



Projekt Yetitablet 2019



10 FEBRUARI 2020

Verklighetslabbet

Författare: Susanna Bjälevik

www.verklighetslabbet.se

Inledning

Vardagsteknik inom äldreomsorgen behöver ha ett tydligt syfte och utvecklade arbetsmetoder för att användas kontinuerligt.

Digitala lösningar har behov precis som den fysiska miljön att vara flexibel och möjliggöra flera användningsområden.

"Det är så mycket enklare med aktiviteter med detta hjälpmedel. Vid exempelvis reminiscens så finns allt jag behöver på plats" undersköterska, Stureby VoB

Digitalisering behöver ske på flera nivåer för att främja lust och lärande för personal och genom detta skapa förutsättningar till gott vardagsliv för brukarna.

Ett samarbete mellan Äldreförvaltningen, Verklighetslabbet och Kuori Oy har omfattat ett projekt att pröva Yetitablet på Stureby Vård och omsorgsboende.

Yetitablet är en surfplatta av större format och som dessutom går att flytta runt på ett äldreboende. För mer information; <https://yetitablet.com/>

Projekt Yetitablet

Projektteam:

Äldreförvaltningen; Soheil Madjidian

Kuori Oy; Ursula Halonen

Verklighetslabbet; Susanna Bjälevik

Stureby Vård och omsorgsboende; Ewa Udd, Anna-Lena Fredin, Sanna Havlind-Andersson med flera.

Tidsperiod:

2019-11-01-2019-12-31

Lokalisation:

Stureby Vård och omsorgsboende, Svedmyra, Enskede Årsta Vantör stadsdel.

Två avdelningar med totalt 45 äldre personer med en demensdiagnos.

Studentsamverkan:

Arbetsterapisektionen, Karolinska Institutet

Två arbetsterapistudenter i kursen Kreativt tänkande (design thinking).

Syfte

En övergripande insamling av erfarenheter att använda Yetitablet. Därtill kunskap om vilka appar som används och kan skapa mervärde. Få förståelse om Yetitablet kan bidra till ökad delaktighet för äldre personer med demens.

Målsättning

Ökad kunskap om faktiska förutsättningar strukturellt samt innehållsmässigt relaterat till mervärde för brukare och som arbetsverktyg för personal.

Genomförande

Ett introduktionstillfälle för tre tillfrågade undersköterskor hölls 19-10-29 där Ursula som representerar Kuori Oy visade funktioner och användning av Yetitablet.

Utgångsperspektivet i projektet har varit att skapa lustfyllt lärande och därmed har undersköterskorna själva fått prova sig fram i det utbudet som finns. De tillfrågade undersköterskorna fick i uppdrag även att agera bärare och sprida användning till sina kollegor av Yetitablet på respektive avdelning. Därefter skapades ett google-konto så det fanns möjlighet att ladda ner fler appar som personal upplevde kunde skapa mervärde för brukarna.

Verklighetslabbet ordnade tillgång till public wifi för att Yetitablet skulle kunna användas. Äldreförvaltningen utformade i dialog med projektteamet ett utvärderingsformulär för personal att fylla i.

Yetitablet placerades under en månad först på en avdelning där 18 brukare bor med demensdiagnos. Utvärderingsformuläret delades ut först i slutet på projektiden, detta för att minimera risk att användningen blev för riktad baserat på frågorna. Verklighetslabbet arbetar konsekvent med att pröva produkter utan att tillrättalägga miljön, genom detta fås tillgång till reell kunskap om digitala lösningars faktiska förutsättningar.

Efter en månad flyttades Yetitablet till en avdelning med 27 brukare fördelat på tre enheter. Verklighetslabbets representant besökte avdelningarna vid flera tillfällen för dialog med personal.

I samband med Arbetsterapiutbildningens slutkurser inför examination kopplades två studenter in i projektet. De ska under fem veckor undersöka hur Yetitablet kan främja inflytande för brukarna samt utveckla kreativt resonemang hur man kan utveckla passande arbetsmetoder. Studenterna har under kursen intervjuat flertalet olika personer inom verksamheten och observerat användning av Yetitablet på en avdelning. Deras kurs bygger på att lära sig design thinking som är en metod som ska främja innovativt kreativt tänkande.

Varje brukare blev tillfrågad att delta i samband med användning av Yetitablet, samtycke skedde i stunden. Varje brukare hade möjlighet att avbryta sin medverkan när så de önskade. Muntlig uppföljning med öppen dialog med brukare och personal har skett kontinuerligt under projektiden. I slutet på projektiden har utvärderingar samlats in och sammanställts.

Resultat

Användning av innehåll i Yetitablet:

Frågesport, minnesspel, musik, google earth, youtube, memory, musiquiz samt sinnesstimulering.

Personalens uppfattning av mervärdet för brukarna:

Brukare har varit mer benägna att befinna sig i gemensamma utrymmen och ensamtid i egna lägenheten minskade. Yetitablet har bidragit till ökad meningsfull vardag för brukarna. Genom storleken på Yetitablet har den bidragit till ökad delaktighet mellan brukarna. Då Yetitablet är flyttbar kan personalen i större utsträckning möta behoven hos brukarna. Personalen upplever att Yetitablet binder ihop gruppen och väcker intresse både hos brukare och deras anhöriga.

Mervärde för brukare med annat modersmål än svenska:

Aktuell sammansättning av brukare på avdelningar där Yetitablet prövats har inte annat modersmål än svenska vilket gör att detta inte kunnat prövats.

Uppmuntrar och/eller ersätter Yetitablet andra aktiviteter?

Bollspel bidrar till fysisk aktivitet i övre extremiteter och kan för vissa brukare ersätta traditionell bollgympa.

Tider för användning och placering i den fysiska miljön:

Förmiddagar och eftermiddagar har den varit mest nyttjad. Ett fåtal brukare har använt Yetitablet under kvällstid. Överlag har Yetitablet använts när det funnits möjlighet beroende på typ av användning i innehållet på Yetitablet. En fördel har varit storleken och att den är flyttbar men även en utmaning att förvara när den inte används. Den fysiska miljön kan främja och hindra användning av Yetitablet.

Personalens sammantagna upplevelse av Yetitablet som stöd i omsorg för brukare med demensdiagnos:

Tack vare innehållet i Yetitablet finns nästan allt som behövs och ingen förberedelse behövs vilket sparar värdefull tid inför olika aktiviteter. Det finns en stor variation på aktiviteter som man kan använda. Yetitablet är rolig att använda för personalen med brukarna och skapar möjlighet för vissa brukare att själva använda den. Brukare, anhöriga och personal har varit mycket imponerade och nöjda med produkten.

Övrigt:

Det finns behov att utveckla funktioner som vänder sig till äldre brukare utan att vara för "barnsliga". För ersätta/komplettera fysisk aktivitet behöver det finnas funktioner som kan stimulera rörelser på flera funktionsnivåer.

Studentarbete: Arbetsterapisektionen, Karolinska Institutet

Att förbli kapten på sitt eget skepp

Vår utmaning

Hur kan Yetitablet involveras i vardagen för att främja inflytande hos de boende?

Vad är Yetitablet

Yetitablet är en surfplatta av större format. Den står på hjul och är flyttbar. Formatet baseras på android. Här finns appar, browser, bilder, filmer, youtube, mm.

Yetitablet-projektet

I ett samarbete mellan Äldreförvaltningen, Stureby Vård- och omsorgsboende och Kuori Oy pågår ett övergripande projekt för att pröva Yetitablet hos de boende. Syftet är att samla erfarenheter av hur Yetitablet kan användas för att stödja delaktighet. I projektet ingår avdelningar för äldre personer med demensdiagnos. Ett av delprojekten utförs inom ramen för kursen "Utvecklingsarbete inom Arbetsterapi".

Syftet med vårt uppdrag

Att få förståelse vad inflytande kan betyda för olika involverade personer och att undersöka hur inflytande kan främjas för de boende genom användning av Yetitablet.

Sammanfattning av vad vi gjort i de olika projektstegen baserat på designmodellen

Empathize: Vi började med att undersöka begreppet "inflytande". Vi intervjuade personal på avdelningen, en verksamhetschef, samt observerade några boende under en dag i deras gemensamma rum. I rummet var Yetitablet placerad, tillgänglig för alla. Vi utvecklade också en intervjuguide med frågor kring hur Yetitablet använts i vardagen, i gemensamma aktiviteter, mm, samt observerade hur de boende använde Yetitablet. Define: Insamlat material från empathisefasen sammanställdes och kategoriserades. Olika problemområden identifierades och diskuterades genom att göra tankekartor (mind maps) och försöka se detta ur olika perspektiv.

Ideate: Vi brainstormade ytterligare kring olika lösningsalternativ och försökte ha ett kreativt förhållningssätt.

Av flera olika lösningsalternativ valdes därefter en som prioriterades att gå vidare med. Vi använde även en metafor för att beskriva vårt tankesätt kring lösningen och hur inflytande kan påverkas ur olika synsätt.

Prototype: Den valda lösningen utvecklades ytterligare genom att brainstorma kring olika förslag och alternativ. Därefter skissade vi på postern.

Hur tolkar vi inflytande i projektet?

Vid kartläggning av vad "inflytande" kan betyda för en boende så framkom att det kan handla om självbestämmande, valmöjlighet, initiativ, och eget beslutsfattande. Att erbjudas något lustfyllt, spontant eller att bli tillfrågad i en stund när det inte händer så mycket annat kan leda till ökad initiativkraft, glädje, mindre oro. Att själv få välja att starta något, att vara kvar i en aktivitet eller att välja att avsluta en aktivitet - det skapar ett inflytande i stunden.

Inflytande:

- Bestämma över sin egen tid & fritid
- Att få möjlighet att ta initiativ

- Självbestämmande
- Att göra egna val
- Att fatta egna beslut
- Att få starta en aktivitet, välja att vara kvar i den eller avsluta den
- Att erbjudas valmöjligheter & aktiviteter
- Att uppmuntras till spontanitet
- Att inspireras till nya tankar, glädje, samvaro

Problemområde

Vid besök på äldreboendet framkommer att det finns gemensamma planerade aktiviteter. Dessa baseras på vad personalen kan erbjuda och vilka förutsättningar som finns och planeras in i de boendes scheman. Personalen känner varje boende mycket väl och har kunskap om personens livshistoria. Vid intervjuer framkommer dock att det ibland kan vara svårt att erbjuda fler varierande aktiviteter som möter personens individuella intresse eller sinnesstämning för stunden. Vid observation av vardagssituationer på äldreboendet blir det tydligt att de boende under olika tidpunkter på dagen har stunder där det skulle kunna finnas utrymme för ytterligare meningsfull aktivitet och att det finns en önskan att något ska ske. Vi tolkar det som att de boende gärna önskar att engagera sig.

Intervjuer med personalen visar att Yetitablet erbjuder ett stort aktivitetsutbud och en variation som ofta möter individens unika intresse eller det som hen pratar om just i stunden. Däremot är det få av de boende som på egen hand klarar att använda Yetitablet i sin nuvarande utformning. Utöver detta finns det anledning att undersöka om det finns fler områden där Yetitablet kan skapa ett mervärde genom att främja inflytande i vardagen för boende på vård- och omsorgsboendet.

Genom PEO-modellen (Law et al., 1996) kan vi se hur ett aktivitetsutförande påverkas av både personen som utför aktiviteten och miljön som aktiviteten utförs i. Yetitablet kan i sin utformning både utgöra en fysisk, digital och social miljö. När det finns en balans i samspelet mellan personen, miljön och utförandet av aktiviteten, kan kontroll och inflytande främjas.

Lösningsförslag

Lösningsförslaget grundar sig på att personcentrera upplevelsen av att använda Yetitablet, för att främja inflytande och bättre möta individens unika sinnevärld. Yetitablet kan göra vardagslivet mer igenkännbart och på så vis tillföra ett mervärde i vardagen.

“Inflytande i vardagsaktiviteter kan bidra till att vardagslivet blir mer igenkännbart för den boende, vilket är av avgörande betydelse för personer som lever med kognitiva nedsättningar och andra kroniska tillstånd”
(Mondaca, 2018)

Min Yeti-värld: Skapa egen unik profil på Yetitablet för varje användare. Denna utformas tillsammans med den boende, anhöriga och personal - alla som har kunskap om personen. Profilen kan bestå av personens intressen, favoritmusik, foton, favorittappar, kognitiv stimulering, spel, kontakter och bilder på närstående samt möjligheter att ringa/prata/se dem (Whatsapp, Viber, Skype....) eller erbjuda en digital promenad på favoritgatan (Google Earth).

Smart interaktion: Yetitablet interagerar med personen i realtid. Bland dess funktioner finns en möjlighet att läsa av känslor, reaktioner och att erbjuda alternativa aktiviteter i stunden. Yetitablet har kunskap om personen och kan exempelvis sätta på favoritmusik, visa bilder på nära och kära, visa video på hästar om dem är bland personens intresse eller något som uttrycks i stunden.

Inloggning: Yetitablet kan erbjuda olika inloggningssätt.

Skärminloggning: Genom att trycka på "mitt" foto, mitt namn eller något unikt för personen.

Röstinloggning: Yetitablet känner igen rösten eller ett kommando som ges.

Ögonigenkänning: Inloggning genom att titta i kameran.

Fingeravtryck: Inloggning genom att använda ett finger.

Metafor – att förbli kapten på sitt eget skepp

Att se Yetitablet som en hamn där apparna motsvarar båtar med olika karaktär och möjligheter. Bryggan kan erbjuda alla tänkbara båtar och skepp, eller bara en eller ett fåtal. Vissa båtar är övertäckta så att man själv får utforska dem, medan andra bjuder in med ett vackert yttre. Några kan utforskas på egen hand, medan andra förevisas. Man kan välja att passivt sitta med i "båten", guppa i solen och vara en nöjd passagerare medan någon annan styr. Man kan också välja att styra ut på havet, utforska vad som händer, erbjudas lots eller bara prova sig fram.

Alternativa lösningar

- Involvera användning av YetiTablet i vardagliga rutiner: Erbjud boende att göra dagliga val för att främja inflytande över egna val. Exempelvis välja meny, dryck, m.m. genom att trycka på bilder på skärmen.
- Att i största möjliga utsträckning ha en personal tillgänglig för att hjälpa boende att använda Yetitablet för att öka inflytande i aktivitet. Att personalen fångar den boendes spontana intresse genom vanliga samtal/dialoger i vardagen samt möjliggöra att personen kan se/lyssna/visa och berätta till andra vad är som hen gillar genom att visa bilder/video om sitt intresse.
- Använda Yetitablet i fler gruppaktiviteter, som exempelvis yoga, quiz, gemensamma konserter, spel.

Referenser

Mondaca, M., & Institutionen för neurobiologi, vårdvetenskap och samhälle. (2018). *It's my party : opportunities for older adults to influence everyday activities in a nursing home setting*.

Law, M., Cooper, B., Strong, S., Stewart, D., Rigby, P., & Letts, L. (1996). The Person-Environment-Occupation Model: A Transactive Approach to Occupational Performance. *Canadian Journal of Occupational Therapy*, 63(1), 9–23. <https://doi.org/10.1177/0008417496063001>



Att förbli kapten på sitt eget skepp

Utmaning

Hur kan Yetitablet involvera i vardagen för att främja inflytande hos de boende?

Syfte

Att få förståelse vad inflytande kan betyda för olika involverade personer och att undersöka hur inflytande kan främjas för de boende genom användning av Yetitablet

Problemområde

Vid besök på äldreboendet framkommer att det finns gemensamma planerade aktiviteter. Dessa baseras på vad personalen kan erbjuda och vilka förutsättningar som finns och planeras in i de boendes scheman. Personalen känner varje boende mycket väl och har kunskap om personens kvalitets. Vid intervjuer framkommer dock att det ibland kan vara svårt att erbjuda fler varierande aktiviteter som möter personens individuella intresse eller ämnesintresse för stunden. Vid observation av vardagshandlingar på äldreboendet blir det tydligt att de boende under olika tidpunkter på dagen har stunder där det skulle kunna finnas utrymme för ytterligare meningsfull aktivitet och att det finns en önskan att något ska ske. Vi tolkar det som att de boende gärna önskar att engagera sig.

Intervjuer med personalen visar att Yetitablet erbjuder ett stort aktivitetsutbud och en variation som ofta möter individens unika intresse eller det som hen prästar om just i stunden. Däremot är det få av de boende som på egen hand klarar att använda Yetitablet i sin nuvarande utformning. Utöver detta finns det svårigheter att undersöka om det finns fler användare där Yetitablet kan skapa ett mer varierande genom att främja inflytande i vardagen för boende på vård- och omsorgsboendet.

Genom PEO-modellen (Lar et al. 1996) kan vi se hur ett aktivitetsutbud påverkas av både personen som utför aktiviteten och möjligen som aktiviteten utförs i. Yetitablet kan i sin utformning bidra utifrån en fysisk, digital och social miljö. När det finns en balans i samspillet mellan personen, miljön och utövandet av aktiviteten, kan kontroll och inflytande främjas.

Inflytande

- Bestämna över sin egen tid & fritid
- Att få möjlighet att ta initiativ
- Självbestämmande
- Att göra egna val
- Att fatta egna beslut
- Att få starta en aktivitet, välja att vara kvar i den eller avsluta den
- Att få uttrycka sina åsikter & aktiviteter
- Att erbjuda valmöjligheter till egenhet
- Att uppmuntra till egenhet
- Att inspireras till nya tankar, glädje, samvaro

Lösningförslag

Lösningförslaget grundar sig på att personerna upplever att ett användbart Yetitablet, för att främja inflytande och bättre möta individens unika behov. Yetitablet kan göra vardagen mer gänksamt och på så vis tillföra ett mer värde i vardagen.

"Inflytande i vardagsaktiviteter kan bidra till att vardagen blir mer gänksamt för den boende, vilket är av avgörande betydelse för personer som lever med kognitiva nedsättningar och andra kända tillstånd" (Mundus, 2018)

Min Yeti-värld: Skapa en unik profil på Yetitablet för varje användare. Denna utformas tillsammans med den boende, anhöriga och personal - alla som har kunskap om personen. Profilen kan bestå av personens intressen, förmågor, förmågor, förmågor, negativa smärtslag, spel, kamrater och bilder på närliggande samt möjligheter att nå ut/berätta för dem (WhatsApp, Viber, Skype...) eller erbjuda en digital present på förmågan (Google Earth).

Smart interaktion: Yetitablet interagerar med personen i realtid. Bland dess funktioner finns en möjlighet att läsa av lämpliga reaktioner och att erbjuda alternativa aktiviteter i stunden. Yetitablet har kunskap om personen och kan exempelvis sätta på förmågan, visa bilder på närliggande, visa video på hästar om den är bland personens intressen eller något som uttrycker i stunden.

Inflytande: Yetitablet kan erbjuda olika inflytandemöjligheter

- Skärmlagring:** Genom att trycka på "min" feta, min namn eller något annat för personen
- Skärmlagring:** Yetitablet känner igen riktningen eller ett kommando som ges
- Öppengränssnitt:** Inflytande genom att rita i kameran
- Fingertryck:** Inflytande genom att använda ett finger

Alternativa lösningar

- Involvera användaren av Yetitablet i vardagliga rutiner: Erbjuds boende att göra dagliga val för att främja inflytande över egna val. Exempelvis välja mat, dryck, m.m. genom att trycka på bilder på skärmen.
- Att i största möjliga utsträckning ha en person tillgänglig för att hjälpa boende att använda Yetitablet för att få inflytande i aktivitet. Att personen får göra den boendes personliga intressen genom valiga samtal/dialoger i vardagen samt möjligheter att personen kan se "hennes" val och berätta till andra vad de som hen gör genom att visa bilder/video om sitt intresse.
- Använda Yetitablet i fler gruppaktiviteter, som exempelvis yoga, quiz, gemensamma konserter, spel.

Elena & Anna