

Teknologi

Særlige former for IT kan bruges til at imødegå særlige menneskelige behov for fx struktur, overblik eller kommunikationstøtte. Et par gode steder at starte er derfor i 'Social IT Katalog' (www.sus.dk/udgivelser/social-it-katalog) eller i Den Nationale Viden database for Social IT (lanceres februar 2015). Du kan også besøge www.vel-tek.gentofte.dk og se de andre læringsforløb i projektet. Her kan du få et overblik over hvilke teknologiske kategorier, der henvender sig til hvilke brugerbehov og lade dig inspirere af projekter fra hele landet.

Apps - et nemt sted at starte

Selvom der findes masser af 'hardware'-teknologi, kan et nemt sted at starte være ved apps'ne. Bl.a. af den årsag, at der findes mange gratis apps, som man kan afprøve, hvis en kategori virker interessant. Fx STRUKTUR (app til kalenderstruktur og aktivitetsvejledning) og MyTalkTools Lite (app til kommunikationstøtte).

Fremtidens teknologi - en kilde til motivation og inspiration

En spændende indgangsvinkel til at lade sig inspirere af teknologi er at kigge på fremtidens tendenser. Google fx begreber som 'wearables', 'internet of things', 'EEG technology' eller 'affective computing' og få nye perspektiver gennem spændende læsning og videoer (ofte på engelsk)

Husk dog, at teknologi oftest ikke bliver tilstrækkeligt *socialt* interessant, før det er *teknologisk* "kedeligt" og nok mennesker tager det for givet - sådan har det altid været og det er der intet galt med.

Teknologi

"App'en 'Mobilize Me' kan give brugeren overblik over dagens aktiviteter og vejlede i enkelte opgaver med billede, video, lyd og timer."

Behov

"Kasper har ofte behov for hjælp til at dække bord, men foretrækker at gøre det selv."

Idé, der skal afprøves

Idéen er grundlaget for den læring, der skal gøres. Hvad udgør en god ide? Som udgangspunkt kan alle ideer være gode, eftersom menneskelige behov er noget af det mest individuelle, der findes.

Kort sagt har man en ide, så snart man har koblet **Teknologi** og **Behov**.

Opstil din ide som en hypotese - en sammensætning af antagelser som i eksemplet her:

Idé

"Kasper kan opleve øget selvhjulpethed ved at bruge Mobilize Me til at hjælpe ham med at sikre, at bordet er dækket med både kniv og gaffel - til tiden."

Behov

Det kan virke selvfølgeligt, men det er vigtigt, at man inddrager barnet i forsøget på at finde frem til den eller de situationer, hvor en teknologi kan indtænkes som støtte.

Barnet og teknologien

Begynd med at undersøge, hvad det enkelte barn / elev allerede har af teknologi og IT-kompetencer og hvilke ønsker han / hun har for at bruge teknologi. Præsenter og drøft evt. nogle af de kategorier teknologier, der ud fra research virker interessante. Vurder, om det giver mening at vise nogle af teknologierne. Måske er der behov for at anskaffe en teknologi som fx en tablet eller smartphone - måske er der behov for en '0-1-switch' til at betjene tablet med.

Barnets dag på en tidslinje

Et behov kan både være af mental og fysisk karakter - og det kan opstå på og i mange forskellige tidspunkter og situationer i løbet af barnets dag. En sjov og lærerig metode til at lede efter relevante situationer er at tegne barnets dag.

Tag et stort stykke papir og tegn en tidslinje fra solopgang til sengetid. Udfyld herefter, evt. sammen med barnet, dagens aktiviteter med særlig fokus på situationer, hvor din erfaring siger, at de særlige behov giver sig til udtryk. Øvelsen kan også tage udgangspunkt i et fiktivt barn og foregå sammen med andre medarbejdere.

Du kan læse mere mere, om behovsafdækning og brugerindflydelse ifm. teknologi i SUS' Idekatalog (www.sus.dk/udgivelser/idekatalog).

Hvad skal I gøre, for at det lykkes?