



Prosjektrapport velferdsteknologi til barn og unge med funksjonsnedsettelse



ida.sofie.nevermo.jenssen@stjordal.kommune.no barneergoterapeut, Avd Mestring og rehabilitering
Torhild Skjelstad sykepleier i velferdsteknologi, Avd Mestring og rehabilitering
Mia Berg Fornes helsefagarbeider, Barne og avlastningsboligen
Lill Kristin Rindsem vernepleier ved Fosslia barneskole
Emil Hansen forsker/prosjektutvikler, NKBUF ekstern konsulent.



Innhold

<i>Mål oppnådd</i>	3
<i>Hvordan det har gått med prosjektet</i>	3
<i>Utprøvningsperiode</i>	4
<i>Somnofy</i>	6
<i>Gps</i>	6
<i>Pegasus</i>	7
<i>Touch and Play</i>	7
<i>Oppfølging i den ordinære driften</i>	8
<i>Gevinstrealisering/økonomi</i> :.....	9
<i>Nyttige erfaringer/gode råd fra prosjektet</i>	10
<i>Vedlegg</i>	12
<i>Vedlegg 1. NKBUF</i>	12
<i>Vedlegg 2.</i>	18
<i>Vedlegg 3. Kick off dag program</i>	19
<i>Vedlegg 4. Teaser</i>	20



MÅL OPPNÅD

Prosjektets overordnede mål har vært å identifisere og implementere ulike velferdsteknologiske løsninger som muliggjør at barn og unge med nedsatt funksjonsevne kan delta i og mestre fritidsaktiviteter. Den valgte løsningen skal kunne bidra til trygghet og avlastning for både barn og foreldre. Videre vil målet være at deltagerne skal kjenne økt selvstendighet, deltakelse og mestring. Velferdsteknologi har i hovedsak vært rettet mot hjemmeboende eldre, men med opprettelse av superbrukere i velferdsteknologi rundt om i enhetene ønsker vi å sette fokus på målgruppen barn og unge. Vi har ikke hatt fokus på å få flere barn til å delta i fritidsaktiviteter. Men vi har testet ut aktivitetstavlen touch and play som er spillteknologi som benyttes på fritiden. Under utprøvsperioden ble Touch and play verktøyet ble plassert på barne - og avlastningsboligen, der alle brukerne har fått tilbud om å være med å spille. De fleste barn og unge har vært interessert i verktøyet, som bidrar til deltagelse, samhold, og mestringsfølelse til den enkelte. Se vedlegg 1 og vedlegg 5 om Touch and Play.

Prosjektgruppa har hatt representanter fra oppvekst og omsorg. Denne måten å samarbeide på har ikke vært utprøvd på velferdsteknologifeltet hos oss tidligere. Vi i prosjektgruppa har opplevd dette samarbeidet som inspirerende og meningsfullt. Det har i løpet av prosjektet blitt et tettere samarbeid innad i omsorg, blant annet mellom barne - og avlastningstjenesten og barneergoterapitjenesten.

HVORDAN DET HAR GÅTT MED PROSJEKTET

Ved oppstart av prosjektet ble det tatt utgangspunkt i prosjektplanen. Pga pandemien ble oppstart av prosjektet og gjennomføring av kick-off/leverandørdag utsatt i 6 måneder. Dette



på bakgrunn av at det ikke var mulig å samle mange til ett fysisk møte og fysisk oppmøte var svært ønskelig.

Målgruppe: Barn og unge med funksjonsnedsettelse, 0-24 år.

Familier og barn ble rekruttert gjennom lokalavis, samt en kort film som ble postet på kommunens hjemmeside og sosiale medier som fb og instagram. Se vedlegg 4. Rekrutteringsfilm som ble produsert i forbindelse med prosjektet. Rekrutteringen har også foregått gjennom kommunal ergoterapeut. Vi ønsket aldersspredning i de barn/unge vi rekrutterte, og endte opp med å delta med 24 deltagere fra 0 – 24 år. Barn og unge ble valgt på bakgrunn av behov og ikke diagnose, noe som medførte at vi endte opp med ulike problemstillinger og ulike diagnoser.

Vi arrangerte en Kick-off dag/leverandørdag 1.oktober i 2021 på Quality hotel, der vi inviterte foreldre/pårørende som hadde visst interesse for prosjektet, sammen med flere underleverandører fra ATEA. Det ble presentert aktuelle verktøy fra hver enkelt leverandør, etterfulgt av stand slik at foreldrene kunne ha direkte dialog med leverandørene og bli enda bedre kjent med de ulike verktøyene. Nav hjelpemiddelsentral deltok også denne dagen med informasjon om hva som finnes på markedet og hvordan deres system fungerer. Det ble til sammen samlet 50 deltagere denne dagen, med leverandører, foreldre, hjelpemiddelsentralen, lokale terapeuter fra Stjørdal kommune (fysio/ergo) og representant fra Nasjonal kompetansetjeneste NKBUF, som også er med i prosjektgruppa. Til stede var også brukerrepresentant fra rådet for personer med nedsatt funksjon.

UTPRØVINGSPERIODE

En forutsetning har vært at teknologiene som den enkelte familie velger ut skal være basert på hver enkelt families behov, ønsker og forutsetninger. Brukermedvirkning er alltid en del av jobben vi gjør, i vårt prosjekt har utfordringen vært at noen av deltagerne har nedsatt kognitiv funksjon og i noen tilfeller mangel på språk. Foreldrene blir da i flere tilfeller barnas stemme, og må uttale seg på vegne av sitt barn/ungdom.

Behovskartleggingen ble primært utført ved at det ble levert ut ett kartleggingskjema på slutten av dagen. Hver leverandør sto oppført med valgt verktøy som foreldrene scoret fra 1-6 *Se vedlegg 1, basert på hvor interessant/aktuelt det enkelte



verktøyet var for deres barn. Valgt teknologi ble basert på familienes behov, ønsker og forutsetninger.

Ved oppstart ble familiene som har deltatt i prosjektet invitert til oppstartsamtaler med representant fra NKBUF og prosjektleder, for å avklare forventninger og tanker de har før start og tildeling av teknologi. Familiene har fått tildelt valgt verktøy på ulike tidspunkt i et gitt tidsrom som strekker seg over 5 måneder. Samlet sett har familiene fått prøvd ut verktøyene i en slik grad at foreldrene har hatt et godt nok erfaringsgrunnlag for videre bruk av verktøyet for sitt barn. Utprøvingen har funnet sted i hjemmet, avlastning, skole og barnehage. Etter endt utprøving ble det gjennomført avslutningsintervju med foreldrene. Svarene fra foreldrene ble svært verdifulle for veien videre mot evt drift. Fra forventningssamtalene kom det frem at aktivitet og trygghet var to viktige faktorer i utprøvingen. Foreldrene hadde ingen etiske betenkeligheter knyttet opp mot utprøving av teknologiene.

Teknologien som er blitt testet ut/prøvd ut dekker fire sentrale områder innenfor trygghet og mestring for målgruppen.

1. Språk og kommunikasjonsteknologi
2. Teknologi med henblikk på planlegging og struktur *-prosjektet gikk ikke videre på dette området.*
3. Lokaliseringsteknologi
4. Samhandlingsteknologi

Ut ifra behov som de 10 familiene meldte tilbake etter leverandørdagen landet vi på fire teknologier til utprøvsperioden. Teknologiene vi valgte var Touch and play, Somnofy, Gps-klokke/lokaliseringsteknologi og Pegasus. Se mer utfyllende om hver teknologiene i neste avsnitt.

Ved oppstart ble familiene som har deltatt i prosjektet invitert til oppstartsamtaler med representant fra NKBUF og prosjektleder, for å avklare forventninger og tanker de har før start og tildeling av teknologi. Familiene har fått tildelt valgt verktøy på ulike tidspunkt i et gitt tidsrom som strekker seg over 5 måneder. Samlet sett har familiene fått prøvd ut verktøyene i en slik grad at foreldrene har hatt et godt nok erfaringsgrunnlag for videre bruk



av verktøyet for sitt barn. Utprøvingen har funnet sted i hjemmet, avlastning, skole og barnehage. Etter endt utprøving ble det gjennomført avslutningsintervju med foreldrene. Svarene fra foreldrene ble svært verdifulle for veien videre mot evt drift. Fra forventningssamtalene kom det frem at aktivitet og trygghet var to viktige faktorer i utprøvingen. Foreldrene hadde ingen etiske betenkeligheter knyttet opp mot utprøving av teknologiene.

Somnofy

Søvnmonitoren Somnofy samler kontaktløst inn kontinuerlig brukerdata mens vedkommende som tester verktøyet ligger i sengen. I løpet av en natt sjekker Somnofy omtrent 1000 ganger hvordan søvnkvaliteten er, hvordan vedkommende puster, er urolig og mye mer. Monitoren kan stå på nattbordet eller henges på veggen. Trenger wifi. Passer

godt til kartlegging av søvn og vi fikk i prosjektet særlig tilbakemelding fra foreldre til barn/unge uten språk at Somnofy var svært nyttig. Videre funn i utprøvingen var blant annet at ett av barna hadde bedre søvnkvalitet enn forventet.



Gps

Safemate er vår leverandør på lokaliseringsteknologi. Gps finnes som klokke eller bærbar enhet. Ved et knappetrykk kan bruker ringe opp alarmmottageren som er oppgitt med telefonnummer. Man kan da ha toveis tale. Det kan settes et geofence som varsler om personen beveger seg utenfor planlagt område. Gps kan lokalisere ved hjelp av gps-sporing, men også wifi og bluetooth signaler kan benyttes. Vi hadde ett barn der det var ønske om å prøve ut gpsklokke. Men lovverket hindrer mennesker med psykisk utviklingshemming å teste ut inngripende teknologi der kommunen er en tredjepart med tilgang til grensesnittet.



Pegasus

Pegasus er et kommunikasjonsverktøy for barn som bygger på ASK metoden. Verktøyet gir barnet en aktiv rolle i kommunikasjonen og gir aktuelle barn en tidlig start på å kunne uttrykke seg gjennom samspill og lek. Pegasus er tilpasset barn som befinner seg på utviklingstrinn tilsvarende ca 9 måneder til 3 år. Pegasus ble ikke demonstrert på leverandørdagen. Funn fra avslutnings samtalene viser at verktøyet er gull verdt, både i hjemmet og i barnehagen. Verktøyet har gitt språkgevinst og flere familier har søkt om videre bruk av pegasus.



Touch and Play

Touch and play er en aktivitetstavle med software og interaktiv touch-skjerm-løsning. Touch and play gjør det meningsfullt og morsomt å trene både med kropp og hjerne. Løsningen er ment å ha en positiv innvirkning på brukerens livskvalitet og under aktivitet frigjøre ressurser blant ansatte. Aktivitetstavlen skal styrke kognitive og motoriske funksjoner, støtter brukeren i deres evne til å takle og utføre daglige oppgaver og rutiner. Fremmer og opprettholder sosiale relasjoner. Fremkaller minner og følelser hos brukeren som kan bidra til struktur i hverdagen.



Den ene Touch and Play-tavlen er fra mai 2022 i drift på Barne og avlastningsboligen på ettermiddag, kveld og helg. Den andre Touch and Play tavlen er i drift i skoletiden hos STO, Særskilt tilrettelagt opplæring med oppstart fra samme periode.

Det meldes tilbake fra ansatte både i omsorg og i oppvekst om at touch and play tavlen er en stor suksess med tanke på aktivitet, glede, mestring og læring. De samme positive tilbakemeldingene kommer fra deltagerne i prosjektet og barn/ungdom utenfor prosjektet som har fått testet touch and play. Se detaljerte funn i vedlegg 1.



OPPFØLGING I DEN ORDINÆRE DRIFTEN

I Stjørdal har vi fra før en helhetlig tjenestemodell for all velferdsteknologi som gis som tjeneste. Hver avdeling i omsorg har egne superbrukere i velferdsteknologi som har tatt velferdsteknologiens abc og har basiskunnskap om velferdsteknologi. Vi har som et videre mål i drift å få flere ansatte som jobber med barn og unge til å heve kompetansen på velferdsteknologi.

Etter Forvaltningskontoret har mottatt søknad om velferdsteknologi vil saken fordeles til barneergoterapeut for videre kartlegging av behov. Det gjennomføres et kartleggingsmøte med foreldre og barn/unge.

Når type teknologi er bestemt gis nødvendig opplæring til foreldre/barn/unge. Så følger en utprøvningsperiode på 14 dager uten vedtak. Etter prøveperioden evalueres tiltaket og det fattes vedtak på tjenesten eller tiltak avsluttes. Tiltaket evalueres årlig av tjenesten i samarbeid med barnet/ungdommen og foreldre.

Somnofy kan søkes på som ordinær helsetjeneste etter prosjektslutt. Dette gjøres via kommunens nettside. Se vedlegg 2 Helhetlig tjenestemodell/FLYT.



Pegasus kan lånes hos ergoterapitjenesten i forkant av søknadsprosess til Nav hjelpemiddelsentral hvis man ønsker det. PPT eller spesialpedagog bistår i søknadsprosessen for å få innvilget Pegasus.

Gps blir litt mer komplisert. Vi tenker det er beklagelig at denne gruppen ikke får teste ut gps uten tvangsvedtak. Vi tar med oss utfordringen i forhold til inngripende teknologi og HO. loven kap 9 til denne brukergruppen og følger nøye med ved en eventuell lovendring som åpner for bruk av denne typen teknologi. Barneergoterapeut vil i etterkant av prosjektslutt søke om tvangsvedtak på prøveperiode til gps etter sterkt ønske om dette fra foreldrene. Touch and play videreføres i drift på Barne -og avlastningsboligen og på STO.

GEVINSTREALISERING/ØKONOMI:

Gevinstene for prosjektet er primært kvalitative og basert på tilbakemeldingene vi har fått fra barn/unge, foreldre og ansatte i omsorg og oppvekst. Vi ser på samarbeidet mellom oppvekst og omsorg som en etterlengtet kvalitativ gevinst siden mange av deltagerne i prosjektet tilhører begge områdene i sektoren.

Teknologiene kommunen tilbyr i drift etter prosjektslutt medfører månedlige abonnement. Dette dekkes av brukernære driftsmidler og anses som små utgifter i forhold til nytteverdien teknologiene har for barn og unge.

Budsjett

2021	
Prosjektskjønn fra Stasforvalteren 2021	695 000
Lønnsutgifter	163184
Reiseutgifter, arrangement, møter og konferanser	38 751
Konsulenttjenester	33 150
Trykking, publikasjoner m.m.	1000
Inventar og utstyr	21 390



Sum/balanse	437 525
2022	
Overføring fra 2021	437 525
Lønnsutgifter	163184
Reiseutgifter, arrangement, møter og konferanser	7344
Konsulenttjenester	127 710
Trykking, publikasjoner m.m.	1000
Inventar og utstyr	207 405
Sum/balanse	-69 118

NYTTIGE ERFARINGER/GODE RÅD FRA PROSJEKTET

Det er smart å involvere de som skal jobbe med velferdsteknologi både internt i egen tjeneste, men også utad der teknologien benyttes tidlig i forløpet. Det må være aksept i egen ledelse på å kunne bruke tid på å etablere ny praksis. Man er avhengig av å finne prosjektmedarbeidere som er engasjerte, som tørr å utfordre seg selv og tjenesten og som kan være pådrivere under prosjektperioden, men også videre i drift.

Samarbeidet mellom omsorg og oppvekst har vært noe utfordrende i forhold til ressurser og frigjort tid til delta i prosjektgruppearbeid. Dette vil vi fortsette å løfte videre opp til ledelsen.

I denne typen prosjekt der målet er å finne behov og å legge til rette for utprøving krever det en god del lokal tilrettelegging. Vi så etter hvert som opplæring og utprøvsingsfasen var i gang at det måtte omdisponeres lønnsmidler til prosjektleder og prosjektmedarbeider som fulgte familiene tett. Den opprinnelige planen om å bruke ekstern konsulent til mer av organiseringen i prosjektet viste seg å være lite praktisk i denne typen prosjekt. Midlene ble



derfor etter avtale med Statsforvalter omdisponert og budsjett justert. Siden det var åpning for å gjøre innkjøp av teknologi ble øvrige midler brukt til dette. Se figur finansiering av prosjekt.

Hadde vi i prosjektet hatt mulighet til å teste ut GPS, har vi stor tro på at det kunne bidratt til trygghet og avlastning. Foreldrene kommenterer i avslutningssamtalen at de tror GPS hadde bidratt til at de kunne senket skuldrene, da de hadde kunne hatt oversikt over gutten sin til enhver tid. Vi har i prosjektet hatt ett barn der det var ønske om å prøve ut GPS klokke. Lovverket hindrer barn med psykisk utviklingshemming å teste ut inngripende teknologi der kommunen er en tredjepart som har tilgang til grensesnittet. I dag trengs det tvangsvedtak for utprøving, noe som er vanskelig å få innvilget. Gps blir dermed ingen reell valgmulighet. Det er beklagelig at denne gruppen blir ekskludert fra å teste gps da det ifølge foreldrene ville ført til både trygghet, avlastning og mestring for både barnet og foreldrene. Det kommer frem etter utprøving av søvnsensor fra foreldrene til ett av barna, at de fikk en bekreftelse på at barnet hadde bedre søvnkvalitet enn hva de trodde, som igjen kan bidra til trygghet til foreldrene.

Vi valgte å gå videre med pegasus etter ønske fra flere foreldre, verktøyet går inn under kommunikasjonsverktøy. Vi ser at vi hadde vært tjent med å ha med en fra pedagogisk-psykologisk tjeneste ved oppstart da PPT sitter med kompetanse og kunnskap på dette feltet. Men tanke på videre oppfølging ville vi vært tjent med å ha inkludert de tidligere i prosessen.

Det er fordelaktig å ha informasjon lett tilgjengelig for innbyggerne. Vi har brukt sosiale medier til å skape interesse for prosjektet. Det ble laget en enkel lokal film til rekrutteringen. Vi har i samarbeid med hovedleverandør Atea fått gleden av å være med å lage en informasjonsfilm om Touch and play. Vi har publisert disse filmene i lokalavis, intranett, instagram og facebook. Det gjenstår å oppdatere kommunens nettside med fersk info om velferdsteknologitilbudet til barn og unge, samt egen organisasjon. Senere i år skal vi presentere prosjektet i sin helhet for Trøndelagsløftet. Vi vil fortsette å utfordre våre leverandører til å holde oss oppdatert på det nyeste og beste på markedet. Jevnlige møtepunkt sørger for dette. Det å få være med bygge ny kompetanse ved bruk av velferdsteknologi til barn og unge med nedsatt funksjon har vært svært lærerikt og vi vil rette en spesiell takk til foreldre og barn/unge som har deltatt i prosjektet.



VEDLEGG

Vedlegg 1. NKBUF

VELFERDSTEKNOLOGIPROSJEKTET FOR BARN OG UNGE I STJØRDAL

MÅL OG MENING

Det overordnede mål i prosjektet har vært å identifisere og prøve ut kommersielt tilgjengelige velferdsteknologiske løsninger, med sikte på at barn og unge med funksjonsnedsettelse enklere skal kunne delta i og mestre fritidsaktiviteter. Målgruppen i kommunen har tidligere ikke vært involvert i slike uttestinger.

Delmål har videre være at:

- Aktivitetene skal støtte opp under den enkeltes habiliterings- og rehabiliteringsprosesser.
- Utprøvingen skal også bidra til at foreldre skal kunne kombinere arbeid med omsorg for barn og unge med funksjonsnedsettelse.
- Tiltakene som prøves ut skal også bidra til at foreldre skal kunne kombinere arbeid med omsorg for barn og unge med nedsatt funksjonsevne
- Bygge kompetanse i bruk av velferdsteknologi

Barn og unge i denne gruppen har behov for et bredt spekter av tjenester, ofte samtidige tiltak fra både helse- og omsorgstjenestene og utdanningssektoren.

Som vi skrev i prosjektsøknaden vil vi etter at prosjektperioden er sluttført, foreta en gjennomgang med sikte på å avklare om:

- Hvordan og i hvilken grad har prosjektet bidratt til at barn og unge med funksjonsnedsettelse enklere kan delta i og mestre fritidsaktiviteter
- Hvordan har prosjektet bidratt til de pårørendes opplevelse av avlastning?
- Hvordan har prosjektet bidratt til økt samarbeid mellom kommunen og frivillig sektor, samt på tvers av tjenesteområder og sektorer i den enkelte kommune?
- Hvordan har prosjektet bidratt til å skape kunnskap, kompetanse- og arbeidsverktøy, metoder og tjenestemodeller for implementering av velferdsteknologi overfor målgruppen?
- Gevinster og nytteverdi av prosjektet så langt
 - Hva viser gevinstoppfølgingen så langt?
 - Hvilke gevinster/nytteverdi ser dere for bruker, pårørende og tjenesten?
- Planer for videreføring i drift.

I dette vedlegget til selve prosjektrapporten vil vi kun konsentrere oss om forarbeidet til de utprøvingene som er gjort, forventningene til deltakerne og brukererfaringene som er gjort etter utprøving. Effekten av utprøvingene knyttet opp mot målsettingene vil evt. bli nærmere drøftet i hovedrapporten.



Prosjektet kan inndeles i 3 faser som vist i nedenfor:



OM UTPRØVINGEN

I tråd med søknaden inviterte vi Initialt i prosjektet brukere/foreldre/pårørende innenfor den aktuelle målgruppen til en leverandørdag for å få innspill til hvilke konkrete verktøy de ønsket å teste ut. Siktemålet var å samle om lag 50 deltakere til konferansen; et 20-talls leverandører, om lag 20 brukere/foreldre/pårørende samt 5-10 ansatte fra Stjørdal kommune og Nasjonal kompetansetjeneste. Det ble også søkt om – og innvilget – at foreldre/pårørende fikk dekket tapt arbeidsfortjeneste, helt eller delvis, ved deltakelse på leverandørdag.

Stjørdal kommune vil, som mange andre kommuner, benytte digitalisering til å forbedre eksisterende tjenester og å utvikle og tilby nye tjenester til sine innbyggere. Intensjonen er at dette skal skje i et tilpasset tempo, slik at kommunen videreutvikler seg der hvor det gir størst nytte og er mest formålstjenlig. Teknologien som kommunen planlegger å prøve ut, skal etter søknaden dekke fire sentrale områder innenfor trygghet og mestring for målgruppen, nemlig:

- 1) Språk og kommunikasjonsteknologi,
- 2) Teknologi med henblikk på planlegging og struktur,
- 3) Lokaliseringsteknologi og
- 4) Samhandlingsteknologi.

Familiene som ble invitert til å delta i prosjektet, fikk tildelt teknologi på ulike tidspunkt i en periode som strakk seg over ca. 5 mnd. i 2021/2022. Familiene som deltok fikk en noe ulik lengde i utprøvsperioden.

En uttalt forutsetning har vært at teknologiene som den enkelte familie valgte ut, skulle være basert på hver enkelt families behov, ønsker og forutsetninger. Behovskartleggingen ble gjort via en initial leverandørdag der foreldrene ble presentert ulike verktøy fra leverandørene. Familiens ønsker ble kartlagt via et evalueringsskjema der den enkelte familie prioriterte hvilke de ønsket å teste ut fra det de ble presentert på konferansen. Foreldrenes prioriteringer ble gjort fra 1 (**ikke interessant**) til 6 (**svært interessant**). Et komprimert sammendrag av foreldrenes prioriteringer er vist tabellen nedenfor. Eksempelvis ble Apples kommunikasjonsverktøy vurdert som svært interessant å få prøve



ut for 6 foreldre, mens de 2 siste foreldrene skåret Apples kommunikasjonsverktøy til hhv. 5 og 4. Til sammen 45 poeng.

Foreldregruppe A-H/ verktøy	A	B	C	D	E	F	G	H	Sum
Kommunikasjon	6	6	6	6	4	6	5	6	45
Kognitiv	6	6	6	6	5	6	4	5	44
Mobilitet	6	5	6	6	5	5	4	5	42
Varsling	5	3	4	6	5	6	5	6	40
Omgiv.kontroll	6	3	4	6	5	6	5	0	35
Touch and Play	3	6	6	5	3	6	0	5	34
Friskus	4	2	6	6	1	6	5	4	34
Søvnmonitor	6	6	1	6	2	1	4	5	31
Tid/planlegging	5	1	6	6	1	0	5	0	24
Tid/klokker	5	1	4	6	2	0	5	0	23
Syn	6	2	1	2	4	1	2	0	18
Komp/No Isolation	3	3	1	0	1	0	4	5	17
Trygghetsalarm	1	1	1	3	5	0	5	0	16
Hørsel	6	2	1	2	1	1	2	0	15
Skolerobot	3	1	1	1	1	1	2	0	10
VR briller	6	1	1	0	0	0	0	0	8

Prosjektgruppen i Stjørdal valgte i etterkant av leverandørdagen uttesting av verktøyene merket med rødt ovenfor:

Somnofy

Søvnmonitoren Somnofy samler kontaktløst inn kontinuerlig brukerdata mens vedkommende som tester ut verktøyet ligger i sengen. I løpet av en natt sjekker Somnofy omtrent 1000 ganger hvordan søvnkvaliteten er, hvordan vedkommende puster, er urolig, og mye mer. Monitoren kan stå på nattbordet eller henges på veggen, trenger wifi.

Gps-klokke/lokaliseringsteknologi

Safemate er en lokaliseringsteknologi som finnes som klokke eller bærbar enhet. Ved et knappetrykk kan man ringe opp alarmmottakere som er oppgitt med telefonnummer. Man har da toveis tale. Det kan settes et geofence som varsler om personen beveger seg utenfor planlagt område. Gps kan lokalisere ved hjelp av gps-sporing, men også wifi og bluetooth signaler kan benyttes.

Touch and Play (T&P)

T&P er en aktivitetstavle med software og interaktiv touch-skjerm-løsning. Touch and Play gjør det meningsfullt og morsomt å trene både kropp og hjerne. Løsningen er ment å ha en positiv innvirkning på brukerens livskvalitet og under aktivitet frigjøre ressurser for ansatte. Aktivitetstavlen skal styrke kognitive og motoriske funksjoner, støtter brukeren i deres evne til å takle og utføre daglige oppgaver og rutiner. Fremmer og opprettholder sosiale relasjoner. Fremkaller minner og følelser hos brukeren og kan bidra til struktur i hverdagen.



Pegasus

Pegasus er et kommunikasjonsverktøy for barn som bygger på ASK metoden. Verktøyet gir barnet en aktiv rolle i kommunikasjonen, og gir de aktuelle barn en tidlig start på å kunne uttrykke seg gjennom samspill og lek. Pegasus er tilpasset barn som befinner seg på utviklingstrinn tilsvarende ca. 9 måneder til 3 år. Pegasus ble ikke demonstrert på leverandørdagen.

FORVENTNINGSSAMTALER

Familiene som deltok i ble som nevnt invitert til oppstarts-samtaler med representant fra NKBUF og prosjektleder. Siktemålet var å avklare forventninger og tanker de har før start (fele av deltakerne var allerede startet utprøvingen før forventningssamtalen, noe som fremgår av svarene nedenfor. Utprøvingen har funnet sted både i hjemmet, avlastning, skole og barnehage. Nedenfor er spørsmål og foreldresvar (med **rød** skrift) gjengitt fra «forventningssamtalene»:

Spm. 1: Når prøveperioden er over, hva ønsker du/dere som foreldre/pårørende skal ha skjedd som følge av det dere har deltatt i:

Eksempelvis økt deltakelse, min sønn/datters evne til å klare seg i hverdagen, få det bedre generelt?

- **Trygghet - Vi som foreldre opplever først og fremst at GPS-klokka som gutten vår skal prøve ut, gir (mulighet til) økt trygghet. Vi får nå et verktøy som sier fra om han stikker av uten at vi merker det.**
- **Vi ønsker å teste ut søvnsensoren både fordi hun strever om natta, og at den (søvnsensoren) nå testes ut også i barnehagen. Når hun sover om natta, sover jeg også. Som forelder opplever jeg at den gir (mulighet til) en varig bedring av hennes sovekvalitet.**
- **Som mor opplever jeg først og fremst at det er fint å få prøve ut flere verktøy og søvnsensoren gjør forhåpentligvis at jeg kan forstå hverdagen hans bedre. Det vi jo ønsker er at han skal kunne være aktiv sammen med andre. Det viktigste er at han er i aktivitet.**
- **Familien bygger nå nytt hus som er tilpasset vår datter slik at hun kan nyttiggjøre seg BPA-ordningen. Vi ønsker derfor å kunne få testet ut Apples system for øyestyring. Har derfor selv tatt kontakt med Apple. Ønsker at datteren skal kunne klare seg selv bedre enn i dag.**
- **Dette er ennå et prosjekt (Pegasus) som er inne i utprøvingsprøveperioden, men utprøvingen har gitt dem (tvillinger) glede og samhørighet og også økt samhørighet med broren som er 12 år. De 3 har hatt noe sammen, noe felles.**

Meg selv – frigjøring av (min) tid og kraft?

- **Når det gjelder oss selv som foreldre, er også her trygghet et stikkord. Nå får vi en mulighet (et verktøy) som kan hjelpe oss med å vite hvor gutten vår er til enhver tid. Også mulighet til å senke skuldrene og med det spare krefter.**
- **For meg som mor gir søvnappen en mulighet (et verktøy) som kan hjelpe til med å følge med hvordan min datter sover, og å øke hennes søvnkvalitet. Når hun sover godt, kan jeg også sove.**
- **Når det gjelder meg som forelder, er trygghet et stikkord. Håper verktøyet vi skal prøve ut virker positivt i den sammenheng.**
- **Ønsket er at datteren skal kunne klare seg bedre selv. Vi har nå prøvd ut søvn-appen, og det har vært greit å få konstatert lite søvn, men det innebærer ingen avlastning.**



- For meg har det vært litt problematisk å gjennomføre prosjektet med begge to barna samtidig. Det er vanskelig å få konsentrert seg om en av gangen. Begge vil ha min oppmerksomhet samtidig. Tid er et problem.

Andre ting?

- Vi har som sagt startet uttestingen, men har ikke fått begynt på alvor ennå siden vår datter har vært syk de 2 siste ukene. Vi vil kun teste ut søvnregistratoren, ikke de andre funksjonene som er mulig å teste ut.

Spm. 2: Brukervennlighet

Når det gjelder hørsel, syn, motorikk. Er det ting vi særlig må være oppmerksomme på under utprøvingen?

- Jenta vår er 2 år og har helt normalt syn og hørsel, men er svakere motorisk.
- Vårt barn er 7 år, rask på foten, men har svakt syn. Den klokka som han nå skal prøve ut, ser vi ikke er tilpasset hans størrelse og årgang. Batteriet på klokka synes også å være svakt (må lades daglig).
- Gutten vår har CP gr. 4 og epilepsi og er avhengig av gå-hjelpemidler.
- Mor har ingen spesielle ønsker/erfaringer som kommunen må ta særlig hensyn til når det gjelder oppfølging/opplæring i dette prosjektet.

Spm. 3: Informasjon, opplæring, oppfølging

Har du noen ønsker/erfaringer som kommunen må ta særlig hensyn til når det gjelder oppfølging/opplæring i dette prosjektet?

- Det oppsto en del tekniske problemer under oppstarten. Feilen som oppsto, ble imidlertid rettet opp og det hele var uproblematisk.
- Vi er så smått startet opp har fått grei og fin opplæring så langt og har ingen ønsker eller behov utover det vi til nå har mottatt av opplæring/informasjon.

Spm. 4: Etske betenkeligheter

Er du redd for at bruken av verktøyet innebærer mindre tid til menneskelig kontakt/relasjon for din sønn/datter?

- Nei, jeg som mor har ingen slike betenkeligheter. Slik jeg ser det innebærer tilstedeværelse av sensoren en trygghet for både oss som foreldre og pårørende.
- Nei, jeg som mor har ingen slike betenkeligheter. Både varm, omsorg og ny teknologi må være til stede.
- Mor har ingen betenkeligheter eller er redd for at bruken av verktøyet innebærer mindre tid til menneskelig kontakt/relasjon for datteren
- Mor har ingen etiske betenkeligheter og heller ikke redd for at bruken av verktøyet innebærer mindre tid til menneskelig kontakt/relasjon for hennes tvillingpar.

Etter endt utprøving har vi også gjennomført korte oppfølgingsamtaler med de enkelte foreldrene. Svarene er gjengitt nedenfor. Også her er foreldresvarene med rødt.

BRUKEROPPLEVELSER



1. Søvnappen

- Foreldre 1: Veldig bra å få konstatert at han (sønn) har en bedre søvn enn vi trodde.
- Foreldre 2: Søvnappen ble ikke brukt siden den er trådløs og vi slår av all slik apparatur om natta.
- Foreldre 3: Vi fikk tildelt søvnregistratoren, men vår datter (2,5 år) er for lita, i tillegg var hun syk da vi hadde registratoren så utbyttet har vært dårlig. Men vi er takknemlig for å ha fått vært med på leverandørdagen. Nå vet vi at det finnes ulike verktøy som vår datter kan bruke og ha nytte av når hun blir eldre.
- Foreldre 4: Vi skulle prøve ut Søvnappen, men appen og klokka var ikke koplet sammen så vi har ikke testet den slik vi tenkte.
- Foreldre 5: Vi har testet ut Søvnappen, men vi visste på forhånd at hun sover dårlig. Vi etterlyser vårt ønske om å få teste ut Apple som var vår 1. prioritet.

2. Touch and Play (T&P)

- stor suksess for gutten vår (13 år). Han fikk være med de andre og kunne delta.
- Sønnen min likte «flua» godt.
- Han (gutt 16 år) har stor glede av T&P – han får delta sammen med andre.
- De ansatte der skjermen har vært utplassert, gir også svært positive tilbakemeldinger. I et notat fra STO med deres erfaringer med T&P fremkommer at:
 - morsomt både alene, sammen med en voksen og i gruppe
 - store bevegelser på stor skjerm- > kryssløp mellom venstre og høyre hjernehalvdel
 - virket som elevene forsto oppgavene godt, ble veldig tydelig
 - bare det å stå oppreist, jobbe med hender og forflytning for å nå hele skjermen er fysisk aktivitet, også for de i rullestol som har bevegelse i armer
 - umiddelbar tilbakemelding, innbyr til samhandling og prat når vi ser på skjermen sammen, opplever sammen.
 - nivåmessig var det masse utfordringer for våre elever, samtidig som det var overkommelig

fysisk aktivitet, også for de i rullestol som har bevegelse i armer

- umiddelbar tilbakemelding, innbyr til samhandling og prat når vi ser på skjermen sammen, opplever sammen.
- nivåmessig var det masse utfordringer for våre elever, samtidig som det var overkommelig
- noen oppgaver fks. i norsk og matte er for vanskelige for noen, men passe utfordrende for andre
- Likedan spillene som er mer for underholdning vil gi rom for læring og gi nye erfaringsmuligheter
- elever som avviser sosial samhandling ble " dradd inn " i aktiviteten, motivert av andres glede,
- ufarliggjør deltagelse når en ser at andre kan feile og ha behov for å øve, trenger ikke å kunne det for å prøve
- lærer av å se hva de andre gjør - det er ofte vanskelig på mobil og ipad, ikke alle vil være så tett på andre at det går
- stor gevinst sosialt, engasjere i et fellesskap, i motsetning til å spille alene på pc og mobil, blir en sosial arena.
- gir glede og mestring, og det er mål i seg selv, fremmer god psykisk helse.

3. Pegasus

- Gull verdt! Via dette verktøyet har søsknene fått leke sammen, og det har gitt meg en type avlastning for meg som mor ved at de andre søsknene har kunnet bidra. Bruken av

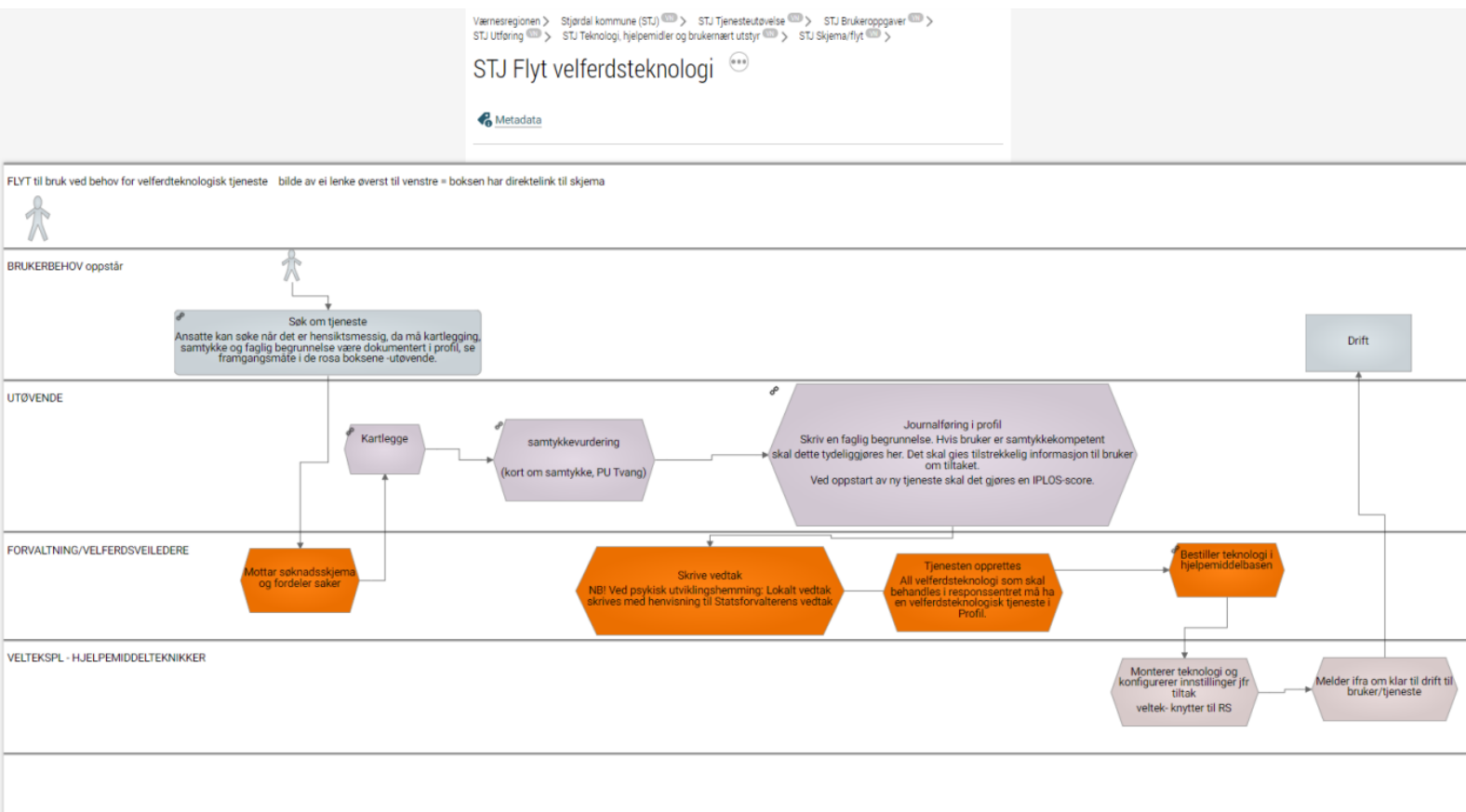


verktøyet i barnehagen har gitt språkgevinst og familien har søkt om videre bruk av Pegasus.

- PPTs holdning til verktøyet i barnehagen var innledningsvis litt spørrende, som ble snudd til positivitet.
- Vi har prøvd ut Pegasus og mye fungerer godt i både lek og læring, også i barnehagen der alle hjelper til og er villige.

I søknaden annonserte vi også videre bruk av Tjenstedesign som et hjelpeverktøy dersom noen av deltakerne ønsket å teste ut samhandlingsteknologi. Dette er ikke testet ut.

Vedlegg 2.





Vedlegg 3. Kick off dag program

Invitasjon til leverandørdag

Stjørdal kommune er innvilget økonomisk prosjektstøtte til gjennomføring, utprøving og implementering av ulike velferdsteknologiske hjelpemidler for barn og unge i 2021/22.

Det overordnede målet med prosjektet er å prøve ut og implementere løsninger som muliggjør at barn og unge med nedsatt funksjonsevne kan kunne delta i og mestre fritidsaktiviteter og med det ha gode fritidsopplevelser. Teknologiene vi ønsker å prøve ut/implementere skal dekke språk og kommunikasjonsteknologi, teknologi med henblikk på planlegging og struktur, lokaliserings- og samhandlingsteknologi.

Vi planlegger en Kick Off-dag/leverandørdag på **Quality airport Stjørdal den 1.Oktober 2021** og inviterer dere til å delta og vurdere hvorvidt dere ønsker å være med i denne utprøvingen. NAV hjelpemiddelsentral vil fortelle litt om systemet, tilretteleggingsmuligheter og hvilke hjelpemidler de har som dekker de ulike områdene. Videre vil leverandøren presentere deres aktuelle velferdsteknologiske verktøy slik at vi kan bli kjent med de ulike produktene de kan tilby.

Ved tapt arbeidsinntekt ved deltakelse på kickoff-dagen kan det søkes om velferdspermisjon til arbeidsgiver.

Program

09.00 - Velkommen

09.45 - Kaffepause

10.00 - Hjelpemiddelsentralen

10.45 - Presentasjon fra leverandør Atea

11.30 - Lunsj

12.15 - Presentasjon fra leverandør Atea



13.00 - Produktstand og mulighet for å snakke med leverandør

For påmelding trykk på link: <https://tinyurl.com/6yzz8h9v> (påmeldingsfrist 15.september)

Hjertelig velkommen!

Ved spørsmål ta kontakt med: Prosjektleder Ida Jensen, Idajen@stjordal.kommune.no

Tlf: 98906057

Vedlegg 4. Teaser

<https://www.youtube.com/watch?v=-d7UX8vB6QQ>



Vedlegg 5. Promo film – Touch and play

<https://www.youtube.com/watch?v=qFwc4MSlfN8&t=1s>

