

ALP – Assessment of Learning Powered mobility use, versjon 2.0

Avgjøre fase i læringsprosessen

ALP- verktøyet har blitt utviklet i samarbeid mellom Lisbeth Nilsson, PhD, ergoterapeut, Sverige og Josephine Durkin, PhD, ergoterapeut, England.

Arbeidet med utviklingen av ALP- verktøyet presenteres i en artikkel i JRRD, 2014

Nilsson, L., & Durkin, J. (2014). Assessment of learning powered mobility use – applying Grounded Theory to occupational performance. Journal of Rehabilitation Research and Development, 51(6), 963-74.

Tidsskriftet JRRD er tilgjengelig for alle, og originalinstrumentet og de fremmede strategiene som inngår i ALP- verktøyet ligger som vedlegg til artikkelen på tidsskriftets hjemmeside.

Link til artikkelen på JRRDs hjemmeside:

<http://www.rehab.research.va.gov/jour/2014/516/JRRD-2013-11-0237.html>

Originalmaterialet finnes også på svensk. Både den engelske og svenske versjonen er tilgjengelig for alle. Kan lastes ned fra: <http://www.lisbethnilsson.se/alp-verktyget/>

Den norske versjonen er oversatt av Jenny Källdman, ergoterapeut og Astrid Vikingsen Fauske, ergoterapeut.

Innhold:

- Side 2 Kortversjon av ALP-instrumentet, versjon 2.0, 2014
- Side 3-5 Fullversjon av ALP-instrumentet, versjon 2.0, 2014
- Side 6-21 ALP- fremmede strategier, versjon 2.0, 2014

Kontaktinformasjon til forfatterne:

mail@josephinedurkin1.plus.com

lisbeth.nilsson@kiruna.nu eller lisbeth.nilsson@med.lu.se

FASE	Oppmerksomhet	Aktivitet og bevegelse	Forståelse av bruk av verktøy	Uttrykk og følelser	Samspill og kommunikasjon	STADIER
8. Ekspert	Oppmerksomheten er godt etablert og opprettholdt	Virksomhet, består av to eller flere aktiviteter	Integrert bruk av verktøy	Avhengig av hvilke «andre» aktiviteter som utføres	Integrert samspill på flere nivåer	Utforsker UTFØRELSE Kropp, verktøy, omgivelser og virksomhet
7. Dyktig	Oppmerksomheten kan fordeles på flere ting	Utfører virksomheten for sin egen skyld	Bruker verktøyet med presisjon og flyt	Glede Lykke Tilfredsstillelse	Konkurrerende samtidig samspill	
6. Kompetent	Oppmerksomheten kan være rettet mot mer enn en ting, men blir lett avbrutt	Aktivitet	Kompetent bruk av verktøy	Alvorlig Tilfreds Ler Ivrig	Fortløpende samspill på et plan om gangen	
5. Høyt utviklet nybegynner	Toveis oppmerksomhet, aktiv og konsentrert	Sekvenser av operasjonskjeder	Ideen om kompetent bruk blir født	Ivrig Smiler Alvorlig Frustrert	Gjengjeldt samspill Triadisk samspill	Utforsker SEKVENSER Kropp verktøy og omgivelser
4. Avansert nybegynner	Enveis oppmerksomhet, men kan skifte fokus spontant	Operasjonskjeder	Utforsker utvidet bruk av verktøy	Alvorlig Smiler Ler iblant	Enveisrettet samspill	
3. Nybegynner	Enveis oppmerksomhet, men kan skifte fokus	Operasjoner	Grunnleggende bruk av verktøy	Alvorlig Tilfreds Smiler	Kan innlede samspill	Utforsker FUNKSJONER Kropp og verktøy
2. Nysgjerrig uerfaren	Enveis oppmerksomhet	Forstadium til operasjoner	Ideen om grunnleggende bruk blir født	Tilfreds Nysgjerrig Engstelig Sint	Kan gi respons på samspill	
1. Uerfaren	Ekstremt lett forstyrret Passiv eller engstelig	Ivrig Utfører ingen operasjoner Avvisende	Ingen eller en svært vag idé om bruk av verktøyet	Åpen Nøytral Engstelig	Ingen eller svært svak respons på samspill Unnvikende	

FASE	Oppmerksomhet	Aktivitet og bevegelse	Forståelse av bruk av verktøy	Uttrykk og følelser	Samspill og kommunikasjon	STADIER
8 Ekspert	Oppmerksomheten er godt etablert og opprettholdt Avslappet, ikke anspent og aktiv	Virksomhet, består av to eller flere aktiviteter Smidige, myke og presise bevegelser. Aktiviteten er automatisert. Brukes som en del i andre aktiviteter i mange ulike sammenhenger og miljøer. Kan intuitivt organisere og forstå en oppgave som de møter. Vet hva som skal gjøres basert på erfart forståelse.	Integrert bruk av verktøy Bevisstheten er fokusert på ulike deler av virksomheten, ikke bare på verktøyet. Bruken av verktøyet er mer eller mindre ubevisst. Kan benytte verktøyet kontrollert og presisjonen er stabil. Gjør bevisste overveielser i ulike situasjoner og bedømmer hvordan verktøyet skal benyttes på best mulig måte. Tar hensyn til andre ved bruk av kjøreverktøyet.	Avhengig av hvilke «andre» aktiviteter som utføres	Integrert samspill på flere nivåer Kan ha samspill med verktøyet, omgivelsene og andre mennesker samtidig.	Utforsker utførelse Ekstrovett stadium – kropp, verktøy, omgivelser og virksomhet
7 Dyktig	Oppmerksomheten kan fordeles på flere ting Generelt fokusert	Utfører virksomheten for sin egen skyld Finjusterer sine graderte, veloverveide bevegelser. Kjører for gleden av å mestre kjøringen. Navigerer innenfor det fysiske rommet.	Bruker verktøyet med presisjon og flyt Bevisst om konsekvenser og er bevisst på hvordan man kan kontrollere styringen med joysticken. Finjusterer sine ferdigheter for å manøvrere stolen flytende. Kan ivareta sin egen sikkerhet i kjøreverktøyet.	Glede Lykke Tilfredsstillelse	Konkurrerende samtidig samspill Åpen for samspill på flere plan. Blir ikke lenger like lett forstyrret av andre hendelser i omgivelsene. Samspill med verktøyet på en lekende måte. Søker sosialt samspill.	
6 Kompetent	Oppmerksomheten kan være rettet mot flere enn en ting, men blir lett avbrutte Fokusert på målrettet bruk av verktøyet	Aktivitet Kontrollerte, men grove, ujevne rykkete bevegelser. Kan bruke verktøyet, men gjør det stort sett uten motorisk presisjon. Konsentrert om å komme fra A til B. Ignorerer ofte miljøet og menneskene rundt.	Kompetent bruk av verktøy Målrettet men klønete grov, ujevn bruk av verktøyet. Bevisst om behovet for å gjøre ulike handlinger i en viss rekkefølge for å nå et ønsket sted. Iblant tilbakefall til å bruke kroppsbevegelser istedenfor verktøyet – bruker arm eller fot til å dytte seg unna hindringer.	Alvorlig Tilfreds Ler Ivrig	Fortløpende samspill på et plan om gangen Samspill med verktøyet avbrytes ved sosialt samspill eller ved andre forstyrrende hendelser.	

FASE	Oppmerksomhet	Aktivitet og bevegelse	Forståelse av bruk av verktøy	Uttrykk og følelser	Samspill og kommunikasjon	STADIER
5 Høyt utviklet nybegynner	Toveis oppmerksomhet, aktiv og konsentrert	Sekvenser av handlingskjeder Bevisst mer ivrige eller voldsomme bevegelser. Utforsker kjøreverktøyet Eksperimenterer med styreverktøyet gjennom å teste ut ulike kombinasjoner av effekter. Eksperimenterer for å finne det mest funksjonelle eller fungerende anvendelsesmønsteret.	Ideen om kompetent bruk blir født Bevisst om sin evne til å forårsake mange ulike effekter med verktøyet gjennom å bevege, holde, føre, styre det i ulike retninger. Leter etter et styremønster. Begynner å forstå bruk av lignende elektroniske verktøy.	Ivrig Smiler Alvorlig Frustrert Perioder av frustrasjon. Vet mulighetene men oppnår ikke det ønskede målet med handlingen. Perioder av blokkering blandet med korte perioder med suksess.	Gjengjeldt samspill Retter oppmerksomheten til en annen person ved å peke og krever at personen svarer. Triadisk samspill Samspill med en annen person om en tredjepart – en person, en gjenstand, eller noe annet i omgivelsene.	Utforsker sekvenser Vanskelig overgang – Fokus kropp, verktøy og omgivelser
4 Avansert nybegynner	Enveis oppmerksomhet, men kan skifte fokus spontant Observant	Handlingskjeder Bevisste, men forsiktige lette bevegelser. Utforsker detaljer på verktøyet. Utforsker ulike effekter som kan skapes med verktøyet. Prøver ut ulike grep. Kan bevisst trykke, holde og slippe. F.eks. kjøre – stoppe – kjøre	Utforsker utvidet bruk av verktøy Bevisst om mer enn en effekt. Utforsker konsekvensene av å håndtere verktøyet. Begynner å forstå sammenhengen mellom ulike måter å håndtere verktøyet og stolens bevegelse i ulike retninger. Forstår at to brytere har ulik funksjon.	Alvorlig Smiler Ler iblant Viser interesse for det som er utenfor rekkevidde. Skifter fokus mellom det som er nært og det som er utenfor rekkevidde.	Enveisrettet samspill Ber om en annen persons oppmerksomhet gjennom å peke på gjenstander og hendelser i nærheten	

FASE	Oppmerksomhet	Aktivitet og bevegelse	Forståelse av bruk av verktøy	Uttrykk og følelser	Samspill og kommunikasjon	STADIER
3 Nybegynner	Enveis oppmerksomhet, men kan skifte fokus Alert, våken	Operasjoner Tydelige målrettede bevegelser. Aktiverer, håndterer styreverktøyet for å få en effekt (hvilken som helst). Kan utføre sine bevegelser med kraft. Kan trykke, dra og holde i verktøyet litt lenger. For eksempel kan trykke på en bryter.	Grunnleggende bruk av verktøy Bevisst på hvordan egne operasjoner kan skape en effekt. Sikker på hvor operasjonene skal utføres. For eksempel: aktivisering av joystick eller bryter setter i gang rullestolens bevegelse. Iblant tilbakegang til bruk av kroppsbevegelser for å få effekt. For eksempel gynger med hele kroppen, banker, tramper, slår, kaster.	Alvorlig Tilfreds Smiler	Kan innlede samspill Opprettholder eller responderer på øyekontakt. Gir signaler med ansiktsuttrykk.	Utforsker funksjoner Introvert stadium – Fokus kropp og verktøy
2 Nysgjerrig uerfaren	Enveis oppmerksomhet Tidvis mer våken Passiv	Forstadium til operasjoner Diffuse vage bevegelser mot ulike retninger. Blir kjent med verktøyet og utforsker det ved å kjenne forsiktig, eller slå på ulike deler av verktøyet. Sitter innimellom helt rolig. Kan berøre, trykke, dra eller holde i verktøyet, men stort sett i svært korte perioder – fra noen sekunder opp til et minutt. Eksperimenterer ved å utføre sine bevegelser med kraft.	Ideen om grunnleggende bruk blir født Begynnende bevissthet om at en egen operasjon kan forårsake en effekt. Usikkerheten på hvordan det går til fører til at ulike tilnærminger testes og sammenlignes. For eksempel: forstår at kjøreverktøyet ansettes i bevegelse, men er ikke helt sikker på hvordan og hvor operasjonen utføres.	Tilfreds Nysgjerrig Engstelig Sint	Kan gi respons på samspill Kan gi øyekontakt Kan gi fysisk kontakt, kjenne på. Kan speile atferd, imitere. Kan ha felles fokus på aktiviteten	
1 Uerfaren	Ekstremt lett forstyrret Ingen eller svært lite respons på samspill Fokus på det nye verktøyet og den nye situasjonen Passiv eller engstelig	Ivrig Interessert i å se på eller ta på verktøyet Utfører ingen operasjoner Ingen spesifikke, bevisste bevegelser Kan utilsiktet komme til å aktivere verktøyet Er rolig i lengre perioder Beskyttende eller tilbaketrukket kroppsspråk Avvisende Viser stereotypisk eller avvisende atferd, vil komme bort fra kjøreverktøyet	Ingen eller en svært vag idé om bruk av verktøyet Ingen eller begrenset bevissthet over hvordan egen aktivitet kan brukes til å skape effekt	Åpen Viser glede ved veiledet bruk av verktøyet Nøytral Minimalt med ansiktsuttrykk. Hele kroppen gir uttrykk for passivitet Engstelig Uro, frykt, utilfredshet, gråt	Ingen eller svært svak respons på samspill Kan være bevisst på andres oppmerksomhet Fornemmer Strammer seg fysisk – går inn i seg selv, trekker seg unna Unnvikende Unnviker berøring av en annen person. Ingen ønske om samspill Vil komme unna det sosiale samspillet.	

ALP – Assessment of Learning Powered mobility use – Fremmende strategier

Introduksjon

ALP – å Avgjøre faser i LæringsProessen - er et verktøy som består av *ALP-instrumentet* og de *fremmende strategiene*. ALP har blitt utviklet gjennom en grundig analytisk prosess, ved bruk av «grounded theory». Hensikten er at de fremmende strategiene og ALP-instrumentet skal brukes sammen som et verktøy.

ALP-verktøyet har sitt utspring i Durkins og Nilssons avhandlinger om hvordan barn og voksne kan utvikles og lære gjennom å kjøre elektrisk rullestol (Durkin 2006; Nilsson 2007). ALP-verktøyet ble utviklet på engelsk og publisert i Nilsson & Durkin, 2014. I en annen artikkel beskriver de betydningen av å forstå læringsprosessen for å kunne utføre intervensjonen på best mulig måte (Nilsson & Durkin 2017).

Tre viktige verdier har styrt forskningen rundt ALP-verktøyet:

- Aktiviteten skal i hovedsak være styrt av den som øver
- Det må være et gjensidig samarbeid mellom den som er ansvarlig for opplæring og den som øver
- Den som er ansvarlig for opplæring skal tilstrebe å styrke selvfølelse og selvstendighet hos den som øver

Tanker om læring og hvem som kan ha nytte av å øve

Våre erfaringer viser at hvert individ har sin egen læringskurve og sitt eget unike læringsmønster. Vi ser øving i å kjøre elektrisk rullestol som en terapeutisk aktivitet hvor utviklingen av evner og læring er det viktigste målet. Mange av de som øver på å kjøre elektrisk rullestol trenger erfaringer for å for eksempel utvikle sin evne til å forstå sammenhengen mellom årsak - virkning. Det er mulig at noen av de som øver aldri kommer til å styre målrettet eller å bli dyktige brukere av elektrisk rullestol. Noen kan oppnå den dyktigheten som kreves for at de skal kunne bruke hjelpemidlet til å forflytte seg selvstendig. Det finnes også en del som kan bli dyktige, men ikke trenger rullestol for selvstendig forflytning. Det øvingen kan gi denne gruppen er bedre evne til konsentrasjon, gjøre flere ting samtidig, og gi økt reaksjonsevne.

Følgende kulepunkter beskriver den gjensidige og fremmende tilnærmingen som er etablert i strategiene, samt ferdighetene som kreves av den som er ansvarlig for opplæring:

- Oppmuntre, inspirere og øk motivasjonen til den som øver
- La i hovedsak den som øver påvirke/vise/styre fokuset på øvelsen
- Bygg opp et gjensidig partnerskap
- Tilpass aktiviteten så den gir presis riktig utfordring etter evne og dagsform til den som øver
- Stimuler til eget initiativ for å utforske, håndtere, gjøre og interagere

- Arbeid for å styrke selvfølelse og egen kontroll i øvingssituasjonen – det handler om å tilrettelegge for en læringsprosess som kan være svingende og energikrevende
- Lær den du øver med å kjenne for å kunne tilpasse strategiene etter spesielle behov og ønsker. Dette stimulerer drivkrefter til å bruke verktøyet for opplevelse/ nytte av verktøyets funksjoner, for eksempel å kunne kjenne bevegelsen i kroppen, endre posisjon i rommet og styre det man vil
- Utvikle egne strategier for ulike personer og prøv konstant nye måter å fremme læring på. Det kan skje ved å tillate prøving og feiling på en sikker og gjennomtenkt måte; prøv å øke eller skifte mellom ulike hastigheter; og ved å øve i nye eller mer krevende miljøer som kan gi nye/flere inntrykk og hvor det kan skje uventede hendelser
- Utvikle din forståelse for den som øver gjennom dialog og gjensidig samspill, det fører til at din evne til å gjøre detaljerte observasjoner samt lytte og gi gode tilbakemeldinger øker
- Tenk på hvordan du bruker språket, at du tilpasser dialogen til hver person. Det gjelder valg og vektlegging av ord, innhold, volum og toneleie
- Vær bevisst på hva du kommuniserer med ditt kroppsspråk, den som øver tolker dine gester, ansiktsuttrykk og kroppsholdning og påvirkes av ulike uttrykk for forventninger på respons, ro og overlatt ansvar
- Vær bevisst på hvordan gruppeprosesser påvirker samspill dersom man øver med to eller flere samtidig, eller flere andre personer er tilstede når man øver

ALP-instrumentet og læringsprosessen

Læringsprosessen deles inn i åtte faser 1 - 8 (*ALP-instrumentet*, 3 sider)

Den første fasen (1) er nybegynnerfasen og den siste (8) er ekspertfasen

De åtte fasene deles inn i tre stadier:

- Introvert stadium (fase 1 - 3) - utforsker funksjoner
- Vanskelig overgang (fase 4 - 5) - utforsker sekvenser
- Ekstrovert stadium (fase 6 - 8) - utforsker utførelse

ALP fremmende strategier og hva som karakteriserer de tre stadiene

I dokumentet er det fremmende strategier for hvert stadium – den som er ansvarlig for opplæring bør være oppmerksom på følgende nøkkelfaktorer:

Strategier for utforsking av funksjoner – kropp og verktøy (Introvert stadium)

- Veksle mellom å være stille og rolig, og være oppmuntrende, stimulerende og veilede
- Oppmerksom på detaljer rundt måten den som øver utforsker på
- Legge merke til små endringer i samspillet

Strategier for utforsking av sekvenser – kropp, verktøy og omgivelser (Vanskelig overgang)

- Oppmuntre og tillat prøving og feiling

- Involver den som øver i å reflektere over utfallet av egne handlinger

Strategier for å utforske utførelse – kropp, verktøy, omgivelser og virksomhet (Ekstrovert stadium)

- Vær klar til å gripe inn for å opprettholde tilstrekkelig sikkerhet
- Stadig skjerpet observasjon av helheten
- Legg til rette for raske samspill på flere nivåer – med verktøyet, den fysiske omgivelsen og andre i nærheten

Hvorfor er joystick et magisk verktøy?

ALP-verktøyet kan brukes med forskjellige elektriske kjøreverktøy og styreenheter, men det er viktig å først vurdere joystick som styreenhet før eventuell utprøving av andre styremetoder som f.eks. brytere. Fordelen med joystick er:

- Ingen skift mellom ulike styreverktøy
- Joysticken sitter fast, men kan likevel manipuleres og utforskes
- Et styreverktøy som brukes til alle operasjoner, fra enkle til kompliserte
- Mulighet til å utforske med en begrenset fysisk funksjon
- Ikke behov for å forstå eller bruke ulike display
- Forståelsen av hvordan joysticken brukes blir utviklet på en mer fysisk, konkret og umiddelbar måte
- Fysisk utforskning kan være tilstrekkelig, læring kan oppnås uten verbale instruksjoner

For de som har nedsatt kognisjon kan en midtstilt joystick være foretrekke fremfor en som er sidestilt. Ved å få plassert joysticken i midtlinje foran kroppen blir det mer intuitivt med tanke på styring og retning av kjøreverktøyet.

Generelle strategier for å fremme læringsprosessen

Oppmerksomhet og fokus

Som ansvarlig for opplæringen, vær bevisst på å opprettholde oppmerksomheten på et høyt nivå og vær fokusert på hva den som øver gjør. Vær hele tiden observant, våken og klar til å gi respons.

Utfordringer

Gi den som øver presis riktige utfordringer etter deres nivå i læringsprosessen.

Dersom utfordringene er **for lave** – *for lett, vil den som øver kjede seg og miste interessen/ nysgjerrigheten*

Dersom utfordringene er **for høye** – *for krevende, vil den som øver stadig feile, miste interessen/ nysgjerrigheten*

Utforskning av funksjoner – fokus på kropp og verktøy - utfordringer

- Oppmuntre og stimulere til samspill mellom den som øver og verktøyet
- Vær konsekvent med og forsøke å oppnå et samspill med den som øver og få ham/henne til å tolerere fysisk berøring og veiledning

Utforskning av sekvenser – fokus på kropp, verktøy og omgivelser - utfordringer

- Motiver den som øver til å tåle/ tillate et lavt nivå av fremgang og få tilfeller av mestring
- Viktig å forenkle og tilpasse utfordringene for å gi den som øver mulighet for suksess og dermed minske deres frustrasjonsnivå

Utforskning av utførelse – fokus på kropp, verktøy, omgivelser og virksomheter - utfordringer

- Tilby å øke farten på kjøreverktøyet
- Tilby mer komplekse interaktive sammenhenger – fysiske og sosiale

Tegn på overbelastning – vær observant

- Stopper med all form for aktivitet, blir innesluttet, stenger omverden ute, lukker øyene eller får et tomt blikk
- Kaldsvetter, er blek
- Andre tegn på utmattelse – ser bekymret eller lei seg ut, gråter eller skriker
- Tegn på frustrasjon, avvissende atferd, sinne, uro

Stans øvingen, men ikke forflytt den som øver ut av rullestolen. Hold om og vær nær, berolig og trøste, fortsett litt til før dere avslutter økten – det er viktig å avslutte positivt.

Pendling over flere faser

Den som øver utvikles ikke trinnvis i læringsprosessen. Fremskritt, tilbakegang og stillestående er naturlige innslag i utviklingen, både i det korte (et tilfelle) og lange løp (måned - år).

- Vær bevisst på at den som øver kan ved et og samme øvingstilfelle pendle opp og ned mellom to eller flere faser avhengig av hvilken motivasjon, oppmerksomhet, energi og forståelse som er tilgjengelig for øyeblikket.
- Utfallet ved ulike øvingstilfeller kan også variere avhengig av aktuell helsetilstand, humør, hendelser før treningen, ledsager eller hvem som er ansvarlig for å fremme læringen.
- Vær oppmerksom på hvilke mulige årsaker som medvirker til pendlingen opp og ned mellom fasene.

Den som øver kan i ulike stadier vise likt mønster med pendling over to eller flere faser. Forskjellen ligger i hvor lenge det går å holde den høyeste fasen og hvor lang tid det tar å gjenopprette den. I de lavere fasene tar det lengre tid enn i de høyere fasene.

Eksempler i stadiene:

Utforsker funksjoner – introvert stadium:

- Korte perioder på det høyeste nivå
- Etter nedgang tar det lenger tid å på nytt oppnå et høyere nivå.
 - Det er lett å gi den som øver en for lav utfordring

Utforsker utførelse – ekstrovert stadium:

- Lange perioder på høyeste nivå
- Etter nedgang tar det kortere tid å oppnå et høyere nivå
 - Det er lett å gi den som øver en for krevende utfordring

Vær observant i fase 6 – kompetent

Den som øver og er i fase 6, kompetent, kan gi et falskt inntrykk av å være i fase 7, dyktig. Dersom den som øver, kjører med lav hastighet med joysticken i ytterstilling, er det vanskelig å avgjøre om han eller hun klarer å gradere hastigheten. Å kunne gradere innebærer at man kan regulere hastigheten gjennom å gjøre ulike lange utslag med joysticken.

For å se om den som øver er i fase 7, kan du øke farten. Dersom den som øver kan gradere, dvs. regulere hastigheten med joysticken, så er inntrykket om dyktighet riktig.

Gruppeaktivitet

Dersom det lar seg gjøre, kan man la flere øve sammen i en gruppe. Det forutsetter at man først vurderer hvem som kan delta og hvilken aktivitet som passer. Vurder kontinuerlig hvordan samspillet mellom deltakerne fungerer under øvingen. Antall og hvem som deltar i gruppen ved hvert tilfelle påvirker dynamikken i samspillet og læringen. Hver deltaker må først vurderes individuelt med tanke på hvordan de vil håndtere det å være i et miljø med mange ulike inntrykk og med samspill på flere plan mellom ulike deltakere.

Gruppeaktivitet for «ekstrovert» stadium – Utforsker utførelse

De som øver må ha oppnådd fase 6 (kompetent) innen de kan delta i en gruppeaktivitet. I fase 6 er de som øver fortsatt opptatt av å styre fra punkt A til B og har begrenset oppmerksomhet på alt annet som skjer i miljøet rundt. Gruppeaktiviteten kan støtte deres utvikling for å håndtere flere inntrykk samtidig, øke bevisstheten om omgivelsene og evnen til å ha samspill med andre.

Den ansvarlige for opplæring må følge med på sikkerheten og hvordan relasjonene mellom deltakerne utvikles under gruppeaktiviteten. De som øver kan vise sterke følelser, spesielt når de utvikler sine egne vurderinger om hvordan de skal oppføre seg mot andre i gruppen. Konflikter som oppstår når de skal lære seg å ta hensyn til seg selv og andre, må håndteres gjennom dialog og refleksjon.

Gruppeaktivitet for stadium «vanskelig overgang» - Utforsker sekvenser

Dersom de som øver befinner seg i fase 4 (avansert nybegynner), eller 5 (høyt utviklet nybegynner) kan de ha nytte av å være i en parallell gruppe i det samme rommet som gruppeaktiviteten. De kan være tilskuere uten å ha krav på seg til å delta i samspillet og kan på litt avstand se på hva de andre gjør. Det er ikke sikkert at de orker eller vil være med på hele gruppeaktiviteten og kan da forlate rommet. En forutsetning for å ha med en parallell gruppe eller tilskuere under gruppeaktiviteten er at rommet er stort nok.

Viktig å tenke på før man starter å kjøre utendørs

Den som øver må utvikle de grunnleggende ferdighetene for manøvrering på jevnt og plant underlag før man kan lære seg på hvordan ulike underlag og helninger virker inn på manøvrering og styring. Evnen til å forstå romlige relasjoner og god oppmerksomhetsregulering er også viktig for å klare å kombinere kjøring med å planlegge og forutse utemiljøet.

- Den som øver må utvikle sine romslige relasjoner innendørs før man kjører utendørs. Det oppnås gjennom å først øve i et miljø med tydelig og fast innramming. Innendørs er det en mer strukturert og innrammet kontekst, grensene innendørs er mer definerte og lettere å relatere seg til romslig enn utendørs der det er mer udefinerte og fjerne grenser. Innendørs vil lister og farger ramme inn og avgrense gulv, tak, vegger, døråpninger og vinduer. Lamper og innredning gir referansepunkter.
- Den som øver må ha erfart å kjøre på flatt underlag før man kjører på ujevnt og kupert underlag.
- Den som øver trenger å utvikle forståelse for sin egen størrelse sammen med kjøreverktøyet. Det oppnås gjennom øving i trangere avgrensede rom innendørs – som kontor, toaletter, boder etc.
- Utendørs blir lyd og lys annerledes og avstand vanskeligere å oppfatte. Det er en mindre forutsigbar, og for en del, en skremmende verden utendørs, mindre håndgripelig og vanskeligere å forstå.
- Den som øver bør kunne synkronisere sine kroppsbevegelser med stolens bevegelser før kjøring på ujevnt underlag kan starte. For eksempel oppleve sentrifugalkraften og tilpasse kroppsbevegelsene sine ved kjøring i sirkel i høyere fart, kjøre over ujevnheter innendørs, eksisterende (dørterskler) eller konstruerte (tau, bobleplast mm. på gulvet).

Strategier for «introvert stadium» (fase 1-3) Utforsker funksjoner med fokus på kropp og verktøy

Bruk en forsiktig tilnærming for å etablere en trygg og sikker relasjon med den som øver.

Før oppmerksomheten til den som øver mot verktøyets funksjon og den nærmeste omgivelsen.

Strategier rettet mot verktøyets funksjon og samspillet med verktøyet

Styrk bevisstheten om hvordan kroppen kan benyttes for å utforske verktøyet («dette er din hånd, hold styreverktøyet med hånden, trykker du med hånden på styreverktøyet beveger stolen seg» osv.)

Oppmuntre og stimulere den som øver til å utforske alle deler av verktøyet og funksjonene.

Oppmuntre og hjelp den som øver til å holde oppmerksomheten rettet mot sin kropp og utforskingen av verktøyet. Om oppmerksomheten blir avbrutt eller rettes mot noe annet, forsøk å få den til å skifte tilbake.

Tilby manuell guiding til den som øver for å støtte den i å oppnå de nødvendige operasjonene, som å gripe, dytte, dra og opprettholde grepet. Tilpass mengden av inntrykk til det individuelle behovet for veiledning og stimuli. Varier mellom å gi kraftige og harde trykk, og lettere veiledende berøring. Begynn med å veilede hender og fingre, gå videre til håndledd, underarm og albue, for å deretter la være å gi støtte.

Bytt konstant mellom å dra deg unna, for å så komme tilbake og være tett på. På den måten kan den som øver forstå at det er de selv som utfører operasjonene som får stolen til å bevege seg. Gjør det tydelig at det er den som øver og ikke du som forårsaker effektene. Dra deg unna og vær stille og i ro en stund, gi den som øver tid til å agere, reflektere og reagere. Kom tilbake igjen å tilby manuell guiding, vis med tegn eller manuelle støtteord.

Stimuler til utvikling av koordinering mellom kropp og verktøyet – observer hvordan den som øver forsøker å samordne sine kroppsbevegelser med styreverktøyets bevegelser, og gi den som øver tilstrekkelig med tid til å tilpasse seg til bevegelsene og effektene av de ytre kreftene, som f.eks. tyngdekraft og sentrifugalkraft.

Frustrasjon/ irritasjon

Tillat avvisning, engstelse eller passivitet hos den som øver, og anerkjenn at det kan være tegn på frustrasjon på dette stadiet. Den som øver kan vise irritasjon ved at det ikke klarer å gjenta en operasjon som gav en behagelig fornemmelse i kroppen, f.eks. det å manøvrere rullestolen i en sirkel med litt høyere hastighet. Ytre tegn på frustrasjon kan f.eks. vise seg som en rynke i pannen, lyd av misnøye, knuffing eller gynging.

Strategier for sosialt samspill

«En-til-en» samspill

Strukturert variasjon i fysisk og sosialt samspill

Språk

Oppmuntrende og mykt språk.

Benevn kroppsdelar, verktøyets ulike deler, operasjoner og effekter. Sett ordene til operasjoner/ handlinger akkurat når de utføres for å sette etiketter på ting og hendelser. Med det skapes forutsetninger for å etter hvert kunne gå over fra manuell guiding til å gi verbale støtteord eller instruksjoner på avstand.

Bruk et langsomt tempo og snakk tydelig med vel avgrensede ord. Dersom lyden kommer i en jevn strøm er det ikke like lett for den som øver å oppfatte hvor et ord begynner og slutter. Bruk et presist, forenklet og forkortet språk.

Skift mellom perioder av stillhet og tale for å påvirke og stimulere.

Undertrykk eller demp dine refleksmessige reaksjoner som f.eks. å rope ut i forbindelse med kollisjoner eller uventede vellykkede handlinger. Bruk kroppsspråk for å formidle budskap eller gi respons på en konkret, fysisk måte, som kan være lettere for den som øver å forstå.

Forklar verktøyets funksjon med kroppsspråk, tegn og manuell guiding.

Oppmuntre egne initiativ til aktivitet

Stimuler den som øver til å bli nysgjerrig og interessert i å se på, kjenne på og prøve å ta på alle deler av verktøyet.

Stimuler den som øver til å utvikle evnen til å ta egne initiativ gjennom å bruke manuell guiding for å initiere utforskende aktivitet. Slipp forsiktig guidingen mens den som øver oppmuntres til å selv fortsette utforskningen.

Tillat den som øver å utforske verktøyet på sin egen måte.

Gi den som øver muligheten til å oppleve ekstrem bruk av verktøyet – tilby den som øver å prøve ulike hastigheter og tillat «kontrollerte» kollisjoner. På dette nivået går det ikke an å forstå hva det innebærer å kjøre for fort eller å kolliderer før man har fått oppleve det. Dersom opplevelsen er ubehagelig blir det noe som den som øver vil unngå – ikke fordi det er farlig, men fordi det føles ubehagelig.

Tillat den som øver å konstant repetere sine utforskende handlinger for å oppnå sitt eget nivå av tilfredsstillelse, gjentakelser trengs for å først kunne lagre og senere hente frem tidligere erfaringer fra hukommelsen.

Tillat den som øver å prøve på sin egen måte.

Tillat den som øver å styre utforskningen, den skal ikke styres, bare oppmuntres og stimuleres av den ansvarlige for opplæringen.

Spesifikke strategier for hver fase (1-3)

Fase 1 – Uerfaren

Etabler en relasjon med den som øver

Øk våkenhet og nysgjerrighet til den som øver gjennom å gi opplevelsen av at stolen beveger seg i rommet.

Formidle den kroppslige opplevelsen av bevegelse gjennom manuell guiding med hånden på styreverktøyet.

Oppmuntre og støtt gjentakelser av den kroppslige opplevelsen.

Reduser engstelse og passivitet for å gi plass til nysgjerrighet og utforskning.

Skap forutsetninger for tilfeldig og utilsiktet aktivering av styreverktøyet.

La den som øver få erfaring av dype proprioceptive sanseinntrykk ved å gi trykk og manuell guiding på de deler av kroppen som tåler det best, f.eks. på affisert hånd eller arm, eller på føttene.

Fase 2 – Nysgjerrig uerfaren

Oppmuntre den som øver til å strekke hånda eller armen ut fra kroppen for å utforske – som en aktivitet i seg selv.

Oppmuntre den som øver til å utforske alle deler av verktøyet/ stolen som finnes innen rekkevidde.

Underbygg den voksende innsikten om grunnleggende bruk av verktøyet gjennom manuell guiding og verbale støtteord.

Gi oppmuntring når den som øver fullfører en handling etter at hånden/ guidingen er tatt bort.

Gi oppmuntring og støtte til alle endringer i måten å bruke verktøyet på.

Frem ideen om egen forflytning gjennom manuell guiding av aktiviteten. Guidingen gir en demonstrasjon av hva som kan oppnås gjennom å håndtere styreverktøyet på ulike måter.

Fase 3 - Nybegynner

Pek på, eller tapp lett på styreverktøyet for å rette oppmerksomheten tilbake til verktøyet.

Frisk opp minnet om hvordan verktøyet kan brukes.

Støtt viljestyrt aktivitet ved å trekke deg unna og vente på at den som øver responderer på sin måte. Minimer den manuelle guidingen og bruk korte, direkte verbale instruksjoner på avstand for å oppmuntre til egen aktivitet.

Arbeid aktivt med å bygge opp et ordforråd med de begrepene som benyttes i forbindelse med bruk av verktøyet. Benytt ord/ tegn for å knytte sammen utførte handlinger med begrepene for disse handlingene og det som utforskes.

Gi den som øver tid og mulighet å fordøye og samordne sine sanseinntrykk og erfaringer under kortere perioder med stillhet.

Gi den som øver god tid til å utføre aktiviteter med verktøyet på sin måte, samtidig som den stimulerende oppmuntringen blir tonet ned.

Strategier for stadium «Vanskelig overgang» (fase 4-5)

Utforsker sekvenser med fokus på kropp, verktøy og omgivelser

Fokuser oppmerksomheten hos den som øver på verktøyets funksjoner og ytre mål for bruk av verktøyet.

Strategier rettet mot bruk av verktøyet og samspill

Oppmuntre til at den som øver utforsker og eksperimenterer for å forstå og bygge mønster for hvordan verktøyet kan håndteres og benyttes.

Perioder uten innblanding sammenflettet med manuell guiding og verbale støtteord eller instruksjoner.

Start med å tilby variasjon av hastigheten.

Introduser metoder for forsiktig bruk av verktøyet, for eksempel: bare dytt litt på styreverktøyet. Den forsiktige bruken av joysticken støtter utviklingen av en mer langsom og gradert håndtering av joysticken hos den som øver. Den som øver lærer seg på den måten at det er mulig å kjøre på lav hastighet til tross for at stolen er innstilt på høy hastighet.

Stimuler forståelsen av vertikale romslige relasjoner ved å rette oppmerksomheten til den som øver på det som finnes over og under bordhøyde.

Bekreft suksess og forklar hva vanskeligheter og feil skyldes – på en måte som er mulig å forstå for den som øver. Forklar på en måte som fremmer utviklingen av evne til problemløsning.

Støtt utviklingen av ulike ytre motiv for aktiviteten til den som øver, for at han/ hun kan forstå hva verktøyet kan brukes til. F.eks. komme seg bort fra en situasjon, eller å komme frem til noe interessant.

Frustrasjon

Aksepter uttrykk for frustrasjon hos den som øver.

Vær rolig og forsøk å forklare for den som øver hvorfor det blir feil, oppmuntre til å fortsette å forsøke, bekrefte at det er vanskelig å få til å kjøre. Alt for å minske frustrasjonen til et nivå hvor den forstyrrer læringsprosessen så lite som mulig.

Senk kravene, støtt og bygg mønsteret sammen under dialog. F.eks. «forsøk selv igjen, så hjelper jeg deg litt hvis du vil, det er vanskelig, ikke gi deg». Gi den som øver mulighet til korte opplevelser av å kunne lykkes, som kan støtte drivkraften til å fortsette med bruk av verktøyet.

Strategier rettet mot sosialt samspill

Øk avstanden til den som øver under samspillet.

Utfordre og lokke til samspill rundt bruk av verktøyet gjennom sosialt samspill «en-til-en» (en om gangen), gjør bevegelser frem og tilbake for å øke avstanden og omfanget på interaksjonsrommet.

Start med enkle lekende «en-til-en» samspillsaktiviteter og øk gradvis vanskelighetsgraden.

Språk

Bruk dialog med enkelt verbalt språk, kroppsspråk og guiding.

Gi begrep og forklar verktøyets funksjon og hva som kan bli resultatet av bruk av verktøyet.

Forklar verktøyets funksjon med enkelt språk, kroppsspråk og manuell guiding.

Stimuler evnen til å forstå og unngå situasjoner som f.eks. kan forårsake klemskader, for å lære seg å ta hensyn til sin egen kropp under bruk av verktøyet.

Oppfordre egne initiativ og forsøk

Oppfordre egne forsøk for å komme på hvordan verktøyet fungerer, prøve på nytt og på nytt, prøve på en annen måte.

Tillat den som øver å utforske bruk av verktøyet på sin egen måte.

Tillat den som øver å gjøre sine egne feil.

Tillat den som øver å utvikle egne strategier, egne måter å løse problemer som oppstår.

Tilby den som øver hjelp, men om svaret er «nei», forsøk å stå i bakgrunnen og vent til de ber om hjelp selv.

Spesifikke strategier for hver fase (4-5)

Fase 4 – Avansert nybegynner

Tilby den som øver manuell guiding for å oppmuntre til utforskning av verktøyet. Gjør gjentatte forsøk på å få oppmerksomheten til den som øver tilbake til verktøyet dersom han/hun blir avledet, kombinert med perioder hvor du holder deg i bakgrunnen og venter ut egen aktivitet hos den som øver.

Tilby den som øver stille, rolige perioder med lav stimulering fra omgivelsen kombinert med omgivelser med mer liv og røre.

Stimuler egne forsøk og initiativ til enveisrettet samspill hos den som øver.

Fase 5– Høyt utviklet nybegynner

Tilby den som øver veiledning og bli enige om hvordan dere skal samarbeide for oppnå ønsket resultat av verktøybruken.

Gi minimalt med manuell guiding, gå fra hånden mot albuen for så å fjerne støtten.

Oppfordre den som øver å støtte underarmen og håndbaken mot støtteflaten for å få bedre kontroll på hånd og fingre.

Les av energinivået til den som øver og tilpass hastighet og aktivitet i samråd slik at det blir passe utfordrende.

Spør den som øver om han/hun vil at det skal gå fortere eller saktere.

Gi den som øver mulighet til å benytte den hastighet han/hun ønsker. De trenger å få oppleve «for høy fart» selv for å kunne vite hvor grensen går for hva som føles komfortabelt eller ubehagelig.

Knytt verktøysbruken med personlige favorittaktiviteter eller interesser.

Inkluder bruk av verktøyet i sosialt samspill.

Ta i bruk samspillet rundt verktøysbruken med for eksempel turtagningsleker/aktiviteter.

Alternative styremåter

I dette stadiet kan det bli aktuelt å vurdere en annen styremåte enn joystick. Den som øver har nå utviklet forståelse for verktøyets funksjoner og håndtering og har lært seg mer om romlige relasjoner mellom seg selv, verktøyet og omgivelsene. Når den som øver forstår hva joysticken skal brukes til, men ikke mestrer å kontrollere styringen til tross for langvarig trening kan det føre til stor frustrasjon. Om det er mulig, forsøk å kommunisere med den som øver om at det finnes andre styremåter som kan gjøre kjøringen enklere. Finn ut om han/hun ønsker å øve mer på joystick eller prøve med en annen styremåte.

Det er viktig å vente med å prøve alternative styremåter til den som øver har forståelse for at rullestolen kan settes i bevegelse og styres med joysticken. Da er det lettere å forstå at teknikken kan hjelpe til med å gjøre det som hindres av begrensninger i motorikken i arm/hånd. Om den som øver får prøve alternative styremåter (elektroniske guidingsystem som slyngekjøring, sensorer som får stolen til å unngå hinder) før han/hun har lært seg hvordan man kan bruke verktøyet på en kompetent måte kan det være vanskelig å forstå forskjellen mellom effektene av egne handlinger med joysticken og hva rullestolen gjør automatisk. Det kan være meget forvirrende for den som øver at rullestolen plutselig tar over styringen. Automatikken begrenser også mulighetene for variert læring.

Dersom den som øver kjører med et system med sensorer som får stolen til å unngå hinder vil man ikke oppleve å kjøre inn i og krasje med gjenstander i omgivelsene, som har en viktig sensorisk innvirkning på tidlig læring. Læring av hvilke sekvenser som er nødvendige for å oppnå kontroll over målrettede manøvreringer begrenses av at man ikke får ta konsekvensene av å kolliderer, kjøre seg fast og lære seg hvordan man kommer seg ut igjen.

Dersom man bruker et slyngekjøringssystem (tape på gulvet og sensor på rullestolen som gjør ta den følger tapen) vil man ikke ha muligheten til å kjøre i sirkel, selv regulere hastigheten, kjøre inn i og krasje med vegger og gjenstander. Læring av hvordan funksjoner brukes i sekvenser begrenses til stopp - start og eventuelt å svinge til høyre eller venstre i et kryss. Læring av hvor mye plass rullestolen tar og relasjonene til omgivelsene begrenses også i stor grad. Læring av å oppleve og reagere på kroppssopplevelser som å kjøre i sirkel, hastighetsregulering med joysticken og kollisjoner går tapt. Opplevelsene av rotasjon, hastighetsøkning, bremsing og kollisjon er viktige for å stimulere kroppens reaksjoner for å rette opp og stabilisere kroppsholdningen.

Fordelene med en alternativ styremåte er at det kan minke frustrasjonen dersom den som øver har store vansker med å lykkes med å benytte joystick eller må bruke urimelig mye energi på å håndtere joysticken for å kjøre.

Strategier for «ekstrovert stadium» (fase 6-8)

Utforsker utførelse med fokus på kropp, verktøy, omgivelser og virksomhet

Rett oppmerksomheten til den som øver på kompetent verktøybruk og de fysiske og sosiale omgivelsene.

Strategier rettet mot verktøybruk i samspill med omgivelsene

Oppmuntre utforskning og eksperimentering med verktøybruk i det daglige miljøet. Stimulere synkroniseringen mellom kroppsdelenes bevegelser (arm, hånd, fingre, hode, øyner) og verktøybruk for å utvikle presisjon i håndteringen.

Frustrasjon

Stimuler utviklingen av egne strategier hos den som øver, stimuler problemløsning for å frigjøre blokkeringer og minske frustrasjonen.

Strategier rettet mot sosialt samspill

Gi den som øver mulighet til å øve i et ustrukturert og variert fysisk og sosialt miljø.

Tilby samspill i gruppe.

Tilby fri aktivitet, lek eller spill, der aktivitetsutførelsen styres av normer og regler på et litt mer komplisert nivå.

Språk

Dialog via verbal eller teknologisk kommunikasjon eller bruk av tegn.

Støtt utviklingen av begrep for reaksjoner og følelsesuttrykk i tilknytning til resultatet av verktøybruken. Det kan være vanskelig for den som øver å uttrykke følelser språklig dersom ordforrådet ikke er så stort.

Bruk språket for å resonnere, diskutere, informere.

Bruk et mer utviklet språk.

Bruk kroppsspråk på en mer abstrakt, symbolsk måte

Bruk et raskere og mer spontant språk med variert tempo.

Gi instruksjoner som den som øver skal følge – fra enkle til mer sammensatte.

Bli enige om hvordan øvingene skal struktureres.

Stimuler utviklingen av evnen til å bedømme risikoer og muligheter for seg selv og andre i ulike situasjoner. Gjør den som øver bevisst på hva som kan forventes, forutsees i ulike

situasjoner og hvordan han/hun kan tenke når det gjelder planlegging i nye og mer komplekse miljøer.

Stimuler utvikling av en bedre evne til å bedømme situasjoner med hensyn til hvilke risikoer og muligheter det finnes for andre personer ved manøvrering av rullestolen i ulike miljøer.

Støtt egne initiativ til verktøybruk og aktivitet

Oppmuntre utvikling av egne ønsker, mål – hva vil du gjøre, hvem vil du møte.

Støtt fullføring av egne ønsker og ideer om verktøysbruk og ulike aktiviteter som kan gjøres samtidig eller ved hjelp av verktøyet.

Støtt egne initiativ – prøv på egen hånd, gjør det på din måte.

Tillat den som øver å utforske verktøybruken på sin egen måte.

Tillat den som øver å gjøre sine egne feil (med minimal risiko).

Tillat usikre utførelser med en grad av risiko som føles rimelig.

Tillat den som øver å ta styringen under øvelsene.

Spesifikke strategier for hver fase (6 – 8)

Fase 6 – Kompetent

Tillat den som øver å ta pauser og gi perioder med hvile så han/hun kan innhente energi og fokusere på nytt.

Stimuler utviklingen av presis generering av kraft, gradering og timing av bevegelser som et ledd i utviklingen av smidig verktøybruk.

Stimuler og utfordre utvikling av håndmotorikken fra grov til fin og myk bruk av styreverktøyet ved å veksle mellom lav og høy hastighet.

Oppfordre til utforskning av ukjente grenser for verktøybruk i relasjon til de fysiske omgivelsene. For eksempel å utforske om et rom er tilstrekkelig bredt for at rullestolen skal kunne passere eller tilstrekkelig stort for å kunne kjøre inn og snu.

Oppmuntre den som øver til å gjøre korte ekspedisjoner på egen hånd.

Oppmuntre til tohåndsaktiviteter. For eksempel å kjøre med en hånd og samtidig ta en gjenstand fra et bord eller dytte noe ned med en pinne.

Fase 7 – Dyktig

Tilby den som øver oppgaver i daglige omgivelser som øker hans/hennes evner til å bruke kjøreverktøyet for å styre, bestemme kurs og samhandle med det fysiske og sosiale miljøet.

Hastighet, lek og hverdagsaktiviteter kan bevisst tilpasses og endres for å gi den som øver, økende utfordringer.

Begynn med enkle navigeringsoppgaver og øk gradvis kompleksiteten ved å be den som øver om å kjøre i ulike rom, store eller små, åpne eller trange, rolige eller fulle av aktivitet, innendørs eller utendørs. Utføringen kan også gjøres mer kompleks ved å legge til sosialt samspill som strekker seg fra å være stille, ha lyd i bakgrunnen, gi instruksjoner, føre en lystig samtale, stille enkle rutinespørsmål eller kunnskapsspørsmål.

Eksempler på gradvis progresjon fra lette til vanskeligere utfordringer:

Be den som øver om å:

- Kjøre inn i et annet rom og finne veien ut på egen hånd mens du selv er stille.
- Kjøre inn i et annet rom og finne veien ut igjen mens du selv snakker lett avledende.
- Kjøre inn i et annet rom og rygge ut igjen
- Kjøre inn i et annet rom, kjør rundt i rommet og rygg deretter ut igjen.
- Kjør inn i ulike møblerte rom i varierte størrelser og kjør i en sirkel rundt for eksempel et bord, kjør i sirkel både forover og bakover i begge retninger (med og mot klokken).

Tillat og oppfordre leken verktøybruk (fri aktivitet eller aktivitet med regler) og oppdagelsesferder.

Bruk dialog og stimuler refleksjoner over egne erfaringer hos den som øver for å utvikle forståelsen av konsekvensene som kan oppstå når han/hun prøver nye ting, aktiviteter – «hva lærte du deg?» «Hva kan du gjøre i stedet?»

Oppmuntre den som øver til å gjøre lenger ekspedisjoner på egen hånd – ute av synet.

Oppmuntre til kombinasjoner av verktøybruk med utføring av andre aktiviteter. For eksempel å kjøre og dytte en ball eller en kartong i en viss retning.

Oppmuntre til integrering av verktøybruk i andre virksomheter. For eksempel i enkle leker eller hverdagsaktiviteter, som å gå på toalettet, kjøre inntil bordet for å spise eller ta frem frokost.

Fase 8 – Ekspert

Tilby muligheter til å bruke verktøyet i mange ulike sammenhenger og miljøer, både innendørs og utendørs. Integrer automatisert verktøybruk med hverdagsaktiviteter, livsstil og kultur.

Referanser

- Durkin J. (2006). Developing powered mobility with children who have multiple and complex disabilities: Moving forward. *Doctoral dissertation* in Department of Health Professions, Clinical Research Unit. 2006, University of Brighton: Brighton, UK. EThOS Persistent ID: uk.bl.ethos.426977
- Nilsson L. Driving to Learn. (2007). The process of growing consciousness of tool use – a grounded theory of de-plateauing. *Doctoral dissertation*, Faculty of Medicine, Institution of Health Sciences, Section of Occupational Therapy and Gerontology. 2007, University of Lund: Lund, Sweden. ISBN 978-91-85559-11-4.
- Nilsson, L., & Durkin, J. (2014). Assessment of learning powered mobility use – applying Grounded Theory to occupational performance. *Journal of Rehabilitation Research and Development*, 51(6), 963-74.
- Nilsson, L., & Durkin, J. (2017) Powered mobility intervention: understanding the position of tool use learning as part of implementing the ALP tool. *Disability and Rehabilitation: Assistive Technology*, 12(7), 730-739, DOI: 10.1080/17483107.2016.1253119 Kan lastes ned fra: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17483107.2016.1253119>
- Nilsson, L. (2012). Köra för att Lära™ stimulerar utveckling och lärande hos personer med kognitiva funktionsnedsättningar. *Tidskriften Arbetsterapeuten*, nr 8, Forskning i praxis. Kan lastes ned fra: <http://www.lisbethnilsson.se/publikationer/>
- Svensson E, Nilsson L. (2009). Köra för att Lära. *FoU Habilitering och Hjälpmedel, Region Skåne, Enkel rapport nr. 3*; 2009. Kan lastes ned fra: <http://www.lisbethnilsson.se/publikationer/>
- Link til forelesning: Köra för att Lära finnes på Nka play (Nka = Nationellt kompetenscentrum anhöriga) <http://www.anhoriga.se/nkaplay/flerfunktionsnedsattning/intressanta-exempel/kora-for-att-lara/kora-for-att-lara-mojligheter-till-stimulans-och-utveckling-for-barn-ungdomar-och-vuxna-med-funktionsnedsattning/>