

# Sluttrapport Barn og Unge Risør

## Innhold

1. Innledning.....	3
2. Bakgrunn .....	4
Historikk og bakgrunn for deltagelse .....	4
Organisering av prosjektet.....	5
Styringsgruppe.....	6
Behov for annen støtte og kompetanse utenfor Arbeidsgruppen.....	6
Prosjektets avhengigheter og forutsetninger.....	7
Prosjektets finansiering .....	7
3. Prosjektets mål .....	8
Prosjektets formål og målgruppe.....	8
Hva har vært prosjektets sentrale milepæler og hovedaktiviteter.....	8
Hvordan er brukere rekruttert.....	8
Støttekontakt grupper .....	8
Invitasjon .....	9
4. Tjenestemodell .....	10
Beskrivelse av faser i Tjenesteforløp .....	10
Forespørsel/ kartlegging .....	10
Workshop .....	11
Opplæring og utprøving .....	14
Kvalitetssikring og tildeling.....	16
Avslutning/ endre tjeneste .....	17
Brukermedvirkning .....	17
Fordeler og ulemper med valgt organisering.....	18
Valg av teknologi .....	18
Hvilke velferdsteknologiske løsninger er prøvd ut og hvordan de har virket: .....	19
5. Måloppnåelse og gevinster .....	21
Oppnåelse av prosjektets formål .....	21
Gevinster og nytteverdi av prosjektet så langt .....	23
Planer for videreføring i drift .....	24
6. Læringspunkter og erfaringer.....	24
Læringspunkter og erfaringer knyttet til ulike prosesser i tjenesten.....	24
Læringspunkter og erfaringer knyttet til teknologi.....	24
Suksesskriterier .....	25
Refleksjoner rundt eventuell implementering i andre kommuner .....	25
Erfaringer og råd til andre kommuner .....	26

Vedlegg 1 .....	26
Vedlegg 2 .....	27
Vedlegg 3 .....	28
Vedlegg 4 .....	30
Vedlegg 5 .....	31
Vedlegg 6 .....	37
Vedlegg 7 .....	40
Vedlegg 8 .....	43
Vedlegg 9 .....	45
Vedlegg 10 .....	48

## 1. Innledning

NOU 2011:11 «Innovasjon i omsorg», som ble lagt frem i juni 2011, definerer begrepet slik:

*Med velferdsteknologi menes først og fremst teknologisk assistanse som bidrar til økt trygghet, sikkerhet, sosial deltakelse, mobilitet og fysisk og kulturell aktivitet, og styrker den enkeltes evne til å klare seg selv i hverdagen til tross for sykdom og sosial, psykisk eller fysisk nedsatt funksjonsevne.*

*Velferdsteknologi kan også fungere som teknologisk støtte til pårørende og ellers bidra til å forbedre tilgjengelighet, ressursutnyttelse og kvalitet på tjenestetilbudet. Velferdsteknologiske løsninger kan i mange tilfeller forebygge behov for tjenester eller innleggelse i institusjon.»*

Tradisjonelt et stort fokus på trygghet og sikkerhet, men vi kan se at det favner mye annet. Det er det andre vi har hatt størst fokus på i prosjektet vårt.

I denne rapporten prøver vi å fortelle om vår tankegang bak prosjektet, litt om hvordan vi har utviklet oss og prosessene vi har vært gjennom. Vi ser at det å skynde seg sakte har vært det som har gjort vårt prosjekt suksessfullt, selv om det ofte er vanskelig. Vi ønsker å komme i gang med bruk av teknologi og det blir også ofte stilt krav til det. For å klare å implementere velferdsteknologi som en tjeneste er en avhengig av langsiktig satsing og vilje. For å få dette til er det viktig med god forankring før oppstart.

Brukermedvirkning er noe vi har hatt fokus på siden starten av prosjektet. Hvis vi ikke hadde lyttet til brukernes behov, og latt dem få påvirke utviklingen av prosjektet ville ikke teknologien ha blitt brukt og vi ville ikke kunne implementere det som en del av tjenesten.

## 2. Bakgrunn

### Historikk og bakgrunn for deltagelse

Regjeringens mål bilde i Stortingsmelding 9 «En innbygger – en journal» sikter mot en effektiv, bærekraftig og papirløs helse- og omsorgstjeneste. KS har også mål om en effektive og trygg helsetjenester som ivaretar innbyggerens behov gjennom digitalisering av sektoren. I NOU 2016:17 «på lik linje» blir det pekt på flere områder der det er behov for forbedring i utforming av tjenester til mennesker med nedsatt funksjonsevne.

Det er etablert flere nasjonale prosjekter som bidrar til denne digitaliseringen:

- Digihelse
- En innbygger en journal
- EPJ løftet
- E-resept
- Kommunalt pasient og brukerregister
- Moderniseringa av folkeregisteret
- Nasjonalt velferdsteknologiprogram
- Program felles infrastruktur
- Fødselepikrise
- Helsedataprogrammet
- Kjernejournal

(<https://www.ks.no/fagomrader/digitalisering/utviklingsprosjekter/digitalisering-i-helse-og-omsorgsektoren-e-helse/>)

Risør kommune har i mange år jobbet målrettet med digitalisering innen helse og omsorg. Vi har tatt i bruk velferdsteknologi og e-helse løsninger. Vi har innført administrative systemer og hatt fokus på kompetanseheving.

Regjeringen presenterer i stortingsmeldingen Digital agenda for Norge fem prioriteringer for den nasjonale IKT-politikken:

- Brukeren i sentrum
- IKT er vesentlig for innovasjon og produktivitet
- Styrket digital kompetanse og deltakelse
- Effektiv digitalisering av offentlig sektor
- Godt personvern og god informasjonssikkerhet

Bruk av velferdsteknologiske løsninger kan bidra til økt trygghet og bedre tjenester for brukere og pårørende. Erfaringer viser også at velferdsteknologi kan gi mer effektiv bruk av ressurser i helse- og omsorgstjenestene i kommunene.

Nasjonalt velferdsteknologiprogram er et samarbeid mellom KS, Direktoratet for e-helse og Helsedirektoratet som skal bidra til at flere kommuner tar i bruk velferdsteknologi.

Ca. 270 kommuner er med i prosjekter som skal ta i bruk velferdsteknologiske løsninger. Kommuner som har deltatt i det nasjonale velferdsteknologiprogrammet fra 2013-2016 har utviklet kunnskap og verktøy som gjør det mulig for alle kommuner å sette i gang de nødvendige endringsprosessene. Risør Kommune er en av kommunene som har deltatt i dette prosjektet. I Agder ble det opprettet en regional koordineringsgruppe (RKG) der alle kommunene i Agder deltar. Regional koordineringsgruppe e-helse og velferdsteknologi Agder (RKG) skal bidra til

- at kommunene i regionen er ledende innen bruken av velferdsteknologi i Norge
- å stimulere til forskning, utvikling og næringsutvikling i regionen
- økt interkommunal koordinering og forankring på Agder

RKG følger opp regionplanens satsingsområde innen innovasjon og bærekraftig verdiskaping Agder

Velferdsteknologi kan gi bedre tjenester for eldre som bor hjemme og pasienter i sykehjem, pasienter innen rus og psykisk helse, og personer med nedsatt funksjonsevne.

Målet med dette prosjektet er å identifisere og prøve ut kommersielt tilgjengelige velferdsteknologiske løsninger, som kan bidra til at barn og unge med funksjonsnedsettelse enklere kan delta i og mestre fritidsaktiviteter. Aktivitetene skal støtte opp under den enkeltes habilitering- og rehabiliteringsprosesser. Tiltakene skal også bidra til økt trygghet og avlastning av pårørende.

Prosjektet skal skape kunnskap, kompetanse- og arbeidsverktøy, metoder og tjenestemodeller som er nødvendig for at velferdsteknologiske løsninger skal bli en del av tjenestetilbudet til denne målgruppen. Tiltakene skal også bidra til økt samarbeid mellom kommunen og frivillig sektor, samt på tvers av tjenesteområder og sektorer i den enkelte kommune. **Risør kommune** har jobbet med velferdsteknologi rettet mot barn og unge i flere år. **Risør kommune** har som et av sine mål i kommuneplanen å legge til rette for at alle barn og unge skal få muligheter til å delta i fritidsaktiviteter.

Kommunen har vært en del av NVP barn og unge siden 2016. De første årene i samarbeid med Karde AS. Uten dette samarbeidet hadde det ikke blitt noe prosjekt i starten.

Prosjektet Fristed som startet i 2018 videreførte erfaringene fra Fritek og Frida. Risør kommune har gjennom flere workshops i prosjektet sett at det er et stort behov for teknologi som kan hjelpe barn og unge å kunne samhandle med andre ved hjelp av teknologiske plattformer. Samhandlingsbehovet skjer på tvers av ulike tjenester, og det betyr at både ulike ansatte og bruker nettverk er involvert i ulik grad. Vi ønsker et tjenesteforløp som går på tvers av skole, SFO, etter skoletid, frivillighet, avlastning og pårørende. Sentralt i dette arbeidet vil vi bruke metodikken vår for teknologivurdering.

## Organisering av prosjektet

Prosjektet er forankret administrativt hos Rådmannen ved kommunalsjef for helse og omsorg. Prosjektet er forankret politisk gjennom omsorgsplan og politiske vedtak i handlingsplan og budsjett. Risør kommune har delegasjonsreglement for økonomisk styring og revisjon. Kommunen har kontrollutvalg. Hovedansvarlig enhet er enhet for habilitering.

## Styringsgruppe

Rolle	Navn	Tittel
	Per Christian Andersen	Kommunalsjef Helse og omsorg
	Cesilie Borge	Enhetsleder Rehabilitering
	Kari Gundersen	Avdelingsleder
Utøvende Prosjekteier	Ståle Sjaavaag	Rådgiver for Kommunalsjef Helse og omsorg
Prosjektleder	Torstein Løvdal Nydal	
Prosjektdeltaker	Hilde Austenå Nilsen	Saksbehandler/ fagutvikler Enhet for Rehabilitering

## Behov for annen støtte og kompetanse utenfor Arbeidsgruppen

Behov / kompetanse	Navn
Gruppeansvarlige Rehabilitering	
Avdelingsleder Linken arbeids og aktivitetssenter	Kari Gundersen
Støttekontakt	
Skolefaglig rådgiver	Tore Sætermoen
Ergoterapeut	Britt Østby
PA Consulting	Christian Aubell
Tillitsvalgte	HTV møte
Bruker representant	Rune Skomakerstuen
Fagutvalget for digitalisering	RKG
Forvaltningsansvarlig Helse og Omsorg IKT Agder	
Saksbehandler Enhet for Rehabilitering	Hilde Austenå Nilsen

## Prosjektets avhengigheter og forutsetninger

Avhengigheter og forutsetninger	Kort beskrivelse av avhengighet	Kontakt punkt	Håndtering av avhengighet
Helsedirektoratet	Tildeler Nasjonal prosjekteier Måloppnåelse	Juni Melting	Rapporteringsmøter Heldagssamling Skriftlig rapport underveis Rapportering på tilskudd
Nasjonalt Velferdsteknologiprogram	Prosjektet vil bruke erfaring og arbeidsverktøy som programmet utvikler.		Deltagelse på samling vår og høst
IKT Agder	Ansvarlig for IKT struktur og de IKT tekniske leveransene Forvaltning og Innovasjon		Informasjon og dialog i Forvaltning og fagutvalget
RKG	Se prosjektet i sammenheng med andre VFT prosjekter på Agder	Kjetil Løyning	Møte i utvidet RKG hver 6 uke
Kommersielle aktører	Leverer teknologi, apper og løsninger som skal brukes i prosjektet	Mange	Gjennomføre ROS, Dpia, avtaler

## Prosjektets finansiering

Prosjektet er i hovedsak finansiert med midler tildelt av Helsedirektoratet gjennom NVP Barn og Unge. Kommunen har bidratt med egenandel i form av prosjekt styring, deltagelse i RKG E-helse, innkjøp det ikke har vært dekning for i tildelte midler, lønn til ansatte som ikke direkte har hatt formelle roller i prosjektet og tilrettelegging av lokaler.

### 3. Prosjektets mål

Risør kommune har gjennom deltagelse i flere velferdsteknologiske prosjekter sett personlige og kommunale gevinster ved bruk av velferdsteknologi.

#### Prosjektets formål og målgruppe

Prosjektets målgruppe er barn og unge med nedsatt funksjonsevne og deres familier. Formålet med prosjektet har vært å gi barn og unge med funksjonsnedsettelse like forutsetninger til å delta i aktiviteter på fritiden som andre barn og unge.

#### Hva har vært prosjektets sentrale milepæler og hovedaktiviteter

- Innføring i bruk av workshop som en del av tjenesteutforming og utforskning av velferdsteknologi
- Brukerne har selv valgt å danne gruppe der de bruker geocaching sammen
- Bli del av prosjektene i RKG
- Deltatt med framlegg på 3 konferanser samarbeid om velferdsteknologi i Agder. Der brukerne selv har hatt fremlegg om den teknologien de bruker på 2 konferanser.
- Oppstart av teknologi Kafe etter innspill fra brukerrepresentant.
- Utforming av tjenestemodell
- Utforske teknologi og se hvordan dette kan brukes fra et velferdsteknologisk ståsted.

#### Hvordan er brukere rekruttert

Risør kommune er en forholdsvis liten kommune. Vi har god oversikt over hvilke personer som får og kommer til å til å få behov for tjenester på grunn av nedsatt funksjonsevne. Hilde Austenå Nilsen som er saksbehandler i kommunen og tildeler tjenester for målgruppen har vært deltaker i prosjektet siden starten. Hennes kontakt med brukergruppen har bidratt sterkt til rekruttering av brukere. Hun har startet opp og har ansvaret for driften av Støttekontaktgrupper. Brukere tilknyttet disse gruppene har utgjort størstedelen av deltakerne i prosjektet.

#### Støttekontakt grupper

Tradisjonelt så var det, i hvert fall i Risør, mest vanlig med 1:1 når støttekontakt ble tildelt. Det var et ønske fra politikerne, og leder for habiliteringstjenesten, at man skulle se på alternative måter å organisere tjenesten på. Dette samsvarer med behov fra brukere, i forhold til at det var ønske om å være sammen i grupper. En del ungdommer / unge voksne opplever å «falle utenfor» og har få venner. Forskjellen mellom «vanlig ungdom» og de med ulike former for utviklingshemming / funksjonshemming kommer tydeligere frem i ungdomstiden. Det er ofte vanskelig å finne på aktiviteter på eget initiativ.



Det har utviklet seg til å bli en «jentegruppe». Aldersspennet er fra 13 til 30 år, og en «kompisgruppe» som består av barn under 13 år. Det har vist seg at aldersforskjeller ikke betyr så mye. Det er fokus på felles og gøy aktiviteter som er hovedtema. Ved behov opprettes det nye grupper, og deltagerne kan også bytte grupper dersom det er behov/ ønske for det.

Det settes opp en årsplan, og det er barna og ungdommenes ønsker som er bestemmende for hva vi skal gjøre. Det gjennomføres «foreldremøter» jevnlig der tilbudet evalueres.

Det er også en fordel å ha etablerte grupper, når noen søker om støttekontakt. Da har man allerede noe å tilby. For noen passer det, for noen ikke. I løpet av årene vi har hatt gruppene har noen sluttet, og nye kommet til. Av ulike grunner.

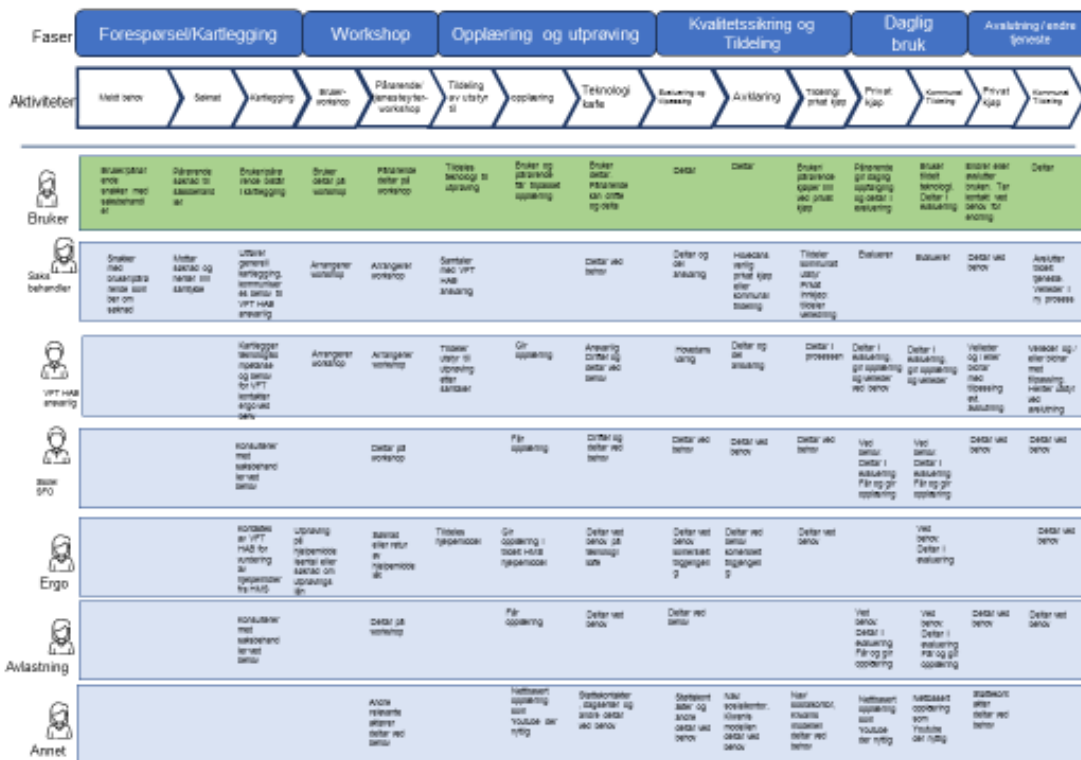
Dette er barn som sannsynligvis vil bli brukere av våre tjenester. Et godt samarbeid nå, med mye positivt, er et godt grunnlag for videre samarbeid.

### Invitasjon

Invitasjon til barn og unge med nedsatt funksjonsevne som er registrert i kommunens journalsystemer også de som ikke har vært tilknyttet støttekontakt grupper. (Eksempler på invitasjoner vedlegg 1 og 2)

## 4. Tjenestemodell

Risør er en forholdsvis liten kommune. Dette bærer tjenestemodellen preg av. Det er få personer involvert i del handlingene i tjenesten. Mye er personavhengig. Vi ser at det er behov for justeringer av denne for bedre kvalitetssikring av tjenesten. Tjenestemodell vist i bilde under:



Dårlig kvalitet på bildet legger ved original i powerpoint

### Beskrivelse av faser i Tjenesteforløp

Tjenesteforløpet slik vi har utformet det, er delt inn i seks faser fra forespørsel til avslutning/ endring av tjeneste

#### Forespørsel/ kartlegging

Denne fasen er tredelt, og inneholder meldt behov, søknad og kartlegging. Hovedansvar for denne fasen er saksbehandler i enhet for habilitering Hilde Austenå Nilsen.

### *Meldt behov*

I en liten kommune med få involverte kommer en forespørsel gjerne direkte til saksbehandler fra tjenesteutøver eller at bruker / pårørende tar direkte kontakt med saksbehandler. Det blir gitt beskjed om å sende inn søknad med beskrivelse av behov.

### *Søknad*

Det sendes inn generell søknad fra kommunens hjemmeside med beskrivelse av behov (vedlegg 3). Søknaden inneholder også fullmakt til å innhente relevante opplysninger som ansees nødvendig for behandling av søknaden, og gjennomføring av en IPLOS-kartlegging

Søknad sendes: Risør kommune, Pb 158, 4952 Risør

Hentet fra: <https://www.risor.kommune.no/tjenester/helse-omsorg-og-sosiale-tjenester/>

### *Kartlegging*

I søknad gis det fullmakt til saksbehandler til å innhente nødvendig informasjon om søkeren. Det er ikke gitt at tjenesten skal inneholde velferdsteknologi (VFT). Det gjennomføres kvantitative og kvalitative undersøkelser. Det gjennomføres alltid IPLOS / ADL kartlegging. Det legges særlig vekt på samtaler der fokus er «hva er viktig for deg». Videre blir det vurdert hvilke kartleggings skjemaer som brukes i videre kartlegging, og det innhentes om nødvendig informasjon fra andre involverte som skole, SFO, PPT, fastlege og andre samarbeidspartnere. For oss som tjeneste er det viktig å ikke bare kartlegge brukeren, spesielt i forhold til VFT, men også familien og tjenesteytere slik at en har god oversikt over kompetanse til alle involverte. For at bruken av VFT skal bli vellykket ser vi det som essensielt at personene rundt brukeren har kompetanse til å gi daglig oppfølging og veiledning. Disse vil få tilpasset opplæring (eget punkt). (Eksempler på kartleggings skjemaer vi bruker i forhold til vedlegg 4-

### *Workshop*

I vår tjenestemodell er det bruk av workshops som skiller seg ut fra hvordan tjenesten tidligere har vært tildelt. I workshops blir det prøvd ut kommersiell teknologi som er tilgjengelig i normalvarehandelen. Dersom det gjennom kartlegging er tydelig at det er behov for NAV hjelpemidler blir det søkt om hjelpemiddel eller utprøvingslån direkte. Dersom en gjennom workshop ser at NAV hjelpemiddel sannsynligvis er best løsning for brukeren gjøres det samme.

Workshopene er to delt en del for brukerne og en del for pårørende og tjenesteytere, ofte parallelt. Det kan også være workshops for bare en av gruppene. Dersom pårørende skal delta ser vi det som fordelaktig og samtidig ha workshop for barn og unge som er hjemmeboende, da det ofte er vanskelig for pårørende å få barnevakt. Oppmøte blir da lavere.

Gjennom bruk av workshop skjedde det noe. Vi valgte på første workshop å bruke eksterne til gjennomføring. Pårørende og tjenesteytere møttes på samme nivå. Det var ikke noen som var overlegen i styrke forhold. Det skjedde noe. Alle involverte fikk en felles forståelse av at vi alle ville det beste for barna (brukeren). Denne forståelsen har ført til et bedre samarbeidsklima i all tjeneste vi gir siden da.

VFT ansvarlig i enheten Torstein L. Nydal har hatt hovedansvaret for gjennomføring av workshops i tett samarbeid med Saksbehandler/ fagutvikler Hilde Austenå Nilsen. I første Workshop var Karde AS ansvarlige

#### *Bruker workshop*

På workshopene har vi hatt fokus på velferdsteknologi i form av tekniske løsninger som kan brukes i hverdagen. Vi viser eksempler på aktuell velferdsteknologi. Barn og ungdommer vil få prøve noe av den aktuelle teknologien. Der det blir gitt tilbakemelding fra barna og ungdommene, og gjort observasjoner av tjenesteytere for hvilke teknologier som kan være aktuelle å bruke for den enkelte. Her er brukerinvolvering i fokus. Dersom brukeren ikke viser interesse for, eller ikke vil bruke den enkelte teknologien blir dette førende for videre arbeid. Det er også flere eksempler på at brukere selv, når de får prøve slik de vil, selv finner måter å bruke teknologien på som gir dem støtte. Selv om dette ikke var den teknologien vi tenkte ville være best, eller til et formålet vi tenkte. Vi har hatt fokus på at bruk av teknologi skal være lystbetont. Det skal være gøy å lære. Vi ser at denne tilnærmingen gir større motivasjon til bruk av teknologi, og at brukeren selv ser etter teknologiske løsninger som kan gi hjelp og støtte i hverdagen.

Bilder fra Workshops



### *Pårørende/ tjenesteyter workshop*

Mye av workshopen for foreldre/ pårørende og ansatte dreier seg om diskusjoner og idégenerering for hva vi kan teste ut i utprøvningsfasen. Det blir satt av god tid til å høre på pårørende og tjenesteytere sine meninger om teknologi, hva de mener behovet er, hvordan de mener teknologi kan brukes, og ikke minst brukes det spesielt i første workshop tid til empati kart med fokus på frykter vs. Positivt når det gjelder ulike former for bruk av teknologi. I workshop der vi blant annet prøvde ut samhandlingsteknologi ga barn/ ungdommene samtykke til at pårørende kunne få se hva de holdt på med. Pårørende fikk da se barna i aktiviteter de ikke trodde de kunne gjøre selvstendig.

### *Opplæring og utprøving*

Denne delen består av en tildeling av utstyr til utprøving, opplæring og teknologi kafe. Kommunen ser at det er lettere for pårørende å skaffe teknologi dersom de vet at den kommer til å bli brukt. De har uttalt i Workshop at de gjerne anskaffer teknologi, men etter å ha sett at den ikke blir brukt, i tidligere tilfeller, er skeptiske til innkjøp hvis de er usikre på om den vil bli brukt. Både av økonomisk og miljø hensyn. De sier også at de vil strekke seg langt økonomisk hvis det er teknologier de ser barnet vil ha nytte av, og som vil bli brukt

### *Tildeling av utstyr til utprøving*

Tildeling av utstyr til utprøving kan være et NAV hjelpemiddel eller teknologi kommunen eier eller går til innkjøp av. Vi har laget plakater med informasjon om hvilke teknologier vi har som kan lånes ut. Når vi ser at det er teknologier som fanger brukerne i workshop gir vi dem tilbud om å ta med teknologien hjem umiddelbart. Opplæring til involverte blir gitt så fort det er mulig etter tildeling.

Tildelingen av kommunalt eide teknologier er lite formell. Det skrives ned hvem som har lånt hvilket utstyr og dato.

Ved NAV hjelpemidler utføres dette av kommunens Ergoterapeut Britt Østby

### *Opplæring*

Ved utprøving av NAV hjelpemidler utføres opplæring av kommunens Ergoterapeut Britt Østby.

Ansvarlig for oppæring er VFT ansvarlig Torstein L. Nydal på alle hjelpemidler som er kommunalt eide. Det gis i hovedsak personlig opplæring til hver enkelt involvert der dette er ønskelig og fordelaktig. Det utarbeides forenklete bruksanvisninger der det behov for dette, og det vises til nettbasert opplæring både på produsenters hjemmesider og videoer på youtube

ol. For å gi god opplæring er det viktig å kjenne produktet godt. Nok tid til utprøving er en nødvendighet. ( vedlegg 8 plakat som viser utsstyr som lånes ut)

### *Teknologi kafe*

Teknologi kafe ble en del av tilbudet kommunen gir etter innspill fra pårørende representant i prosjektgruppen. Han etterspurte en arena der en kunne møtes for å utveksle erfaringer, prøve ut og vise andre teknologi. Innspillet ble til Teknologi kafe, en uformell møteplass plassert på Linken arbeids og aktivitetssenter. Der er det mye plass, og det er et bygg brukergruppen kjenner godt og er trygge i. Den teknologien kommunen selv eier er plassert her. VFT ansvarlig Torstein L. Nydal har hovedansvar for aktiviteten, og at teknologier er oppdaterte og tilgjengelig. Selve aktiviteten er svært uformell og utvikles ut fra brukernes, pårørende og tjenesteyternes behov. Målet vårt er at det skal være en bidragsyter til økt lyst til å bruke teknologi for alle involverte. Det vi ser er at brukerne ofte blir undervurdert. De er flinke til å lære andre, være rollemodeller og gir inspirasjon til andre.

#### Eksempler på aktiviteter:

- Alene:
  - En plass der en kan komme for å prøve ut teknologi helt alen uten at noen blander seg
- Sammen med venner og familie:
  - En plass der en sammen med familie og venner får prøvd ut teknologier
  - Bruker kan vise teknologi og lære opp venner og familie
  - Gi inspirasjon til familie og venner
- Med personal eller støttekontakt
  - En plass der en får prøvd ut teknologi sammen for å bli mer trygg på den, ha en aktivitet sammen, opplæring av støttekontakt, se etter nye muligheter etc.
- Organisert Kafe der de som vil kommer innom for å snakke om, vise og/eller prøve teknologi.
  - Faste møtepunkt der det kan være fastsatte temaer, deling av erfaringer om hvordan og hvilke teknologier som har eller ikke har fungert etc.
  - Være modeller for hverandre
  - Bruke teknologi sammen
  - Gi inspirasjon

- Bare personal:
  - Vi ser at personal kan være skeptiske til bruk av teknologi, og vegre seg for å ta den i bruk. Ved å gi et lavterskel tilbud håper vi å kunne veien til teknologi bruk kortere. For suksess for brukerne trenger en ansatte som vil ta i bruk teknologi
  - For å lære teknologi bedre for å kunne gi støtte og veiledning til brukerne.

Teknologi kafeen har ikke noen åpningstid, fysisk plassering etc. Det er et tilbud som brukes etter initiativ fra dem som har behovet. Dette gjelder også ansvarlig sitt ansvar i å arrangere teknologi kafeer. Det er tanken at det er dem som vil bruke teknologien er de som er med på å utvikle tilbudet. Vi gir tilgjengelighet og teknologi tilgang for de som vil prøve.

### Kvalitetssikring og tildeling

I denne fasen blir det evaluering og tilpassing, og en avklaring, et endelig vedtak. Det blir enten gjort et vedtak om tildeling av teknologi, eller at teknologien blir kjøpt av brukeren/familien. Det blir også gjort vedtak om teknologien blir kjøpt inn privat.

### *Evaluering og tilpassing*

VFT ansvarlig i enheten Torstein L. Nydal er hovedansvarlig for evaluering og tilpassing av valgt teknologi. Dersom det er et NAV hjelpemiddel er det ergoterapeut Britt Østby som har dette ansvaret. Dette er en mulig kontinuerlig prosess etter tildeling av teknologi til utlån. Det vurderes også om valgt teknologi er den som egner seg best. For å få evaluert best mulig er en avhengig av tilbakemelding fra bruker/ pårørende og andre involverte. For Risør kommune er det viktig at brukeren selv tar ansvar i eget liv. Når en får ansvar og medvirkning er det også viktig å bli satt til ansvar. Vi tilpasser vår oppfølging etter behov, og følger tettere opp i tilfeller der dette er nødvendig.

Eksempler på tilpassing kan være:

- Endring av layout
- Størrelse på ikoner
- Forenkle brukergrensesnitt evt. motsatt
- Endre konsoller
- Bytte plattform
- Forsterke beskyttelse av plattform
- Legge til eller fjerne apper



## Avklaring

Etter utprøvningsperiode gjøres det en avklaring før endelig vedtak. VFT ansvarlig er hovedansvarlig og saksbehandler er delansvarlig i denne prosessen. Det avklares ut fra føringer gitt av Kommunalsjef/enhetsleder, sammen med bruker/pårørende om teknologien tildeles av kommunen, eller privat kjøp. Ved NAV hjelpemiddel avklaring gjennomføres dette av Ergoterapeut Britt Østby.

## Tildeling/ privat Kjøp

Nav fatter eget vedtak i forhold til de hjelpemidler de tildeler. Saksbehandler Hilde Austenå Nilsen fatter vedtak i tildeling av kommunalt eid teknologi og ved privat kjøp. I begge tilfeller gis det vedtak på support og veiledning. Ved privat kjøp er dette frivillig, men kommunen ser det som fordelaktig å være på tilbudssiden. Det er i kommunens interesse at brukeren tar i bruk teknologi til bistand da dette vil ha innvirkning på fremtidige eller nåværende tjenester og tjenestebehov.

## Avslutning/ endre tjeneste

Ved avslutning/ endring av tjeneste er ansvarfordelingen todelt, de involverte er likevel de samme. Ved privat kjøp er det brukeren/ pårørende som har hovedansvar, og kommunalt innkjøpt teknologi Saksbehandler Hilde Austenå Nilsen. Ansvars forskjellene er i stor grad teoretisk. Gjennom hele prosessen er det fokus på samarbeid mellom alle involverte, inkludert VFT ansvarlig HAB, og brukermedvirkning. Det vil ved avslutning/ endring av tjeneste vurderes om en skal gå tilbake til en tidligere fase for å vurdere teknologi på nytt, eller om det er en annen tjeneste som er bedre egnet.

## Brukermedvirkning

I prosjektet og i tjenestene vi leverer i Risør er brukermedvirkning en forutsetning for å kunne gi gode tjenester. Vi har fokus på «hva er viktig for deg». Gjennom kartlegging, workshops og tildeling av teknologi er det brukerens meninger og erfaringer som blir satt først. Det er vår oppgave å veilede slik at brukeren sammen med pårørende og tjenesten blir satt i stand til å ta de riktige avgjørelsene. Tjenesten er ansvarlig for at dette er innenfor de lover og forskrifter som til enhver tid er gjeldende. Dette må en være tydelig om ovenfor alle involverte gjennom hele prosessen, dette er en del av veiledningen. Vi må være tydelig på hvilke tjenester vi kan levere.

Synet på offentlig sektor endrer seg. Også i forhold til helsetjenester. Dette ønsker vi å være med på. I et nytt perspektiv kan man se på tjenestene som en arena for samskaping, der det tidligere var mer direkte tjenesteyting.

Det handler om å gjøre mennesker selvstendig ikke avhengig. Tradisjonelt i habilitering jobber vi målrettet for å gjøre brukerne personal avhengig, vi veileder, styrer økonomi, handling, klær, oppførsel, beskytter slik at de ikke gjør noe vi mener de ikke bør gjøre. De involverte i prosjektet i Risør kommune ser at denne kulturen må endres. Fremtidige brukere vil også kreve at denne kulturen endres. For ansatte vil dette kunne oppleves som en krise. Måten en jobber på må endres, og det en har lært i utdanninger må tilpasses de nye tjenestene.

## Fordeler og ulemper med valgt organisering

### Fordeler med valgt organisering

- De involverte kjenner brukergruppen godt
- Har et personlig forhold til brukerne og pårørende
- Kan ta raske avgjørelser og endringer i tilbud
- Brukerne er trygge på oss

### Ulemper med valgt organisering

- Personavhengig
- Få involverte gjør oss sårbare
- Vanskelig gjør koordinering mellom flere enheter
- Kan skape konflikt mellom enheter
- Forsvinner en ressursperson kan prosjektet/ tjenesten stoppe opp

## Valg av teknologi

I Risør har vi gjennom prosjektet valgt å forholde oss til kommersielt tilgjengelig teknologi som er å få kjøpt gjennom normal vare handelen, med ett unntak. AV1 roboten levert av Noisolation. Bruken av denne var minimal. Den ble brukt i ett tilfelle, hvor vi i ettertid så at det ville være bedre, både med tanke på personvern, økonomisk og praktisk, ville være bedre å bruke en annen samhandlingsplattform som for eksempel facetime, skype el.

All teknologi som er innkjøpt har vi valgt å kjøpe nytt. Det har ved flere anledninger vært vurdert å kjøpe brukt utstyr. Dette har vi valgt å ikke gjøre på grunn av garanti, og sikkerhet i at teknologien virker som beskrevet. Vi ser en stor fare for at teknologi ikke vil bli tatt i bruk dersom brukeren opplever at teknologien ikke virker som beskrevet. Dette kan også være tilfelle ved nytt utstyr, men vi har vurdert sannsynligheten som mye mindre ved kjøp av nytt utstyr.

Hvilke velferdsteknologiske løsninger er prøvd ut og hvordan de har virket:

- GPS klokke:
  - Geofencing gir mulighet for barn og unge til å være ute uten kontinuerlig tilsyn, og gi pårørende avlastning.
  - GPS sporing gir mulighet til å tørre å gå alene, da brukeren kan bli funnet hvis hun eller han ikke finner frem, eller kan bli veiledet i riktig retning.
  - Ringe funksjonen gir mulighet til kontakt med fastsatte kontakter, kan misbrukes, men gir muligheter.
  - Har virket som foreskrevet, noen usikkerheter vedrørende datasikkerhet, vurderes ofte som kap.9 vedtak dersom den brukes i tjenesten
- I phone:
  - Egentlig innkjøpt som plattform til annen teknologi
  - Siri gir mulighet til for eksempel blinde til å ringe selvstendig, hun svarer likt på spørsmål hver gang
  - Kart funksjonen gir bistand i orientering
  - Kalenderfunksjon kan brukes som dagsplan
  - Facetime (eget punkt)
  - Plattform for apper
- I pad:
  - Egentlig innkjøpt som plattform til annen teknologi
  - Facetime (eget punkt)
  - Plattform for apper
- Facetime/ skype annen samhandlingsteknologi:
  - Mulighet til å være sammen med venner uten å være fysisk tilstede
  - Kommunisere selv om man ikke har verbalt språk
  - Få veiledning uten fysisk tilstedeværelse
  - Bli trygg på en arena uten å være tilstede med hjelp av andre som er der.
  - Ser stort potensiale i å gi tjenester via samhandlingsteknologi, må kobles via sikkert nett ( NVP avstandsoppfølging)
- Geocaching:
  - Motivator til fysisk aktivitet
  - Lærer å orientere seg
  - Mulighet til å legge ut egne cacher tilpasset brukernes behov
  - Cacher kan finnes flere ganger av samme person
  - Det går å endre/ legge til innhold i cachen slik at det er forsterkende for brukeren
- Pianomatte:
  - Et godt eksempel på at alt ikke trenger å være hightech
  - Den mest populære teknologien
  - Gir mye aktivitet og svette brukere
  - Har virket hele tiden selv om hard bruk

- Skoog:
  - Musikk instrument som tåler mye
  - Kan spille mange instrumenter
  - Populær både for godt og dårligere fungerende
  - Kobles til app på apple produkt
  - Opplæring gies via app og på video på youtube
  
- Vanntett fotoapparat:
  - Gir mulighet til å fortelle hva en har gjort uten språk
  - Mulighet til utforsking over og under vann
  - Trenger ikke være redd for fuktighet, gir mulighet til større frihet
  - Effekter gir mulighet til kunstnerisk utfoldelse
  
- Mikroskopkamera:
  - Mulighet til utforsking
  - Effekter gir mulighet til kunstnerisk utfoldelse
  - Se ting på en ny måte
  - Kan forsterke angst ( se smådyr og midd i stor størrelse)
  
- PC:
  - Plattform for fotoapparat og mikroskop kamera
  - Tilgang til nett
  - Fordelaktig å ha en pc tilgjengelig som ikke er «kommunal» gir større mulighet til installering av programvare uten godkjenning fra IKT avdeling
  - Lære å bruke ordinær IKT
  
- Playstation:
  - Ikke bare sitte stille
  - Mulighet til fysisk aktivitet gjennom spill ( just dance etc.)
  - Intellektuelt utfordrende spill
  - Kunstnerisk utfoldende spill
  - Det er også lov til moro og avslapping
  - Sosialt engasjerende. Selv om en ikke spiller selv skaper det engasjement
  
- VR briller:
  - For eksempel Bilspill gir en som aldri vil kunne få førerkort mulighet til å føle på hvor vanskelig det er å kjøre bil (får forståelse av hvor vanskelig det er)
  - Gi rullestol brukere følelse av å kunne bevege seg (kroppslig følelse med for eksempel Eagle flight)
  - Kan brukes til forberedelse til besøk på utrygge plasser for personer med angst (bli trygg på en kjent plass, slipper nederlag og avbrutte forsøk på besøk til for eksempel sykehus)
  - Kan brukes i oppøring

- AV1:
  - Gir mulighet til å være tilstede på en arena uten fysisk tilstedeværelse
  - De som er på annen arena vet ikke hvem som ser gjennom AV1
  - Tung å bære med seg
  - Må huske å lade
  - Dyr i innkjøp og drift
  - Er avhengig av spesifikk enhet som må flyttes rundt
  - Usikkert hva den tåler, for eksempel hvis den blir dyttet eller faller ned under lek.

## 5. Måloppnåelse og gevinster

### Oppnåelse av prosjektets formål

Prosjektet har bidratt til at barn og unge med funksjonsnedsettelse enklere kan delta i og mestre fritidsaktiviteter på følgende måter:

- Får kompetanse de kan bruke sammen med normalt fungerende barn (felles interesser).
- Økt kompetanse i bruk av teknologi.
- Gjøre noe sammen med andre uten hindring av eget handikap.
- Får hjelpemidler som bistår og trykker i fritidsaktiviteter der de tidligere var avhengig av tilstedeværelse.

Prosjektet har bidratt til de pårørendes og familien som helhetsopplevelse av avlastning på følgende måter:

- Mer selvstendige barn i fritidsaktiviteter.
  - Kan være sammen med venner via samhandlingsteknologi
  - Kan gå geocaching alene
  - Kan spille playstation selvstendig (som alle andre barn)
  - Bruke teknologi til å få svar på spørsmål (eks. Siri)
  - Etc. se beskrivelse av teknologier
- Barn og unge som selvstendig kan komme seg til og fra aktiviteter selvstendig
- Økt trygghet (lokasjonsteknologi).

Hvordan prosjektet har bidratt til økt samarbeid mellom kommunen og frivillig sektor, samt på tvers av tjenesteområder og sektorer i den enkelte kommune:

- Mellom kommunen og frivillig sektor:
  - Gjennom nettverksbygging i prosjektdeltagelse har foreldre startet andre aktiviteter for gruppen. De har sett at det ikke trenger å være komplisert. Når barna og de unge også har teknologi som bistand forenkler også dette prosessen. Slik for «normalt» fungerende barn er det foreldrene som må delta som arrangører for at aktiviteter skal oppstå eller fortsette. Med tanke på brukermedvirkning og inkludering ser vi dette som naturlig også for denne gruppen.
  - Brukere har dannet egne grupper i for eksempel geocaching og har deltatt i ordinære geocaching grupper.
  - Brukere deltar i ordinær aktiviteter (eks. ordinært fotballag)
  
- På tvers av tjenesteområder og sektorer i den enkelte kommune
  - Skole, Habilitering og ergoterapeuttenesten har deltatt i prosjektgruppen
  - Tettere samarbeid med ergoterapi tjenesten for tildeling av ordinære hjelpemidler, for eksempel NAV hjelpemidler
  - SFO bruker noe teknologi barna har tatt i bruk.

Hvordan prosjektet har bidratt til å skape kunnskap, kompetanse- og arbeidsverktøy, metoder og tjenestemodeller for implementering av velferdsteknologi overfor målgruppen?

- Tildelingene fra Helsedirektoratet har vært nødvendig for å kunne bruke nok ressurser til å få kunnskap, kompetanse- og arbeidsverktøy, utvikle metoder og tjenestemodeller i et slikt omfang vi har gjort. I trange kommunale budsjetter ville vi ikke kunne prioritere dette.
- Gjennom samarbeid og samlinger i NVP har vi kunnet utveksle erfaring med de andre deltakerne, veilede hverandre og få veiledning av helsedirektoratet, forskere etc.
- Prosess veiledning fra PA consulting har gitt kompetanse og veiledning i utviklingen av prosjektet
- Føringer gitt i utlysninger har styrt prosjektet fremover slik at alle områder har fått fokus (kunnskap, kompetanse- og arbeidsverktøy, metoder og tjenestemodeller)

## Gevinster og nytteverdi av prosjektet så langt

Det har vært vanskelig å få klare svar på gevinstoppfølgingen så langt. Dette er noe vi vil ha fokus på i år, som vi ser vi må jobbe videre med. Vi har en spørreundersøkelse ute som er lik baseline undersøkelsen for å se endringer (Vedlegg 9 survey monkey undersøkelse). Denne er laget med utgangspunkt i gevinstplan (vedlegg 10). Likevel ser vi en del gevinster og mulige gevinster allerede. Disse er gjerne noe det ikke vil være mulig å måle effekt av før om flere år som for eksempel utsatt behov for avlastning. For videre vilje til satsing fra politikere og ledelsen i kommunen trenger vi å kunne vise til gevinster.

Antatte gevinster etter tilbakemeldinger fra brukere, pårørende, ansatte og egne observasjoner fra prosjekt gruppen. I løpet av prosjektperioden har 13 barn og unge deltatt. Noen har kommet til og noen har falt fra. Gevinster/nytteverdi for bruker, pårørende og tjenesten:

- **For barna og ungdommene**
  - Får kompetanse de kan bruke sammen med normalt fungerende barn
  - ( felles interesser).
  - Økt kompetanse i bruk av teknologi.
  - Økt grad av selvstendighet.
  - Mestring.
  - Hyggelig å gjøre noe sammen med andre.
  
- **For foreldre og familien:**
  - Mer selvstendige barn i fritidsaktiviteter.
  - Mer tid til andre barn i familien og eget sosialt liv.
  - Økt trygghet (lokasjonsteknologi).
  - Inspirasjon og ideer på Fritek.no.
  - Nyttig å møte andre foreldre. Nettverk.
  - Mulighetene til avlastning er til stede, men er vanskelig å dokumentere. Den langsiktige effekten vil vise seg over tid.
  
- **For tjenestene**
  - Fremtidige brukere av tjenester har opparbeidet seg kompetanse på bruk av teknologi.
  - Mer selvstendige tjenestemottakere (autonomi. empowerment).
  - Teknologiene kan direkte overføres til tjenestemottakere som ikke er i aldersgruppen prosjektet retter seg mot.
  - Økt kompetanse på velferdsteknologi.
  - Kommunikasjon og samarbeid med pårørende. For mange ser vi for oss et livslangt samarbeid.

## Planer for videreføring i drift

Gjennom deltagelse i prosjektet ser vi at alle brukerne av våre tjenester og mange andre som får tjenester i helse og omsorg vil kunne dra nytte av å bruke de samme teknologiske løsningene vi har tatt i bruk. Vi ser også at det er behov for andre teknologier fra andre deler av NVP og at vi bruker for lite/ vet for lite om NAV hjelpemidler.

Risør kommune ønsker i større grad å bruke velferdsteknologi som en større del tjenesten vi leverer til mennesker med nedsatt funksjonsevne. Dette vil vi gjøre på følgende måte:

- Videreutvikle tjenestemodell
- Vise gevinster det går å sette tall på for videre satsing i kommunen
- Ta i bruk teknologi fra andre deler av NVP, spesielt fra trygghet og mestring. Dette har vi begynt på, men ser store muligheter.
- Starte interkommunal samarbeidsgruppe gjennom RKG for å styrke samarbeid i regionen for videreutvikling og utveksling av kompetanse
- Spre kunnskapen vi har til andre kommuner for at de skal få økt sin kompetanse og satsing på området, slik at vi kan få støtte fra dem i fremtiden
- Implementere tjenesten som en del av tjenestetilbudet i kommunen
- Øke brukerinvolveringen i alle tjenester vi gir

## 6. Læringspunkter og erfaringer

### Læringspunkter og erfaringer knyttet til ulike prosesser i tjenesten

- Det er viktig med god forankring i organisasjonen. Ikke bare i ledelsen, men i hele organisasjonen.
- Få med IKT avdeling så tidlig i prosessen som mulig
- Godt samarbeid og involvering fra alle berørte parter er viktig for å kunne gi gode helhetlige tjenester.

### Læringspunkter og erfaringer knyttet til teknologi

- Vær sikker på at det er internett tilkobling tilgjengelig, og at det har stor nok kapasitet
- Utfordring å få spill konsoller til å fungere på kommunale nett med forskjellige innlogginger og brannmurer
- Tør å tenke alternativt rundt bruken av teknologi. Det som sees på som en artig dings av noen kan være til stor støtte for andre (f.eks. Siri)
- Se både til NAV hjelpemidler og til kommersielt tilgjengelig teknologi



- Ikke ha for mange plattformer/ enheter til hver enkelt bruker, da kan det bli en byrde å ha med seg og vedlikeholde alt. (fare for å ikke bli brukt)
- Flere teknologier bør være tilgjengelig
- Det enkle er ofte det beste
- Ikke bare Hightec, men også lowtec

## Suksesskriterier

- Brukermedvirkning og deltakelse i hele prosessen
- Workshops: Det å kunne utforske å samskape tjenester der alle involverte er representert gir suksess. Workshop modellen vi har brukt er noe vi ønsker å overføre til flere områder vi gir tjenester.
- God fantasi og evne til å se muligheter mer enn begrensinger
- Ledere og ansatte som har vilje til endring
- Noe teknologisk interesse
- Ikke redd for å feile eller gi av seg selv

## Refleksjoner rundt eventuell implementering i andre kommuner

Implementering av velferdsteknologi er svært omfattende. Feltet er svært stort og det er en enorm utvikling. For å lykkes vil det være behov for nettverk for utveksling av erfaring og kompetanse. Dersom hver kommune blir stående alene vil det bli en stor byrde på få personer, spesielt i små og mellomstore kommuner. Bruk av velferdsteknologi tilrettelagt for brukergruppen er ikke noe nytt. Jeg husker vi fikk tildelt rolltalk til en bruker før 2000. Den endte i et skap da vi ikke klarte å bruke den hensiktsmessig. Hadde vi den gang hatt ett nettverk som kunne gitt støtte og inspirasjon, tror jeg sannsynligheten for suksess ville vært større. Lignende erfaringer har vi også fra etter den tiden.

I Agder har vi RKG Regional koordineringsgruppe eHelse og velferdsteknologi. Regional koordineringsgruppe e-helse og velferdsteknologi Agder (RKG) skal bidra til at kommunene i regionen er ledende innen bruken av velferdsteknologi i Norge, stimulere til forskning, utvikling og næringsutvikling i regionen, økt interkommunal koordinering og forankring på Agder. RKG har fått anerkjennelse nasjonalt og internasjonalt for det arbeidet som er gjort, blant annet med felles innkjøpsavtale på trygghets og mestringsteknologi. Hadde kommunene i regionen stått alene er det sannsynlig at prosessen ikke hadde kommet like langt. Det kan vi se i kommuner vi kjenner til som ikke er en del av et slikt nettverk. Risørs prosjekt i NVP barn og unge er den del av RKG. Det er enda i et tidlig stadium, vi har gjennom RKG startet samarbeid med Farsund, Songdalen og Grimstad og startet deling av kompetanse og erfaring. Vi ser nå mot muligheter for ytterligere spredning og samarbeid gjennom RKG og andre

nettverk knyttet til organisasjonen. Dette gjelder også samarbeid med andre prosjekter i organisasjonen og andre prosjekter i NVP fra regionen.

### Erfaringer og råd til andre kommuner

- Start med god forankring
- Det er viktig med langsiktig tenkning og planlegging
- Har infrastruktur på plass før oppstart (forskjellige typer nettverk)
- Skynde seg sakte. Bruk god tid i prosessene, ikke haste til innføring av teknologi. Mangler stegene tidlig i prosessen vil innføringen lettere kunne bli mislykket. Finn ut hvilken modell som passer for deres organisasjon
- Lytt til brukerne og pårørende, og ta dem med tidlig i prosessen. Det er de som kjenner behovet best, og skal bruke tjenesten.
- Ikke begynn med alt på en gang. Start med en eller noen få teknologier.
- Læring og vilje til bruk er større ved positiv innlæring.

### Vedlegg 1

## Invitasjon til Workshop i prosjektet FRITEK!

Hei!

Viser til informasjon som er sendt ut tidligere.

Som nevnt vil vi arrangere Workshops og håper du/dere vil være med!

**Dato:** Tirsdag 14. februar eller onsdag 15. februar.

**Tidspunkt:** Klokket 18-20.

**Sted:** Linken (adresse Caspersensvei 41).

Workshopopplegget blir det samme begge dagene. Det er to alternativ, slik at det skal være mulig for alle å få det med seg.


På workshopene vil vi ha fokus på velferdsteknologi i form av tekniske løsninger som kan brukes av «folk flest» i hverdagen. Det er altså ikke snakk om hjelpemidler som kan innvilges av NAVs hjelpemiddelsentral. Vi vil vise eksempler på aktuell velferdsteknologi. Mye av workshopen vil dreie seg om diskusjoner og idégenerering for hva vi kan teste ut i utprøvningsfasen i prosjektet. Barn og ungdommer som er med, vil få prøve noe av den aktuelle teknologien.

Dere må helst ha med egen smarttelefon.


Vi ønsker tilbakemelding på hvilken dag du/dere kan komme, og om barnet/ungdommen blir med, dette innen 9. februar. Svarslipp leveres Hilde, eller dere kan sende en mail.



Vi kommer på workshop:

 Tirsdag 14. februar. Navn på de som kommer:

---

 Onsdag 15. februar. Navn på de som kommer:

---

Er det noe som er uklart/eller som du lurer på? Vær velkommen til å ta kontakt!

**Kontaktpersoner for prosjektet:**

Navn:	Telefon:	E-post:
<b>Karde AS</b>		
Riitta Hellman	982 11 200	<a href="mailto:rh@karde.no">rh@karde.no</a>
Gro Marit Rødevand	913 50 096	<a href="mailto:gro.marit.rodevand@karde.no">gro.marit.rodevand@karde.no</a>
<b>Risør kommune</b>		
Hilde Austenå Nilsen	948 84 566	<a href="mailto:Hilde.Austena.Nilsen@risor.kommune.no">Hilde.Austena.Nilsen@risor.kommune.no</a>
Bjørn Haugersveen	911 31 590	<a href="mailto:bjorn.haugersveen@risor.kommune.no">bjorn.haugersveen@risor.kommune.no</a>

På vegne av prosjektgruppen  
Hilde Austenå Nilsen

Vedlegg 2

# Invitasjon til workshop på Linken

Tid: Torsdag 19. september 2019, kl. 17.00- ca.19.30.

Sted: Linkenbygget.

Tema: Informasjon og uttesting av samhandlingsteknologi  
(kommunikasjonsteknologi).

## Velkommen til workshop!

Dette har flere vel vært med på flere ganger tidligere, og vi håper å samle en god gjeng, denne gangen også.

På denne workshopen skal vi snakke om og teste ut apper og teknologi hvor man kan snakke eller gjøre noe sammen over smarttelefonen eller nettbrettet. Noen samhandlingsteknologier kjenner mange fra før. Det er Skype, FaceTime og Whereby (tidligere appear.in).

Vi skal også teste andre apper hvor man snakker eller gjør ting sammen. Det kan for eksempel være å spille sammen eller sende hverandre musikkvideoer. Hva disse appene er skal vi snakke mer om på workshopen.

**Vi ønsker også at de som vil ha foreldrene med, og at det passer for dem, kan være med å delta på «foreldreworkshop».** Parallelt med workshop for de unge, skal foreldrene få høre litt om mulighetsrommet for de utvalgte samhandlingsteknologiene. Vi skal også snakke om planene fremover.

Til slutt kan foreldrene se på hva som har blitt testet ut. Det blir servert pizza.

Gi tilbakemelding på om du kommer eller ikke, og hvem som eventuelt blir med deg, senest innen onsdag 18. september (for oversikt, og bestilling av mat ☺)

Vel møtt!

Hilsen Anja og Terje fra Karde, og Torstein og Hilde fra Risør kommune

(Hvis du har spørsmål kan du ta kontakt med Torstein eller Hilde)



Vedlegg 3



**RISØR KOMMUNE**

Unntatt fra offentlighet, jfr. Off.loven §13

## **SØKNAD OM KOMMUNALE HELSE OG OMSORGSTJENESTER**

Navn (søker):		Fødselsnr. (11 siffer):
Adresse:		Telefon:
Postnummer:	Poststed:	Mobilnummer:

Sivilstatus:	Bor alene/sammen med:	Telefon arbeid:
--------------	-----------------------	-----------------

Hovedpårørende:		Slektskap:	Privattelefon:
Adresse:			Telefon arbeid:
Postnummer:	Poststed:		Mobiltelefon:
Fastlege:			
Hjelpeverge:			
Kontakt med andre hjelpeinstanser:			
Hvilke kommunale tjenester har du fra før:			

<b>Hva trenger du hjelp til nå:</b>
<b>Begrunnelse for søknaden (funksjonsnivå og diagnose):</b>

### Fullmakt

Jeg gir med dette saksbehandler ved tjenesteområdet fullmakt til å innhente relevante opplysninger som ansees nødvendig for behandling av søknaden. Jeg er kjent med at dette innebærer gjennomføring av en IPLOS-kartlegging av mine behov.

\_\_\_\_\_

Sted

\_\_\_\_\_

Dato

\_\_\_\_\_Tilknytning:\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Signatur søker

\_\_\_\_\_

Signatur til evt. søknadshjelper/hjelpesverge/foresatt

## Vedlegg 4

### **Intervju med barn og unge**

På forhånd bør det innhentes opplysninger om navn på evt. støttekontakt og om intervjuobjektet er på avlastning. Kartlegging av mor eller far bør skje først, så intervjuer vet hva intervjuobjektet bruker av teknologi.

Formålet med intervjuer er å finne ut hva som er velegnet teknologi til bruk i fritidsaktiviteter. Vi skal finne ut hvilke fritidsaktiviteter hvert enkelt barn/ungdom er involvert i eller kunne tenke seg å starte med. Antall spørsmål må tilpasses intervjuobjektet.

1. Hvor gammel er du?
2. Hva liker du å gjøre hjemme når du har fri?

3. Hva liker du å gjøre sammen med andre barn/andre ungdommer?
4. Spiller du TV-spill?  
Hvordan liker du det?  
Spiller du TV-spill sammen med andre barn/ungdommer noen gang?  
Hvordan liker du i så fall det?  
Hvilke spill liker du godt?
5. Bruker du PC?  
Bruker du PC på skolen?  
Bruker du PC hjemme?  
Hva liker du å gjøre på PC?
6. Hvis intervjuobjektet bruker mobiltelefon, og/eller nettbrett, spørres det om hva han/hun liker å gjøre på dette utstyret.
7. Er du med på noen faste fritidsaktiviteter?  
Hva er i så fall dette?  
Hvordan liker du det?
8. Hva liker du å gjøre på avlastningen (forutsatt at vedkommende er på avlastning)?
9. Hva liker du å gjøre sammen med ....navnet på støttekontakten.....?
10. Hvis ikke Aktivitetsgruppa eller Kompisgruppa nevnes, spørres det om vedkommende er med på en av disse gruppene?  
Hvordan liker du dette?  
Hva liker du spesielt godt å gjøre der?
11. Noen gjør jo andre ting på fritiden sin. Er det noe du kunne ha lyst til å begynne med?  
Hvis intervjuobjektet står fast kan intervjuer kan nevne aktiviteter som å snakke med andre på Skype, Geocaching og Pokemon (med forklaring på hva det er) og evt. TV-spill hvis ikke det allerede brukes.

## Vedlegg 5

### Kartleggingsskjemaer– Foreldre/ansatt i barnebolig

#### Kartlegging av barnet/ungdommen med nedsatt funksjonsevne

1. **Hvor gammel er barnet ungdommen det gjelder?** \_\_\_\_\_ år
2. **Er han/hun med i Aktivitetsgruppa eller Kompisgruppa?** Ja  Nei
3. **Hvem bor han/hun sammen med?**

**4. Skriv inn teknisk hjelpemidler fra NAV eller kommunen som han/hun bruker.**

Han/hun bruker ingen slike hjelpemidler.

På egen hånd Med litt hjelp Med mye

**hjelp**

A _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**5. Hvordan bruker han/hun følgende?**

På egen hånd Med noe hjelp Bruker ikke

A. PC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B. Mobiltelefon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvis mobiltelefon, er det er det en smart-telefon?

Ja  Nei

Hvilket merke og modell er telefonen?

\_\_\_\_\_ -

C. Nettbrett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hvilket merke og modell er nettbrettet	_____ -		

D. TV-spill?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hvis ja, hvilken type spillmaskin, som f.eks. PlayStation eller Nintendo Wii?			

Hvilke spill?

\_\_\_\_\_ -

E. Skritt-teller	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F. Treningsarmbånd	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
G. Annet, vennligst beskriv hva	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**6. Hvilke programmer/hvilken funksjonalitet brukes?**

PC Mobiltelefon Nettbrett På egen hånd Med noe hjelp Bruker ikke

**Kommentar**

E-post	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

\_\_\_\_\_



Word

Læringsprogrammer

Spill - alene

Hvilke spill-  
?

---

Telefon – oppringninger

SMS/MMS

Kontakter

Kamera

Se på egne bilder/film

Kalender

Kart/navigasjon

Lydmeldinger

Klokke

Alarm/vekkerklokke

Høre musikk

Spill sammen med andre

Hvilke spill

---

Søke på internett

Bruke spesielle nettstedsteder

YouTube-filmer

Facebook

Online Chat/Messenger

Skype – Facetime e.l.

Geocaching

Pokemon

Nedlastede apper/programmer:

Navn

Navn

Navn

Navn

Navn

Annet, i så fall hva?

1

2

3

4

7. Kanskje noen av funksjonene som aktivitetene over dekker, gjøres på annen måte, f.eks. papirkalender brukes i stedet for elektronisk klokke, egen vekkerklokke brukes e.l. Hva er det i så fall snakk om?

---

---

---

8. Har du andre forslag til hva han/hun kunne bruke av teknologi som han/hun trolig ville kunne være til hjelp og/eller glede på fritiden? Ja  Nei   
I så fall hva?

---

---

---

9. Er en datateknisk løsning for kommunikasjon mellom hjem, skole og avlastere og støttekontakter forsøkt? Ja  Nei   
Hvis ja, hvilken løsning var det?

---

Hvordan fungerte det?

---

**10. Har han/hun selv prøvd teknologi som ikke fungerte for ham/henne?**

Ja

Nei

Hva var i så fall dette?

---

**11. Hvilke fritidsaktiviteter deltar han/hun i?** \_\_\_\_\_

**12. Hvilke fritidsaktiviteter tror du at han/hun kunne tenke seg å begynne med?** \_\_\_\_\_

---

<b>13. Funksjonsevne redusert</b>	<b>Normalt</b>	<b>Litt redusert</b>	<b>Redusert</b>	<b>Betydelig</b>
A. Finmotorikk	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B. Grovmotorikk	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C. Balanse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D. Koordinasjon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E. Syn	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F. Hørsel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
G. Tidsforståelse/tidsoppfattelse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
H. Organisering/struktur (som å forholde seg til avtaler, beregne tid for gjøremål, planlegge)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I. Huske avtaler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J. Finne fram i kjente omgivelser	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
K. Finn fram i ukjente omgivelser	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L. Huske nylige hendelser	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
M. Initiativtaking	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
N. Gjennomføringsevne	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
O. Foreta valg	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P. Lære ny kunnskap hvis motivert	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Q. Forstå årsak-virkning	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
R. Språkforståelse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
S. Greie å gjøre seg forstått av ukjente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
T. Bruke tegn til tale	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
U. Bruke ikoner?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
V. Leseferdigheter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
W. Skriveferdigheter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
X. Sosial deltakelse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvis lite, hva er problemet/problemene?

---

Y. Evne til adekvat adferd

Hvis adferdsproblemer, hva slags?

---

---

## Vedlegg 6

### Kartlegging av familien/boligen

1. **Hvilken rolle har du i forhold til barnet/ungdommen (mor/far/primærkontakt i bolig)?**
2. Kanskje kunne barnet/ungdommen bruke noe av det som er nevnt i forrige del selv om han/hun ikke gjør det i dag. **Hva tror du kunne være til hjelp både for ham/henne og familien/boligen i hverdagen?**

- 
3. **Opplever du gjentatte aktiviteter i dagliglivet i forbindelse med funksjonshemmingen som spesielt belastende eller tidkrevende for deg/dere? Hva er i så fall dette?**

- 
4. **Hvem i familien/i barneboligen kan evt. hjelpe ham/henne med å bruke ny teknologi?**

- 
5. **Hvor enkelt tror du det vil være for**      **Mestrer det bra**    **Vil trenge litt hjelp**    **Vil stadig trenge hjelp dere i familien/boligen å gi støtte ved bruk av teknologi?**

6. **Hva er syn på hvordan det vil være for deg/dere å ta i bruk ny teknologi/velferdsteknologi for ham/henne?**

Det er mulig med flere svar.

Det er spennende/morsomt.

Det er OK.

Det går greit med litt opplæring.

Det går greit med litt opplæring og støtte underveis.

Jeg kvier meg for å ta i bruk ny teknologi.

7. **Hva er ditt syn på støtte underveis når du bruker ny teknologi**

Det er mulig med flere svar

Jeg prøver og feiler og trenger ikke instruksjon

Bruksanvisning er viktig.

Instruksjonsfilmer, f.eks. på YouTube, er viktig.

- At noen viser meg, er viktig.
- At jeg kan ringe og spørre noen om alt jeg lurer på, er viktig.
- Annet, i så fall hva?
- 

**8. Hvor godt mestrer du følgende:**

	Meget godt	Godt	Litt dårlig	Dårlig	Ikke prøvd	
Mestres det bra av						en
			annen i			
				familien/boligen		
		Nei				Ja
A. Bruk av PC/Mac <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B. Bruk av nettbrett <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C. Bruk av smarttelefon <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D. Bruk av GPS <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E. Vanlige PC-programmer <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
som Office-pakken <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F. E-post <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
G. Facebook <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
H. Online Chat/Messenger <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I. Skype, Facetime e.l. <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J. Geocaching <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
K. Pokemon <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L. Å finne informasjon på Internett <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
M. Å laste ned programmer på PC/Mac <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- 
- N. Å laste ned apper på telefon/  
nettbrett
- 
- O. Å sette meg inn i hvordan  
nye programmer virker
- 
- P. Å finne ut hva som er feil  
Hvis et program ikke virker
-

## Kartleggings skjemaer – Avlaster og støttekontakter

<b>1. Hva jobber du som?</b>	<b>Ja</b>	<b>Nei</b>			
Avlaster	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Støttekontakt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
<b>2. Hva er din alder?</b>	_____ år				
<b>3. Hva bruker du av følgende:</b>	<b>Ja</b>	<b>Nei</b>			
PC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Mobiltelefon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Smart-telefon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Nettbrett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
TV-spill	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Hvis ja, hvilken type spillmaskin	_____				
Skritt-teller	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Treningsarmbånd	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Annen nyere teknologi som også barn og unge bruker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Vennligst beskriv hva	_____				
<b>4. Hvor godt mestrer du følgende:</b>					
	<b>Meget godt</b>	<b>Godt</b> <b>Litt dårlig</b> <b>Dårlig</b> <b>Har ikke prøvd</b>			
Q. Bruk av PC/Mac	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
R. Bruk av nettbrett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
S. Bruk av smarttelefon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
T. Bruk av GPS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
U. Vanlige PC-programmer som i Office-pakken	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
V. E-post	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
W. Facebook	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
X. Online Chat/Messenger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Y. Skype – Facetime e.l.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Z. Geocaching	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L. Pokemon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
M. Å finne informasjon på Internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
N. Å laste ned programmer på PC/Mac	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
O. Å laste ned apper på telefon/nettbrett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



- P. Å sette meg inn i hvordan nye programmer virker
- Q. Å finne ut hva som er feil hvis et program ikke virker

5. **Tror du at teknologi kunne gjøre dagliglivet lettere for den/de du er avlaster eller støttekontakt for?** Ja  Nei   
 Hvis ja, hva slags teknologi kunne dette være? \_\_\_\_\_

6. **Tror du at teknologi kunne gjøre fritiden morsommere for den/de du er avlaster eller støttekontakt for?** Ja  Nei   
 Hvis ja, hva kunne i så fall være verd å prøve? \_\_\_\_\_

7. **Tror du at teknologi kunne gi mer sosial interaksjon mellom den/de du er avlaster eller støttekontakt for og andre på samme alder?** Ja  Nei   
 Hvis ja, hva kunne i så fall være verd å prøve? \_\_\_\_\_

8. **Hva er syn på å ta i bruk ny teknologi?**  
 Det er mulig med flere svar.
- Det er spennende/morsomt.
  - Det er OK.
  - Det går greit med litt opplæring.
  - Det går greit med litt opplæring og støtte underveis.
  - Jeg kvier meg for å ta i bruk ny teknologi.

9. **Hva er ditt syn på støtte underveis når du bruker ny teknologi**  
 Det er mulig med flere svar.
- Jeg prøver og feiler og trenger ikke instruksjon.
  - Bruksanvisning er viktig.
  - Instruksjonsfilmer, f.eks. på YouTube, er viktig.
  - At noen viser meg, er viktig.
  - At jeg kan ringe og spørre noen om alt jeg lurer på, er viktig.
  - Annet, i så fall hva?

10. **Hvilke programmer eller teknologier ville du kunne være superbruker for?**

Superbruker er en person som er god i et program og kan forklare andre hvordan det brukes.

Vennligst spesifiser \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Vedlegg 8

### Har dere lyst til å bruke noe av dette?

**Undervannskamera** (2 st.). Kameraet er robust og enkelt å bruke med mange spennende muligheter.

Det kan også brukes som vanlig kamera.

Vi har en enkel veileder, bruksanvisning med oversikt og bruksanvisning med alle detaljer. Alle er på norsk.



**Mikroskopkamera** som forstørrer motivet veldig mye.

Kameraet koples til en PC.

Vi har en enkel veileder og en PC.



**Skoog-musikkube** med iPad

og tilhørende apper (2 st.).

Det er mulig å spille alene eller sammen med noen ved å bruke begge Skoog-kubene.

Skoog er morsomt og veldig enkel å bruke.



**Pianomatte**. Velg ulike rytmer og instrumenter og lag musikk ved å tråkke på matten (i sokkelesten!).

Matten er stor, ca. 2 m lang og 1 m bred.



Vil du bruke eller låne noe av dette?

Ta kontakt med Hilde (94 88 45 66) eller Torstein (37 14 95 88 / 89).



## Har dere lyst til å bruke noe av dette?

**PlayStation med morsomme spill.** Vår PS4 fins på Linken. Den er koplet til en stor TV-skjerm. Der kan dere for eksempel danse til Just Dance. Vi har flere andre spill også.



**Nettmøte appear.in** er veldig enkelt å sette opp kan brukes på alt utstyr som har en nettleser. Et nettmøte har videobilde, lyd og morsomme skjerm-klistermerker. Man kan være to eller flere. Du kan møte venner selv om dere ikke er på samme sted. Vi har en enkel veileder.



**GPS-klokke** (2 stk.). Vi har GPS-klokker som leveres til bruk med iPhone 5s som "administratorer" av klokkene. GPS-klokkene kan gi mulighet å bevege seg ute alene eller å ha trygghet når man er ute i naturen for eksempel for Geocaching.



↓  
**Skattejakt Geocaching** er en app som hjelper med å finne og logge "geocacher" ute i byen eller i naturen. Disse er poster som består av en liten boks med logghefte og kanskje en "bytteting". Det fins mange lette skatter å finne rundt omkring. Vi har en veileder.



Vil du bruke eller låne noe av dette?  
Ta kontakt med Hilde (94 88 45 66) eller  
Torstein (37 14 95 88 / 89).



# Samhandlingsteknologi

## Teknologi bruk

I denne delen ønsker vi å få oversikt over hvordan du bruker teknologi i dag. Du svarer selv, får hjelp til å svare, eller får noen du stoler på som kjenner deg godt til å svare for deg  
OK

### 1. Kan du bruke teknologi som mobiltelefon, nettbrett og pc ( teknologi kompetanse)

- Jeg bruker ikke teknologi
- jeg får hjelp til alt når jeg bruker teknologi
- jeg klarer litt selv
- jeg klarer mye selv, men jeg må ha litt hjelp
- jeg klarer det meste selv, men må ha hjelp av og til
- Jeg klarer alt selv

### 2. Bruker du samhandlingsteknologi ( facetime, skype, messenger, meldinger, snapchat etc.)

- Nei
- Jeg får hjelp til alt når jeg bruker det
- jeg klarer litt selv
- jeg klarer mye selv, men må ha litt hjelp av og til
- Jeg klarer det meste selv, men må ha litt hjelp av og til
- Jeg klarer alt selv

### 3. Hvor ofte bruker du samhandlingsteknologi helt selv?

- Aldri
- En gang i blant
- 2-3 ganger i måneden
- Flere ganger i uken
- Hver dag
- hele tiden ( flere ganger om dagen)

**4. Hvor mye tid bruker du på samhandlingsteknologi alene?**

- ingenting
- Mindre en 1 time i måneden
- Mindre en 1 time i uka
- mindre en 1 time om dagen
- mer en 1 time om dagen
- mer en 1 time om dagen

**5. Til foreldre: Opplever tiden barnet deres bruker på samhandlingsteknologi som avlastende( kan dere gjøre andre ting dere ellers ikke ville kunne gjøre)?**

- Nei
- en sjelden gang
- av og til
- ganske ofte
- Som oftest
- ja

**6. hvor ofte finner du selv på å bruke samhandlingsteknologi ?**

- Aldri
- en sjelden gang
- av og til
- ofte
- nesten hver gang
- Alltid

**7. Hva føler du hvis du klarer det selv**

- Bryr meg ikke
- det er ok
- Synes det er greit
- blir litt glad
- blir veldig glad
- Blir super glad og stolt av meg selv

**8. Bestemmer du selv hvem du vil snakke med ved hjelp av samhandlingsteknologi?**

- nei
- som oftest ikke
- Av og til, med de kontaktene jeg har
- som oftest, men får hjelp til hvem jeg bør ha kontakt med
- Jeg klarer det selv, men spør om hvem jeg bør ha kontakt
- Det bestemmer jeg selv

**9. Hvor mye tid er du sammen med venner, etter skole eller jobb? på aktiviteter, besøk, ved hjelp av samhandlingsteknologi etc.)**

- Aldri
- mindre en 1 time i måneden
- mindre en 1 time i uka
- 1-3 timer i uka
- 3- 8 timer i uken
- mer enn 8 timer i uken

**10. Hvor gammel er du?**

- 7-10 år
- 10-12 år
- 12-16 år
- 16-20 år
- over 20 år
- Det vil jeg ikke si/ Det trenger dere ikke å vite

# Vedlegg 10

## Gevinstplan for

Gevinst	Gevinstansvarlig	Resultatindikator	Hvordan måle og rapportere	Forutsetninger og tiltak for å realisere gevinsten	Frist for tiltak	Ansvarlige for spesifikke tiltak	Hvordan gevinsten "omsettes"	Evaluering
Oversikt over hvilke gevinster prosjektet ønsker å oppnå. Inkluder uønskede kostnader, spart tid og økt kvalitet.	Hvem er ansvarlig for at denne gevinsten måles og følges opp?	Resultatindikatoren er det som skal måles for å dokumentere gevinsten. Velg noe som er enkelt å måle.	Beskriv hvordan gevinstene skal måles og rapporteres. Bestem hvor ofte gevinsten skal måles og hvordan data samles inn.	Hva må være på plass for at den aktuelle gevinsten skal innrette og hvilke tiltak må vi sette i gang for å sikre at denne gevinsten oppnås? Det kan være flere tiltak og gevinstansvarlige per gevinst.	Beskriv forutsetninger for at gevinster oppnås.	Beskriv forutsetninger og tiltak for å realisere gevinsten.	Beskriv hvordan gevinsten skal omsettes. Uønskede kostnader og spart tid kan brukes på andre områder.	
Redt avlastning	Torstein	(1) Tid barnet bruker teknologien selvstendig (2) Opplevelse iden som avlastende ( gir mulighet til egenrådige eller andre oppgaver)	Nultpunkt: Kartlegges gjennom workshop vha. kartleggingsskjema, hvor foreldre angr ca tid barnet bruker på samhandlingsteknologi per dag og på en skala fra 1-6 um siden opplevelse som avlastende. Oppfølging og evaluering: En tilsvarende kartlegging utføres etter 12 og 24 uker. Gevinstoppfølging evalueres i etterkant av målingen.	Forutsetninger: (1) Barnet har samhandlingsteknologi tilgjengelig (2) Barnet trenger ikke kontinuerlig overvåking av andre årsaker (3) Barnet er motivert til å bruke teknologien. Tiltak: (1) Utarbeide kartleggingsskjema.	Forutsetninger: (1) 24.09.2019 Tiltak: 19.09.2019	(1) Torstein ansøker og tilpasser teknologi. Hilde koordinerer. Hilde og Arja gir motivasjon til å bruke samhandlingsteknologi på workshop (2) Torstein og Arja gir foreldre informasjon og trygghet til samhandlingsteknologi på workshop. Torstein gir videre oppfølging	(1) Fagert tid for pårørende til andre oppgaver eller egenråd (2) Usult eller mindre behov for avlastning. Blåde offentlig og privat (3) mindre behov i transport og tilstedeværelse ved besøk til venner (4) Foreldre får frigt tid til søken	
Selvstendighet (habilitering/ rehabilitering)	Torstein	(1) Barnet kan gjøre aktiviteten selvstendig (2)Barnet kan ta egne valg i bruk av teknologien ( i eks hvem en vil ha kontakt med og når) (3) Barnet bruker teknologien selvstendig. (4) Barnet opplever glede/ støtte	Nultpunkt: Kartlegges gjennom workshop vha. kartleggingsskjema, hvor foreldre angr på en skala fra 1-6 hvor selvstendig barnet er i bruk av samhandlingsteknologi og hvor mye teknologien brukes på dag tilstev. Oppfølging og evaluering: En tilsvarende kartlegging utføres etter 12 og 24 uker. Gevinstoppfølging evalueres	Forutsetninger: (1) Barnet har teknologiplattform tilgjengelig (2) barnet har tilgang til internet (3) Barnet må få tillit til å bruke samhandlingsteknologi selvstendig (4) Barnet er interessert i å bruke teknologien (5) barnet har motoriske og kognitive evner til å bruke teknologien Tiltak: (1) Utarbeide kartleggingsskjema.	tiltak: 19.09.2019	(1) Hilde kartlegger om barnet har teknologiplattform tilgjengelig og internet tilgang på workshop (2) Hilde kartlegger om barnet har motoriske og kognitive evner til å bruke hjelpemiddelet (3) Torstein lærer ut teknologiplattform fra eget lager ved behov. (5) Torstein gir tilgang til internet ved hjelp av 4G router eller simkort ved behov (4) Torstein tilrettelegger teknologien hvis mulig	(1) økt Livskvalitet og "helt" kan ha sitt privatliv uten "mas" og innblanding av andre (pårørende) (2) Ser nytten av å bruke digital plattform i kontakt med andre som kan brukes av jentesten senere i jentesten kan føre til mindre behov for personal (4) Selvstendig i aktivitet like behov for tilstedeværelse i (spart tid)	
sosial deltakelse	Torstein	(1) Bruker teknologien til sosial deltakelse i tillegg til den sosiale kontakten barnet allerede har. (2) Barnet kan være sammen med andre ved hjelp av teknologien (3)Barnet kan ta initiativ til kontakt selv når behov oppstår	Nultpunkt: Kartlegges gjennom workshop vha. kartleggingsskjema, hvor foreldre angr ca. hvor mye tid barnet er sosial med venner eller på aktiviteter pr. uke. Oppfølging og evaluering: En tilsvarende kartlegging utføres etter 12 og 24 uker. ( Logg i samhandlingsteknologi kan brukes til hjelp)	Forutsetninger: (1) Barnet har venner og kjente som har samme samhandlingsteknologi (2) Andre må ha interesse av å ha sosial kontakt med barnet ved hjelp av samhandlingsteknologi (3) samhandlingsteknologien må være i bruk av et tilstrekkelig antall andre Tiltak: (1) Utarbeide kartleggingsskjema.	tiltak: 19.09.2019	(1) Torstein og Arja finner samhandlingsteknologier som er funksjonelle og rimelig kjøpt og brukt (2) Torstein og Hilde hjelper med å legge til kontakten ved behov (3) Hilde og Torstein består i koordinering av plattform mellom barna. (4) Hilde kartlegger hvem som er interessert i å ha kontakt med hverandre	(1) Mindre behov for distansd for å være sammen med venner (2) Økt sosialt nettverk (3) mindre "silos" på det nettverket en har (4) Ser nytten av å bruke digital plattform i kontakt med andre som kan brukes av jentesten senere i jentesten kan føre til mindre behov for personal (4) mindre behov for støttekontakt (5) sarsynlighet for fysisk sykdom blir mindre	
Normalisering	Torstein	(1) Barnet kan delta på lik linje som jevnaldrende	Nultpunkt: Kartlegges gjennom workshop vha. kartleggingsskjema, hvor foreldre angr ca tid barnet bruker på samhandlingsteknologi pr. dag Oppfølging og evaluering: En tilsvarende kartlegging utføres etter 12 og 24 uker. Gevinstoppfølging evalueres i etterkant av målingen.	Forutsetninger: (1) Det må finnes statistikk over normal bruk for gjeldende aldersgrupper Tiltak: (1) Utarbeide kartleggingsskjema.	tiltak: 19.09.2019	(1) Torstein samler og sammenligner statistikk opp mot funn i kartleggingsskjema	(1) Det å føle seg som "alle andre" ikke dårligere (2) Mulighet til å delta "PA UK LUNE"	
Samarbeid på tvers av enheter	Torstein	(1) Barnet får bruke samme teknologi i alle arenaer der det er behov for barnet å bruke denne (2) Tverrfaglig samarbeid drekte for hvert enkelt barn ( praktisk BT)	(1) Snakke med barnet/ pårørende om teknologien brukes på alle arenaer. (1)samtale med ansvarlige på de arenaer barnet bruker for å avklare bruk av teknologi (2) Gjennomføre tverrfaglige møter der en gjennomgår og tar avgjørelser i forhold til hvert enkelt barns behov for bruk av teknologi	(1) Alle arenaer barnet deltar i må se viktigheten av teknologibruken. (informasjon og diskusjonsmøte) (2) Det må settes av ressurser til tverrfaglig samarbeid (td)	01.11.2019	(1)Torstein innkaller til informasjons og diskusjonsmøte (2) Torstein, Hilde og Sille. Jobbe med forsøksarbeid	(1) Mindre behov for ressurser samlet sett i oppfølging?	

Gevinstene: Torstein L. Nydal Signatur

Prosjektene: Ståle E. Silvaag Signatur