

PRESSINFORMATION

Rehabiliteringsprojekt med virtual reality, motorikspel, Pokémon GO och annan spjutspetsteknik startas i södra Sverige!

Verksamheten har förberetts i två år. I maj 2016 beviljades 6 Mkr från Allmänna arvsfonden för en treårig etablering över Sverige. Den 1 augusti gick startskottet för spridningen till de sex första orterna i södra Sverige - Kungsbacka, Kalmar, Jönköping, Karlskrona, Halmstad och Kristianstad. Inledningsvis satsas det, med hjälp av ny digital teknik, på fysisk träning, social träning och träning av finmotorik.

Nu erbjuds ett paket av konkreta verksamheter på respektive ort:

1) Medverkan som testpersoner. 2) Utbildning i ny teknik och träning. 3) Konferens för yrkesverksam personal. 4) Medverkan i rehabiliteringsnätverk. 5) Idéer och engagemang hos personer och föreningar kommer också aktivt att fångas upp på respektive ort.

Fokus ligger nu i att använda modern och framtida digital teknik, likt TV-spel och appar, för att skapa nya tankesätt och verktyg inom rehabilitering/habilitering. Kombinationen utav kroppslig utveckling och spelglädjens stimuli för att nå bättre poäng/resultat är drivmedel i satsningen. Utrustning uppåt 300 000 kr är i beställningsprocess för att sedan provas av personer på orterna. I de utvalda städerna så kommer testpersoner, grupper, föreningar att fångas upp och erbjudas medverkan. Kompetensutveckling erbjuds yrkesverksamma personer, exempelvis sjukgymnaster och arbetsterapeuter, inom vård och omsorg.

Projektledare, Jesper Petersson, är själv engagerad inom motorik- och rytmikspel.

För mig, liksom för många andra, så har spel alltid haft en stor plats i vardagen. Det började som ett rent nöje, men när jag kom i kontakt med spel som främjade min motorik och fysik så fick jag tankar om ett större användningsområde. Mina tankar landade inom folkhälsa och har nu utvecklats till planer för rehabilitering/habilitering liksom att skapa trygga plattformar för sociala möten. Det är inte alltid en självklarhet för främst barn- och ungdomar med neuropsykiatriska funktionsnedsättningar. Vården idag är bra, men den passar inte alla. Kan vi bidra med ett komplement som når ut till dem som inte känner sig bekväma med dagens metoder så har vi tagit ett viktigt steg för både patienter och vårdenheter.

Med i den treåriga satsningen finns Neuroförbundet, Rörelsehindrade barn och ungdomar (RBU), Studieförbundet Vuxenskolan, Lunds universitet, Certec (Lunds tekniska högskola med en av Sveriges ledande forskare på området, Per-Olof Hedvall), Furuboda folkhögskola med Håkan Larsson som har mångårig praktisk erfarenhet av spelteknik och dess anpassning till personer med funktionsnedsättning.

Huvudman för satsningen är nationella Funkibator riksförbund som förenar funktionsnedsättning med entreprenörskap och innovation. Funkibator har ett mycket digitalt arbetssätt vilket härstammar från 2000-talets början. Moderorganisationen Nätverket SIP, var faktiskt en datorspelsförening från början då den startade för 16 år sedan. Idag har föreningen över 300 medlemmar och många, stora som små, digitala nätverk över hela Sverige.

Jesper Petersson, 0723-25 61 56, jesper.petersson@funkibator.se (om projektet)

Pia Hammargren, 0735-30 24 04, pia.hammargren@funkibator.se (brukare av rehabilitering)

