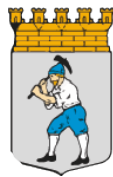


Slutrapport Askersund

VR-glasögon



Askersunds
KOMMUN

Slutrapport

Bakgrund

Verksamhet

Demensdagverksamhet samt ett somatiskt boende.

Identifierade behov

Här nedan kommer det beskrivas utifrån båda verksamheterna då båda har ganska identiska utmaningar. Det som skiljer är att det ena är ett särskilt boende med boende dygnet runt och den andra verksamheten är en demensdagverksamhet med deltagare under dagtid.

Vad handlar utmaningen om?	Utmaning och förklaring Förvaltningen vill satsa mer på välfärdsteknik och digitala aktiviteter/spel och ser att det inte erbjuds tillräckligt med givande aktiviteter i kommunens verksamheter. Brukare uttrycker att utbudet på aktiviteter är dåligt och önskar fler/andra typer av aktiviteter. Därför behövs det fler givande aktiviteter som kan skapa värde för kommunens brukare	
Hur påverkar utmaningen/situationen deltagaren?	Utmaning och beskrivning Flera brukare tar upp att utbudet av aktiviteter är dåligt och att det ofta är samma, det erbjuds inget nytt och några tycker att det som erbjuds inte är bra. Brukare uttrycker även att det sociala livet är påverkat och att känslan av frihet har minskat med åldern. Det finns även brukare som uttrycker rastlöshet och oro,	Effekter -Genom ökade sociala aktiviteter kan gemenskap, delaktighet och trivsel skapas -Genom fler sociala aktiviteter kan ensamheten minska vilket kan leda till förbättrad psykisk hälsa hos brukaren -Ökad meningsfullhet, delaktighet, gemenskap, minskad ensamhet leder till ökat välbefinnande och livskvalité - Minskad oro, bättre mående, lugn och avkoppling ger ökad livskvalité och välbefinnande

Hur påverkar utmaning/situationen verksamheten?	Utmaning och förklaring Brukare som är missnöjda med delar av verksamheten har en negativ inverkan för personalen, brukarna och verksamheten. Det behövs alltså ett annat/ökat utbud av aktiviteter/fler aktiviteter Det krävs dessutom mer av personalen och är en svårare verksamhet att jobba i om brukare är missnöjda med utbudet, saknar social kontext och frihet.	Effekter -Fler givande aktiviteter för våra äldre skapar ett ökat värde både för brukare, personal och verksamhet och som i sin helhet bidrar till en bättre tillvaro och livskvalité för den enskilde, ökad kvalité i verksamheten, vilket ger personalen bättre förutsättningar att bedriva en god omsorg samt en bättre arbetsmiljö
Hur påverkar utmaning/situationen personalen?	Utmaning och förklaring Det krävs mer av personalen och är en svårare verksamhet att jobba i om brukare är missnöjda med utbudet, saknar social kontext, 'r oroliga, rastlösa och saknar frihet. Personalens arbetsmiljö blir påverkad om brukare är missnöjda på olika sätt. Det är extra krävande för personalen helt enkelt.	Effekter - Fler aktiviteter som bidrar till ökat välmående och livskvalité för brukaren innebär ökad kvalité i verksamheten och ger därmed personalen bättre förutsättningar att bedriva en god omsorg samt en bättre arbetsmiljö

Produkt/tjänst som har testats

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?
VR-glasögon/ ViroteaGo	Virotea	Egen kontakt med leverantör	65.000 / 12 månader

Lösningen som har testats är VR-glasögon som är anpassade för just vård och omsorg, som t ex äldreomsorg och funktionsstöd. Syftet med test är främst att erbjuda brukaren fler givande aktiviteter i vardagen. VR-glasögonen kommer i ett par, alltså två glasögon som brukare+brukare eller brukare+personal kan använda samtidigt och därmed uppleva samma upplevelse.

Från leverantörens hemsida

“ViroteaGO är en tjänst som bygger på Virtual Reality och är riktad till vård och omsorg, såsom äldreomsorg och LSS. Den gemensamma nämnaren för grupperna är deras fysiska begränsningar. Det leder till att aktiviteter, nya som erfarna, kan vara svårare att genomföra. T.ex. spela fotboll, gå promenader, resa osv”.



Kontext som testet genomförs i

Aktiviteten med VR har genomförts både på det somatiska boendet och i dagverksamheten beroende på vilket enhet som har utfört aktiviteten. Ibland har aktiviteten utförts utanför den egna verksamheten för att ge testpersonerna ett miljöombyte vilket har varit väldigt uppskattat. Aktiviteten har genomförts cirka en gång/vecka i tre månaders tid.

Tidplan

- Utbildning: oktober 2022
- Planering/förberedelse: december 2022/januari 2023
- Testperiod: januari – mars 2023
- Utvärdering: april-maj 2023
- Slutrapport färdigställd: maj 2023

Deltagare

- Testpersonerna som har genomfört VR-aktiviteten är två manliga brukare från ett somatiskt boende samt två manliga och en kvinnlig brukare från en demensdagverksamhet
- Personal från det somatiska boendet och dagverksamheten samt innovationsledaren

Hur många användare har testat produkten/tjänsten?

- Fem brukare har kontinuerligt testat VR-lösningen under tre månaders tid
- Fyra personer, tre personal och innovationsledaren har medverkat i testet under tre månaders tid

Resultat av test

Mål och effekter

Målgrupp/användare	Målformulering	Effekter
För alla testpersoner	Minst 50% av alla testpersoner skall se VR som en givande aktivitet	Att testpersonerna ser aktiviteten som givande innebär att den kommer bli utförd och därmed kan alla effekter nedan, så som trivsel, gemenskap, meningsfullhet och psykiskt mående öka
Mål för boende på säbo	Erbjudna aktiviteter ska upplevas minst lika bra eller bättre än innan testet	Ökad meningsfullhet, trivsel, gemenskap leder till ökat välbefinnande och livskvalité
Mål för boende på säbo	Frihetskänslan ska upplevas minst lika bra eller bättre än innan testet	Ökad meningsfullhet, delaktighet, ökat psykiskt mående leder till bättre livskvalité och välbefinnande
Mål för boende på säbo	Det psykiska mående ska upplevas minst lika bra eller bättre än innan testet	Mindre risk/mindre ökad risk för ångest och depression vilket kan leda till minskning/ingen användning av läkemedel för psykisk ohälsa
Mål för boende på säbo	Det sociala livet ska upplevas minst lika bra eller bättre än innan	Ökad meningsfullhet, delaktighet, gemenskap, minskad ensamhet leder till ökat välbefinnande och livskvalité
Mål för deltagare på demensdag-verksamheten	Apati/likgiltighet ska minska	Ett bättre mående ger ökad livskvalité och välbefinnande
Mål för deltagare på demensdag-verksamheten	Rastlösheten ska minska	Minskad oro, bättre mående, lugn och avkoppling ger ökad livskvalité och välbefinnande
Mål för deltagare på demensdag-verksamheten	Lättretligheten/irritation ska minska	Minskad oro, bättre mående, lugn och avkoppling ger ökad livskvalité och välbefinnande
Mål personal	Att minst 75% av personal/testledare ser VR som en givande aktivitet	Aktiviteten kommer användas i större utsträckning om personal ser att lösningen ger positiva effekter

Mål personal	Att minst 75% av personal/testledare tycker att VR kan skapa fler samtalsämnen/öppnar upp för samtal enklare	Skapar diskussion och social interaktion, lär känna brukaren på ett lekfullt och roligt sätt, enklare att ta reda på brukarens bakgrund/historia, ökad möjlighet att utforma vård och omsorg efter brukarens behov, ger ökad trygghet
Mål verksamhet	Att minst 75% av brukare och personal upplever VR som en givande aktivitet	Alla aktiviteter som utförs och skapar värde och nöjdhet för brukare och personal är positivt för verksamheten och höjer kvalitén

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.
Mål alla testpersoner		
Minst 50% av alla testpersoner skall se VR som en givande aktivitet	Intervju/observationer	Målet är uppfyllt till 100%
Mål boende på säbo		
Erbjudna aktiviteter ska upplevas minst lika bra eller bättre när testet är genomfört	Enkät före och efter test	Målet är uppfyllt till 100%
Frihetskänslan ska upplevas minst lika bra eller bättre när testet är genomfört	Enkät före och efter test	Målet är uppfyllt till 100%
Det psykiska mående ska upplevas minst lika bra eller bättre när testet är genomfört	Enkät före och efter test	Målet är uppfyllt till 100%
Det sociala livet ska upplevas minst lika bra eller bättre när testet är genomfört	Enkät före och efter test	Målet är uppfyllt till 100%
Mål demensdag-verksamheten		
Apati/likgiltighet ska minska	Formulär före och efter test	Det går inte att utvärdera då vald mätmetod inte kunnat utföras som tänkt
Motorisk rastlöshet ska minska	Formulär före och efter test	Det går inte att utvärdera då vald mätmetod inte kunnat utföras som tänkt
Lättretligheten ska minska	Formulär före och efter test	Det går inte att utvärdera med den metod vi valt att använda.

Mål personal/testledare		
Att minst 75% av personal/testledare ser VR som en givande aktivitet	Genom intervju/samtal	Målet uppfyllt till 100%
Att minst 75% av personal/testledare tycker att VR kan skapa fler samtalsämnen/öppnar upp för samtal enklare	Genom intervju/samtal	Målet är uppfyllt till 100%
Mål verksamhet		
Att minst 75% av brukare och personal upplever VR som en givande aktivitet	Genom intervju/samtal + enkät personal	Målet är uppfyllt till 100%

Övrigt

Gällande resultat från demensdagverksamheten har det inte gått att utvärdera genom det formulär som var tänkt, dels har inte formuläret kunnat fyllas i som det var tänkt samt att brukarnas kognitiva funktioner försämrats på grund av den diagnos de har. Resultatet från formuläret blir därför missvisande och därför har vi valt att inte använda oss av formulärets svar i slutrapporten. Om vi endast gick på resultat från formuläret skulle det se ut som att VR till och med har skapat rastlöshet, apati och lättretlighet hos personerna vilket det inte har gjort.

Därför har vi valt att använda oss av observationer, deltagarnas agerande/kroppsspråk och citat istället för att bedöma om aktiviteten uppskattas av testpersonerna på demensdagverksamheten och därmed bedömer vi inte om VR kan minska rastlöshet, likgiltighet/apati eller lättretlighet i detta test.

Reflektioner efter genomförande av test

Vilka framgångsfaktorer har ni noterat under processen?

- Engagerad personal är nyckelpersoner när tester genomförs är därför en viktig komponent för ett positivt testresultat
- Både personal och brukare har uttryckt att det är en spännande aktivitet som man vill fortsätta utföra kontinuerligt
- Personal som känner testpersonerna är en framgångsfaktor eftersom de har god kunskap om vilka personer som passade att medverka i testet samt att personalen har kännedom om vilka brukare som kan genomföra aktiviteten tillsammans
- Att vi hade planerat in bestämda dagar, tider och vem som skulle hålla i aktiviteten ökade chanserna till att aktiviteten blev utförd
- Personal med inplanerat tid att utföra aktiviteter har varit en framgångsfaktor då aktiviteten alltid blivit utförd som den ska. Den personal som inte hade planerat tid hade svårt att genomföra aktiviteten
- Att vi använde oss av flera mätmetoder var en framgångsfaktor eftersom vi då kunnat mäta resultaten av testen trots att det inte blev exakt som vi planerat från början
- Att tekniken var så pass enkel att det inte krävts någon större utbildningsinsats för att komma igång med tekniken och testet

- Vi tog med i planeringen redan från start att saker kan komma att krångla och/eller inte ske som tänkt, som strul med teknik, wifi och frånvaro av testpersoner/personal vilket skulle innebära att aktiviteten uteblev och därför valde vi att testet skulle pågå en längre period så att vi faktiskt fick in mätresultat
- Leverantören var tillgänglig när problem uppstod och alltid öppen för feedback

Har ni stött på några hinder under processen?

- Den personal som inte hade någon särskild tid avsatt till aktiviteten utan skulle genomföra den samtidigt som ordinarie verksamhet rullade hade svårt att genomföra aktiviteten. Istället blev det att innovationsledaren fick genomföra aktiviteten för att kunna utvärdera, vilket inte var tanken
- Det fanns endast ett par glasögon vilket gjorde det svårt med logistiken mellan verksamheterna, dels på grund av att personal jobbar olika dagar och tider men också på grund av verksamheternas olika placering
- Det ena formuläret passade inte för detta test vilket gjorde att vissa mål inte kunnat utvärderas som tänkt
- Det tog längre tid att starta igång testet än vad vi trodde på grund av IT-säkerheten, det gick inte att koppla upp tekniken utan hjälp från en it-tekniker. Under testets gång har IT behövt hjälpa till några gånger när glasögonen tappat anslutning till internet
- Det fanns inte ett tillräckligt stort utbud av video och bildmaterial som passade testpersonerna. De önskade ofta nya miljöer att besöka som inte gick att tillgodose

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

- Mätmetoder är viktigt, ha gärna flera olika ifall det inte blir som tänkt gällande insamling av svar
- Engagerad personal/verksamhet ökar chanserna för ett lyckat test
- Kan innovationsledaren medverka i verksamheten kontinuerligt/när aktivitet utförs är det positivt och ökar chanserna till ett bra test och en bra utvärdering
- Allt kommer inte att gå exakt som planerat, ha därför lite extra tid tillgodo och gå in med inställningen att saker kommer behöva korrigeras under tiden
- Det är viktigt att säkerställa att personal har rätt förutsättningar för att kunna medverka i tester

Andra reflektioner/fynd

Demensdagverksamheten

Trots att utvärderingsmetoden för demensdagverksamheten inte blev helt lyckad så kom vi fram till att det formuläret/mätmetoden kan användas av verksamheten för att mäta olika beteendesymptom (BPSD) hos deltagarna och användas för att sätta upp olika mål som deltagare och personal ska jobba mot. Även om det fanns uppsatta mål tidigare så gjordes detta inte på ett strukturerat sätt eller med hjälp av en evidensbaserad metod.

Så även om det inte gick att genomföra formuläret i demensdagverksamheten så gav det verksamheten en ny metod för att mäta och utvärdera deltagarnas beteendesymptom och utifrån det sätta upp mål vilket ändå måste ses som ett lyckat resultat, ökad kvalitet och verksamhetsutveckling.

Fortsättningsvis kommer därför verksamheten att använda sig av formuläret för beteendesymptom både på nya och befintliga deltagare som finns inskrivna/skrivs in i verksamheten.

VR har skapat nya idéer!

Testet har skapat kontakter mellan olika verksamheter och lett till diskussioner kring hur man går vidare när testet är avslutat för att få aktiviteten att bli bestående. Det har även lett till diskussioner kring vad man kan göra för att få fler brukare att testa aktiviteten.

Detta ledde till att man började diskutera olika tillvägagångssätt och man landade bland annat i en idé om en eftermiddag där brukare från olika verksamheter bjuds in och får testa olika stationer som t ex VR, olika digitala spel, aktivitetsbingo m.m.

Tanken är dels att erbjuda aktiviteter, social samvaro med andra verksamheter och miljöombyte men också för att på ett lekfullt och kravlöst sätt låta brukarna testa på digitala aktiviteter och spel. Förhoppningsvis kan idén genomföras med goda resultat!

Uppmärksammat aktivitet

Utförandet av aktiviteten har uppmärksamats av andra verksamheter som dels önskat få information om tekniken/aktiviteten samt att testa den. Extra roligt har det varit att det varit en verksamhet inom funktionsstöd som uppmärksammat aktiviteten och inte bara verksamheter för äldre personer.

Bilagor

1. Undersökning VR, personal och testledare

[Bilaga 1 enkät personal.docx](#)

2. Kommentarer och citat av personal/testledare och testpersoner

[Bilaga 2 kommentarer av personal slash testledare.docx](#)

3. Undersökning VR, testpersoner särskilt boende

[BILAGA 3 Undersökning VR testpersoner.docx](#)

4. Skattningsformulär, NPI

[npi skattning.pdf](#)