# **1. Idéskema**: Behov, teknologi, faglighed

Beskriv idéen til læringsforløbet. Tænk fx på “**hvad** til **hvem** og **hvorfor**”.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Idé *Beskriv kort idéen med læringsforløbet.*  *Fx afprøvning af Husketavlen til børn, der har gavn af visuel struktur.* | **Hvad er idéen?** |
| 2 | Behov *Husk at vi har fokus på behov for børn/unge, men at behov også kan være hos medarbejdere og i organisationen.*  *Børn & unge: struktur*  *Faglighed: ny metode*  *Organisationen: ny måde at samarbejde* | **Hvad er behovet, og hvem har det?** |
| 3 | Teknologi *Navn og særlige funktioner, der er relevant for afprøvningen.* | **Hvilken teknologi skal afprøves, og hvad kan den?** |
| 4 | Faglighed *Fx en særlig pædagogisk indsats, metode, teori, mål, fokusområde mv.* | **Hvad er jeres faglige fokus eller opgave?** |
| 5 | Hypotese *Fx: pædagogisk arbejde med sociale historier via Scan How øger børnenes selvstændighed.* | **Formulere idéen som hypotese** |

# **2. Afprøvningsskema**: Plan

Beskriv planen for afprøvningen i læringsforløbet. Tænk fx på “**hvem** gør **hvad** og **hvordan** gør de det?”.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 6 | Deltagere *Fx andre kollegaer, ledere, afdelinger, forældre.* | **Hvem deltager i læringsforløbet?** |
| 7 | Børn & unge **Antal**: Hvor mange *børn/unge* deltager i læringsforløbet?  **Alder**: Hvor gamle er de?  **Funktionsnedsættelse**: Har børnene/de unge en funktionsnedsættelse, der er relevant for afprøvningen? (valgfri) | **Hvad karakteriserer børnene/de unge?** |
| 8 | Formål *Vælg et eller flere formål. Sæt ring eller kryds i kassen til højre.* | **At fremme livskvalitet hos børn/unge.** Sæt kryds inden for den eller de kategorier, som I arbejder med i afprøvningen.   |  |  | | --- | --- | | **1. Kommunikation** (tekst, symboler, billeder, lyd, piktogrammer, beskeder, tekst-til-tale) |  | | **2. Struktur** (kalender, arbejdsgange, timere, turtagning, skemaer, livshistorier, planlægning) |  | | **3. Vejfinding** (orientering, navigation, rejser) |  | | **4. Leg og underholdning** (sociale relationer, afslapning, spil) |  | | **5. Faglig læring** (læse, skrive, regne, sprog, logik) |  | | **6. Fysisk træning** (udholdenhed, styrke, motorik, koordination, motion, bevægelse) |  | | **7. Social træning** (sociale historier, færdigheder, følelser) |  | | **8. Kognitiv træning** (fastholdelse, hukommelse, opmærksomhed) |  | | **9. Mere** (skriv dem på herunder) |  | |
| 9 | Mål for livskvalitet *Konkretiser hvad livskvalitet dækker over i jeres afprøvning -- fx selvstændighed, egenmestring, omverdenskontrol.*  *Brug det til at skabe mål for børnenes/de unges livskvalitet.*  *Fx ‘Mål 1: Vi forventer at se en udvikling i de unges evne til selvstændigt at…’*  *Det kan være en hjælp at tænke over hvilken forandring I forventer at se i løbet af afprøvningen.* | **Hvilke mål har I for udvikling i børnenes/de unges livskvalitet under afprøvningen?** Brug jeres hypotese og kategorierne ovenfor til at konkretisere. |
| 10 | Situationer *Beskrivelser af situationer hjælper med at gøre afprøvningen konkret* | **I hvilke situationer vil I anvende teknologien?** |
| 11 | Indikatorer *Er der fx noget i situationerne ovenfor, som er oplagt at holde op med?*  *Fx små tegn på ændret adfærd eller nye evner.* | **Hvordan kan I se forandringer hos børnene/de unge, når I bruger teknologien?** |
| 12 | Frekvens *Fx 3 gange om dagen eller 1 gang om ugen*. | **Hvor ofte vil I anvende teknologien?** |
| 13 | Start | **Hvornår starter afprøvningen?** |

# **3. Refleksionsskema**: proces, teknologi og effekt

Reflekter og beskriv resultaterne fra læringsforløbet. Tænk tilbage på idéen, formålet og målene for livskvalitet.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 14 | Proces *Beskriv hvad der er lykkedes og hvad der har været udfordringer - fx med konkrete eksempler.* | **Hvordan er afprøvningen gået?** |
| 15 | Teknologi *Beskriv hvad der fungerer godt og hvad der ikke fungerer*. | **Hvor god var teknologien til den idé I har afprøvet?** |
| 16 | Effekt: Livskvalitet *Beskriv de forandringer I ser hos børnene/de unge som følge af afprøvningen.*  *Kig tilbage på målene for livskvalitet og de valgte kategorier under formål.* | **Har afprøvningen af teknologien givet resultater for børnene/de unge?** |
| 17 | Effekt:Faglighed *Vælg et eller flere områder. Sæt ring eller kryds i boksen til højre.*  *Uddyb gerne under “hvordan?”.* | **Har afprøvningen af teknologien givet resultater for medarbejdere?** Sæt kryds.   |  |  | | --- | --- | | **Kompetencer** |  | | **Pædagogisk udvikling** |  | | **Nye metoder** |  | | **Arbejdsglæde** |  | | **Mere** (*beskriv*): |  | | **Hvordan?** (*Sæt ord på de valgte resultater*): | | |
| 18 | Effekt:Organisation *Vælg et eller flere områder. Sæt ring eller kryds i boksen til højre.*  *Uddyb gerne under “hvordan?”.* | **Har afprøvningen af teknologien givet resultater for organisationen?** Sæt kryds.   |  |  | | --- | --- | | **Effektivitet** |  | | **Viden** |  | | **Struktur** |  | | **Samarbejde** |  | | **Mere** (*beskriv*): |  | | **Hvordan?** (*Sæt ord på de valgte resultater*): | | |
| 19 | Fortsættelse *Nu I har afprøvet teknologien er det spændende at høre, om I vil fortsætte og evt. lave justeringer.* | **Vil I fortsætte med at bruge teknologien? Er der særlige justeringer, I vil lave?** |
| 20 | Viden *Beskriv hvad I lærte undervejs.*  *Fx hvad der er vigtigt at fortælle videre til andre, der gerne vil prøve samme teknologi.* | **Hvad vil I gerne fortælle videre til andre omkring afprøvningen?** |