

Slutrapport Ljusnarsberg

Tovertafel



Slutrapport

Bakgrund

deltagare är understimulerade, känner inte meningsfullhet och är rastlösa på den dagliga verksamheten vilket genererar i utåtagerande beteende och skapar oro och stress hos andra deltagare. Verksamheten har inte tiden att engagera sig och hjälpa alla deltagare när fokuset behöver ligga på personerna som har ett avvikande beteende.

Vad vi vill uppnå:

Vi vill att det ska finnas en meningsfull aktivitet som ökar delaktighet och känslan av sammanhang och socialt samspel. Genom att ha detta kommer vi ha en bra arbetsmiljö och vara en attraktiv och engagerande verksamhet.

Vi hade sen tidigare köpt in en tovertafel i kommunen, och när detta problem framkom och vi gjort en behovsinventering så kom vi ganska snabbt på lösningen att få låna produkten i kommunen och testa den i vår verksamhet.

Verksamhet

- Daglig verksamhet LSS & SOL.

Identifierade behov

Här kommer vi beskriva våra behov på den dagliga verksamheten.

Generell beskrivning	Problembeskrivning	Problemförklaring	
Vad handlar problemet om?	Både personalen och deltagarna i den verksamheten har påpekat Understimulans, känner inte meningsfullhet, rastlöshet, bristande socialt samspel	Finns ingen meningsfull aktivitet på den dagliga verksamheten som passar alla.	
Den enskilde	Problembeskrivning	Problemförklaring	Effekt
Hur påverkar problemet/situationen den enskilde?	Deltagare på den dagliga verksamheten känner sig understimulerade och rastlösa. Ångest hos den enskilde. Bristande självförtroende. Rullstolsburen med minimal rörelse. Deltagare som har nedsatt syn har inte många möjligheter till stimulans.	Deltagare känner sig rastlös och understimulerad, blir utåtagerande, vill ibland åka hem från den dagliga verksamheten. Blir stor oro hos övriga deltagare när andra blir utåtagerande. Liten rörelseförmåga	Vi vill att alla ska ha en meningsfull aktivitet som ökar delaktighet och få mer stimulans i deltagandet. Erbjuder aktivitet på en nivå som alla klara av, från bord, golv och rullstol, stöd i att lyckas. Öka rörelseförmågan. Sinnes stimulering.

Medarbetare	Problembeskrivning	Problemförklaring	Effekt
<i>Hur påverkar problemet/situationen personalen?</i>	Utåtagerande beteende skapar oro, utåtagerande beteende kan innebära risker i arbetet. Tyngre arbetsbelastning.	Vid utåtagerande deltagare ska personalen både ta hand om den deltagaren samt övriga deltagare som blir oroliga över situationen. Försvårar arbetet avsevärt, då det är flera deltagare på en liten personalgrupp. Deltagare som har mindre rörlighet har svårare att aktivera sig.	Genom att deltagarna ökar sin delaktighet, har meningsfulla aktiviteter och får en känsla av sammanhang kommer arbetet för medarbetare bli lättare.
Verksamhet	Problembeskrivning	Problemförklaring	Effekt
<i>Hur påverkar problemet/situationen verksamheten?</i>	Övriga deltagare blir åsidosatta.	Personalen har inte tid att engagera sig i alla deltagare när situationer uppstår för att vissa blir understimulerade, känner oro, är nedstämda och rastlösa.	Genom att alla har meningsfulla aktiviteter och är stimulerade kommer verksamheten kunna ha en bra arbetsmiljö och vara en attraktiv och engagerande verksamhet.

Produkt/tjänst som har testats

Så här säger företaget om produkten

Tovertafel – det magiska bordet – är ett spel med ljus och ljud, som reagerar på spelarnas rörelser. I taket sitter en projektor som skapar bilder på bordet, eller på golvet om man hellre vill det. Deltagarna kan välja mellan många olika spel, beroende på lust och förmåga: till exempel plocka virvlande höstlöv eller putsa silver. De olika spelen stimulerar tanken, kroppen och samspelet med andra människor. Ett sätt att ha roligt och må bra – ensam och tillsammans!

Tovertafel Senior är speciellt utvecklat för verksamheter som arbetar för människor som har drabbats av demens. Denna nya spelkonsol från Tover har utvecklad prestanda och nya spel som lyfter användarens upplevelse. Spelen bjuder in personer med medelsvår till svår demens att umgås med varandra och omgivningen genom aktivering som stöttar sociala förmågor, kognition och rörelse.

Självklart kan även personer som inte har utmaningar kopplade till demens uppskatta att spela – allt beror på val av spel och nivå.

Produkt/tjänst Namnge lösningen	Företag Namnge företaget som tillhandahåller produkten/lösningen	Hur valdes lösningen ut? Beskriv hur lösningen valdes ut, exempelvis via InnoMera, egen kontakt med företag.	Eventuell kostnad Kostar produkten/tjänsten något under testperioden?
Tovertafel	Goes art	Produkten fanns redan i kommunen.	Ingen kostnad då produkten redan var inköp till kommunen.

Kontext som testet genomförs i

I vilka miljöer/sammanhang genomfördes testet?

- I dagliga verksamhetslokaler.

Tidplan

När genomfördes testet?

- Förberedelse: juli-Augusti -23
- Testperiod: 11/9–11/10–23
- Utvärdering: oktober -23
- Färdigställande av slutrapport: oktober-23.

Deltagare

Representation	Kvinnor/ flickor	Män/ pojkar	Annan/vill ej ange
Antal brukare/anhöriga	2	1	
Antal personal	2		

Hur många användare har testat produkten/tjänsten?

- På den dagligaverksamheten har 3 deltagare ingått i testet, där dom under en månads tid har fått testa produkten.
- Övriga deltagare på dagliga verksamheten har under perioden även dom fått testa produkten.
- 2 personal samt TF enhetschef/projektledare har fått testat produkten tillsammans med deltagare.
- Assistenten till en deltagare har varit med och testat produkten.

Resultat av test

Mål och effekter

Målgrupp/användare	Målformulering	Effekter
Mål brukare	Genom att erbjuda mer aktiviteter som är stimulerande så hoppas vi att deltagarna kommer känna sig mer delaktiga i arbetet och stimulerade.	Vi vill att alla ska ha en meningsfull aktivitet som ökar delaktighet och få mer stimulans i deltagandet. Erbjud aktivitet på en nivå som alla klara av, från bord, golv och rullstol, stöd i att lyckas. Öka rörelseförmågan. Sinnesstimulering.
Mål personal	Genom att ha en stimulerande aktivitet, deltagare som känner sig delaktiga och mindre rastlösa, minska avvikande beteende gör arbetet lättare för personalen.	Genom att deltagarna ökar sin delaktighet, har meningsfulla aktiviteter och får en känsla av sammanhang kommer arbetets miljö för medarbetare bli bättre.
Mål verksamhet	Erbjuda mer meningsfulla aktiviteter för deltagarna så dom får känna sig delaktiga, stimulerande och ett stöd i att lyckas.	Genom att alla har meningsfulla aktiviteter och är stimulerade kommer verksamheten kunna ha en bra arbetsmiljö och vara en attraktiv och engagerande verksamhet

Måluppfyllelse

Målformulering	Mätmetod för utvärdering Ange val av mätmetod, beskriv hur och när ni ska utvärdera målen	Måluppfyllelse Ange om målet har uppnåtts eller ej.
Känsla av mer delaktighet	Genom observationer under testets gång, intervjufrågor efter testet är avslutat.	Målet är uppnått
Få deltagarna att känna sig mindre rastlösa, minska avvikande beteende.	Genom observationer under testets gång, intervjufrågor efter testet är avslutat.	Målet är uppnått
Erbjuda mer meningsfulla aktiviteter för deltagarna så dom får känna sig stimulerade och ett stöd i att lyckas.	Genom observationer under testets gång, intervjufrågor efter testet är avslutat.	Målet är uppnått

Övrigt

Andra observationer som kom fram under testet:

- Bättre sammanhållning i gruppen hos deltagarna.
- Ökad självständighet
- Ett minus var att det inte fanns så många olika spel att välja bland, men det positiva är att det går att ordna genom att köpa en licens då får man ett större utbud av spel.

Reflektioner efter genomförande av test

Vilka framgångsfaktorer har ni noterat under processen?

- Att det fanns en genomtänkt plan för testet
- Att det finns ansvariga testledare på plats.
- Engagerad testledare som förstår syfte och mål med testet.

Reflektioner från personalen:

Arbetsmiljön har varit bra, minskat avvikande beteende. Förut har många "isolerat" sig med hörlurar nu är dom med och är nyfikna. Mer stimulans hos deltagare vilket har lett till lägre ljudnivå och mindre rastlöshet hos deltagarna.

Roligt att se glädjen hos deltagarna, Deltagarna har kört mycket i grupp som en socialgrej, mer öppenhet och delaktighet hos deltagarna när man kan dela upp dom i mindre grupper. Mer samvaro i gruppen.

Har varit en avlastning för personalen att deltagarna har kunnat spela själva, så personalen har mer tid till övriga deltagare.

Reflektioner från deltagarna:

Mer stimulans av en ny aktivitet, blir stimulerad av ljud och bilder. Meningsfullt samspel med andra deltagare. Mer självständig när man kan peka på spel man vill ha och får bestämma spel själv. Får gehör på saker när man klickar och det händer saker. Får träna rörelse i kroppen när man kan använda den både på bordet och tex sparka boll till varandra på golvet. Roliga spel, känner glädje av att spela och att man kan spela med kompisar i grupp. Man blir att skratta när man spelar. Spelet skapar samtalsämnen med sina kompisar.

Reflektion från Assistenten:

Deltagare är med på ett annat sätt, mer självständig. Lättare att avleda avvikande beteende vid dåligt humör när man kan erbjuda tovertafeln.

Citat:

"När jag har haft en orolig dag så blir jag så avslappnad av att få sätta mig och använda tovertafeln"

"känns positivt att verksamheten får prova denna produkt, för att känna att vi hänger med i den digitala utvecklingen"

"om man är uppstressad hemma pga. olika anledningar och kommer hit med en känsla av panik i kroppen är tovertafeln perfekt för att koppla av och finna ett lugn"

Har ni stött på några hinder under processen?

- Vid frånvaro av testledaren har det inte funnits eget initiativ från övriga medarbetare att prova testet.

Har ni fått några lärdomar under hela testprocessen som ni tar med er inför uppstart av nya tester?

- En månad för ett test där 3 deltagare som inte är på den dagliga verksamheten dagligen är för kort tid.
- Mer engagerad personal så testet kan fortgå även fast testledaren inte är på plats.
- Att ha en bra kommunikation mellan alla parter.

Övriga reflektioner/utvärdering

- Om vi skulle gjort om detta test så skulle vi haft mer genomgång med all personal och även berättat mer om varför vi gör detta test redan från början och inte när testet startat upp.
- Vi önskade se mer stimulans och delaktighet hos deltagarna, ha mer stimulerande aktiviteter och ett arbete som underlättar för personalen. Vilket vi anser att vi har uppnått utifrån våra utvärderingar med personal och deltagare.
- Vi ser att denna produkt passar verksamheten och fortsätter arbeta för att vi ska få vara med och dela på produkten med de andra verksamheterna.