

Evaluering af projekt Touch and Play i MSB og MSO

Projektleder: Cecilie Høegh Langvad

29.08.2015

Review:

Touch and Play er et tværmagistralt projekt mellem MSO og MSB. Touch and Play er et godt bud på et velfærdsteknologisk alternativ til traditionelle aktiviteter – fordi den indeholder mulighed for aktivitet med bevægelse og kognitiv stimulans. Den har også vist sig effektiv til afslapning/afledning af forvirrede/opkørte/ambulerende ældre med demens i plejeboliger samt urolige unge på henholdsvis Aktivitetscenteret Havkærparken og Lyngåskolen.

Formål:

Formålet med projektet er at undersøge om Touch and Play eller lignende teknologi med fordel vil kunne anvendes i MSO og MSB i Aarhus kommune.

Opstart af projekt:

Projektet startede op med ansøgning om midler og udarbejdelse af projektbeskrivelse (bilag). Projektbeskrivelsen blev udarbejdet og rettet til efter møder med ledere og tovholdere for de 4 deltagende lokationer – 2 fra MSO og 2 fra MSB. På møderne blev diskuteret hvilke mål for projektet, der skulle opstilles og hvordan disse blev gjort målbare. Dette arbejde tog ca. 15 timer. Projektbeskrivelsen er udarbejdet af projektleder Cecilie Høegh Langvad.

De fire lokationer er:

- Lyngåskolen (MSB)
- Aktivitetscentret Havkærparken (MSB)
- Plejeboligerne Augustenborggade (MSO)
- Plejeboligerne Rosenvang (MSO)

Tovholdere og projektleder har været på studietur til 2 forskellige dagcentre for at indhente information, gode/dårlige erfaringer med brug af Touch and Play. 6 timer.

Der er indkøbt 4 x Touch and Play ved firmaet Applikator til at indgå i projektet – 2 til MSO og 2 til MSB. 2 af skærmene er fastmonterede og 2 er mobile enheder. Argumentet for de 2 mobile (og dyrere) enheder var at skærmene skulle kunne bruges i hele huset/skolen, og at der det ene sted ikke var en egnet væg til ophængning af skærmen.

Mål for borgere/elever:

Der er udarbejdet måleskema til brug af test af borgere/elever – der måles på tid. Udarbejdet af projektleder.

Hver tovholder har hver udvalgt 4 borgere/elever, som indgår i projektet.

Fra oktober 2014 – juli 2015:

Der er målt på om borgers/elevs koncentrationsevne kan øges ved brug af Touch and Play, dette er målt i minutter. Borgere/elever er testet x 1 pr uge over 10 måneder.

Mål for personale:

Evaluering af projekt Touch and Play i MSB og MSO

Projektleder: Cecilie Høegh Langvad

29.08.2015

I projektet forudså vi en mulig afvigelse i projektet i at personalet muligvis ikke var interesserede i at implementere Touch and Play i hverdagen.

Dette har vi forsøgt at imødegå ved at skabe medejerskab i personalegruppen for hver lokation. Personalet har givet input til mål for personale. Hver lokation har derfor deres egne personale mål (bilag). Disse har tovholderne udarbejdet/formuleret i sparring med hinanden og projektleder.

Fra oktober 2014 – juli 2015:

Der er målt på personalets psykiske arbejdsmiljø og arbejdsglæde. Dette er målt vha spørgeskemaer x 1 pr måned skaleret fra 1 – 10 (bilag).

Personalet er undervist i anvendelse af Touch and Play – 1 time. Derudover er der uddannet 5 – 7 superbrugere på hver lokation – 2 timer. Superbrugerne har fået gennemgået manualen til Touch and Play og fået undervisning i hvordan billeder/film mm lægges ind på Touch and Play. Applikator har varetaget undervisningen. Undervisning og back up generelt er inkluderet i prisen.

Mål for implementering:

1 x pr måned er der målt antal ”unikke sidehenvisninger” (en unik sidehenvisning er hver gang, der er en bruger, der har trykket på en menú/funktion. Eksempelvis gået ind i et spil eller i en menú) for hver lokation.

Dette giver en målestok for hvor meget Touch and Play har været anvendt (bilag).

Logbog:

Derudover har der været ført logbog (bilag) hvert enkelt sted – denne er brugt til observationer – gode og dårlige i forbindelse med Touch and Play (af alle borgere/elever – ikke kun dem der er blevet testet). Dette blev iværksat, fordi vi inden projektet havde en formodning om at Touch and Play også ville bidrage til socialt samvær og fællesskab i de forskellige teams. Er desuden blevet brugt til mange andre observationer bl.a. vedr. implementering.

Efterfølgende har vi ræsonneret os frem til at vi burde have sat dato på registreringerne i logbogen for på den måde at kunne sammenholde med data fra borgere/elever og se, om der eventuelt er en sammenhæng mellem et dyk i koncentrationsevnen og uro på afdelingen/i klassen eller tekniske problemer med Touch and Play.

Her uddrag fra logbogen:

- Stor glæde af Touch and Play ved vores morgensamling – de fleste elever har koncentrationsproblemer og her har skærmen været med til at øge deres tilstedeværelse til morgensamlingen, da der er noget visuelt at forholde sig til.
- Personalet er trygge ved at anvende skærmen og den bliver dagligt brugt af flere borgere.
- Hver elev har deres egen ”profil med billede”. De fleste elever kan selvstændigt gå/køre hen til skærmen og trykke på deres eget billede.

Evaluering af projekt Touch and Play i MSB og MSO

Projektleder: Cecilie Høegh Langvad

29.08.2015

- Skærmen er flere gange blevet brugt til fremvisning af film for alle skolens elever – til stor glæde for alle! Stemningen blandt eleverne var som en biograftur.
- Der er nogle elever, der kan være urolige og have brug for ro og tid alene. Her er Touch and Play rigtig god, da de kan høre deres yndlingsmusik, se små film på YouTube og spille spil. De er selv aktive deltagere i fht hvad de vælger.
- Personalet er ikke gode til at bruge Touch and Play, den bliver ikke tændt og bliver sat til side ved sygdommeldinger.
- Borger smiler – ser ud til at få en rigtig god følelse, fordi hun er god til at regne. Begynder spontant at fortælle hvorfor hun er god til at regne (=reminiscens, billeder/lyd /aktivitet genkalder glemte minder/oplevelser).
- Borger tror ikke at han kan finde ud af det, men oplever at kunne noget – siger med et smil ”Godt jeg kunne huske det”. Er efterfølgende glad med oplevelsen af at kunne noget (=succesoplevelse – der er mange nederlag i en hverdag med en demenssygdom, det er vigtigt for borgers selvværd også at hjælpe dem til succesoplevelser – dem vokser vi alle af ☺).
- Der laves hyggeeftermiddag med hjemmelavede vafler og der ses Matador på Touch and Play. Stor succes, fordi så mange kan se og være med.
- Borger går forbi skærmen på vej til frokost. Standser spontant op og ser på billederne. Siger: ”Nej, sikke en flot hane!” Dagen efter sætter samme borger sig foran Touch and Play efter morgenmad og ser på billederne og kommenterer dem, sidder ½ time i fællesrummet, plejer ellers hurtigt at gå tilbage til egen lejlighed efter måltiderne.
- Forvirret og urolig borger, der ca. hvert 10. minut hele dagen/aftenen igennem spørger personalet hvornår næste måltid er. Er svær at få engageret i aktivitet, men med gamle danske sange på Touch and Play (billeder og musik) sætter hun sig, smiler og synger med – dette i mere end en time.
- Børnebørn på besøg. En af borgerne viser dem Touch and Play og børnene spiller på den til stor morskab og glæde for både børn, borgere og pårørende.
- Touch and Play brugt som baggrundsmusik til julefrokost.

Målinger undervejs:

Hver måned har tovholderne sendt den indsamlede data til projektleder. På baggrund af disse data for både borgere/elever, personale og implementering er der udarbejdet grafer (bilag) af Bianca Janine Preil – Center for Frihedsteknologi.

Der er afholdt møder af ca 1½ times varighed med tovholderne fra de 4 deltagende lokationer ca. hver 3. måned. Der er blevet diskuteret fordele/ulemper, problemer vedr. implementering/forankring og udvekslet gode ideer til anvendelse. Tovholderne har fået stort udbytte af at mødes i dette netværk - også på tværs af MSO og MSB.

RESULTATER:

Der er afholdt 2 møder af ca. 1½ times varighed med Bianca Janine Preil og Birgitte Halle - Center for Frihedsteknologi mhp at diskutere muligheder for at vise testresultaterne grafisk samt hjælp udarbejdelse af evaluering. Der er foreslået evaluering efter Prince2, hvilket jeg som projektleder har forsøgt at anvende,

Evaluering af projekt Touch and Play i MSB og MSO

Projektleder: Cecilie Høegh Langvad

29.08.2015

men da jeg ikke er uddannet i at bruge redskabet, skabte det mere forvirring end overskuelighed. Der er desuden ikke krav om brug af redskabet i projektbeskrivelsen. Jeg har derfor fravalgt det.

Borger/elever:

Det kan ikke konkluderes at borgeres/elevens koncentrationsevne signifikant er øget ved brug af Touch and Play. Det er ikke en entydig tendens. Det er tydeligt at koncentrationsevnen er svingende fra gang til gang for de enkelte, der indgår i projektet. Der er ikke taget højde for, om der i omgivelserne har været forstyrrende elementer, der har betydet nedsat koncentration hos den enkelte. Måske har projektet været med til at vedligeholde borgeres/elevens koncentrationsevne, men det er ikke undersøgt.

Til gengæld udtrykker mange borgere/elever glæde ved brug af skærmen, både fysisk aktiv brug af fx spil, men også fysisk passivt brug, som fx at se film/billeder/musikvideoer/afslapningsfilm.

Generelt er tendensen i MSB, at størstedelen af eleverne anvender Touch and Play aktivt, fx til spil – indimellem alene andre gange med personale.

I MSO anvender borgerne primært Touch and Play passivt, fx til at se billeder/høre musik – primært med personale til igangsætning.

Personale:

Mål for personale var opstillet for hvert enkelt sted – generelt kan siges at for MSB er der stor tilfredshed - og let stigende gennem forløbet – med Touch and Play.

For MSO er der forskel på de 2 lokationer:

Det ene sted oplever personalet at Touch and Play reducerer belastninger på det psykiske arbejdsmiljø, idet Touch and Play anvendes som en positiv samværsform og afledningsværktøj.

De oplever ikke at have fået mere tid til aktivitet med borgerne.

Det andet sted oplever personalet at Touch and Play er en belastning i hverdagen og at det ikke skaber mere overskud eller arbejdsglæde.

Implementering:

Antal sidehenvisninger indikerer hvor meget forskelligt Touch and Play har været brugt til. Dette giver en indikation på om Touch bliver brugt, men ikke hvor meget, da der ikke er registreret tid på hvor længe den enkelte sidehenvisning har kørt. Eksempel: En elev anvender skærmen i 30 minutter og skifter mellem 5 forskellige spil – dette giver 5 sidehenvisninger. En borger sidder i 30 minutter og ser musikvideoer med gamle danske sange – dette giver 1 sidehenvisning.

Det ses tydeligt på grafen, når der har været ferie de enkelte steder, så bliver Touch and Play brugt mindre. Derudover er der ikke et entydigt billede.

Logbog:

Evaluering af projekt Touch and Play i MSB og MSO

Projektleder: Cecilie Høegh Langvad

29.08.2015

Logbogen blev iværksat, fordi vi inden projektet havde en formodning om at Touch and Play også ville bidrage til socialt samvær og fællesskab i de forskellige teams.

Som det fremgår af logbogen er der andre fordele ved brug af Touch and Play end det vi har testet på.

Bl.a. skaber Touch and Play mulighed for samvær – både mellem:

- borger/elev – borger/elev
- borger/elev – personale
- borger – pårørende/børnebørn (MSO)

Skærmen anvendes både til aktivt og passivt brug, og bidrager dermed som et velfærdsteknologisk hjælpemiddel til aktivitet med både bevægelse og kognitiv stimulans. Derudover skabes der succesoplevelser for borgere/elever og der kan arbejdes med reminiscens på en ny måde. Nogle af tilbagemeldingerne er også, at man som personale lærer nyt om borgerne/eleverne.

I plejeboliger anvendes ofte "at drikke en kop kaffe", når en urolig/ambulerende borger skal hjælpes til ro – med Touch and Play kan nogle borgere "afledes" fra tanker om fx "at skulle hjem til mor og far" med fx rolige stemningsvideoer eller billeder.

Vi har også erfaret at billeder fra borgers/elevs egen hverdag vækker glæde og minder – fx fra ture, julefrokost eller lign. Pludselig kan man "huske" at man har været med – og genkalde sig glade minder.

Både i MSB og MSO har Touch and Play været med til at skabe fællesskab, fx med film (med stemning som biografter – MSB) og til hygge eftermiddag med kage og afsnit af Matador (MSO). Skærmen er så stor at alle kan se og dermed være med til aktiviteten.

Implementering/forankring:

Touch and Play kan bruges til mange ting og mange forskellige målgrupper, men det vigtigste i processen er at få den implementeret og forankret i hverdagen, og derfor er vigtigste fokus at personalet kan se ideen med Touch and Play.

De afvigelser vi har oplevet i projektet har været:

- Ved sygdom hos borger/elev
- Ved tekniske problemer (vi har heldigvis også oplevet hurtig og effektiv respons fra Applikator til at få løst dette)
- Ved ferie/sygdom blandt personale
- Når personalet ikke har været motiveret til at anvende Touch and Play
- Fordi manualen er svær at bruge

Personalet skal inddrages i proces og målsætning omkring Touch and Play og ledelsesmæssigt skal der afsættes tid i hverdagen til at personalet kan blive fortrolige med brug af skærmen og til at superbrugerne kan lægge nye ting ind på Touch and Play.

Evaluering af projekt Touch and Play i MSB og MSO

Projektleder: Cecilie Høegh Langvad

29.08.2015

Det anbefales at der på hver lokation udnævnes en tovholder og en række superbrugere – disse skal facilitere den daglige brug af Touch and Play og være ansvarlige for at løse tekniske problemer (i samarbejde med Applikator) , afprøve nye spil, introducere nye medarbejdere og sætte aktiviteter med Touch and Play i system samt minde personalegruppen om at få brugt Touch and Play i hverdagen. Flere steder vil det formentlig kræve en kulturændring at sætte aktivitet på som en ”skal”-opgave fremfor en ”kan”-opgave – i hvert fald i MSO.

Ovenstående anbefalinger er punkter, som tovholderne for projektet gang på gang vendte tilbage til på vores opfølgende møder ca. hver 3. måned – de gælder både for MSO og MSB. Samtidig efterlyser tovholderne et fælles netværk, så de kan sparre med hinanden, udveksle gode ideer og udvikle ideer til nye spil – gerne på tværs af MSO og MSB. Derudover efterlyses et elektronisk forum, hvor man også kan dele oplysninger og hente hjælp.

Fastmonteret eller mobil enhed?

Projektet har 4 skærme - 2 fastmonterede og 2 mobile. De mobile blev indkøbt mhp at hele huset/skolen skulle kunne bruge dem. Realiteten er, at de er blevet flyttet meget lidt. Erfaringerne viser at Touch and Play bliver brugt der hvor den står/er monteret. Jo mere centralt den er placeret – jo mere bruges den. Kontinuitet og gentagelse er vigtige elementer og derfor vil borgere/elever formentlig blive forvirrede over at skærmen indimellem ”forsvinder”.

Der er flere opmærksomhedspunkter i forbindelse med indkøb og placering af Touch and Play bl.a.:

- Lys og lydforhold (obs ovenlysvinduer)
- Højde til loftet
- Anvendelse – primært til én til én aktivitet eller store fællesaktiviteter?
- Placeres et centralt sted, ellers bliver den ikke brugt.
- Netværksstik – fast eller mobilt netværk?
- Egnet væg til ophængning.
- Mobile enheder: er tunge at flytte med, faldrisiko pga. ”fødderne” på stativet”.
- Strøm
- Fordel ved mobilenhed er at skærmen kan justeres i højden.

Konklusion/anbefaling:

Min vurdering er at Touch and Play kan anvendes i MSO og MSB som et velfærdsteknologisk alternativ til traditionelle aktiviteter – fordi den indeholder både mulighed for aktivitet med bevægelse og kognitiv stimulans. Den har også vist sig effektiv til afslapning/afledning af forvirrede/opkørte/ambulerende ældre med demens i plejeboliger samt urolige unge på henholdsvis Aktivitetscenteret Havkærparken og Lyngåskolen.

Samtidig er den nem og intuitiv at anvende for både personale, borgere/elever og pårørende.

Det er altafgørende, at personalet er indstillet på at implementere Touch and Play i hverdagen og at der er ledelsesmæssig vilje og opbakning til dette – både mhp at bruge tid på det i hverdagen og mhp at afsætte

Evaluering af projekt Touch and Play i MSB og MSO

Projektleder: Cecilie Høegh Langvad

29.08.2015

tid til at superbrugerne kan gå fra og lægge nye ting ind på Touch and Play. Det er lederne, der skal gå forrest, når der er behov for en kulturændring til at prioriterer aktiviteter i hverdagen.

Touch and Play skal fysisk placeres et centralt sted for at få maksimalt udbytte af skærmen.

I andre kommuner er Touch and Play i brug i Demens Dagcentre, hvilket også med fordel kan afprøves/indføres i Aarhus kommune.

Bilag:

Projektbeskrivelse

Logbog

Personale mål + spørgeskema

Borger/elev mål + spørgeskema

Grafer