

FAGUTVIKLING

Aktivitetsskjerm gir personer med demens bedre livskvalitet

Beboerne på et demenssenter smilte og var glade når de fikk bruke touch & play-skjermen. Aktivitetsnivået og fleksibiliteten økte, og den kognitive funksjonen ble forbedret.

Marit Berg

Høgskolelektor
Høgskolen i Innlandet

Laila Bergseteren

Sykepleier
Skyrud demenssenter

Demens

Teknologi

Dataspill

Sykepleien 2022;110(89860):e-89860

DOI: [10.4220/Sykepleiens.2022.89860](https://doi.org/10.4220/Sykepleiens.2022.89860)

Hovedbudskap

Skyrud demenssenter i Kongsvinger kommune har testet en touch & play-skjerm over en periode på 16 uker. Sykepleierstudenter som var i praksis ved sykehjemmet, var med som observatører og hjelpere for brukerne som deltok. Å bruke en aktivitetsskjerm kan føre til mer fysisk aktivitet og økt livsglede for mennesker med demenslidelse som bor på sykehjem og demenssentre. Jevnlig bruk av touch & play-skjerm er et godt alternativ til annen aktivitet.

Befolkningen blir stadig eldre, og antallet personer med en demenslidelse vil derfor øke fremover. Demens er en tilstand som består av flere sykdommer, der Alzheimers sykdom er den vanligste. Tilstanden kjennetegnes ved endring i kognisjon og atferd ut ifra hvilken sykdom man har.

Sykdommene som fører til demens, er progredierende (1). Ett av målene i Demensplan 2025 er at personer med demens skal leve et aktivt og meningsfylt liv. Det skal tilrettelegges for individuelle behov (2).

Skyrud demenssenter i Kongsvinger kjøpte i 2020 touch & play-skjermer til alle sine avdelinger. Kongsvinger kommune ønsket å teste ut nytten av skjermene. Prosjektgruppen søkte om samarbeidsmidler fra Høgskolen i Innlandet for å starte opp et prosjekt.

Midlene ble innvilget i 2019, og prosjektet startet i 2020. Resultatene fra lignende prosjekter i Danmark (3) og Sande kommune viser lovende resultater (4).

Neal og medarbeidere (5) konkluderte med at ny teknologi kan brukes for å styrke meningsfulle aktiviteter og engasjement for beboere med en demenslidelse. Det må være søkelys på interaksjon mellom mennesker, individuelle hensyn og personsentrerte prinsipper hvis det skal lykkes.

Tavlen reagerer ved berøring

Tavlen er en tradisjonell whiteboard som er gjort interaktiv. Den har projektor og sensorer som gjør at den reagerer på berøring. Tavlen tåler hardhendt bruk uten at det skader skjermen eller dens funksjoner (6). Mange av problemene som beboerne har i sin funksjonsnedsettelse, kan forebygges ved å være i fysisk aktivitet i institusjonen i hverdagen.

Beboerne ved Skyrud demenssenter og deres pårørende ønsket mer aktivitet i hverdagen. Spillene som tilbys gjennom touch & play-skjermen, aktiverer kroppens motoriske og kognitive funksjon (6).

«Vi fant at flere av beboerne lærte seg spillet de likte best.»

Beboerne oppnådde økt glede, større grad av selvstendighet, bedre samhandling med medbeboere, bedre balanse og bedre konsentrasjon ved å bruke skjermen regelmessig. Det å bruke touch & play-skjermen sammen med andre ser ut til å føre til økt sosial integrasjon og bedre livskvalitet for beboerne (7).

Vi fant at flere av beboerne lærte seg spillet de likte best, og trengte etter hvert bare hjelp til å starte spillet. Det stemmer med Astell og medarbeideres (8) funn om at eldre med demenslidelse kan lære å spille digitale spill uavhengig av andre kun ved å bruke synet og hørselen.

En annen effekt er at touch & play kan inspirere ansatte og sykepleierstudenter til aktivitet og samhandling med beboerne på demensenheten. De ansatte og sykepleierstudentene i Astell og medarbeideres (8) prosjekt fungerte som veiledere og fasilitatorer for beboerne.

Prosjektdesign

Etter at utstyret var anskaffet og installert på en avdeling ved Skyrud demenssenter, ble deltakere invitert. Vi kontaktet pårørende til beboerne for å godkjenne deltakelsen. Beboerne ble introdusert for skjermen og fikk prøve den. De fikk spørsmål om de ville være med i prosjektet, og de samtykket til det.

Siden alle beboerne hadde en demenslidelse, spurte vi dem hver gang de skulle bruke skjermen. Søknad til NSD ble sendt og godkjent. Vi søkte ikke REK, da prodekan forskning ved Høgskolen i Innlandet godkjente prosjektet uten anmerkninger. Sykepleierstudentene som skulle ha sin praksis ved Skyrud demenssenter, var involvert i prosjektet i sin praksisperiode.

Prosjektet startet med en observasjonsstudie. Sykepleierstudentene skulle observere beboerne etter et skjema og skrive et refleksjonsnotat etter endt observasjonsperiode. Vi intervjuet deretter noen ansatte i et gruppeintervju og sendte ut et spørreskjema til alle de ansatte på avdelingene som deltok i prosjektet.

Metode

Utvalg

Åtte beboere deltok i prosjektet. Fire av beboerne hadde mild til moderat demenslidelse, og de andre fire hadde langtkommen demenslidelse. Tre av dem hadde en del fysiske utfordringer, mens resten var fysisk friske.

Fire sykepleierstudenter deltok som observatører. De assisterte beboerne i å bruke touch & play-skjermen og observerte dem. En ansatt på avdelingen var med på intervjuet. Fem av sju fast ansatte svarte på spørreskjemaet.

Analyse

Analysen tok utgangspunkt i det vi umiddelbart så – det manifeste innholdet. Både manifest og latent innhold har med tolkning å gjøre; tolkningen varierer i dybde og lengde. Den mest grunnleggende avgjørelsen å ta når man begynner å jobbe med kvalitativ innholdsanalyse, er å velge enhet for analyse (9).

Enheten i denne undersøkelsen var touch & play-skjermen og bruken av denne. Konteksten var hvordan pasientene brukte skjermen, og sykepleierstudentenes observasjoner. Studentenes observasjonsskjemaer og refleksjonsnotater dannet grunnlag for teksten til analysen og domeneene. Deretter valgte vi meningsenhetene ut fra svarene medforskerne hadde gitt (10).

Videre kondenserte vi tekstene for å gjøre det kortere og dermed lettere å håndtere. Kodene ble funnet gjennom diskusjoner gruppen hadde sammen, og hver for oss (10). Til sist bestemte vi oss for kategoriene. Navnet på kategoriene svarer på spørsmålet «Hva» (10). Vi var to som leste igjennom teksten og startet analysen hver for oss, og deretter diskuterte vi det i fellesskap.

Resultater

Resultatet av observasjonene og refleksjonsnotatet sykepleierstudentene skrev, viser at flere beboere fikk økt livsglede både i og utenfor øktene med touch & play-skjermen. Etter noen uker med jevnlig bruk av skjermen husket de fleste beboerne hvordan de skulle bruke den fra gang til gang.

De fikk bare litt instruksjon i starten. Et eksempel på at funksjonsnivået økte, var en beboer som i de første øktene kun brukte én arm til å klaske fluer i et av spillene. Etter to uker med regelmessig bruk av touch & play-skjermen brukte beboeren begge armene.

«Flere beboere fikk økt livsglede både i og utenfor øktene.»

Farten på spillene økte. Det var betydelig flere fluer som døde og ballonger som sprakk i slutten av prosjektet enn i starten. Vi observerte økte kognitive funksjoner. En beboer uttalte: «Dere har skrudd på hjernen min igjen.»

En annen beboer gjenkjente studentene på energien deres da de kom for å starte touch & play-skjermen. De fire beboerne med moderat demenslidelse husket favorittspillet sitt etter hvert når skjermen ble satt på fra dag til dag, og de hjalp de fire andre beboerne med spillene. Alle beboere hadde økt fysisk aktivitet og viste glede når de brukte skjermen.

Et hinder for å bruke skjermen var de ansattes tid. Et annet var de daglige rutinene som de ansatte ikke kan forandre på, og et tredje var at beboerne heller ville være ute når det var sommer og fint vær. Resultatet av svarene på spørreskjemaet fra de ansatte viser at de fleste var positive til skjermen.

Diskusjon

Skjermen er et godt alternativ til annen aktivitet

Her vil vi diskutere funnene fra materialet som prosjektlederen og medforskerne samlet inn. Vi ønsket å få svar på om ny kunnskap om touch & play-skjerm kan brukes til å forbedre fremtidens tilbud til personer med demenslidelse i demenssentre.

Hovedfunnet var at jevnlig bruk av skjermen vil være et godt alternativ til andre aktiviteter. Langvad (3) samt Roll og medarbeidere (4) gjorde liknende funn i sine prosjekter.

Det å være i aktivitet er viktig for pasienter med en demenslidelse. Aktivitet styrker kroppen og ser ut til å ha en positiv effekt på kognitive funksjoner hos personer med demens. Aktivitet har positive effekter på ferdigheter og hukommelse (11).

Våre funn fra denne undersøkelsen viser liknende resultater. Uttalelser fra beboerne og personalet tyder på at den kognitive funksjonen økte, og observasjonene viser høyere ferdighetsnivå hos beboerne.

De ansatte hadde ikke nok tid til å tilrettelegge

Et hinder for at pasientene kunne bruke touch & play, var at de ansatte ikke hadde nok tid til å tilrettelegge for det. Haugland (12) fant i sin undersøkelse at ansatte ikke kjenner til beboernes ønsker og behov godt nok. Det var noe vi tenkte at kunne være tilfellet også i våre resultater, uten at vi spurte direkte om det i denne omgangen.

«Studentene observerte at flere av de ansatte heller ville servere kaffe og kake.»

Studentene observerte at flere av de ansatte heller ville servere kaffe og kake og liknende gjøremål enn å la beboerne delta i aktivitetene rundt touch & play-skjermen. Studentene la merke til at noen av de ansatte hentet beboerne mens de holdt på med aktiviteter på skjermen.

Haugland (12) fant at de ansatte trodde at beboerne var interessert i aktiviteter der de ansatte var aktive, mens beboerne ønsket å delta i aktiviteter der de selv var aktive. Det kan forklare vårt funn om at prosjektet og de ansatte konkurrerte om pasientenes tid.

De fleste ansatte var positive til skjermen

Sykepleiestudentene hjalp beboerne med touch & play-skjermen. De ansatte som var interessert, fikk noe opplæring, og de kunne bruke touch & play-skjermen til å aktivisere beboerne videre.

Langvad (3) rapporterte at personalet ved et senter opplevde at beboernes bruk av touch & play-skjermen var en belastning i hverdagen. Våre resultater etter observasjonene kan tyde på at noen av de ansatte i avdelingen opplevde det samme.

Samtidig viser analysen av svarene fra de ansatte at de fleste var positive til touch & play-skjermen, og ønsket å fortsette å bruke denne etter at prosjektet var avsluttet. Langvad (3) fikk det samme resultatet i sitt prosjekt, noe som kan tyde på at det kun er noen få ansatte som er negative.

Konklusjon

Resultatene av prosjektet viser at beboerne og noen av de ansatte er godt fornøyd med touch & play-skjermen. Beboerne smilte og var aktive når de fikk bruke skjermen. Aktivitetsnivået og fleksibiliteten deres økte. Det var også noen synlige bevis på at den kognitive funksjonen forbedret seg noe.

Touch & play-skjermen er fortsatt i bruk i avdelingen etter at prosjektet er avsluttet. Flere ansatte er positive til skjermen og bruker den regelmessig. Flere av beboerne ønsker selv å benytte seg av skjermen og ber om hjelp fra de ansatte til å bruke den.

Det kan se ut til at touch & play-skjermen kan brukes til å forbedre fremtidens tilbud til personer med en demenslidelse i demenssentre dersom de ansatte får nok informasjon om fordelene og opplæring i å bruke skjermen.

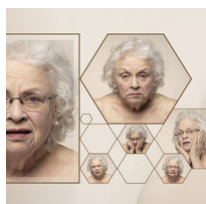
Det er også viktig å vite hva beboerne liker, slik at de kan få rett tilbud om spill og musikk. Neste steg bør være et prosjekt som omhandler de ansatte og deres holdninger til touch & play-skjermen.

Forfatterne oppgir ingen interessekonflikter.

Referanser

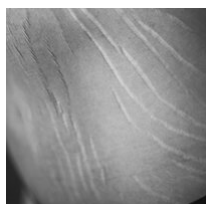
1. Gjøra L, Kjelvik G, Strand BH, Kvello-Alme M, Selbæk G. Forekomst av demens i Norge. Tønsberg: Forlaget aldring og helse; 2020.
2. Helse- og omsorgsdepartementet. Demensplan 2025. Oslo: Helse- og omsorgsdepartementet; 2020. Tilgjengelig fra: <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/demensplan-2025/id2788070/> (nedlastet 10.08.2022).
3. Langvad CH. Evaluering av prosjekt touch and play i MSB og MSO. Aarhus: Aarhus kommune; 2015. Tilgjengelig fra: <https://velfaerdsteknologi.aarhus.dk/media/8148/touchandplayevaluering-191015.pdf> (nedlastet 10.08.2022).
4. Roll KH, Lønningdal T, Holmene B. Effekter av aktivitetsskjermen touch and play for personer med demens diagnose sluttrapport. Sande: Sande kommune; 2019. Tilgjengelig fra: <https://openarchive.usn.no/usn-xmlui/handle/11250/2584179> (nedlastet 10.08.2022).
5. Neal I, Du Toit S, Lovarini M. The use of technology to promote meaningful engagement for adults with dementia in residential aged care: a scoping review. International Psychogeriatrics. 2020;32(8):913–35. DOI: [10.1017/S1041610219001388](https://doi.org/10.1017/S1041610219001388)

6. Applikator. Touch & play. Vejle: Applikator; 2021. Tilgjengelig fra: <https://applikator.dk/touchandplay/> (nedlastet 10.08.2022).
7. Tanaka S, Yamagami T, Yamaguchi H. Effects of a group-based physical and cognitive intervention on social activity and quality of life for elderly people with dementia in a geriatric health service facility: a quasi-randomised controlled trial. *Psychogeriatrics*. 2021;21(1):71–9. DOI: [10.1111/psyg.12627](https://doi.org/10.1111/psyg.12627)
8. Astell A, Alm N, Dye R, Gowans G, Vaughan P, Ellis M. Digital video games for older adults with cognitive impairment. *Lector Note in Computer Science*. 2014;8547(1):264–71. DOI: [10.1007/978-3-319-08596-8_42](https://doi.org/10.1007/978-3-319-08596-8_42)
9. Graneheim UH, Lundman B. Qualitative content analysis in nursing research: concepts, procedures and measures to achieve trustworthiness. *Nurse Education Today*. 2004;24(2):105–12.
10. Lundman B, Graneheim UH. Kvalitativ innehållsanalys. I: Nielsen BH, Granskär M, red. *Tillämpad kvalitativ forskning inom hälso-och sjukvård*. Lund: Studentlitteratur; 2008. s. 221–6.
11. Venegas-Sanabria LC, Martínez-Vizcaino V, Cavero-Redondo I, Chavarro-Carvajal DA, Cano-Gutierrez CA, Álvarez-Bueno C. Effect of physical activity on cognitive domains in dementia and mild cognitive impairment: overview of systematic reviews and meta-analyses. *Aging & Mental Health*. 2021;25(11):1977–85. DOI: [10.1080/13607863.2020.1839862](https://doi.org/10.1080/13607863.2020.1839862)
12. Haugland BØ. Meningsfulle aktiviteter på sykehjemmet. *Sykepleien Forskning*. 2012;7(1):40–7. DOI: [10.4220/sykepleienf.2012.0030](https://doi.org/10.4220/sykepleienf.2012.0030)



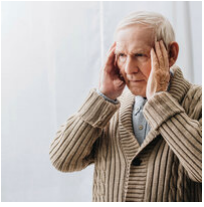
LES OGSÅ

Slik vurderer du smerte hos personer med demens



LES OGSÅ

Seksualitet hos personer med demens kan være til glede og besvær



LES OGSÅ

Kjennetegn ved sykehjemsbeboere med langtkommen demens og smerter



MER GLEDE: Å bruke touch & play-skjermen sammen med andre ser ut til å føre til økt sosial integrasjon for beboerne. Skjermen kan også inspirere de ansatte og sykepleierstudentene til aktiviteter og samhandling med beboerne. *Illustrasjonsfoto: Mostphotos*