

Projekt velfærdsteknologi for børn og unge

Er et udviklingsprojekt i Gentofte Kommune, der handler om at tage velfærdsteknologi i brug på børne- og ungeområdet.

Fokus er desuden på de sociale teknologier: brug af tablets, smartphones og andre skærmteknologier, samt på at nyttiggøre de mange apps, der bliver udviklet. - så det gavner børn og unge mest muligt.

I praksis vil vi arbejde med viden og erfaringer, der gøres på de enkelte institutioner og skoler. Viden skal deles og gøres tilgængelig for alle.

Over to år skal projektet opsøge, udvikle og afprøve teknologier sammen med brugerne – børn, unge, personale og pårørende.

Læs mere om projektet herunder.

Formål med projektet

Projektet retter sig i første omgang mod børn og unge med særlige behov, men velfærdsteknologi – og nye teknologier i det hele taget – tilbyder muligheder for os alle.

Projektets mål er at vælge og afprøve teknologier, der kan medvirke til øget livskvalitet, bedre ressourceudnyttelse i dagligdagen og tage dem i anvendelse, så de udvikler kompetencer og arbejdsmiljø.

Teknologien kan øge livskvalitet, når den hjælper os til at gøre noget bedre eller nemmere, eller gøre noget vi ellers ikke kan.

Velfærdsteknologier kan også medvirke til, at vi udnytter vore ressourcer bedre i dagligdagen og vi kan udvikle vores kompetencer og arbejdsmiljø i samspil med teknologierne. Det er de mål, vi forfølger i projektet de næste år.

Aktiviteter i projektet

Læringsforløb

Kernen i projektet er de små og store læringsforløb som kontinuerligt kører på institutionerne. Afprøvning af apps, trænings-, kommunikations- og andre teknologier. En række af læringsforløbene følges og beskrives af følgeforskere.

Teknologiagenter og kompetenceudvikling

Mindst en medarbejder fra hver af de deltagende skoler og institutioner har taget en særlig uddannelse, som spydspids og tovholder for projektet og læringsforløb på egen arbejdsplads. Disse ambassadører kalder vi teknologiagenter. I alt er 32 teknologiagenter uddannet.

Vidensdeling

En online vidensdelingsportal er oprettet, hvor hensigten er, gradvist, at gøre den viden, de gjorde erfaringer og anmeldelser af nyttige teknologier tilgængelige for alle. Til systematisk indsamling og dokumentering af de gjorde erfaringer, er en særlig læringsmodel, som redskab for institutionerne blevet udviklet.

Projektet indgår ligeledes i et samarbejde om opbygning af en national vidensbase om Social IT.

Projektstøtte

Projektgruppen støtter læringsforløb på institutionerne med inspiration, workshops, gennemførelse, dokumentation og uddannelse af teknologiagenter. Der er således afholdt fire workshops om hhv. Playware, teknologi til leg og læring, teknologier der skaber hverdagsstruktur, teknologier til at fortælle sociale historier, og en workshop om socialeroboter, her specifikt sælen Paro, hvis anvendelse dokumenteres af tre involverede institutioner (Lundø, Camillehusene og Troldehuset).

Samarbejdsparter

Projektet udføres i samarbejde med en lang række organisationer, kommuner, konsulenter og leverandører som arbejder med velfærdsteknologi til børn og unge.

Deltagere

Sociale Institutioner og Familiepleje. Søgaardsskolen, Kompetencecentre på skolerne og kompetencecentre på dagtilbud. Medarbejdere i alle støttefunktioner herunder Pædagogisk Psykologisk Rådgivning m.fl.

Projektgruppe

Projektet gennemføres af Børn og Skole - Gentofte Kommune af en tværfaglig projektgruppe med medarbejdere fra rådhuset og fra de deltagende institutioner.

Tidsplan

Projektet er startet op i efteråret 2014 og forløber indtil 2016. Vi besøger alle deltagende institutioner og skoler. Teknologiagenter er udpeget, uddannet, og yderligere inspirationsworkshops planlægges for anden halvdel af 2015. Teknologiafprøvningen og dokumenteringen, på de respektive institutioner, er ligeledes så småt startet op, bl.a. i form af sælbotten Paro og interaktive gulve.

Socialt IT og velfærdsteknologi

Velfærdsteknologi findes overalt: intelligente køleskabe, robotstøvsugere og meget mere, samt i form af social IT. Det vil sige de sociale teknologier eller kommunikationsteknologier, vi omgiver os med til daglig.

Det er de sociale medier, apps, tablets, smartphones mv. og særligt de teknologier, der kan støtte eller hjælpe børn og unge med fysiske handicap eller psykiske vanskeligheder.

Social IT er redskaber, der kan øge brugernes livskvalitet. Det kan de på mange forskellige måder. F.eks. i form af mere indflydelse på eget liv, stærkere sociale netværk, læring og leg mv.

Motivation

Nøgleord er kommunikation, motivation og træning. Vi fokuserer på teknologier, der kan give bedre kommunikation, og teknologier der kan motivere til at lære og til at træne hjerne, muskler og krop. Det er der rigtig mange teknologier, der kan.

Struktur og tryghed er andre nøgleord. For mange børn og unge er genkendelig dagsstruktur afgørende for en god hverdag og det kan give tryghed, bedre at kunne overskue det der skal ske lige nu, om lidt, eller i morgen.

Vi er i fuld gang

Der bliver allerede arbejdet rigtig meget med social IT på vore sociale institutioner, på skolerne og i vore dagtilbud, der hvor børnene og de unge og personalet er til daglig.

Sammen med pædagoger og lærere afprøves, synliggøres, spredes og implementeres det, der virker godt, så alle får mulighed for at udnytte de teknologier, der hjælper, støtter og giver livskvalitet.

Målgruppen er børnene og de unge med alle mulige udfordringer. Men det er personalet, forældre og alle andre voksne, der omgiver børnene og de unge, der er drivkraften, når vi systematisk skal tage nyt i brug.

Viden skal spredes

Derfor er det et vidensdelingsprojekt, vi arbejder med. En vidensdeling som drives med samarbejde på tværs, nysgerrighed og en ambition om at nyttig viden skal komme alle til gode.

Ny viden vurderes og beskrives og der vil blive knyttet følgeforskning til projektet. Forskerne skal hjælpe os med at vurdere, hvilke teknologier der rummer de største positive muligheder.

Projekt VEL-TEK site

Vi arbejder løbende på VEL-TEK hjemmesiden, der har til formål at formidle de læringsforløb og den erfaring, der dokumenteres og gøres på institutionerne. Siden er endnu ikke tilgængelig for offentligheden, men dette vil ændres sig i takt med at erfaringer gøres og data indkommer.

Kontakt

Projektgruppen

Gentofte Kommune



Børn og Skole

Steen Suhr-Knudsen
ssk@gentofte.dk
Maj-Brit Daugbjerg Hoffmann
mdho@gentofte.dk
Steffen Breum Sørensen
ssoe@gentofte.dk
Pia Christensen
pchr@gentofte.dk

