

Slutrapport Örebro

Digital aktivitetsskärm i daglig verksamhet (LSS)



Annette Gustafsson innovationsledare,
InnoMera Örebro kommun



Sammanfattning

Rapporten presenterar resultatet från ett test med en digital aktivitetsskärm, Yeti tablet, som testats i en daglig verksamhet i Örebro kommun. Yeti tablet är en digital aktivitetsskärm som innehåller många olika digitala aktiviteter för olika målgrupper. Syftet med testet var att utvärdera om lösningen bidrar till ökad aktivitet och ökat deltagande i daglig verksamhet.

- Många av deltagarna i daglig verksamhet lever i digitalt utanförskap.
- Tillgången till anpassade digitala verktyg för målgruppen med medelsvår till svår intellektuell funktionsnedsättning, är begränsad.
- Lösningen (Yeti tablet) ger deltagarna i daglig verksamhet, en möjlighet att pröva digitala lösningar som leder till ökad aktivitet och delaktighet.
- Tekniken medför stort värde till deltagare i daglig verksamhet.
- Personalen får ytterligare ett verktyg att använda, som är lätt att anpassa till deltagarnas intresse och förmåga.
- Det finns utvecklingspotential med denna lösning, eftersom det går att utöka antalet nedladdningsbara aktiviteter.

Detta vill vi uppnå

- Ökad möjlighet till fysisk aktivitet som leder till ökat välmående och minskad risk för ohälsa.
- Social samvaro genom ökat samspel som leder till ökad gemenskap.
- Väcka nyfikenhet och stimulera sinnen som kan resultera i ökat välmående.
- Underlättar för personalen som enkelt kan sätta i gång aktiviteter i verksamheten.

Bakgrund

Verksamhet

47 deltagare och 19 medarbetare i en daglig verksamhet enligt LSS i Örebro kommun kommer att testa tekniken under 12 månader.

Identifierade behov.

Idag är det krångligt och svårt att använda smart teknik för personer som har fysiska och kognitiva utmaningar. Det innebär att deltagare i daglig verksamhet (enligt LSS), inte har tillgång till den nya tekniken. Detta kan leda till ökat utanförskap, som kan leda till minskat självförtroende, passivitet, samt ökad ohälsa.

Personalen i daglig verksamhet har ibland svårt att hitta aktiviteter som är anpassade efter deltagarnas intresse och förmåga. Att få tillgång till ytterligare verktyg som är lätt att använda underlättar för personalen att känna tillfredsställelse i att uppnå verksamhetens mål, som är att erbjuda en stimulerande och aktiv daglig verksamhet.

Intentioner med daglig verksamhet enligt Lagen om särskilt stöd och service till vissa funktionshindrade (LSS)

Daglig verksamhet enligt LSS, ska anpassas till mottagarens individuella behov och tillförsäkra deltagaren goda levnadsvillkor. Verksamheten ska främja jämlikhet i levnadsvillkor och full delaktighet i samhällslivet.

Verksamheten ska erbjuda den enskilde stimulans, utveckling, meningsfullhet och gemenskap efter dennes önskemål. Ett övergripande mål med insatsen daglig verksamhet är att utveckla den enskildes möjligheter till arbete på kortare eller längre sikt.

I konventionen om rättigheter för personer med funktionsnedsättning finns flera bestämmelser om tillgänglighet, inflytande och självbestämmande. Respekt för inneboende värde, individuellt självbestämmande, innefattande frihet att göra egna val samt enskilda personers oberoende är en del av de allmänna principerna i konventionen. Se FN:s konvention om rättigheter för personer med funktionsnedsättning DS 2008:23

Vad handlar problemet om?
Vad är problemet?

Problem och problemförklaring

Många av deltagarna i daglig verksamhet lever i digitalt utanförskap.
Tillgången till anpassade digitala verktyg för målgruppen med medelsvår till svår intellektuell funktionsnedsättning, är begränsad.

Hur vet vi att det är ett problem?

Problemet har uppmärksammats av personal och ledning i daglig verksamhet.

Varför är det ett problem?

Det är svårt för deltagare i daglig verksamhet att ta del av digitala aktiviteter. Det kan bland annat bero på:
Svag syn och hörsel
Bristande finmotorik
Svårt att hålla i mindre digitala enheter
Komma ihåg saker
Digitalt utanförskap
Komplicerad teknik
Uppkoppling och abonnemang
Att sakna möjligheter att introduceras till digitala aktiviteter kan öka känslan av ensamhet och social isolering

Vad handlar problemet om?
Hur påverkar problemet/situationen personalen?

Problem och problemförklaring

Personalen behöver fler moderna arbetssätt för att skapa attraktiva aktiviteter i verksamheten.

Verksamheten behöver aktiviteter som lockar yngre deltagare och som går att anpassa efter deltagarnas intresse och behov.

Påverkas arbetsmiljö?

Ja,
Personalen kan känna sig otillräckliga med att hitta stimulerande aktiviteter, som inte kräver mycket förberedelsearbete och planering.

Att enkelt kunna sätta i gång aktiviteter som är breda och har många olika användningsområden, minskar stress och kan öka känslan av tillfredsställelse för personalen.

Personalen kan uppleva etiska dilemman, som skapar stress, för att de inte hinner med att stimulera och aktivera deltagarna i daglig verksamhet i den omfattning som beskrivs i LSS lagens intentioner.

Försvåras eller underlättas arbetet av situationen?

Ja, arbetet försvåras av situationen. Det kan vara svårt att hinna med alla individuella behov.

Innebär situationen risker?

Att personalen upplever stress för att de inte hinner tillgodose behoven

Hur påverkar problemet/situationen verksamheten?

Problem och problemförklaring

Påverkar detta möjligheten att nå verksamhetens mål?

Ja, eftersom lagens intentioner om stimulans inte uppfylls.
Kvaliteten på insatsen kan bli låg eller dålig

Påverkas effektivitet?

Ja det blir extra arbetsuppgifter som belastar personalen i onödan

Påverkas arbetsmiljön?

Dålig arbetsmiljö kan leda till ökad arbetsbelastning, sjukskrivningar och ökad stress på organisationen

Produkt/tjänst som har testats

Yeti tablet är en stor mobil interaktiv skärm på ställning som går enkelt att flytta runt i verksamheten. Skärmen innehåller en mängd appar (60) och det går att koppla upp sig mot internet, för att exempelvis lyssna på musik, kolla på YouTube och dylikt. Till skärmen finns prylar som används för att interagera med apparna på skärmen. Skärmen är tålig och det går att kasta saker mot skärmen (exempelvis en mjuk boll) utan att det skärmen går sönder. Utbudet är stort som exempelvis; bowling, dreja, hänga gubbe, plocka ägg, pussel och bingo.

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?
---------------------------------------	---	---	---

Yeti tablet aktivitetsskärm	K-IT	Tips från medarbetare efter besök på Vitalis mässan 2024	Ja, verksamheten köpte in den första skärmen
--------------------------------	------	--	--

Kontext som testet genomförs i

I vilka miljöer/sammanhang genomfördes testet?

- Den dagliga verksamheten där testet genomfördes består av flera grupper och har tidigare varit ett s k Dagcenter. Under testfasen använde grupperna aktivitetsskärmen på olika sätt och i olika omfattning.
- Det fanns en utsedd ansvarig handledare i verksamheten, som tog det största ansvaret för att ha kontakten med leverantören och introducera skärmen för deltagarna. Det var i handledarens grupp som deltagarna använde skärmen i störst omfattning.
- Skärmen användes på många olika sätt utifrån deltagarnas behov och intressen.

Tidplan

När genomfördes testet?

- Från hösten 2024 till hösten 2025.

Deltagare

Vilka har testat produkten/tjänsten? Vilka är användare?

- Deltagare i daglig verksamhet i Örebro kommun
- Personal i daglig verksamhet i Örebro kommun

Hur många användare har testat produkten/tjänsten?

- 47 deltagare och 19 personal i daglig verksamhet

Resultat av test

I projektet identifierades två huvudintressenter: deltagarna och personalen i daglig verksamhet

I testet utvärderades hur (om) lösningen fungerade (tekniskt) i den befintliga miljön i den dagliga verksamheten, samt om lösningen kunde möta de identifierade behoven (se avsnittet identifierade behov).

Mål och effekter

Målgrupp/användare	Målformulering	Effekter
Mål deltagare	Ökad aktivitet Bryta social isolering -ökad närvaro Ökad digital teknikanvändning	Bättre hälsa och socialt sammanhang Minskad känsla av social isolering och ökad känsla av inkludering i samhället Få stöd i att ta del av digital användning
Mål personal	Minskad stress Bättre flexibla arbetsverktyg	Lugnare miljö Ökad känsla av tillfredsställelse på jobbet

Mål verksamhet	Att lösningen fungerar i befintlig miljö Ökad kvalitet och utbud på aktiviteter för deltagarna i daglig verksamhet (uppfylls när målen för personalen och deltagarna i dv uppfylls) Förbättrad arbetsmiljö för personal (uppfylls när målen för personalen och deltagarna uppfylls) Minska stressen på arbetsplatsen (uppfylls när målen för personalen och deltagarna uppfylls)	Ökad effektivitet Ökad nöjdhet Ökad trivsel och känsla av kontroll och att insatserna görs utifrån den enskildes förmåga och behov
----------------	--	---

Måluppfyllelse

Testet genomfördes och utvärderades i form av intervjuer med enhetschef, stödpedagoger och handledare i aktuell testverksamhet. Dessutom sammanställdes resultatet av två enkäter. En enkät för personalen och en för deltagarna i testverksamheten. Se längre fram i rapporten.

Målformulering för Deltagare i daglig verksamhet	Mätmetod för utvärdering Ange val av mätmetod, beskriv hur och när ni ska utvärdera målen	Måluppfyllelse Ange om målet har uppnåtts eller ej.
Ökad aktivitet Ökad närvaro – bryta social isolering	Intervjuer med personal Mätning av närvaro – intervju med chef och personal	Ja , deltagarna är mer aktiva Ja , enligt både chef och personal. Citat; "Nu kommer hemmasittarna hit och spelar Yeti och deltar i andra aktiviteter"
Ökad digital teknikanvändning	Intervjuer med personal och enkät med svar från deltagarna i daglig verksamhet	Ja , eftersom tekniken enkelt kan anpassas efter deltagarnas olika intressen, behov och funktionsnedsättning, ökar utbudet av digitala aktiviteter. Det kan vara allt ifrån att spela bowling, dreja eller få sinnestimulans i form av ljud och bild till att tävla i mer avancerade digitala spel.

Målformulering för Personalen i daglig verksamhet	Mätmetod för utvärdering Ange val av mätmetod, beskriv hur och när ni ska utvärdera målen	Måluppfyllelse Ange om målet har uppnåtts eller ej.
Mindre stress	Måluppfyllelse mättes genom: intervjuer personalen	Lite svårt att mäta men fler i personalgruppen angav att den nya tekniken upplevdes som en bra aktivitet.
Bättre flexibla arbetsverktyg	Måluppfyllelse mättes genom: Intervju och enkäter med personal	Ja , personalen upplevde i ganska stor utsträckning att tekniken förenklade arbetet med att individanpassa aktiviteter för deltagarna.

Målformulering för Verksamhet	Mätmetod för utvärdering Ange val av mätmetod, beskriv hur och när ni ska utvärdera målen	Måluppfyllelse Ange om målet har uppnåtts eller ej.
Att lösningen fungerar i befintliga miljön	Fokusgruppssamtal med utsedd handledare och stödpedagoger i verksamheten	Ja. Tekniken är lätt för de flesta i personalen att starta upp och supporten från leverantören fungerade bra. Det gick snabbt att lösa eventuella problem enligt personalen.
Ökad kvalitet och utbud på aktiviteter för deltagarna i daglig verksamhet (uppfylls när målen för personalen och deltagarna i dv uppfylls)	Intervju med enhetschef och gruppsamtal med delar av personal och enkät	Ja
Minska stressen på arbetsplatsen (uppfylls när målen för personalen och deltagarna uppfylls)	Intervju med enhetschef och gruppsamtal med delar av personal och enkät	Ja

Sammanfattning av gruppssamtal med stödpedagoger och särskild ansvarig stödassistent

- Sinnesstimulering via appar som går att styra efter deltagarnas förmåga och intresse
- Roligt
- Bidrar till ökad självständighet
- Kan bidra till ökad fysisk aktivitet te x att spela bowling via appen. Det är så kul att man inte tänker på att man rör sig och böjer sig ned för att spela – är särskilt bra för deltagare som är svårmotiverade till fysisk aktivitet
- Gemenskap – roligt
- Stort format bidrar till att alla kan vara med
- Stärker självkänslan, till exempel när deltagare vinner över personalen i spel eller andra aktiviteter på Yetitablet
- Att skärmen är stor och tålig bidrar tillför att det finns många alternativa aktiviteter för stimulans
- Det finns en stor utvecklingspotential i verktyget
- Det finns tränings-appar – men det finns en osäkerhet vilka appar som är ok att ladda ned
- Yeti tablet används för att spela musik via Youtube
- Ojämn användning i grupperna – lite oklart varför
- Support och kontakt med företaget fungerar bra (enligt utsedd kontaktperson som är ansvarig för den kontakten)

Yeti plattan är relativt ny i verksamheten och alla har inte kommit i gång med användandet än. Det kan finnas en viss osäkerhet med att komma i gång med att använda Yeti bland personalen.

Vad tycker deltagarna om den nya tekniken? (Utvärdering genomförd av superanvändare/stödassistent):

Av 45 deltagare på Karlsgatan, har 28 svarat på enkäten med visst stöd

1. Kan du använda Yetitablet utan hjälp?

Aldrig – 16 personer

Ibland – 11 personer

Alltid – 1 person

2. Hur ofta spelar du på Yetitablet?

En gång i veckan - 25 personer

Två gånger i veckan – 2 personer

Tre gånger i veckan – ingen

+ 1 person sällan

3. Spelar du tillsammans med din grupp?

Ja – 27

Nej – 1

Ibland – ingen

4. Är det roligt att spela Yetitablet?

Ja - 28

Nej - ingen

Ibland – ingen

5. Vilka spel på Yetitablet tycker du mest om?

Miljonär, bowling, It-bubblor, Yetifarm (mullvadar, plocka ägg, sortera fiskar, hugga ved), pussel, air hockey, hitta ord, "hänga gubben", golf, dreja, fyra i rad, rally, Formel 1 (drivers view), pilkastning, räven.

6. Är det svårt att spela Yetitablet?

Ja – 7 personer

Nej – 10 personer

Både ja och nej – 10 personer

+1person - i början, inte nu

7. Vad är det som är svårt? (om du svarade ja)

Att förstå vad som ska göras.

Rörlighet, vara stilla.

Oftast lätt.

Förstår inte frågan (1 person).

8. Finns det några aktiviteter eller funktioner (appar) du skulle vilja förbättra på Yetitablet?

Svårt att starta om ett aktivt spel och gå tillbaka till hemsidan.

Bättre placering av aktivitetsfält.

1 person förstod inte frågan.

Enkät-svar från personalen på DV

Utvärdering av Yeti tablet i daglig verksamhet

15 Svar 09:35 Genomsnittlig tid för att slutföra Aktivt Status

1. Har du använt Yeti tablet under de senaste 6 månaderna?

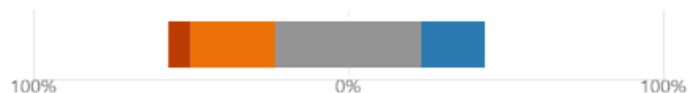
Ja	14
Nej	1



2. Bedöm hur mycket tid du har använt Yeti tablet per vecka i den verksamhet du jobbar i?

Inte alls Lite grann 10 - 15 minuter Mer än 15 minuter i veckan Flera gånger i veckan Flera tillfällen varje dag

Svara på ett ungefär



3. Hur väl tillför Yeti tablet värde för deltagarna i daglig verksamhet

Extremt bra	3
Någorlunda bra	11
Neutral	1
Inte så bra	0
Inte bra alls	0



4. Vilka program i Yeti är mest omtyckta och intressant för deltagarna?

15
Svar

Senaste svar

"måla bingo och andra spel"

"Spel och frågesportprogram."

"Pil, bowling, hockey, pussel, bondgården. bubblorna, sinnes stimuleri..."

5. Vad är svårt för deltagarna med att använda Yetri?

15
Svar

Senaste svar

"förstå vad som ska göras"

"Nej den är lik en ipad ."

"För de med grav nedsättning svårt att förstå orsak - verkan"

6. Vilka utmaningar står du inför när du använder Yetri

12
Svar

Senaste svar

"välja så att det passar våra deltagare"

"Anpassa så att det lagom utmanar deltagaren"

7. På en skala från 1–10, hur frustrerande är dessa utmaningar?

12
Svar

3.5

Genomsnittligt tal

8. Beskriv hur du arbetar med Yeti tablet

14
Svar

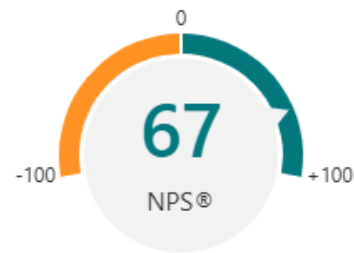
Senaste svar

"målet med deltagare"

"Enskilt för att skapa glädje och ibland gemenskap"

9. Hur troligt är det att du skulle rekommendera Yeti till en annan daglig verksamhet?

Positiva	10
Passiva	5
Negativa	0



10. Vad är din kompetensnivå inom digital teknik?

Nybörjare	0
Medelmåttig	12
Avancerad	3
Expert	0



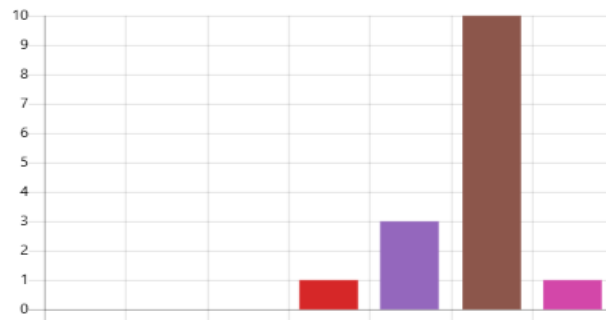
11. Ditt kön

Kvinna	12
Man	3
Icke-binär	0
Föredrar att inte säga	0



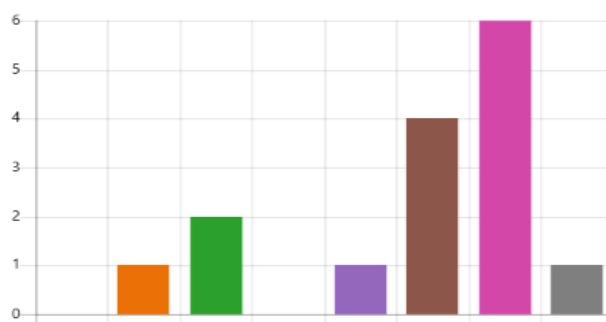
12. Din ålder

● < 18	0
● 18–25	0
● 26–35	0
● 36–45	1
● 46–55	3
● > 55	10
● Föredrar att inte säga	1



13. Hur lång erfarenhet har du av arbete i daglig verksamhet?

● mindre än 3 månader	0
● 3- 6 månader	1
● 6 - 12 månader	2
● 1- 3 år	0
● 3- 5 år	1
● 5- 10 år	4
● Mer än 10 år	6
● Annat	1



14. Vad har du för yrke?

15
Svar

Senaste svar
"Stödassistent"
"Undersköterska och stödassistent"
"Stödpedagog"

15. Finns det något du behöver för att använda Yeti tablet? Beskriv vad?

5
Svar

Senaste svar

Analys och diskussion

Med den nya tekniska lösningen (Yeti tablet) har personalen tillgång till ett nytt digitalt verktyg, som används i verksamheten för många ändamål. Fördelen med lösningen är att den går att anpassa efter deltagarnas både intressen och behov. Det innebär att det ställs krav på personalens kunskap om hur tekniken kan anpassas till deltagarnas olika behov.

Utifrån intervjuer, enkäter till både personal och deltagare i daglig verksamhet bidrar tekniken (Yeti tablet) till ökad aktivitet, både fysiskt och kognitivt. Tekniken verkar också vara en ny populär aktivitet, som drar till sig deltagare som ökat sin närvaro i daglig verksamhet. Målen med tekniken var:

- Att deltagare i DV ska få känna lust och glädje genom att använda digitala verktyg.
- Att öka delaktigheten och självständigheten för målgruppen.
- Att skapa en nyfikenhet och glädje.
- Att kunna matcha behovet som den nya generationen deltagare har.

Slutsatsen är att målet med tekniken är uppnådd.

Sammantaget är att de som deltagit i utvärderingen nöjda med tekniken och rekommenderar den till andra.

Utmaningar och potential framåt

Det behövs ytterligare stöd för att fler grupper på Karlsgatans dagliga verksamhet ska komma i gång med att använda plattan. Dessutom finns ytterligare potential för ökad användning om andra verksamheter (andra DV grupper, korttids, närliggande vård och omsorgsverksamheter) kan få tillgång till plattan under dagtid, men även när daglig verksamhet är stängt (kvällar och helger).

Verksamheten har tillgång till både de egenutvecklade apparna från företaget samt hela Google plays apputbud, vilket i stort sett inte sätter några gränser för utbudet av aktiviteter. T e x kan man spela ett odlingspel och sedan har som arbetsuppgift att jobba i rabatterna i trädgården eller testa att spela ett simulatorspel gällande att laga mat och sedan göra det tillsammans. Allt utefter vilken inriktning verksamheten har för sina dagliga sysslor.

Reflektioner efter genomförande av test

Vilka framgångsfaktorer har ni noterat under processen?

- Att det finns en ansvarig utsedd superanvändare som har ansvar för införande, introduktion och kontakten med leverantören.
- Att om tekniken är enkel och lätt att använda kan den ge stort värde

Har ni stött på några hinder under processen?

Digital mognad

Om personalen är osäker på hur tekniken fungerar kan det vara svårt att starta upp i gång digitala aktiviteter för deltagare i daglig verksamhet.

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

- Gör en föremätning innan test
- Att mäta stress är svårt – kanske lättare att mäta tillfredsställelse i jobbet – utveckla mätmetoder för detta

- Glöm inte målgruppen – även om de har svårt att delta i våra vanliga mätmetoder
- Använd deltagande observation och be personer som känner målgruppen hjälpa till med att vara stöd i utvärderingen
- Använd tid att vara i testverksamheten, observera och se vad som händer
- Hur kan vi mäta självständighet i att använda digitala verktyg?
- Ge personalgrupper uppgifter att mäta förflyttningar och i det här testet t e x närvaro per individ.

Utvecklingsområden efter testet:

- Att utöka aktiviteter kopplat till fysiska aktiviteter som att laga mat och odla grönsaker mm
- Samverkan med andra verksamheter i närområdet
- Sprida erfarenheter av digitala verktyg och aktiviteter till andra grupper i daglig verksamhet och till fler målgrupper
- Att mäta hur arbetsmiljön påverkas, när nya digitala verktyg blir en del av vardagsarbetet