



Utviklingscenter  
for hjemmetjenester  
Møre og Romsdal



Senter for  
omsorgsforskning  
MIDT-NORGE

# STATUSRAPPORT FOR SPELTEKNOLOGI

## APRIL 2014



*Foto: Sunnmørsposten 5. desember 2012*

# INNHALD

---

---

Forord .....	3
1 Innleiing .....	4
1.1 Velferdsteknologiprojekt i Midtnoreg.....	4
1.2 Hovudmålet for det Midtnorske Velferdsteknologiprojektet.....	4
2 Bakgrunn.....	5
2.1 suksesskriteriar.....	5
2.2 utvikling av felles prosjektplan og planar.....	5
2.3 Avgrensingar .....	6
2.4 Vektlegging på organisering.....	6
2.5 organisering av prosjektet.....	6
2.6 Deltakargrupper .....	7
2.7 Valt utstyr .....	8
2.8 Spreiing av budskap frå prosjektet .....	8
3 Mål og problemstilling.....	10
3.1 Mål.....	10
3.2 Problemstilling .....	10
3.3 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 .....	13
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 oppsummert.....	16
Referansar .....	17

---

---

## FORORD

---

Prosjekt spelteknologi på Sunnmøre har no eksister i to og eit halv år, og har gjort seg gode erfaringar på kva som skal til for å lukkast med å ta i bruk spelteknologi som aktivitet i dagavdeling eller institusjon. Denne rapporten er ei oppfølging av prosjektrapporten datert den 30.11.2012 og ei oppsummering etter at det midtnorske velferdsteknologi prosjektet vart avslutta i utgangen av 2013. Det er kommunane Ålesund, Herøy, Ulstein og Vanylven som har vore med i prosjektet. Spelteknologi prosjektet vil fortsette også i 2014, men då med fokus på kunnskapsspreiing nasjonalt og auka aktivitet i spelkommunane som er med i prosjektet. Prosjektet fortset med ny prosjektleiar som heiter Tone Kirkhorn. Ho tok til i stillinga 5.mars 2014. Underteikna som har leia prosjektet fram til no tek til i ei ny prosjektstilling i ALV-møre (Arena for Læring om Velferdsteknologi).

Prosjektet vil no jobbe vidare med å spreie kunnskapen og erfaringane som er gjort slik at det kan verte fristande for andre å starte opp med tilbodet. Mange kommunar har etter kvart kome i gang med spelteknologi som aktivitet for ulike målgrupper, og det ligg mykje god informasjon ute på nett. Erfaringane frå prosjektet på Sunnmøre syner at spel opplevast som ein kjekk aktivitet for mange, aktiviteten skaper latter og sosialt samspel. Men det er også utfordringar i forhold til implementering av aktiviteten. Opplæring og forankring på avdelinga er dei to punkta som er mest kritiske for å lukkast.

Spelteknologi er lett og ukomplisert å kome i gang med, men der er ein del ting som må takast omsyn til. Disse har vi prøvd å gje eit bilde av i denne rapporten. Vi har også oppsummert kva som kan vere aktuelt å jobbe vidare med innan spelteknologi dersom nokon har lyst å sjå på det.

10.4.2014

*Helen Berg*

*Prosjektleiar*

[www.alv-more.no](http://www.alv-more.no)

# 1 INNLEIING

---

## 1.1 VELFERDSTEKNOLOGIPROSJEKT I MIDTNOREG

---

Spelteknologiprojektet har vore ein del av det midt-norske velferdsteknologiprojektet som var 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 har vore med til saman 16 kommunar med 12 ulike velferdsteknologise delprosjekt. Det midt-norske velferdsteknologi prosjektet gjekk i utgangen av 2013 over til å verte eit organisert nettverk; Det midtnorske velferdsteknologi nettverket.

Samarbeidande kommunar i spelteknologi-prosjekt på Sunnmøre er Vanylven, Ulstein, Ålesund og frå november 2012 også Herøy kommune. I tillegg har kommunane på Sunnmøre vore med i det midt-norske prosjektet med GPS-sporingsteknologi, her er også Ørskog kommune med. Andre velferdsteknologiske delprosjekt som har vore med:

- vandrealarm i sjukeheim (Kristiansund kommune)
- GPS-sporing gjennom Sintef-prosjektet «Trygge spor» (Trondheim, Bjugn og Åfjord)
- teknologi ved medisinerer av heimebuande gjennom Sintef-prosjektet «Trygg medisinerer» (Bjugn og Åfjord)
- bruk av Memoplannere for personer med kognitiv svikt (Bjugn og Åfjord)
- bruk av videokonferanseutstyr i behandling/møte med pasient/sjukehus og fastlege (Midtre Namdal samkommune med Flatanger og Osen)
- smarthusteknologi og bruk av velferdsteknologi i rehabiliteringsarbeid. Velferdsteknologisk laboratorium (Steinkjer)
- sporing- og/eller sikring av utvendig areal særlig knytt til institusjonsliknande bygg, samt mottakssentral for trygghetsalarmer med mulighet for utvida funksjonar (Verdal)
- Paro (Levanger)
- Helsevakta (Trondheim)

## 1.2 HOVUDMÅLET FOR DET MIDTNORSKE VELFERDSTEKNOLOGIPROSJEKTET

---

1. Brukarar og deira pårørande 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 resultatata 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 var i kontakt med FoU avdelinga i Drammen kommune og fikk 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 prosjektrapportane var at:

- Tilbodet må være 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 naudsynnte 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 PROSJEKTPLAN 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 gav utgangspunkt for vidare planlegging av prosjektet og problemstillingane som er vektlagt. Grunnen til at dette vart gjort var å sikre at alle spelstadane fekk kome med si forståing. Slik fekk ein sikra ei koordinering mellom fokus på målsetjing frå det overordna Midtnorske velferdsteknologiprojektet og forventningar på spelstadane.

## 2.4 AVGRENSINGAR

---

Det var sjølvsagt ikkje mogeleg å utvikle problemstillingar innan alle områder som var foreslått frå spelstadane. Prosjektet vart spissa tilstrekkelig slik at det kunne handterast innanfor prosjektrammene. Det er likevel verdt å nemne nokre av problemstillingane som vart reist:

- Vil aktiviteten ville auke samhandlinga med frivillige, pårørande og personale?
- Vil aktiviteten ville vere med å skape engasjement, trivsel og glede og engasjement?
- Korleis mestrar menneske med demens og ulik grad av psykisk utviklingshemming spelteknologi?

Sjølv om disse problemstillingane ikkje vert reist som egne 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

---

Utviklingssenter 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 2012 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).

I mars 2014 vart Tone Kirkhorn tilsett som prosjektleiar for spelteknologi og gps-sporing på Sunnmøre i 100 prosent stilling. (e-post: [tone.kirkhorn@alesund.kommune.no](mailto:tone.kirkhorn@alesund.kommune.no) Telefon 70 16 23 88, mobil: 419 02 920).

Velferdsteknologiprojektet på Sunnmøre er organisert slik i 2014:

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)
- Tone Kirkhorn: 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 einskilde 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
- Turid Sundal Ulstein kommune USAS
- Åshild Demring Thue Vanylven kommune dagsenter PU
- Hilde- Karin Krokvik Nerland Vanylven kommune dagsenter PU
- Mona Lynnes Kjøren Ålesund kommune dagavdeling Åse
- Vigdis Remøy Ålesund kommune Åse sjukeheim
- 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 leggast til dagsenter. Kontaktperson: Torill Botnen
- Personar med psykisk utviklingshemming. Aktiviteten leggast til Ulstein Sans- og aktivitetssenter(USAS). Kontaktperson: Turid Sundal

Vanylven kommune:

- Personer med psykisk utviklingshemming. Aktiviteten leggas 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: Mona Lynnes Kjøren
- Bebuarar på sjukeheimsavdelingar på Åse sjukeheim. Aktivitet lagt til Dagavdeling i same hus. Kontaktperson: Vigdis Remøy
- Volsdalen bukollektiv har ein spelstasjon i bukollektivet sitt fellesrom. Dette fellesrommet var fram til sommeren 2013 også dagavdeling for heimebuande, det var Mona Lynnes Kjøren som var kontaktperson her, ho flytta over til Åse dagavdeling då Amrei Jacobs skulle ut i permisjon. Kontaktperson i Volsdalen bukollektiv er Tonje Brande

Herøy kommune:

- Herøy har spelstasjon for bebuarar på sjukeheimen. Kontaktperson: Randi Kvalsund Taklo og Ann- Helen Nerland Nordby

---

## 2.8 VALT UTSTYR

---

To leverandørar leverte anbod på utstyr, Expert i Ålesund og Lefdal. Lefdal kom med det beste tilbodet. Utstyret vart levert i juni 2012. Vanylven kommune valde å nytte ein lokal leverandør fordi det vart enklare i forhold til reklamasjon og hjelp. Utstyrspakken 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 har blitt omtalt i:



- Sunnmørsposten 17. april 2012
- Vikebladet 26.10.12, då også med lenke til ein liten filmsnutt  
<http://www.vikebladet.no/nyhende/article6570795.ec>
- Sunnmørsposten 5. desember  
<http://www.smp.no/nyheter/alesundogomland/article6767393.ece>
- Reportasje og filmsnutt i Sunnmørsposten 20. februar 2013  
<http://www.smp.no/nyheter/soere/article7178167.ece>

## 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 diagnoser, det betyr alle som vil og alle som ein kan klare å motivere til aktivitet. Målformuleringa vart difor litt forandra og ser no slik ut:

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

Velferdsteknologiprojektet på Sunnmøre håpar på eit effektmål av spelteknologien:

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

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

### 3.2 PROBLEMSTILLING

---

Ordlyden på problemstillinga vart altså litt justert, 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

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

---

Kvar spel samling har hatt 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 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.

Innhald og rammer utviklast lokalt på dei ulike spillstadane.

### 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 rettleiing i dette arbeidet. Senteret har sagt ja til et slikt samarbeid. Med atterhald om tilstrekkelig ressurstilgang kan datainnsamling gå føre seg ved å 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

<i>Aktivitet</i>	<i>Dato</i>	<i>Ansvar</i>	<i>Status</i>
Planlegging saman med prosjektkommunane	Haust/vår 2011/2012	prosjekt kommunane og koordinator	OK
Innkjøp av utstyr, hente inn anbod	Vår 2012	prosjekt kommunane i samarbeid med Koordinator	OK
Opplæring personell	August/September 2012	Kontaktpersonar i samarbeids med prosjekt kommunane	OK
Utvida opplæring av personell	Februar 2013	Kontaktpersonar i samarbeids med prosjekt kommunane	OK
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.	Haust/2012/vår 2013	Koordinator og Senter for omsorgsforskning.	OK
Rapportere til hovudprosjektet i regionen	Haust 2012	Koordinator	OK
Arrangere regelmessige møter for å evaluere og gjere nødvendige justeringar	November 2012 Februar 2013 Mai 2013 September 2013	Koordinator i samarbeid med prosjekt kommunane	OK

	November 2013		
Formidle prosjektet gjennom aktuelle nettsteder og i media.	Kontinuerlig	Koordinator i samarbeid med prosjekt kommunane	OK
Utprøving og rapportering 1 g pr. måned til koordinator.	2012-2013 Første gang 1 November 2012	Kontaktpersoner i prosjekt kommunane	OK
Utvikling av lokaltilpassa tiltaksplanar for utprøving i prosjekt kommunane ved kvar spelstad	Innan 1. Oktober 2012	Kontaktpersoner prosjekt kommunane	OK, men ikkje fulgt opp av alle.

## 5 ERFARINGAR OG VEGEN VIDARE

---

### 5.1 OPPLÆRING I SPELTEKNOLOGI

---

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

Opplæring av personale har vore utfordrande gjennom heile prosjektet. Dei tilsette på dagsenter og på sjukeheimane er ofte vaksne damer med lite spelerfaring eller interesse for spel. Dette gjer at dei vegrar seg for å setje i gang med speling, og det har vorte vanskeleg å følge opp dei faste speløktene som er lagt inn i vekeplan. Mange har løyst ein del av utfordringane ved å ta kontakt med skuleelevar som har kome og hatt opplæring med personale og hatt speløktar med brukarane. Spelstadane har også nytta seg av lærlingar og studentar, og andre som har vore i opplæring/utplassering på institusjonane eller på dagsentra. Elevane har laga forenkla prosedyrar på korleis spelstasjonen skal brukast slik at det skal vere lett å slå på og starte opp spel. Erfaringane frå loggskjema syner at det er ein avgjerande suksessfaktor for speløktar at den som har ansvaret kan spele godt, og kan å bruke spelmaskina. Det har også vore prøvd med speling på personalmøte og på sosial samling for tilsette på kveld. Nokre hiv seg med og andre vegrar seg og har ikkje lyst.

### 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, nokre er skeptiske men blir med etter kvart, og andre etterspør aktiviteten med liv og lyst. For dei som er villige til å prøve, men skeptisk 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. Etterkvar som ein klarer å identifisere suksessfaktorane som må vere til stades i den enkelte spelsituasjon, kan rutinane etablere seg. Alle spelstadane har jobba aktivt med dette, og bygd seg opp erfaring som gjer det lettare å handtere dei ulike behova.

Det har også vore ein del utfordringar i høve teknologien; sensoren som skal lese bevegelsane er programert for å tyde ståande menneske og brukarar i rullestol eller personar sitjande på vanleg stol vert ikkje tyda. Dette har ein ikkje funne ei god løysing på med Xbox. Det har gått heilt fint for brukarar med rullator.

### 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. Det er heilt avgjerande for spelaktiviteten at der er minst ein pådrivar som held «trykket» oppe. Det er også viktig med forankring i den lokale leiinga, avdelingsleiar må vere tydeleg på at spelaktivitet er ein ønskeleg del av aktiviteten i avdelinga. Det har også vore motiverande for dei som har vore kontaktpersonar ute i kommunane å møte kvarandre for erfaringsdeling. For å hjelpe til med motivasjon og engasjement kan det vere ein god ide å etablere eit spelnettverk som kan leve vidare når prosjektperioden er over. Der er etter kvart gode miljø for spelaktivitet omkring i landet, og ein kan finne mykje inspirasjon på internett.

---

## 5.4 MÅL OG PROBLEMSTILLING

---

Sjølv om spelstadane opplever utfordringar, opplever dei også mykje positivitet og glede knytt til spelstasjonane. Det er sjølv sagt med å motivere personalet til å halde fram. For å seie noko om måloppnåing og for å kunne svare på problemstillinga har det vore viktig med loggføring. Loggføringa har også gjort at personalet på spelstadane bevisst på kva som skal til for å få det til. Ut frå del ein av loggskjemaet som går på rammer, har det kome tydeleg fram at plassering av spelstasjon er viktig. Spelstasjonen må vere lett tilgjengelig, men litt skjerma. Det kan ikkje gå føre seg annan aktivitet i same rommet, og den som har ansvaret for speløktane kan ikkje ha andre oppgåver i tillegg. Den som har ansvaret må gjere alt klart før brukarane kjem, dei må kome til dekkbord slik at moroa kan begynne med ein gang. Den som har ansvaret må styre aktiviteten fullt og heilt.

Erfaringane har vist at ei godt planlagt og tilrettelagt speløkt kan gje ei god oppleving for både dei tilsette og brukarane. Det gir både glede, aktivitet, samhald og engasjement.

Oppleving av mestring har også vore ein del av erfaringa. Brukarar som ikkje har trudd at dei kunne få det til, har etter kvart kome på banen og prøvd, dei aller fleste har fått det til.

Innan for geriatrien er det spelet Bowling som har hatt den største suksessen. Innan for PU har både bilspel, ballspel og dansespel vore populære.

---

## 5.5 OPPSUMMERT

---

Ein kan med sikkerheit seie at spelaktivitet på sjukeheim, dagsenter for eldre og personar med demens, og dagsenter for personar med utviklingshemming ha gitt gevinst i form av aktivitet, glede og sosialt samvær. Det er ikkje gjort erfaringar knytt til pårørande, av ulike årsaker har det vore vanskelig å få til. Aktiviteten har gått føre seg på dagtid, og pådrivarane for spelaktiviteten har oftast jobba på dagtid.



## 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», Kompetenceundersøgelse for velfærdsteknologier i Region Syddanmark/Accenture. Interviewbasert undersøgelse, 2010.

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