

Et fagligt perspektiv på velfærdsteknologi i dag- og botilbud

Et følgeforskningsprojekt til *Fremfærd Borgere med Særlige Behov - Velfærdsteknologi i dag- og botilbud (voksen-socialområdet)*





Et fagligt perspektiv på velfærdsteknologi i dag- og botilbud

Et følgeforskningsprojekt til *Fremfærd Borgere med Særlige Behov - Velfærdsteknologi i dag- og botilbud (voksen-socialområdet)*

Forfattere	Anna Marie Lassen, Sanne Heidemann-Lehmann & Nadia Berith Langagergaard
Udgivet af Udgivelsesår	Professionshøjskolen UCN 2022, juli

Indhold

1. Forord	7
2. Forfattere	11
3. Følgeforskningsprojektets samarbejdspartnere	12
4. Teoretiske og metodiske perspektiver	13
4.1 Empiri.....	16
4.2 Det empiriske landskab	17
Regnbuen – et aktivitets- og samværstilbud for mennesker med udviklingshæmning	18
5. Regnbuen	19
5.1 Borgerne/brugerne	19
5.2 Medarbejderne og det faglige arbejde	20
5.3 Teknologien, funktionalitet og formål.....	20
5.4 VR-teknologien i et fagligt perspektiv - muligheder og udfordringer ved teknologien	22
5.5 Nye og fremadrettede perspektiver på teknologien	24
5.6 Refleksionsspørgsmål.....	26
Lyngtoften - et socialpædagogisk botilbud for voksne med psykisk udviklingshæmning	27
6. Lyngtoften	28
6.1 Borgerne/brugerne	28
6.2 Medarbejderne og det faglige arbejde	28
6.3 Teknologien, funktionalitet og formål.....	29
6.4 Motionsteknologien i et fagligt perspektiv - muligheder og udfordringer ved teknologien.....	30
6.5 Nye og fremadrettede perspektiver på teknologien.....	30
6.6 Refleksionsspørgsmål.....	32

Skanderborg Fællesskaberne – bofællesskaber for voksne med udviklingshæmning	33
7. Skanderborg Fællesskaberne	34
7.1 Borgerne/brugerne	34
7.2 Medarbejderne og det faglige arbejde	34
7.3 Teknologien, funktionalitet og formål.....	36
7.4 IBG-plattformen i et fagligt perspektiv - muligheder og udfordringer ved teknologien	37
7.5 Nye og fremadrettede perspektiver på teknologien.....	41
7.6 Refleksionsspørgsmål.....	44
Kornvangen en del af Udviklingscenter Vest	45
8. Kornvangen	46
8.1 Borgerne/brugerne	46
8.2 Medarbejderne og det faglige arbejde	46
8.3 Teknologien, funktionalitet og formål.....	47
8.4 OmiVista Mobii i et fagligt perspektiv - muligheder og udfordringer ved teknologien	48
8.5 Nye og fremadrettede perspektiver på teknologien.....	49
8.6 Refleksionsspørgsmål.....	52
Kellersvej – et botilbud for beboere med fysisk og psykisk udviklingshandicap	53
9. Kellersvej	54
9.1 Borgerne/brugerne	54
9.2 Medarbejderne og det faglige arbejde	54
9.3 Teknologien, funktionalitet og formål.....	55
9.4 Snoezelsansevognen i et fagligt perspektiv - muligheder og udfordringer ved teknologien	56
9.5 Nye og fremadrettede perspektiver på teknologien.....	58
9.6 Refleksionsspørgsmål.....	59

Vangeledet - et bosted for personer over 18 år med en udviklingsforstyrrelse	60
Støberiet - et midlertidigt døgntilbud for unge med en sindslidelse	60
10. Vangeledet & Støberiet	61
10.1 Borgerne/brugerne	61
10.2 Medarbejderne og det faglige arbejde	62
10.3 Teknologien, funktionalitet og formål.....	62
10.4 Konfront i et fagligt perspektiv - muligheder og udfordringer ved teknologien	63
10.5 Nye og fremadrettede perspektiver på teknologien.....	66
10.6 Refleksionsspørgsmål.....	67
11. Opsamlende perspektiver på velfærdsteknologi i dag- og botilbud	68
11.1 Teknologi i en ny kontekst.....	69
11.2 Teoretiske perspektiver på processer med teknologi	70
11.2.1 Analytiske begreber.....	70
11.2.2 (Manu)skriptet for velfærdsteknologi?.....	71
11.3 Et spørgsmålsværktøj for medarbejdere og ledere	72
11.4 Spørgsmålsbatteri - Kernespørgsmål.....	73
11.5 Litteraturforslag til videre læsning.....	75
11.6 Referencer	76

1. Forord

Denne publikation er skrevet på baggrund af et følgeforskningsprojekt til projektet: *Fremfærd Borgere med Særlige Behov - Velfærdsteknologi i dag- og botilbud*, som er udført i perioden 2020-2022. Følgeforskningen er igangsat af Kommunernes Landsforening, Ergoterapeutforeningen og Socialpædagogerne Landsforbund.

Følgeforskningsprojektets formål er at belyse, hvilken betydning velfærdsteknologi har for medarbejdernes arbejdsliv og beboernes hverdagsliv i dag- og botilbud med specifikt fokus på mennesker med udviklingshæmning. Vi undersøger, hvorledes velfærdsteknologierne anvendes, så de er medvirkende til at understøtte de faglige tilgange og metoder, som medarbejderne benytter for at imødekomme de indsats- og delmål, borgerne og brugerne i dag- og botilbud måtte have.

Medarbejderne i de kommunale dag- og botilbud, som har deltaget i dette projekt, har en stor indsigt i og erfaringer med, hvilke funktionsnedsættelser og aktivitetsproblematikker beboerne har, og hvorledes de afprøvede velfærdsteknologier på forskellig vis har indvirket på dette.

Et fagligt perspektiv på velfærdsteknologi i dag- og botilbud er målrettet andre institutioner, som ønsker at arbejde med velfærdsteknologi, medarbejdere og studerende, som har interesse i velfærdsteknologi og ønsker om at få faglig viden om, hvordan velfærdsteknologi kan anvendes til konkrete problematikker i praksis, og til alle andre, der har lyst til at få mere viden om, hvordan velfærdsteknologi indvirker på det faglige arbejde på dag- og botilbud. Publikationen er fremkommet på baggrund af 1) interviews med medarbejdere, der har været involveret i afprøvning og anvendelse af velfærdsteknologi, 2) bostedernes praksisprojektbeskrivelser med selvvalgt teknologi, 3) noter fra opsamlings- og evalueringsmøder med dag- og botilbuddene.

Velfærdsteknologi – velfærd for hvem?

Når nu vi taler om velfærdsteknologi, kunne det første spørgsmål, vi stiller hinanden, være: Hvad er velfærdsteknologi egentlig for en størrelse? Velfærdsteknologibegrebet har i dansk kontekst sit ophav i den politiske diskussion i 2006 – 2007 (Hansen, 2013), hvor man manglede et begreb for de teknologier, der kunne være med til at understøtte de fremtidige udfordringer eller scenarier, som velfærdsstaten stod overfor og stadig gør. Udfordringer forårsaget af fx flere ældre med behov for pleje og andre velfærdsydelse og tillige begrundet i en stigning i antallet af borgere med diagnoser inden for specialområdet med behov for støtte til hverdagslivets aktiviteter. Hertil kommer, at der bliver færre unge til at varetage serviceydelser i den kommunale praksis, samtidig med at der desuden er et stigende behov for kvalitetssikring. Der eksisterer forskellige definitioner af velfærdsteknologibegrebet, Nordisk Ministerråd definerer velfærdsteknologi bredt således: Velfærdsteknologi er teknologier, der leverer velfærdsydelser eller dele af velfærdsydelser (Søndergaard, 2017).

I takt med at vi har afprøvet og implementeret forskellige typer velfærdsteknologier de sidste 10-15 år, har vi fået større viden om, hvorledes velfærdsteknologierne fungerer, fx inden for pleje- og ældreområdet. Men hvordan velfærdsteknologierne indvirker på og kan anvendes inden for specialområdet, det har vi stadig til gode at få yderligere erfaringer med.

Vi har alle forskellige perspektiver på, hvad velfærdsteknologierne kan anvendes til, og når velfærdsteknologier skal indkøbes og implementeres i en stor organisation som den kommunale praksis, berøres ledere, medarbejdere og borgere i første omgang. Dernæst får velfærdsteknologierne også indflydelse på de interesser og opgaver, der varetages af fagorganisationer og uddannelsesinstitutioner. Vi har alle et fælles ansvar for at lære at håndtere velfærdsteknologierne på bedst mulig måde i praksis, og denne publikation giver bud på, hvordan medarbejdere i dag- og botilbud kan blive bedre til at anvende og argumentere fagligt for velfærdsteknologi.

Formålet med publikationen er også at være med til at kvalificere debatten om implementering af velfærdsteknologi inden for specialområdet fremadrettet. Projektresultaterne skal således være med til på sigt at skabe større bevågenhed om velfærdsteknologiens betydning for medarbejdernes arbejdspraksis generelt i den offentlige sektor, og som følge heraf medvirke til at understøtte borgernes livskvalitet og trivsel. Ligeledes skal projektresultaterne være med til at kvalificere undervisningen i velfærdsteknologi, som er blevet en del af studiebeskrivelserne de seneste år på UC-niveau. Det er et håb, at denne publikation kan anvendes i både de teoretiske og de praktiske dele af undervisningsforløb og være med til at udvikle professionsmetoder og tilgange med teknologi.

Tak til Ergoterapeutforeningens Forskningsfond for at gøre dette arbejde muligt.

*Anna Marie Lassen,
ph.d. & lektor, UCN*

Hvad betyder velfærdsteknologi for borgernes hverdag og medarbejdernes arbejdsliv? Det spørgsmål har vi i Ergoterapeutforeningen og Socialpædagogernes Landsforbund stillet på vegne af vores medlemmer.

Brugen af velfærdsteknologi skal give mening for både borgere og medarbejdere, og der er behov for at undersøge, hvilke muligheder og potentialer velfærdsteknologi giver i praksis.

Det vil dette følgeforskningsprojekt medvirke til.

Vi ved, at fremtidens arbejdsmarked influeres af bl.a. en demografisk udvikling, hvor vi lever længere, og færre af os er erhvervsaktive. Dertil kommer et stigende antal unge og voksne med særlige behov, som har brug for at få støtte i deres hverdag.

Behovet for velfærdsydelser er med andre ord stigende, og for at kunne fastholde det faglige niveau i tilbuddene og sikre, at borgere i bo- og dagtilbud i fremtiden får et godt og aktivt hverdagsliv, må vi både finde nye måder at løse de kommunale arbejdsopgaver på, og samtidig kunne tiltrække og fastholde det nødvendige antal kvalificerede medarbejdere.

Borgere i kommunale bo- og dagtilbud er kendetegnet ved at have forholdsvis komplekse og forskelligartede behov. Derfor er det særligt vigtigt på det socialpædagogiske og ergoterapeutiske område at have medarbejdere, som ikke alene besidder den nødvendige viden om borgerens diagnoser og de udfordringer, borgeren oplever i hverdagslivet, men som også kan være med til at understøtte borgerens ressourcer samtidig med at udvikle praksis. Som fag- og professionsforeninger støtter vi derfor det forsknings- og udviklingsarbejde, der sigter mod at undersøge, om velfærdsteknologi på forskellig vis kan inddrages som fagligt værktøj på bo- og dagtilbudsområdet.

*Benny Andersen,
forbundsformand for Socialpædagogernes Landsforbund (SL)*

*Tina Nør Langager,
formand for Ergoterapeutforeningen (Etf)*

Professionshøjskolen UCN uddanner kvalificeret arbejdskraft til den offentlige og private sektor inden for områderne: Business, pædagogik, sundhed og teknologi. Alle disse arbejdsområder er konstant under forandring. Det betyder, at vi som uddannelsesinstitution skal forberede de studerende til sektorer, som efterspørger nyeste viden og kompetencer.

Netop inden for de sundhedsfaglige og pædagogiske områder afprøver og undersøger kommuner og regioner forskellige typer af teknologier både for at kunne løse velfærdsopgaverne på den bedst mulige måde, og for at anvende ressourcerne på den mest effektive måde. Her er det vigtigt, at de professionsuddannede, som arbejder med teknologierne sammen med borgerne, har den fornødne teknologiforståelse, der gør dem i stand til at vurdere, i hvilke sammenhænge specifikke teknologier giver mening at anvende. De skal kunne vurdere, hvilke fordele og udfordringer teknologierne medfører, og de skal kunne forholde sig kompetent til alle de etiske dilemmaer, anvendelsen af teknologierne rummer. Der vil ligeledes opstå nye arbejdsopgaver i relation til udvikling og implementering af teknologi, og det vil stille øgede krav til den professionsuddannedes teknologiforståelse. Teknologiforståelse indebærer bl.a. at forstå og analysere samspillet mellem faglighed, teknologi, kerneopgaver, processer og de borgere, der anvender teknologierne. Det vigtige spørgsmål er derfor, hvordan vi udvikler en teknologiforståelse hos de studerende, som de kan tage med sig ud i en foranderlig arbejdspraksis.

På UCN arbejder vi med reflektiv praksislæring som pædagogisk tilgang på alle uddannelser (Helverskov et al., 2020). Reflektiv praksislæring bidrager til, at de studerende gennem deres studie opbygger viden, færdigheder og kompetencer til at agere professionelt og udviklingsorienteret i en foranderlig verden. Det betyder konkret, at vores sundhedsfaglige studerende og pædagogstuderende øves i at reflektere over, i og med praksis, hvor teknologi er en del af arbejdet.

Når vi som uddannelsesinstitution er med til at udføre følgeforskningsprojekter som: *Et fagligt perspektiv på velfærdsteknologi i dag- og botilbud*, kan vi inddrage viden, erfaringer og konkrete situationer herfra i undervisningen. De studerende kan derved øve sig i at reflektere over, hvilken betydning en konkret velfærdsteknologi har i et bo- eller dagtilbud for unge udviklingshæmmede borgere. Reflektiv praksislæring bygger bro mellem teori og praksis gennem oplevelse, tænkning og handling. Det betyder eksempelvis, at hvis den studerende ikke har egne oplevelser at tage udgangspunkt i, så kan andres oplevelser og erfaringer inddrages – erfaringer og oplevelser som denne rapport netop indeholder. Som fagforeningerne Etf og SL påpeger, kræver fremtidens arbejdsmarked ny viden og et analytisk blik på velfærdsteknologi. Den opgave vil vi som professionshøjskole gerne være med til at løse - i tæt samarbejde med praksis.

God fornøjelse med læsning af følgeforskningsrapporten, der sætter fokus på velfærdsteknologi i dag- og botilbud. Håbet er, at den giver grobund for faglige refleksioner over, i og med teknologi.

*Peter Møller Pedersen,
uddannelsesdirektør, Professionshøjskolen UCN*

2. Forfattere

Anna Marie Lassen, ph.d. og lektor på Ergoterapeutuddannelsen, UCN. Anna Marie har forskningsmæssig erfaring med og interesse for velfærdsteknologiens betydning for den kommunale sektor, med fokus på de faglige translationsprocesser, der opstår som følge af implementering af en ny velfærdsteknologi. Anna Marie har arbejdet med forskellige forsknings- og udviklingsprojekter, som har haft til formål at udvikle, teste og implementere velfærdsteknologi i kommunal praksis.



Sanne Heidemann-Lehmann, lektor på Ergoterapeutuddannelsen, UCN. Sanne har interesse for og erfaringer med udviklingsprojekter inden for velfærdsteknologiområdet, bl.a. hvilken indflydelse velfærdsteknologi har på borgernes hverdagsliv og medarbejderes arbejdsmiljø, og hvordan velfærdsteknologi påvirker interaktionen og samarbejdsrelationer mellem de implicerede parter (kommunalt, offentligt, borgere og medarbejdere).



Nadia Langagergaard, lektor på Pædagoguddannelsen, UCN. Nadia har erfaring inden for det social- og specialpædagogiske område og har medvirket i forskning og udviklingsarbejde inden for voksen-handicapområdet. Særligt med fokus på pædagogstuderendes oplevelse af mødet med feltet og udfordringer knyttet hertil, og hvordan praktikken får betydning for disse oplevelser.



3. Følgeforskningsprojektets samarbejdspartnere

Følgeforskningsprojektet er støttet økonomisk af: Forskningspuljen fra Ergoterapeutforeningen, Socialpædagogernes Landsforbund, forskningsprogrammet Sundhed og anvendt teknologi, UCN, samt ergoterapeut- og pædagoguddannelserne på UCN.

En særlig tak til

Denne publikation er skrevet på baggrund af viden, der i stort omfang er indhentet via kvalitative interviews med medarbejdere og lokale ledere på de medvirkende institutioner. Medarbejderne har beskrevet, hvordan de har arbejdet med de forskellige selvvalgte velfærdsteknologier, og hvilke muligheder de kan se fremadrettet med teknologierne inden for deres eget praksisområde. Tak til alle jer, der har fundet tid til interviews og besøg. Uden jer havde det ikke været muligt at udarbejde denne publikation.

I samarbejdet med *Fremfærd Borgere med Særlige behov – Velfærdsteknologi i dag- og botilbud* har det gode og frugtbare samarbejde med Mie Bjerre, konsulent, KL, og Mette Bay Nyholm, konsulent, EtF, betydet, at det har været muligt at fuldføre dette følgeforskningsprojekt i en tid med Corona, der har medført udfordringer i hverdags- og arbejdslivet for alle. Der skal derfor lyde en stor tak til jer for samarbejdet – det har været et spændende samarbejde om anvendt kommunal praksisforskning.

Illustrationer

Rapporten indeholder forskellige fotos og illustrationer af de afprøvede teknologier. Nogle fotos er taget af projektdeltagerne selv, og andre er taget af fotografer fra Viden på tværs, Forhandlingsfællesskabet (VPT). Der er indhentet tilladelse til at anvende alle rapportens fotos og illustrationer.

Udgiver

Rapporten er redigeret af Anna Marie Lassen, UCN og udgivet af Professionshøjskolen UCN, Selma Lagerlöfs Vej 2, 9220 Aalborg Øst. Spørgsmål eller ønsker om yderligere informationer er velkomne og kan rettes til projektleder: Anna Marie Lassen, aml@ucn.dk.

4. Teoretiske og metodiske perspektiver

Et fagligt perspektiv på velfærdsteknologi i bo- og dagtilbud er en publikation, der har fokus på de faglige overvejelser og professionelle handlinger, som foregår, når velfærdsteknologi bliver en del af det pædagog- og sundhedsfaglige arbejde i dag- og botilbud i den kommunale praksis. Der anvendes til stadighed flere og forskelligartede teknologier inden for dette område, og det er medarbejderne på disse dag- og botilbud, som har ansvaret for at få teknologierne til at fungere i praksis.

Medarbejdernes håndtering, faglige tilgange og rutiner er derfor vigtige faktorer for, hvordan velfærdsteknologien erfares af både medarbejderne selv og borgerne under implementeringsprocessen. For at få en større forståelse for og viden om velfærdsteknologiens betydning i praksis må vi undersøge, hvordan de faglige medarbejdere prøver at få teknologierne til at understøtte de indsatsmål, der arbejdes ud fra, og hvordan teknologierne understøtter de konkrete og individuelle udfordringer, som beboerne og brugerne har. Vi må undersøge teknologien 'in action'.

Man kan anskue implementeringsprocessen som en 'sort boks': Vi ved, hvad vi sætter ind i praksis (input af en konkret velfærdsteknologi), og vi kan se, hvad resultatet af implementeringsprocessen er (output), men vi ved faktisk ikke helt, hvad der er foregået under selve processen. Hvad er eksempelvis årsagerne til, at velfærdsteknologien fungerer i én kontekst, men ikke i en anden? Hvilke tilpasninger og refleksioner har medarbejderne haft i forhold til at anvende velfærdsteknologien i deres arbejde? Hvilke samtaler har de haft med borgerne i relation til velfærdsteknologien m.m.?



Denne publikation er udarbejdet som et følgeforskningsprojekt til *Fremfærd Borgere med Særlige Behov - Velfærdsteknologi i dag- og botilbud*. Følgeforskningsprojektets analytiske tilgang er inspireret af materiel semiotik, en analytisk tilgang som tager afsæt i Science and Technology Studies (STS) (Nickelsen, 2018. s. 211). I denne type studier er man interesseret i, hvordan 'ting virker', 'hvordan orden opretholdes' og 'hvad ting gør'. I dette følgeforskningsprojekt undersøger vi netop:

- Hvordan velfærdsteknologien virker i forhold til den indledende intention på de undersøgte institutioner.
- Hvordan de faglige tilgange og metoder, som personalet anvender sammen med teknologien, tilpasses og formes.
- Hvilken betydning velfærdsteknologien får for praksis herunder også borgerne.

Projektet belyser eksempelvis, om velfærdsteknologien medfører nye og uforudsete måder at arbejde på. Eller om teknologien fører til nye og andre faglige refleksioner og diskussioner hos medarbejderne.

En materiel semiotisk analyse har til formål via empiriske undersøgelser at beskrive virkningerne af sammenstillinger af mennesker og ting (materialitet). Dette omtales ofte som at studere kollektivet. Materiel semiotik kan betegnes som en form for praksisforskning, hvor det er analytikernes opgave at følge aktørerne (både mennesker og ting) rundt i det studerede felt. Det centrale ved materiel semiotik er at begribe det sociale liv gennem sammenfletninger af mennesker og ting. I dette følgeforskningsprojekt forsøger vi at begribe det professionelle arbejde med en ny velfærdsteknologi, hvilken betydning teknologien har, eventuelle ændringer af praksisrutiner og teknologien selv, som det konkretiseres i ovenstående tre undersøgelsespunkter. I en materiel semiotisk tilgang er fokus på virkninger og ikke på mennesker alene, derfor er det vigtigt i følgeforskningsprojektet her at undersøge og følge med teknologien i de forskellige kommunale kontekster. I en materiel semiotisk tilgang er praksis en aktivitet, der til stadighed udfoldes, og som er situeret i en social og materiel økologi (Nickelsen, 2018. s. 213). Det betyder, at velfærdsteknologi ikke er neutral. Teknologi påvirker og ændrer den praksis, den bliver en del af. Og vi ændrer vores måde at arbejde på, ligesom vi ændrer vores måde at tale om vores arbejde på, når vi implementerer teknologi (Huniche & Olesen, 2014). Et eksempel på teknologier, som vi alle mere eller mindre anvender i vores arbejde eller privat, er e-mail og internettet. De har ændret vores måde at kommunikere og dele informationer på. Vi modtager e-mails i stedet for breve af papir sendt med postvæsnet. Det betyder, at vi kan sende og modtage post meget hurtigt.

gere i dag over internettet end for 30 år siden. Og vi forventer at få svar på en e-mail i løbet af en dag. Tidsperspektivet har ændret sig med internettet, og vi har ikke samme forhold til postvæsenet som før, hvor vi var afhængige af, at postmedarbejderne tog imod og sendte brevene for os. Det betyder også, at rent fysisk har vi færre posthuse i bybilledet, da vi ikke længere har samme behov for fysiske lokaliteter, hvor vi kan sende og afhente post. Pointen er her, at en ny teknologi ændrer den måde, vi agerer på, på mange forskellige planer. Og vi kan ikke overskue alle konsekvenserne ved starten af implementeringsprocessen. Tilsvarende har velfærdsteknologi en betydning for den praksis, som den anvendes i. I bogen: *Når teknologier holder mere, end de lover. Kritiske perspektiver på ledelse og velfærd*, skriver (La Cour et al., 2017, s.7) således om de forskellige ændringer, teknologien bringer med sig:

”Teknologier skaber særlige situationer og indgår i afgrænsede sociale kontekster. De påvirker således menneskers og organisationers daglige rutiner og gøremål i produktion af velfærd. På alle velfærds- områder gælder nemlig, at teknologier bidrager til at lette dagligdagen. Det er i hvert fald, hvad teknologierne indføres med løfte om, selvom de i virkeligheden ofte kommer til at gøre mere, end de lover.”

(La Cour et. al., 2017. s.7)

4.1 Empiri

Publikationen er fremkommet på baggrund af kvalitative interviews med medarbejdere i de forskellige institutioner, som har afprøvet en selvvalgt velfærdsteknologi. Derudover er der inddraget viden og informationer fra de forskellige projektbeskrivelser, som de deltagende institutioner selv formulerede ved projektets start. Heri har medarbejderne formuleret baggrunden for valget af den pågældende velfærdsteknologi, målgruppen for velfærdsteknologierne, og hvilket formål velfærdsteknologien forventes at have i de forskellige institutioner / kontekster. I interviewene er det undersøgt:

- 1) Hvilke pædagogiske og terapeutiske refleksioner der er foretaget forud for afprøvningen af teknologien.
- 2) Hvorledes medarbejderne har oplevet anvendelsen af teknologien.
- 3) Hvordan borgerne har reageret ved test og anvendelse af teknologien.
- 4) Om teknologien understøtter de funktionsnedsættelser og aktivitetsproblematikker, som borgerne måtte have.
- 5) Om medarbejderne oplevede nye og andre muligheder ved teknologi.

Under selve interviewsituationen kom nogle af medarbejderne til at reflektere over egen praksis med teknologi – at teknologien medfører nye måder at arbejde på og i nogle tilfælde var det først i selve interviewsituationen, de blev bevidste om, hvilke ændringer og tilpasninger de har foretaget i relation til teknologien. En medarbejder udtaler:

”VR-teknologien har medført, at jeg som medarbejder har fået ny viden om borgeren, viden om tidligere ferieoplevelser og ønsker for nye ferieoplevelser.”

(Interviewuddrag med medarbejder)

I analysen af det empiriske materiale er der foretaget kondensering ud fra temaerne:

- Det indledende formål med velfærdsteknologien.
- Hvilke konkrete funktionsnedsættelser og aktivitetsproblematikker understøtter teknologien.
- Oplevede muligheder og udfordringer ved teknologien.
- Hvordan inddrages teknologien i det faglige arbejde.
- Uforudsete muligheder ved velfærdsteknologien – udover det forventede.

4.2 Det empiriske landskab

Publikationen indeholder beskrivelser af 6 forskellige teknologier i 7 forskellige institutioner fra 7 forskellige kommuner i Danmark. Institutionerne Regnbuen, Lyngtoften, Bostederne i Skanderborg, Udviklingscenteret Esbjerg og Kellersvej har hver et særskilt afsnit, hvor institutionen og teknologien præsenteres. Institutionerne Vangeledet og Støberiet præsenteres i samme afsnit, da de har afprøvet samme teknologi.

Ligeledes beskrives hvilke muligheder og udfordringer medarbejderne har erfaret ved teknologien, og hvilke nye u-afprøvede muligheder de selv ser ved teknologien. I slutningen af hver præsentation er der formuleret nogle refleksions spørgsmål, som læseren med fordel kan reflektere over, herunder relatere til egen praksis. Netop øvelsen, hvor man prøver at sætte teknologien ind i egen praksis/kontekst, er starten på at udvikle refleksive teknologikompetencer. De forskellige institutioner og velfærdsteknologier er:

- Regnbuen i Hillerød Kommune. Afprøvning af virtual reality teknologi (VR).
- Lyngtoften i Køge Kommune. Afprøvning af kondicykel med sensorer og videogalleri koblet til cykelture via TV og iPad.
- Bostederne i Skanderborg Kommune. Afprøvning af IBG-skærme og app til kommunikation og dagstruktur.
- Udviklingscenteret i Esbjerg Kommune. Afprøvning af interaktivt gulv og bord (sansestimulerings-teknologier).
- Kellersvej i Gladsaxe Kommune. Afprøvning af snoezelvogn (sanse-teknologi i form af lys og lyd).
- Vangeledet i Greve kommune. Afprøvning af Konfront (undervisningsportal med VR).
- Støberiet i Aalborg Kommune. Afprøvning af Konfront (undervisningsportal med VR).

Regnbuen – et aktivitets- og samværstilbud for mennesker med udviklingshæmning



5. Regnbuen

Regnbuen er et aktivitets- og samværstilbud i Hillerød Kommune. Tilbuddet er bl.a. for borgere i botilbuddet, Bocenter for unge og voksne med særlige behov, som Regnbuen er den del af, men det anvendes også af andre visiterede borgere fra øvrige kommuner. Regnbuen har forskellige aktivitetsgrupper, hvor der lægges vægt på borgernes/brugerens ønsker, interesser og udviklingsniveau. Eksempelvis tilbyder Regnbuen 'nærværs-grupper', som er skærmede grupper med fokus på nærværet til borgerne. En nærværsgruppe kan være en cafégruppe, hvor der tilbydes aktiviteter baseret på samvær og fællesskab. Det kan eksempelvis være at bage eller være en planlagt gåtur for at plukke krydderurter til madlavning m.m. Et andet eksempel på aktiviteter i en nærværsgruppe kan være natur og bevægelse, hvor der er fokus på motion og bevægelse i hverdagen (Se evt.: <https://bocenter.hillerod.dk/tilbuddene/aktivitets-og-samvaerstilbuddet-regnbuen/>).

5.1 Borgerne/brugerne

Borgerne/brugerne i Regnbuen er unge/voksne mennesker med forskellige former for udviklingshæmning og med gennemgribende behov for støtte og omsorg i hverdagen. Nogle borgere sidder i kørestol og har behov for fuld pleje, andre borgere kan i hverdagen selv bevæge sig rundt. Borgerne kan have psykiske og fysiske funktionsnedsættelser, herunder eksempelvis kognitiv forstyrrelse, mobilitetsnedsættelse, kommunikationsnedsættelse (på baggrund af forskellige diagnoser som autisme eller erhvervet/medfødt hjerneskade) og multipel funktionsnedsættelse. Borgernes meget forskellige kommunikative kompetencer bevirker, at medarbejderne benytter forskellige kommunikationsmetoder og -redskaber som fx Tegn til Tale, visualisering med fx fotos og Board Maker, diverse digitale kommunikationsprogrammer m.m. Det betyder, at de anvendte metoder og tilgange, som medarbejderne benytter sig af i deres faglige arbejde, på forskellig vis må fungere med eller tilpasses til den valgte velfærdsteknologi, som præsenteres i nedenstående. Det kognitive udviklingsniveau hos borgerne er svarende til en 0 - 6-årigs. Alle borgere har individuelle handleplaner, som er udfærdiget sammen med medarbejderne på bostederne. Borgerne har formulerede indsatsmål, hvortil medarbejderne i samarbejde med borgerne formulerer delmål. Et eksempel på et indsatsmål kan være: Skabe fællesskab og indgå i sociale relationer. Et delmål under indsatsmålet vil være at deltage i caféaktiviteter, hvor der er sociale elementer, som borgeren deltager i så meget som muligt. Et andet eksempel på et indsatsmål kan være at bevare nuværende niveau af borgerens selvhjulpethed. Og et delmål, som der arbejdes med i Regnbuen, er at drikke kaffe selv, uden hjælp. De beboere, som ikke har et verbalt sprog, vælger aktiviteter ud fra fx piktogrammer eller Board Maker.

5.2 Medarbejderne og det faglige arbejde

Medarbejderne på Regnbuen har forskellige uddannelsesmæssige baggrunde, dog overvejende pædagogfaglig uddannelsesbaggrund. Medarbejderne arbejder overordnet ud fra en neuropædagogisk tilgang, der skal sikre en helhedsorienteret indsats med inddragelse af borgerens netværk i en koordineret og kontinuerlig udvikling, så borgerens ressourcer vedligeholdes.

I kommunikationen og interaktionen med borgeren tager medarbejderne eksempelvis udgangspunkt i, hvilke sanser borgeren udnytter bedst, og vælger derefter kommunikationsformer og aktiviteter der kan tilgodese den enkelte. Nogle borgere er meget visuelle eller auditive, andre fungerer bedst ved brug af den taktile eller kinæstetiske sans.

5.3 Teknologien, funktionalitet og formål

Teknologien, som er afprøvet i Regnbuen, er Virtuel Reality, som i daglig tale omtales som 'VR' eller 'VR-teknologi'. Teknologien fungerer ved, at borgeren tager VR-briller på og kan se billeder og videooptagelser med mulighed for at vælge forskellige scenarier. Det kan være en bestemt hverdagsaktivitet som fx at feje blade sammen. Borgeren får via VR-brillerne forskellige visuelle og lyd-mæssige oplevelser, som er meget virkelighedstro. Borgeren får oplevelsen af at deltage i den aktivitet, der vises i VR-brillerne. Regnbuen har valgt at udvikle deres egne film, så det er hverdagsaktiviteter med velkendte personer/medarbejdere og omgivelser, borgeren ser i VR-brillerne.



Dette valg skyldes, at borgerne i Regnbuen har behov for at kunne genkende omgivelserne i filmene, så de kan relatere sig til de aktiviteter, de oplever i filmene, og de kan overføre det, som de evt. lærer eller udvikler, til virkelige aktiviteter efterfølgende. Det primære og overordnede formål med Regnbuens egne film er at motivere til igangsætning af hverdagsaktiviteter og derudover at give borgeren en visuel gennemgang af aktiviteterne med mulighed for at tilpasse aktiviteterne til borgerens funktionsniveau. Her er det en fordel at anvende VR-teknologi, fordi den gør det muligt at afbryde aktiviteter helt, hvis oplevelsen bliver for voldsom for borgeren.

Filmene, som medarbejderne og borgerne har produceret selv, indeholder hverdagsaktiviteterne:

- 1) Samle affald sammen i aktivitetscenteret og smide det ud i containeren.
- 2) Samle vasketøj sammen og lægge vasketøjet i vaskemaskinen.
- 3) Gå hen til institutionens bus, sætte sig ind i den og køre en tur.

De selvproducerede film viser hverdagsaktiviteter, som borgeren udfører i egne, velkendte omgivelser. Det betyder, at hvis formålet eksempelvis er at anvende VR-teknologien til at eksponere borgeren for en konkret aktivitet, som borgeren har svært ved at håndtere, så kan det udføres i det tempo, borgeren har brug for, og med det antal gentagelser, borgeren har behov for. Et eksempel på dette kan være at køre med bus. Her kan borgeren i et afgrænset tidsrum træne det at tage bussen, eller blot at gå hen til bussen og stå og se på bussen. Borgeren kan med VR-brillerne fx også træne det at sætte sig i bussen mellem andre passagerer, hvis dette netop er udfordringen for borgeren. Fordelen ved VR-teknologien er, at filmene er meget virkelighedstro og med velkendte omgivelser, så borgere med et lavere kognitivt udviklingsniveau kan genkende situationen og måske efterfølgende bedre kan overføre den til det tidspunkt, hvor han/hun skal tage bussen i virkeligheden.

Som beskrevet tidligere var det oprindelige formål med VR-teknologien at motivere borgerne til at igangsætte hverdagsaktiviteter ved at se aktiviteten og blive 'skubbet' eller nudget til at gå i gang med den. Det bliver de visuelle oplevelser i VR-brillerne, der motiverer borgeren til at gå i gang med aktiviteterne, i stedet for at en medarbejder foreslår og på forskellige vis guider borgeren i gang med hverdagsaktiviteten. Det giver borgeren en oplevelse af, at han/hun selv håndterer situationen, uden en medarbejder styrer aktiviteten. En anden mulighed ved teknologien er, at borgeren får et overblik over aktiviteten ved at se den blive udført i VR-brillerne. Dette overblik kan være svært at få for netop disse borgere, hvis medarbejderne blot laver en verbal gennemgang af aktiviteten.

Udover de selvproducerede film har Regnbuen også de standardfilm, som følger med VR-teknologien ved indkøb. Standardfilm er eksempelvis naturop-tagelser fra Norge. Standardfilmene anvendes bl.a. til en indledende afprøvelse for borgeren, for at han/hun kan vænne sig til at have brillerne på og få visuelle oplevelser gennem brillerne.

5.4 VR-teknologien i et fagligt perspektiv - muligheder og udfordringer ved teknologien

Når medarbejderne i Regnbuen inddrager VR-teknologien i deres faglige arbejde med borgeren, udføres det med udgangspunkt i de handleplans delmål, der er formuleret sammen med borgeren, og med udgangspunkt i de pædagogiske tilgange og metoder, stedet anvender i forvejen. Medarbejderne påpeger, at netop hos dem er det vigtigt at have en grundlæggende baggrundsviden om borgeren for en få en vellykket opstart med teknologien, fx viden om borgerens sansemæssige udfordringer eller borgerens kommunikative kompetencer i forbindelse med afprøvningen af VR-teknologien. Bliver borgeren eksempelvis hurtigt svimmel eller usikker, når han/hun ser film med meget bevægelse? Det, som medarbejderne i Regnbuen ser som vigtigt, når VR-teknologien skal anvendes i det faglige arbejde, er at have en god relation til borgeren og en grundlæggende baggrundsviden om borgeren om fx udviklingsniveau, herunder sansemæssige reaktionsmønstre, kommunikationsmønstre og udviklingsbehov, for at kunne have et succesfuldt VR-forløb med borgeren.

Ved anvendelse af VR-teknologi observerer medarbejderne borgerens verbale og nonverbale reaktionsmønstre. Her kan det være en særlig udfordring, at borgeren har briller på, da det vanskeliggør muligheden for at aflæse borgerens ansigtsudtryk. Her må medarbejderne trække på tidligere erfaringer med borgerens nonverbale kropssprog.

Tilsvarende kan det være vanskeligt at afkode borgerens nonverbale sprog i form af konkrete ønsker til fx præfabrikerede filmoptagelser. Derfor anvendes piktogrammer for at afklare, hvilke ønsker borgeren har.

Et konkret eksempel

Et eksempel på hvordan medarbejderne arbejder med den selvproduceret VR-film (træne at tage bussen):

- En medarbejder begynder med at kommunikere med borgeren (uden verbalt sprog) ved at vise borgeren piktogrammer af bussen og vise borgeren VR-brillerne uden at tage dem på for at undersøge, om borgeren har lyst til at prøve at se filmen om at tage bussen med VR-brillerne.
- Det næste skridt er sammen med en medarbejder at se på VR-brillerne og måske holde dem i hænderne. Medarbejderen kan evt. tage brillerne på, uden at borgeren nødvendigvis prøver VR-brillerne den første gang. Så kan næste skridt være, at borgeren prøver brillerne kort og ser en standardfilm med naturoptagelser for at afprøve, hvordan det føles at have brillerne på. Medarbejderen observerer, hvordan borgeren konkret reagerer ved denne naturfilm-oplevelse.

- Næste skridt er så, at borgeren i et forholdsvist kort tidsrum prøver VR-brillerne og ser den selvproducerede film om at tage bussen med kendte omgivelser, tilbuddets egen bus og kendte personer (personale og borgere).
- Efterfølgende graduerer medarbejderen tidsintervallet for afprøvnin-gen og medtager gradvist flere elementer af busfilmen (som fx gå hen til bussen, stå og se på bussen udefra, gå ind i bussen, sætte sig i bussen og køre en tur med bussen).

Det er muligt at stoppe undervejs på den virtuelle køretur, hvis det bliver for overvældende en sansemæssig oplevelse for borgeren. Og blot viden om at dette kan lade sig gøre, gør borgeren mere afslappet. En medarbejder forklarer, at det er en stor fordel at kunne træne det, som er udfordrende for borgeren, dér, hvor borgeren er allermest tryk - altså i kendte omgivelser, som i dette tilfælde er fællesrummet på dagtilbuddet. Citat fra en medarbejder i Regnbuen:

”Jeg, som medarbejder, kan både fortælle borgeren forinden, hvad der skal ske, og jeg kan vise med piktogrammer, hvad der skal ske, og det er en fordel med den gruppe af borgere, vi har her på dagtilbuddet – det gode ved VR-brillerne er, at man altid bare kan tage dem af.”

(Interviewuddrag med medarbejder)

På baggrund af afprøvning af VR-teknologi (standardfilm og selvproducerede film) fremkommer erfaringer, som giver nye faglige muligheder i dagtilbud for borgere med udviklingshæmning. Muligheder, som medarbejderne ikke på forhånd havde forudset. Som tidligere beskrevet var formålet med VR-teknologien at motivere borgerne til igangsætning af og deltagelse i arbejdsopgaver og hverdagsaktiviteter i dagtilbuddet, så som at samle affald sammen og gå ud i containeren med det. At hjælpe med at feje blade sammen på terrassen, at samle vasketøj sammen og at tage bussen. Opgaver/hverdagsaktiviteter, som borgerne ikke nødvendigvis selv går i gang med, men ofte bliver opmuntret til og igangsat af personalet. Her var tanken, at hvis borgeren så film med måder at udføre disse opgaver på, ville det motivere ham/hende til at gå i gang med opgaverne uden personalets opfordringer. Og det er også erfaringerne fra personalet, at det rent faktisk sker. Erfaringerne er tillige, at det kan variere fra borger til borger, hvor hurtigt de bliver fortrolige med VR-teknologien. Erfaringen er desuden, at VR-teknologi ikke er for alle borgere. Man må afprøve den for at finde ud af, om den er anvendelig for den enkelte borger.

Uforudsete faglige muligheder, som medarbejderne har erfaret ved VR-teknologien, er, at teknologien kan fremkalde tidligere erfaringer. En medarbejder fortæller, at hun i den indledende fase afprøvede nogle standardfilm med naturoptagelser fra Norge med en borger, og det igangsatte en kommunikation om tidligere ferieminder og oplevelser fra Norge. I samtalen ytrer borgeren et ønske om at komme til Norge igen. Den visuelle stimulering via naturfilm og billeder genkaldte egne erfaringer og igangsatte samtaler om oplevelser fra Norge med familien for mange år tilbage. Samtalen om erfaringer fra Norge gav dermed nye informationer om borgerens livshistorie til medarbejderne, ny viden, som kan anvendes i andre sammenhænge udover arbejdet med VR-teknologien. Medarbejderen fortæller, at hun ikke havde kendskab til denne baggrundsviden om borgeren og dette ønske om nyt besøg til Norge. Den nye viden kan inddrages i udformning af et nyt indsatsmål, som medarbejder og borger kan arbejde henimod og dermed anvende aktivt i rehabiliteringen og det socialpædagogisk arbejde. Yderligere et medarbejderperspektiv er, at når en ny teknologi flytter ind i den faglige praksis, så giver det anledning til, at personalet diskuterer, hvordan den bedst anvendes, ligesom det også må drøftes, hvilke borgere der potentielt kan have gavn af teknologien. Desuden afstedkommer teknologiafprøvningen faglige diskussioner om borgernes reaktioner og måder at håndtere VR-teknologien på fremadrettet.

5.5 Nye og fremadrettede perspektiver på teknologien

Regnbuen arbejder med selv- og medbestemmelse, og målet er generelt at støtte borgeren i at blive så selvstændig som muligt. Dette er også målet med VR-teknologien. Regnbuen arbejder fortsat med VR-teknologi og har planer om at inddrage VR-teknologien som en form for mindfulness for borgeren, konkret i form af naturoplevelser. Her er der planer om at producere nye film med naturoptagelser fra naturen omkring tilbuddet. Tilbuddet har skov og vand tæt på, og her kunne det ligeledes have en afslappende effekt for borgeren først at afprøve gåture i skoven gennem VR-teknologien og efterfølgende overvinde sig selv til at tage ud i naturen. VR-teknologien kan altså være en aktiv del af en sådan proces, men man skal samtidig være opmærksom på, at teknologien ikke må blive et redskab, der passiviserer borgerne, så der fx bliver ro i en travl hverdag. Ligesom man må være opmærksom på teknologiens begrænsning, da mange sanseindtryk ikke kommer til udtryk gennem en skærm. Det kan få betydning for borgerens naturoplevelse, når den bliver reel.

Opsummeret giver arbejdet med VR-teknologien i Regnbuen nye faglige muligheder og nye måder at arbejde med borgerens indsatsmål på. Teknologien er et værktøj, der både kan anvendes til at få ny viden om borgeren, men også til at udvikle og understøtte målet om mere selvstændighed.

I nedenstående figur opsummeres de indledende formål med VR-teknologien, som Regnbuen formulerede ved projektets start, og de nye oplevede muligheder med VR-teknologien, som er fremkommet under afprøvningen.

De indledende formål ved projektets start:	Nye oplevede muligheder med VR-teknologien:
Motivere borgere til igangsætning af hverdagsopgaver. Finde nye faglige værktøjer til medarbejderne.	Ny viden om borgeren – livshistorier og nye mål som borgeren selv formulerer – viden om borgernes interesser ved at afprøve forskellige film. Det giver flere gradueringsmuligheder ved aktiviteter. Teknologien giver nye faglige diskussioner for medarbejderne. Samarbejdet med kollegerne bliver bedre – når vi deler viden, som fremkommer med teknologien. Nye handlemuligheder til vores borgere – så der er flere måder at udføre det pædagogiske arbejde på. Udvikle relationer personale og borger imellem.

5.6 Refleksionsspørgsmål

Refleksionsspørgsmål til dig som medarbejder eller studerende, der evt. ønsker at gå i gang med at afprøve og anvende VR-teknologi. Spørgsmålene er fremkommet på baggrund af erfaringer fra medarbejderne i Regnbuen. Spørgsmålene kan være nogle, du som enkelt medarbejder stiller dig selv, inden du går i gang med VR-teknologien, men de kan også anvendes til faglige samtaler om, hvordan medarbejdergruppen anvender teknologien, og hvad medarbejdergruppen ønsker at undersøge/observere, når borgeren anvender VR-teknologien.

Hvordan undersøger / observerer jeg, om brugeren har en positiv påvirkning af VR-teknologien – hvilke tegn observerer jeg på?

(Bliver borgeren mere rolig / urolig under og/efter at have anvendt VR-teknologien? På hvilken måde aflæser du positive oplevelser hos borgeren ellers, og kan du overføre disse tegn, når VR-teknologien anvendes?)

Hvordan kan VR-teknologien anvendes til at få ny viden om borgeren – hvordan bruger jeg VR-teknologien til at få mere viden om fx borgerens livshistorie og til at motivere borgeren?

(Hvilke spørgsmål stiller jeg undervejs? Hvilke følelser igangsætter VR-teknologien hos borgeren – og igangsætter disse følelser oplevelser fra tidligere?)

Hvordan kan VR-teknologien anvendes til at hæve eller sænke arousal hos borgeren?

(Fx hvilke situationer, billeder, farver og lyde påvirker borgeren og på hvilken måde?)

Lyngtoften - et socialpædagogisk botilbud for voksne med psykisk udviklingshæmning



Foto fra VPT

6. Lyngtoften

Lyngtoften i Køge Kommune er et socialpædagogisk botilbud for voksne borgere med udviklingshæmning, som har behov for støtte og vejledning til hverdagsaktiviteter. En stor del af beboerne får støtte til eksempelvis personlig hygiejne, økonomi, sundhed, socialt samvær m.v. Målsætningen er som udgangspunkt, at den enkelte beboer støttes i at udvikle og fastholde sociale kompetencer, herunder at opretholde netværk til pårørende (se evt.: <http://www.lyngtoften.koege.dk/Om-os.aspx>).

6.1 Borgerne/brugerne

Borgerne her er voksne mennesker med fysisk og psykisk udviklingshæmning. De er fysisk mobile forstået sådan, at de kan bevæge sig selvstændigt rundt og udføre hverdagsaktiviteter. En udfordring er dog, at de generelt har svært ved at motivere sig selv til fysisk aktivitet/motion, og det har resulteret i forskellige livsstilsygdomme som diabetes og overvægt på forskellige stadier. Borgerne bliver støttet og vejledt til mere motion i hverdagen af personalet på botilbuddet, men det har ikke haft den store effekt, da det ikke har været muligt at finde motivationen hos de enkelte borgere til fysisk aktivitet.

Borgerne bliver aktiveret på dagtilbud et andet sted i kommunen i hverdage, og de bor sammen fire beboere i et fælles hus med både private og fælles rum. 5 - 6 borgere har deltaget i afprøvningen af denne teknologi. Målet er dog, at flere borgere fremadrettet kan få mulighed for at anvende teknologien.

6.2 Medarbejderne og det faglige arbejde

Lyngtoften er døgnbemandet med pædagogisk og sundhedsfagligt uddannet personale. Lyngtoften har en pædagogisk referenceramme, der beskriver den overordnede tænkning i det pædagogiske og sundhedsfaglige arbejde, som medarbejderne på botilbuddet udfører. Medarbejderne arbejder ud fra den fælles forståelse af, at en udviklingsforstyrrelse er gennemgribende og påvirker personens udvikling eksempelvis på det sociale, kognitive og adfærdsmæssige område. Målet med det fælles pædagogiske udgangspunkt er, at personalets faglige arbejde understøtter beboernes udvikling og søger at kompensere beboerne i erkendelse af, at handicap er et livslangt vilkår. Målet tager dermed afsæt i den systemiske tankegang. En systemisk tænkning består i at skabe mening og sammenhæng i verden ved at tænke i helheder, relationer og sammenhænge, og dette er udgangspunktet for at arbejde med borgernes indsatsmål. Man har den forforståelse, at virkeligheden er en social konstruktion, hvor især sproget og måden, hvorpå vi taler sammen, er med til

at konstruere virkeligheden. Sproget er dermed en skabende kraft, hvori virkeligheden skabes eller forhandles. Lyngtoftens pædagogiske referenceramme synliggøres gennem et fortællende (narrativt) og fortolkende (hermeneutisk) tankesæt. Det vil sige, at medarbejderne tager udgangspunkt i den enkelte borgers fortælling, og i hvordan den enkelte ser verden og oplever sin egen virkelighed. Dette fortolkes af personalet ud fra en fagprofessionel viden og personlig forståelse. Læs mere om Lyngtoftens pædagogiske referenceramme: <http://www.lyngtoften.koege.dk/Til-Fagpersoner/Paedagogisk-Praksis.aspx>

6.3 Teknologien, funktionalitet og formål

Teknologien består henholdsvis af en almindelig motionscykel og en tv-skærm. Motionscyklens pedaler har påmonteret sensorer, der registrerer farten, som personen på motionscyklen træder i pedalerne med. Disse sensorer er med til at regulere farten på den videofilm, som vises på skærmen. Det betyder, at farten på den film, som vises, styres af pedalernes hastighed. Lyngtoften har valgt selv at optage film af en kendt cykelrute i borgernes nærmiljø. Borgerne har selv været med til at optage videoer af cykelruterne med et GoPro-kamera.

Der ligger pædagogiske overvejelser bag både at have borgerne med til at optage film, og at det er kendte omgivelser, der vises på filmene. De pædagogiske overvejelser i forbindelse med borgerdeltagelse ved videooptagelserne har været at motivere borgerne til at være aktive i udviklingen af teknologien. De deltager med de forskellige teknologikompetencer, de har. Dermed skabes rum for, at borgerne over for de andre borgere og over for medarbejderne kan demonstrere de kompetencer, de har, og gøre brug af dem. Dermed gives borgerne mulighed for at være i andre og nye relationer med andre borgere og medarbejdere.

I dette teknologiprojekt ligger der gode muligheder i at inddrage borgerne i opstartsfasen og hele implementeringsprocessen. En medarbejder forklarer det således - citat:

”Vi kan inddrage borgerne fra vi pakker teknologien ud, monterer sensorerne på pedalerne og til vi anvender teknologien i dagligdagen - det giver borgeren et ejerskab. Borgen kan så fortælle evt. nyt personale, hvordan teknologien fungerer. Nogle borgere har stor interesse i at optage filmene og altså i alt det tekniske, og andre er mere interesseret i at anvende teknologien.”

(Interviewuddrag med medarbejder)

De pædagogiske overvejelser i forbindelse med valget af kendte omgivelser har både været at gøre optagelserne relevante for borgerne og desuden skabe genkendelighed. Cykelturen er relevant for alle borgere, da det er en tur, de må tage for at komme på dagtilbud. Samtidig er det en fysisk aktivitet, der kan udføres, selvom det er vinter og sne og dermed ikke er muligt at udføre cykelturen i virkeligheden. Det er generelt for risikabelt at cykle til dagaktivitetstilbuddet om vinteren, men her, via den virtuelle cykeltur, kan alle cykle turen sikkert.

6.4 Motionsteknologien i et fagligt perspektiv - muligheder og udfordringer ved teknologien

Efter afprøvningsne af teknologien på Lyngtoften har det vist sig, at det at cykle på kondicyklen i botilbuddets fællesrum har medført, at borgerne bliver 'nudget' eller motiveret til at gå ud i fællesrummet og sætte sig og se med på cykelruten sammen med andre borgere (fremfor at sidde i egen lejlighed). Visualiseringen af den kendte cykelrute medfører, at der er et fælles tredje – noget genkendeligt - at tale om, uden det er en forpligtende social aktivitet. Netop sociale aktiviteter er noget af det, som borgerne på Lyngtoften arbejder med. Det er som udgangspunkt medarbejderne, der igangsætter og initierer sociale aktiviteter, da borgerne har svært ved dette. Det, at beboerne sætter sig sammen i fællesrummet og har en fælles aktivitet, medfører, at medarbejderne kan trække sig lidt tilbage og lade borgerne selv styre aktiviteten. Denne tid kan medarbejderne anvende til at observere borgerne og evt. overføre nogle af de observerede muligheder til nye og andre aktiviteter (evt. mulighed for en lille pause for medarbejderen). Pointen er her, at teknologien har vist nogle nye og andre muligheder end først antaget, læs mere om dette i oversigten i nedenfor.

6.5 Nye og fremadrettede perspektiver på teknologien

Som beskrevet har cykelrute-filmene en varighed på ca. 20 minutter og her vil fremadrettede perspektiver bl.a. omfatte optagelse af nye film med en længere varighed. Borgernes ideer til, hvordan de kan opnå mere motion, skal indtages. Optagelserne skal ikke nødvendigvis visualisere en cykelrute. Det kan i stedet være fælles aktiviteter, så som sommerfest eller andre arrangementer som borgerne ønsker at se. Med filmene genses og genopleves aktiviteten på afstand. Filmene, kan give anledning til samtaler mellem borgerne, samtidig med der udføres motion.

En anden pointe, som en medarbejder påpeger, er, at det at få succesoplevelse med at igangsætte og udvikle en teknologi i det pædagogiske arbejde kan give en afsmittende effekt på kollegaer, så man tør at afprøve flere og nye teknologier.

Et andet fremadrettet perspektiv med teknologi er at vække borgernes interesse yderligere for at afprøve andre typer teknologier som fx apps, da borgerne i forvejen anvender smartphones og iPads. Det kunne være med det formål at blive mere selvstændig i kommunikation med familie, andre borgere og medarbejdere. Det kunne også være teknologi, der understøtter struktur og overblik i hverdagen m.m. En medarbejder forklarer værdien ved at kunne anvende teknologi til at blive mere selvstændige og uafhængig således:

”Det betyder jo meget, at man selv kan gå på YouTube og finde den Kim Larsen sang, man gerne vil høre, på trods af man ikke kan læse eller skrive. Så kan Siri være et godt hjælperedskab for borgeren.”

(Interviewuddrag med medarbejder)

På Lyngtoften har dette teknologiprojekt været med til at åbne op for inddragelse af teknologi i det socialpædagogiske arbejde og givet medarbejderne nye perspektiver og ideer til at inddrage velfærdsteknologi fremadrettet.

De/det indledende formål ved projektets start:	Nye oplevede muligheder med motionsteknologien:
Motivere til motion.	Teknologien motiverer til sociale aktiviteter. Teknologien medfører borgerstyrede aktiviteter. Medarbejderne kan trække sig til observationer og andre opgaver (evt. en pause). Motiverer medarbejderne til afprøvning af nye teknologier.

6.6 Refleksionsspørgsmål

Refleksionsspørgsmål til dig som medarbejder i praksis eller studerende, der evt. ønsker at gå i gang med at afprøve og anvende motionsteknologi som på Lyngtoften. Spørgsmålene er fremkommet på baggrund af erfaringer fra medarbejderne på Lyngtoften. Spørgsmålene kan være nogle, du som enkelt medarbejder stiller dig selv, inden du går i gang med teknologien, men de kan også anvendes til faglige samtaler om, hvordan medarbejdergruppen anvender teknologien, og hvad I som gruppe ønsker at undersøge/observere, når borgeren anvender teknologien. Kan elementer fra observationerne inddrages, evt. anvendes, som dokumentation for arbejdet eksempelvis? Og ikke mindst: Kan du som medarbejder inddrage nogle af de faglige metoder og tilgange, du anvender, sammen med teknologien også?

Hvordan får man borgerne til at være med i hele implementeringsprocessen af motionsteknologien – og ikke kun til at anvende kondicyklen og til optagelserne?

(Inddrage borgerne fra idefasen, anskaffelse af teknologien eller udvikling af teknologien. Kan man finde forskellige elementer af teknologien, som motiverer forskellige borgere?)

Hvordan kan motionsteknologien anvendes til at få ny viden om borgeren?

(Hvordan kan du som fagperson få ny viden om borgeren/borgerne, der deltager i implementeringsprocessen af teknologien – inddrage borgerens teknologikompetencer – undervise andre både borgere og medarbejdere?)

Kan/ hvordan kan socialiseringsaspekterne fra dette projekt overføres til nye aktiviteter

(er det muligt)? (Hvordan kan viden, som er fremkommet her, inddrages på tværs af faggrupper om velfærdsteknologi, og hvad betyder det for arbejdet?)

Skanderborg Fællesskaberne – bofællesskaber for voksne med udviklingshæmning



Foto fra Bostederne Skanderborg

7. Skanderborg Fællesskaberne

Skanderborg Fællesskaberne består af syv forskellige bofællesskaber, to døgntilbud, et støttecenter og to klubber for voksne med udviklingshæmning. Her har én afdeling ud af de syv deltaget i projektet om velfærdsteknologier. Afdelingen Støttecenteret udgøres af 25 medarbejdere og ca. 80 borgere. Alle medarbejdere er uddannet pædagoger. Derudover er der tilknyttet en sygeplejerske, en seksualvejleder samt en ergoterapeut.

Hverdagen for medarbejderne består af skiftende dag- og aftenvagter, og alle opgaver fordeles ligeligt mellem medarbejderne. Herved opnås diversitet i medarbejdernes møde med borgerne, fx i forhold til balancen mellem spontanitet og behovet for struktur, hvilket ses som en styrke, da man derved favner flere forskellige sider af borgerens daglige livsførelse.

7.1 Borgerne/brugerne

Tilbuddets målgruppe er voksne udviklingshæmmede, der tilbydes hjælp til at bo i egen lejlighed eller hjælp til at bo i bofællesskab med andre. Aldersmæssigt spænder borgerne bredt og er mellem 18 og 70 år. Gruppen af unge vokser, så der er flere under 40-50 år end over. Borgernes udfordringer knytter sig til psykisk udviklingshæmning, medfødte uoprettelige hjerneskader og omsorgssvigt. Borgerne beskrives som forholdsvist velfungerende, uden brug for nattevagter – særligt de borgere, der bor i egen lejlighed, klarer sig selv i mange situationer.

7.2 Medarbejderne og det faglige arbejde

Fælles fundament i hele organisationen er den anerkendende tilgang, hvilket betyder, at i det indbyrdes samvær mellem borgere og medarbejdere lægges der vægt på en anerkendende relation. Anerkendende pædagogik er ikke en arbejdsmetode, men et menneskesyn. Et menneskesyn, hvis fundament er, at "den, jeg står over for, altid gør sit bedste". Det handler om gensidig respekt og værdighed, således at alle oplever at være i et trygt miljø med rettidig omsorg, god trivsel og tillid. Fokus i dagligdagen er "Mest og længst muligt i eget liv – den aktive borger". Der arbejdes ud fra en "Empowermentorienterende indsats", det vil sige at igangsætte den proces, der udvikler borgerens evne til at få kontrol over og tage ansvar for sit eget liv og situation, i forhold til arbejde, familie, venner og fritidsliv. Læs evt. mere på <http://bostederne.dk/vaerdigrundlag/>.

Den pædagogiske tilgang til arbejdet med borgerne er neuropædagogisk samt anerkendende med fokus på medbestemmelse, selvbestemmelse og medinddragelse.

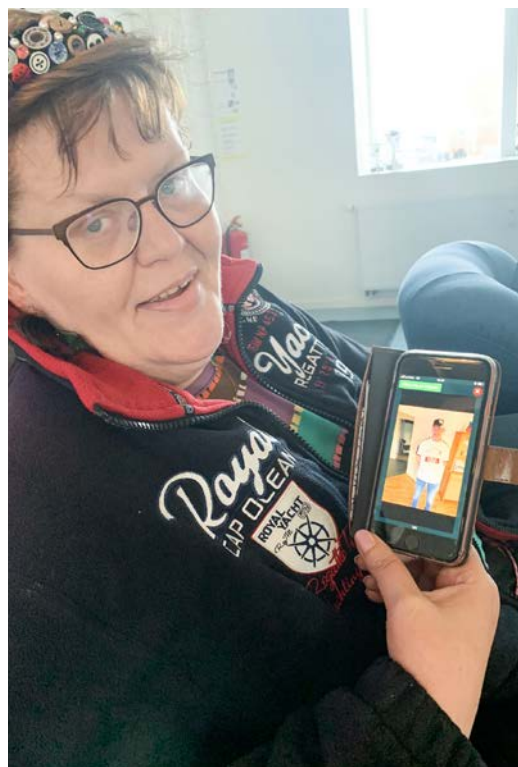
Pædagogerne er organiseret i teams på tre til fire, hvor alle, som før beskrevet, har en fælles opgave i formuleringen af borgernes udviklingsmål. Det kunne fx være: At borgeren opnår færdigheder i at varetage egen økonomi.

Formuleringen af udviklingsmål tager afsæt i en statusbeskrivelse ud fra et statusmøde med bestilling fra kommunen, fx en ung med autisme, der er klar til at flytte i egen lejlighed. Her tages afsæt i et retningsgivende overordnet mål om, at 'han kan klare sig så selvstændigt som muligt i sin egen bolig'. Ud fra dette overordnede mål vælges tre til fire indsatsmål, som der arbejdes med efter behov – fx:

- 1) Opnår færdigheder til at kunne igangsætte og strukturere praktiske opgaver i hjemmet, så som opvask, rengøring, madlavning og oprydning. Dette mål har fulgt borgeren, siden han startede på stedet, og da han stadig er udfordret på dette, følger målet ham med bostøtte til ADL-opgaver (Almindelig Daglig Levevis). Borgeren får en ugeplan og to hjemmebesøg med fokus på fx rengøring og tøjvask, derudover kan der være personlige opmærksomheder såsom at blive vejlet.
- 2) Den psykiske trivsel, fx relationsøvelser i forholdet til kæresten. Her tages der udgangspunkt i, hvad han er god til, og hvordan han kan støttes i sociale sammenhænge.

7.3 Teknologien, funktionalitet og formål

Den teknologi, der arbejdes med på Støttecentret, er en digital platform til planlægning og koordinering af forskellige aktiviteter for både borgere og medarbejdere (IBG – Interaktiv Borger Guide). Systemets formål er bl.a. at understøtte borgernes mulighed for få adgang til dagligdagens kommunikation og informationer på en overskuelig måde. Borgerne kan via systemet fx se måltidsplaner og tilmelde sig, få overblik over møder og aktiviteter, se nyheder, billeder, videoer og se hvilke medarbejdere der er på arbejde. Systemet kan tilpasses den enkelte borger i forhold til dennes hverdag, aktivitet og plan.



Fotos fra Bostedene Skanderborg

7.4 IBG-plattformen i et fagligt perspektiv - muligheder og udfordringer ved teknologien

I Støttecentret er man optaget af at afprøve teknologien i forhold til borgernes selv- og medbestemmelse, øge overskueligheden over aktiviteter og skabe mere forudsigelighed for borgerne. Dette gøres digitalt ved at skabe bedre struktur og overblik via en skærm, fx i forhold til kalender, diverse informationer om aktiviteter og tilmeldinger m.m., hvor borgerne selv kan gå ind og foretage personlige valg. Der har været fokus på, hvordan teknologien kunne understøtte et kompetenceskabende øverum for borgerne, så de fx selv står for tilmeldinger til forskellige aktiviteter og lignende.

Teknologien er indført som et pilotprojekt, der skal bidrage med viden, som kan udrulles til de øvrige afdelinger i Skanderborg Fællesskaberne. Det undersøges, hvordan borgernes muligheder udvides med teknologien, og hvordan medarbejderne kan understøtte disse muligheder. Erfaringer bidrager på længere sigt med læring i forhold til vigtige opmærksomheder og udfordringer, der kan gøre implementeringsprocessen lettere for medarbejdere i de øvrige afdelinger.

Indledende har en arbejdsgruppe udarbejdet en plan for implementeringen af systemet, med en tovholder, der i forvejen er en del af den daglige kontakt til borgerne. Det har været tovholderens opgave at kommunikere om arbejdet med teknologien i samspil med de øvrige kollegaer. Herudover har konkrete medarbejdere fungeret som modulansvarlige og har haft til opgave at give sidemandsoplæring og sparring til Støttecentrets øvrige kollegaer.

Der er en række opgaver, som teknologien potentielt kan understøtte, så som:

”Rengøringsaftaler lægges ind i systemet, så borgeren selv kan se det: ’I dag har jeg rengøring, og jeg skal støvsuge’. Så kan borgeren vinge den af. Teknologien bliver en ydre styring, der skal motivere til at komme i gang, og samtidig give overblik. Der udarbejdes en ugeplan – for nogle ud fra en tavle med billeder og piktogrammer, men denne borger er god til at læse.”

(Interviewuddrag med medarbejder)

Her bliver teknologien en nyfortolkning af det traditionelle piktogram, der er med til at understøtte selvstændighed og fastholdelse af dagligdagsopgaver. Systemet frigiver i sig selv ikke nødvendigvis mere tid til pædagogen, da borgerne stadig har brug for den tætte kontakt til pædagogerne:

”Der kan opstå en distance, fordi vi ikke behøver at tale så meget sammen mere, og så har du ikke den samme indsigt i borgernes hverdag som før.”

(Interviewuddrag med medarbejder)

Det relationelle er vigtigt at fastholde både følelsesmæssigt og praktisk og kan ikke erstattes af teknologien:

”En borger med autisme, der lige skal være sikker på, at vi har en aftale i dag, selvom jeg har lavet billeder og skemaer.”

”Ikke alle (borgere) får tjekket – så skal vi gøre som vi gjorde før – tage dem med ud til skærmen og sikre at de får diverse info.”

(Interviewuddrag med medarbejder)

Mange af de pædagogiske opgaver forbliver altså de samme, men systemet bidrager til at samle det, der vedrører den enkelte borger. For borgere med større kendskab til digitale medier kan systemet bidrage til, at borgeren føler sig mindre afhængig af tætte omsorgspersoner som forældre og pædagoger, fx i forbindelse med økonomi, når man som ung gerne vil løsrive sig.

”En borger har haft et stort ønske om selv at kunne klare opgaven, for da vedkommende flyttede ind, var det mor, der gjorde det, og det har irriteret borgen. Vigtigt at bevise, at man selv kan styre sin økonomi. Har gerne villet have hjælp af pædagogerne – vigtigt med et fast møde om måneden, så mor har kunnet give slip.”

(Interviewuddrag med medarbejder)

Teknologien kan fungere understøttende for borgere uden sprog, idet borgeren fx kan kommunikere til familien om, hvad vedkommende har lavet ved hjælp af billeder. Det er ikke nyt, at man med denne målgruppe arbejder med billeder, men systemet tilbyder en samlet platform, der på en overskuelig måde samler og systematiserer kommunikationen til og fra borgerne, til og fra pædagogerne og til og fra diverse aktiviteter – både i forhold til det praktiske og det sociale liv:

**”Borgerne kan, fordi de kan se, hvad der foregår
– hvis én er med i mandagsklub, ...se ’hov, der foregår noget
om torsdagen’, så kan vedkommende skifte som følge af
egen interesse, og ikke fordi pædagogerne siger det.”**

(Interviewuddrag med medarbejder)

Derved bidrager teknologien til, at ’verden’ bliver større for nogle af borgerne – de kan orientere sig i forhold til andre borgere og aktiviteter og er ikke begrænset til, hvad pædagogen tænker af muligheder. På den måde opnår borgeren måske i højere grad autonomi – og teknologien fungerer som en mulighed for og en ret til at styre større dele af eget liv og bestemme over sig selv.

Det kræver en særlig forståelse for den pædagogiske hverdagslogik at få en teknologi til at indgå naturligt i hverdagen på et pædagogisk bosted. Der er begrænsninger ved systemerne, som vanskeliggør pædagogernes fleksibilitet:

**”Det må gerne være endnu nemmere, fx med mobil.
Det kan kun gøres gennem computeren.”**

(Interviewuddrag med medarbejder)

Det er ikke en forudsætning for at arbejde inde i systemet, at medarbejderen/pædagogen sidder ved en arbejdscomputer, da det er muligt at tilgå administrationen fra en iPad eller tablet. De fleste pædagogiske opgaver foregår i samspil med borgeren og derfor er det en fordel at kunne foretage justeringer.

Borgere, der ikke selv kan læse, har glæde af en oplæsningsfunktion således at forståelsen for informationen styrkes. Ligeledes er der heller ikke fra udviklernes side medtænkt, hvordan der kan arbejdes pædagogisk med at introducere borgerne for teknologien. Der ligger en forventning om, at personalet selv kan oversætte brugen af systemet til borgernes forudsætninger. Det kræver et vist overblik og en veludviklet digital forståelse fra medarbejderens side, som kan vanskeliggøre implementeringen for nogle medarbejdere. Så her kunne det have lettet pædagogernes arbejde med at introducere og oversætte systemet til borgerne, hvis der havde været en form for guide. I Støttecentret har den ansvarlige tovholder for projektet arbejdet med selv at lave noget materiale til borgerne, og det er naturligvis endnu en tidsmæssig faktor, som skal medtænkes, når et system som IBG skal implementeres.

IBG Opgave

navn: _____

Ha dit andet papir ved hånden. Sæt ring om de huse, dyr og symboler som du hører til i.
Hvilke dyr, huse og symboler er det?

Svar med ord:

Under nedlukning: _____

Efter nedlukning: _____

1. Du skal nu bruge skærmen på PLC, Fælleshuset eller på Skrænten.
Kig i bunden af skærmen. Find "hos os"

Hvilken farve har "hos os"?

Skriv farve: _____

Hvad er der på logoet?

Skriv symbol: _____

2. Tryk på "hos os"

Skriv antal

Hvor mange borgere bor der på Skrænten?

Hvor mange borgere er der på PLC27?

Hvor mange borgere er der på PLC29?

Hvor mange borgere er der i Fælleshuset Møllegade?

3. Tryk på Fælleshuset Møllegade i "hos os" og Tryk på Max.

Hvad laver Max i sin fritid (Fælleshuset Møllegade)?

Skriv fritidsinteresse: _____

Fotos fra Bostederne Skanderborg

7.5 Nye og fremadrettede perspektiver på teknologien

Forud for teknologiens implementering var der blandt pædagogerne en oplevelse af uoverskuelighed i forhold til tydelig kommunikation. Man ønskede at reducere mængden af papirsedler, både i form af forskellige informationsopslag på væggene og diverse tilmeldingssedler, der gik forud for både mad, aktiviteter og ture:

”Gangen var fyldt med sedler – det blev for uoverskueligt for borgerne [...] så et ønske om at skabe en forudsigelighed og et system for borgerne. [...] Pædagogerne ønskede systemet – der var meget med dokumenter og afkrydsning.”

(Interviewuddrag med medarbejder)

Dette ønske er i høj grad blevet indfriet. Medarbejderne beskriver, hvordan nogle borgere har fået større ejerskab over dagligdagsbeslutninger. Fx skulle borgerne før indførelsen af teknologien ringe til personalet og få dem til at tilmelde borgerne til en aktivitet, nu gør de det selv via IBG-systemet. På den måde er der opstået et mulighedsrum, hvor borgeren kan udøve en større grad af selvstændighed. Pædagogerne kan arbejde med at understøtte denne selvstændighed for de borgere, der kunne have glæde af større personlige udfoldelsesmuligheder, men som tidligere har været afhængige af pædagogen som mellemlid.

Omvendt er teknologien også blevet en ny arbejdsopgave, som kræver en særlig indsats, der ikke er lige let for alle medarbejdere:

”(Det) har krævet noget – to ved noget om billeder, en om madplanen, vagtplan, uddelegering – alle billeder. Der er selvfølgelig nogen, der har sværere ved at lære det, og det er da ikke sikkert, at de får lagt de samme billeder op som før, men jeg håber, de kommer og spørger.”

(Interviewuddrag med medarbejder)

Pædagogerne peger på, at en god implementering forudsætter, at den enkelte pædagog er vedholdende i opbakningen til arbejdet med teknologien ved fx selv at være opsøgende i tilfælde, hvor man bremses af manglende viden eller teknisk erfaring. Dette er en forudsætning for, at borgerne fortsat får samme adgang til vigtigt materiale og informationer som tidligere – ellers forringes medinddragelsen. Samtidig ligger der også en opmærksomhed i at sikre det gode arbejdsmiljø for pædagogerne, så der bliver medtænkt et øget tidsforbrug i opstartsperioden for både superbrugere og de øvrige pædagoger:

”Ledelsen skal sikre, at der ikke sættes andre uddannelser i gang, for det er vigtigt, at der er ro til systemet. IBG skal også sættes på som nyt punkt (på møder), vigtigt med mundtlig overlevering – man får et hav af mails, og folk får ikke læst dem.”

(Interviewuddrag med medarbejder)

Når først pædagogerne er blevet fortrolige med systemet, oplever de til gengæld ikke, at arbejdet i systemet er mere tidskrævende sammenlignet med den tid, man brugte før på samme opgaver. Faktisk oplever flere, at der kommunikeres mere end tidligere:

”Pædagogerne kommunikerer mere end før, og borgeren ved nu, hvad der skal ske sammenlignet med før.”

(Interviewuddrag med medarbejder)

Fremadrettet er det vigtige, at der indledningsvist bliver indtænkt en detaljeret plan for, hvilke opgaver der opstår i og omkring pædagogernes hverdag, når en teknologi indføres som et nyt redskab. En vigtig erfaring fra dette projekt er at dele indkøringen/implementeringen op i mindre dele, og at der afsættes ekstra tidsressourcer til tovholderen for projektet:

” (Det er) vigtigt at dele indkøringen op og ikke tage det hele med på en gang men bygge på.”

”Nye dele tager tid til en begyndelse – så (det er) vigtigt at tage det stille og roligt og ikke gøre det for komplekst, fx to-ugers vagtplan – det vil kræve meget af personalet.”

”Det er vigtigt, at der er en overordnet person, der har mere tid til at arbejde med systemet – for jeg har jo ikke fået mere tid.”

(Interviewuddrag med medarbejder)

IBG-systemet har åbnet op for, at borgeren får et øget indblik i medarbejdernes arbejde, fx arbejdsplanen. Det har medført et ønske fra en borgers side om at kunne se, hvilke medarbejdere der er på arbejde længere frem i tiden. Dette har nødvendiggjort pædagogiske og etiske refleksioner om, hvordan man både tilgodeser borgernes initiativer og samtidig tager højde for eventuelle udfordringer herved, fx den uforudsigelighed, der kan følge af ændringer i vagtplaner ved sygdom og lignende, og hvad sådanne ændringer får af betydning for borgernes behov for tydelighed. Ligeledes kan der også være overvejelser knyttet til, hvad det betyder for medarbejdernes arbejdsmiljø. Det kalder på en pædagogisk diskussion af graden af medinddragelse, som ikke var forudset, for øget selvstændighed forudsætter måske også mere medinddragelse?

De/det indledende formål ved projektets start:	Nye oplevede muligheder med IBG-skærm (digital platform for planlægning og koordinering af aktiviteter):
<p>Afprøve teknologien i forhold til borgernes selv- og medbestemmelse.</p> <p>Øge overskueligheden over aktiviteter.</p> <p>Skabe mere forudsigelighed for borgerne.</p>	<p>Mere deltagelse i hverdagen fra bestemte borgers side (fx medarbejderforhold, indblik i arbejdsplan. Mere selvbestemmelse kalder også på mere medbestemmelse – dialog: i forhold til hvad og hvornår det er hensigtsmæssigt).</p> <p>Mere medarbejderkommunikation mellem pædagog-pædagog og pædagog-borger.</p> <p>Flere borger-initiativer og øget selvstændighed (fx i forhold til aktiviteter, økonomi m.m.)</p>

7.6 Refleksionsspørgsmål

Refleksionsspørgsmål til dig som medarbejder i praksis eller studerende, der evt. ønsker at gå i gang med at afprøve og anvende IBG skærm (digital platform for planlægning og koordinering af aktiviteter) som på Skanderborg Fællesskaberne. Spørgsmålene er fremkommet på baggrund af erfaringer fra medarbejderne på Skanderborg Fællesskaberne. Spørgsmålene kan være nogle, du som enkelt medarbejder stiller dig selv, inden du går i gang med teknologien, men de kan også anvendes til faglige samtaler om, hvordan medarbejdergruppen anvender teknologien, og hvad I som gruppe ønsker at undersøge/observere, når borgeren anvender teknologien. Kan elementer fra observationerne inddrages, evt. anvendes, som dokumentation for arbejdet eksempelvis? Og ikke mindst: Kan du som medarbejder inddrage nogle af de faglige metoder og tilgange, du anvender, sammen med teknologien også?

Hvilke borgerbehov, pædagogiske udfordringer eller ønsker ligger til grund for interessen for den digitale kommunikationsplatform?

(Hvordan kan I inddrage borgernes perspektiver og forudsætninger i overvejelserne? Hvilke særlige medarbejderperspektiver skal der tages højde for?)

Er der med indførelsen af et digitalt kommunikationsværktøj nogle underliggende pædagogiske værdier, som I tager for givet?

(Er øget selvstændighed altid en positiv værdi for en borger, eller er der også en bagside? Og hvis – hvordan kan I så medtænke dette i tilrettelæggelsen af pædagogikken omkring brugen af det digitale værktøj? Vil øget selvstændighed medføre mere medinddragelse for borgeren – i givet fald, i forhold til hvad, hvem og hvornår, og hvordan forholder I jer til det som medarbejdere? Eller, er øget kommunikation altid en fordel – i givet fald, for hvem og i forhold til hvad?)

Hvilke betingelser er til stede i jeres praksis, som kunne tænkes at få betydning for oplevelsen af succes ved indførelsen af et digitalt kommunikationsværktøj?

(Hvordan vil det påvirke borgerne – muligheder og begrænsninger? Hvordan vil det påvirke arbejdsmiljøet - muligheder og begrænsninger? Er der noget, I kan tage højde for forud for afprøvningen for at mindske eventuelle belastninger og understøtte en god oplevelse for borgere og medarbejdere?)

Kornvangen en del af Udviklingscenter Vest



Foto fra VPT

8. Kornvangen

Kornvangen er et bostøtte- og aktivitetstilbud under Esbjerg Kommune for borgere med varige psykiske og fysiske funktionsnedsættelser. Kornvangen har til formål at skabe udvikling og læring for den enkelte borger og har borgerinddragelse som et centralt omdrejningspunkt i det tværfaglige samarbejde med borgerne. Kornvangens arbejde med at skabe udvikling og læring hos borgerne sker gennem brug af forskellige metoder. Kornvangen har desuden fokus på medborgerskabsperspektivet, således at den enkelte borger er selvbestemmende i eget liv. Det er målet, at hver enkelt borger føler sig tryk i hverdagen, og derfor prioriteres de enkelte borgers ønsker, vaner og behov højt.

8.1 Borgerne/brugerne

Borgergruppen, som hører under Kornvangen, er en bred borgergruppe med store forskelle på funktionsniveau både fysisk og mentalt, og det betyder, at der også er stor forskel på behovet for støtte fra personalet. Der er borgere, der fx har et verbalt sprog, og borgere, der anvender alternative kommunikationsformer, da de ikke har et verbalt sprog at kommunikere med. Hvis borgeren har et afgrænset verbalt sprog, arbejdes der målrettet med at skabe indflydelse på eget liv gennem overskuelighed og gennem alternative kommunikationsformer. Nogle borgere er forholdsvis selvhjulpne, og så er der borgere, der har brug for en del støtte til almindelig daglig livsførelse (ADL). Fælles for alle er, at de har behov for støtte til at indgå i meningsfulde fællesskaber.

8.2 Medarbejderne og det faglige arbejde

I det faglige arbejde på Kornvangen tager medarbejderne udgangspunkt i KRAP – Kognitiv, Ressource-fokuseret og Anerkendende Pædagogik - samt Neuropædagogik. De medarbejdere, der arbejder med borgere med autisme, har en autismpilotuddannelsen, så det sikres, at medarbejderne har specifik viden om de udfordringer, som følger en sådan diagnose. Eksempelvis arbejdes der for at minimere udadrettet og selvskadende adfærd ved bl.a. at strukturere borgernes hverdag og hverdagsaktiviteter samt skabe de nødvendige rammer og kompenserende støttetiltag. Kornvangen har overvejende medarbejdere med en pædagogfaglig baggrund, men der er også medarbejdere med sundhedsfaglig baggrund.

8.3 Teknologien, funktionalitet og formål

Teknologien, som Kornvangen har afprøvet, er en interaktiv projektor, der skyder billeder ned på et bord eller et gulv. Forhandlernet for teknologien er: OmiVista Mobii.

Borgerne og medarbejderne kan interagere med forskellige aktiviteter, fx sparke til bolde med fødderne, male med fingermaling eller feje blade væk med en kost. Der kan også inddrages andre redskaber til at udføre de forskellige aktiviteter, fx en lygte eller en fluesmækker. Alle aktiviteter kan udføres på både gulv og bord, og der kan være flere deltagere med i en aktivitet.

Udover de ca. 350 forskellige aktiviteter, som teknologien indeholder, kan der også redigeres i hver enkelt aktivitet, så den tilpasses den enkelte borger, fx med personlige, genkendelige billeder af familie eller musik, der vækker minder og derved kan bidrage til samtaler.

Hver borger kan have sin egen personlige mappe med udvalgte aktiviteter, der passer specielt til borgeren. Herved kan medarbejderen hurtigt finde frem til de aktiviteter, der er interessante for borgeren ud fra sværhedsgrad og personlige præferencer.

8.4 OmiVista Mobii i et fagligt perspektiv - muligheder og udfordringer ved teknologien

På Kornvangen var formålet med afprøvningen af OmiVista Mobii at undersøge, om teknologien kunne være med til at træne borgernes motoriske færdigheder og altså gennem leg og spil øge motivationen for deltagelse i sociale aktiviteter. Og om teknologien dermed evt. kunne bidrage til det sociale fællesskab borgerne imellem. Medarbejderne havde antagelser om, at teknologien kunne benyttes som et fælles tredje til at danne nye relationer og interessefællesskaber på tværs af afdelinger. Institutionens ønske var at udvide borgernes relationsorientering fra kun at være rettet mod nærmeste nabo til også at kunne udvikle nye bekendtskaber. Man ønskede at gøre op med 'den gamle fællesrumskultur' og støtte borgerne i at deltage i nye meningsfulde fællesskaber med udgangspunkt i den enkelte borger.

Teknologiafprøvningsne har vist, at teknologien fungerer som et fælles tredje, både individuelt og socialt. En medarbejder udtrykker det således:

**”Det er teknologien, der gør noget, og ikke pædagogen.
Den gør bare noget. Det er noget andet end fx et almindeligt puslespil.
Det er noget nyt, som borgeren bliver optaget af, det er noget,
man ikke har set før, og borgerne efterspørger selv teknologien.
Der kan også være borgere, der ikke kan forholde sig til teknologien,
så er det pædagogens opgave at hjælpe borgen, hvis det er muligt.”**

(Interviewuddrag med medarbejder)

Teknologien indeholder mange forskellige aktiviteter og spil, som motiverer og inspirerer borgerne på forskellig vis. Det medfører, at medarbejderen kan målrette og forny aktiviteter i samspil med borgeren. Der er eksempelvis mange flere valgmuligheder knyttet til de digitale puslespil. Det er her muligt at tage udgangspunkt i borgerens interesser, fx heste-puslespil, hvor spillet placeres efter behov, stående eller siddende. Borgeren interagerer derved på en anden måde med det digitale puslespil end med et almindeligt puslespil.

I forbindelse med et spil, hvor der skal fanges fluer med en fluesmækker, er det muligt at justere hastigheden af fluernes bevægelser, så borgen kan klaske fluer med fluesmækkeren. Det, som er vigtigt her, er, at der skal foretages vurderinger af borgeren og det spil, som vælges, inden man går i gang med spillet, for at det bliver en succes for borgeren.

En medarbejder forklarer, at man selvfølgelig må vurdere, om en borger kognitivt kan håndtere, at teknologien bliver ved med at vise nye blade, der drysser ned fra et træ, i et spil hvor borgeren skal feje blade sammen. Her er det vigtigt, at borgeren ikke bliver irriteret over, der kommer nye blade til, når borgeren fejrer dem væk.

Teknologien giver således mange muligheder for at arbejde med forskellige motoriske aktiviteter, som medarbejderen kan justere i forhold til borgerens funktionsniveau. Teknologien træder ikke i stedet for medarbejderne, men det er vigtigt, at borger og medarbejder har en god relation, når de går i gang med teknologien. Medarbejderne skal have et forhåndskendskab til borgeren for at finde spil, der passer til borgeren både fysisk og kognitivt. En medarbejder forklarer, at hun er med til at udføre spil/aktiviteter på gulvet sammen med borgeren, så borgeren kan spejle sig i hendes bevægelser. Her må medarbejderen finde en måde, hvorpå borgeren lærer at interagere med teknologien.

8.5 Nye og fremadrettede perspektiver på teknologien

En ny mulighed, som er fremkommet gennem teknologiafprøvningsperioderne, er, at teknologien kan anvendes i det faglige arbejde til en form for afledning i konfliktoptrappende situationer. Det vil sige, at medarbejder og borger kan sidde og snakke sammen om det, der kan være svært og ubehageligt, mens der udføres aktiviteter med teknologien. Her er teknologien med til at fungere som et fælles tredje, som gør det muligt at snakke om det, som opleves af borgeren som vanskeligt. Et andet eksempel, som relaterer sig til udadreagerende adfærd, er, at nogle borgere har svært ved at rumme det at sidde sammen, men når de er sammen om at spille et spil, som teknologien initierer, kan borgerne være sammen og udføre aktiviteter, formentlig fordi borgerne ikke har fokus på hinanden, men på aktiviteten og teknologien. Det var ikke fra starten af afprøvningsperioden indtænkt, at OmiVista Mobii kunne anvendes til at arbejde med borgernes arousal, men afprøvningsperioden har vist at have en positiv effekt i forhold til at justere borgernes arousal både op og ned.

En medarbejder fra Kornvangen identificerer nye fremadrettede muligheder med teknologien i forhold til arousal:

”Man kan bruge teknologien på sigt, mere aktivt, til få arousal op og ned ved at vælge spil, der har muligheder for at regulere tempo og niveauer op og ned. Man kan fx bruge tid på et spil forud for en samtale.”

(Interviewuddrag med medarbejder).

I relation til anvendelse af teknologien med det formål at hæve eller sænke arousal forud for en samtale ser personalet det som vigtigt at have for øje, at man som medarbejder ikke kommer til at anvende teknologien mekanisk og ureflekteret. Der skal være faglige refleksioner og argumenter forud for en sådan anvendelse af teknologien. Desuden skal medarbejderen altid være bevidst om, hvilke udfordringer eller behov borgerne kommunikerer via deres adfærd (nonverbalt kropssprog).

Et andet vigtigt perspektiv, der er fremkommet under afprøvningen, er, at nogle borgere får mulighed for at deltage i aktiviteter, de ellers var afskåret fra, fx at fingermale uden at få rigtig maling på fingrene. Her giver teknologien borgeren mulighed for at udfolde sig på nye måder på trods af taktile udfordringer. Et andet eksempel er at fange balloner, hvor hastigheden af ballonerne tilpasses borgerens reaktionsevne. Her muliggør teknologien, at borgere med nedsat reaktionsevne kan deltage i fysiske aktiviteter.

Medarbejderne beskriver også, at de via teknologiens aktiviteter har set nye sider af borgerne. Medarbejderne har observeret borgere under aktiviteter med teknologien, hvor det blev tydeligt, at borgerens færdigheder var på et lavere niveau end forventet. På samme måde har medarbejderne observeret andre borgere i aktiviteter med teknologien, hvor deres fysiske aktivitetsniveau var højere end forventet. En medarbejder fortæller, at man ser:

“[...] eksempler på kørestolsbruger, der er kommet op af stolen på benene for at deltage på gulvet, eller (borger med) højt gåstativ kan være med, for der er plads, fordi det er lyst – arbejdsskademæssigt skal personale ikke have fat.”

(Interviewuddrag med medarbejder)

Medarbejderne har tillige erfaret, hvad det betyder for en personalegruppe at skulle arbejde med en ny teknologi; en teknologi, som nogle medarbejdere føler sig fremmedgjorte over for. Medarbejderne peger på, at tid er en vigtig faktor, når man skal gå på opdagelse og lære at anvende teknologien i det daglige arbejde:

”Tid er vigtig. Man må huske at skrive det i sin kalender der, hvor man har tænkt sig at anvende teknologien sammen med borgeren, ellers kan det godt glide ud i en travl hverdag.”

(Interviewuddrag med medarbejder)

Medarbejderne fremhæver også, at det er vigtigt, at ledelse og medarbejdere har overvejet, hvor meget tid det kræver af medarbejderne i opstarten af projektet. Der skal medtænkes tid til forberedelse for medarbejderne forud for inddragelsen af borgerne.

En medarbejder formulerer dette således:

”Du skal være forberedt. Vide, hvad du vil med det, og vide, hvad teknologien kan. Du skal selv prøve at lege med teknologien og have styr på det, inden borgeren inddrages.”

(Interviewuddrag med medarbejder)

De sidste perspektiver, som medarbejderne nævner, er vigtigheden af, at medarbejderne selv afprøver teknologien, og at erfaringer og de gode fortællinger om teknologien skal udbredes til kollegerne, så de får lyst til at forsøge sig med teknologien.

På Kornvangen har der været en eksplorativ tilgang til teknologien, forklarer den lokale leder og understreger, at det er vigtigt at signalere, at medarbejderne ikke skal være bange for at afprøve teknologien og heller ikke være bange for at ødelægge noget – det afgørende er, at medarbejderne får lyst til at afprøve teknologien. På Kornvangen har det altså været væsentligt, at medarbejderne har fået en opmærksomhed på teknologien, og at de har fået øget deres interesse og nysgerrighed i forhold til teknologien. Næste skridt bliver at inddrage teknologien mere fokuseret i det faglige arbejde.

De indledende formål ved projektets start:	Nye oplevede muligheder med OmiVista Mobii:
At træne borgernes motoriske færdigheder for at øge motivationen til deltagelse i sociale aktiviteter gennem leg og spil.	Teknologien kan anvendes til at aflede i konfliktoptrappende situationer hos borgerne.
At bidrage til de sociale fællesskaber mellem borgerne.	Teknologien kan anvendes til at hæve og sænke arousal-niveauet hos borgerne.
At være eksplorative i forhold til teknologien.	Teknologien gør det muligt for borgerne at deltage i aktiviteter, de ellers har været afskåret fra.
	Teknologien har medført, at medarbejderne har observeret nye sider af borgerne.

8.6 Refleksionsspørgsmål

Refleksionsspørgsmål til dig som medarbejder i praksis eller studerende, der evt. ønsker at gå i gang med at afprøve og anvende OmiVista Mobii som på Kornvangen. Spørgsmålene er fremkommet på baggrund af erfaringer fra medarbejderne på Kornvangen. Spørgsmålene kan være nogle, du som enkelt medarbejder stiller dig selv, inden du går i gang med teknologien, men de kan også anvendes til faglige samtaler om, hvordan medarbejdergruppen anvender en teknologi som OmiVista Mobii.

Hvordan finder man som medarbejder ud af, hvad teknologier som OmiVista Mobii kan anvendes til i det faglige arbejde?

(Hvilke pædagogiske overvejelser om borgernes behov går forud for ønsket om teknologien? Hvordan fastholder vi det faglige blik på det, der sker mellem borger og teknologi i hverdagen, sådan at det ikke blot bliver endnu en aktivitet? Hvordan observerer man dette, og hvordan bliver denne viden leveret videre til kollegaer?).

Hvordan kan teknologien OmiVista Mobii anvendes til at identificere ny viden om borgeren?

(Kan dette gøre mere systematisk – så noget af formålet med teknologien er at få ny viden om borgeren?)

Hvordan får man udbredt kendskabet til og interessen for OmiVista Mobii til kollegaer i en travl hverdag?

(Hvordan finder man tid til at afprøve teknologien? Hvordan får du din viden om teknologien bragt videre til andre både tætte kolleger og/eller tværfagligt personale, som du samarbejder med - også i forhold til konkrete borgere?)

Kellersvej – et botilbud for beboere med fysisk og psykisk udviklingshandicap



Foto fra forhandler

9. Kellersvej

Kellersvej er et døgn-botilbud i Gladsaxe Kommune til borgere med moderat til svær udviklingshæmning. Beboerne har desuden forskellige ledsagehandicap som fx demens, epilepsi, sansehandicap samt kommunikative udfordringer. Der tilbydes en helhedsorienteret indsats tilpasset den enkelte borgers særlige behov.

Botilbuddet er inddelt i forskellige 'levegrupper'. En levegruppe består af 13 beboere. Alle boliger i en levegruppe har eget badeværelse og køkken/alrum med udgang til både udendørsarealerne og til fællesgang. Hver levegruppe har desuden et stort fællesrum samt et fælleskøkken, hvor borgerne har mulighed for at deltage i fællesaktiviteter.

9.1 Borgerne/brugerne

De forskellige levegrupper rummer forskellige niveauer af plejebehov. Beboerne har fysiske, psykiske og psykosociale udfordringer. Eksempelvis kan borgerne have udfordringer med at kontakte andre borgere og personale, og udfordringer med at arbejde med sig selv og egen krop. Beboernes mentale aldersudvikling svarer ca. til en 1½ - 2 årig, og de har derfor begrænset sprog. Beboerne har mange udfordringer med deres sanseopfattelse og sansebearbejdning, og de er desuden ofte sansemæssigt meget understimuleret.

9.2 Medarbejderne og det faglige arbejde

Medarbejderne på Kellersvej har forskellige uddannelsesmæssige baggrunde, dog primært pædagogfaglig baggrund. Derudover er der ansat socialrådgivere samt en ergoterapeut. Der arbejdes ud fra indsatsmål og delmål (medarbejderne og borgerne udformer delmål). Der arbejdes i teams med en individuel pædagogisk indsats for den enkelte borger. Dette giver borgerne mulighed for at henvende sig til flere medarbejdere, og dette giver igen mulighed for flere faglige input i arbejdet med at finde frem til de bedste muligheder for den enkelte borger. Der benyttes forskellige faglige tilgange afhængigt af borgerens behov. Overordnet tages der udgangspunkt i en rehabiliterende tilgang, men derudover anvendes også sanseintegration samt narrative og strukturpædagogiske tilgange. Særligt fokus er der dog på viden om arousal i arbejdet med de forskellige metoder og tilgange. Low Arousal er baseret på tanken om, at mennesker, der kan handle hensigtsmæssigt sammen med andre, gør det. Ved brug af Low Arousal oplever personalet færre konflikter og magtanvendelser, og de oplever et større udviklingspotentiale hos borgeren og får større forståelse for borgeren.

De anvendte metoder og tilgange, som medarbejderne benytter sig af i deres faglige arbejde, er på forskellig vis tilpasset til den valgte teknologi efter forskellige afprøvninger, som præsenteres i nedenstående. Eksempelvis anvendes sansestimuleringsteknologierne, inden beboerne skal udføre sociale aktiviteter, hvis medarbejderne har erfaringer med, at borgerne har svært ved at koncentrere sig om aktiviteter og det at socialisere med andre borgere.

9.3 Teknologien, funktionalitet og formål

Der er afprøvet en række digitale og fysiske sanseteknologier med beboerne, men i denne beskrivelse er der fokus på to sanseteknologier: Snoezelsansevogn og trykstimulerende krammedyr (en 'robotkat' og et dovendyr). Robotkatten og krammedyret stimulerer borgernes sanser og er med til at understøtte kontaktbehov og tryghed. Det er dog kun krammedyret, der er indsamlet viden om.

Snoezelsansevognen er afprøvet hos 7 borgere med det formål at støtte borgeren i at få ro både fysisk og mentalt. 4 borgere har endvidere afprøvet dovendyr (krammedyr). Snoezelsansevognen er en mobil sansevogn, som kan køres / flyttes rundt, så beboeren kan få en sanseoplevelse der, hvor han/hun kan lide at opholde sig, fx inde i beboerens egen lejlighed. Vognen er let håndterbar med store, aflåselige hjul. De forskellige sansemæssige stimuleringsmuligheder er lys med forskellige farver og styrke samt lyde. Vognen indeholder fiberoptikstrenger, som kan hænges og lægges, hvor man har lyst, fx hen over borgeren, så denne kan nyde dem eller sidde og røre ved dem. Der er også en stjernehimmel af lys, som kan kastes på væg eller loft via en lasersky-projektor, og musik, der alt efter ønske kan benyttes til de forskellige lysfunktioner. Yderligere er der mulighed for at vise billeder og videoer via projektoren. Fx kan man opleve at gå en tur i skoven eller en tur ud på en gård, hvor man kan se forskellige dyr. Videoerne rummer tillige rolig musik, som borgeren kan benytte sig af. Producenten beskriver, hvordan musikken er særligt udviklet til at ramme hjernens rytme – og den føles som nogle meget bløde bølger og virker meget beroligende. Vognen rummer desuden gennemsigtige rør med vand og luftbobler med farver. Disse rør kan ligeledes kombineres med lyde/musik.

Krammedyret er udformet som et dovendyr med lange arme og ben. Dyret lægges om borgerens krop, så det føles som et kram. Krammedyret vejer ca. 4 kg for at kunne give trykfølelse hos borgeren. Krammedyret anvendes til borgere med fx dårlig bearbejdning af sanseintegration, da den er med til at give både taktile og proprioceptive stimuli. Tyngdeposer inde i tøjdyret giver tyngde på skuldre, overkrop og ben, når borgeren sidder med den foran sig på skødet. Formålet er her, at borgeren i større grad skal kunne mærke sig selv og derved opnå tryghed.

Generelt har formålet med de valgte teknologier på Kellersvej været at give borgerne sansestimulering for derved at højne trivslen hos borgerne og reducere, at der sker en konfliktoptrapning mellem borgerne.

9.4 Snoezelsansevognen i et fagligt perspektiv - muligheder og udfordringer ved teknologien

De to beskrevne sansestimuleringsteknologier har været med til at støtte borgerne både i forhold til socialisering og i forhold til arousal (op og ned). Sansestimuleringsteknologierne er desuden med til at skabe motivation hos borgerne, ligesom de udgør et fælles tredje på bostedet. Det betyder, at Kellersvej nu kan have flere borgere samlet end tidligere, og at borgerne kan begynde at udforske deres sociale interaktion. De kan fx sidde i samme rum og lave puslespil sammen med andre borgere eller bygge togbane.

De to teknologier har også været med til at understøtte den pædagogiske og rehabiliterende tilgang, herunder Low Arousal. Enkelte beboerne er blevet mere rolige og er begyndt at udvise kompetencer i forhold til almindelig daglig livsførelse. En medarbejder beskriver det således:

”Altså han hjælper med at rydde op efter maden. Han kan nu komme og være mere rolig og sige: ”Nu har jeg hjulpet med det, så kan jeg hjælpe jer med at gå ud med skraldet”, eller noget lignende. Så det er nogle af de kompetencer, som vi ser, der fremkommer.”

(Interviewuddrag med medarbejder)

På samme vis forklarer en medarbejder, hvordan krammedyret har været med til at understøtte borgerens arbejde med at opnå ro.

”En borger har i høj grad selv aktivt opsøgt Store Bent [krammedyret], han elsker Store Bent, da dens sansemotoriske effekt har en stor værdi for ham. Borgeren sad tidligere meget med sin iPad og modtog nogle stimuli der, men når iPad ’en gik tør for strøm, så blev beboeren meget urolig og ville have fat i personalet. Beboeren er nu begyndt selv at søge Store Bent i stedet. Borgeren kan nu sidde med Store Bent, i stedet for at gå rundt og forstyrre personalet hele tiden.”

(Interviewuddrag med medarbejder)

En medarbejder forklarer, at snoezelsansevognen blandt andet har været anvendt i forhold til en bestemt borger med udviklingshæmning og et relativt lavt funktionsniveau. Snoezelsansevognen har givet borgeren ro i dagtimerne og hjulpet ham til at få mere ro om aftenen, så han nemmere kan falde i søvn; en situation, der tidligere var særligt svær for borgeren. Det betyder også, at borgerens tidligere udadreagerende adfærd er formindsket, og der er observeret et fald i antallet af konfliktfyldte situationer med ham. Borgeren er generelt mindre udadreagerende, og det skaber større ro blandt de andre borgere. Den individuelle værdi af sansestimuleringsteknologien har dermed også skabt værdi for fællesskabet.

Teknologiernes værdi for beboernes fællesskab viser sig i flere sammenhænge. Snoezelsansevognen har fx været anvendt i fælleslokalerne, hvor en mindre gruppe af borgere har været samlet omkring den. Denne fælles sansestimulering, som snoezelsansevognen skabte, har gjort nogle situationer mere rolige. En medarbejder beskriver det således:

”Det virker som om, at de i langt højere grad har nydt at være sammen.”

(Interviewuddrag med medarbejder)

Teknologierne har også været medvirkende til at understøtte medarbejdernes faglige blik på sansebearbejdningsudfordringer hos borgerne. Det er blevet mere synligt for medarbejderne, hvorfor nogle beboere agerede, som de gjorde, fx var udadreagerende eller urolige, når sansestimuleringsteknologierne var fraværende. Medarbejderne kan nu sætte nogle faglige begreber på borgernes adfærd, og det giver nogle 'ahaoplevelser', da medarbejderne sammen med afprøvningerne af teknologierne har udarbejdet sansemotoriske profiler af beboerne.

Teknologierne har ligeledes været med til at understøtte et større fokus på den ergoterapeutiske indsats med borgere i form af styrket motoriktræning, sansestimulering, balanceøvelser m.m. Teknologierne har været med til at give erfaringsbaseret viden, og den danner grobund for at tale om teknologi som arbejdsredskab, herunder vigtigheden af at inddrage og udnytte teknologien. Der har været medarbejdere, der i mindre grad har valgt at inddrage teknologierne, fx pga. manglende erfaring med teknologihåndteringen, men overordnet set har teknologien været med til at understøtte faglige diskussioner og understøtte arbejdsglæden hos medarbejderne.

9.5 Nye og fremadrettede perspektiver på teknologien

Sansestimuleringsteknologienes beroligende effekt hos borgerne kan anvendes i andre og nye situationer. Teknologien muliggør såvel nye individuelle aktiviteter som også sociale aktiviteter. Flere kollegaer kan inddrages i anvendelsen af teknologierne. På institutionen har viden om borgernes sansemæssige udfordringer haft stor betydning for de erfarede muligheder med teknologierne.

De fremadrettede perspektiver for Kellersvej omfatter dels større indsigt i og viden om borgernes sanseintegrationsudfordringer, og dels erfaringer med hvorledes disse udfordringer kan imødekommes af teknologierne.

De indledende formål ved projektets start:	Nye oplevede muligheder med sansestimuleringsteknologierne:
<p>At give borgerne sansestimulering for derved at højne trivslen hos borgerne og reducere konfliktoptrapning mellem borgerne.</p>	<p>Medarbejderne oplever at de får et fællessprog (begrebsapparat) og blik for de sansebearbejdningsudfordringer, borgerne har.</p> <p>Ahaoplevelser ved at se teknologierne understøtte og give borgerne nogle nye måder at håndtere behov for sansemæssige stimuli.</p> <p>Som en afledt effekt har borgerne større overskud og koncentration til at socialisere med andre borgere.</p> <p>Større arbejdsglæde blandt medarbejderne ved at have fundet teknologier, der kan regulere borgerens udadreagerende adfærd ved manglende sansestimulering.</p>

9.6 Refleksionsspørgsmål

Refleksionsspørgsmål til dig som medarbejder i praksis eller studerende, der evt. ønsker at gå i gang med at afprøve og anvende sansestimuleringsteknologier som på Kellersvej. Spørgsmålene er fremkommet på baggrund af erfaringer fra medarbejderne på Kellersvej. Spørgsmålene kan være nogle, du som enkelt medarbejder stiller dig selv, inden du går i gang med teknologien, men de kan også anvendes til faglige samtaler om, hvordan medarbejdergruppen anvender sansestimuleringsteknologier.

Hvilken viden har du som medarbejder behov for om borgeren for at anvende sansestimuleringsteknologi?

(Hvordan vil du få denne viden? Undersøgelsesmetoder? Stimuleringsprincipper?)

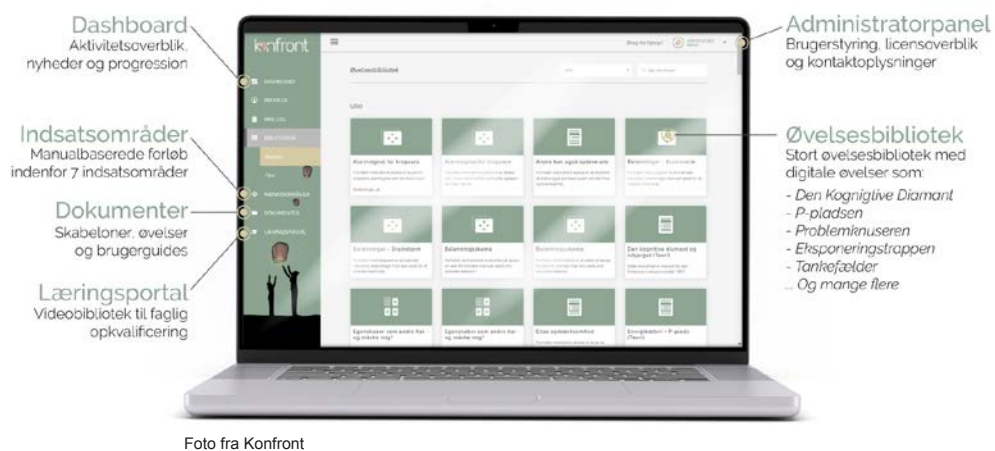
I hvilke situationer kunne du forestille dig, at de borgere, du arbejder med, kunne profitere af sansestimuleringsteknologi?

(Er der bestemte situationer, hvor borgeren har besvær med at koncentrere sig? Er der situationer, hvor borgeren bliver udadreagerende? Oplever du, at borgeren søger sansestimulering gennem omgivelserne eller andet, som kunne erstattes af sansestimuleringsteknologi)

Hvordan aflæser du, om en borger ønsker én form for sansestimulering frem for en anden?

(Hvordan og hvad søger borgeren i form af sansestimulering? Hvordan identificerer du borgerens ønsker i form af sansestimulering, hvis borgeren ikke har et verbalt sprog?)

Vangeleddet - et bosted for personer over 18 år med en udviklingsforstyrrelse & Støberiet - et midlertidigt døgntilbud for unge med en sindslidelse



10. Vangeleddet & Støberiet

Dette afsnit er skrevet på baggrund af to institutioners afprøvninger af samme velfærdsteknologi: Konfront, der er en digital, interaktiv videns- /undervisnings- og læringsplatform med specialpædagogiske indsatser til forskellige målgrupper. De to institutioner er Vangeleddet og Støberiet, og deres erfaringer og perspektiver beskrives samlet i dette afsnit. Vangeleddet er et bosted i Greve Kommune for personer over 18 år. Beboerne har en udviklingsforstyrrelse, eksempelvis autisme, og har brug for moderat til omfattende støtte i hverdagen. Stedet er rettet mod borgere med gennemgribende udviklingsforstyrrelse, dvs. at borgerne er udfordret i forhold til at indgå i sociale og følelsesmæssige relationer samt indgå i dialog med andre. Støberiet er et midlertidigt bosted i Aalborg Kommune for unge mellem 14 og 40 år med sindslidelser som eksempelvis: Skizofreni, depression, personlighedsforstyrrelse, angst, tilknytningsforstyrrelse, spiseforstyrrelse. Fælles for de unge er, at de har motivation til at udvikle sig. Formålet med et midlertidigt ophold i Støberiet er at skabe nogle omsorgsgivende og tryghedsskabende rammer samt tilbyde borgeren et målrettet og struktureret trænings- og vurderingsforløb.

10.1 Borgerne/brugerne

Det, der kendetegner borgerne bosat på henholdsvis Vangeleddet og Støberiet, er, at de er voksne / unge mennesker med forskellige udfordringer i hverdagslivet. Borgerne spænder fra psykisk sårbare borgere til borgere med svære sindslidelser. Borgerne på Støberiet er kendetegnet ved, at de i kortere eller længere tid ikke har kunnet klare sig i egen bolig pga. personlige og sociale følgevirkninger af psykisk sygdom. Borgere på Vangeleddet har derimod behov for at længerevarende ophold på bostedet. Generelt har borgerne oftest flere forskellige psykiske diagnoser, fx angst, depression, OCD, spiseforstyrrelser, skizofreni, autisme og misbrugsproblematikker. Udfordringerne, som borgerne støder på i hverdagen, kommer som følge af deres diagnose/diagnoser. Det kan være udfordringer med eksempelvis at tolke verbale og nonverbale signaler og ansigtsudtryk hos andre mennesker. At strukturere og planlægge hverdagsaktiviteter og at socialisere med andre mennesker. Der kan også være behov for hjælp til kommunikation med andre borgere eller hos professionelle, herunder ved lægen eller hos andre fagpersoner.

10.2 Medarbejderne og det faglige arbejde

Medarbejderne på Vangeleddet har forskellige uddannelsesmæssige baggrunde. Her støtter og vejleder medarbejderne borgerne individuelt og i grupper, inspireret af KRAP som metode. I arbejdet med KRAP er der fokus på borgerens ressourcer med udgangspunkt i, at borgeren kan udvikle sig og udnytte sine kompetencer. Medarbejderne udarbejder delmål med udgangspunkt i indsatsmål.

Medarbejderne på Støberiet har ligeledes forskellige uddannelsesmæssige baggrunde eksempelvis pædagog, ergoterapeut eller social- og sundhedsassistent. Der arbejdes overordnet ud fra en recovery-orienteret tilgang, hvor man tager udgangspunkt i den enkelte borgers oplevelser, mening og selvbestemmelse, så borgeren får et så meningsfuldt liv som muligt. Målet er at give borgerne bedre muligheder for at leve en selvstændig tilværelse, så den enkelte person oplever at komme videre i livet.

10.3 Teknologien, funktionalitet og formål

Teknologien Konfront er en digital, interaktiv videns- /undervisnings- og læringsplatform. Platformen indeholder blandt andet specialpædagogiske indsatser til forskellige målgrupper. Målgruppen er mennesker, der har mentale udfordringer i forhold til en sund trivsel, og som oplever begrænsninger i forhold til at kunne fungere i en hverdag. Konfront-platformen har forskellige forløb med temaer som fx bekymring og angst, robusthed, vredeshåndtering, selvværdsstræning, uro og 'yogo' (guidedede øvelser inspireret af yoga og meditation). Konfronts pædagogiske onlineforløb er baseret på KRAP-principperne.

Indsatserne tager udgangspunkt i samtalefaciliterende værktøjer, der veksler mellem samtale, skemaer og interaktive opgaver, der kan suppleres med VR-film. Forløb med teknologien har til formål at fremme motivationen og engagementet hos borgerne i arbejdet med de socialpædagogiske indsatser og kan dermed være med til at øge den mentale trivsel hos borgerne. Eksempelvis er der elementer, hvor borgeren skal identificere egne styrker. Platformen indeholder fagligt materiale, der klæder medarbejderen på til at gennemføre forløbene, så medarbejderne ikke behøver at indhente viden andre steder. Medarbejderne kan også blive opdateret og få viden om nye metoder og teorier, som er integreret i teknologien. Konfront kan benyttes af flere forskellige faggrupper og understøtter det tværfaglige samarbejde mellem borger/familie, fagpersoner og kommune.

Konfront er valgt af Støberiet og Vangeleddet ud fra et ønske om at afprøve et nyt værktøj, der kan understøtte arbejdet med bl.a. kognitiv adfærdsterapi, struktur for hverdagsaktiviteter og angst. Derudover på baggrund af et ønske om et færdigt produkt, som kan inddrages i det faglige arbejde fra starten af projektet, så medarbejdere og borger ikke først skal til at udvikle og tilpasse teknologien selv.

Det er primært selve platformen, som anvendes på Støberiet. På Vangeleddet anvendes VR-funktionen tillige i nogen udstrækning. Vangeleddet har endvidere været med til at udvikle dele af Konfront-teknologien i form af forbedringer på layout. Erfaringer og ideer fra borgeren er således leveret tilbage til producenten.

10.4 Konfront i et fagligt perspektiv - muligheder og udfordringer ved teknologien

Medarbejderne har erfaret, at Konfront kan fungere som et fælles tredje, hvor borgeren kan finde beskrivelser / formuleringer, som passer på egne følelser og udfordringer, uden de nødvendigvis selv kan formulere dette. Teknologien giver dermed borgeren nogle valgmuligheder. En anden erfaring er, at Konfront indeholder visualisering af kroppen, så borgeren kan markere, hvor han/hun har ondt, og ud fra denne visualisering være i stand til at tale om egne smerter. Medarbejderne påpeger, at det er vigtigt at vurdere, hvorledes borgerne oplever visualiseringerne og videoerne. Her er det vigtigt at tale med borgeren om, at det er principperne i filmene og ikke de konkrete eksempler eller deltagere i filmene, borgeren skal overføre til sig selv. En udfordring for borgeren kan være, at noget af indholdet i Konfront præsenteres af et ungt menneske på fx 17 år, og borgeren, som skal overføre indholdet til sig selv, er 30 år eksempelvis. Det har dog vist sig i flere situationer, at det ikke gjorde noget, da borgeren ikke oplevede det som et problem.

Teknologien kan endvidere fremstå som et mere professionelt værktøj end et ark papir, når ugens aktiviteter skal planlægges. Teknologien skaber et større overblik over ugen for borgeren. Modsat papiret, der kan forsvinde, så er teknologien konstant og kan tilgås, når det passer borgeren. En medarbejder påpeger:

**”Det er også en god hjælp for os medarbejdere
– jeg kan selv mærke, at når noget ser professionelt ud,
så har man en større tiltro til det, og det gør Konfront ved,
at layout og indholdet virker struktureret og overbevisende.”**

(Interviewuddrag med medarbejder)

Medarbejderne, som har arbejdet med Konfront på Støberiet i Aalborg, fremhæver, at det er vigtigt at have øje for, at ikke alle medarbejdere har samme teknologiinteresse. Nogle vurderer deres egen faglighed som højere, når de anvender mere analoge metoder i det pædagogiske/terapeutiske arbejde. Det fremhæves også, at medarbejderne må huske at italesætte, at Konfront blot er et redskab i værktøjskassen og ikke noget, alle medarbejderne nødvendigvis skal anvende. Endvidere skal der være opmærksomhed på, at medarbejderne skal at øve sig i anvende teknologien og anvende tid på at finde de rigtige løsninger. En medarbejder på Støberiet formulerer det således:

”Det er en teknologi, der kræver, at man har fingrene i det – det kræver, man anvender den løbende, så man ikke glemmer funktionerne. Og måske kræver det, at der er nogle kolleger, der er superbrugere og som man kan få vejledning hos.”

(Interviewuddrag med medarbejder)

En anden fordel er, at borgerne selv er med til at levere viden / data om sig selv. Fx noterer de selv ind Konfront, hvordan de oplever en given situation og deres egen håndtering af situationen/aktiviteten. En medarbejder beskriver det således:

”Vi indsamler jo også data via Konfront – det er borgeren, der er med til at skrive direkte ind i teknologien, altså direkte kommunikation fra borgeren – det bliver ikke bearbejdet af os medarbejdere, og det kan inddrages som en del af dokumentation for arbejdet.”

(Interviewuddrag med medarbejder)

Borgeren kan med teknologien eksponeres for angstfremmende elementer i et kontrolleret miljø, hvor borgeren kan være med til at kontrollere / graduere miljøet alt efter eget funktionsniveau.

Et andet perspektiv er, at teknologien gør det muligt for borgerne at blive bedre til både at identificere og sætte pris på egne styrker frem for "kun" at have fokus på det, som opleves som svært. Derved erfares teknologien som facilitator til at flytte fokus for enkelte borgeres "fastlåste" negative selvfortælling til at have fokus på egne evner og færdigheder.

Medarbejdere giver udtryk for, at borgerne oplever en større selvindsigt, når de arbejder med Konfront:

"Det styrker uden tvivl borgernes recoveryproces, at de selv er 'medskabere' af deres udviklingsforløb og kan se læring via vores arbejde med Konfront-platformen."

(Interviewuddrag med medarbejder)

10.5 Nye og fremadrettede perspektiver på teknologien

I arbejdet med at afprøve Konfront har medarbejderne påpeget, at borgere, som har afprøvet teknologien, har været meget motiverede for at arbejde med teknologi. De kommende afprøvninger vil være med borgere, der ikke har helt de samme teknologiforudsætninger og derfor potentielt har behov for støtte til at anvende teknologien. En af medarbejderne oplyser, at en af borgerne, som har været med til at afprøve Konfront, skal holde et oplæg om teknologiens muligheder for nogle af de andre borgere på institutionen. Fremadrettet overvejer personalet at lade borgere undervise andre borgere i at anvende teknologien, så selve læringsprocessen med teknologien også har et socialiseringsaspekt.

De indledende formål ved projektets start:	Nye oplevede muligheder med Konfront (digital, interaktiv videns- /undervisnings- og læringsplatform):
At teknologien skulle støtte borgerne i at give dem mere struktur i deres hverdagsaktiviteter og finde alternative måder/redskaber til eksponering af angst-fremkaldende situationer.	Borgerne oplever en større selvstændighed og selvbestemmelse. Borgerne og medarbejderne oplever, at de får et fælles sted /sprog at tale ud fra. Medarbejderne oplever, at deres arbejde ser mere professionelt ud. Medarbejderne finder faglig viden ved hjælp af teknologien (teknologien gør det mere overskueligt og nemmere at finde faglig viden). Teknologien medfører, at borgerne kan undervise hinanden og give erfaringer viden til hinanden.

10.6 Refleksionsspørgsmål

Refleksionsspørgsmål til dig som medarbejder i praksis eller studerende, der evt. ønsker at gå i gang med at afprøve og anvende en teknologi i lighed med den, Støberiet og Vangeleddet har afprøvet. Spørgsmålene er fremkommet på baggrund af erfaringer fra medarbejderne. Spørgsmålene kan være nogle, du som enkelt medarbejder stiller dig selv, inden du går i gang med teknologien, men de kan også anvendes til faglige samtaler om, hvordan medarbejdergruppen anvender en digital, interaktiv videns- /undervisnings- og læringsplatform som Konfront.

Hvordan får man medarbejderne og borgerne til at være med i hele implementeringsprocessen for velfærdsteknologien?

(Inddrage medarbejderne og borgere, der var med til at vælge og anskaffe teknologien. Kan teknologien "bruges"/ have flere muligheder, som motiverer forskellige borgere?).

Hvordan kan teknologien anvendes til at få ny viden om borgeren og understøtte medarbejderens faglighed?

(Hvordan kan du som fagperson få ny viden om borgeren/borgerne, der deltager i implementeringsprocessen – inddrage borgerens teknologikompetencer – undervise andre både borgere og medarbejdere? Hvordan kan du som fagperson inddrage borgeren i arbejdet med dokumentation?).

Kan/ hvordan kan faglige aspekter fra dette projekt overføres til din egen praksis/ egne aktiviteter (er det muligt)?

(Hvordan kan viden om velfærdsteknologi og om borgerne, som er fremkommet her, inddrages på tværs af faggrupper og hvad betyder det for arbejdet?).

11. Opsamlende perspektiver på velfærdsteknologi i dag- og botilbud

Vi har nu fået indsigt i, hvordan 7 forskellige dag- og botilbud i danske kommuner har arbejdet med forskellige velfærdsteknologiske løsninger, og hvilke muligheder og udfordringer de har erfaret i afprøvnings-/implementeringsfasen. Derudover har afprøvnings- og implementeringsfasen givet indsigt i, hvilke nye og uforudsete anvendelsesmuligheder velfærdsteknologierne kan medføre, når de afprøves i en ny kontekst. Intentionen er, at disse indsigter og erfaringer kan være med til at inspirere til nye afprøvninger i andre institutioner. Derfor er det vigtigt at være åben og afsøgende over for nye anvendelsesmuligheder (det som en af de lokale ledere kaldte for en eksplorativ tilgang til teknologiafprøvningsfasen), når vi afprøver en ny velfærdsteknologi i egen praksis.

Opsummeret viser afprøvningsfasen i de forskellige dag- og botilbud, at velfærdsteknologierne kan være medvirkende til at:

- 1) **Understøtte det professionelle arbejde med at styrke borgerne i at skabe relationer og socialisering, både i forhold til andre borgere og til medarbejderne i institutionerne.** Afprøvningsfasen har også været medvirkende til, at medarbejderne får ny viden om borgeren (livshistorie og funktionsniveau). Eksempelvis bevirker motionsteknologien på Lyngtoften, at borgerne socialiserer i fællesrummet om skærmen med cykelruten, og OmiVista Mobii-teknologien bidrager til, at borgerne kan udføre forskellige aktiviteter sammen. VR-teknologien på Regnbuen er med til at åbne op for tidligere erfaringer med ferieoplevelser fra Norge.
- 2) **Understøtte det faglige arbejde sammen med borgerne om at nå de definerede indsats- og delmål.** Fx anvendes VR-teknologi på Regnbuen til at motivere borgerne til at udføre forskellige hverdagsaktiviteter og til at identificere nye mål. OmiVista Mobii, Konfront og IBG-skærmen inddrages til at støtte borgerne i at udføre forskellige aktiviteter, da teknologierne rummer gradueringsmuligheder i forhold til at kunne udføre forskellige hverdagsaktiviteter. Teknologien understøtter dermed borgernes forskellige kognitive og fysiske aktivitetsniveauer.
- 3) **Understøtte det faglige arbejde og den fælles forståelse for borgernes udfordringer.** Eksempelvis har snozelsansevognen på Kellersvej medvirket til at tydeliggøre borgernes forskellige sanssemæssige udfordringer i hverdagslivet og givet handlemuligheder i forhold til sansestimulering.

Afprøvningsfasen har også demonstreret, at teknologierne kan mere og andet end det, vi forestiller os. Som teknologibrugere må vi derfor være forberedt på, at nye teknologier i nye kontekster medfører nye arbejdsgange og nye relationer. I praksis er medarbejderne centrale aktører i bestræbelserne på at få velfærdsteknologierne til at fungere i borgernes hverdagsliv og deres eget arbejdsliv. Afprøvningsfasens resultater giver anledning til en række opfølgende spørgsmål, knyttet til medarbejder-

nes arbejde med at implementere velfærdsteknologier: Kunne medarbejderne arbejde mere målrettet med at identificere og dokumentere velfærdsteknologiernes forskellige muligheder og udfordringer i egen praksis i fremtiden? Kunne medarbejderne og ledelsen fra starten af teknologiafprøvningsne forvente, at teknologierne bringer uforudsete muligheder og udfordringer med sig og derfor observere og dokumentere dette løbende i implementeringsprocessen? Og kunne de efterfølgende have som intention at sprede denne nye viden til resten af organisationen, så kollegaer i andre lignende institutioner kan lære og lade sig inspirere af teknologiafprøvningsne?

11.1 Teknologi i en ny kontekst

Som afprøvningsne i dag- og botilbuddene har vist, foregår der en række forandringsprocesser knyttet til henholdsvis medarbejderne og deres arbejdsopgaver og til borgernes udførelse af forskellige hverdagsopgaver. For at kaste et teoretisk blik på disse forandringsprocesser vil der i det følgende præsenteres nogle redskaber, som medarbejderne kan drage nytte af i arbejdet med implementering af velfærdsteknologi i praksis. At velfærdsteknologier kan få nye og andre anvendelsesmuligheder i nye kontekster og situationer, er helt centralt inden for det forskningsområde, som kaldes Science, Technology and Society Studies (STS). Det er et tværfagligt forskningsfelt, der beskæftiger sig med, hvordan videnskab og teknologi former og påvirker samfundet og omvendt. Ved sådanne studier lægges vægt på empiriske undersøgelser af videnskab og teknologi i praksis. Det betyder, at viden og teknologi ses som produkter af forskelligartede, situerede og 'rodede' processer, hvor der er forskellige aktører og teknologier (og tillige forskellige teknologiske anvendelsesmuligheder) i spil. Pointen her er, at når vi arbejder med teknologi, så foregår der forskellige processer, der påvirker os som mennesker, men vi mennesker påvirker også teknologien mere eller mindre synligt. Vi kan altså ikke på forhånd sige, hvordan velfærdsteknologien påvirker os som medarbejdere, vores arbejde og borgernes liv.

11.2 Teoretiske perspektiver på processer med teknologi

For at visualisere og tydeliggøre disse komplicerede processer, som vi gennemgår, når vi afprøver en ny velfærdsteknologi, præsenteres nu teoretiske, analytiske begreber, som bl.a. er beskrevet i den norske bog: *Velfærdsteknologi - En ressursbok* fra 2019. Her fremhæver forfatterne Moser og Thygesen, at når vi arbejder med velfærdsteknologi, må vi analysere de impliceredes behov, vurdere løsninger, facilitere processer og deltage i konstruktiv og kritisk udvikling og indførelse af velfærdsteknologi i praksis (Moser & Thygesen, 2019, s.45). For at kunne gøre dette kan vi anvende de sociologiske scenarie- og skriptbegreber, som har til formål at synliggøre, hvad det er der sker, når vi arbejder med velfærdsteknologi. Begreberne har således til formål at 'tune' os ind på at være i stand til at observere de forskellige mere eller mindre synlige processer, der forgår, når vi arbejder med velfærdsteknologi. Moser og Thygesen beskriver, at de analytiske begreber er med til at synliggøre, hvad der er på spil i forhold til det *sociale*, det *teknologiske* og det *værdimæssige*, når der afprøves ny velfærdsteknologi. Formuleret på en anden måde – så kan disse teoretiske begreber være med til at *åbne den sorte boks*, som indeholder de ændringer og påvirkninger, velfærdsteknologien fører med sig for borger, medarbejder, organisation, ledere m.fl. - som vi netop efterspørger indledningsvist i denne rapport.

11.2.1 Analytiske begreber

De analytiske begreber til at undersøge de forskellige processer under afprøvelse og implementering af velfærdsteknologi er: *scenariet* og *skriptet*.

Scenarie- og skriptbegreberne anvendes som værktøj til at analysere forbindelser og forhandlinger mellem forskellige aktører, mål, værdier, interesser, behov og muligheder i velfærdsteknologiske løsninger. Forstået således, at når vi introducerer en ny velfærdsteknologi, så er der på forhånd tegnet et fremtidsscenario for det samfund, som skal anvende teknologien, og dermed også af samfundets institutioner, i dette tilfælde bo- og dagtilbud i den kommunale praksis. Det overordnede scenarie for velfærdsteknologi i den kommunale praksis er, at vi bliver flere ældre, som lever længere og har behov for pleje- og omsorgsydelser, og at der kommer flere nye diagnoser inden for handicapområdet, som kræver serviceydelser. Fremtidssceneriet for velfærdsteknologi vil således lægge op til, at velfærdsteknologi skal være med til at levere flere velfærdsydelser, så vi som samfund kan fastholde vores servicekvalitetsniveau for borgerne. Når man får en forståelse for det scenarie, som en given velfærdsteknologi bringer med sig, giver det brugerne/medarbejderne en forståelse for, hvad formålet med teknologien er, og forståelse for hvorledes den efterfølgende kan evalueres i den kommunale praksis.

11.2.2 (Manu)skriptet for velfærdsteknologi?

Når vi skal prøve at undersøge og forstå, hvorledes en teknologi fungerer eller fungerer mindre godt i vores praksis, kan vi inddrage det analytiske skriptbegreb, som stammer fra teaterverdenen. Det skal forstås således, at en velfærdsteknologi altid kommer med et (manu)skript, ikke et nedskrevet skript, men en bagvedliggende forståelse af hvordan velfærdsteknologien er udviklet, hvordan den skal anvendes og til hvem. Når så velfærdsteknologien bliver anvendt af andre og til andet, end den er tiltænkt, så sker der noget med den praksis, som skal anvende teknologien. Velfærdsteknologiens skript er skrevet til andre brugere i en anden kontekst, og så foregår der forhandlinger, ændringer og tilpasninger af skriptet, når vi afprøver teknologien.

I dette tilfælde er de afprøvede teknologier i dag- og botilbuddene udviklet til nogle andre brugere og måske til et andet formål. Fx er der brug for nogle forudsætninger hos borgere og medarbejdere for at kunne anvende velfærdsteknologierne, og hvis de ikke har dem, må der ændringer til, ellers risikerer man, at både borgere og medarbejdere fravælger at anvende teknologien.

Der er måske arbejdsrutiner og tilgange hos medarbejderne, der må ændres og tilpasses, for at de kan anvende velfærdsteknologien, og det kan måske også medføre, at medarbejdere og/eller borgere får nye roller. Eksempelvis havde nogle af borgerne på Vangeleddet bedre teknologikompetencer end medarbejderne, da de skulle optage film. Omvendt må man også være opmærksom på, om teknologien skal justeres for at kunne passe ind til de borgere og medarbejdere, som skal anvende den. Det er ikke altid tydeligt, når man går i gang med at anvende en ny velfærdsteknologi, hvordan den skal anvendes, og hvilke forudsætninger det kræver hos brugerne. Det erfarer undervejs i processen. For at hjælpe denne proces på vej har Moser og Thygesen udviklet en spørgsmålsrække, man som medarbejder kan stille for at komme dette skript nærmere. Spørgsmålsrække kaldes for kernespørgsmål og har underspørgsmål. Spørgsmålsrækken præsenteres i følgende afsnit.

11.3 Et spørgsmålsværktøj for medarbejdere og ledere

For at konkretisere forståelsen af skriptet af en velfærdsteknologi har Moser og Thygesen udviklet nogle kernespørgsmål, der kan anvendes til at få en større forståelse for teknologien i den (kommunale) kontekst, som den skal fungere i. Moser og Thygesen har formuleret seks kernespørgsmål med nogle underspørgsmål.

- 1) Hvilke forudsætninger behov lægges til grund for netop denne velfærdsteknologi?
- 2) Hvilke værdier skal realiseres ved velfærdsteknologien?
- 3) Hvilke aktører er involveret i forhold til at anvende velfærdsteknologien?
- 4) Hvordan er roller, opgaver og ansvar fordelt i forhold til at anvende velfærdsteknologien?
- 5) Hvilke kompetencer, kapacitet og andre ressourcer forudsætter det at anvende netop denne velfærdsteknologi?
- 6) Evaluer hvilke forhandlinger, justeringer, tilpasninger og læringsprocesser der må finde sted for at få velfærdsteknologien til at fungere

De seks kernespørgsmål kan anvendes både i planlægning og ved gennemførelse af afprøvning/ implementering af velfærdsteknologiske løsninger. Kernespørgsmålene med underspørgsmål er oversat til dansk og kan læses i nedenstående. De kan inddrages, næste gang du og din organisation går i gang med at afprøve en ny velfærdsteknologi. Hvis du ønsker en uddybning af disse kernespørgsmål, kan du læse mere i bogen: *Velfærdsteknologi. En ressourcebok* (2019).

11.4 Spørgsmålsbatteri - Kernespørgsmål

En skematisk opstilling af de seks kernespørgsmål med underspørgsmål til brug ved planlægning og implementering af velfærdsteknologiske løsninger. Spørgsmålene er udformet af Ingunn Moser og Hilde Thygesen og er oversat fra norsk til dansk.

- 1. Hvilke udfordringer og behov lægges til grund (årsag til implementering af velfærdsteknologien - på tjeneste- eller individniveau)?**
 - Hvilke scenarier og hypoteser om udfordringer og behov knyttes til velfærdsteknologien? Hvilke udfordringer og behov skal teknologien tilgodese?
 - Hvordan kommer behovene til udtryk, og hvor kommer de fra?
 - Hvordan involveres brugere, aktører og interessenter i at identificere og definere udfordringer og behov? Ligger der metoder og undersøgelser til grund?
 - Hvilke aktører er aktivt involveret i at definere behov, og hvilke aktører er ikke?
 - Hvordan bliver forskellige interesser og magtforhold tematiseret og forhandlet i processen?

- 2. Hvilke værdier skal realiseres?**
 - Hvilke forskellige værdier og mål mobiliseres, og hvis værdier og mål er det? Hvilke værdier står på spil?
 - Gennem hvilke processer prioriteres, rangeres og forhandles forskellige værdier og mål, og med hvilke konsekvenser, og for hvem?
 - Hvordan involveres forskellige aktører i processen?

- 3. Hvilke aktører er involveret?**
 - Hvem er brugerne i denne serviceydelse med velfærdsteknologi?
 - Hvilke andre aktører og interessenter er involveret?
 - Kan eller bør andre aktører inkluderes?
 - Hvordan bliver forskellige aktører, kollektiv og netværk defineret og involveret? Hvem deltager og gennem hvilke processer? Er processerne genstand for evaluering og læring?

- 4. Hvordan er roller, opgaver og ansvar fordelt?**
 - Hvem er tildelt hvilke roller, opgaver og ansvar? Hvordan ændrer dette de eksisterende roller og fordelinger af opgaver og ansvar?
 - Hvem er tildelt en nøglerolle, og hvem er tildelt en mere perifer rolle?
 - Findes der aktører, som ikke er tildelt ansvar eller opgaver?
 - Hvordan foregår processen med at fordele roller, opgaver og ansvar? Hvem er involveret og bliver hørt, eller ikke hørt, og med hvilke konsekvenser?
 - Er der enighed i afdeling om fordeling af roller, opgaver og ansvar, eller er velfærdsteknologien genstand for forhandlinger og omfordelinger?

5. **Hvilke kompetencer, hvilken kapacitet og andre ressourcer forudsættes?**
 - Hvordan vurderes behov for kompetence, kapacitet og ressourcer op imod de roller, opgaver og ansvar, aktørerne tildeles?
 - Har aktørerne forudsætninger for at varetage opgaverne og ansvaret, som tildeles?
 - Og hvis ikke – hvordan skal de tilegne sig de nødvendige kompetencer?
 - Kan opgaverne eventuelt omfordeles til andre?
 - Hvilke typer kompetencer, kapacitet og ressourcer har de forskellige aktører behov for?

6. **Evaluerings – Hvilke forhandlinger, justeringer, tilpasninger og læringsprocesser finder sted?**
 - Er evalueringen indarbejdet som en kontinuerlig og dynamiske proces, og er den knyttet til andre dele af processen?
 - Lægges der op til muligheder for læring undervejs?
 - Hvilke forhandlinger, tilpasninger og justeringer finder sted?

I ovenstående anvendes begreberne netværk, kollektiv og kapacitet. De beskrives herunder:

Netværk: Netværk skal her forstås som netværk af personer (herunder både private og professionelle), som har betydning for implementeringen af teknologien.

Kollektiv: Kollektivet er den/de, som har relationer til brugeren/borgeren. Det kan fx være forældre, søskende, ægtefælle og andre pårørende, som også får sin livsudfoldelse påvirket. Kollektiv-begrebet anerkender, at det både kan være flere, som har eller har del i en sygdom, at det er flere som har omsorgs- eller støttebehov, men også at der er flere som bidrager til omsorg og velfærd, og det ikke på forhånd er givet, hvem som giver, og hvem modtager omsorgen og velfærden. Nogle gange har hjælpemidler og velfærdsteknologier en central rolle i dette kollektiv og andre gange ikke (Warckers, 2019; Moser & Thygesen, 2019).

Kapacitet: Kapacitet skal her forstås som ressourcer i form af fx tid, personaleressourcer, eller fleksibilitet til at kunne hente/ transportere en borger til / fra en teknologi. Dette kunne eksempelvis gælde, hvis borgeren fx var kørestolsbruger. Det kræver tid og tilpasning at skabe mulighed for at borgeren kan anvende teknologien.

11.5 Litteraturforslag til videre læsning

Rapporten uddyber ikke de forskellige faglige tilgange og metoder i det socialpædagogiske- og terapeutiske arbejde, som medarbejderne beskriver de anvender på institutionerne. Men hvis du som læser har lyst til at få mere viden om dette, så kan du hente inspiration i nogle af perspektiverne i nedenstående litteratur forslag:

Neuropsykologi og neuropædagogik:

- Lyhne, J. (2020): Kort og godt om Neuropædagogik & Neuropsykologi. Psykologisk Forlag.
- Mortensen, A. (2021): Neuropædagogik med mennesket i centrum. Relationer, neuroner og emotioner. Dafolo.

Relationer og Anerkendelse:

- Løw, O. (2021): Anerkendelse i professionelle relationer. Samfundslitteratur.
- Løw, O. (2019): Relationer: kommunikation, interaktion, dialog, anerkendelse og narrativer. Samfundslitteratur.

Social- og specialpædagogik:

- Rasmussen, G. L., Meyer-Johansen, H. (red.) (2021): Social- og specialpædagogiske stemmer. Når pædagoger sætter ord på deres faglighed. Akademisk Forlag.

Målgruppens historie:

- Hesselbæk, B. (2020): Befrielsen. De udviklingshæmmedes historie i Danmark. Dansk Psykologisk Forlag.

Teknologi:

- Fredskild, U. T. (red). (2013). Velfærdsteknologi i sundhedsvæsenet. Gads Forlag.
- Hasse, C. & Storgaard, B. L. (2020). TEKU-modellen – Teknologiforståelse i professionerne. U Press
- Huniche, L. & Olesen, F. (2014). Teknologi i sundhedspraksis. Munksgaard.
- La Cour, A., Waldorff, B. S., Højlund, H. (2017). Når teknologier holder mere, end de lover - kritiske perspektiver på ledelse af velfærd. Nyt fra Samfundsvidenskaberne
- Moser, I. (red). (2019). Velfærdsteknologi. En ressursbok. Cappelen Damm Akademisk.

11.6 Referencer:

Hansen, J. (2013). Hvad er velfærdsteknologi, og hvilke typer velfærdsteknologi findes der? I: Fredskild, U.T. (red). Velfærdsteknologi i sundhedsvæsenet. Gads Forlag.

Helverskov, H. L., Jensen, G. C., Kjærgaard, T., Lukassen, B. C., Sørensen, I. M., Valbak-Andersen, C., Bundgaard, B. S. (2020). Hvidbog om Refleksiv Praksislæring. Aalborg: Professionshøjskolen UCN. Tilgængelig på: <https://blad.ucn.dk/hvidbog-om-rpl/>

Huniche, L. & Olesen, F. (2014). Teknologiforståelse og sundhedspraksis. I: Huniche, L. & Olesen, F. (red). Teknologi i sundhedspraksis. Munksgaard.

La Cour, A., Waldorff, B. S., Højlund, H. (2017). Når teknologier holder mere end de lover. Kritiske perspektiver på ledelse af velfærd. Nyt fra samfundsvidenskaberne.

Moser, I., Thygesen, H. (2019). Med verdier og sociale konsekvenser i centrum. Et rammeværk for deltagelsesbasert innføring av velfærdsteknologiske løsninger. I: I. Moser (red.) Velfærdsteknologi: en ressursbok. Cappelen Damm Akademisk.

Nickelsen, M. N. M. (2018). Materiel semiotisk analyse – implementering af KOL-teleomsorg som eksempel. I: Bøttcher, L., Kousholt, D., Winther-Lindqvist, D. (red). Kvalitative analyseprocesser. Med eksempler fra det pædagogisk psykologiske felt. Samfundslitteratur.

Søndergaard, D., Hadnagy, J., Montefusco, M., Dahlberg, A. (2017). Bra lösningar fungerar för alla - om universell design och välfærdsteknologi. Nordens välfärdscenter. Tilgængelig: <http://norden.diva-portal.org/smash/get/diva2:1082484/FULLTEXT01.pdf>

Wackers, G. (2019). Giraffens skript – om teknologi, brukere, etikk, jus og økonomi. I: I. Moser (red.) Velfærdsteknologi: en ressursbok. Cappelen Damm Akademisk.

Professionshøjskolen UCN

Selma Lagerløfs Vej 2

9220 Aalborg Ø

ucn.dk



PROFESSIONSHØJSKOLEN