektleiar  
Velferdsteknologiprojektet på Sunnmøre*

# 1 INNLEIING

---

## 1.1 VELFERDSTEKNOLOGIPROSJEKT I MIDT-NOREG

---

Spelteknologiprojektet er del av det midt-norske velferdsteknologiprojektet som er styrt av dei tre fylkesmennene i Møre og Romsdal, Sør-Trøndelag og Nord Trøndelag i samarbeid med KS. Det midt-norske velferdsteknologiprojektet vart sett i gang i 2011. Det er med til saman 15 kommunar med ulike velferdsteknologise delprosjekt. Samarbeidande kommunar i spelteknologi-prosjekt på Sunnmøre er Vanylven, Ulstein, Ålesund og frå november 2012 også Herøy kommune. I tillegg er dei sunnmørske kommunane med i det midt-norske prosjektet med GPS-sporingsteknologi. Andre velferdsteknologiske delprosjekt som er med er:

- vandrealarm i sjukeheim
- GPS-sporing gjennom Sintef-prosjektet «Trygge spor»
- teknologi ved medisinerings av heimebuande gjennom Sintef-prosjektet «Trygg medisinerings»
- bruk av meno-plater til mennesker med kognitiv svikt
- bruk av videokonferanseutstyr i behandling/møte med pasient/sjukehus og fastlege
- smarthusteknologi og bruk av velferdsteknologi i rehabiliteringsarbeid
- sporing- og/eller sikring av utvendig areal særlig knytt til institusjonsliknande bygg.

## 1.2 HOVUDMÅLET FOR DET OVERBYGGANDE VELFERDSTEKNOLOGIPROSJEKTET

---

1. Brukarar og deira pårørnde skal oppleve ein trygg kvardag gjennom bruk av individuelt tilpassa velferdsteknologiske løysningar.

2. Prosjektet skal vere med å gje auka innsikt i bruk av velferdsteknologi i helse- og omsorgssektoren i Noreg gjennom formidling av dei resultata som kjem fram gjennom strukturert evaluering.

## 2 BAKGRUNN

---

Å fremme ein meir «aktiv omsorg» er eit av satsingsområda for å møte utfordringane i kommunehelsetenesta. Auka fysisk og mental aktivitet ilag med sosial deltaking, kan bidra til auka mestring og betre helse. I NOU «Innovasjon i omsorg» påpeikar Hagenutvalget at ulike typar spel, opprinnelig utvikla som familiespel, har vist seg godt egna for aktivering og eigentrening for personar med ulik grad av nedsett funksjonsevne (Helsedirektoratet 2011). Drammen kommune har positive erfaringar frå utprøving av spelteknologi for personar med byrjande demens. Prosjektkommunane på Sunnmøre har vore i kontakt med FoU avdelinga i Drammen kommune og fått nyttige råd og innspel i forhold til oppstart. Utprøving i Drammen kommune byggjer mellom anna på forskingsresultat gjort av Jean et al(2010) som beskriver at aktivitetstilbod der digitale sosiale spel nyttast, kan vere med på å skape ein møteplass for personar med demens, slik at dei kan unngå sosial isolering og aktivitetstap. Spelaktivitetar kan vere med å skape positiv samhandling med familie og vener.

### 2.4 SUKSESSKRITERIAR

---

Nokre av føresetnadane for suksess som vart skildra i dei ulike prosjektplanane var at:

- Tilbodet må vere tilpassa den enkelte brukar slik at opplevinga vert trygg og ufarleg og bygg på interesse.
- Ein må utarbeide gode og tilpassa rutinar for spelaktivitetane.
- Utprøvinga krev eit entusiastisk og motivert personale som har god kunnskap om kvifor aktiviteten er viktig, og har kompetanse til å gjere naudsynte observasjonar.

I tillegg er det viktig med

- God informasjon til brukarar, tilsette og pårørande
- God kompetanse i bruk av ulike spel
- Avsette ressursar til prosjektet, både menneskeleg og tid

### 2.3 UTVIKLING AV FELLES PROSJEKTMAL OG PLANAR

---

Våren 2012 vart det sendt ut ein prosjektmal til alle dei 5 utprøvingsstadene. Ein ønska ei skildring frå alle om bakgrunn for prosjektet-problemstilling og målformulering. Vidare ønska ein skildring av resultat-forventningar og utfordringar frå kvar eining. Prosjektmalen inneheldt også spørsmål og kva som skal gjerast i prosjektet, kven som skal gjøre det og i kva periode dette skulle skje. Budsjett og behov for eksterne midlar var også eit punkt på denne malen. Dette har gitt utgangspunkt for vidare planlegging av prosjektet og problemstillingane som skal vektleggast. Grunnen til at dette vart gjort var å sikre at alle spelstadane fekk kome med si forståing. Saman med fokus på målsetjing frå det overordna regionale prosjektet innan Velferdsteknologi, vil denne informasjonen sikre at koordineringa

vert i samsvar med både forventningar på spelstadane og det overordna regionale prosjektet.

---

## 2.4 AVGRENSINGAR

---

Vi kunne ikkje utvikle problemstillingar innan alle områder som var foreslått frå spelstadane. Det vert viktig å spisse prosjektet tilstrekkelig slik at det kan handterast innanfor prosjektrammene. Vi nemner likevel nokre av problemstillingane som vart reist, men ikkje teken med i denne omgang. Nokre spelstader ønska og sjå om aktiviteten ville auke samhandlinga med frivillige, pårørande og personale. Andre ønska å finne ut om aktiviteten ville vere med å skape engasjement, trivsel og glede og nokre ønska og sjå på korleis menneske med demens og ulik grad av psykisk utviklingshemming mestrar spelteknologi. Sjølv om disse problemstillingane ikkje vert reist som eigne spørsmål, kan ein vone at observasjonane elles kan gje nokre erfaringar også på desse spørsmåla.

---

## 2.5 VEKTLEGGING PÅ ORGANISERING

---

Innføring av ulike typar velferdsteknologi krev god organisering.

«Ved innføring av ny teknologi utgjør selve teknologien bare ca 20 prosent av de endringene som blir satt i verk. Det meste dreier seg om arbeidsformer og organisering». Dorte Kusk (2010)

Sjølv om spelteknologi i seg sjølv er ein ukomplisert aktivitet krevjast det organisering som inneber opplæring, innføring av rutinar og utarbeiding av prosedyrar for å implementere aktiviteten etter målsetjing. Implementering av ein ny aktivitet betyr kanskje omlegging, bortfall eller nytenking omkring andre aktivitetar i ulike delar av organisasjonen.

---

## 2.6 ORGANISERING AV PROSJEKTET

---

Utviklingscenter for heimetenester (UHT) i Møre og Romsdal, ved Brit Steinnes Krøvel, har vært koordinator for prosjektet frå oppstart hausten 2011. (e.post: [brit.krovel@alesund.kommune.no](mailto:brit.krovel@alesund.kommune.no). Telefon 70 16 28 10, mobil 91 79 83 95).

Det vart i november tilsett prosjektleiar/rådgjevar som skal leie heile velferdsteknologiprojektet på Sunnmøre i 100 prosent stilling ved Helen Berg. (e-post: [helen.berg@alesund.kommune.no](mailto:helen.berg@alesund.kommune.no). Telefon 70 16 28 11, mobil 41 14 12 44).

Velferdsteknologiprojektet på Sunnmøre er organisert slik:

Styringsgruppe:

- Håvard Overå: styreleiar/prosjekteigar og prosjektansvarleg for Ålesund kommune
- Arnhild Nordaune: prosjektansvarleg for Vanylven kommune
- Kari Sjøholt: prosjektansvarleg for Ørskog kommune
- Marit Botnen: prosjektansvarleg for Ulstein kommune
- Ragnhild Berge: prosjektansvarleg for Herøy kommune
- Sverre Veiset: representant for prosjekteigar (Fylkesmann)
- Siv-Irene Stormo Andersson: koordinator for det midtnorske velferdsteknologiprojektet
- Helen Berg: prosjektleiar og sekretær for styringsgruppa

Prosjektansvarlege i kvar kommune har som oppgåve å finne kontaktpersonar i eigen organisasjon for spelteknologi prosjektet. Prosjektansvarleg i kvar kommune må også delegere mynde til prosjektleiar som skal vere rådgjevar/pådrivar og rettleiar inn mot kontaktpersonar ute i den einssilde kommunen.

Prosjektleiar er ansvarleg for å rapportere til koordinator for det midtnorske velferdsteknologiprojektet og til eiga styringsgruppe.

Prosjektgruppa for spelteknologi er sett saman av spelansvarlege i kvar kommune:

- Torill Botnen Ulstein kommune dagsenter
- Grethe Grønmyr Ulstein kommune USAS
- Åshild Demring Thue Vanylven kommune dagsenter PU
- Hilde- Karin Krokvik Nerland Vanylven kommune dagsenter PU
- Anita Tennøy Brekke Ålesund kommune dagavdeling
- Amrei Jakobs Ålesund kommune dagavdeling Åse
- Vigdis Remøy Ålesund kommune Åse sjukeheim
- Mona Lynnes Kjøren Ålesund kommune dagavdeling Volsdalen
- Tonje Brande Ålesund kommune Volsdalen bukollektiv
- Randi Kvalsund Taklo Herøy kommune
- Ann- Helen Nerland Nordby Herøy kommune

---

## 2.7 DELTAKARGRUPPER

---

Prosjektet på Sunnmøre ynske å gjere utprøving med fokus på fylgjande grupper:

Ulstein kommune:

- Heimebuande personer med demens. Aktiviteten vil leggest til dagsenter. Kontaktperson: Torill Botnen
- Personar med psykisk utviklingshemming. Aktiviteten leggest til Ulstein Sans- og aktivitetssenter(USAS). Kontaktperson: Grethe Grønmyr.

Vanylven kommune:

- Personer med psykisk utviklingshemming. Aktiviteten leggest til Aktivitetssenteret. Kontaktperson: Åshild Demring Thue og Hilde- Karin Krokvik Nerland

Ålesund kommune:

- Heimebuande personar ulik gruppering, som har vedtak om opphald på dagavdeling. Aktivitet lagt til dagavdeling på Åse sjukeheim. Kontaktperson: Anita Tennøy Brekke og Amrei Jakobs.
- Bebuarar på sjukeheimsavdelingar på Åse sjukeheim. Aktivitet lagt til Dagavdeling i same hus. Kontaktperson: Vigdis Remøy
- Heimebuande ulik gruppering, som har vedtak om opphald i dagavdeling. Aktivitet lagt til Volsdalen bukollektiv sitt fellesrom/dagavdeling. Kontaktperson: Mona Lynnes Kjøren.
- Heimebuande ulik gruppering som bur i Volsdalen bukollektiv. Aktivitet til fellesrom/dagavdeling Volsdalen bukollektiv. Kontaktperson: Tonje Brande

Herøy kommune:

- Herøy har nett komen med i spelteknologiprojektet, og er i planfasen. Kontaktperson: Randi Kvalsund Taklo og Ann- Helen Nerland Nordby

---

## 2.8 VALT UTSTYR

---

To leverandører av utstyr har levert anbod på utstyr, Expert i Ålesund og Lefdal. Lefdal kom med det beste tilbudet. Utstyret ble levert i Juni 2012. Vanylven kommune valde å nytte ein lokal leverandør fordi det vart enklare i forhold til reklamasjon og hjelp. Herøy kommune har ikkje bestemt seg kven dei skal nytte enda. Utstyrapakken frå Lefdal ser slik ut:

- Grundig 55 « LED TV.
- Logik veggfeste/vesa 400x 60
- XBOX 360 4 GB Kinect Carnival+ 3,
- HDMI- Kabel for PS3
- X360-Kinect Sports og X360-Joy Ride.



## 2.9 SPREIING AV BODSKAP FRÅ PROSJEKTET

---

Prosjektplanen med levande rapport vert publisert på disse nettstadane:

<http://www.utviklingssenter.no/>

<http://www.omsorgsforskning-midt.no/>

<http://ogbedreskalvibli.com/>

<http://www.alesund.kommune.no/sub/utviklingssenter/>

Prosjektet blei omtalt i Sunnmørsposten 17. april 2012 og i Vikebladet 26.10.12, då også med lenke til ein liten filmsnutt: <http://www.vikebladet.no/nyhende/article6570795.ec>

## 3 MÅL OG PROBLEMSTILLING

---

### 3.1 MÅL

---

Prosjektet har gjort nokre endringar i høve diagnose. Ålesund og Ulstein hadde definert personar med demens lidning som utprøvarar av spelteknologien. Dette er endra til ulik gruppering, då ein ser at personar med demenslidning i sjukeim/bukollektiv og på dagavdeling har kome så langt i sjukdomsutviklinga at det er ei utfordring å få dei med på aktiviteten, og at aktiviteten skal verte vellukka. I kategorien ulik gruppering ligg alle diagnosar, det betyr alle som vil og alle som ein kan klare å motivere til aktivitet. Målformuleringa er difor litt forandra frå førre rapport:

«Brukarar, pårørande og tilsette i helse- og omsorgstenesta skal oppleve at spelteknologi kan nyttast som bidrag til positiv aktivitet»

I tillegg til denne problemstillinga har velferdsteknologiprojektet som mål:

«Innføring av spelteknologi skal bidra til innovasjonstenking i helse- og omsorgstenesta»

Spel-teknologien er «ufarleg» teknologi i den forstand at ein ikkje utfordrar lowverket med å ta det i bruk, og kan vere ein «døråpnar» i høve innovasjonstenking omkring moderne teknologi og omsorg.

### 3.2 PROBLEMSTILLING

---

Ordlyden på problemstillinga er litt justert sidan førre rapport, men ikkje slik at den utfordrar mål, delspørsmål og loggskjema.

**Kan spelteknologi medverke til positiv aktivitet for aktuelle målgruppe, og kva for faktorar må i tilfelle vere til stades for og lukkast med tiltaket?**

#### *3.3 Delspørsmål*

Etter erfaringsmøtet den 13. november var det semje om å la delspørsmåla stå fram til neste erfaringsmøte i februar.

1. Korleis påverkar bruk av spel aktivitetsnivået i dagavdeling og aktivitetssenter for definert gruppe?

2. Kva spel fungerer best og til kva gruppe?
3. Korleis bør miljøet leggjast til rette slik at brukar kan oppleve tryggleik og mestring i størst mulig grad?

### 3.4 SPØRSMÅL VED KVAR SAMLING/LOGGFØRING

---

Etter erfaringsmøtet den 13. november var det semje om å la loggskjema vere uendra fram til ny vurdering på erfaringsmøte i februar. Spørsmåla på loggskjema er uendra i målform for å at det ikkje skal oppstå missforståingar.

Kvar spel samling vil i startperioden ha fokus på disse spørsmåla:

#### *Rammer og struktur*

- Hvem var deltakerne?(antall, alder, diagnose, funksjonsnivå?)
- Hvem var tilretteleggerne?(ansatte, hvilken yrkesgruppe, pårørende, frivillige?)
- Hvilke spill ble brukt?
- Hvor lenge varte aktiviteten?
- Fungerte rom/utstyr tilfredsstillende?- i så fall nei, hva fungerte ikke og hvordan kan dette forbedres.
- Hvilken tilrettelegging krevdes for at brukerne kunne eller ønsket å delta?
  - Hva gjorde du evt. for å tilrettelegge?

#### *Vurdering av utbytte av aktivitet*

- Hvordan vil du karakterisere stemningen i gruppen?( Tung, munter, lett, usikker)
- Hvordan deltok den enkelte bruker? (for eksempel - gjennom å se på/ gjennom å spille selv?)
- Kan du si noe om hva som kjennetegnet samtalen og samspillet mellom deltakerne?
- Andre refleksjoner etter samlingen i dag?

## 4 GJENNOMFØRING AV AKTIVITET OG EVALUERING

---

### 4.1 SKILDRING AV AKTIVITETEN-KVA SKAL SKJE?

---

- Nødvendig opplæring av tilretteleggar i bruk av spillteknologi. Sikre kompetanse i kvifor dette kan være en meningsfull aktivitet. Opplæring i bruk av logg og rapporteringshjelpemidlar.
- Aktiviteten vert sett opp i aktivitetsplan på spelstaden.
- Ansvarlig for dagens spelaktivitet klarerast.
- Personale i lag med aktuelle kandidatar for utprøving vel ut aktuelle brukarar som skal delta.
- Regler for spelaktiviteten avklarast. Kva slipp val skal det vere? skal det vere premiar? Kven skal være på lag?

Innhald og rammer utviklast lokalt på dei ulike spillstadane. Den lokaltilpassa tiltaksplanen frå kvar spelstad er pr.1. Oktober 2012 er mangelfull, og må jobbast med.

### 4.2 EVALUERING

---

Ein ønska å oppnå ei strukturert evaluering (sjå mål nr 2 under overbyggande prosjekt) og har difor tatt kontakt med Senter for Omsorgsforskning for å få vegleing i dette arbeidet. Senteret har sagt ja til et slikt samarbeid. Med atterhald om tilstrekkelig ressurstilgang kan datainnsamling gå føre seg ved hente inn førte loggar frå spelsamlingane, telefonintervju med tilretteleggarane i kvar deltakargruppe etter at dei har gjennomført 4-6 spelsamlingar og eit fokusgruppeintervju (alle tilretteleggarane samla) ved prosjektslutt. Vidare analyse av loggar og innhaldsanalyse av tekster på bakgrunn av intervju som gir grunnlag for dokumentasjon i form av en rapport.

### 4.3 MILEPÆLS-PLAN/ ARBEIDSPLAN FOR PROSJEKTET

2011-2014

---

<i>Aktivitet</i>	<i>Dato</i>	<i>Ansvar</i>	<i>Status</i>
Planlegging saman med prosjektkommunane	Haust/vår 2011/2012	prosjekt kommunane og	OK

		koordinator	
Innkjøp av utstyr, hente inn tilbud	Vår 2012	prosjekt kommunane i samarbeid med Koordinator	OK
Opplæring personell	August/September 2012	Kontaktpersonar i samarbeid med prosjekt kommunane	OK
Utvida opplæring av personell	Februar 2013	Kontaktpersonar i samarbeid med prosjekt kommunane	
Utvikle spørsmål og delspørsmål som skal nyttast i prosjektet.	Vår 2012/haust 2012	Koordinator i samarbeid med Senter for omsorgsforskning	OK
Strukturere og samordne informasjonsmateriale for de fire kommunane i samarbeid med Senter for Omsorgsforskning.	Haut/2012/vår 2013	Koordinator og Senter for omsorgsforskning.	
Rapportere til hovudprosjektet i regionen	Haut 2012	Koordinator	OK
Arrangere regelmessige møter for å evaluere og gjere nødvendige justeringar	November 2012 Februar 2013 Mai 2013 September 2013 November 2013 Februar 2014	Koordinator i samarbeid med prosjekt kommunane	
Formidle prosjektet gjennom aktuelle nettstader og i media.	Kontinuerlig	Koordinator i samarbeid med prosjekt	

		kommunane	
Utprøving og rapportering 1 g pr. måned til koordinator.	2012-2014 Første gang 1 November 2012	Kontaktpersoner i prosjekt kommunane	
Utvikling av lokaltilpassa tiltaksplanar for utprøving i prosjekt kommunane ved kvar spelstad	Innan 1. Oktober 2012	Kontaktpersoner prosjekt kommunane	IKKJE KLART

## 5 ERFARINGAR OG VEGEN VIDARE

---

### 5.1 OPPLÆRING I SPELTEKNOLOGI

---

Under punkt 2.3 er det skildra utfordringar og viktige føresetnader for suksess.

Erfaringa so langt i prosjektet syner at det er utfordrande i høve spelerfaring/spelkunnskap hjå dei tilsette som skal styre/drive aktiviteten. Det har også vært noko utfordringar i høve teknologien og brukarar i rullestol eller sitjande på vanleg stol. Desse to erfaringane syner at prosjektet må ha meir fokus på opplæring av personale. Personalet må lære seg spelet sjølv fyst, og så lære vidare, dette har ikkje vore lett, og en får ikkje nytte spela fullt ut. Opplæring kan vere utfordrande å få til gjennom kurs, då det ikkje finnast slike kurs. Ei løysing kan vere å få til eit samarbeid med lokale skular, der elvar som naturleg har god kjennskap til spelteknologien, kan kome og vere lærarar for tilsette på spelstadane. Dette er noko spelansvarleg på kvar spelstasjon må ta initiativ til. Prosjektleiari vil vere pådrivar og støttespelar i den prosessen. Opplæringa leggst inn i arbeidsplanen over.

### 5.2 INDIVIDUELL TILRETTELEGGING PÅ SPELSTADEN

---

Så langt i prosjektet syner erfaringane at brukarane av dagsenter har svært ulik tilnærming til spelstasjonen, mange vil ikkje vere med å prøve i det heile. Av dei som er villige til å prøve krevjast det aktiv medverking frå personale. Nokon vil berre vere med og sjå, nokre vert uroa i spelsituasjonen dersom det er for mange til stades og nokre gir opp dersom det vert for mykje vanskar med teknologi eller for vanskelege spel utfordringar. Desse erfaringane syner at tilpassa rutinar for spelaktiviteten må etablerast. Dette vil krevje ein periode med kreativ tenking omkring rekruttering av «spelelystne» og individuell tilpassing til den enkelte. Dette er ein «bli kjent prosess» som kan ta tid og inneber læring for både brukaren og dei tilsette. Etter kvar som ein klarer å identifisere suksessfaktorane som må vere til stades den enkelte spelsituasjon, kan rutine etablere seg. Alle spelstadane jobbar aktivt med dette.

### 5.3 PERSONALE, MOTIVASJON OG KOMPETANSE

---

Erfaringane syner at det kan vere vanskeleg og halde motivasjonen oppe blant personalet når det er utfordringar både i høve teknologien, eigen spelkompetanse og brukarar som er vanskeleg å motivere. Hyppige erfaringsmøter med målretta oppgåver mellom kvart møte er viktig framover for og halde motivasjonen oppe. Prosjektleiari har eit ansvar for og bidra til motivering. Fram mot neste erfaringsmøte vil prosjektleiari besøke den enkelte spelstasjon og drøfte individuelle grep som kan gjerast for å auke spelkompetansen blant tilsette, tiltak for å rekruttere brukarar som vil spele, og individuell tilpassing på spelstaden.

---

## 5.4 MÅL OG PROBLEMSTILLING

---

Sjølvsagt om spelstadane opplever utfordringar, opplever dei også mykje positivitet og glede knytt til spelstasjonane. Det er sjølvsagt med å motivere personalet til å halde fram. For og seie noko om måloppnåing og for å kunne svare på problemstillinga er det viktig med loggføring. Dersom prosjektleiar skal klare å drive prosjektet framover trengst det data frå spelsituasjonane. Det er viktig at loggane vert ført for kvar speløkt, og at dei vert ført rett. For å kunne føre loggane rett må personalet som er med på speløkta vite kva som skal observerast og kvifor. Det er det spelansvarleg på den enkelte spelstaden som har ansvar for og å vegleie sine medarbeidarar i dette arbeidet. Dersom noko er uklart kan prosjektleiar vere med å rettleie. Dette vert det vektleggning på framover til neste møte på dei ulike spelstadane. Det er også viktig at det vert utarbeida tiltaksplan som er forankra i leiinga på spelstaden. Ein tiltaksplan er utarbeida så langt, og den bør konkretiserast noko. Det vart ikkje snakka så mykje om tiltaksplan på fyste erfaringsmøtet, me dette vil prosjektleiar snakke med den enkelte spelstaden om.

Koordinator og Senter for Omsorgsforskning har utvikla rapporteringsark/loggføringsark som skal nyttast ved kvar spel økt. Rapporteringsarkene er omfattande i byrjinga, men kan forenklast etter kvart. På fyste erfaringsmøtet den 13. november 2012 var ein samd om nytte loggføringsspørsmåla fram til neste erfaringsmøte i februar 2013 og ta ei ny evaluering då.

---

## 5.5 MØTER

---

Det har vært arrangert to samarbeidsmøter våren 2012, mellom prosjekt kommunane, Senter for omsorgsforskning og Utviklingscenter for heimetjenester ved Brit S. Krøvel. Det eine møtet ble arrangert på rådhuset i Ålesund og det andre blei heldt ved Lefdal i Ålesund, slik at spelstadane skulle få sjå utstyrspakkane i funksjon og kunne vere med å bestemme kva utstyr som skulle veljas. I tillegg har det vært møteaktivitet mellom prosjektleiinga og med Senter for omsorgsforskning.

Første erfaringsmøte mellom prosjektkommunane vart arrangert 13.november 2012. Her fekk ny prosjektleiar Helen Berg presentert seg, og kontaktpersonane på spelstadane fekk presentert seg. Tidlegare prosjektleiar Brit Krøvel var også tilstade.



## REFERANSAR

---

Helsedirektoratet 2011. *Innovasjon i Omsorg* NOU 2011:11. Oslo: Helsedirektoratet.

Jean, L., Bergeron, M.E., Thivierge, S., Simard M. Cognitive intervention programs for individuals with mild cognitive impairment: systematic review of the literature. *Am J Geriatr Psychiatry* 2010; April; 18(4):281-96.

Kusk Dorte 2010, "Den menneskelige faktor er afgørende for velfærdsteknologi», Kompetenceundersøkelse for velfærdsteknologier i Region Syddanmark/Accenture. Interviewbasert undersøkelse, 2010.

<https://www.mm.dk/den-menneskelige-faktor-er-afg%C3%B8rende-for-velf%C3%A6rdsteknologi>.