

Faglig nysgerrighed styrker brugen af teknologi

til gavn for børn og unge med funktionsnedsættelser



Sarah Kjær
Projektleder, fuldmægtig, cand.cult.soc.
Social- og Boligstyrelsen
sakj@sbst.dk

Teknologier, der kan understøtte selvstændighed, trivsel og udvikling, kan spille en afgørende rolle for børn og unge med funktionsnedsættelser og deres muligheder for at være en aktiv spiller i deres egen hverdag.

Men i en verden, hvor teknologierne udvikler sig med hastige skridt, kan det synes umuligt for fagpersoner at nå at lære en teknologi at kende, før den er afløst af en ny eller videreudvikles. Det betyder, at der bør være et rum, hvor fagpersonerne sammen med børnene kan styrke deres mod til at være nysgerrige og turde afprøve forskellige teknologiske løsninger.

Social- og Boligstyrelsen har undersøgt velfærdsteknologiens rolle på området for børn og unge med funktionsnedsættelser, som bor på børne-/ungehjem. I denne artikel beskrives pointerne fra interviews med praksis og litteraturgennemgangen.

Fagpersoner som brobyggere mellem teknologi og socialfaglig indsats

De børn og unge, som vidensafdækningen drejer sig om, er i høj grad afhængige af de fagpersoner, der er omkring dem. Det er børn med fysiske og psykiske funktionsnedsættelser, som bor på børne-/ungehjem og har brug for støtte i de fleste af hverdagens gøremål. I nogle tilfælde kan teknologier og hjælpemidler være med til at støtte barnets selvstæn-

Der skal skabes et rum, hvor fagpersoner med børnene kan styrke deres mod til at være nysgerrige og turde afprøve forskellige teknologiske løsninger. En vidensafdækning fra Social- og Boligstyrelsen sætter fokus på velfærdsteknologiens rolle for børn og unge med handicap.

dighed, trivsel og udvikling. I andre tilfælde kan teknologierne være et redskab for fagpersonerne til at udføre deres arbejde. Vidensafdækningen og artiklen her handler om de teknologier, der understøtter barnets selvstændighed, trivsel og udvikling.

'Skærmangsten' kan spænde ben for, at børnene kan få det optimale ud af teknologien

Over halvdelen af de danske kommuner oplever udfordringer med velfærdsteknologi til børn og unge på det sociale område. Udfordringerne handler om:

- at sikre **tilstrækkelig viden** om brug af ny teknologi
- at gøre brug af velfærdsteknologien i hverdagen med børnene (**implementering**).

En leder på et børne-/ungehjem har forklaret, at nogle fagpersoner kunne være 'skærmangste' eller berøringsangste i en grad, så de ikke gav sig selv lov til at være nysgerrige på de nye teknologier og prøve tingene af. Lederen fortæller:

» Der var et barn nede på aflastning, som egentlig ikke havde brugt den der Tobii [kommunikationsteknologi med mulighed for alternativ betjening, fx øjenstyring] ret meget, og det var simpelthen, fordi personalet ikke vidste helt præcist, hvordan de skulle gøre, og så har man berøringsangst«.

I dette eksempel med Tobii'en kom der senere en kollega fra en anden afdeling, som var vant til at bruge teknologien, og introducerede kollegerne til den. Lederen forklarer videre om eksemplet:

» Hun (red: kollegaen) var ikke berøringsangst i forhold til den nye teknologi og med at kommunikere på den måde. Og den vej igennem fik hun så introduceret personalet til det, og nu kører det, og de bruger det, og man er ikke bange for at lave fejl, fordi det er jo bare at spørge barnet«.

For barnet her, som ikke har et verbalt sprog, er fagpersonernes nysgerrighed og mod til at afprøve og fejle for at finde frem til den rette teknologi afgørende. Det kan vise sig at blive barnets vej henimod at kommunikere med verdenen omkring sig og dermed opnå højere grad af trivsel, selvstændighed og udvikling. Barnet er afhængig af, at fagpersonerne understøtter teknologien bedst muligt. Men manglende viden og fagligt rum til at afprøve kan afholde fagpersoner fra det.

Det dobbelte blik: Forståelse for både teknologi og målgruppe

Børnene har forskellige ressourcer, ønsker og behov. Det betyder, at teknologien, på trods af at vise god effekt og store besparelser i afprøvningsprojekter, kan vise sig ikke at gøre nogen forskel i praksis for det enkelte barn. Der skal derfor tages udgangspunkt i det enkelte barn, når der vælges teknologier som en del af den habiliterende og socialpædagogiske indsats. I den proces er det gavnligt, når fagpersonerne både har forståelse for teknologien og de børn/unge, som teknologien skal bruges i samspil med. På den måde kan de udvælge og gøre brug af teknologier, som bedst muligt matcher barnets/den unges ressourcer, behov og ønsker. Det giver

også mulighed for, at fagpersonerne henter inspiration i mainstreamteknologi, som de fx har derhjemme, og udtænker nye måder at bruge det i indsatsen. Eksempelvis stemmestyring, som i dag er indlejret i mange elektroniske produkter (fx stemmestyring i TV, Google home, Siri).

Når holdningen til teknologien smitter

I dette samspil mellem teknologien og barnet ligger også en pointe om, at ens egen tilgang til teknologien kan 'smitte af' på omgivelserne. Det viser eksemplet med Tobii'en. Er du som fagperson fascineret, ukritisk eller negativ over for teknologien? Det kan have stor betydning for, hvordan barnet opfatter teknologien, hvis fagpersonen fx udtrykker, at de ikke forstår den eller er utryk ved at bruge den. Omvendt kan den nysgerrige tilgang, hvor der er plads til at fejle og lære af fejlene, give både kolleger og børn mod på at afprøve forskellige teknologier for at finde frem til det, der virker.

Det er ledelsens rolle at skabe rum til at udforske teknologien

Ledelsen på børne-/ungehjemmene spiller en central rolle i forhold til at understøtte implementeringen af teknologierne. Det handler bl.a. om at give faglig plads til de nysgerrige, udforskende processer, og til at drøfte de resultater og etiske spørgsmål, der kan opstå derefter. Det handler også om at imødekomme de forskellige niveauer af kompetencer og entusiasme, der kan være blandt medarbejderne. En af lederne fra et børne-/ungehjem forklarer:

» Det kan være, at de godt kan, men ikke vil. Så skal de have den rette form for motivation. Det kan også være, at de ikke kan, men gerne vil, og så skal de øve sig og have noget støtte«.

Hvad mener vi, når vi taler om velfærdsteknologi?

Der er forskellige forståelser af begrebet 'velfærdsteknologi' afhængig af konteksten, og hvem der bruger begrebet. Uanset hvilken definition vi arbejder ud fra, er det vigtigt, at vi er gennemsigtige og tydelige omkring, hvad vi mener med ordet, når vi bruger det. På den måde kan vi skabe grundlag for en solid, faglig drøftelse af emnet.

Du kan finde Social- og Boligstyrelsens definition af velfærdsteknologi på Hjælpebaserne (hmi-basen.dk), og i vidensafdækningen beskriver vi bl.a. snitfladerne mellem begreberne 'velfærdsteknologi' og 'hjælpebaser'.

Link til:

'Vidensafdækning. Velfærdsteknologi for børn og unge med handicap i anbringelse' (sbst.dk, 2022)





Hvordan følger vi med den hastige udvikling af teknologi?

Uanset niveauet af kompetencer og entusiasme hos fagpersonerne, så er mængden af teknologier enorm, og hver dag opstår der nye teknologier eller nye måder at bruge eksisterende teknologi på. Det kan synes uoverskueligt for fagpersonerne at holde trit med udviklingen.

At klæde fagpersonerne på til at gøre bedre brug af teknologierne handler derfor ikke kun om at lære at trykke på knapperne og tænde for apparaterne. For hvad sker der så, når apparaterne bliver skiftet ud eller får opdateret software? I de seneste år er man begyndt at tale om en kompetence i form af *teknologiforståelse*, som handler om mere end blot at kunne betjene teknologierne. Det handler om at udforske teknologiens betydning for eksempelvis den habiliterende og socialpædagogiske indsats og for relationen mellem mennesker. Kompetencer ift. teknologiforståelse kan være med til at give fagpersonerne et trygt udgangspunkt til at være nysgerrige – og mindre berøringsangste – når der kommer nye, ukendte teknologier ind ad døren.

Teknologiforståelse handler om mere end at kunne trykke på knapperne

Der findes i dag flere modeller for undervisning i teknologiforståelse, fx på professionshøjskolerne og i grundskolerne. En af modellerne udspringer af forskningsprojektet Technucation fra 2015, som viser bredden af de kompetencer, der skal til for at opnå bedre brug af teknologi (TEKU-modellen).

- **Teknologi:** At lære teknologien at kende på sine egne præmisser gennem forskellige læringsstrategier. Det kan være kommunikationsteknologier, som Tobii'en nævnt i eksemplet tidligere. Forskellige strategier til at lære nye teknologier at kende kan understøtte en undersøgende og mindre teknologiforskrækket tilgang til kommunikationsteknologier. Med konkrete strategier i baghånden kan man undgå situationer, hvor fx frygten for at ødelægge de avancerede, og ofte dyre, kommunikationsteknologier gør, at man helt lader være med bruge dem.

- **Engagement:** Medarbejderne skal udforske den forandring, som teknologien skaber i deres praksis. Fx kan en omverdenkontrol give et barn med motorisk funktionsnedsættelse følelsen af selvstændighed, fordi barnet pludselig selv kan lukke døren til sit værelse. Hvad betyder denne mulighed for barnets selvforståelse og for relationen mellem barn og fagperson? Og hvilken betydning har fagpersonens tilgang til teknologien for, om teknologien bliver taget i brug, og bidrager med den ønskede værdi?
- **Kompleksitet:** Når der introduceres nye teknologier, kan fagpersonerne have en oplevelse af, at de ikke har indflydelse på, hvilken teknologi der bliver indført og hvorfor. Det udfordrer bl.a. fagpersonernes oplevelse af meningsfuldhed i deres daglige arbejde, særligt når teknologien opleves som et benspænd. Teknologien skal helst være en aflastning i hverdagen eller en forbedring af indsatsen, og når den så ikke virker eller ikke giver mening, så går man lynhurtigt over til at gøre det, man plejer.
- **Udvikling:** Fjerde og sidste perspektiv i TEKU-modellen handler om den påvirkning, som teknologien har mellem fagpersonerne og på fagligheden, fx den fysioterapeutiske, ergoterapeutiske, og socialpædagogiske faglighed. Det betyder, at fagpersonerne aktivt skal arbejde med, hvordan deres faglighed udvikler sig med teknologierne. Nye teknologier fører eksempelvis nye arbejdsopgaver med sig. Det kan af nogle forstås som, at der bliver taget tid væk fra kerneopgaven, og af andre forstås som, at der netop frigives tid til kerneopgaven. Teknologien kan også skabe forandringer i de faglige relationer mellem fagpersonerne, fordi de har forskellige teknologiske kompetence-niveauer.

GDPR er (ikke nødvendigvis) et benspænd

Et gennemgående tema i interviewene var databeskyttelsesforordningen (GDPR), som ofte opleves som et benspænd for at være nysgerrig og afprøve nye teknologier. Formålet med lovgivningen er, at den enkelte borger beskyttes mod, at uvedkommende kan få adgang til følsomme eller fortro-





Læs mere i vidensafdækningen

Social- og Boligstyrelsens vidensafdækning er baseret på en litteraturgennemgang og interviews med bl.a. ledere, socialpædagoger og IKT-konsulenter på fem børne-/ungehjem for børn og unge med fysiske og/eller psykiske funktionsnedsættelser. I vidensafdækningen kan man læse mere om begrebet 'velfærdsteknologi på det sociale område', eksempler på velfærdsteknologi, implementering og ledelsens rolle ift. at lykkes med implementeringen samt om teknologiforståelse.

Få mere viden om konkrete løsninger på Hjælpemiddelbasen

Hjælpemiddelbasen indeholder oplysninger om over 90.000 hjælpemidler samt 63 guides om udvalgte hjælpemidler og guides om forskellige målgrupper, fx hjælpemidler til mennesker med autisme, demens, synshandicap m.m., www.hmi-basen.dk.

En komplet litteraturliste findes på side 37.

Benspænd: Medarbejdere i botilbud er i tvivl om, hvorvidt det er lovligt efter GDPR at hænge aktivitetsoversigter op, der viser, hvilke beboere der deltager i hvilke aktiviteter.

Datatilsynets svar: Det vil normalt være uproblematisk at hænge sådan en oversigt op, fordi oplysningerne om, hvilken borger der deltager i hvilken aktivitet, ikke er følsomme eller i øvrigt særligt beskyttelsesværdige oplysninger. Endvidere tjener oversigten et sagligt formål.

lige personoplysninger. Men i praksis opleves lovgivningen som uklar, og denne usikkerhed afholder mange gode idéer fra at blive prøvet af.

Dette afspejler en generel udfordring i landets kommuner, og Datatilsynet har derfor offentliggjort en gennemgang af 40 eksempler på udfordringer med GDPR og svarene til dem. En af hovedpointerne er, at man som fagperson skal vurdere, om teknologien, hvormed GDPR-benspændet opstår, tjener et sagligt formål. Se eksempel i tekstboksen.

Som fagperson er det derfor vigtigt at gøre sig nogle faglige overvejelser om, hvordan man har tænkt sig at bruge borgerens oplysninger, og forholde sig til, hvordan det tjener et sagligt formål, inden de gode idéer droppes helt. Dernæst kan man fx tage kontakt til den juridiske afdeling i kommunen og drøfte brugen med udgangspunkt i de faglige argumenter, eller tage på kursus i GDPR for at få forudsætninger for at træffe en faglig vurdering af, hvordan teknologierne kan tages i brug inden for rammerne af GDPR.