



Háskólinn
á Akureyri
University
of Akureyri

Iðjuþjálfun og leikur

Hvernig nota iðjuþjálfar leik með börnum

Guðlaug Jóna Helgadóttir og Íris Tinna Ingólfssdóttir

HEILBRIGÐISVÍSINDASVIÐ

Lokaverkefni til
BS gráðu í iðjuþjálfunarfræði

Iðjuþjálfunarfræðideild
Maí 2018

Verkefni þetta er lokaverkefni í iðjuþjálfunarfræði

Verkefnið unnu:

Guðlaug Jóna Helgadóttir

Íris Tinna Ingólfssdóttir

Leiðbeinandi:

Hólmús Freyja Methúsalemsdóttir

ÁGRIP

Leikur er álitin ein mikilvægasta iðja barna og ómissandi hluti af þjónustu iðjuþjálfar þegar unnið er með börnum og fjölskyldum þeirra. Leikur gegnir lykilhlutverki í heilsu og velsæld barna, stuðlar að þroska sköpunargáfu þeirra, ímyndunarafls, afkastagetu og sjálfstrausts ásamt líkams-, félags-, vitsmuna- og tilfinningalegum styrk og færni. Leikur er hver sú athöfn sem veldur gleði, og er hluti af þátttöku barna í daglegum athöfnum ásamt því að vera þeim eðlislægur. Vísað hefur verið til leiks sem ákveðinna mannréttinda, að hvert barn eigi rétt á því að leika sér þar sem leikur sé mikilvægur fyrir þroska og lífsgæði þeirra. Tilgangur rannsóknarinnar er að fá betri innsýn í það hvernig leikur er notaður í iðjuþjálfun barna á Íslandi. Rannsóknarspurningin sem leiddi verkefni og leitað var svara við er eftirfarandi. Hvernig nota iðjuþjálfar á Íslandi leik í þjónustu sinni með börnum? Um er að ræða lýsandi þversniðsrannsókn og fór gagnaöflun fram með rafrænni spurningarkönnun. Markhópur rannsóknar var iðjuþjálfar sem hafa börn sem sinn megin skjólstæðingahóp. Úrtakið var óþekkt, þar sem nákvæmur fjöldi iðjuþjálfar sem starfa með börnum er ekki þekktur. Spurningarlistinn var því sendur til allra skráðra félagsmanna í Iðjuþjálfafélagi Íslands, samtals 287 iðjuþjálfar og bárust svör frá 33 iðjuþjálfum. Helstu niðurstöður leiddu í ljós að matstæki eru sjaldan notuð til að meta færni við leik og leikur einkum notaður sem leið til að bæta færni á öðrum sviðum. Helstu hindranir í notkun leiks að mati svaranda var tímaskortur og aðstæður á vinnustað. Vísbendingar eru um að styrkja þurfi notkun matstækja við mat á leik ásamt því að efla notkun leiks sem markmið. Þörf er á á frekari rannsóknum með það að markmiði að skoða nánar leik í þjónustu iðjuþjálfar.

Meginhugtök: leikur, börn, iðjuþjálfun og iðja.

ABSTRACT

Play is considered as important occupations in childhood and an essential part of occupational therapists' services when working with children and their families. Play is a key part of children's health and well-being; it facilitates the development of their creativity, imagination, productivity and self-confidence in addition to physical, social, intellectual and emotional strength and ability. Play is any fun activity that invokes joy in the participant and as well as being intrinsic part of their live. It is stated that play is a human right; that each child has a right to play whereas it is important for its development and quality of life. The purpose of this study is to gain a better insight into the use of play pediatric occupational therapy in Iceland. The project aimed to answer following research question: How do occupational therapists in Iceland use play in their pediatric therapy practice? The project is a descriptive cross-sectional study and data collected via online survey. The target demographic of the study was occupational therapists who work mainly with children. The sample size was unclear as the exact number of pediatric occupational therapists is unknown. The questionnaire was distributed to all 287 registered members of Iðjubjálfafélag Íslands (the Icelandic Occupational Therapy Association), resulting in 33 returned surveys. Main results revealed that play is rarely evaluated with assessment tools and play was identified primarily as a means to an end. According to responders, the main barriers to play-centred practice mentioned are lack of time and workplace conditions. The results indicate that use of assessment tools needs to be reinforced as well as using play more as an aim/main goal. There is a need for further research on play occupation to enhance play-centred practice in occupational therapy.

Key terms: play, children, occupational therapy and occupation.

ÞAKKARORÐ

Bestu þakkir viljum við færa öllum þeim sem lögðu okkur lið við gerð þessa verkefnis, þá sérstaklega leiðbeinanda okkar Hólmdísi Freyju Methúsalemsdóttir fyrir uppbyggilega gagnrýni, faglega leiðsögn, hvatningu og stuðning. Hjördís Sigursteinsdóttir aðjúnkt við Félagsvísindadeild HA fær einnig þakkir fyrir að aðstoða okkur við uppsetningu í SPSS og tölfræðigreiningu. Katrínu Vilborgardóttur Gunnarsdóttur þökkum við þýðingu og yfirllestur á ágripi okkar sem og Marínó Rafni Guðmundssyni, Ragnheiði Guðmundsdóttur og Þórdísi Hermannsdóttur fyrir yfirllestur og gagnlegar athugasemdir. Við viljum einnig þakka öllum þátttakendum sem gáfu af dýrmætum tíma sínum til þess að leggja rannsókninni lið. Að lokum þökkum við fjölskyldum okkar og vinum fyrir ómældan stuðning, hvatningu, þolinmæði og umburðalyndi í gegnum námið.

EFNISYFIRLIT

Kafl I - Inngangur	1
Kafl II - Fræðileg samantekt	5
Hugmyndafræði.....	5
Leikur	7
Réttur barna til leiks.	8
Leikur og börn.	9
Leikur og iðjuþjálfun.....	10
Hlutverk leiks í þjónustu út frá sjónarhorni iðjuþjálfara.	15
Iðjuþjálfun barna á Íslandi.....	18
Samantekt	20
Kafl III - Aðferðafræði	22
Rannsóknarsnið	22
Þátttakendur.....	23
Spurningalistinn	24
Gagnaöflun og gagnagreining.....	26
Siðfræði	27
Kafl IV - Niðurstöður	29
Menntun og starfsaldur þátttakenda	29
Aldur, þjónusta, tilvísanir og greiningar skjólstæðinga	31
Áhrif umhverfis á leiks og hindranir	34
Matstæki, hugmyndafræði og fag/starfslíkön.....	37
Leikur í þjónustu iðjuþjálfara við börn.....	38
Samantekt	40
Kafl V - Umræður.....	42
Leikur í iðjuþjálfun.....	42
Matstæki	43
Umhverfi, kenningar og fag/starfslíkön	44
Réttindi barna	46
Takmarkanir og hagnýtt gildi	47

Frekari rannsóknir	48
Heimildaskrá	49
Fylgiskjal A - Spurningarlisti.....	56
Fylgiskjal B - Kynningarbréf	60

YFIRLIT YFIR MYNDIR

Mynd 1. PEO líkanið	6
Mynd 2. Þjónustuform þátttakenda.....	30
Mynd 3. Kenningar og fag/starfslíkön	38
Mynd 4. Hversu oft er leikur notaður í þjónustu iðjuþjálfar	39
Mynd 5. Hvernig er leikur notaður í þjónustu iðjuþjálfar.....	40

YFIRLIT YFIR TÖFLUR

Tafla 1. Menntun og starfsaldur þátttakenda og hve lengi þeir hafa unnið með börnum	30
Tafla 2. Starfsaldur iðjuþjálfra frá útskrift og starfsaldur iðjuþjálfra með börnum.....	31
Tafla 3. Aldur skjólstæðinga, þjónusta, tilvísanir, greiningar barna.....	322
Tafla 4. Helstu tilvísanir og greiningar barna í iðjuþjálfun	33
Tafla 5. Notkun matstækja í þjónustu	36
Tafla 6. Ánægja með hlut leiks í þjónustu	39

Kafli I

Inngangur

Meginviðfangsefni bernskunnar eru að þroskast, dafna, læra og leika (Vickerius og Sandberg, 2006; von Zuben, Crist og Mayberry, 1990). Leikur er því ein af mikilvægustu iðjum barna auk þess að hafa áhrif á hlutverk þeirra seinna á lífsleiðinni og er þar af leiðandi þýðingarmikill fyrir þau (Ray-Kaeser og Lynch, 2017). Leikur hefur mikil áhrif á þroska barna á öllum aldri það er félags-, tilfinninga-, vitsmuna- og líkamlegan þroska þeirra, ásamt því að þau verða næmari á umhverfi sitt. Um er að ræða algengustu iðju barna og „að leika sér“ er notað í mörgum daglegum athöfnum eins og að klæða sig, borða og fara í sturtu. Leikur er hvaða skemmtilega athöfn sem veldur gleði við þátttöku eða með öðrum orðum leikgleði (e. playfulness) (Ray-Kaeser og Lynch, 2017).

Ein besta leiðin til þess að fá börn til að tjá tilfinningar sínar og láta í ljós vellíðan er í gegnum leik (Geddes, Price og McKnight, R., 1999). Vettvangur iðju barna er margvíslegur s.s. á heimili þeirra, í skólanum og/eða úti í samfélaginu (Primeau og Fergusson, 1999). Þegar horft er á leik er einnig mikilvægt að skoða í hvaða umhverfi leikurinn fer fram og áhrif umhverfis á leik barnsins (Tanta og Knox, 2015). Þjónusta iðjuþjálfar með börnum er fjölbreytileg og eru mörg atriði sem geta haft áhrif á hana, þar á meðal starfsvettvangur. Starf iðjuþjálfar með börnum fer meðal annars fram í nærumhverfi þeirra til þess að tryggja að ákjósanlegasta leiðin til að læra sé valin (Snæfríður Þ. Egilsson og Sara Stefánsdóttir, 2011; Arbesman, Lieberman, og Berlanstein, 2013). Æskilegt er að iðjuþjálfar sem vinna með ungum börnum bjóða uppá iðjumiðaða þjónustu til að stuðla að aukinni færni skjólstæðinga sinna (Arbesman, Lieberman, og Berlanstein, 2013).

Samkvæmt samningi Sameinuðu þjóðanna (18/1992) eiga öll börn, fötluð sem ófötluð, rétt á aðgangi að heilbrigðisþjónustu, endurhæfingu, menntun, þjálfun og njóta möguleika til að stunda ýmsa tómstundaiðju, auk þess að stuðlað sé að sem mestri félagslegri aðlögun og þroska þess. Aðildarríkin eiga jafnframt að viðurkenna og virða „rétt barna til hvíldar og tómstunda, til að stunda leiki og skemmtanir sem hæfa aldri þeirra og til frjálsar þátttöku í menningarlífi og listum.“ (Samningur Sameinuðu þjóðanna um réttindi barnsins, 18/1992). Samkvæmt Barnalögum (76/2003) er það réttur hvers barns að „lifa, þroskast og njóta verndar, umönnunar og annarra réttinda í samræmi við aldur sinn og þroska og án mismununar af nokkru tagi.“ Leikur er því mikilvæg leið sem hjálpar barninu að þroskast og fá tækifæri til að tjá sig.

Tilgangur rannsóknarinnar er að fá betri innsýn í það hvernig leikur er notaður í iðjuþjálfun barna á Íslandi. Eins og fram hefur komið er leikur mikilvægur fyrir þroska, heilsu og velsæld barna. Aukin þekking á notkun leiks í þjónustu skapar grunn til frekari rannsókna, nýja möguleika á notkun leiks í þjónustu og eflir starf iðjuþjálfara með börnum. Rannsóknin hefur því hagnýtt gildi fyrir alla þá sem starfa með börnum, hvort sem er í eflandi og/eða fyrirbyggjandi starfi og til þjálfunar. Eftirfarandi rannsóknaspurning var sett fram;

1. Hvernig nota iðjuþjálfar á Íslandi leik í þjónustu sinni með börnum?

Við gerð þessa verkefnis var stuðst við hugmyndafræðina um samspil einstaklings, umhverfis og iðju (Person-Environment-Occupation [PEO]). PEO var valið vegna þess að það gerir grein fyrir samspili umhverfis, iðju og einstaklings sem eykur eða dregur úr færni hans við iðju sem er honum mikilvæg (Case-Smith, Law, Missiuna, Pollock og Stewart, 2010). Líkanið horfir til þess hvaða faglegum áherslum er fylgt og hvað stýrir þjónustu iðjuþjálfara með börnum. Í

Þessari rannsókn er horft á hvernig iðjuþjálfar nota leik í þjónustu sinni og því varð hugmyndafræði PEO fyrir valinu.

Hlutverk leiks í iðjuþjálfun hefur lítið verið rannsakað en þó hafa verið gerðar þrjár eftirtektaverðar rannsóknir varðandi notkun leiks í íhlutun, tvær gerðar í Bandaríkjunum og ein samanburðarrannsókn milli þriggja landa; Írlands, Svíþjóðar og Sviss (Couch, Deitz og Kanny, 1998; Kuhaneck, Tanta, Coombs og Pannone, 2013; Lynch, Prellwitz, Schulze og Moore, 2017). Niðurstöður leiddu í ljós að iðjuþjálfar leggja meiri áherslu á virkni í leik fremur en leik sem iðju. Leikur var notaður til að vekja áhuga, sem umbun eða leið til að styrkja aðra færni eins og vitsmuna- eða sálfélagslegan vanda sem tengdist markmiðum íhlutunar.

Rannsóknin sem hér er framkvæmd er byggð á fyrrgreindum rannsóknum, þar sem ekki hefur fengist innsýn í notkun leiks í iðjuþjálfun barna á Íslandi og er hún því fyrsta sinnar tegundar hér á landi. Takmarkanir rannsóknarinnar eru þær að ekki hafa fundist margar rannsóknir um leik í iðjuþjálfun og lítið íslenskt efni til um notkun leiks í iðjuþjálfun barna. Spurningalistinn var hannaður af rannsakendum og ekki gerðar nægjanlegar forprófanir á honum. Að auki er það takmarkandi fyrir rannsóknina að ekki liggja fyrir tölur um fjölda þeirra iðjuþjálfra sem starfa með börnum á Íslandi.

Meginhugtök rannsóknarinnar eru leikur, börn, iðjuþjálfun og iðja og verða þau skilgreind hér að neðan.

Leikur er hvaða ósjálfráða eða skipulagða virkni sem birtist sem víxlverkun milli barns og umhverfis og leiðir til ánægju, skemmtunar eða dægrastyttingar (Parham og Fazio, 2008).

Barn er skilgreint á Íslandi sem allir þeir einstaklingar sem eru yngri en 18 ára (Samningur Sameinuðu þjóðanna um réttindi barnsins, 18/1992).

Iðjuþjálfun er þjálfun sem felst í því að nota margskonar verk og athafnir sem tengjast daglegu lífi einstaklings s.s. á heimili, í vinnu eða við leik og tómstundariðju. Iðjuþjálfun tengist því öllum athöfnum sem skjólstæðingurinn tekur sér fyrir hendi ásamt því að auka færni þeirra svo þeir öðlist meira sjálfstæði og betri lífsgæði (Iðjuþjálfafélag Íslands, e.d).

Iðja er allt það sem fólk tekur sér fyrir hendur í þeim tilgangi að annast sig og njóta lífsins. Hún er ein af grunnþörfum mannsins, mótar umhverfi, er áhrifavaldur í heilsu og hefur gildi og þýðingu fyrir einstaklinginn sjálfan og samfélagið í heild (Kristjana Fenger og Guðrún Pálmadóttir, 2011).

Verkefnið skiptist upp í fimm kafla, að meðtöldum inngangi. Í öðrum kafla verður farið yfir fræðilegan bakgrunn leiks ásamt samhengi hans við börn og iðjuþjálfun. Þriðji kafli fjallar um aðferðafræði rannsóknarinnar, gagnasöfnun, spurningalistanum gerð skil og fjallað um úrtakið. Fjórti kafli er um niðurstöðurnar úr spurningalistanum sem sendur var út. Fimmti kafli er umræðukafli þar sem niðurstöður verða skoðaðar í samhengi við fræðilega hlutann og vangaveltur rannsakenda settar fram.

Kafli II

Fræðileg samantekt

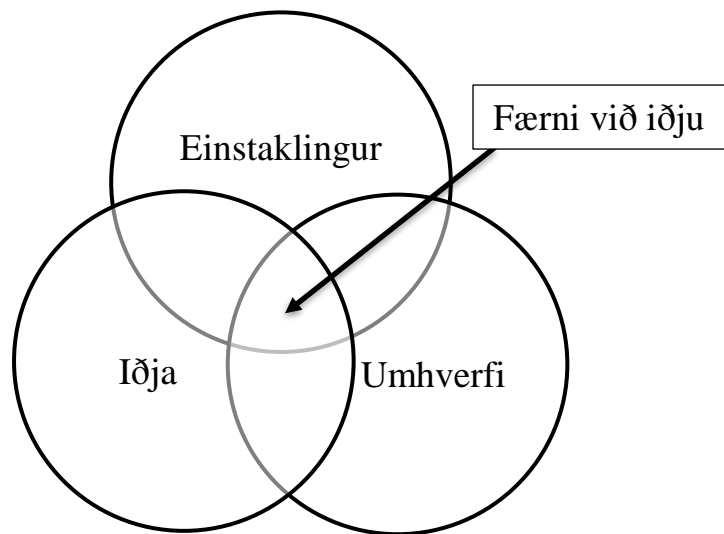
Í þessum kafla verður greint frá hugmyndafræðinni sem höfð var að leiðarljósi, almennt fjallað um leik, réttindi barna til leiks, lög og reglugerðir og siðareglur iðjuþjálfar sem snúa að málefninu. Auk þess verður farið nánar í mikilvægi leiks fyrir börn, bæði almennt og í iðjuþjálfun ásamt því að greint verður frá rannsóknum sem tengjast málefninu. Að lokum verður fjallað um hvernig iðjuþjálfar nýta leik í þjónustu með börnum.

Heimilda var leitað í ýmsum gagnasöfnum eins og Ebscohost, OTseeker, OTDBASE og Proquest. Viðfangsefni voru sótt í lög og reglugerðir, bæði íslenskar sem erlendar um rétt barna til leiks ásamt fræðibókum um iðjuþjálfun barna. Leitarorð voru m.a.: Play and children, play and occupational therapy, pediatric occupational therapy, play in intervention, occupational therapy and children, iðjuþjálfun og iðjuþjálfun barna

Hugmyndafræði

Við gerð þessa verkefnis var stuðst við hugmyndafræði um samspil einstaklings, umhverfis og iðju (Person-Environment-Occupation [PEO]). PEO beinir sjónum sínum að því sem barnið vill, þarf eða ætlast er til að það geri. Ef vandi er til staðar er greint frá því hvaða þættir það eru sem torvalda þátttöku barnsins og hvernig samspil ólíkra þátta er háttað. PEO lýsir víxlverkandi samspili milli einstaklings, umhverfis og iðju ásamt því að skilgreina matsaðferðir og íhlutunarleiðir í þjónustu. Líkanið miðar að því að hámarka færni einstaklings við iðju, hver einstaklingur er einstakur og á lífsferlinum gegnir hann mismunandi hlutverkum sem eru honum þýðingarmikil. Umhverfi einstaklings samanstendur af ýmsu s.s. efnisheimi, stjórnsýslu, menningu og samfélagi sem getur ýmist stutt við eða torvaldið þátttöku þeirra og hefur áhrif á

reynslu hans (Canadian Association of Occupational Therapists, 2002). Sambandið sem myndast milli umhverfis og einstaklings styður fagaðila við mat á færni einstaklings, þar sem þættirnir eru innbyrðis háðir hver öðrum. PEO hentar vel þegar skoða þarf tengsl milli einstaklings og umhverfis. PEO leyfir iðjuþjálfum að draga upp skýra mynd af þjónustu þeirra til skjólstæðinga sinna og hvernig mismunandi þættir hafa áhrif á hvorn annan innan líkansins (Maclean, Carin-Levy, Hunter, Malcolmson og Locke, 2012). Hugmyndafræðin á vel við þar sem að verið er að skoða hvernig leikur er notaður í þjónustu iðjuþjálfra með börnum á Íslandi. Einstaklingsþátturinn táknar færni iðjuþjálfra í þjónustu og er háð þekkingu þeirra, iðja er starf iðjuþjálfra og samstarf þeirra með börnum og fjölskyldum þeirra, umhverfið táknar starfsumhverfi iðjuþjálfra og hvar þjónustan fer fram (Mynd 1). Einstaklingurinn, umhverfið og iðjan eiga öll sinn þátt í að ákvarða færni einstaklingsins við iðju í gegnum lífið, eru þeir allir tengdir og þar sem þeir skarast má sjá hver færni við iðju er, sem í þessari rannsókn er þjónusta iðjuþjálfra. (Case-Smith, Law, Missiuna, Pollock og Stewart, 2010).



Mynd 1. Líkanið um samspil einstakling, iðju og umhverfis

Leikur

Leikur er huglæg reynsla af gleði og gamni, sem kemur frá því að taka þátt af fúsum og frjálsum vilja ásamt áhuga. Um er að ræða ákveðna iðju sem barn tekur þátt í af sjálfdáðum og er honum þýðingarmikil, iðja þessi á sér stað á milli barns og umhverfis. Leikur snýst fyrst og fremst um að taka þátt frekar en að ætla sér fyrirfram ákveðna útkomu. Þátttakan getur verið takmörkuð t.d. dagdraumar eða að fylgjast með öðrum leika sér, auk þess getur leikur átt sér stað þegar börn eru ein, með jafnöldrum sínum eða með fullorðnum (Lynch og Moore, 2016; United Nations Committee on the Rights of the Child, 2013). Fullorðnir einstaklingar, foreldrar eða umsjónaraðilar geta ýtt undir þroska barna með því að ná góðum tengslum við þau í gegnum leik og með þátttöku þeirra í leiknum getur það veitt þeim einstakan skilning og innsýn inn í heim barnanna. Eykur það traust milli kynslóða, stuðlar að auknum samskiptum og skilningi ásamt fleiri tækifærum til þess að gefa leiðsögn og hvatningu (United Nations Committee on the Rights of the Child, 2013). Leik leiksins vegna má lýsa sem frjálsum leik, þar sem börn leika án fyrirfram ákveðinna markmiða. Leikurinn hefur þó sínar reglur og takmarkanir, með það að marki að vera meira hvetjandi, sannfærandi og veita ákveðna áskorun (Besio, 2018). Leikur leiksins vegna getur verið lærður, hann þjónar ákveðnum tilgangi fyrir börn og gerir þeim kleift að aðlaga hluti og umhverfi að þeirra þörfum (Ray-Kaeser og Lynch, 2015). Um er að ræða mikilvægt ferli fyrir þroska barnanna, fyrir það hvernig þau skilgreina sig og hverju þau tilheyra (United Nations Committee on the Rights of the Child, 2013). Á vissan hátt lítur út fyrir það að samfélagið sé að missa sjónar á mikilvægi leiks, en það er í gegnum leik sem við bætum heilsu og velsæld barna (Tanta og Knox, 2010).

Réttur barna til leiks. Vísað hefur verið til leiks sem ákveðinna mannréttinda, hvert barn á rétt á því að leika sér þar sem leikur hefur áhrif á þroska þeirra. Leikur er ein þýðingarmesta iðja sem öll börn geta tekið þátt í og í gegnum leik hafa börn möguleika á að skoða umheiminn á öruggan og fjölbreyttan máta (Brown og Patte, 2013). Iðjuréttlæti vísar til réttis einstaklings til þess að grunnþörfum hans sé mætt ásamt því að fá jöfn tækifæri til þess að ná sínum markmiðum. Öll börn eiga einnig rétt á því að stunda iðju sem er fjölbreytt og þýðingarmikil fyrir þau (Wilcock & Townsend, 2014). Leikur er lykilþáttur í heilsu og velsæld barna og stuðlar að þróun sköpunargáfu þeirra, ímyndunarafls, afkastagetu og sjálfstrausts, ásamt líkam-, félags-, vitsmuna- og tilfinningalegum styrk og færni. Leikur er börnum eðlislægur, hann eflir þroska þeirra og er hluti af þátttöku þeirra í athöfnum daglegs lífs (United Nations Committee on the Rights of the Child, 2013). Grein 31 í Barnasáttmála Sameinuðu þjóðanna (e. United Nations Convention on the Rights of the Child) segir að hvert einasta barn hafi rétt til hvíldar og frístunda, að taka þátt í leik sem hæfir aldri þess og taka þátt af fúsum og frjálsum vilja í menningarlífi og listum (Towler, 2017). Grein 12 í sömu reglugerð gerir grein fyrir því og minnir okkur á að öll börn hafa rétt á að rödd þeirra fái að njóta sín og að á þau sé hlustað. Í leikþjálfun, verða fagaðilar að hlusta og bregðast við þeim áhyggjum og málefnum sem börnin nefna ásamt því að leyfa þeim að velta fyrir sér lausnum. Börn með skerðingar geta deilt reynslu sinni, vonum, tilfinningum og óskum (Towler, 2017). Leikur gerir börnum kleift að deila hugmyndum sínum án utanaðkomandi áhrifa og án þess að aðrir dæmi þau. Í leik getur barnið tjáð sína upplifun á raunveruleikanum á margvíslegan hátt. Löngun barna til að leika verður að vera hvött áfram og leiknum leyft að þróast í þá átt sem barnið vill (Towler, 2017).

Samkvæmt Barnalögunum (76/2003) er það réttur hvers barns að „lifa, þroskast og njóta verndar, umönnunar og annarra réttinda í samræmi við aldur sinn og þroska og án mismununar af

nokkru tagi.“ Leikur er því mikilvægt atriði sem hjálpar barninu að þroskast og fá að tjá sig en ekki má gleyma að umhverfið er einnig stór þáttur í því hvernig barn leikur sér. Eins og sést er samræmi á milli um réttindi barna hjá Sameinuðu þjóðunum og Barnalaganna sem eru í gildi á Íslandi. Í siðareglum iðjuþjálfara (2012) er kafli sem fjallar um sjónarmið iðjuþjálfunar. Í þeim kafla segir að fólk sé í eðli sínu virkt. Til að fullnægja þörf þeirri stundar fólk margs konar iðju sem veitir þeim tilgang ásamt því að auka færni og ýta undir þroska. Einnig segir í kaflanum að iðja mótist af samspili einstaklinga við umhverfi og röskun á iðju getur stafað af ýmsum vandamálum eða verið afleiðing líkamlegra og andlega kvilla. Ef röskun á iðju er langvarandi getur hún haft skaðleg áhrif á heilsu og þroska einstaklinga (Kielhofner, 2008).

Leikur og börn. Á mörgum stöðum í heiminum er litið á leik sem tímaeyðslu eða óþarfa virkni sem er lítils virði. Foreldrar og umsjónaraðilar setja yfirleitt meiri áherslu á lærdóm eða vinnu frekar en leik, sem oft er álitin hávaðasamur, skítugur, skaðvænlegur og uppáþrengjandi. Ennfremur, þá skortir fullorðnum oft sjálfstraust, færni eða skilning til að styðja við leik barnanna eða taka þátt í leiknum með þeim (United Nations Committee on the Rights of the Child, 2013). Leikur er ákveðin lífsgæði, sem hefur áhrif á heilsu og vellíðan á einstaklinga, hópa og samfélög.

Norma Alessandrini (1949) sagði að leikur væri leið barnanna til þess að læra ásamt því að vera ákveðin útrás fyrir virkni þeirra. Hann er starf þeirra, barnið tekur þátt í leik með sama hugarfari og orku og við myndum gera þegar við erum að sinna okkar daglegu störfum. Fyrir hvert barn er leikur alvarlegt viðfangsefni og má ekki rugla saman við aðgerðaleysi. Leikur er ekki heimskulegur, leikur er þýðingarmikil iðja (Alessandrini, 1949). Börn hafa mikla þörf til þess að leika sér og leitast þau oft eftir því að leika sér þó umhverfið leyfi það ekki. Ef börn ná ekki tökum á því að umbreyta tilgangi leiks eða aðlaga aðstæður sínar að honum getur það leitt

til slakrar hæfni í þykjustuleik, auk þess sem þau geta átt í erfiðleikum með að lesa í félagslegar aðstæður eða ætlanir annarra einstaklinga (Stagnitti og Unsworth, 2000). Sýnt hefur verið fram á að leikur sé lykilatriði fyrir þroska barna, sérstaklega á fyrstu æviárunum. Leikur eykur færni þeirra til að komast að samkomulagi, leysa vandamál, taka ákvarðanir og viðhalda tilfinningalegu jafnvægi. Með þátttöku í leik læra börn með því að framkvæma (e. learning by doing) t.d. með því að kanna umhverfið í kringum sig og öðlast þannig aukna reynslu, framfylgja nýjum hugmyndum og hlutverkum. Með þá reynslu öðlast þau betri skilning á hver þeirra staða er í veröldinni (United Nations Committee on the Rights of the Child, 2013). Kennarar eða sérfræðingar geta komið að leiknum með barninu til að bæta færni og þroska þeirra. Ytri markmið er ekki endilega það markmið sem stefnt er á að ná heldur til að virkja börnin þar sem leikur er þeim eðlislægur. Sérfræðingar þurfa að öðlast betri skilning á hve mikla þýðingu leikur hefur fyrir börn og virkni þeirra í daglegu lífi ásamt því að þekkja og getað aðlagð viðeigandi áætlanir til að styðja víxlverkun milli barns og fullorðinna. Til þess þarf góða þekkingu á þroska barna, færni og sveigjanleika (Besio, 2017).

Leikur og iðjuþjálfun

Leikur hefur ætíð verið hluti af iðjuþjálfun, þó að mikilvægi hans hafi breyst í gegnum árin. Það er mikilvægt að vita hvernig fagið hefur þróast í tengslum við iðju sem leik í þeim tilgangi að búa til góða áætlun fyrir framtíðina. Það var ekki fyrr en á seinni hluta áttunda áratugarins að breytingar urðu í faginu eins og að skoða hvaða áhrif iðja hafði á heilsu. Þar sem leikur er ein aðal iðja barna, þá hafa komið fram margar rannsóknir með mismunandi sjónarhorn á leik (Tanta og Knox, 2010). Í byrjun þjónustu skoða iðjuþjálfar þann stuðning sem er til staðar fyrir leikinn, með aðlögun á umhverfi getur barnið yfirstigið stórar hindranir til að skuldbinda sig

í sinni uppáhalds iðju (Tanta og Knox, 2010). Leikur er þekktur innan þjónustu iðjuþjálfunar sem miðpunktur barnæskunnar og ómissandi þáttur ef unnið er með börnum með færniskerðingar og fjölskyldum þeirra. Þó eru mismunandi skilgreiningar á leik og ekki er sátt um nöfn á mismunandi tegundum hans. Þó fjölgar stöðugt sönnunum á mikilvægi leiks fyrir heilsu, þroska og velsæld barna (Lester og Russell, 2010). Hægt er að skoða leik út frá tveimur sjónarmiðum sem bæði aðstoða okkur við að þroskast og dafna sem einstaklingar þó á mismunandi hátt.

Vísindalega sjónarmiðið lítur að líkamlegum þáttum okkar og leik á meðan hitt sjónarmiðið lítur að listinni að leika sér (e. art of play) sem er byggð á jákvæðri kennslu, leik og reynslu. Þar eru sérfræðingar og börn leikfélagar og þar ríkir ánægja og frelsi, iðjuþjálfar þurfa því að hafa þekkingu og færni á báðum sviðum til að geta nýtt leikinn í þjónustu sinni við börn (Tanta og Knox, 2010). Frá fæðingu til átta ára aldurs er leikur talinn ákveðinn gluggi inn í þroska barnsins. Það kemur því ekki á óvart að iðjuþjálfar notist fyrst og fremst við leik í þjónustu sinni til þess að styrkja aðra færni eða ná fram markmiðum tengdum þroska barna (Lynch og Moore, 2016; Ray-Kease og Lynch, 2017). Leikur er hugsaður sem ákveðið ferli þar sem börn aðlagast umhverfinu eða aðlaga umhverfið að sjálfum sér. Fimm mismunandi hliðar á leik hafa verið settar fram sem hefur ákveðna þýðingu í iðjuþjálfun sem tengist þjónustu með börnum og foreldrum: 1) hæfileikinn til að leika, 2) Hvernig viðhorf er til leiks, 3) leikvirkni, 4) umhverfi sem styður leik, 5) áhugi til leiks. Út frá þessum fimm hliðum er þjónusta iðjuþjálfara með börnum byggð á. Auk þess nýta þeir einnig persónueinkenni barna og stuðning umhverfis inn í þjónustu (Ray-Kease og Lynch, 2017). Viðhorf iðjuþjálfara til leiks má segja að sé einstakt, að iðjuþjálfar geti leyft skjólstæðingum að leika einungis fyrir leikinn sjálfan og nýta hann í þjónustu sinni (Bambrick, Dennis og Wilkinson, 2018). Hlutverk sérfræðinga er að búa til umhverfi þar sem börnin hafa val til leiks og þannig bæta færni sína í gegnum leikmynstur (Besio, 2017). En hver

er munurinn á frjálsum leik og meðferðarleiks? Frjáls leikur er hvattur af áhuga einstaklings og veitir honum gleði og skemmtun. Leikurinn þarf ekki að hafa tilgang og börnin stjórna honum. Hinsvegar þegar leikur er notaður í meðferð eru sett fram markmið og áætlun af meðferðaraðila, þó hafa foreldrar og börn einnig áhrif á áætlunina (Tanta og Knox, 2010). Þegar ytri hindranir eða hömlur eru settar inn í leik þá er hægt að líta á hann sem vinnu en ekki sem lengur sem skemmtun.

Leikur getur verið notaður í iðjuþjálfun á tvennan hátt, til að bæta færni á öðrum sviðum og til að bæta leik sem iðju. Svo að leikur sé notaður á árangursríkan hátt í meðferð er mikilvægt að barni líði eins að það hafi stjórn á leiknum og er það sérstaklega mikilvægt þegar markmiðið snýst um að bæta þroska og færni barna í leik (Tanta og Knox, 2010). Rannsóknir sem gerðar voru í Bandaríkjunum um hvernig iðjuþjálfar nýta leik í þjónustu (Couch, o.fl., 1998; Kuhanet, o.fl., 2013) sýndu að iðjuþjálfar nýta leik aðallega til að bæta færni á öðrum sviðum, en markmið voru nær aldrei á þá leið að bæta þroska í leik, heldur fremur að nýta leik í öðrum tilgangi (Couch, o.fl., 1998; Kuhanet, o.fl., 2013). Helsta hindrun fatlaðra barna eru möguleikar þeirra til að taka þátt í leik og tómstundum á sama hátt og jafnaldra þeirra, gegna því iðjuþjálfar lykilhlutverki í að efla þátttöku barna í leik. Markmið og leiðir í þjónustu eru sett í samræmi við hvernig fötlun barnsins hefur áhrif á þeirra daglegu iðju og hvernig iðja er framkvæmd. Tilgangur þjónustu í iðjuþjálfun er að bæta framkvæmdagetu og færni barnsins en taka samt mið af gildum og væntingum fjölskyldunnar (Tanta og Knox, 2010). Í rannsókn O'Brian o.fl. (2000) var athugað hvort möguleiki væri fyrir hendi að setja markmið sem tengdust leikgleði (e. playfulness) og kanna hvort þau væru mælanleg. Stuðst var við matstækin Test of Playfulness (TOP) og Preshcool Play Scale (PPS). Matstækin voru lögð fyrir bæði við byrjun þjónustu og aftur að ári liðnu til að meta framfarir. Börnin voru samtals átta og voru á aldrinum fjögurra til

sex ára og upplifðu þau erfileika í leik að sögn foreldra þeirra. Börnunum var skipt upp í tvo hópa; meðferðahópurinn sem fékk iðjuþjálfun 1x í viku klukkutíma í senn, þar sem íhlutun var hönnuð með það í huga að auka færni í leik. Hinn hópurinn var ekki í meðferð og fengu þau börn þar af leiðandi ekki beina íhlutun en fengu æfingar til að gera heima. Sett voru markmið sem tengdust leikgleði (e. playfulness) og íhlutunarleiðir út frá því. Niðurstöður leiddu í ljós að tvö börn í samanburðarhópnum sýndu verulegar framfarir í TOP en hin tvö sýndu ekki mikinn mun. Jafnframt sýndu tvö börn úr meðferðahópnum verulegar framfarir í TOP en annað þeirra sýndi einnig verulega framfarir í PPS matstækinu. Þessi rannsókn sýndi þar af leiðandi fram á að hægt er að setja mælanleg markmið sem tengd eru leikgleði (e. playfulness). Auk þess upplifðu foreldrarnir mun á börnunum, þau voru meira með jafnöldrum sínum í leik jafnt í skólanum sem og heima. Mörg börn hafa þörf fyrir íhlutun er varðar leikgleði (e. playfulness) og er iðjuþjálfun ein af fáum fagstéttum sem getur haft leik eða leikgleði (e. playfulness) sem markmið (O'Brian, o.fl., 2000).

Rannsóknir sýna einnig fram á að leikur er mikilvægur börnum þar sem hann byrjar strax í frumbersku þeirra og heldur áfram út lífið. Leikur í hinum ýmsu myndum getur tengt börnin við ímyndunarafl þeirra ásamt umhverfi, foreldrum og fjölskyldu þeirra (Anderson-McNamee og Bailey, 2010). Kostir leiksins eru margir og sem dæmi má nefna er að börnin öðlast ákveðna þekkingu, efla heilastarfsemi sína sem og minnið ásamt því að öðlast betri færni við að leysa þau vandamál sem verða á vegi þeirra (Anderson-McNamee og Bailey, 2010). Við leik fær barnið tækifæri til þess að uppgötva hvaða áhrif það hefur á hluti sem og aðra einstaklinga í umhverfi sínu ásamt því að kanna félagslega stöðu sína (Cheryl og Pollock, 1991). Leikur hefur þónokkuð notagildi fyrir foreldra, börn, þjálfara, eins og iðjuþjálfara, í allskyns aðstæðum s.s heima fyrir, á endurhæfingarástæð og í skólum. Leikur getur gefið foreldrum og öðrum umönnunaraðilum

tækifæri á því að kenna barninu og efla það í daglegum athöfnum frá unga aldri. Þegar unnið er með ungum börnum er það oft leikurinn sem brýtur ísinn og gerir barninu kleift að finna fyrir öryggi og vilja til þess að opna sig og tjá tilfinningar sínar. Leikurinn veitir barninu ekki bara gleði heldur ýtir það undir aukna færni, t.d. aukið sjálfstæði, aukin hvatning til þess að ná markmiðum sem og athygli til þess að sinna iðju. Með leik læra börnin svo margt og allt frá unga aldri eru þau að taka þátt í leik og er það því mikilvægt að foreldrar og aðrir sem annast barnið gefi því tækifæri til þess að iðka leik sinn (Stagnitti og Unsworth, 2000).

Í gegnum leik geta börn fundið heilbrigða leið til þess að tjá sig, þróa með sér góð og sterk sambönd, auka seiglu ásamt því að auka og auðvelda þeim að lesa í tilfinningar og einstaklinga (Nyaradzai, Matthew, Adraine og Mildred, 2016). Í rannsókn sinni skoðuðu Nyaradzai og félagar (2016) skoðuðu þau hvernig leikur eða leikmeðferð var notuð í Zimbabwe. Tilgangur rannsóknarinnar var að finna út hver skilningur iðjuþjálfara væri á leik og leik í þjónustu sem og að ákvarða hlutfall þeirra iðjuþjálfara sem notast við leik í þjónustu sinni við börn. Að auki var litið til þess hvernig iðjuþjálfar skynji árangurinn sem felst í leikmeðferð með börnum með skerðingar. Þátttakendur rannsóknarinnar voru 45 talsins, bæði frá einka- og almenningsstofnunum í Harare í Zimbabwe, að lágmarki sex mánaða reynslu í starfi með börnum. Voru þau beðin um að svara spurningalista varðandi efnið. Þátttakendur rannsóknarinnar studdust við leikmeðferð sem hluta af þjónustu sinni með börnum og töldu flestir hana mikilvæga fyrir börn sem glíma jafnt við andlegar og/eða líkamlegar skerðingar af ýmsu tagi. Einnig mæltu þeir allir með því að foreldrar myndu nýta sér þetta meðferðarúræði fyrir börnin þar sem það hefði góðan ávinning fyrir þau. Allir þátttakendurnir greindu frá því að meðferðarúræðið væri áhrifaríkt í notkun með börnunum ásamt því að hafa jákvæðar afleiðingar í för með sér (Nyaradzai, o.fl., 2016).

Leikur er mikilvægur fyrir börn og með því að horfa á börn leika sér er hægt að fá góða innsýn í líf þeirra og skilning á gjörðum þeirra. Fullorðnir gera sér oft ekki grein fyrir því hversu mikilvægur leikur er fyrir þroska barna t.d. þátttaka þeirra í leik og hver ávinningur þeirra er af leiknum (Bambrick, Dennis og Wilkinson, 2018). Þátttaka barna í leik er víxlverkun milli innri hvata og færni, umhverfis og virkni sem þau taka sér fyrir hendur (Ray-Kaeser og Lynch, 2017). Iðjuþjálfar gegna því mikilvægu hlutverki að hjálpa börnum og fullorðum að meta gildi leiks í gegnum líf barna (Tanta og Knox, 2010).

Hlutverk leiks í þjónustu útfra sjónarhorni iðjuþjálfra. Iðjuþjálfar lýsa ávinning leiks meðal annars sem tækifæri til þátttöku í hlutverkum daglegs lífs sem þátttakendur, ásamt því að kanna og öðlast skilning/reynslu á umhverfi sínu, upplifa gleði og hamingju við það að eiga samskipti við jafnaldra. Ásamt þessu hefur leikurinn verið skilgreindur sem umfangsmikil athöfn sem barnið stundar til þess að öðlast aukna færni í sjálfsvitund, samskiptum og félagsfærni (Tamm og Skär, 2000).

Ekki hafa margar rannsóknir verið gerðar á viðhorfi iðjuþjálfra til hlutverk leiks í íhlutun en Couch og félagar (1998) skrifuðu rannsóknargrein um hlutverk leiks í íhlutun hjá iðjuþjálfum sem vinna með börnum á aldrinum 3-5 ára. Um var að ræða meginlega rannsókn þar sem send var út spurningakönnun í bréfpóst. Úrtakið, 251 iðjuþjálfar sem störfuðu með börnum, var valið í gegnum Ameríska iðjuþjálfafélagið (e. American Occupational Therapy Association [AOTA]) þar sem þátttakendur höfðu hakað við á umsókninni að starfa með börnum. Spurningalistinn var sérhannaður fyrir rannsóknina, spurningar voru hannaðar út frá tillögum frá öðrum sérfræðingum á barnasviði og rannsakendum ásamt fræðilegum bakgrunnsupplýsingum sem rannsakendur höfðu aflað sér. Af 251 þátttakenda féllu tíu einstaklingar ekki undir kröfur rannsóknarinnar og skiluðu því samtals 224 iðjuþjálfar. Niðurstöður leiddu í ljós að iðjuþjálfar nýttu leik í þjónustu

sinni á margvíslegan hátt og voru sammála um að notkun leiks hefði mikil áhrif á meðferð eða þjónustu. Þó svöruðu flestir að þeir væru vanir að styðjast við leik í íhlutun sem tengdist hegðunarvandamálum. Þeir iðjuþjálfar sem unnu í skólaumhverfinu vildu meina að viðhorf til notkun leiks gæti verið tengt þeirri staðreynd að hlutverk iðjuþjálfara sé mismunandi eftir hvort þeir ynnu í skólaumhverfi eða ekki (Couch, Deitz og Kanny, 1998). Meira en áratug síðar var gerð önnur rannsókn í Bandaríkjunum þegar Kuhanet og fleiri (2013) endurgerðu og stækkuðu fyrrnefnda rannsókn. Ástæða þess voru breyttir tímar, meiri þekking á gildi leiks í þjónustu og mikilvægi þess í útkomu ásamt því að búið væri að þróa ný matstæki. Útfrá því var fyrri spurningarlisti uppfærður og aðlagður. Hann var forþróaður af tíu iðjuþjálfum sem vinna með börnum. Úrtakið var valið í gegnum AOTA samtals 500 einstaklingar. Samtals skiluðu 198 einstaklingar spurningalistanum aftur eða 40% af heildarúrtakinu. Svipaðar niðurstöður komu úr þessari rannsókn eins og fyrri rannsóknin það er að leikur væri aðallega notaður til að bæta aðra færni, eins og fínhyrfingar. Þó að sumir iðjuþjálfar notist við mat á leik, þá voru fáir sem horfðu á leik sem mikilvæga útkomu í þjónustu sinni eða settu leik sem markmið. Á þessum 15 árum milli rannsókna höfðu örlitlar breytingar orðið á hlutverk leiks í iðjuþjálfun barna. Litið er á leik sem eina mikilvægustu iðju barnæskunnar, og gegna iðjuþjálfar þýðingarmiklu hlutverki gagnvart leiknum í þjónustu við börn. Miðað við þessar niðurstöður þá lítur út fyrir að leikur sé ekki á fá þá athygli sem hann á skilið og hvort iðjuþjálfar þurfi ekki að horfa meira á leik sem grunniðju barna ásamt því að nota hann meira í þeim tilgangi að barnið njóti af frakstur þjónustunna (Kuhanet, o.fl., 2013).

Lynch, Prellwitch, Schulze og Moore (2016) gerðu þverfaglega samanburðarrannsókn milli þriggja landa í Evrópu þ.e. Írlands, Svíþjóðar og Sviss. Ástæða rannsóknarinnar var skortur á upplýsingum um hlutverk leiks í íhlutun í iðjuþjálfun barna í Evrópu. Fyrirmyndir þessarar

rannsóknar voru áður nefndar rannsóknir frá Bandaríkjunum. Tilgangurinn var að bera kennsl á leik sem iðju í þjónustu með börnum í þessum þrem löndum. Jafnframt að greina þá þætti sem gerðu iðjuþjálfum annað hvort kleift eða hindruðu þá í að horfa á leik, hvort sem það er leikur sem virkni eða leikur sem iðja. Spurningalistinn var stækkaður og innihélt víðtækari lista yfir matstæki, kenningar og þjónustuúrræði. Lokaútgáfan innihélt 24 spurningar og tók meðal annars á menntun, þjónustuúrræðum, hvar þjónustan færi fram og tveim spurningum um gildi og viðhorfi til leiks í iðju. Spurningalistinn var hannaður á ensku og svo þýddur yfir á sænsku og þýsku. Úrtakið var fengið í gegnum félagatal iðjuþjálfafélaga í hverju landi. Samtals var listinn sendur út til 935 iðjuþjálfra en einungis 338 iðjuþjálfar svöruðu eða 36%. Athyglisvert er að þessi rannsókn staðfesti það sem höfundar spáðu fyrir, að niðurstöður yrðu svipaðar og fyrri rannsóknir sem gerðar voru í Bandaríkjunum (Couch, o.fl., 1998; Kuhanet, o.fl., 2013).

Rannsóknin leiddi í ljós að iðjuþjálfar í þessum þrem löndum höfðu ekki leikinn í forgangi í þjónustu sinni við börn ásamt því að leikur væri aðallega notaður til að bæta upp aðra færni. Iðjuþjálfar voru þó sammála um að leikur væri helsta iðja barna. Það er þó skýr eða ákveðin mótsögn miðað við hvernig iðjuþjálfar nýta leik í þjónustunni sinni og má því álykta að það er þörf á frekari rannsóknum. Helstu hindranir í notkun leiks í íhlutun var talinn skortur á formlegum matstækjum til að meta leik, en allar þjóðirnar áttu það sameiginlegt að velja óformleg matstæki þegar átti að meta leik. Þó vitað sé hver ávinningur af leik sé fyrir heilsu og velsæld þá er þörf á því að samflétta þær niðurstöður meira inni þjónustuna. Önnur hindrun virtist vera skortur á tækifærum til aukinnar menntunar tengd leik, einungis 1,4% af 75 iðjuþjálfum í Svíþjóð voru búnir að sækja sér aukinnar þekkingar tengd leik. Meiri hluti þátttakenda í þessari rannsókn var með bakkalárgráðu í iðjuþjálfun og höfðu ekki tekið námskeið tengt leik eða klárað frekari rannsóknir eftir að þeir útskrifuðust. Mikilvægt er að beina sjónum

iðjuþjálfra meira á leikinn sjálfan og auka tækifæri til þátttöku í námskeiðum um leik, útfrá rannsóknum og niðurstöðum þeirra. Leikur sem iðja á skilið frekari athygli til að nýta betur í þjónustu við börn. Ef leikur verður áfram vanmetinn er óhjákvæmilegt að það verði litið framhjá honum og skipt fyrir mælanlegri kosti í þjónustu. Mikilvægt er að viðurkenna leik sem iðju og sé að hann sé í brennidepill í þjónustunni (Lynch, o.fl., 2017).

Iðjuþjálfun barna á Íslandi. Iðjuþjálfun á Íslandi er ung fagstétt og fór hún að gera vart við sig í upphafi síðustu aldar, iðjuþjálfun barna hefur alltaf verið hluti af þjónustunni hér á landi en hér hafa breyttar áherslur er varða mat á færni og þroska barna þó þróast á síðustu árum (Snæfríður Þóra Egilsson og Sara Stefánsdóttir, 2011). Iðjuþjálfun barna á Íslandi hefur þó ekki náð sömu fótfestu og víða erlendis þar sem iðjuþjálfar starfa meðal annars einnig á vökudeildum og sérhæfðum barnadeildum (Snæfríður Þóra Egilsson og Sara Stefánsdóttir, 2011). Iðjumiðuð matstæki eru notuð í auknu mæli og áhersla lögð færni barns við daglegar enn eins og staðan var árið 2003 og 2006 var þónokkur skortur á aðgengi að þjónustunni. Víða, sérstaklega á landsbyggðinni er langur biðlisti eða fáir iðjuþjálfar að störfum, svo að rými til eftirfylgdar er ekki eins og nauðsyn er. Hingað til hefur þjónusta við börn verið að mestu bundin við fáar stofnanir, eins og Æfingastöðina, Barna- og unglingsgeðdeild Landspítalans (BUGL) og Greiningar- og ráðgjafarstöð ríkisins (Sigríður Kristín Gísladóttir og Þóra Leósdóttir, 2003; Snæfríður Þóra Egilsson og Sara Stefánsdóttir, 2011). Lögð er áhersla á að tengja þjónustuna í nærumhverfi barnsins s.s. heimili, leikskóla og grunnskóla og mikilvægt er að gott samstarf sé milli þessa stofnanna svo þörfum allrar fjölskyldunnar sé mætt. Börn geta átt í erfiðleikum með að yfirfæra færni frá einum stað til annars og getur færni þerra því oft verið breytileg eftir aðstæðum. Lengi vel unnu íslenskir iðjuþjálfar nær eingöngu með börnum á leikskólaaldri og neðri stigum grunnskóla og var stærsti hópurinn börn með hreyfiþroskaröskun. Í dag hefur það

breyst og sinna iðjubjálfar heilsuvernd og forvörnum barna ásamt því að vinna með börnum sem glíma við sálfélagslegan vanda og börnum á einhverfurófi. Greiningar á einhverfurófi, ADHD og hegðunarvandamálum hafa aukist meira hér á landi en annars staðar (Snæfríður Þóra Egilsson og Sara Stefánsdóttir, 2011). Iðjubjálfar sem starfa með börnum í grunnskólunum beina sjónum sínum að umhverfinu og áhrifum þess á þátttöku barnanna og getur það skipt sköpum þegar kemur að færni þeirra og frammistöðu í skólaumhverfinu (Cantin, 2007). Hlutverk iðjubjálfa getur verið mismunandi þar sem hvert og eitt barn er einstakt og því úrvinnsla þeirra mála í takt við það (Sigríður Kristín Gísladóttir, 2009). Þar sem viðfangsefni barna í skólum er fjölbreytt en felast þó einna helst í því að vera sjálfbjarga við daglegar athafnir s.s. að taka þátt í hóp t.d. í íþróttum eða öðru starfi innan skólans, eiga í félagslegum samskiptum við aðra, að athafnast sjálf í matsal ásamt því að sinna námstengdu efni t.d. lestur, skrift eða stærðfræði (Knippenberg og Hanft, 2004). Ekki eru til margar rannsóknir sem gefa innsýn inni starf iðjubjálfa með börnum á Íslandi, en gerðar hafa verið tvær B.Sc ritgerðir í iðjubjálfunarfræðum um starf iðjubjálfa í grunnskólum og hinsvegar starf iðjubjálfa inná endurhæfingarstöðum Í B.Sc. rannsókn Önnu Alexandersdóttur og Guðrúnar Jóhönnu Benediktsdóttur (2012) kom fram að viðfangsefni í skólaumhverfinu geta verið fjölbætt og breytileg á milli ára, t.d. ráðgjöf til annarra fagaðila um hvaða leiðir er hægt að fara til að efla sjálfstæði nemenda, sýna nemendum aðrar leiðir til að ávinna sér námið ásamt því að vinna með hópefli og félagsfærni. Ef vinna á iðjumíðað með börnum og fjölskyldum þeirra á fyrst og fremst að stuðla að því að barnið sé sjálft þátttakandi í umhverfi sínu (Law o.fl., 1996). Má því segja að það sem einkennir iðjubjálfun barna á Íslandi er aðallega horft á að reyna að efla grunnfærni barna s.s. gróf- og fínhyrfingar, samhæfing sjónar og handa ásamt daglegum athöfnum þeirra (Aðalheiður Reynisdóttir, Björk Arnardóttir og Ragnhild Jakobsen, 2004). Fáar rannsóknir á Íslandi hafa skoða leik barna, þó gerðu Aðalheiður,

Björk og Ragnhild (2004) rannsókn um leik barna á aldrinum 9-12 á Eyjafjarðasvæðinu. Sú rannsókn gefur einungis smá innsýn á leik barnanna sjálfra en ekki á starf iðjuþjálfra með börnum.

Samantekt

Leikur er huglæg reynsla barna af gleði og gamni, sem kemur frá því að taka þátt í athöfnum af fúsum og frjálsum vilja, hann er iðja sem börnin taka þátt í af sjálfdáðum og er þeim þýðingarmikil (Lynch og Moore, 2016). Leik leiksins vegna má lýsa sem nokkurs konar frjálsum leik þar sem börn leika sér án fyrirfram ákveðinna markmiða (Besio, 2018). Þessi leikgerð getur verið lærð ásamt því að þjóna ákveðnum tilgangi fyrir börnin (Ray- Kaeser og Lynch, 2015).

Leikur er lykilþáttur í heilsu og velsæld barna ásamt því að stuðla að þróun sköpunargáfu þeirra, ímyndunarafls, afkastagetu og sjálfstrausts. Einnig hefur leikur áhrif á líkamlegan styrk þeirra, félagslega, vitsmunalega og tilfinningalega færni (United Nations Committee on the Rights of the Child, 2013). Vísað hefur verið í leik sem ákveðin mannréttindi, sérhvert barn á rétt á því að leika sér þar sem leikur hefur áhrif á þroska þeirra (Brown og Patte, 2013). Samkvæmt barnalögunum (76/2003) er það réttur hvers barns að „lifa, þroskast og njóta verndar, umönnunar og annarra réttinda í samræmi við aldur sinn og þroska og án mismununar af nokkru tagi.“

Þátttaka í leik kennir börnum hvernig á að framkvæma (e. learning by doing) t.d. með því að kanna umhverfið í kringum sig og öðlast aukna reynslu ásamt því að framfylgja nýjum hugmyndum og hlutverkum (United Nations Committee on the Rights of the Child, 2013). Leikur hefur ætíð verið hluti af iðjuþjálfun, þó að mikilvægi hans hafi breyst í gegnum árin. Iðjuþjálfar skoða þann stuðning sem er til staðar fyrir leikinn og byrja þjónustu með styrkleika barnsins. Með aðlögun, getur barnið yfirstigið stórar hindranir til að skuldbinda sig í sinni

uppáhalds iðju sína, hann er því ómissandi þáttur þegar unnið er með fötluðum börnum (Tanta og Knox, 2010; Lester og Russell, 2010). Það kemur því ekki á óvart að iðjuþjálfar notist fyrst og fremst við leik í þjónustu sinni til þess að styrkja aðra færni eða ná fram markmiðum tengdum þroska barna (Lynch og Moore, 2016; Ray-Kease og Lynch, 2017). Viðhorf iðjuþjálfra til leiks má segja að sé einstakt, að iðjuþjálfar geti leyft skjólstaðingum að leika einungis fyrir leikinn sjálfan og nýta hann í þjónustu sinni (Bambrick, Dennis og Wilkinson, 2018). Leikur getur verið notaður í iðjuþjálfun á tvenns konar hátt, til að bæta færni á öðrum sviðum og til að bæta leik sem iðju (Tanta og Knox, 2010). Þegar unnið er með ungum börnum er það oft leikurinn sem brýtur ísinn og gerir barninu kleift að finna fyrir öryggi og vilja til þess að opna sig og tjá tilfinningar sínar (Stagnitti og Unsworth, 2000).

Iðjuþjálfar lýsa ávinning leiks meðal annars sem tækifæri til þátttöku í hlutverkum daglegs lífs sem þátttakendur, ásamt því að kanna og öðlast skilning/reynslu á umhverfi sínu, upplifa gleði og hamingju við það að eiga samskipti við jafnaldra (Tamm og Skär, 2000). Fagstétt iðjuþjálfra gefur til kynna hvert hlutverk þeirra er í leik og gefur í skyn að leikur sé ein mikilvægasta iðja barnæskunnar. Leikur sem iðja á skilið frekari athygli til að nýta betur í þjónustu við börn. Það er því mikilvægt að viðurkenna leik sem mikilvæga iðju og að hann sé brennidepill í þjónustunni (Lynch, o.fl., 2017). Iðjuþjálfun barna hefur lengi tíðkast á Íslandi en litlar sem engar upplýsingar er að finna um hlut leiks í iðjuþjálfun barna hér á landi.

Kaflí III

Aðferðafræði

Í þessum kafla verður tilgreind aðferðafræði rannsóknarinnar. Greint frá rannsóknarsniðinu, framkvæmd, siðfræðilegum þáttum og úrvinnslu gagna. Tilgangur rannsóknarinnar er að kanna hvernig leikur er notaður í þjónustu barna í iðjuþjálfun á Íslandi. Sett er fram ein rannsóknarspurning sem áætlað er að svara.

1. Hvernig nota iðjuþjálfar á Íslandi leik í þjónustu sinni með börnum?

Rannsóknarsnið

Þessi rannsókn er meginleg rannsókn, kostir hennar eru t.d. hversu fljótleg slík rannsókn er í framkvæmd og auðvelt að vinna úr niðurstöðum með notkun tölfræðiforrita. Ef úrtak er vel valið er auðvelt að bera saman hópa og oft hægt að álykta út frá niðurstöðunum. Ef rannsókninni er vel lýst og uppsetning til fyrirmyndar, má endurtaka rannsóknina og sannprófa hana enn frekar. Aftur á móti eru nokkrir gallar við meginlegt rannsóknarsnið. Ef úrtak er stórt, þá fer lengri tími í að vinna úr gögnunum. Að lokum er hætta á að ef svarhlutfall er lágt dragi það úr áreiðanleika rannsóknar (Ragnheiður Harpa Arnardóttir, 2013).

Í þessari rannsókn var notast lýsandi þversniðsrannsókn en sniðið leitast við að skoða eða lýsa ákveðnum samböndum án þess að grípa inn í það sem verið er að mæla og einungis verið að lýsa ástandi eins hóps, aðeins er mælt einu sinni í einu ákveðnu úrtaki (Sigurlína Davíðsdóttir, 2013). Túlkun niðurstaðna er lýst með tölfræðilegum aðferðum eins og meðaltal og staðalfrávik. Með þessari aðferð er hægt að fá betri upplýsingar um hópinn, hvort ályktanir um tengsl sé milli breyta og athuga hvort niðurstöður séu líklegri til að standa með öðrum rannsóknum (Sigurlína Davíðsdóttir, 2013). Þar sem rannsakendur eru að skoða einn hóp, iðjuþjálfar sem vinna með

börnum og skoða hvort ákveðin tengsl sé milli breyta, hentar rannsóknarsniðið vel þar sem mælitækið er spurningalisti. Mikilvægt er að setja rannsókn upp á þann hátt að auðvelt sé að endurtaka hana, auk þess fylgir sú krafa að við mælingar og mat á niðurstöðum séu höfundar hlutlægir til að koma í veg fyrir skekkju í niðurstöðum vegna hlutdrægni (Ragnheiður Harpa Arnardóttir, 2013). Túlkun niðurstaðna og lýsing á úrtakinu er oft lýst með myndum, tíðni og prósentum (Sigurlína Davíðsdóttir, 2013). Ýmislegt getur haft áhrif á innra réttmæti rannsóknarinnar, sem í flestum tilfellum tengist ytri áhrifum þátttakenda t.d. brottfall þeirra auk þess getur hönnun rannsóknar og framkvæmd hennar haft áhrif á réttmæti hennar (Ragnheiður Harpa Arnardóttir, 2013).

Þátttakendur

Í upphafi hvernar rannsóknar er mikilvægt að velja gott úrtak svo hægt sé að fá sem besta heildarmynd af þýðinu. Markhópur sem og skilyrði fyrir þátttöku í þessari rannsókn voru iðjuþjálfar á Íslandi sem vinna með börnum, slíkt úrtak kallast markmiðsúrtak þar sem höfundar völdu úrtakið með tilliti til rannsóknarinnar, þátttakendur voru valdir útfrá reynslu og þekkingu á málefninu (Þórólfur Þórlindsson og Þorlákur Karlsson, 2013). Fjöldi þeirra iðjuþjálfra sem vinna með börnum á Íslandi er óþekktur. Árið 2006 voru 165 iðjuþjálfar starfandi á landinu og af þeim unnu 26% með börnum/unglingum og 3% með nemendum (Ása Lind Þorgeirsdóttir, Edda Björk Skúladóttir Harpa María Örlygsdóttir, Hólmví Freyja Methúsalemsdóttir og Kristbjörg Rán Valgarðsdóttir, 2006). Árið 2016 voru 280 starfandi iðjuþjálfar (Ritnefnd IPÍ, 2016) og samkvæmt upplýsingum frá þjónustuskrifstofu Iðjuþjálfafélags Íslands (SIGL) í apríl 2018 voru fullgildir félagsmenn 287 talsins. Erfitt er að segja hversu stórt úrtak ætti að vera, fer það t.d. eftir því hve mikil nákvæmni þarf að vera en venjulega gildir sú regla að því stærra úrtak auk

þess sem því betra. Þar sem nákvæmur fjöldi þeirra iðjuþjálfara sem vinna með börnum á Íslandi er óþekktur getur það haft áhrif á skekkjumörk, ekki er hægt að alhæfa á hópinn, einungis á svarhlutfall þeirra sem taka þátt. Getur það dregið úr gildi niðurstaðna og var því valin sú aðferð að senda tölvupóst á skráða félagsmenn í Iðjuþjálfafélagi Íslands þar sem það myndi mögulega stuðla að stærra svarhlutfalli minnka líkur á tilviljunarkenndri úrtaksvillu, þó er mikilvægt að meta hversu nákvæmar niðurstaður þurfa að vera miðað við úrtakið auk þess skiptir það máli hvernig unnið er úr gögnunum (Þórólfur Þórlindsson og Þorlákur Karlsson, 2013). Í tölvupóstinum var greint frá tilgangi rannsóknar og viðtakendur sem höfðu börn sem sinn megin skjólstaðings voru hvattir til að taka þátt í rannsókninni. En það sem skiptir mestu máli við stærð úrtaks er hvað rannsakendur sætta sig við mikla óvissu í upphafi, þar sem mikil óvissa var varðandi úrtakið. Eins og komið hefur fram að ekki er vitað nákvæma fjölda starfandi iðjuþjálfara með börnum á Íslandi, vegna þess þá sætta rannsakendur sig við þá óvissu sem ríkir (Þórólfur Þórlindsson og Þorlákur Karlsson, 2013).

Spurningalistinn

Til að svara rannsóknarspurningunni var hannaður spurningalisti (sjá fylgiskjal A) sem sendur var út á rafrænu formi. Styrkur spurningalista er sá að hægt er að safna fjölbreyttum upplýsingum á sem skemmstum tíma. Hann er einnig réttmætur í sér á þann hátt að samband er á milli athafna fólks og sem það segist vera að gera (Þorlákur Karlsson, 2003). Rannsakendur byggðu spurningalistann á tveimur spurningalistum sem notaðir voru í erlendum rannsóknum um sama málefni (Kuhanet, o.fl., 2013; Lynch, o.fl., 2017), spurningalistinn fyrir þessa rannsókn var þó aðlagður að íslenskum aðstæðum og stytur. Við uppsetningu spurningalistans var leitast eftir að hafa efnið auðlesanlegt og forðast leiðandi spurningar jafnframt því að þýða þær

spurningar sem notaðar voru úr erlendum spurningalistunum á auðskiljanlega íslensku. Auk þess var passað uppá að hafa spurningar ekki of langar. Spurningalisti er mælitæki sem þarf að vera vandað, áreiðanlegt og réttmætt. Þegar hann er búinn til er margt sem þarf að hafa í huga t.d. orðalag spurninga og uppröðun. Þegar þátttakendur hafa mismunandi skilning á spurningum rannsakenda geta niðurstöður orðið ónákvæmar og villur komið upp, er því mikilvægt að hafa einfalt orðalag og efni skýrt (Þorlákur Karlsson, 2003). Við röðun spurninga verður að hafa í huga áhrif þess sem þær hafa á hvor aðra ásamt því að uppröðun spurninganna hefur mikið að segja um hversu auðvelt er að svara þeim. Með því að hafa spurningar og uppröðun þeirra vandaðar eru meiri líkur á að þátttakendur verði viljugri til að svara listanum ásamt því að leggja sig betur fram og þreytist síður. Samspil spurninga og svarkosta skiptir miklu máli þegar kemur að uppbyggingu spurningalistans (Þorlákur Karlsson, 2003).

Hönnun spurningalistans hófst í febrúar 2018. Höfundar fengu ábendingar á fyrsta uppkast frá kennurum og samnemendum í mars 2018 listinn var endurbættur og forprófaður af þremur iðjuþjálfum sem ekki voru í fyrirfram skilgreindu úrtaki. Þeir voru beðnar um að svara listanum og greina frá öllu sem þeim fannst athugavert við spurningarlistann t.d. uppröðun spurninga og orðalag, þar sem hættu var á höfundum hefði yfirsést villur (Grétar Þór Eypórssón, 2013). Þó að forprófun sé ekki ætíð góð trygging fyrir góðum spurningalista, þá hafa rannsakendur gert sitt besta til að gera hann að eins góðu mælitæki og mögulega getur á kosist (Þorlákur Karlsson, 2003). Lokaútgáfan innihélt samtals 19 spurningar með eina spurningu í lokin þar sem þátttakendur gátu komið sínum skoðunum á framfæri. Spurningarnar voru þrenns konar, lokaðar, hálfopnar og opnar, flestar spurningarnar voru hálfopnar eða lokaðar. Með hálfopnum spurningum er átt við að svarmöguleikar eru nokkrir en hægt er að merkja við valmöguleikann „annað“ og skrifa sitt svar ef aðrir svarmöguleikarnir eiga ekki við. Þegar

lokaðar spurningar eru notaðar þá eru svarmöguleikar fyrirfram ákveðnir og ekki er hægt að velja önnur svör nema þau sem eru í boði. Þá voru nokkrar opnar spurningar þar sem þátttakendur gátu skrifað eina til tvær setningar. Ástæðan fyrir opnum spurningum voru að fá dýpri svör sem ekki fást með hálfopnum eða lokuðum spurningum (Grétar Halldórsson, 2013).

Þegar skoða á réttmæti spurningalista er litið út frá því hversu vel listinn metur rannsóknarefni, er þetta mikilvægur eiginleiki og tilgangur þess að segja hve þýðingarmiklar niðurstöðurnar verða. Áriðandi er að þróun spurningalista verði svo hægt sé að tryggja réttmæti hans einnig er mikilvægt að nota listann bara í þeim tilgangi sem hann var ætlaður í. Þó þarf að ákveða réttmæti spurningalista fyrir nýjar aðstæður sem og nýja hópa (Guðrún Pálmadóttir, 2003).

Viku eftir að tölvupósturinn hafði verið sendur út á alla félagsmenn í Iðjuþjálfafélagi Íslands, var sett áminningarbréf á síðu Faghóps um iðjuþjálfun barna inná Facebook. Þar kom í ljós að nokkrir í hópnum könnuðust ekki við að hafa fengið tölvupóstinn en sýndu áhuga á að taka þátt og var þeim í kjölfarið sent kynningarbréf og tengill inná spurningarlistann.

Áminningarbréf var sett í tvígang inná síðu Faghóps um iðjuþjálfun barna á Facebook til að minna á spurningarlistann

Gagnaöflun og gagnagreining

Þar sem nákvæmur fjöldi iðjuþjálfna sem vinna með börnum liggur ekki fyrir var kynningarbréf og spurningarlistinn sendur út á skráða félagsmenn í Iðjuþjálfafélagi Íslands, samtals 287 iðjuþjálfna í tölvupósti. Með því að svara spurningalistanum veittu þeir samþykki fyrir þátttöku. Gögnum var safnað á tímabilinu 03.04.2018 - 19.04.2018 og tók það 10-15 mínútur að svara spurningalistanum.

Við gagnagreiningu var notast við tölfræðiforritið SPSS (e. Statistical package for the social science) 24. útgáfu. Spurningalistinn og svör þátttakenda voru slegin inn í forritið og stuðst við lýsandi tölfræði við vinnslu gagna. Lýsandi tölfræði er almennt notuð til að kanna hvar helsti munur á þátttakendum liggur og hvað sé dæmigert fyrir gögnin (Amalía Björnsdóttir, 2013). Stuðst var við forritið Excel til að setja niðurstöðurnar fram myndrænt auk þess sem niðurstöður voru settar fram í orðum.

Siðfræði

Rannsakendum ber skylda til að veita hverjum þátttakenda upplýsingar um viðfangsefni rannsóknar og var því sent út kynningarbréf (sjá fylgiskjal B) (03.04.2018) á alla sem hvattir voru til að taka þátt. Í bréfinu var tilgreindur ábyrgðarmaður rannsóknarinnar, sagt frá tilgangi hennar sem og fyrirkomulagi. Fram kom að ekki væri hægt að rekja svörin til einstakra þátttakenda og með því að svara rannsókninni væri litið á það sem upplýst samþykki. Passað var uppá að kynningarbréfið væri ekki langt, væri skýrt og gefið var upp tölvupóstfang höfunda ef þátttakendur höfðu einhverjar spurningar. Til að tryggja að ekki yrði hægt að bera kennsl á neinn þrátt fyrir nafnleynd, þá voru niðurstöðurnar teknar saman og lágmarks bakgrunnupplýsingum var aflað (Lög um persónuvernd og meðferð persónuupplýsinga nr. 77/2000). Rannsakendur voru ekki að skoða hvern þátttakenda fyrir sig heldur hvernig leikur væri notaður í þjónustu barna í iðjuþjálfun og var þar af leiðandi horft bæði til sjálfræðis- og skaðleysisreglunnar. Í sjálfræðisreglunni skal virða sjálfræði þátttakanda og val þeirra ásamt því að hafa fengið góða kynningu á rannsókninni en skaðleysisreglan snýst um að rannsóknir mega ekki vera skaðlegar né nein áhætta fyrir þátttakenda (Sigurður Kristinsson, 2013). Ekki var talin þörf á því að sækja

um leyfi til persónunefndar þar sem ekki var verið að vinna með persónuupplýsingar þátttakenda né bakgrunn þeirra (Lög um persónuvernd og meðferð persónuupplýsinga nr. 77/2000).

Kaflí IV

Niðurstöður

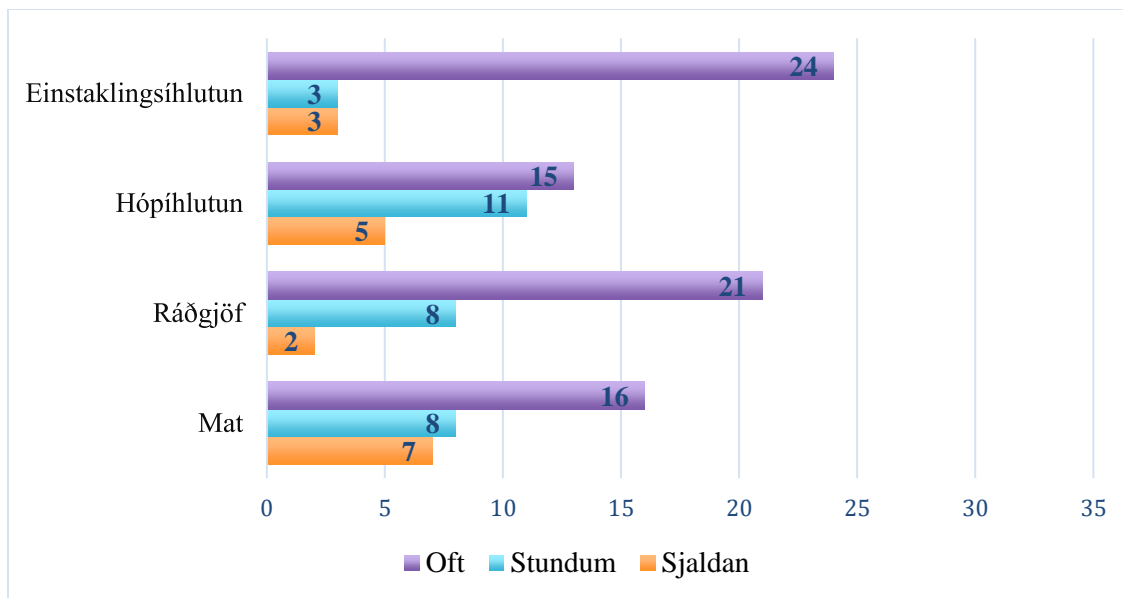
Í þessum kafla verða settar fram niðurstöður rannsóknarinnar á rituðu máli, töfluformi og súlurítum. Rannsóknarspurningunni verður svarað og skoðað hvernig leikur er notaður í iðjuþjálfun barna á Íslandi. Byrjað verður á að fjalla um bakgrunnupplýsingar þátttakenda s.s. menntun og hvort þeir hafa sótt fagnámskeið tengd leik, skýrt frá aldri skjólstæðinga sem þátttakendur vinna með, helstu þjónustuförum, tilvísununum og greiningum skjólstæðinganna. Því næst sagt frá notkun matstækja, kenninga og fag/starfslíkanna. Að lokum verður sagt frá notkun leiks í þjónustu barna í iðjuþjálfun.

Spurningarlistinn var sendur út á 287 iðjuþjálfara en þar sem ekki er vitað fjölda iðjuþjálfara sem starfa með börnum er ekki hægt að vita nákvæmlega hve stórt úrtakið er, svarhlutfall þátttakenda var 33 iðjuþjálfar.

Menntun og starfsaldur þátttakenda

Tafla 1 og 2 sýnir menntun þátttakanda, starfsaldur þeirra og hve lengi þeir hafa unnið með börnum. Þegar spurt var út í menntun þátttakenda voru langflestir með bakkalárpróf í iðjuþjálfun, samtals 25 af 33 þátttakendum. Sjö þátttakendur voru með meistaragráðu en einungis einn af þeim með meistaragráðu í iðjuþjálfun. Auk þess var spurt hvort þátttakendur höfðu sótt fagnámskeið tengd leik og svöruðu flestir nei eða 20 þátttakendur. Starfsaldur þátttakenda var dreifður, þó höfðu flestir þátttakendur útskrifast fyrir 11-15 árum, eða átta þátttakendur. En sjö þátttakendur höfðu útskrifast á seinustu fimm árum eða 16-20 árum síðan. Sex þátttakendur höfðu útskrifast fyrir 6-10 árum síðan. Þegar þátttakendur voru spurðir að því hve lengi þeir hafa starfað með börnum, svöruðu flestir að þeir hafi unnið með börnum í 0-5 ár, eða 11 talsins, átta

Þátttakendur höfðu unnið með börnum í 11-15 ár. Mynd 2 sýnir það þjónustuform sem þátttakendur notast mest við í sinni vinnu með börnum. Þátttakendur voru beðnir um að svara hversu oft þeir notast við hvert og eitt þjónustuform. Flestir sögðust notast oft við einstaklingsíhlutun eða 24 þátttakendur, 21 þátttakendur notast oft við ráðgjöf, 16 þátttakendur notast oft við mat og 15 þátttakendur notast oft við hópíhlutun.



Mynd 2. Þjónustuform þátttakenda

Tafla 1.

Menntun og starfsaldur þátttakenda og hve lengi þeir hafa unnið með börnum

Menntun	n	%
Diplómapróf í iðjuþjálfun	1	3
Bakkalárpróf í iðjuþjálfun	25	75,8
Meistaragráða	7	21,2
Hefur þú sótt fagnámskeið	n	%
Já	13	39,4
Nei	20	60,6

Tafla 2.

Starfsaldur iðjubjálfa frá útskrift og starfsaldur iðjubjálfa með börnum

<i>Starfsaldur frá útskrift</i>	n	%
0-5 ár	7	21,2
6-10 ár	6	18,2
11-15 ár	8	24,2
16-20 ár	7	21
21-25 ár	2	6,1
Meira en 26 ár	3	9
<i>Starfsaldur með börnum</i>	n	%
0-5 ár	11	34,4
6-10 ár	5	15,6
11-15 ár	8	25
16-20 ár	4	12,5
21-25 ár	2	6,3
Meira en 26 ár	2	6,3

Aldur, þjónusta, tilvísanir og greiningar skjólstæðinga

Í töflu 3 má sjá upplýsingar um aldur skjólstæðingana og hvar þjónustan fer fram. Þessar tvær spurningar buðu þátttakendum upp á að svara fleiri en einum svarmöguleika. Þegar þátttakendur voru spurðir um þá aldurshópa sem þeir vinna með þá svöruðu flestir því að þeir vinna með börnum á aldrinum 4 -6 ára, fáir vinna með börnum á aldrinum 0-3 ára eða 15 manns. Þátttakendur svöruðu einnig spurningu um hvar þjónusta þeirra fer að mestu leyti fram og

svöruðu flestir á leikskóla eða 20 þátttakendur og 17 þátttakendur merktu við að þjónusta þeirra færi fram í grunnskóla.

Tafla 3.

Aldur barna og hvar þjónusta fer fram

<i>Aldur</i>	n	%
0-3 ára	15	46,9
4-6 ára	25	78,1
7-9 ára	21	65,6
10-12 ára	20	62,5
13-15 ára	19	59,4
16-18 ára	13	40,6
<i>Hvar fer þjónustan fram</i>	n	%
Á heimili	4	12,5
Í leikskóla	20	62,5
Í grunnskóla	17	53,1
Á endurhæfingarstöð	8	25
Annað	7	21,9

Tafla 4.

Helstu tilvísanir og greiningar barna í iðjuþjálfun

<i>Helstu tilvísanir barna í iðjuþjálfun</i>	n	%
Eigin umsjá	19	59,4
Félagsfærni	30	93,8
Handbeiting	21	65,6
Hegðunarvandamál	27	84,4
Leikur	10	31,3
Skynúrvinnsla	27	84,4
Annað	10	31,3
<i>Helstu greiningar</i>	n	%
ADHD/ADD	27	81,7
Einhverfa/einhverfuróf	29	93,5
CP-Cerebral Palsy	8	25,8
Hreyfiþroskaröskun	18	58,1
Proskahömlun	21	67,7
Annað	9	29

Spurt var um helstu ástæður tilvísana og greiningar skjólstæðinga þátttakenda, sjá mynd 4. Var það í boði að svara fleiri en einn svarmöguleika. Þegar þátttakendur voru beðnir um að gera grein fyrir helstu tilvísunum barna í þjónustu sinni þá var það félagsfærni sem langflestir

svöruðu eða 30 þátttakendur en einungis 10 þátttakendur sögðu að leikur væri ástæða tilvísuna skjólstæðinga í iðjubjálfun. Þátttakendur voru einnig spurðir að því hver væri helsta greining þeirra barna sem þau þjónusta, svöruðu flestir því að einhverfa/einhverfuróf, eða 29 þátttakendur, þá voru 27 þátttakendur sem svöruðu að ADHD/ADD væri helsta greining þeirra skjólstæðinga.

Áhrif umhverfis á leiks og hindranir

Spurt var um hvort þátttakendur höfðu í huga umhverfi þegar kemur að notkun leiks í þjónustu þeirra við börn. Meirihluti þátttakenda svöruðu já, eða 30 þátttakendur þó sögðu þrír þátttakendur að þeir huguðu ekki að áhrifum umhverfis í notkun leiks. Ef þátttakendur svöruðu já, var spurt um hvernig þeir hugi að umhverfisþáttum. Flestir voru sammála um að hafa í huga aðstæður og viðfangsefni barnanna, hvort áreiti og leikefni væri við hæfi, að efni væri áhugahvetjandi og hæfilega erfið, hvort svæði til iðkunar leiks væri aðgengilegt fyrir börnin. Einnig nefndu þátttakendur að mikilvægt væri að stuðla að samspili umhverfis og barns, þannig að umhverfi ýtti undir leikinn í stað þess að hindra hann. Einn þátttakandi sagði að hann væri meðvitaður um hvernig hann notar sjálfan sig sem fyrirmynd, reyndi að vera hvetjandi, að láta börnin líða vel ásamt því að skoða líkamsbeitingu þeirra og reyna að benda þeim á að beita sér rétt. Margir þátttakendur nefndu jafnframt að þeir hugsuðu mikið um félagslegt umhverfi barnsins, hvernig þátttaka þeirra er í því umhverfi og finna leiðir til að aðlaga það að barninu svo að það geti tekið virkan þátt. Nefndi einn þátttakandi það að hann horfi til þess er að börn geti tekið þátt í leik í frímínútum og í frístundarúrræði, t.d. að þau skilji og kunni reglur í hópleikjum, hafi frumkvæði og séu fær um að leika sér ein eða við aðra. Nokkrir sögðust hafa í huga umhverfið út frá sjónarhorni skynúrvinnslu, það hentar ekki öllum börnum að koma á bjálfunarstað. Töldu þátttakendur það skila betri árangri ef börnunum væri veitt ráðgjöf eða

þjálfun í sínu nærumhverfi, sem dæmi nefndi einn þátttakandi að æskilegt væri að hafa starfandi iðjuþjálfara í hverjum leik- og grunnskóla. Jafnframt var nefnt að í leikþjálfun væri passað uppá að leikurinn sé í samfellu svo að barnið græði mest á leiknum sjálfum, auk þess að að nota áhorf sér iðjuþjálfari hvort umhverfi hamli eða ýti undir leik og miðla því áfram til fjölskyldunnar eða á teymisfundum. Iðjuþjálfar spyrja sig einnig að því hvaða tækifæri barnið hefur til þess að leika sér.

Ein spurningin var opin og var sett þannig fram að þátttakendur voru spurðir hvort þeir upplifðu einhverjar hindranir í því að nota leik í sinni þjónustu. Þetta var spurning sem flestir slepptu, en einungis 16 af 33 þátttakendum svöruðu henni. Fimm þátttakendur töldu ekkert hindra sig í notkun sinni á leik ásamt því að segja að það væri alltaf hægt að koma leiknum að. Starfsvettvangur þátttakenda var mismunandi og aðstæður oft staðlaðar við vinnustaðinn, sumir vinna mest við að framkvæma athuganir á meðan aðrir nota leik sem ákveðin verðlaun fyrir börnin. Nokkrir nefndu að umhverfið og tímaskortur væri helstu hindranir í notkun leiks í þjónustu þeirra ásamt því að geta skjólstæðinga til leiks er ekki sú saman. Börnin eru misjöfn eins og þau eru mörg, ekki hentar allur útbúnaður öllum og þarf því að aðlaga að hverjum og einum. Margir töldu erfitt að koma leiknum að í þjónustu sinni, þá einna helst þeir sem vinna í skólaumhverfi, sumir þátttakenda starfa með ungmennum þar sem leikurinn spilar ekki lengur eins stóran þátt og hann gerði á þeirra yngri árum. Þó var nefnt að erfitt væri að vita hvort iðjuþjálfar hefðu leik í brennidepli þegar kæmi að eflingu á þátttöku og færni barnanna þar sem þeir starfa einnig í ráðgjöf til annarra fagaðila. Ásamt þessum hindrunum sem upp hafa verið talin, þá getur eigið hugmyndaflug iðjuþjálfanna einnig haft áhrif á notkun þeirra á leik í þjónustu sinni eins og einn þátttakandinn nefndi.

Tafla 5.

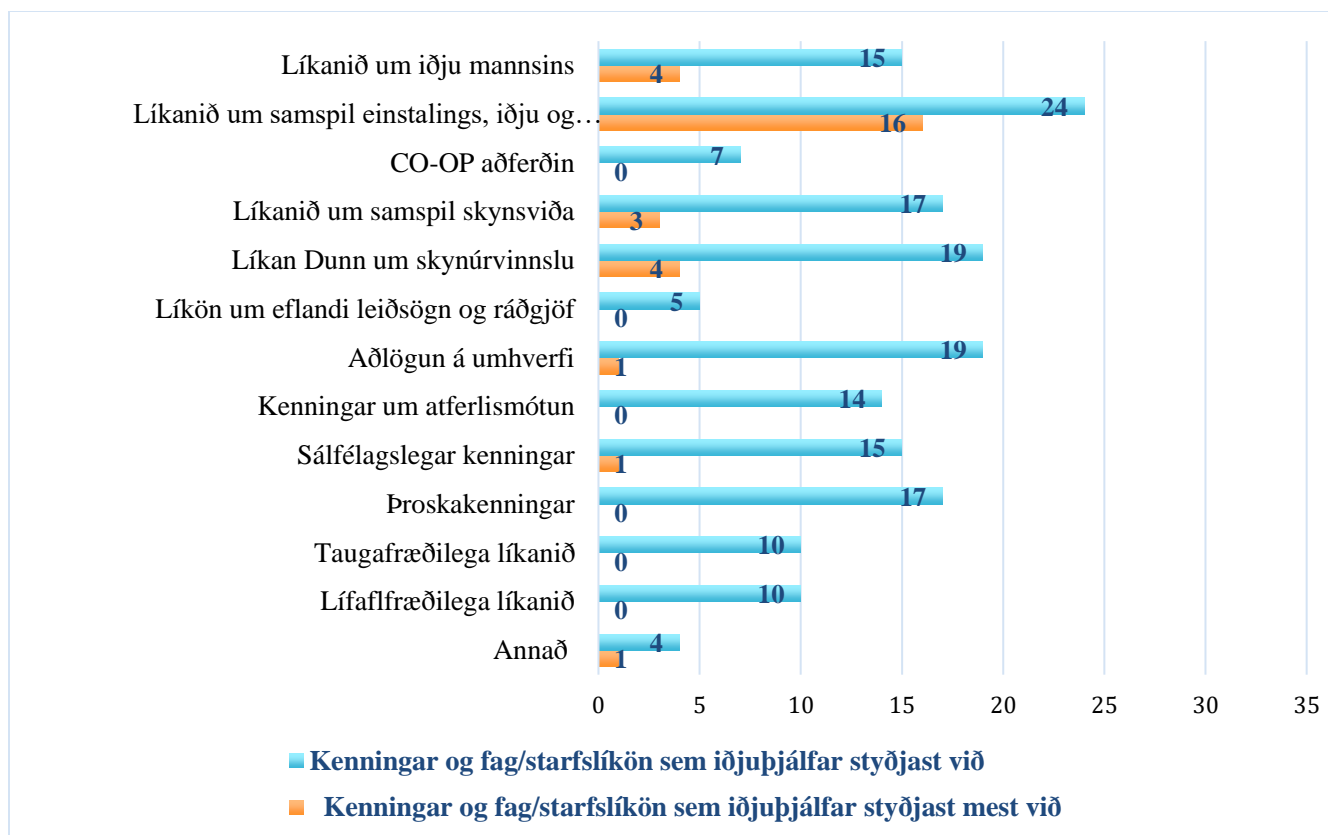
Notkun matstækja í þjónustu

<i>Notar þú oft matstæki til að meta leik?</i>	n	%
Alltaf	2	6,1
Oft	1	3
Sjaldan	9	27,3
Aldrei	21	63,6
<i>Hvaða matstæki/lista notar þú til að meta leik</i>	n	%
Children's Assessment of Participation and Enjoyment (CAPE)	5	17,2
Children's Playfulness Scale (CPS)	0	0
Parent-Child Interaction Assessment Parent (PCIA-II)	0	0
Vineland Adaptive Behavior Scale II	3	10,3
Mat á leikgleði (e. Test of Playfulness (ToP))	1	3,4
The Pediatric Volitional Questionnaire (PVQ)	1	3,4
Test of Environmental Supportiveness (ToES)	0	0
Child-initiated Pretend Play Assessment (ChiPPA)	0	0
Hef ekki notað matstæki sem metur leik	17	58,6
Annað	6	20,7

Matstæki, hugmyndafræði og fag/starfslíkön

Ef litið er til þess hversu oft þátttakendur notuðu matstæki til að meta leik og hvaða matstæki voru notuð til að meta leik (tafla 5) svöruðu flestir að þeir notuðu aldrei matstæki eða 21 þátttakandi, einungis 2 þátttakendur sögðu að þeir notuðu alltaf matstæki til að meta leik. Spurt var næst um hvaða matstæki þátttakendur notast við en þetta var spurning þar sem hægt var að velja um fleiri en einn svarmöguleika. Meirihlutinn af þátttakendum, eða 17 þátttakendur merktu við að þeir notuðu ekki matstæki en nokkrir slepptu að svara þessari spurningu. En þau matstæki sem merkt var við að notuð væru í þjónustu eru; Children's Assessment of Participation and Enjoyment (CAPE), Vineland Adaptive Behavior Scale II, Mat á leikgleði (e. Test of Playfulness (ToP) og The Pediatric Volitional Questionnaire (PVQ). Að lokum sögðu sex þátttakendur að þeir notuðu önnur matstæki en þau sem í boði var að merkja við.

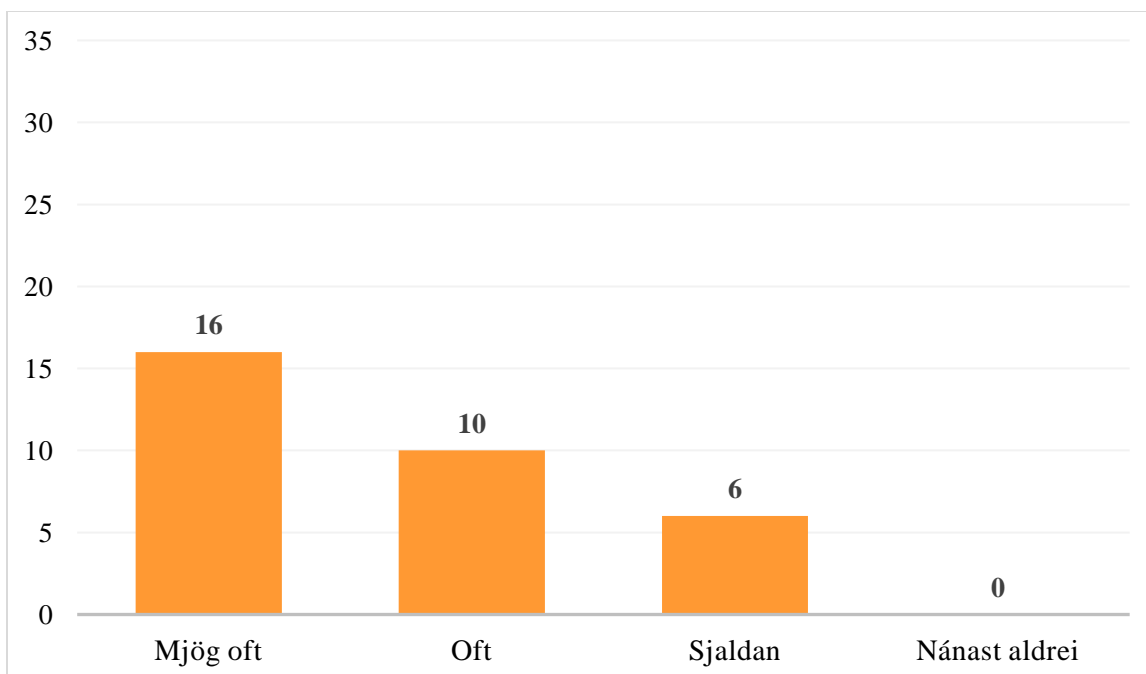
Mynd 3 sýnir hvaða kenningar og fag/starfslíkön þátttakendur styðjast við og hvaða kenningar og fag/starfslíkön þátttakendur styðjast mest við í þjónustu sinni. Í fyrri spurningunni var hægt að velja fleiri en einn svar en í þeirri seinni var einungis hægt að velja einn svarmöguleika. Í báðum spurningum var líkanið um samspil einstakling, umhverfis og iðju (PEO) hlutskarpast eða 24 þátttakendur sem styðjast við það og 16 þátttakendur sem styðjast mest við það líkan.



Mynd 3. Kenningar og fag/starfslíkön sem þátttakendur styðjast við og mest við í þjónustu sinni

Leikur í þjónustu iðjubjálfa við börn

Ef litið er til þess hve oft þátttakendur notuðu leik í þjónustu sinni kemur fram að flestir gera það mjög oft eða 16 þátttakendur, tíu þátttakendur sögðu að þeir notuðu leik oft í sinni þjónustu líkt og sjá má á mynd 4. Sex þátttakendur sögðust sjaldan nota leik og enginn svaraði að ekki væri notast við leik í sinni þjónustu.



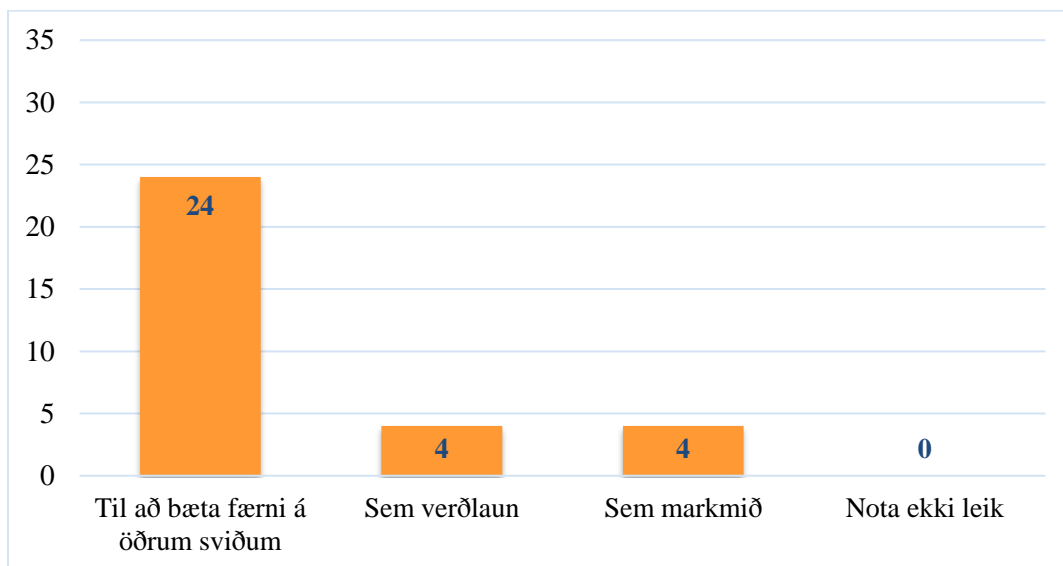
Mynd 4. Hversu oft notar þú leik í þjónustu þinni sem iðjupjálfi?

Flestir þátttakendurnir voru frekar ánægðir með hlut leiks í þjónustu sinni eða 19 alls og fjórir þátttakendur voru hvorki ánægðir né óánægðir með hlut leiks í þjónustu þeirra eins sjá á í töflu sex

Tafla 6.

Ánægja með hlut leiks í þjónustu

<i>Hversu ánægð(ur) eða óánægð(ur) ertu með hlut leiks</i>	N	%
Mjög ánægð(ur)	9	28,1
Frekar ánægð(ur)	19	59,4
Hvorki ánægð(ur) né óánægð(ur)	4	12,5
Frekar óánægður	0	0



Mynd 5. Hvernig er leikur notaður í þjónustu iðjuþjálfara.

Samkvæmt svörum þá nota flestir þátttakendur leik til þess að bæta upp færni á öðrum sviðum eða 24 þátttakendur af 32. Fjórir nota leik sem verðlaun og aðrir fjórir nota leikinn sem markmið í þjónustu sinni (mynd 5).

Samantekt

Flestir þátttakendur eru með bakkalárgráðu í iðjuþjálfun og einungis einn af þeim er með meistaragráðu í iðjuþjálfun, nokkrir höfðu farið á fagnámskeið tengd leik eða 13 af 33. Meiri hlutinn af þátttakendum höfðu útskrifast fyrir 20 árum síðan en flestir höfðu unnið með börnum á seinustu fimm árum. Líkanið um samspil einstaklings, iðju og umhverfis (PEO) var það líkan sem þátttakendur styðjast mest við í sinni þjónustu við börn. Helstu ástæður tilvísana hjá skjólstaðingum þátttakanda voru félagsfærni, hegðunarvandamál og skynúrvinnsla en helstu greiningar voru ADHD/ADD og einhverfa/einhverfuróf. Þátttakendur voru helst að vinna með börnum á aldrinum 4-6 ára og stemmir það við hvar þjónusta fer oftast fram eða í leik- og grunnskólum. Form þeirra þjónustu sem þátttakendurnir notast við

er fjölbreytt en algengast var að iðjuþjálfarnir notist við einstaklingsíhlutun. Flestir voru sammála um að umhverfi hefði áhrif á leik barna og mikilvægt væri að hafa í huga þær aðstæður sem ýta undir leik. Jafnframt er hugað að félagslegu umhverfi barnsins, hvernig þátttaka þeirra er í því umhverfi og finna leiðir til að aðlaga umhverfið að barninu svo að það geti tekið virkan þátt. Ásamt þessu voru þátttakendur spurðir að því hvort þeir upplifðu einhverjar hindranir í notkun sinni á leik í þjónustu og var þar tímaskortur og aðstöðuleysi helstu ástæður. Aftur á móti voru þátttakendur sem upplifðu engar hindranir og sögðu að það væri alltaf möguleiki á að koma leiknum að í þjónustunni. Þetta var þó spurning sem flestir slepptu að svara. Matstæki eru ekki mikið notuð til að meta leik en aðeins 3 af 33 sögðust nota matstæki reglulega. Þátttakendur töldu sig flestir nota leik mjög oft í þjónustu sinni við börn ásamt því að vera flest frekar ánægð með hlut hans í þjónustunni. Leikur er aðallega notaður til að bæta færni barna á öðrum sviðum frekar en að setja hann sem markmið.

Kafli V

Umræður

Í þessari rannsókn var skoðað hvernig leikur er notaður í iðjuþjálfun barna. Hér á eftir verða dregnar saman helstu niðurstöður, þær túlkaðar og bornar saman við fræðilegt efni tengt málefninu. Komið verður inná gildi og takmarkanir rannsóknarinnar ásamt tillögum um frekari rannsóknir.

Leikur í iðjuþjálfun

Leikur getur verið notaður á marga vegu í iðjuþjálfun barna, ýmist til að bæta færni á öðrum sviðum eða til þess að bæta leikinn sem iðju. Það kemur ekki á óvart að leikur sé mikið notaður í iðjuþjálfun til að styrkja aðra færni þar sem börn læra gjarnan í gegnum leik (Lynch og Moore, 2016; Ray-Kease og Lynch, 2017). Niðurstöður þessarar rannsóknar sýndu fram á að leikur er aðallega notaður til að bæta færni á öðrum sviðum frekar en sem markmið í sjálfu sér. Samræmist það fyrri rannsóknum sem og því sem rannsakendur þjuggust við. (Couch, o.fl., 1998; Kuhanet, o.fl., 2013; Lynch, o.fl., 2017). Miðað við að fyrsta rannsóknin var gerð fyrir meira en 20 árum, benda fyrri rannsóknir til að leikur sé aðallega notaður til að bæta færni á öðrum sviðum (Couch, o.fl., 1998; Kuhanet, o.fl., 2013; Lynch, o.fl., 2017). Mörg börn hafa þörf fyrir þjónustu er varða leik og má því segja að iðjuþjálfastéttin sé ein af fáum fagstéttum sem hafa þann möguleika að notast við leik sem markmið (O'Brian, o.fl., 2000). Miðað við að leikur sé álitin ein helsta iðja barna innan iðjuþjálfunar, virðist hann þó ekki vera notaður í samræmi við það. Leikur sem iðja á skilið frekari athygli og ætti að vera nýttur betur s í þjónustu við börn (Lynch, o.fl., 2017). Jafnframt kom í ljós að einungis tíu þátttakendur af 33 merktu við að leikur

væri ástæða tilvísunar en helstu ástæður voru skv. niðurstöðum; félagsfærni, einhverfa/einhverfuróf og ADHD/ADD. Ef félagsfærni, ADHD/ADD eða einhverfa/einhverfuróf er ástæðan fyrir tilvísun þá er líklegt að barnið eigi í þeim tilfellum erfitt með að aðlaga aðstæður sínar að leiknum, eigi oft erfitt með að lesa í félagslegar aðstæður og skilja reglur leiksins (Stagnitti og Unsworth, 2000). Það má því álykta að þrátt fyrir að leikur sé ekki helsta ástæða fyrir tilvísun þá hafi nefndar ástæður áhrif á þátttöku í leik.

Matstæki

Svo virðist vera sem að matstæki séu ekki oft notuð til að meta leik, einungis þrjú sögðust nota matstæki reglulega. Ástæður þess gætu tengst tímaskorti, aðstöðuleysi eða að leikur virðist almennt ekki vera notaður sem markmið. Hugsanlega getur önnur ástæða verið sú að matstæki séu lítið notuð vegna þeirra sjálfra, er það svipuð niðurstaða sem má finna í samanburðarannsókninni á milli Írlands, Svíþjóðar og Sviss þar sem oftast nær var notast við óformlegar matsaðferðir og ein helsta hindrunin var skortur á formlegum matstækjum (Lynch, o.fl., 2017). Ef skoðuð eru matstæki hér á Íslandi sem tengjast leik, þá er ekki vitað um neinar staðlaðar þýðingar á íslensku, hugsanlega eru til óformlegar þýðingar en lítið vitað um notkun þeirra. Vísbendingar eru því um að endurskoða þurfi þau matstæki sem til eru, kanna hvar vöntunin liggur t.d. með stöðluðum þýðingum (Lynch, o.fl., 2017). Almennt hefur verið lítið á leik sem tímaeyðslu eða virkni sem er lítils virði, meiri áhersla er lögð á lærdóm eða vinnu frekar en leikinn sjálfan. Sérfræðingar þurfa að öðlast betri skilning á hve mikla þýðingu leikur hefur fyrir börn ásamt því að þekkja og geta aðlagað viðeigandi áætlanir til að styrkja þjónustu sína. Rannsóknir hafa leitt í ljós að hægt sé að gera mælanleg markmið sem tengd eru leikgleði (e. playfulness), t.d. með matstækjunum TOP (e. Test of playfulness) og PPS (e. Preshcool play scale) (O'Brian, o.fl., 2000). Notkun matstækja styrkir þjónustu iðjupjálfa og að þeir öðlast

aukna þekkingu á færni barna, styrkleikum og veikleikum þeirra með því að styðjast við matstæki. (United Nations Committee on the Rights of the Child, 2013; Besio, 2017).

Umhverfi, kenningar og fag/starfslíkön

Flestir töldu umhverfið hafa áhrif á leikinn og voru sammála um að það væru ýmis atriði sem þyrfti að hafa í huga, s.s. passa uppá áreitið fyrir hvern og einn og að efnið væri áhugahvetjandi. Félaglegt umhverfi barna skiptir einnig máli, þar er horft til þátttöku barna í leik með jafnöldrum, hvort þau hafi þekkingu á reglum í hópaleikjum, hafi frumkvæði eða séu fær að leika við aðra eða ein. Viðhorf iðjuþjálfara til leiks er einstakt þar sem eitt af hlutverkum þeirra er að skapa umhverfi sem ýtir undir leik og eflir færni barna í gegnum leikinn (Bambrick, Dennis og Wilkinson, 2018; Besio, 2015). Með því að aðlaga umhverfið, eiga börn auðveldara með að yfirstíga þær hindranir sem takmarka þátttöku í þeirra uppáhalds iðju (Tanta og Knox, 2000). Mikilvægt er að stuðla að samspili umhverfis og barns, fellur það vel undir líkan einstaklings, umhverfis og iðju (PEO), sem miðar að því að hámarka færni einstaklings við iðju. Það var jafnan það líkan sem þátttakendur styðjast hvað mest við í þjónustu sinni ásamt því að vera sammála um að stuðla að samspili milli umhverfis og barns væri mikilvægur þáttur í iðjuþjálfun. Ekki voru margir sem svöruðu því hvort þeir upplifðu hindrun í notkun leiks og vekur það upp spurningar um af hverju það svo sé. Telja þátttakendur í raun að það sé ekkert sem hindri þá í notkun leiks eða liggur annað að baki? Þær hindranir sem helst voru nefndar tengdust tímaskorti og aðstöðuleysi á vinnustað þátttakenda ásamt því að oft er erfitt að koma leiknum að. Hugmyndaflug iðjuþjálfara getur einnig haft áhrif á notkun leiks í þjónustu með börnum, því er mikilvægt að iðjuþjálfar sækir sér aukna þekkingu og fræðslu í tengslum við leik ásamt því að eiga í góðum samskiptum við aðra fagaðila.

Bakgrunnur þátttakenda og skjólstæðinga

Menntunarstig þátttakenda var í flestum tilfellum bakkalárpróf í iðjuþjálfun sem er í samræmi við niðurstöður fyrrnefndar rannsóknir (Couch, o.fl., 1998; Kuhnet, o.fl., 2013; Lynch, o.fl., 2017). Áhugavert var þó að sjá 13 af 33 (39%) þátttakendum höfðu aflað sér aukinnar þekkingar og farið á fagnámskeið tengt leik, sem er hlutfallslega meira en t.d. í Svíþjóð þar sem einungis 1,4% af 75 iðjuþjálfum sem störfuðu með börnum höfðu sótt fagnámskeið tengd leik (Lynch, o.fl., 2017). Ekki er vitað hverskonar námskeið var um að ræða og misjafn skilningur getur verið fyrir hendi varðandi það hvað falli undir fagnámskeið. Flestir skjólstæðingar voru á aldrinum 4-6 ára og passar það við hvar þjónustan fór oftast fram eða í leik- og grunnskóla. Þó er möguleiki fyrir því að stærsti aldurshópurinn sé 4-6 ára vegna þess að á þessu árum koma betur í ljós færniskerðingar barna, því er lögð rík áhersla á að vinna með þann aldur þar sem meiri vinna er lögð á að styrkja færni þeirra í daglegum athöfnum s.s að klæða sig og borða sjálf áður en þau hefja grunnskólagöngu sína. Sýnir það að þjónusta fer fram að mestu leyti í nærumhverfi barnanna sem er ákjósanlegasta leiðin fyrir þau að læra (Snæfríður Þ. Egilsson og Sara Stefánsdóttir, 2011; Arbesman, Lieberman, og Berlanstein, 2013).

Aðalhlutverk iðjuþjálfra í grunnskólum er að skoða áhrif skólumhverfis á þátttöku barna jafnframt því að horfa á námstengt efni. B.Sc Rannsókn Önnu og Guðrúnar Jóhönnu leiddi í ljós að megin viðfangsefni iðjuþjálfra í grunnskólum væri að horfa á sálfélagslega þætti og líðan nemenda, þó kom einnig í ljós að horft væri á félagsfærni, hópefli, leiðir til að efla sjálfstæði nemenda og aðferðir til að tileinka sér námið (Anna Alexandersdóttir og Guðrún Jóhanna Benediktsdóttir, 2012). Áhugavert var að sjá að svipaður fjöldi vinnur með börnum á aldrinum 0-3 ára og 16-18 ára þar sem leikur er lykilatriði fyrir þroska barna og byrjar strax í frumbersku (Anderson-

McNamee og Bailey, 2010; Myers, Stephens og Tauber, 2010; United Nations Committee on the Rights of the Child, 2013).

Réttindi barna

Leikur er ein þýðingarmesta iðja sem börn geta tekið þátt í, með þátttöku sinni hafa þau betri möguleika á því að skoða umheiminn á öruggan og fjölbreyttan máta (Wilcock & Townsend, 2014). Samkvæmt samningi Sameinuðu þjóðanna (18/1992) eiga aðildarríkin að viðurkenna og virða „rétt barna til hvíldar og tómstunda, til að stunda leiki og skemmtanir sem hæfa aldri þeirra og til frjálsar þátttöku í menningarlífi og listum.” (Samningur Sameinuðu þjóðanna um réttindi barnsins, 18/1992). Árið 2016 var undirritaður samningur milli Akureyrarbæjar og Barnahjálpar Sameinuðu þjóðanna (UNICEF) um innleiðingu líkans Barnasáttmála Sameinuðu þjóðanna sem miðar að því að gera bæinn að barnvænu sveitarfélagi (Barnvæn sveitarfélög, e.d). Eins og staðan er í dag þá er Akureyrarbær enn eina sveitarfélagið á Íslandi sem hefur hafið innleiðingarferlið í starf sitt til að efla þjónusta sína við börn, þrátt fyrir að fimm ár séu síðan að Barnasáttmáli Sameinuðu þjóðanna var lögfestur hér á landi (Barnvæn sveitarfélög, e.d). Barnasáttmálinn lítur svo á að það sé í höndum sveitarfélaga að tryggja réttindi barna í daglegu lífi þar sem að sveitarfélögin séu þau sem annast meiri hluta af þeirri þjónustu sem hefur bein áhrif daglegt líf barna. Innleiðingarferlið lítur til fimm þátta 1) þekkingu á réttindum barna, 2) því sem er barni fyrir bestu, 3) Jafnræði - að horft sé til réttinda allra barna, 4) þátttöku barna og 5) barnvænni nálgun (Barnvæn Sveitarfélög, e.d.). Ef horft er til þessa fimm þátta innan líkansins þá er þetta ferli sem iðjuþjálfar hafa sérþekkingu á og gætu komið að. Ein leiðin gæti verið sú að sveitarfélög hefðu sér til aðstoðar þverfaglegt teymi með þekkingu á réttindum og færni barna og þar á meðal yrði iðjuþjálfari, önnur leið væri sú að eða auka stöðugildi

iðjuþjálfar í nærumhverfi barnanna þar sem lítur út fyrir greiningar séu að aukast hér landi.

(Snæfríður Þóra Egilsson og Sara Stefánsdóttir, 2011). Með því að búa til fleiri stöðugildi gæfi það meiri möguleika á nýtingu leiks í þjónustu iðjuþjálfar til barna. Sem dæmi þá er einungis eitt stöðugildi fyrir iðjuþjálfun barna á Suðurlandi eða frá Kirkjubæjarklaustri til Ölfus. Skrifuð var greinagerð vegna samstarfsverkefnis um stöðu iðjuþjálfar á Suðurlandi (2015) til sveitarfélagsins Árborgar. Þar var greint frá því að 14 börn væru á biðlista fyrir prófun og biðlistinn u.þ.b. sex mánuðir, 24 börn væru á biðlista að komast að í þjálfun og 129 börn þurftu að fara í endurmat árið 2015 (Ragnheiður Lúðvíksdóttir, 2015). Eins og staðan var 2015 var eitt stöðugildi fyrir iðjuþjálfun barna á Suðurlandi sem ekki náði að uppfylla þær kröfur um þjónustu barna sem þau eiga rétt á. Iðjuþjálfar hafa þekkingu á færni barna til þátttöku, hvað það er sem hindrar þau við þátttöku auk þess að horfa til styrkleika þeirra sem myndi nýtast vel innan þjónustu sveitarfélaga þegar horft er til velferðar barna.

Takmarkanir og hagnýtt gildi

Helstu takmarkanir rannsóknarinnar voru meðal annars að rannsakendur hönnuðu sjálfir spurningalistann sem getur valdið ákveðinni skekkju. Úrtak rannsóknarinnar var einnig óþekkt sem hefur áhrif á áreiðanleika rannsóknarinnar og var einungis svarhlutfallið þekkt sem gerði rannsakendum erfitt fyrir. Rannsókn þessi er einnig sú fyrsta sinna tegundar hér á landi og því engin íslensk fyrirmynd sem var hægt að líta til, rannsakendur fengu leyfi til þess að notast við spurningalista úr erlendum rannsóknum sem snúa að sama málefni. Mögulega var ákveðin takmörkun að spurningarlistinn var einungis opinn í rúmar þrjár vikur sem gæti hafa leitt til lítils svarhlutfalls. Reynt var að koma til móts við það með áminningarbréfum sem höfðu augljós áhrif á svörun en óvissa er þó áfram til staðar þar sem úrtak er óþekkt.

Þátttaka í rannsókninni sem og niðurstöður hennar geta mögulega vakið iðjuþjálfra til umhugsunar um hlut leiks í þjónustu sinni og á þann hátt ýtt undir frekari notkun leiks. Auk þess að leiða til þess að stuðst verði meira við matstæki við mat á færni við leik í framtíðinni. Leikur sem markmið gegnir viðamiklu hlutverki þar sem leikur er mikið notaður í daglegu lífi barna. Það er því mikilvægt að leikur sé settur á þann stall sem hann á skilið, leikur leiksins vegna gegnir mikilvægu hlutverki ásamt leik sem notaður er til að æfa undirliggjandi færni. Rannsóknin er mikilvægur grunnur fyrir frekari rannsóknir á þessu sviði ásamt því að búa til nýja möguleika til þess að nýta leik í þjónustu iðjuþjálfra með börnum. Iðjuþjálfun er ung fagstétt á Íslandi sem er að vinna í sýnileika sínum og er enn í þróun hvort sem það er á sviði barna eða öðrum sviðum.

Frekari rannsóknir

Fyrir framtíðarrannsóknir er ákjósanlegt að vita starfsvettvang iðjuþjálfra, til að úrtak sé þekkt, myndi það auka áreiðanlega rannsóknir á þessu sviði. Áhugavert væri að finna út hvaða leið sé ákjósanlegust við að skrásetja vettvang þeirra iðjuþjálfra sem starfa á Íslandi, ásamt því að viðhalda því þó að þeir skipti um vettvang. Matstæki sem meta færni í leik virðast ekki vera notuð og væri áhugavert að skoða nánar mögulega ástæðu þess auk þess að þýða og staðfæra slík matstæki að íslenskum aðstæðum. Að lokum væri hægt að leggja spurningarlistann sem notast var við í þessari rannsókn, aftur fyrir þegar úrtakið er orðið þekkt ásamt því að afla dýpri upplýsinga t.d. með viðtölum.

Heimildaskrá

- Aðalheiður Reynisdóttir, Björk Arnardóttir og Ragnhild Jakobsen. (2004). *Leikur er gull*
 ígildi: rannsókn á leik 9 – 12 ára barna á Eyjafjarðarsvæðinu. Óbirt B.Sc. ritgerð:
 Háskólinn á Akureyri, Iðjuþjálfunarfræðideild.
- Alessandrini, N. A. (1949). Play - A child's world. *American Journal of Occupational Therapy*,
 3, bls. 9-12.
- American Occupational Therapy Association (e.d). Learning Through Play. Sótt af
[https://www.aota.org/about-occupational-therapy/patients-
 clients/childrenandyouth/play.aspx](https://www.aota.org/about-occupational-therapy/patients-

 clients/childrenandyouth/play.aspx)
- American Occupational Therapy Association (2002). Occupational therapy practice framework:
 Domain and process. *American Journal of Occupational Therapy*, 56, 609-639.
- Anderson-McNamee, J. K. & Bailey, S. J. (2010). *The Importance of Play in Early Childhood
 Development*. Montana: Montana University. Sótt af
<http://msuextension.org/publications/HomeHealthandFamily/MT201003HR.pdf>
- Anna Alexandersdóttir og Guðrún Jóhanna Benediktsdóttir. (2012). *Iðjuþjálfar í grunnskólum
 á Íslandi „Þetta er alveg minn staður”*. Óbirt B.Sc. ritgerð: Háskólinn á Akureyri,
 Iðjuþjálfunarfræðideild.
- Arbesman, M., Lieberman, D. og Berlanstein, D. R. (2013). Method for the systematic reviews
 on occupational therapy and early intervention and early childhood services. *The
 American Journal of Occupational Therapy: Official Publication of the American
 Occupational Therapy Association*, 67(4), 389-394. doi:10.5014/ajot.2013.007039
- Ása Lind Þorgeirsdóttir, Edda Björk Skúladóttir, Harpa María Örlygsdóttir, Hólmús Freyja
 Methúsalemsdóttir og Kristbjörg Rán Valgarðsdóttir. (2006). Staða iðjuþjálfunar á

- Íslandi og þróun á 30 árum: Könnun ritnefndar ÍBÍ. *Iðjuþjálfinn: Fagblað iðjuþjálfna*, bls. 24-25.
- Bambrick, R., Dennis, C. og Wilkinson, K. (2018). Understanding therapists' use of play with children with life-threatening conditions: A qualitative study. *The Open Journal of Occupational Therapy*, 6(2) doi:10.15453/2168-6408.1283
- Barnalög 76/2003*
- Barnvæn sveitarfélög. (e.d.). *Um verkefnið*. Sótt af <http://barnvaensveitarfelog.is/um-verkefnid/>
- Berglind Steinarsdóttir, Erna Kristín Sigmundsdóttir og Kristín Heiða Garðarsdóttir. (2016). Sagan, *Iðjuþjálfinn: Fagblað iðjuþjálfna*, bls. 14-16
- Besio, S. (2017). The need for play for the sake of play. Í Besio, S., Bulgarelli, D. og Stancheva-Popkostadinva, V. (ritstjórar), *Play development in children with disabilities* (bls. 9-52). Berlin: De Gruyter Open Ltd.
- <https://www.degruyter.com/viewbooktoc/product/481126?rskey=cLaYHe&result=1>
- Brown, F. og Patte, M. (2013). *Rethinking children's play*. Bloomsbury: London.
- Canadian Association of Occupational Therapists. (2002). *Enabling occupation: An occupational therapy perspective* (2. útgáfa). Ottawa, ON: CAOT Publication ACE.
- Cantin, N. (2007). Occupation-based enablement: A practice mosaic: Practice exemplar 7.1. Í E. A. Townsend og H. J. Polatajko (ritstjórar), *Enabling occupation II: Advancing an occupational therapy vision for health, well-being and justice through occupation* (bls. 191-193). Ottawa: Canadian Association of Occupational Therapists.
- Case-Smith, J., Law, M., Missiuna, C., Pollock, M. og Stewart, D. (2010). Foundations for

- occupational therapy practice with children. Í J. Case-Smith og J. C. O'Brien (ritstj.), *Occupational therapy for children* (bls. 22-55). Maryland Heights, Missouri: Mosby Elsevier.
- Cheryl, M. & Pollock, N. (1991). Play deprivation in children with physical disabilities: the role of occupational therapist in preventing secondary disability. *The American Journal of Occupational Therapy*, 45(10), 882- 888. doi:10.5014/ajot.45.10.882
- Couch, K. J., Deitz, J. C. og Kanny, E. M. (1998). The role of play in pediatric occupational therapy. *The American Journal of Occupational Therapy*, 67(4), 383-388. doi:10.5014/ajot.2013.674002
- Geddes, J. , Price, J., McKnight, R. (1999). *Psychiatry* (2. Útgáfa). New York: Oxford university press.
- Grétar Þór Eypórsson. (2013). Spurningakannanir: um orð og orðanotkun, uppbyggingu og framkvæmd. Í Sigríður Halldórsdóttir (ritstjóri), *Handbók í aðferðafræði rannsókna* (bls. 453-472). Akureyri: Háskólinn á Akureyri.
- Guðrún Pálmadóttir. (2003). Notkun matstækja í heilbrigðisrannsóknum. Í Sigríður Halldórsdóttir og Kristján Kristjánsson (ritstjórar). *Handbók í aðferðafræði og rannsóknum í heilbrigðisvísindum* (bls 445-460). Akureyri: Háskólinn á Akureyri.
- Guðrún Pálmadóttir. (2007). Þjónustuferli í iðjuþjálfun. *Iðjuþjálfinn: Fagblað iðjuþjálfra*, 29(2), 32-37.
- Iðjuþjálfafélag Íslands. (2012). Siðareglur Iðjuþjálfafélags Íslands. Sótt af <http://www.ii.is/felagid/sidareglur-ithi/>
- Iðjuþjálfafélag Íslands. (e.d.). Um iðjuþjálfun. Sótt af <http://www.ii.is/idjuthjalfun/um-idjuthjalfun/>

- Ingibjörg S. Ásgeirsdóttir og Eygló Daníelsdóttir. (2011). Iðjuþjálfun aldraðra. Í Guðrún Pálmadóttir og Snæfríður Þóra Egilson (ritstjórar), *Iðja, heilsa og velferð: Iðjuþjálfun í íslensku samfélagi* (bls. 193–212). Akureyri: Háskólinn á Akureyri.
- Kielhofner, G. (2008). *A model of human occupation: Theory and application* (4. útgáfa). Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins.
- Knippenberg, C. og Hanft, B. (2004). The key to educational relevance: Occupation through the school day. *School System Special Interest Section Quarterly*, 11 (4), 1- 4. Law o.fl., 1996)
- Kuhaneck, H. M., Tanta, K. J., Coombs, A. K. og Pannone, H. (2013). A survey of pediatric occupational therapists' use of play. *Journal of Occupational Therapy, Schools, & Early Intervention*, 6(3), 213-227. doi:10.1080/19411243.2013.850940
- Lester, S. og Russell, W. (2010). Children's right to play: An examination of the importance of play in the lives of children worldwide. The Hague: Bernard Van Leer Foundation
- Lynch, H. og Moore, A. (2016). Play as an occupation in occupational therapy. *British Journal of Occupational Therapy*, 79(9), 519-520. doi:10.1177/0308022616664540
- Lynch, H., Prellwitz, M., Schulze, C. og Moore, A. (2017). The state of play in children's occupational therapy: A comparison between Ireland, Sweden and Switzerland. *British Journal of Occupational Therapy*, doi:10.1177/0308022617733256
- Lög um persónuvernd og meðferð persónuupplýsinga nr. 77/2000.*
- Maclean, F., Carin-Levy, G., Hunter, H., Malcolmson, L. og Locke, E. (2012). The usefulness of the Person-environment-occupation model in an acute physical health care setting. *The British Journal of Occupational Therapy*, 75(12), 555-562. doi:10.4276/030802212X13548955545530

- Nyaradzai, M., Matthew, C., Adraine, M. og Mildred, C.T. (2016). Occupational Therapists perspectives on the use of play as intervention for children with disabilities in Zimbabwe. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 6(7), 182-188.
Sótt af <http://www.ijsrp.org/research-paper-0716/ijsrp-p5530.pdf>
- O'Brien, J., Coker, P., Lynn, R., Suppinger, R., Pearigen, T., Rabon, S., St.Aubin, M. og Ward, A.T. (2000). The impact of occupational therapy on a child's playfulness. *Occupational Therapy in Health Care*, 12(2-3), 39-51. doi:10.1080/J003v12n02_03
- Parham, L. D., og Fazio, L. S. (2008). *Play in Occupational Therapy for Children*. St-Louis, MO: Mosby Elsevier.
- Polatajko, H. J., Davis, J., Stewart, D., Cantin, N., Amoroso, B., Purdie, L. og Zimmerman, D. (2013). Í E. A. Townsend og H. J. Polatajko (ritstjórar), *Enabling occupation II: Advancing an occupational therapy vision for health, well-being, & justice through occupation* (2. útgáfa) (bls. 13–36). Ottawa, ON: CAOT Publications ACE
- Primeau, L. A. og Ferguson, J. M. (1999) Occupational frame of reference. Í Kramer, P., Hinojosa, J. (ritstjórar) *Frames of reference for paediatric occupational therapy*. Philadelphia: Lippincott Williams and Wilkins, 469–516.
- Ragnheiður Harpa Arnardóttir. (2013). Meginlegar rannsóknir: Gerð rannsóknaráætlunar og yfirlit yfir helstu rannsóknarsnið. Í Sigríður Halldórsdóttir (ritstjóri), *Handbók í aðferðafræði rannsókna* (bls. 377-392). Akureyri: Háskólinn á Akureyri.
- Ray-Kaeser, S. og Lynch, H. (2017). Occupational perspective on play for the sake of play. Í Besio, S., Bulgarelli, D. og Stancheva-Popkostadinva, V. (ritstjórar), *Play development in children with disabilities* (bls. 155-165). Berlin: De Gruyter Open Ltd.
- Samningur Sameinuðu þjóðanna um réttindi barnsins, 18/1992.*

Sigríður K. Gísladóttir. (2009). Iðjuþjálfinn og efling félagsfærni grunnskólanemenda.

Iðjuþjálfinn: Fagblað iðjuþjálfna, bls. 24-27.

Sigríður Kristín Gísladóttir og Þóra Leósdóttir. (2003). Iðjuþjálfun barna og ungmenna- Þjónusta

á tímamótum? *Iðjuþjálfinn: Fagblað iðjuþjálfna*, bls. 15-18.

Sigurður Kristinsson. (2013). Siðfræði rannsókna og siðanefndir. Í Sigríður Halldórsdóttir

(ritstjóri), *Handbók í aðferðafræði rannsókna* (bls. 71-88). Akureyri: Háskólinn á

Akureyri.

Sigurlína Davíðsdóttir. (2013). Eigindlegar eða meginndlegar rannsóknaraðferðir. Í Sigríður

Halldórsdóttir (ritstjóri), *Handbók í aðferðafræði rannsókna* (bls. 229-238). Akureyri:

Háskólinn á Akureyri.

Snæfríður Þ. Egilsson og Sara Stefánsdóttir. (2011). Iðjuþjálfun barna og unglunga. Í Guðrún

Pálmadóttir og Snæfríður Þ. Egilsson, *Iðja, heilsa og velferð; Iðjuþjálfun í íslensku*

samfélagi (bls. 137-1159). Akureyri: Háskólinn á Akureyri.

Stagnitti, K. og Unsworth, C. (2000). The importance of pretend play in child development: An

occupational therapy perspective. *The British Journal of Occupational Therapy*, 63(3),

121-127. doi:10.1177/030802260006300306

Tamm, M og Skär, L. (2000). How I play: Roles and relations in the play situations of children

with restricted mobility. *Scandinavian Journal of Occupational Therapy*, 7(4), 174-182.

doi:10.1080/110381200300008715

Tanta, K. J. og Knox, S. H. (2015). Play. Í J. Case-Smith og J. Clifford O'Brian (ritstjórar),

Occupational Therapy for Children and Adolescents (bls. 483-497). Kanada: Elsevier

Inc.

Towler, K. (2017). Children's Right to Play, Whoever They Are, Wherever They Are. *The Play*

- Rights of Children and Young People with Disabilities. Í Besio, S., Bulgarelli, D. og Stancheva-Popkostadinva, V. (ritstjórar), *Play development in children with disabilities* (bls. 53-57). Berlin: De Gruyter Open Ltd.
- United Nations Committee on the Rights of the Child. (2013). *General Comment No. 17 on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts (art. 31)*. Sótt af <http://www.refworld.org/docid/51ef9bcc4.html>
- Vickerius, M. og Sandberg, A. (2006). The significance of play and the environment around play. *Early Child Development and Care*, 176(2), 201-217.
doi:10.1080/0300443042000319430
- von Zuben, M.V., Crist, P.A. og Mayberry, W. (1990). *A pilot Study of Differences in Play Behavior Between Children of Low and Middle Socioeconomic Status*. The American Journal of Occupational Therapy, 45, 113-118. doi:10.5014/ajot.45.2.113
- Wilcock, A.A. og Townsend, E.A. (2014). Occupational Justice. Í Barbara A. Boyd Schell, Glen Gillen, Marjorie E. Scaffa og Ellen S. Cohn (ritstjórar), *Willard & Spackman's Occupational Therapy* (bls. 541-552). Baltimore.
- Þorlákur Karlsson. (2003). Spurningakannanir: uppbygging, orðalag og hættur. Í Sigríður Halldórsdóttir og Kristján Kristjánsson (ritstjórar). *Handbók í aðferðafræði og rannsóknum í heilbrigðisvísindum* (bls. 331- 356). Akureyri: Háskólinn á Akureyri.
- Þórólfur Þórlindsson og Þorlákur Karlsson. (2013). Úrtök og úrtaksaðferðir í meginlegum rannsóknum. Í Sigríður Halldórsdóttir (ritstjóri), *Handbók í aðferðafræði rannsókna* (bls. 113-128). Akureyri: Háskólinn á Akureyri

Fylgiskjal A - Spurningarlisti

Spurningarlisti um notkun leiks í iðjuþjálfun barna

1. Hve lengi hefur þú unnið við iðjuþjálfun barna?
 - a. 0-5 ár
 - b. 6-10 ár
 - c. 11-15ár
 - d. 16-20 ár
 - e. 21-25 ár
 - f. Meira en 26 ár

2. Á hvaða aldri eru börnin sem þú vinnur með? Veldu allt sem við á.
 - a. 0-3 ára
 - b. 4-6 ára
 - c. 7-9 ára
 - d. 10-12 ára
 - e. 13-15 ára
 - f. 16-18 ára

3. Hvaða greiningar liggja helst að baki tilvísunum? Veldu allt sem við á
 - a. ADHD/ADD
 - b. Einhverfa/ Einhverfuróf
 - c. CP- cerebral palsy
 - d. Hreyfiproskaröskun (e. Developmental Coordination disorder)
 - e. Proskahömlun (e. intellectual disability)
 - f. Annað

4. Hverjar eru helstu ástæður þess að börnum er vísað í iðjuþjálfun á þínum vinnustað?
Veldur allt sem við á.
 - a. Eigin umsjá
 - b. Félagsfærni
 - c. Handbeiting
 - d. Hegðun
 - e. Leikur
 - f. Skynúrvinnsla
 - g. Annað

5. Í hvernig umhverfi veitir þú þjónustu? Veldu allt sem við á.
 - a. Á heimili
 - b. Í leikskóla

- c. Í grunnskóla
 - d. Á endurhæfingastöð
 - e. Annars staðar
6. Hvaða form er á þjónustunni sem þú veitir? Krossaðu við það sem við á í hverjum lið
- | | | | |
|------------------------|-------|-----------|----------|
| a. Einstaklingsíhlutun | Oft__ | Stundum__ | Aldrei__ |
| b. Hópihlutun | Oft__ | Stundum__ | Aldrei__ |
| c. Ráðgjöf | Oft__ | Stundum__ | Aldrei__ |
| d. Mat | Oft__ | Stundum__ | Aldrei__ |
7. Hugar þú að áhrifum umhverfis á leik barna í þjónustu þinni?
- a. Já
 - i. Ef já, á hvaða hátt?
 - b. Nei
8. Hefur þú sótt fagnámskeið tengt leik?
- a. Já
 - b. Nei
9. Hversu oft notar þú leik í þjónustu þinni sem iðjuþjálfari?
- a. Mjög oft
 - b. Oft
 - c. Sjaldan
 - d. Nánast aldrei
10. Hver eftirtalinna fullyrðinga lýsir því best hvernig þú notar leik í iðjuþjálfun?
- a. Til að að bæta færni á öðrum sviðum
 - b. Sem verðlaun
 - c. Sem markmið
 - d. Nota ekki leik
11. Þegar á heildina er litið, hversu ánægð(ur) eða óánægð(ur) ertu með hlut leiks í þinni þjónustu?
- a. Mjög ánægð(ur)
 - b. Frekar ánægð(ur)
 - c. Hvorki ánægð(ur) né óánægð(ur)
 - d. Frekar óánægð(ur)
 - e. Mjög óánægð(ur)
 - f.
12. Hvað er það sem hindrar þig (ef eitthvað) við notkun leiks í þjónustu sem iðjuþjálfari?

13. Hversu oft notar þú matstæki til að meta leik í þjónustu þinni með börnum?
- Mjög oft
 - Oft
 - Sjaldan
 - Nánast aldrei
14. Hvaða matstæki/lista notar þú til að meta leik? Veldu allt sem við á
- Children's Assessment of Participation and Enjoyment (CAPE)
 - Children's Playfulness Scale (CPS)
 - Parent-Child Interaction Assessment Parent (PCIA-II)
 - Vineland Adaptive Behavior Scale II
 - Mat á leikgleði (e. Test of Playfulness (ToP))
 - The Pediatric Volitional Questionnaire (PVQ)
 - Test of Environmental Supportiveness (ToES)
 - Child-initiated Pretend Play Assessment (ChiPPA)
 - Hef ekki notað matstæki sem metur leik
 - Annað - hvað
15. Hvaða eftirfarandi kenningar og fag/starfslíkön styðst þú við í þjónustu þinni með börnum? Veldu allt sem við á
- Líkanið um iðju mannsins (MOHO)
 - Líkanið um samspil einstaklings, iðju og umhverfis (e. Person Environment Occupation (PEO))
 - CO-OP aðferðin (e. Cognitive Orientation To Occupational Performance)
 - Líkanið um samspil skynsviða (e. Sensory Integration)
 - Líkan Dunn um skynúrvinnslu (Dunn's model of sensory processing)
 - Líkön um eflandi leiðsögn og ráðgjöf
 - Aðlögun á umhverfi (e. Environmental adaptation)
 - Kenningar um atferlismótun
 - Sálfélagslegar kenningar
 - Þroskakenningar (e. Developmental theories)
 - Taugafraðilega líkanið (e. Neurodevelopmental model)
 - Lífaflfræðilega líkanið (e. Biomechanical model)
 - Annað
16. Hvaða eftirfarandi kenningar og fag/starfslíkön styðst þú **mest** við í þjónustu þinni með börnum? Veldu bara eitt
- Líkanið um iðju mannsins (MOHO)

- b. Líkanið um samspil einstaklings, iðju og umhverfis (e. Person Environment Occupation (PEO))
 - c. CO-OP aðferðin (e. Cognitive Orientation To Occupational Performance)
 - d. Líkanið um samspil skynsviða (e. Sensory Integration)
 - e. Líkan Dunn um skynúrvinnslu (Dunn's model of sensory processing)
 - f. Líkön um eflandi leiðsögn og ráðgjöf
 - g. Aðlögun á umhverfi (e. Environmental adaptation)
 - h. Kenningar um atferlismótun
 - i. Sálfélagslegar kenningar
 - j. Þroskakenningar (e. Developmental theories)
 - k. Taugafraeðilega líkanið (e. Neurodevelopmental model)
 - l. Lífaflfraeðilega líkanið (e. Biomechanical model)
 - m. Annað
17. Hvað er langt síðan að þú útskrifaðist sem iðjuþjálfari?
- a. 0-5 ár
 - b. 6-10 ár
 - c. 11-15ár
 - d. 16-20 ár
 - e. 21-25 ár
 - f. Meira en 26 ár
18. Hver er menntun þín?
- a. Diplómapróf í iðjuþjálfun
 - b. Bakkalárgráða í iðjuþjálfun
 - c. Meistaragráða í iðjuþjálfun
 - d. Meistaragráða á öðru sviði
 - i. Á hvaða sviði?
 - e. Annað

Þá hefur þú lokið við að svara könnunni. Áður en þú skilar, skaltu athuga hvort þú hafi svarað öllum spurningum eins og beðið var um.

Ef það er eitthvað sem ekki hefur komið fram hér að ofan og þig langar að varpa ljósi á endilega skrifaðu það hér fyrir neðan .

Takk kærlega fyrir að taka þátt í þessari rannsókn.

Fylgiskjal B - Kynningarbréf



Ábyrgðarmaður rannsóknar: Hólmðís Freyja Methúsalemsdóttir, aðjúnkt við Háskólann á Akureyri. Sími 8679664, netfang: holmdis@unak.is

Kæri iðjuþjálfari

Við undirritaðar erum að vinna að rannsókn sem er hluti af lokaverkefni okkar í iðjuþjálfunarfræði til B.Sc. gráðu við Háskólann á Akureyri. Tilgangur rannsóknarinnar er að varpa ljósi á notkun leiks í iðjuþjálfun barna á Íslandi. Leikur er aðal iðja barna og mikilvægur fyrir þroska, heilsu og vellíðan þeirra. Aukin þekking á notkun leiks í þjónustu skapar grunn til frekari rannsókna á því sviði. Rannsóknin hefur jafnframt hagnýtt gildi fyrir alla þá sem vinna með börnum á þessum aldri, hvort sem er til þjálfunar eða í fyrirbyggjandi og/eða eflandi starfi. Spurningakönnunin er sett upp í vefforritinu form.google.com og tekur um 10-15 mínútur að fylla út. Góðar undirtektir eru grundvöllur þess að sem marktækastar niðurstöður fáiast og þátttaka þín því mikils virði. Engar persónuupplýsingar eru fengnar eða vistaðar og verður rannsóknin gerð á þann hátt að ekki sé hægt að rekja neinar upplýsingar til þátttakenda. Ef þú hefur einhverjar spurningar varðandi rannsóknina eða spurningalistann sem slíkan er þér velkomið að hafa samband við undirritaðar eða ábyrgðarmann rannsóknarinnar. Litið er á þátttöku þína í rannsókninni sem upplýst samþykki.

Guðlaug Jóna Helgadóttir
Guðlaug Jóna Helgadóttir
ha130809@unak.is

Íris Tinna Ingólfssdóttir
Íris Tinna Ingólfssdóttir
ha131259@unak.is

