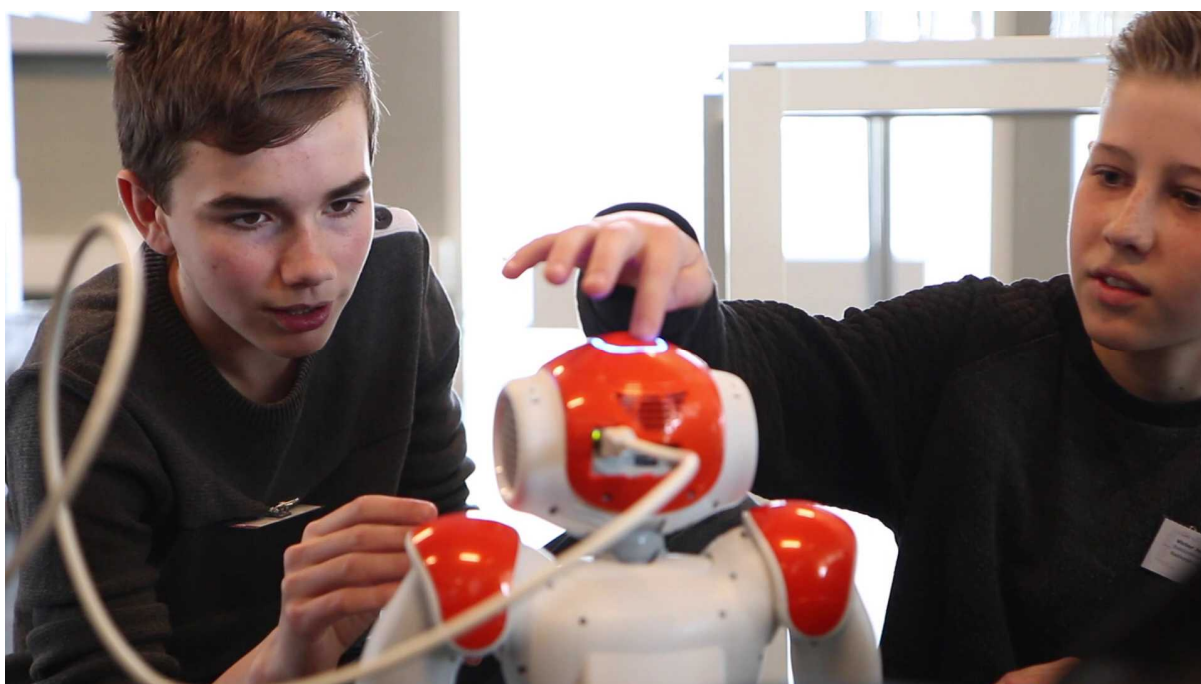


Afrapportering

VEL-TEK projektet: Velfærdsteknologi for børn og unge
Bilag til anlægsregnskab for VEL-TEK projektet. Januar 2019

Teknologier, resultater og perspektiver

Afrapportering	1
1 Sammenfatning.....	2
2 Resultater	2
Motivation og inklusion.....	3
3 Teknologierne.....	3
Apps til tablets og smartphones	4
Sociale robotter.....	6
Træningsteknologier og andre teknologier	8
4 Metoden og projektmodellen. Pædagogiske teknologivurderinger.....	11
5 Perspektiver og teknologiforståelse.....	13



1 Sammenfatning

VEL-TEK projektets formål var at igangsætte et systematisk arbejde med afprøvning af velfærdsteknologier på børne- og ungeområdet, med særlig fokus på børn og unge med særlige behov. I perioden 2015 til 2018 har medarbejdere afprøvet en lang række nye teknologier, sammen med børn og unge.

Forløbene er gennemført med projektmodellen ”Pædagogiske teknologivurderinger”. Projektmodellens mål var at vælge, afprøve og dokumentere teknologier, der kan:

- 1) Skabe øget livskvalitet hos børn og unge
- 2) Udvikle arbejdet og medarbejderes kompetencer
- 3) Medvirke til bedre ressourceudnyttelse

Teknologier er afprøvet i den pædagogiske praksis og medarbejderne har vurderet forløbene i forhold til de tre succeskriterier. Afprøvningerne er gennemført af 32 lokale teknologiagenter og deres kolleger sammen med projektgruppen. Teknologiagenter er medarbejdere fra hele børne- og ungeområdet: Sociale Institutioner, dagtilbud, skoler med kompetencecentre samt konsulenter fra PPR. De deltog alle i en særlig uddannelse i nye teknologier og procesledelse samt anvendelse af projektmodellen.

Det er nyt på børne- og ungeområdet systematisk at afprøve og vurdere velfærdsteknologier - men projektet har fra start været båret af stort engagement. Især de mange positive resultater, som afprøvninger udviste hos børn og unge, gav gejst, indsigt og mod på at gå videre med afprøvninger og undersøgelse af nye pædagogiske og terapeutiske muligheder med velfærdsteknologier.

Nærværende opsamling er baseret på medarbejdernes egne teknologivurderinger, projektgruppens interviews med udvalgte teknologiagenter og ledere samt løbende erfaringsudveksling på teknologiworkshops, netværksmøder og uddannelsesforløb.

2 Resultater

Den samlede vurdering på tværs af forløbene viser, at børn og unge med særlige behov kan opnå væsentlig øget selvhjulpenhed og livsduelighed med kvalificeret teknologistøtte. Det ses især i form af øget læring, bedre kommunikation og mere deltagelse i fællesskaber.

Betydningen af den enkelte teknologi kan syne lille, men for individet, for barnet eller den unge kan effekten være stor, når man nu kan ting, som man ikke kunne før.

For eksempel: jeg kan nu skrive en tekst. Jeg kan læse. Jeg kan selv tage bussen. Jeg kan kommunikere. Jeg har kan bedre styre min sociale angst. Jeg kan bo alene. Jeg kan spille spil. Jeg er mere som de andre. Jeg skriver, finder vej, husker, og ingen kan se, at jeg har brug for hjælp, for jeg får mine instruktioner på min smartphone eller iPad.



Hos medarbejdere vokser kompetencer, viden og interessen for at arbejde med nye teknologier i takt med teknologierfaringerne og i organisationen modnes og øges innovationsevne og teknologiforståelse, som effekt af konkrete teknologiafprøvninger.

Men det tager tid og kræver styring og fokuseret forandringsledelse at indarbejde en ny teknologi i organisationen. Mange teknologier er taget i brug i projektperioden, medens andre er "strandet" når afprøvninger er gennemført og de skal tages i brug i hele enheden.

Desuden er gevinster af teknologiarbejdet i første omgang overvejende kvalitative. Det tager lang tid at påvise ressourcemæssige og økonomiske gevinster af, at børn og unge klarer sig bedre, er mindre stressede, læser bedre, og har opnået større livsduelighed.

Sammenfattende viser den metodiske afprøvning af velfærdsteknologier, at man relativt hurtigt kan opnå, endog meget store, kvalitative effekter for de involverede børn og unge. Medarbejderkompetencer og innovationskultur oplever også positiv effekt af afprøvningerne, men det er vanskeligt at fastholde den ny praksis. Det opleves at tage lang tid at implementere ny praksis i organisationen, hvilket betyder, at indvinding af de ressourcemæssige og økonomiske gevinster må være et mål fra start.

Motivation og inklusion

Ny teknologi er en meget kraftfuld motivator for det pædagogiske personale. Teknologiafprøvninger stimulerer nysgerrighed og løfter medarbejderkompetencer, når det sker i et inspirerende miljø med projektstøtte. For børn og unge er motivationseffekten endnu stærkere. Nye teknologier er for børn og unge en magnet og brugen af teknologier kan motivere børn og unge til at træne og øve ting, de ellers ikke kan eller gider. Teknologien gør det meningsfuldt idet de inkluderes i digitale fællesskaber.

3 Teknologierne

Der er afprøvet og ibrugtaget apps til tablets og smartphones, interaktive gulve, kommunikations- og træningsteknologier, skærme, øjenstyringsteknologi og en række sociale robotter.

Afprøvningerne er forskellige alt efter, om de er gennemført i skolen, i dagtilbud eller på en social institution med børn med multiple handicap.

Mængden af teknologier er enorm og hver dag kommer nye teknologier til. Derfor var hovedopgaven i VEL-TEK projektet at analysere behovet, vælge teknologien og tilrettelægge afprøvningen og skabe vurderingskriterierne.

Vurdering af en teknologisk nytteværdi afhænger fuldstændigt af formålet. Skal teknologien støtte det enkelte barn eller unge eller er det pædagogiske formål at skabe inkluderende læring i klasserummet?

I praksis skabes vurderingskriterier ud fra nogle af disse hovedformål:

1. Kompensere hukommelsesudfordringer og/eller træne hukommelse/kognitive funktioner
2. Skabe fokuseret opmærksomhed
3. Støtte tids- og opgavehåndtering.
4. Skabe øget kommunikation.
5. Støtte læsning, skrivning, sprog og forståelse.
6. Bidrage til ændring af adfærd
7. Støtte gruppearbejde og samarbejde

Apps til tablets og smartphones

Her et lille udpluk af de mange apps som er afprøvet og som forsat bruges:



Dagsstruktur er en samlebetegnelse for lang række apps, som f.eks. **"Mobilize me"** og **ShowMyDay**. De støtter især børn og unge med kognitive, sociale og adfærdsmæssige udfordringer og særlige behov indenfor autismespektret. Ofte er disse apps en meget simpel visualisering af dagens forløb, skemaet, transporten, eller måske den enkelte time. Visualisering i billeder, tekst eller små blokke giver ro og overblik og en form for "holdepunkt", der kan hjælpe eleven i skole, få eleven til at gennemføre skoledagen uden nederlag eller anvise en aftalt vej ud af en konflikt. En række apps bliver nu brugt af børn og unge i deres hverdag.



Scan How Scan How er især god til at lave vejledninger til indlæring af arbejdsgange i billeder, videoer og lyd. Vejledninger gives en QR-kode som placeres i klassen, køkkenet som eleven kan scanne præcis der, hvor de har brug for den. Når QR koden scannes får barnet eller den unge sin helt personlige step-by-step vejledning. Vejledninger og koder kan også laves til grupper.



Book Creator er en app, hvor man let kan producere egne bøger med video, billeder og tekst. App'en kan fx bruges til livshistorier, oplevelser, dagbøger, arbejdsgange mv. Man kan tegne direkte i app'en. Bøgerne kan sendes som e-mail eller pdf-fil. Book Creator kan bruges til forældre-kommunikation med små

børn og kommunikation med svært handicappede som billedealbum, livshistorier, vejledninger, støtteredskab, sociale historier, m.m. App'en er bygget op som en bog, hvori man kan indsætte tekst, lyd, billeder, film, tegning osv.



AppWriter er et avanceret skrive-og læseværktøj, som giver ordblinde og andre med læsevanskeligheder muligheder for læse- og skrivestøtte. AppWriter tilpasses individuelt, og når eleven nu kan få alle tekster læst op - eleven "læser med ørene". Når eleven, som aldrig har skrevet, nu lærer at skrive en tekst med ord- og sætningsforslag fra AppWriter - åbnes læringsmuligheder og muligheder for personlig succes. AppWriter er implementeret på skolerne.



Whatsapp er et eksempel på en gratis "Messenger", hvor man kan indtale og få oplæst beskeder. Det afgørende er, at de store styresystemer IOS og Android nu også kan "tale" et nogenlunde dansk. Det har enorm betydning for mange mennesker og især børn og unge med læsehandicap, at de nu med **tale til tekst** kan kommunikere og deltage med talebeskeder. Det åbner en ny sprogverden for rigtig mange

mennesker. Vi skal nu lære lærere, pædagoger og forældre at bruge dette kraftfulde værktøj.

Tale til tekst. Findes efterhånden på mange platforme, hvor der skal skrives tekst; sms, Facebook-beskeder og mails. Der kan indtales hele beskeder eller enkelte ord på computer eller smartphone - også til længere tekster f.eks. i Google Docs. Tale til tekst virker både på dansk og engelsk og kan bruges i sprogtræning og sprogundervisning.



Tusinder af tilgængelige apps. **GPS** og f.eks. Google maps er også et nyttigt redskab for børn og unge med kognitive udfordringer. Når forældre og pædagoger lægger hjem-skole ruten ind, ruten til indkøb, til stationen eller kammeraten, bliver en almen "gratis" app, som vi alle bruger, til et værdifuldt hjælpemiddel for det involverede barn eller den unge. Det samme gør sig gældende for træningsapps, motionsapps, medicinhuskere, skridttællere, leg og lær apps, osv. Der findes tusinder af gode apps, der kan gøre en kæmpe forskel for børn og unge med særlige behov og der kommer nye hver dag. Opgaven er at udvikle kompetencer og teknologiforståelse, så medarbejdere har mod på at opsøge og afprøve relevante apps sammen med det enkelte barn og den enkelte unge.



PRØV! www.itbanken.dk/ VEL-TEK projektet har været med til at udvikle it banken, hvor pædagogiske medarbejdere over hele landet nu anmelder nyttige apps for mennesker med funktionsnedsættelser og særlige behov. I it banken kan man søge teknologier ud fra behov, diagnose, alder mm. Man kan anmelde en afprøvet teknologi sammen med brugere med funktionsnedsættelser eller særlige behov. It banken er støttet af A.P. Møller Fonden.



0/1 kontakten er et meget simpelt, men multifunktionelt redskab. Kontakten aktiverer eller stopper noget, alt efter om knappen trykkes eller slippes. Med kontakten kan personer med bevægelseshandicap blandt andet betjene apps, spille spil, betjene telefon og samtidig styrke den sociale interaktion og opnå en vis grad af selvhjulpethed. 0/1 kontakten er et særligt hjælpemiddel som bruges på handicapinstitutioner, men igennem VEL-TEK projektets teknologiworkshops, har den nu også fundet anvendelse i dagtilbud og skoler.

Sociale robotter

Sociale robotter er robotter, der interagerer med menneske. De bruges terapeutisk, i læringssituationer og i alle former for træning; kognitiv-, social- og sprogtræning.



Nao er en ca. 50 cm høj robot. Den har indbyggede mikrofoner, højtalere og kameraer, så den kan se, lytte, tale bevæge sig og gå. Den ligner et rart menneske og er i det hele taget meget menneskeagtigt. Den har en kraftig computer, som kan programmeres så den taler med personen foran robotten. Vi har afprøvet og vurderet den på Søgårdsskolen, Maglegårdsskolen og Tranegårdsskolen i flere forskellige forløb med elever. Den er afprøvet i både eneundervisning og med grupper af elever, som igennem en længere periode arbejdede med at programmere Nao, for at fremvise Nao's nye evner for andre klasser på skoler. Forløbet gav eleverne meget læring om robotter, programmering, kunstig intelligens og gav vigtigst af alt en oplevelse af succes i fællesskabet.



Kommunikation med robotter. Vi er alle optaget af det etiske perspektiv i relationen mellem mennesker og robotter. Blandt børn og unge med ASF (Autismespektrumforstyrrelser) opleves ofte stor tryghed ved robotter. Hvor mennesker kan svære at afkode: er du glad, vred, ligeglad? er robotten totalt forudsigelig. Den er venlig, gør kun det, vi har "bedt" den om, og kan gentage ord eller mimik i det uendelige. Derfor anvendes sociale robotter i stadig stigende grad i arbejdet med børn og unge med ASF. Som eleven fra Søgårdsskolen svarer på spørgsmålet om, hvorfor han godt gider nu: "Fordi Nao er min ven".



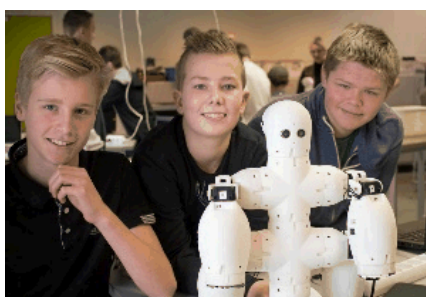
Paro er en højteknologisk babysæl-robot, der bruges på voksenområdet som terapeutisk redskab ved hjerneskader og demens. Der er ikke tidligere erfaringer med børn. Derfor valgte vi at afprøve Paro med børn og unge med multiple handicap i Camillehusene, Lundø og Troldehusene. Vi har tre Paro-sæler. Paro er tung og blød og ved berøring og tale reagerer den med lyde og bevægelse og retter øjne og "opmærksomhed" mod den talende. Robotten er et effektivt redskab til at skabe kontakt, tryghed, reducere angst, stimulere sprog, hukommelse og fremkalde følelser og former for kommunikation med børn og unge, som ellers ikke er mulig. Det er udfordrende at arbejde med Paro og det kræver særlige pædagogiske kompetencer og en indsigt i de etiske

dilemmaer, som denne indsats kan afføde. Arbejdet med de tre Paroer fortsætter på Sociale Institutioner og flere specialbørnehaver ønsker at deltage.



AV 1 sygeundervisning. AV1 er en lille robot, der giver den langtidssyge eller –fraværende elever mulighed for at deltage i klassen, ved at AV1 robotten er til stede i klassen i stedet for eleven. Med en app på sin tablet, kan den syge elev se, høre og samtale gennem robotten, og dermed deltage i klassen hjemmefra eller fra hospitalet. Når elever deltager i klassen og har kontakt med kammerater øges elevens læring samtidig med, at den sociale isolation, som ofte

følger langtidssvæv, mindskes. AV1 er afprøvet én gang i Gentofte og er nu til skolernes disposition ved lagtidssygdom eller andet fravær.



Fable læringsrobot er en relativ ny robot, som kan anvendes fra 3. klassetrin op til udskoling og i gymnasiet. Med Fable modulerne kan eleverne skabe deres egne forskellige robotter samt programmere robotens sanser og bevægelser. Eleverne opnår hurtig indsigt i programmering og nysgerrigheden for science og innovative løsninger på virkelighedens problemstillinger øges.

Læringsrobotter understøtter teknologiforståelse i skolen der arbejdes med flere forskellige robotter. Fable-robotter, KUBO-robotter, Bee Bot's og flere andre mindre robotter som er indkøbt i klassesæt, som er til udlån for skoler og institutioner, anvendes i forskellige "labs" i forbindelse med den innovative projektopgave i Folkeskolen. Robotter i undervisningen skaber nye læringsrum for science, R-learning og kunstig intelligens og kan samtidig have positive læringsmæssige og sociale effekter for børn og unge med særlige behov.



Drone på Hellerup Skole. Elever fra kompetencecenteret Nordstjernen var særdeles umotiverede og foreslog det selv – måske for sjov. Projektet gav mulighed for at arbejde med denne motivation og dronen blev starten på et meget succesrigt undervisningsforløb, hvor drengene arbejdede længe og motiveret og beskrev og filmede deres skole og gav det videre til skolen. Filmen kan ses [her](#). (filmen er optaget før krav om dronekørekort blev vedtaget ved lov).



Træningsteknologier og andre teknologier



Virtual Reality (VR) rummer nye læringsmuligheder. På Maglegårdsskolen har elever og lærere arbejdet med optagelse og redigering af VR film om livet på lejrskole, så elever kan opleve og tale om deres forventninger til lejrskolen. Teknologien og filmene formidles nu til de øvrige skoler. Projektet er blevet til som led i skolens deltagelse i inkludigi-projektet. Se nedenfor.

www.inkludigi.dk er en del af VEL-TEK projektet og består af konkrete erfaringer med og viden om, hvordan digitale teknologier kan understøtte inklusion i folkeskolen. Igennem et år har Søgårdsskolen og Maglegårdsskolen sammen med skoler fra Billund, Kolding, Lejre og Vordingborg Kommuner afprøvet forskellige løsninger sammen med Unges Uddannelsescenter og Socialt Udviklingscenter, SUS. Der er arbejdet med **Virtual Reality**, **robotter**, programmet **Scan How** og meget mere. Det hele er samlet på hjemmesiden www.inkludigi.dk og materialer og erfaringer skal nu bredes ud til de øvrige skoler. Inkludigi projektet er støttet af Den A.P. Møllerske Støttefond.



Øjenstyringsteknologi. Med øjenstyringssystemer bliver øjets bevægelser registreret og omsat til signaler, som computeren forstår. Øjenstyringen giver barnet mulighed for at udpege symboler og dermed give udtryk for ønsker og behov. I mange tilfælde kan barnet senere lære at udpege bogstaver og ikoner med øjnene.

I Troldmosen er øjenstyring afprøvet med 7 børn som ikke udtrykker sig ved hjælp af hverken tegn eller talesprog – og dermed har store udfordringer i forhold til kommunikation. Det er børn, der er helt afhængige af deres omgivelser.

Afprøvningerne viser gode resultater. De viser også, at det er et vanskeligt område at arbejde med. Det er lykket at få alle børn til at aktivere computeren med deres øjne. Nogle børn viser mest interesse for programmer, der giver en sanseoplevelse, andre er mere motiverede af samspil og kommunikation. Det har været nødvendigt at arbejde i et kontrolleret miljø uden for mange konkurrerende input pga. af deres sansemæssige udfordringer. Her har flere af børnene til gengæld været gode til at fastholde den visuelle opmærksomhed.

Arbejdet med øjestyring fortsætter i Troldmosen og erfaringerne skal evalueres og bredes ud til andre institutioner med børn og unge med multiple handicap.



IBG Skærme er interaktive, trykfølsomme skærme, som afløser opslagstavlen. De anvendes på bosteder, hvor overblik over personale, madplaner og fælles aktiviteter er kernen i pædagogikken. 3 skærme er afprøvet på Døgntilbuddet Broen og Aflastningsinstitutionen Lundø med særdeles gode resultater. Personalet fortæller, at de unge oplever, at skærmene giver overblik og tryghed. De oplever

en øget selvbestemmelse, når de har mulighed for at give input til madplaner, husmøder og fælles aktiviteter. IBG skærme findes i dag på alle Gentoftes tilbud til voksne med handicap og på de fleste plejecentre i kommunen. Der arbejdes på, at indføre IBG skærme på de øvrige Sociale institutioner for børn og unge.



Move it to improve it - også kaldet **Mitii** er Helena Elsa Centerets onlinebaserede træningskoncept til mennesker med motoriske og kognitive udfordringer, målrettet børn og unge med cerebral Parese, ADHD og autisme. Træning med Mitii styrker hjernes netværk. Børneterapien har afprøvet Mitii hjemme hos en række

børn og deres familier med blandende resultater. Træningen er omfattende og kompleks, men der er store perspektiver i denne form for online hjemmetræning.



Icura trainer til børn og unge. Icura er et online træningskoncept som, sammen med Gentofte Kommune, er udviklet til hjemmegenoptæning ved knæ- og hofte operationer.

Børneterapien og Icura er igang med et udviklingsprojekt for at tilpasse Icuras teknologi til hjemmetræning af børn og unge. Formålet er at spare transporten, øge træningsmængden, når der også kan trænes hjemme, og således opnå bedre kvalitet, bedre økonomi.



Interaktive gulve. Leg, motorisk træning, sprog og inklusion er nogle af de pædagogiske mål for arbejdet med interaktive gulve og vægge på Søgårdsskolen og i dagtilbuddene Lunden og Sommerfuglen. Gulvene leveres med læringsprogrammer, men kan også programmeres til at understøtte specifikke øvelser, som børnenes særlige behov kræver. Gulvene er et rigtig godt redskab til træningsarbejde med børnene, ikke mindst som motivationsfaktor. Samtidig viser afprøvninger nødvendigheden af, at medarbejdere

besidder både de tekniske kompetencer til at lave egne programmer og omsætte dem til pædagogiske og terapeutiske øvelser.



Med TALQ kan du:

- bestille tolkemøder 24/7
- afholde tolkemøder på din smartphone, tablet eller computer
- få adgang til alle afholdte tolkemøder via download af videofil

TALQ priser:

- Pris per minut kr. 6 ekskl. moms
- Minimumspris er 30 min.
- Ved aflysning indenfor 24 timer vil der blive afregnet minimumsprisen

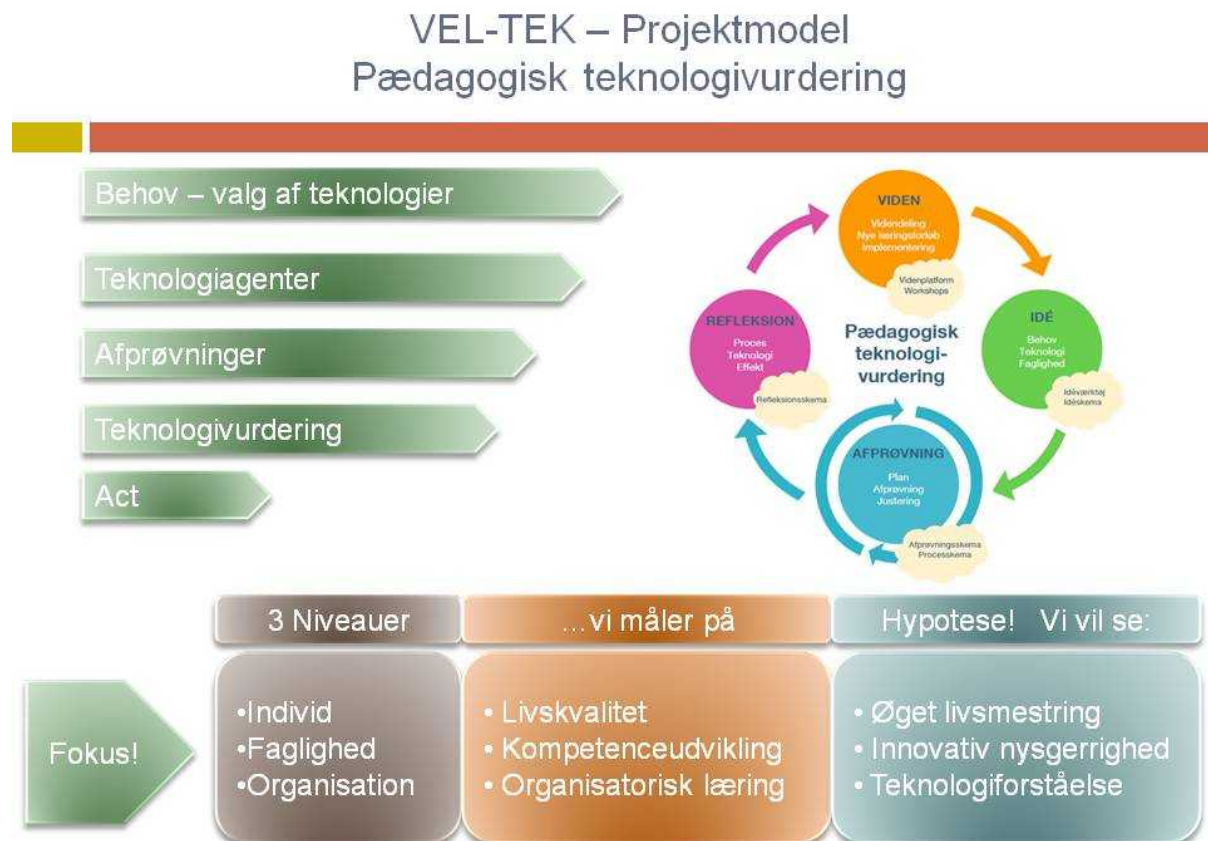
Videotolkning. Vi bruger mange tolke i det pædagogiske arbejde og vi har i en periode afprøvet videotolkninger flere steder.

Videotolkning er tolkning via internettet gennem bærbar computer, tablet eller smartphone. Det er en nem og meget fleksibel måde at bestille tolke, kvaliteten af tolkningerne er høj, og en videotolkning koster kun ca. det halve af en fremmødetolkning. Først og fremmest fordi

man sparer transporten. I 2019 implementeres videotolkning i alle opgaveområder, så det bliver en del af vores fælles værktøjskasse til tolkede møder og samtaler.

Selve videotolkningen foregår som vanligt på aftalt tid, nu blot gennem et videobillede på en bærbar computer, tablet eller smartphone. Ved større møder, kan der sluttet ekstra højttaler eller større skærm til, men det er sjældent nødvendigt. Ved mindre møder og møder i hjemmet, kan tolkning fint gennemføres med en smartphone. Den digitaliserede tolkning rummer en række nye faglige muligheder. B.la. mulighed for at optage tolkningen som dokumentation eller til gentaget afspilning. Ganske korte møder kan også videotolkes, ligesom ved telefontolkning.

4 Metoden og projektmodellen. Pædagogiske teknologivurderinger.



Figur 1 Afprøvningserne er gennemført ud fra princippet om at teknologier skal afprøves konkret i den pædagogiske hverdag og kun hands on giver erfaring. Forløbene er dokumenteret med korte online vurderinger, billeder eller små film, med henblik på inspiration og vidensdeling.

Metoden tager konsekvent afsæt i teknologiens iboende fascinationskraft og børn, unge og voksnes nysgerrighed og trang til at lege. Det er når man arbejder konkret, rører ved og afprøver i praksis, at teknologiers pædagogiske værdi kan vurderes. Metoden er navngivet "pædagogiske teknologivurderinger", fordi det er det pædagogiske personale, der afprøver og vurderer teknologierne sammen med børn og unge.

Teknologiafprøvningserne er gennemført i læringsforløb bestående af de enkelte elementer i modellen – igen og igen.

1. Analyse af behov og valg af teknologier
2. Tilrettelæggelse og afprøvningshypotese
3. Afprøvninger
4. PTV. Pædagogiske vurdering af effekt på tre niveauer: 1) Individ 2) medarbejdere og 3) organisation

Et gennemgående resultat er, at teknologi er en meget stærk motivationsfaktor i forhold til at få børn og unge til at træne, huske og gøre det, de skal. Uanset om det er træning af sprog, funktionsnedsættelse eller en social situation, kan systematisk anvendelse af teknologi give det enkelte barn og den enkelte unge helt nye muligheder for at lære og gøre ting bedre eller mere selvstændigt.

Samtidig er teknologiafprøvninger en stærk motivationsfaktor i institutioner og skoler, når det lykkes at tage nye teknologier ind og implementere dem. Afprøvninger af teknologier skubber til innovativ tænkning og nærer teknologiforståelse.

Et væsentligt element i teknologiforståelse er at kunne vurdere værdi for brugeren og økonomisk værdi for organisationen.

Det har ikke været et mål for VEL-TEK projektet at hjemtage økonomiske besparelser, men det ligger i projektmodellen også at påvise ressourcemæssige gevinster i organisationen.

Projektet har arbejdet med økonomisk værdi ud fra følgende model: Når barnet og den unge opnår større livsduelighed med teknologistøtte, så øges chancen for at gennemføre skolegang, ungdomsuddannelse og senere muligheden for at komme ind og bide sig fast på arbejdsmarkedet. Muligheden for et selvstændigt og selvforsørgende liv vokser.

Den lille effekt af teknologistøtte her og nu kan være enorm for individet, og på langt sigt udløse meget stor besparelse på overførselsindkomst. Vi ved bare ikke hvor, og har (endnu) ikke gode redskaber til at påvise de langsigtede gevinster.

Økonomiske gevinster ved teknologistøtte kan vurderes på forskellige måder. Her er fire forskellige veje til at identificere økonomiske gevinster på kort og langt sigt.

1. Individets selvhjulpenhed og livskvalitet.
F.eks.: Individet klarer sig bedre. Færre ydelser på sigt, mere målrettede/virkningsfulde indsatser.
2. Kortere forløb og anbringelser, overførselsindkomster,
F.eks. Kortere anbringelser, kortere specialforløb, kortere ophold på specialskole, specialtilbud, øget udnyttelse af kapacitet
3. Arbejdskraftbesparelse
F.eks. Færre besøg, lettere arbejdsgange eller færre sygedage/arbejdsskader
4. Besparelser på driftsomkostninger.
F.eks. Licenser, afgifter, vedligeholdelse. (Videotolkning)

5 Perspektiver og teknologiforståelse

VEL-TEK projektet viser, at der er store kvalitative gevinster i at arbejde med afprøvning og implementering af nye teknologier. Det er der for børn og unge, for medarbejderne og for organisationen. Projektet viser også, at det kræver prioritering og målrettet fokus at tilpasse og forandre arbejdsgange, så værdien af nye teknologer tages ind i organisationen.

I dag arbejder professionsuddannelserne med teknologi og innovation som en del af den pædagogiske fagforståelse og på 46 folkeskoler rundt om i landet, er der igangsat et treårigt forsøg med teknologiforståelse i den obligatoriske undervisning.

I Børn, Skole, Kultur, Unge og Fritid fortsætter VEL-TEK teknologiindsatsen på flere områder. De indkøbte teknologier indgår i et "Teknologibibliotek", hvor teknologierne kan rotere og afprøves på andre institutioner.

Teknologi og innovation indarbejdes i vores kompetenceplan, og der søges midler i kompetencepuljen til en tværgående uddannelse af nye teknologiagenter. Med inspiration fra projektets teknologiagenter.

Med de politiske principper og pejlemærker fra Opgaveudvalget for digitalisering og teknologi koordineres en række af de mest lovende teknologiprojekter og gennemføres i en samlet digitaliseringsplan på børne- og ungeområdet.