

Til projektkommuner i Projekt Nyspecialisering og inklusion
Eksisterende fagligheder i nye samarbejdsrelationer

Att: Projektleder

04-08-2015

KOGEBOGSOPSKRIFT

Indledning

Ifølge Wikipedia indeholder en madopskrift "en liste over *ingredienser* og en *tilberedningsfremgangsmåde*". En madopskrift er både en guide til, hvordan man tilbereder en ret, men kan også fungere som inspiration for den kreative kok, der selv vil komponere en ny ret.

Mette Grostøl
72 48 68 66
meg@sl.dk

Rigmor Lond
33 70 32 38
ril@kl.dk

Skabelonen på næste side skal læses og udfyldes med dette for øje og har følgende formål:

Hvad skal en anden kok gøre, hvis han/hun ønsker at tilberede den ret, som du/ har tilberedt?

Med andre ord: Hvad skal ledelse og medarbejdere på andre arbejdspladser gøre, hvis de ønsker at gentage jeres succes og gennemføre et projekt ligesom jeres på deres arbejdspladser?

Det er projektledelsens ambition, at ledere og medarbejdere fra andre kommuner efterfølgende vil kunne anvende jeres udfyldte opskrifter til at kopiere jeres erfaringer og gennemføre lignende aktiviteter på deres egne arbejdspladser.

Vi anbefaler, at I skriver mellem fem og ti sider. Som minimum foreslår vi, at I skriver to sider.

Projektets navn: Projekt Appværkstedet

Kommune og arbejdsplads: Slagelse Kommune, Autisme Center Vestsjælland

Kontaktperson: Mikael Lindegaard, Adam Holst Projektledere

Ressourcer	Tid	Sværhedsgrad
<p>Udover Adam fra firmaet Euman stillede vi med en projektleder samt en pædagog og en lærer. Alt efter hvor mange elever/borgere man tilknytter et sådan projekt skal dette antal varieres.</p>	<p>Vi har brugt ca. 6 uger på selve projektet. 4 uger hvor deltagerne har trænet i at bruge den digitale platform, samt ca. 2 uger hvor vi har været ude at undervise elever på folkeskoler. Derudover har vi brugt ca. 2 mdr. på at skabe kontakt til de skoler der skulle bruges til projektet.</p>	<p>Sværhedsgrad 4. Projektet afhænger af. At du har adgang til den digitale platform og at der kan findes samarbejdspartnere når projektet skal gennemføres</p>

Ingredienser:

[Beskriv hvilke ingredienser, du/l mener er *nødvendige* for at gennemføre et projekt som det, du/l har gennemført. Det kan fx være at have klare mål, succeskriterier og begrundelser for projektet, at der er defineret en klar og tydelig målgruppe, at der er ejerskab i hele organisationen/på tværs af organisationer til projektet]

Før man giver sig i kast med et projekt af denne art, er det vigtigt at projektet forankres i organisationen, samt hos de samarbejdspartnere, som deltog i projektet. Det er vigtigt at det står tydeligt, hvem der deltager og derved lægger ressourcer i projektet. For vores vedkommende betød dette, at vi internt i organisationen forankrede projektet i vores ordinære skoleområde, samt på vores ungdomsuddannelse (STU). Euman der leverede den digitale platform og knowhow, var med til at definere projektbeskrivelsen, hvilket gjorde at vi fra start havde et fælles syn og målsætning med både den undersøgende del af projektet samt en fælles forståelse af de mål vi havde sat os. Da vi i projektet var afhængige af udefra kommende partnere, hvilket i vores tilfælde var almindelige folkeskoler, var det vigtigt ikke kun at etablere kontakt mellem os og diverse skoler, men også at inddrage skoleforvaltningen i Slagelse Kommune, således at de kunne nikke anderkendende til vores projekts involvering af de pågældende skolars tid og ressourcer. Jeg og Adam som stod for projektet, havde fra start

nogle overvejelser omkring, hvordan vi fik fat i skolerne og om det kunne fange an i deres allerede planlagte undervisning. Selvom udgangspunktet for vores projekt tog udgangspunkt i de 21. Århundredes kompetencer og digitalisering, der i højgrad er på skoleområdet dagsorden, var vi spændte på om det kunne vinde indpas, ligeledes fordi projektet søgte, at skabe en større forståelsesramme for en særlig gruppe af mennesker (*læs: mennesker med autisme*). Vi besluttede at vi ved henvendelse til de respektive skoler, ville tilbyde dem at komme ud på skolen og holde et lille oplæg – i tale og i billeder – om hvad projektet gik ud på og hvad det indebar i forhold til hvad skolen skulle investere i tid på projektet. Ligeledes i talesatte vi de borgere vi ville bruge i vores projekt som værende mennesker med særlige evner (specialister) og ikke borgere med særlige behov. Motivet for dette var, at vi ville væk fra den stigmatiserende tanke, og i langt større grad have fokus på de evner som netop denne gruppe af borgere har i forhold til den digitale verden. Dette lyste også om imod de mål vi havde for projektet, nemlig at vores borgere kunne udnytte deres viden og derigennem være medudviklere af materiale, der kunne komme andre til gode.

Efter at vi havde været rundt på forskellige skoler, hvor interessen viste sig at være større end vi havde forventet, indgik vi aftale med tre skoler, hvor vi overtog undervisningen af 4 – 5 klasser i 2 dage. Lærerne i de respektive klasse havde nu muligheden for at stå udenfor og iagttage deres elever i en anden kontekst, hvilket gav dem nye indsigter i hvordan eleverne interagerede med hinanden i et nyt forum. Dette var i øvrigt noget vi i evalueringerne med lærerne brugte lidt tid på at være i dialog omkring, da det viste sig, at der måske var en ny måde at tilgå undervisningen på.

Lærernes andel i projektet var, at komme med en evaluering af projektdagene. Evalueringen bestod af to dele. En hvor eleverne kom deres mening og en hvor lærerne kom med deres syn på hvorledes opbygningen af "spil" i en digital verden (edutainment) spillede sammen med den mere normale undervisning.

Alle som en både lærere og elever gav tilkende, at det havde været en stor succes og at det var noget de ville tænke ind i deres undervisning i fremtiden. Noget af det som de lagde stor vægt på var, at de borgere som vi havde med ud som specialister, havde gjort stort indtryk på eleverne.

Netop dette kom meget bag på både Adam og jeg. Som skrevet ovenfor var borgerne i første omgang med som digitale specialister, der kunne afhjælpe pludseligt opståede hardware eller software problemer. Det borgere som deltog i projektet havde alle sammen, qua deres autisme, udfordringer med den sociale relation og havde det normalt svært i situationer de ikke kunne overskue. Det overraskende var, at opleve at de ikke kun var teknisk assistance, men faktisk dem der overtog undervisningen som undervisningsassistenter, hvilket gjorde at Adam og jeg kunne trække os og blev faktisk overflødige. Vi havde den store fornøjelse, at have en journalist med på to forskellige skoler, som netop beskrive dette møde mellem elever og vores borgere som værende af stor betydning.

Dette med at vores borgere nu havde oplevet sig selv i en kontekst, hvor ingen stillede spørgsmål til deres handicap, havde stor betydning i den tid der kom efter at projektet var færdigt og borgerne vendte tilbage til deres normale uddannelse. Det var tydeligt for os, at det havde givet dem en højere grad af selvtilid og tro på at de også kan lykkes, hvilket er noget mange af vores borgere kæmper med i hverdagen.

Når vi selv evaluerer projektet, er der ingen tvivl om at den tid vi brugte på at definere klare mål i vores projektbeskrivelse, samt det at vi mødte op hos alle involverede parter og igennem personlige snakke kunne synliggøre intentionerne i projektet, havde stor betydning for, at vi kunne gennemføre projektet. Af alle de skoler vi kontaktede var der ingen der syntes projektet ikke var spændende og alle ville gerne deltage. Dog var der en del som måtte melde fra, da andre projekter m.m. havde fyldt deres tid ud. Det skal nævnes, at da vi lancerede vores projekt havde man lige gennemført ny skolereform og tjenestetid for lærerne, hvilket gjorde, at mange skoler havde meget at se til på denne kant.

Fremgangsmåde:

[Beskriv, hvad andre skal gøre for at gennemføre et projekt som det, du/I har gennemført. Hvilke aktiviteter skal man gennemføre? Hvilken organisering er hensigtsmæssig? Hvordan inddrages børn, unge eller voksne med særlige behov, og evt. pårørende (fx forældre og/eller plejeforældre) bedst? Hvad skal projektledelsens/medarbejdernes/ledelsens rolle være i projektet?]

For at et projekt som vores skal kunne gennemføres er det vigtigt at der er en høj grad af kommunikation mellem de involverede parter. Vores projekt var et projekt der involverede offentlige og private instanser, samt to forskellige forvaltninger i vores kommune. Dette gør, at der fra start viste sig et billede af, at det var vigtigt at få afklaret hvem der var tovholdere i projektet og hvem der skulle rapporteres til, men som ikke var direkte involveret i at drive projektet i praksis. For vores vedkommende blev organisationen således, at der sad en projektleder, der sørgede for, at samle trådene og referer til forvaltningerne, samt Adam der repræsenterede Euman (privat virksomhed) og to medarbejdere med indgående kendskab til borgergruppen. Ligeledes havde vi sørget for at Autisme Center Vestsjælland havde det overordnede ejerskab af projektet og understøttede derigennem projektbeskrivelsen og de ressourcer, der skulle stilles til rådighed i projektfasen.

Vi havde to grupper af borgere med i projektet. Borgere fra vores STU, der alle var over 18 år og derfor selv kunne træffe beslutning om de ville deltage i projektet. Den anden gruppe var elever fra 9 – 10 klasse. Her udformede vi en skrivelse til forældrene, hvor vi forklarede hvad projektet gik ud på for, derigennem

At involverer forældrene og ligeledes få deres samtykke i forhold til om deres børn kunne deltage. Ligeledes havde vi i projektgruppen lavet en skrivelse som vi sendte til alle involverede parter, således at alle kunne se hvad ideen bag projektet var.

Det at vi var grundige i vores forberedelser inden at vi lancerede projektet har gjort at vi er kommet igennem uden nogle nævneværdige udfordringer. Det at der både før, under og efter har været en stor grad af involvering har skabt et procesforløb, der har gjort det nemmere, at se udbyttet af projektet, fordi vi har kunnet have hele vores fokus på dette.

Resultat / "målfoto":

[Beskriv med få ord, billeder eller en film, hvad man som arbejdsplads kan forvente at opnå ved at følge ovenstående madopskrift. Beskriv gerne din egen arbejdsplads/samarbejdspartneres udbytte]

Nu da vi er færdige med projektet og skal evaluere om målene sat i projektbeskrivelsen er nået, kan vi kun konkludere at det er de. Vi har endda fået mere med end vi havde regnet med, da vi på baggrund af den baselineundersøgelse vi lavede i starten og som vi målsatte ud fra. Der er ingen tvivl om, at borgerne har særlige evner på det digitale felt. Den platform som de blev introducerede for gennemskuede de hurtigt og var ligeledes hurtige til at komme med kreative forslag til hvorledes den kunne forbedres og gøres mere brugervenlig. Selve platformen "playingmondo", er en online platform, hvor du via kort kan lave spil som kunne tage udgangspunkt i geografi, sport, historie m.m. De skoler der var involverede havde til opgave, at bidrage med emner indenfor et eller flere fag som vores borgere så kunne udvikle læringsspil eleverne på skolerne så kunne spille og derigennem optage læring på en anden måde. For at spille skal du have en mobiltelefon som er hele omdrejningspunktet for udførelsen (Euman stillede disse til rådighed). Skolerne leverede emner og vores borgere lavede spil (målet var nået) Adam og jeg kunne nu tage spillene med på skolerne og spille med eleverne. Dette blev dog ikke aktuelt, da vores borgere ville med og udover at medbringe spillene, ville de faktisk gerne bygge spil med eleverne. Lige netop dette havde vi ikke set komme. Resultatet af dette blev, at vores borgere på samtlige skoler nu pludselig var undervisningsassistenter og byggede spil med eleverne. Nået der resulterede i at eleverne syntes at vores borgere var "helt vildt seje" og sluttede dagene med at give "high five" og kram når dagen var omme. Noget vores borgere lige skulle synke, men som helt sikkert kunne aflæses i deres ansigter, som noget de kunne bruge.

Et lidt andet mål vi havde med projektet var, at vi på sigt efter endt projekt måske kunne videre give dette til nogle der kunne se dette som en del af en socialvirksomhed. Et idealistisk mål, som vi med lidt realistiske briller måske kunne ses realiseret indenfor de næste 5 til 10 år. Men noget som ville give vores

borgere en mulighed for at finde beskæftigelse senere i livet og hvor de kunne udfolde deres evner.

Dette mål må siges at have overhælet os indenom. På baggrund af vores projekt og nogle visionære mennesker i Slagelse Kommune, har kommunen sat et kommunalt projekt i gang, hvor borgere med særlige behov og med interesse for digitalisering, kan henvende sig og være med til at udvikle spil/apps til brug for andre mennesker i kommunen. Der være sig normale som mennesker med handicap. Ligeledes er projektet ved at digitaliserer Slagelse Kommune, forstået således, at de via platformen gør legepladser, naturområder til digitale legepladser, og hvor borgere via sin telefon kan bruge områderne på nye sjove måder.

Det bliver spændende at følge dette initiativ og som vi støtter op omkring, ved bl.a. at tilbyde borgere på vores STU dette som en mulighed i deres uddannelse.

Tips og gode råd:

[Her kan du/I komme med gode råd og bemærkninger om, hvad I har lært i løbet af projektperioden, og evt. beskrive hvilke "krydderier", som kan gøre projektet ekstra vellykket]

Som udgangspunkt vil vi sige, at vi har haft et vellykket projekt. På baggrund af nogle af de erfaringer som er beskrevet ovenfor er ord som motivation, klart definerede mål med projektet, samt involvering og samskabelse nogle af de ord som vi finder vigtige for at et projekt kan lykkes. Det at hver enkelt deltager i et projekt kender rammerne og derigennem kan fokusere og bidrage med deres kompetencer på deres område, er noget af det der gør et projekt til en succes. Noget af det vi har lært er, at forarbejdet næsten er det vigtigste. Jo bedre ingredienserne til projektet er forberedt, jo større sandsynlighed er der for at projektet bliver en succes. For os har det betydet, at der har været meget få justeringer undervejs og typisk ting som ikke har haft direkte indflydelse på selve projektet. Når man som vi har valgt at gå sammen i et OPI samarbejde, så bliver ordet samskabelse interessant. Villigheden til at nedbryde siloer, traditionel tænkning indenfor sit eget område og nysgerrighed på hvad den anden kan bringe ind i projektet, bliver essentielt når et sådanne projekt skal beskrives og realiseres. Det at begge parter er enige om at tage et socialt ansvar og linjerne mellem den private/offentlige aktør er klargjort har stor betydning. Vi havde i start fasen inden vi søgte om projektmidler lange snakke om den indgang vi hver især havde til et eventuelt projekt. Det at vi fandt hinanden og fik afstemt vores forventninger har helt sikkert været til projektets fordel.

Vores erfaring har vist os, at når vi tør gøre op med silo tænkning og tør gå på besøg hos hinanden på tværs af forvaltninger og brancher, samtidig med at vi er nysgerrige på hinandens kompetencer, så kan vi sammen finde muligheder til gavn for de mennesker som dette og andre projekter via Fremfærd har skabt mulighed for at føre ud i livet.