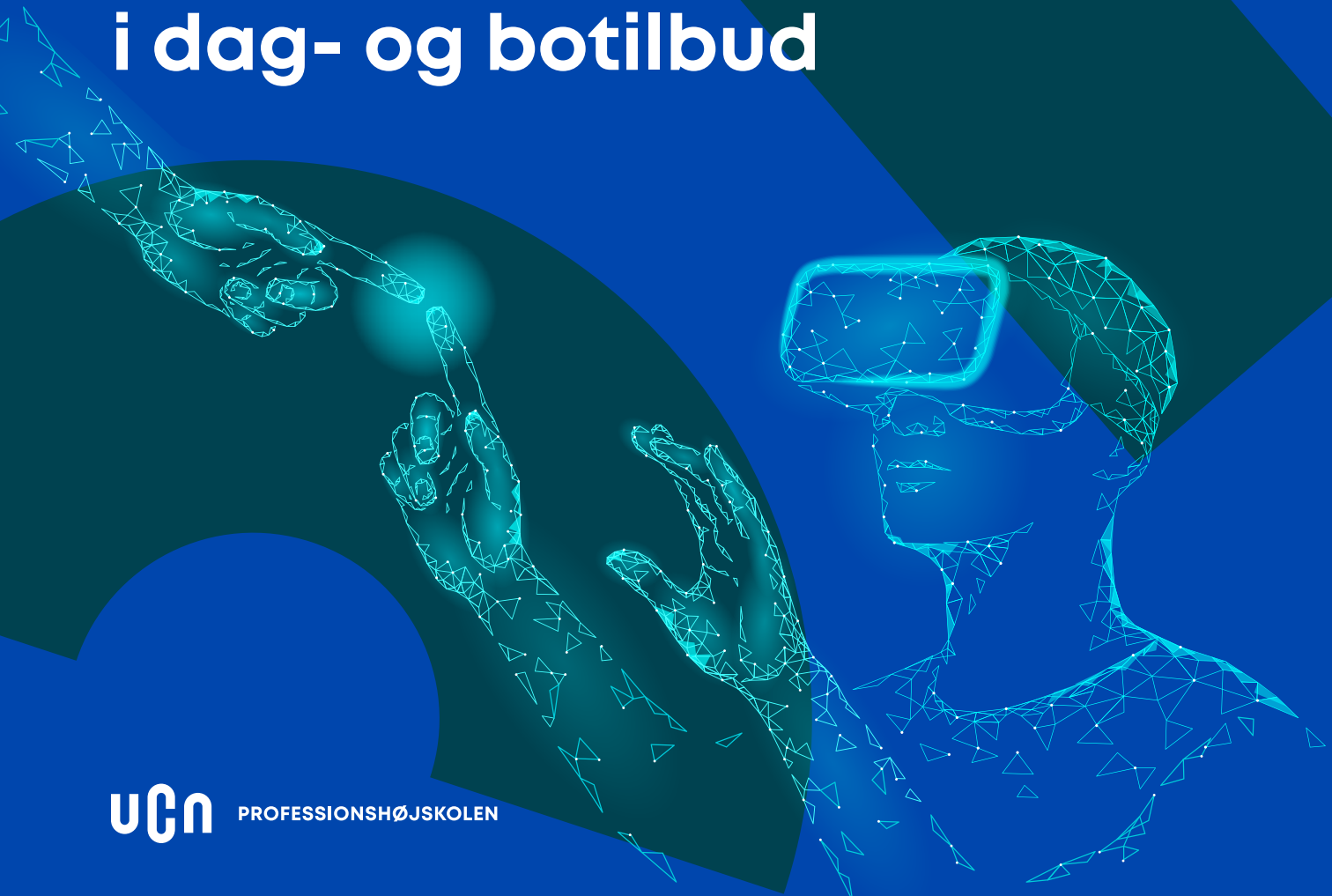


Et resumé af rapporten:

Et fagligt perspektiv på velfærdsteknologi i dag- og botilbud



UCn

PROFESSIONSHØJSKOLEN

Et resumé af rapporten: Et fagligt perspektiv på velfærds- teknologi i dag- og botilbud

Forfattere	Anna Marie Lassen, Sanne Heidemann-Lehmann & Nadia Berith Langagergaard
Illustrationer	Frederik Jordan Jensen
Udgivet af	Professionshøjskolen UCN
Udgivelsesår	2022, august

Indhold

1. Baggrund	4
2. Hvordan undersøger vi velfærdsteknologi?	5
3. Undersøgelsen	6
4. Virtual reality teknologi (VR)	8
5. Kondicykel med sensorer og videogalleri	9
6. Interaktiv borgerguide IBG	10
7. Interaktivt gulv og bord: OmiVista Mobii	11
8. Mobil Snoezelvogn (sansestimuleringsteknologi)	12
9. Undervisningsportal med VR: Konfront	13
10. Opsummering	14
11. Kernespørgsmål	15

Baggrund

Denne publikation er et resumé af rapporten: ***Et fagligt perspektiv på velfærdsteknologi i dag- og botilbud***, som er skrevet på baggrund af et følgeforskningsprojekt til projektet: *Fremfærd Særlige Behov - Velfærdsteknologi i dag- og botilbud*, som forløb i perioden 2020-2022. Følgeforskningen er et samarbejde mellem Kommunernes Landsforening, Ergoterapeutforeningen, Socialpædagogernes Landsforbund og Professionshøjskolen UCN.

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

Publikationen her er målrettet ledere og medarbejdere i den kommunale praksis samt studerende, der er interesseret i at få viden om og inspiration til brug af velfærdsteknologi i det faglige arbejde i dag- og botilbud. Hvis du ønsker yderligere viden, kan du læse rapporten: ***Et fagligt perspektiv på velfærdsteknologi i dag- og botilbud***.

Hvordan undersøger vi velfærdsteknologi i medarbejdernes arbejdspraksis?

Der anvendes til stadighed flere og forskelligartede velfærdsteknologier inden for både det socialpædagogiske og sundhedsfaglige område, og inden for ældre- handicapområdet i den kommunale praksis. Det er som udgangspunkt de enkelte medarbejdere i de forskellige områder, der har ansvaret for at få velfærdsteknologierne til at fungere i borgerens hverdagsliv og medarbejdernes egne arbejdsrutiner. Det er også tilfældet hos medarbejderne i de 7 forskellige dag- og botilbud, som danner det empiriske grundlag for følgeforskningsrapporten og dette resumé. Vi har interviewet medarbejderne for at få viden om, hvordan de har oplevet en konkret velfærdsteknologi i deres faglige arbejde, og hvordan teknologien på forskellig vis påvirker deres faglige tilgange og rutiner. Udgangspunktet for følgeforskningsprojektet var at undersøge, hvad der sker, når medarbejderne tager en ny teknologi ind i den kommunale praksis. Projektet søger at få viden om de konkrete og individuelle nye muligheder og udfordringer, som borgerne og medarbejderne oplever ved velfærdsteknologien.

Vi har valgt at undersøge velfærdsteknologien *'in action'*, inden den bliver selvfølgelig og en naturlig del af medarbejdernes og borgernes rutiner. Det betyder, at vi anskuer afprøvnings- og implementeringsprocessen af velfærdsteknologi som en 'sort boks', forstået sådan at vi ved, hvad der kommer ind i (boksen) praksis - en konkret velfærdsteknologi. Og vi kan se, hvad resultatet af implementeringsprocessen er (output). Men vi ved faktisk ikke helt, hvad der foregår i tilpasningsprocesserne i praksis - hvordan en ny rutine med velfærdsteknologi bliver til, og hvilken indflydelse det får for den kommunale serviceydelse, den bliver en del af. Hvis du ønsker yderligere viden, kan du læse rapporten: ***Et fagligt perspektiv på velfærdsteknologi i dag- og botilbud.***

Undersøgelse af 6 forskellige velfærdsteknologier

Resuméet her beskriver kort, hvilke velfærdsteknologier der er afprøvet, og hvilket indledende formål medarbejderne så fra starten af test- og implementeringsprocessen af teknologien. Desuden præsenteres de nye og uventede oplevede muligheder med velfærdsteknologien, som er fremkommet under afprøvningerne. Muligheder, der kan inspirere andre institutioner til at gå i gang med at teste og afprøve velfærdsteknologi.

Resuméet indeholder præsentation af 6 forskellige teknologier, som er afprøvet i 7 forskellige kommunale bo- og dagtilbud i Danmark. Velfærdsteknologierne er:

- Virtual reality teknologi (VR)
- Kondicykel med sensorer og videogalleri koblet til via TV og iPad
- Skærm og app til kommunikation og dagstruktur: Interaktiv borgerguide (IBG)
- Interaktivt gulv og bord (sansestimulerings-teknologi): OmiVista Mobii
- Sansestimulerings-teknologi med lys og lyd: Mobil Snoezelvogn
- Undervisningsportal med VR: Konfront

Citater fra medarbejderne

”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)

”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. Borgeren 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)

Virtual reality teknologi (VR)

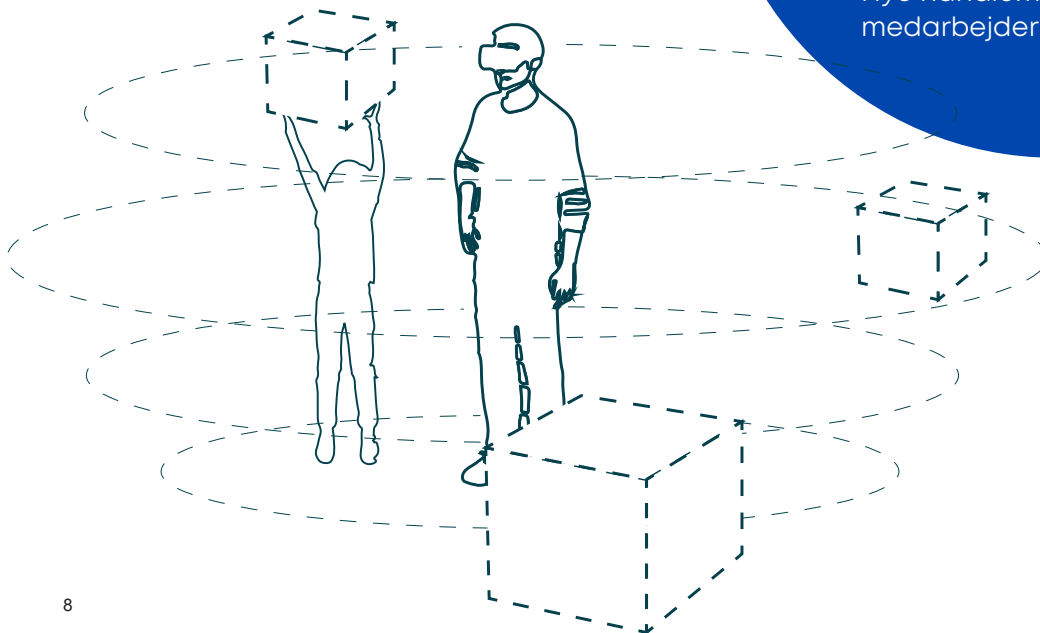
Medarbejderne i Regnbuen (et aktivitets- og samværstilbud) i Hillerød Kommune havde følgende indledende formål med VR-teknologien ved projektets start:

- Motivere borgere til igangsætning af hverdagsopgaver
- Medvirke til at finde nye faglige værktøjer til medarbejderne

Efter afprøvningserne erfarede medarbejderne flere og nye muligheder:

Nye oplevede muligheder med VR-teknologien:

- Ny viden om borgeren – livshistorier og nye mål
- Udvikle relationer mellem borger og medarbejdere
- Faglige diskussioner mellem medarbejderne
- Samarbejdet med kollegerne bliver bedre – deler ny viden
- Nye handlemuligheder for medarbejderne

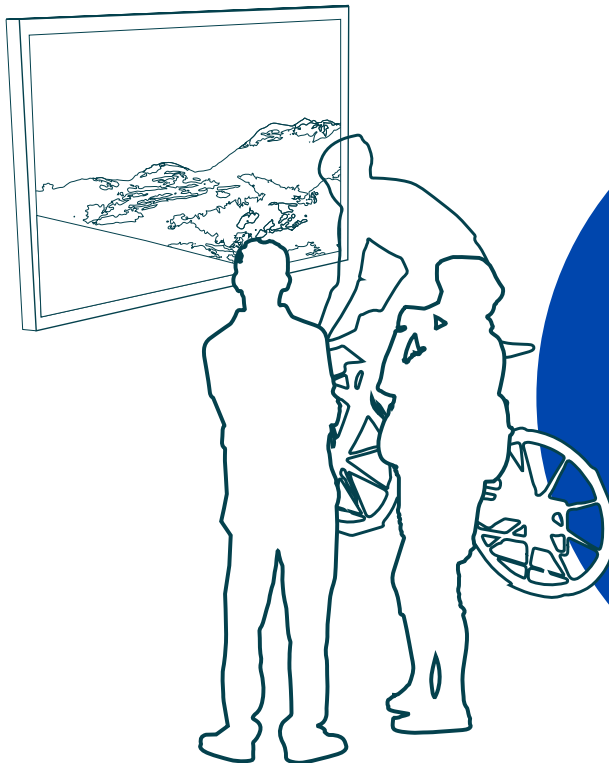


Kondicykel med sensorer og videogalleri

Medarbejderne i Lyngtoften (et botilbud for voksne borgere med udviklingshæmning) i Køge Kommune havde følgende indledende formål med motionsteknologien ved projektets start:

→ Motivere til mere motion

Efter afprøvningerne erfarede medarbejderne flere og nye muligheder:



Nye oplevede muligheder med motionsteknologien:

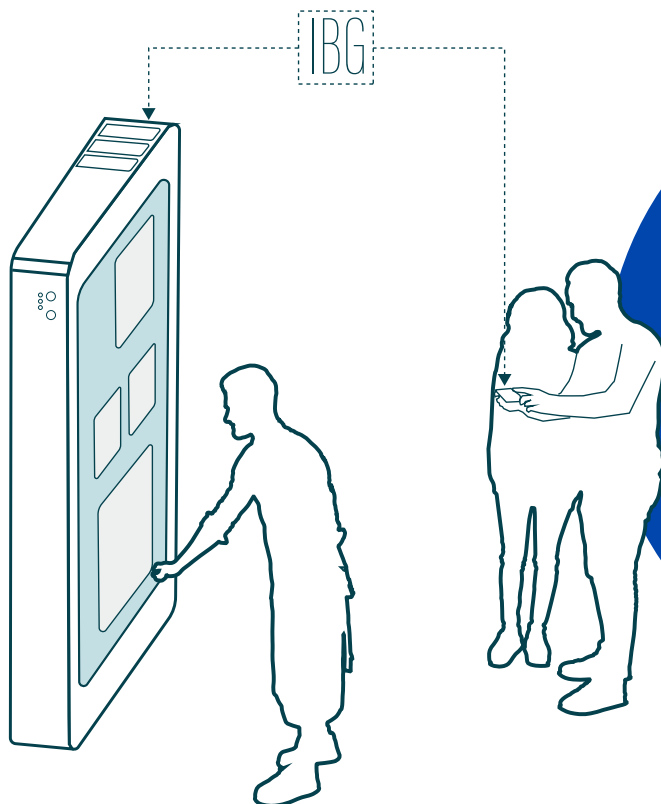
- Motiverer til sociale aktiviteter
- Medfører borgerstyrede aktiviteter
- Medarbejderne kan trække sig – tage en pause
- Motiverer medarbejderne til afprøvning af nye teknologier

Interaktiv borgerguide (IBG)

Medarbejderne i Skanderborg Fællesskaberne i Skanderborg Kommune (bofællesskaber for voksne med udviklingshæmning) havde følgende indledende formål med IBG ved projektets start:

- Øge borgernes mulighed for selv- og medbestemmelse
- Øge overskueligheden over aktiviteter for borgerne
- Skabe mere forudsigelighed for borgerne

Efter afprøvningerne erfarede medarbejderne flere og nye muligheder:



Nye oplevede muligheder med IBG-skærm:

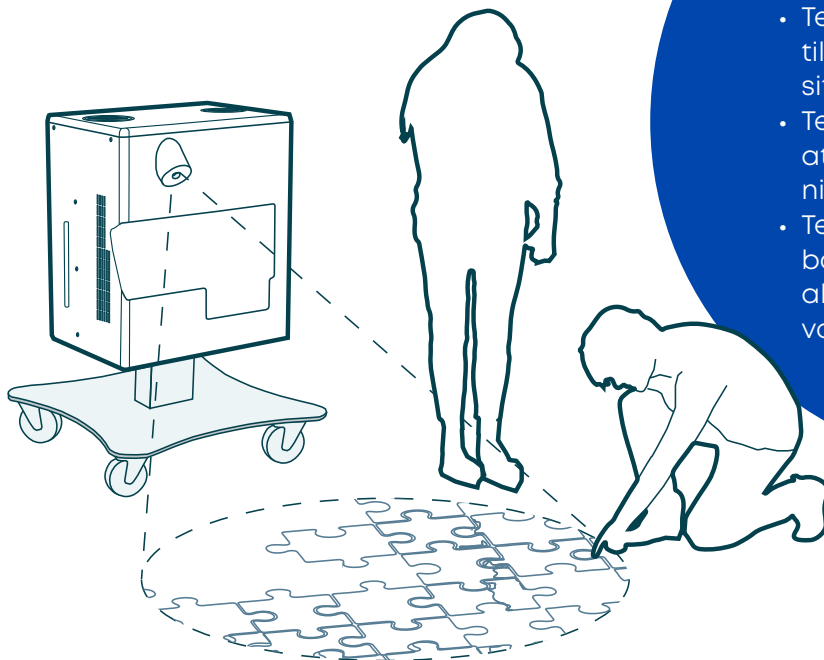
- Mere borgerdeltagelse i hverdagen
- Mere kommunikation mellem medarbejder og borger - også borger/borger og medarbejder/medarbejder
- Flere borgerinitiativer og øget selvstændighed hos borgerne

Interaktivt gulv og bord: OmiVista Mobii

Medarbejderne på Kornvangen i Esbjerg Kommune (et bostøtte- og aktivitetstilbud for borgere med varig psykisk og fysisk funktionsnedsættelse) havde følgende indledende formål med OmiVista Mobii ved projektets start:

- At træne borgernes motoriske færdigheder for at øge motivationen til deltagelse i sociale aktiviteter (gennem leg og spil)
- At bidrage til sociale fællesskaber mellem borgerne
- At medarbejderne bliver eksplorative i forhold til afprøvning af teknologi.

Efter afprøvningserne erfarede medarbejderne flere og nye muligheder:



Nye oplevede muligheder med OmiVista Mobii:

- Teknologien kan anvendes til at afdække i konfliktoptrappende situationer hos borgerne
- Teknologien kan anvendes til at hæve og sænke arousal-niveauet hos borgerne
- Teknologien gør det muligt for borgerne at deltage i aktiviteter, de ellers har været afskåret fra

Mobil Snoezelvogn (sansestimuleringsteknologi)

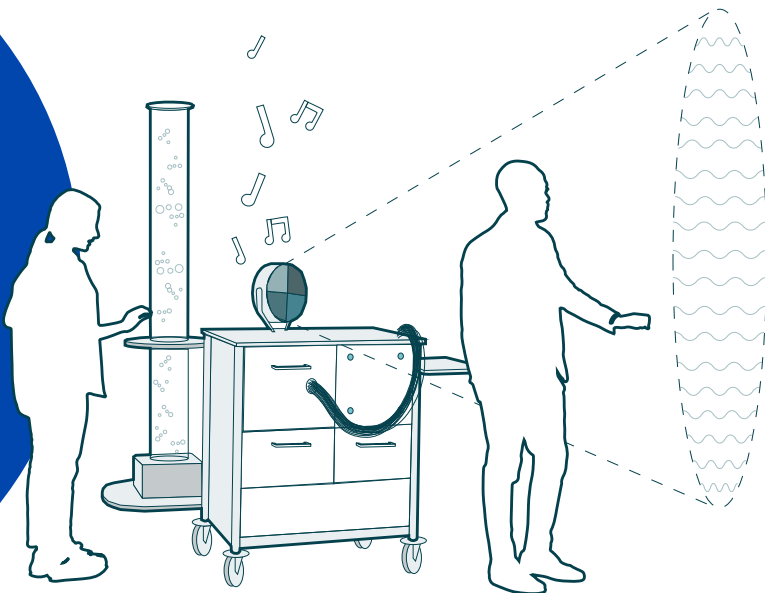
Medarbejderne på Kellersvej i Gladsaxe Kommune (et døgn-botilbud til borgere med moderat til svær udviklingshæmning) havde følgende indledende formål med Snoezelvogn ved projektets start:

- At give borgerne sansestimulering med det formål at højne trivslen hos borgerne og reducere konfliktoptrapning mellem borgerne

Efter afprøvningerne erfarede medarbejderne flere og nye muligheder:

Nye oplevede muligheder med den Mobile Snoezelvogn:

- Et fællessprog (begrebsapparat) og blik for de sansbearbejdningsudfordringer, borgerne har
- Ahaoplevelser ved at opleve nye måder at håndtere behov for sansemæssige stimuli
- At borgerne får overskud og koncentration til at socialisere med andre borgere
- Større arbejdsglæde blandt medarbejderne



Undervisningsportal med VR: Konfront

Medarbejderne på de to institutioner Vangeleddet i Greve Kommune (bosted for borgere med udviklingsforstyrrelse) og Støberiet i Aalborg Kommune (midlertidigt bosted for unge med sindslidelse) havde følgende indledende formål med Konfront ved projektets start:

- Støtte borgerne i mere struktur i hverdagsaktiviteter og finde alternative måder/redskaber til at arbejde med angstproblematikker på

Efter afprøvningerne erfarede medarbejderne flere og nye muligheder:



Nye oplevede muligheder med Konfront:

- Større selvstændighed og selvbestemmelse (borgerne)
- Borgerne og medarbejderne oplever, at de får et fælles sted / sprog at tale ud fra
- Medarbejderne oplever, at deres arbejde ser mere professionelt ud
- Overskueligt og nemmere at finde faglig viden (medarbejderne)
- Borgerne kan undervise hinanden og give erfaringer videre til hinanden

Opsummering

Afprøvningerne i institutionerne har demonstreret, at velfærdsteknologierne kan mere og andet end det, vi forestiller os. Spørgsmålet er efterfølgende, om medarbejderne kan arbejde mere målrettet med at identificere og dokumentere velfærdsteknologiernes forskellige muligheder og udfordringer i egen praksis i fremtiden.

I den kommunale praksis er medarbejderne centrale aktører i bestræbelserne på at få velfærdsteknologierne til at fungere i borgernes hverdagsliv og deres eget arbejdsliv. Som afprøvningerne i dag- og botilbuddene har vist, foregår der en række forandringsprocesser knyttet til henholdsvis medarbejdernes arbejdsopgaver og til borgernes udførelse af forskellige hverdagsopgaver.

De to norske forfatteren Ingunn Moser og Hilde Thygesen (2019) har udviklet seks kernespørgsmål, der kan anvendes til at få en større forståelse for teknologien i den kommunale praksis. De seks kernespørgsmål kan anvendes både i planlægning og ved gennemførelse af afprøvning og implementering af velfærdsteknologiske løsninger. Kernespørgsmålene har en række underspørgsmål, som du kan læse mere om i rapporten og i bogen: *Velfærdsteknologi. En ressourcebok* (2019).

Kernespørgsmål

- 1) Hvilke forudsætninger og 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, hvilken kapacitet og hvilke 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?

Udgiver

Resuméet er redigeret af Anna Marie Lassen 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.

Professionshøjskolen UCN

Selma Lagerløfs Vej 2

9220 Aalborg Ø

ucn.dk



PROFESSIONSHØJSKOLEN