
Indsigter: Hvad motiverer borgerne?

Medarbejderne fungerer som rollemodeller for beboerne.

"Vi er nødt til at løbe forrest", pædagog.

Borgerne motiveres af at føle sig uundværlige/hjælpesom/vigtige.

"Kristina er med, så hun kan hjælpe mig. Jeg har nemlig ikke prøvet det før", pædagog.

"Jeg fodrer dyrene. Det er vigtigt, de får mad", borger.

Det at blive bedre til noget og lære noget nyt kan virke motiverende i sig selv.

Præmiering og belønning virker på de fleste. Det kan fx være mad og drikke, en badetur, indfrielse af egne interesser, 1:1 kontakt med personalet.

"Fordi man kan vinde ting", borger om banko.

Liv avler liv. Er der allerede gang i en aktivitet, eks. fodbold, kommer der hurtigt flere til.

Indsigter: Hvad optager borgerne?

Mange af borgerne har en skabertrang; perleplader, ukrudt, knallerter osv.

At chatte. *"Man føler man er ude blandt folk"*, borger.

At man skal tænke sig om (fx skak, diamond mind, 500) - for de kognitivt mere velfungerende.

Sansestimuli. Fx lys, farver og bevægelse(enarmet tyveknægt).

"Siger noget" og *"rare at have i hænderne"*, borger om kuglerne i Kalaha.

Konkurrence. At vinde! *"Farvel, farvel, farvel"*, borger om at slå andre hjem i Ludo.

Kontakt med personalet.

Spil, dyr, musik, fjernsyn og film, PC, tablets, smartphones, smartwatches.

Indsigter: Borgernes forhold til udeliv

Frisk luft tiltaler mange.

Sommer og sol motiverer.

Flere borgere tager gåture - primært med personalet og på deres opfordring.

Regn, kulde, is og glat underlag afskrækker.

Indsigter: Borgernes forhold til motion

"Samme man laver hele tiden", borger.

Kamufleret vs. ikke kamufleret.

"Man kommer ud at røre sig og kommer til at svede", borger om det gode ved bowling med Xbox Kinect

"Motion siger mig ingenting" og *"jeg har slet ingen kondi"*, samme borger om motion.

Nogle er hæmmet af skader, og er derfor ikke fuldt ud mobile.

Aktiviteten bør ikke være for hård - skal tilpasses. *"Hvad er træls ved at være udenfor?"*

"At cykle langt, når man ikke har kondi til det", borger

Indsigter: Koncentrationstid

Koncentrationsevnen varierer ift. aktivitet og borger.

Gennemsnitligt kan man forvente at have borgernes koncentration 20-30 min. med forskellige intervaller.

Koncentrationstiden er kortere for overvægtige ved fysisk aktivitet.

Indsigter: Interaktion med genstande

Borgernes motoriske evner varierer.

Der er generelt en god forståelse og villighed til at indordne sig regler i spil.

Mange bruger pc, smartphones og tablets til fx spil, chat, surfing, streaming mm.

Borgerne kan behandle genstande voldsomt: *"Omgivelserne skal indrettes, så de tager højde for at borgerne kan have svært ved at styre deres grovmotorik"*, personale.

Mange ejer selv smartphones/tablets. Ellers kan det lånes af Østruplund.

Indsigter: Interaktion mellem borgere

Cirka halvdelen kan lide social samvær. Andre vil helst være sig selv.

Borgerne er meget venskabelige over for hinanden i beskæftigelsen.

Social samvær mellem borgere kræver oftest en medarbejder. *"Selvom de sidder ved siden af hinanden, har de svært ved at interagere"*, pædagog.

Mange borgere mangler empati, og har svært ved at vise hensyn. *"Mange borgere tænker meget med afsæt i deres eget univers"*, pædagog.

Indsigter: Det afskrækker borgerne

At føle sig fjollet/udstillet.

Barnlige aktiviteter kan virke afskrækkende

Borgerne melder hellere fra, end at risikere at tabe ansigt.

Hvis aktiviteten er for udfordrende, melder mange borgere fra.

Manglende harmoni mellem borgere holder nogle væk.

Aktiviteter skal "serveres". *"Jeg ville egentlig gerne op i motionscentret, men det er aldrig blevet til noget ... Måske, fordi der er for langt at gå"*.

Vilde ting kan for nogle blive for voldsomt og grænseoverskridende.

Designkriterier: Must have

- Motiverer til fysisk aktivitet
- Henvender sig til individuelle funktionsniveauer
 - Kognitivt
 - Motorisk
 - Fysiske form
 - Koncentrationsniveau
- Motion skal indpakkes i underholdning
- Indbygget belønningssystem
- Må ikke være udstillende
- Må ikke virke for "barnligt"
- Indeholder et konkurrence-element
 - Individuel konkurrence
 - Mod maskinen
 - Mod hinanden
- Fungerer både individuelt og i grupper
- Løbende fornyelse. *"De skal have fornemmelsen af, at det ikke er det samme hver gang"*, pædagog
- Holde til voldsomt brug. *"Omgivelserne skal indrettes, så de tager højde for at borgerne kan have svært ved at styre deres grovmotorik"*, pædagog
- Personalet skal kunne deltage mht. at gå forrest
- Skal være lettilgængelig og intuitiv at gå til

Designkriterier: Nice to have

- Indeholder sansestimuli
 - Indeholder kognitiv udfordring
 - Indeholder borgernes personlige interesser
 - Afskærmer mod vind og vejr
 - Borgerne skal selv kunne anvende løsningen
 - Spiller på deres skabertrang
 - Fortæller om personligt fremskridt
 - Tiltrækker borgere, uden de har taget et aktivt valg
 - Være interessant for omverden/offentligheden (fx folk, der går på stien)
-