”JOBBIGT HEMMA”

- En digital stödportal som stärker barns rättigheter och ger stöd genom gamification.

dimh

Junis

MED STÖD FRÅN ALLMÄNNA ARVSFONDEN

Inledning

”I Sverige växer i dag mer än vart femte barn upp i en familj där en vuxen har en psykisk ohälsa och/eller ett beroende av alkohol eller andra droger som påverkar vardagen.”

Intention - Vårt varför

- Känslor av skuld, skam, ensamhet – ”mitt fel”
- Förhöjd risk för att må dåligt nu, och i framtiden
- Digital stödportal 8-12 år
- Förälder med beroende av alkohol/droger, och/eller psykisk sjukdom
- Finansierat av Arvsfonden

Om Junis

- Demokrati, nykterhet, solidaritet
- 150 lokalföreningar, ca 8000 medlemmar 6-15 år
- ALLA barns rätt till en trygg och rolig fritid
- Läger och aktiviteter i lokalföreningar i hela Sverige

- Belysa och förbättra livssituationen för barn som lever i familjer med missbruk
  - LUDDE
  - Klasskompisar
  - Vuxna som vet
  - Årlig kommunrapport

Om Dimh

- Innovations- och digitaliserings företag
- Hälso- och sjukvårdssektorn
- Digitala verktyg som målgruppen har behov av
- Genom gamification - skapa lustfyllda och användarvänliga lösningar
- Vi gör alltifrån: appar, spel, webbsidor till AR, VR och AI-lösningar

SUICIDE ZERO

ASTRID LINDGRENS BARNSJUKHUS

TRE SKA BLI NOLL

dimh

Områden Dimh har jobbat med

- Cancer
- Rehabilitering
- Föräldrastöd
- Psykisk hälsa
- Utbildning inom vård & skola
- Funktionsvariationer
- Äldrevård och demensvård
- Barn & ungas rättigheter

Bakgrund

”97% av svenska barn i åldern 8 - 19 år använder internet dagligen.”

”54 % av vuxna vet inte vart de ska vända sig för stöd och information för att hjälpa ett barn med en förälder som dricker för mycket.”

TROTS ATT…

” …över 80% av unga, att få den typen av information i skolan av en vuxen…”

Så om…

..barnen saknar anpassad information online

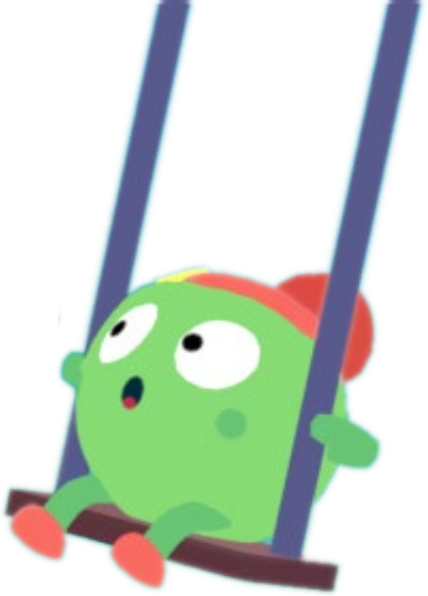
..kommunernas information saknas

..vuxna pratar inte

..skolan ger ingen information

..skam och skuld hindrar till stöd…

VART ska de då få hjälp?



Tillvägagång-sätt

Kahoot!

Besök sida
Kahoot.it

Skriv in koden
XXXX

Vad är gamification?

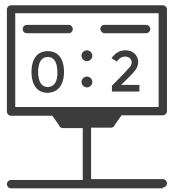
“Gamification är användandet av spelelement i verksamheter som normalt inte har med spel att göra, såsom utbildning och vård. Gamification används för att öka användarens engagemang och motivation för digitalt eller fysiskt material.”

Spelelement

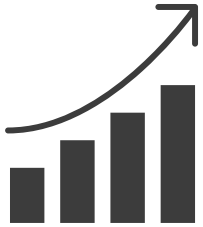
Avatar

Virtuella märken

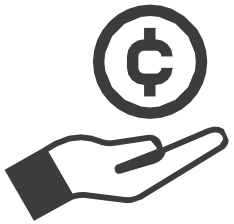
Listor



Poäng

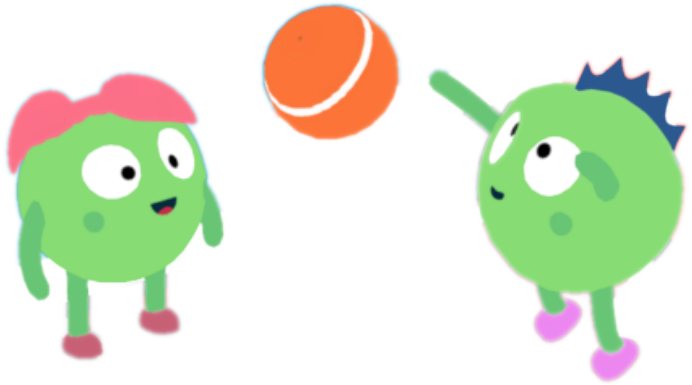


Nivå/Level



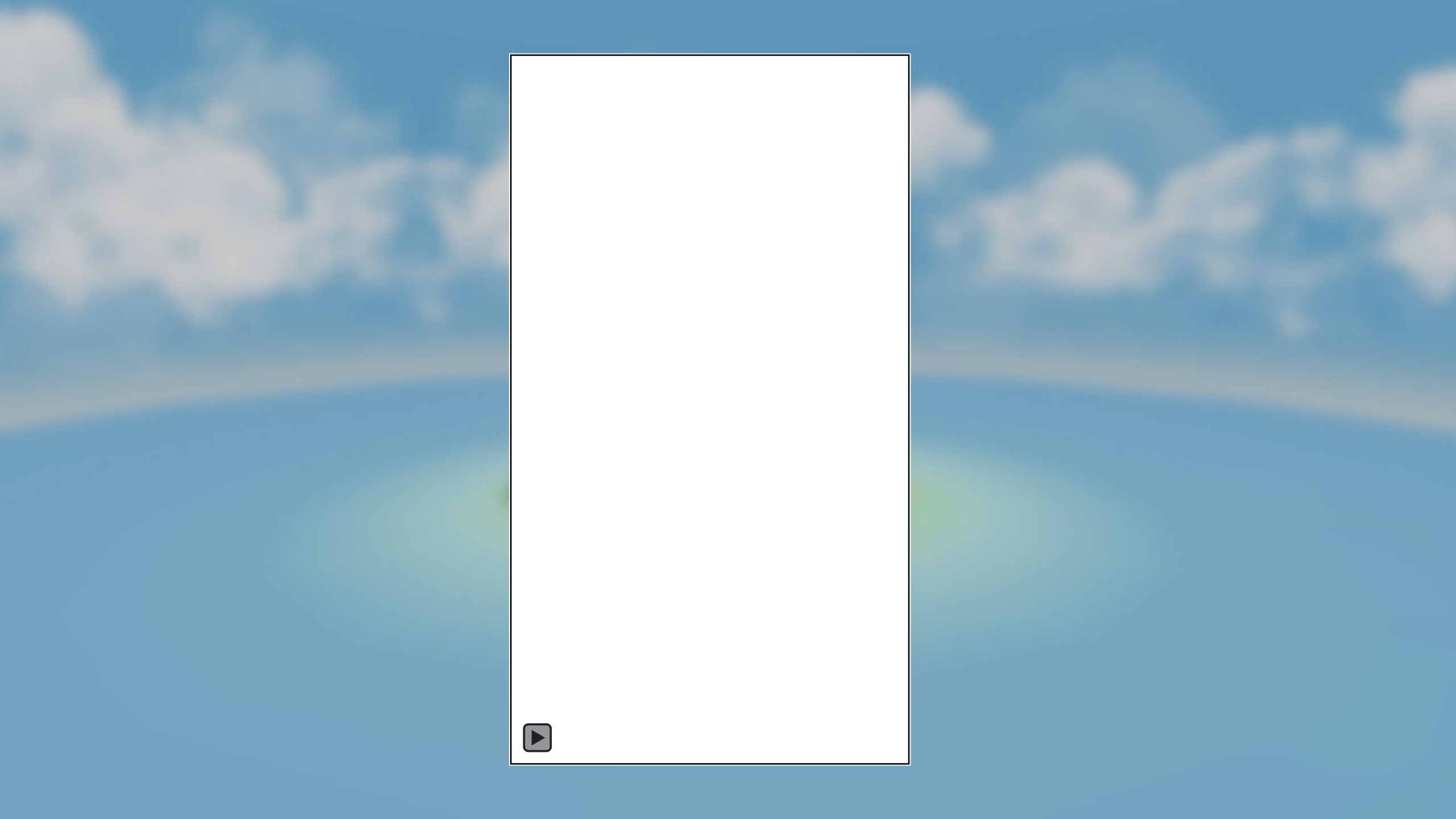
Virtuell valuta

Resultat



Stegvis process

- Lyssna in information
- Fortsatt involvera och testa av idéer med målgruppen
- Iterativ process
- Information i sig räcker inte…



Camping-plats

- Knutit information till karaktärerna
- Utmaning med långa texter
- Campingplats med bokläsning
- Små, lättförståeliga delar med illustrationer

Dialogformat

- Omvandla information till dialogformat
- Lyssna på igenkännande konversationer
- Förstå att man inte är ensam & att det finns hjälp att få

Leksaker

- Leksaker för att förstärka känslan av utforskande och belöna nyfikenhet
- Något oväntat händer
- Uppmuntrande meddelande från karaktärer

Traditionell webbplats vs våran lösning

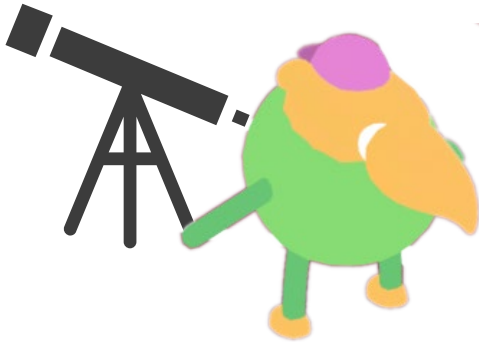
- Skillnad: Ej linjär navigering
- Användaren: Frihet & bestämmer ordningen själv
- Innehåll: Barn blir delaktiga & engagerade
- Design: Fri utforskning, interaktiva stationer, karaktärer & gamification
- Mål: Stanna kvar, känna sig stärkt & få en positiv upplevelse

Målgruppstest

- Barnen är våra experter!
- Vilka tankar och känslor väcker platsen?
- Hur fungerar navigeringen och de olika funktionerna?
- Vad är barnens input kring figurer, innehåll och namnet på ön?

Användning & framtiden

- Youtube, sociala medier och spelplattformar
- Stödgruppsmaterial
- Skolmaterial
- Ögrupper



Samman-
fattning

Målet är att ge barn

kunskap, mod och vilja att ta emot stöd.

TACK FÖR OSS!

Johanna Liljeblad Lycksell
Projektledare - Jobbigt hemma
Johanna.Liljeblad.Lycksell@junis.se
073-372 62 74

Stefania Citraro
Affärsutvecklare – Dimh Norden AB
stefania.citraro@di-mh.com
073 660 69 05

Illustration för karaktärerna:
Peapods Diorama by Black Spire Studio

MED STÖD FRÅN ALLMÄNNA ARVSFONDEN