

Prevenција: Play Attention

Provoditelj: Zavod za javno zdravstvo

Godina provedbe: 2019

Kratki opis programa

Play Attention je kompjuterski program koji sadrži razne igre, a koristi moždane valove koji pokreću igru. U estalo korištenje sistema pomaže produljiti pažnju, u vrstiti fokus pažnje, te poboljšati pam enje kod osoba s ADHD poreme ajem, iako nije namijenjen isklju ivo za osobe s tim poreme ajem.

Sažetak programa

Prevenција ovisnosti op enito zna i stvarati uvjete i poduzimati aktivnosti s ciljem spre avanja pojave ovisni kih ponašanja i bolesti ovisnosti. Indicirana prevenција odnosi se na pojedince kod kojih su ve prisutni odre eni simptomi ili je prisutna dijagnoza u smislu poteško a ili poreme aja u ponašanju, u enju, socijalizaciji i sli no kao na primjer, poreme aj pažnje/hiperaktivni poreme aj (ADD/ADHD), koji visoko korelira s kasnijom pojavom ovisnosti. Oko 6-7% djece ima ADHD, a oko 60-70% te djece prenijet e svoj poreme aj i u odraslu dob. Nemogu nost završavanja zadataka, održavanja pažnje, organiziranja vlastitih aktivnosti, zaboravljivost, laka ometenost prati djecu tijekom njihovih života i ne prestaje ni u odrasloj dobi. Statistike pokazuju da su djeca s poreme ajem pažnje i hiperaktivnosti bez adekvatnog tretmana pod ve im rizikom od neuspjeha u školi ili postižu uspjeh ispod njihovih intelektualnih sposobnosti, ponavljaju razred, esto budu udaljena sa sata iz škole. 20 do 30 % takve djece je imalo sukob sa zakonom, nakon punoljetnosti imaju daleko ve i broj prometnih prekršaja u kojima je netko povrije en i postoji ve a sklonost ka razvoju bolesti ovisnosti. Play attention u i djecu i mlade s poteško ama pažnje i koncentracije kako se bolje organizirati, kako prepoznati trenutke u kojima im po inje slabjeti pažnja, kako produljiti pažnju i poboljšati fokus pažnje i koncentraciju, kako prepoznati bitno od nebitnog i kako poboljšati pam enje. Te su vještine bitne u dje joj dobi kao i u odrasloj dobi.

Play attention sistem sadrži i koristi biciklisti ku kacigu opremljenu sensorima spojenim na kompjuter. Sastoji se od pet igara iji je cilj produljivanje pažnje, vizualno pra enje željenog objekta, proces diskriminacije izme u bitnih i nebitnih podražaja te poboljšano kratkotrajno pam enje. Ukoliko se igra usredoto i na objekt na ekranu, tada samom svojom pažnjom igra kompjutersku igru. Ukoliko mu pažnja oslabi, objekt na ekranu se prestane pomicati u željenom smjeru te igra prestaje. U tom trenutku igra , ukoliko želi ponovo pokrenuti igru, mora se ponovo fokusirati na objekt. Play attention omogu uje korisniku da promatra svoju pažnju u stvarnom vremenu. Tijekom vremena, uz pomo kontinuiranih vježbi korisnik nau i produljiti vlastitu pažnju i poboljšati fokus pažnje i koncentraciju. Ste ene vještine korisnik može upotrijebiti u vlastitom poslu, školi i kod ku e. Pomaci naj eš e uklju uju bolju vještinu slušanja, bolju organiziranost, ve u samostalnost pri obavljanju domahih zada a.

1. Županije provedbe

Brodsko-posavska

2. Datum početka i završetka programa

Datum početka: 01.01.2019.

Datum završetka: 31.12.2019.

3. Ostvaruje li program formalno partnerstvo u zajednici

ne

4. Ako da, s kim (suradnik u provedbi)

5. Dosadašnja iskustva udruge/institucije u provo enju istog ili sli nih programa

Mjesto provedbe programa: Područje Brodsko-posavske županije

Godina u kojoj se program provodio: 2019

Broj obuhvaćenih korisnika: 34

6. Je li program originalno autorsko djelo nositelja ili je preuzet za korištenje uz dozvole autora

Izvor programa: Preuzeti program

Originalni naziv programa na jeziku s kojeg je preuzet: Play Attention

7. Razina preventivnih intervencija

Indicirana

8. Okruženje na koje je program primarno usmjeren

Škola

9. Rizici i zaštitni imbenici na koje program cilja

Rizici imbenici: ADHD, rizici u ponašanju, poremećaji u ponašanju, ovisnosti, poremećaji mentalnog zdravlja

Zaštitni imbenici: Produljivanje pažnje, poboljšano kratkotrajno pamćenje

10. Procjena potreba

Način provedbe: Način provedbe: kontinuirano provođenje, minimalno 20 tretmana po djetetu, 1x tjedno

Očekivani rezultati: Uključenje 30 djece; po završetku tretmana produljena pažnja i koncentracija te poboljšano pamćenje. Uspostavljena bolja kontrola impulsa

11. Trajanje programa

Trajanje jednog ciklusa programa u tjednima: 52

12. Ciljevi programa

Opis: Razvija održavanje pažnje.

Pospješuje ignoriranje ometajućih sadržaja (distraktora).

Razvija vještine pamćenja.

Pospješuje završavanje zadataka.

Razvija vještine organiziranja.

Kao posljedica dolazi i do povećanog uspjeha u školi i na radnom mjestu, povećanog samopoštovanja te većeg zadovoljstva životom

Specifični: Produljivanje pažnje, vizualno praćenje željenog objekta, proces diskriminacije između bitnih i nebitnih podražaja te poboljšano kratkotrajno pamćenje.

13. Ciljana skupina

Osnovna škola, Srednja škola

14. Korisnici programa

Opis korisnika: Djeca od 7 do 18 godina, oba spola, sa problemima u ponašanju (ADHD, poteškoće u pažnji, hiperaktivnost, slaba kontrola impulsa)

Broj korisnika na godišnjoj bazi: 30

15. Metode korištene u programu

Savjetovanje, tretman kroz kompjutersku igru

16. Program je evaluiran

ne

17. Vrsta provedene evaluacije

Ne

18. Metoda evaluacije

19. Evaluatori

20. Najvažniji rezultati evaluacije

21. Program je promoviran u okviru medijske kampanje na nacionalnoj i/ili lokanoj razini

Promoviran: ne

Sadržaj i tijek kampanje:

22. Ukupni proračun programa za jednu godinu provedenja (HRK)

23. Izvori financiranja

Vlastita sredstva (HRK):

Gradsko financiranje (HRK):

Županijsko financiranje (HRK):

Nacionalno financiranje (HRK):

Drugi izvori (HRK):