

SLUTTRAPPORT

Prosjektnummer: 2018/HE1-215280

Prosjektnavn: «Inkludering på digitale plattformer»

Søkerorganisasjon: Cerebral Parese-foreningen

Bakgrunn

Dataspill er i mange aldersgrupper en nærmest totalt utbredt fritidsinteresse. Arbeidet vi gjennomførte høsten 2016, i det Extrastiftelses-finansierte prosjektet «Spill for å delta» (for barn og unge med CP i alderen 10-15 år), viser at barn og unge med nedsatt håndfunksjon har minst like stort utbytte av dataspilling som barn med normal håndfunksjon. Prosjektet synliggjorde imidlertid at barn med CP og omfattende håndmotoriske funksjonsnedsettelse, har store utfordringer med å benytte dagens tilgjengelige spillenheter, og derfor trenger enheter som er tilpasset deres håndmotorikk. Behovet for slike tilpassede enheter har også vist seg gjennom henvendelser CP-foreningen har mottatt etter at vi gjennomførte prosjektet «Spill for å delta», der bl. a en ergoterapeut som jobber med barn som har cerebral parese etterspør spillenheter som kan brukes av «barn og unge med store håndmotoriske problemer». Dessverre er ikke spillindustrien særlig opptatt av å gjøre spillene tilgjengelige for personer med diagnoser som innebærer nedsatt håndfunksjon og finmotoriske utfordringer. Så langt vi har erfart finnes det ikke lett tilgjengelige og/eller egnede enheter for akkurat denne målgruppen. I prosjektet vi søker støtte til, skal vi jobbe med konkrete og spissede tiltak for å løse de mest utbredte og hemmende utfordringene vi ser hos spill-interesserte barn og unge med redusert håndmotorikk og -funksjon.

Målsetting og målgruppe for prosjektet

Prosjektet skulle arbeide med aktiviteter, metoder, og utvikle hjelpemidler for å gjøre dataspill lettere tilgjengelig for personer med nedsatt funksjon i en eller begge hender. Målgruppen var barn og unge i alderen 10 – 26 år vurdert til å ha erfaring med spill, ønske om spilleglede, og motoriske utfordringer som kunne tenkes å begrense disse.

Prosjektgjennomføring og metode

Vi inviterte deltakere via nettside og mail til de som hadde deltatt i prosjektet «Spill for å delta». Deltakere ble deretter kontaktet per mail og telefon for å avklare forutsetninger. Et utvalg deltakere gjennomførte møte med oss og ergoterapeut for å kartlegge muligheter for utvikling av hjelpemidler.

Med bakgrunn i innspill fra deltakere startet vi utvikling av en erstatning for tastatur og en erstatning for piltastene på PC. Disse ble testet av deltakere, hentet inn for reparasjon og/eller forbedring, og deretter utlevert for testing på nytt.

Underveis har det blitt samlet inn ytterligere erfaringer og sammen med erfaringene fra prosjektet «Spill for å delta» danner disse grunnlaget for å produsere en netressurs om spill og CP, samt et seminarprogram for frivillige som ønsker å jobbe med spill.

Resultater og resultatvurdering

En robust programvare har blitt utviklet og installert på en svært billig chip som styrer hjelpemidlene. Denne fungerer slik at hjelpemiddelet kan kobles til en hvilken som helst datamaskin med en standard USB kabel (identisk med de som brukes til mange andre typer tilbehør. Det brukes løs kabel slik at lengden på denne er enkel å variere. Hjelpemiddelet supplerer deretter tastaturet ved å etterligne signalene dette gir, samtidig som tastaturet kan brukes på vanlig måte.

Så langt har brukere gitt positive tilbakemeldinger på disse hjelpemidlene, og vi har observert at de kan redusere antallet feiltastinger en bruker gjør ganske dramatisk. I ett tilfelle er hjelpemidler utlevert til en bruker som kun benyttet øyestyrte spill fra før, og vi har sett at det kan være muligheter for at vedkommende får betjent enkle spill. Her venter vi på endelig testing da brekkasje på hjelpemiddel påførte oss en lengre feilsøking og reparasjonsperiode.

Oppsummering og videre planer

Prosjektets mål om å utvikle hjelpemidler som kan produseres forholdsvis raskt med billige materialer har vært vellykket. Programvaredelen har mye av æren for dette, og den kan brukes med en mengde ulike komponenter. Hjelpemidlene produseres enkelt med 3D printer og er derfor ikke kostbare å lage i ulike former og størrelser. Det er et mål å kunne tilby hjelpemidler i fremtiden, og fortsette å videreutvikle disse.

Utviklingen av hjelpemidler har trukket ut en del i tid, og dette har ført til at ressurser på nett og seminar ennå ikke er gjennomført. planlegges derfor at disse gjennomføres så snart den siste testrunden er gjennomført.

Produkter i prosjektet

Tastepanel for PC

Joystick for PC

Nettressurs om Spill og CP
