

Interaktiva TV-spel - ett lustfyllt träningsalternativ

Bakgrund

Barn och ungdomar i behov av insatser är ibland svåra att motivera med traditionell behandling. En del tycker det är jobbigt, andra tycker det är tråkigt, vissa av dem skulle inte komma och träna på habiliteringen om deras föräldrar inte mer eller mindre tvingade dem. Inom ramen av en salutogen utbildning bestämde man sig för att starta ett projekt då barn och ungdomar skulle träna på ett lustfyllt och meningsfullt sätt genom att spela interaktiva tv-spel.

I det salutogena perspektivet lägger man tonvikten på hälsobringande faktorer. Viktigt begrepp i det salutogena synsättet är känsla av sammanhang. Detta innebär att man har ett sammanhang i tillvaron, att man förstår vad som händer (begriplighet), att man kan hitta lösningar (hanterbarhet) och att man känner att det finns en mening med det man gör (meningsfullhet).

Syfte

Syftet med projektet var att motivera barn och ungdomar till att träna funktioner som kunde användas praktiskt i vardagslivet, genom att träna på ett lustfyllt och meningsfullt sätt.

Metod

Man utgick inte från barnen/ungdomarnas diagnos och ålder utan från deras sociala, motoriska och språkliga behov. I grupperna som bildades fanns det barn med neuropsykiatriska, kognitiva och/eller motoriska svårigheter. För att göra det hanterbart utgick man från projekt "Speltids" erfarenhet angående deltagarantal och valde att ha 6 barn/ungdomar i varje grupp. Barnen/ungdomarna var mellan 7-17 år och därmed stämde åldern överens med den rekommenderade åldern för spelen. Information om TV-Habis syfte och upplägg gavs till familjerna skriftligt och muntligt av respektive kontaktperson i god tid före startdagen. Vid varje station fanns alltid en ledare som spelade med, uppmuntrade eller hjälpte barnen/ungdomarna att klara av spelet både tekniskt och fysiskt. Speltillfällen var på eftermiddagar 14.30-16.30. Efter ca 1 timme hade man en fruktpaus under 15 min. "Speltidsbesöket" på vårt café visade att barnen/ungdomarna tyckte om att använda tv-spel, men frågan var hur länge de skulle tycka att det var skoj och om de skulle tröttna på det. Därför valde man att ha två olika spelperioder, en intensiv period (grupp 1) som sträckte sig över tre veckor, tre dagar i veckan och en period (grupp 2) som varade i tio veckor, en dag i veckan. Vid träningstillfällena hade man 3-4 stationer med olika tv-spel. Barnen och ungdomarna kunde spela ensamma eller i grupp och bytte station 3-4 gånger under de två timmar som speltiden varade. Efter spelperioderna intervjuade man barnen/ungdomarna för att få en uppfattning om hur de hade upplevt träningsättet.

Resultat

Projektet visade att barnen/ungdomarna är klart motiverade att träna med tv-spel. Spelen lockar fram rörelser och beteenden hos dem som de annars har svårigheter med. Däremot vet man inte om barnen/ungdomarna har blivit bättre på funktioner i det vardagliga livet eftersom man i detta projekt inte har tränat mot mål. Redan från början var projektet tänkt att genomföras i två steg.

Under steg 1 skulle man observera och se om TV-spelen kunde locka fram beteende eller rörelser som är positiva för barnen/ungdomarnas utveckling och om detta behandlingssätt skulle uppskattas.

Under hösten 2008 kommer steg 2 att genomföras och barn/ungdomar kommer att få träna på samma sätt fast mot i förväg uppsatta mål.

Denna del av projektet kan följaktigt inte behandlas i detta abstrakt. Det är den som redovisningen under Kvalitetsdagarna i Växjö i maj 2009 huvudsakligen kommer att handla om.