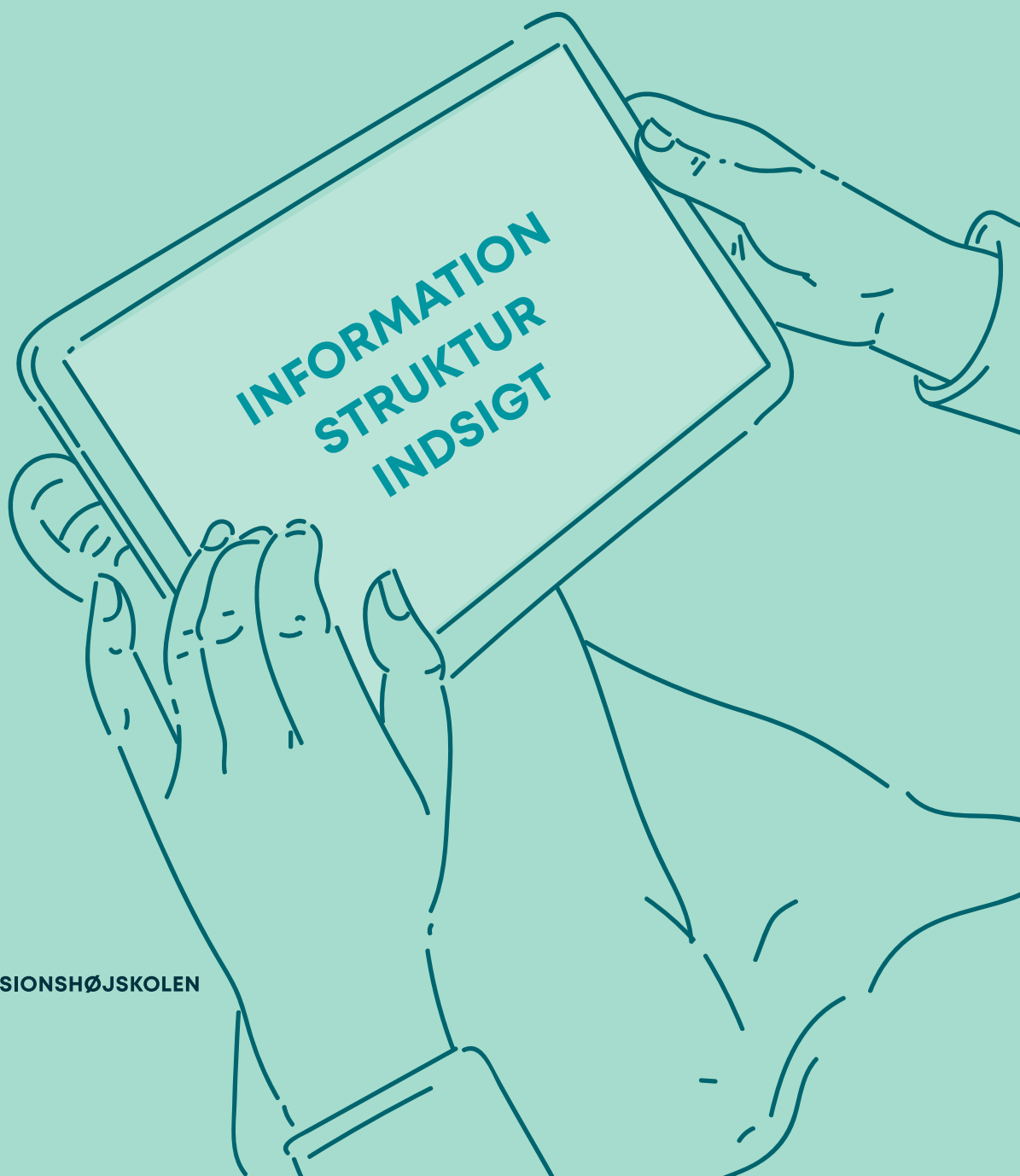


Velfærdsteknologi i praksis

Inspiration til implementering

Otte cases med fokus på anvendelsen af velfærdsteknologi
i det faglige arbejde på det specialiserede område



Velfærdsteknologi i praksis
Inspiration til implementering

Otte cases med fokus på anvendelsen af
velfærdsteknologi i det faglige arbejde
på det specialiserede område

University College Nordjylland, UCN

1. udgave 2025

ISBN-97887-85451-06-4

Velfærdsteknologi i praksis

Casesamling med eksempler fra praksis om hvordan velfærdsteknologi anvendes i bo- og dagtilbud for mennesker med udviklingshandicap samt borgere med psykiske lidelser i socialpsykiatrien

Udgivelsen er støttet af Fremfærd Særlige behov

Forfatter	Anna Marie Lassen
Udgivet af	Ph.d. & lektor Anna Marie Lassen, tilknyttet act2learn Social og Sundhed & Ergoterapeutuddannelsen, UCN
Udgivelsesår	2025

Indhold

1. Casesamlingen som inspirationskilde og værktøj.....	5
2. At lære af og med cases fra praksis.....	6
2.1 Hvordan kan jeg som studerende arbejde med cases?	6
2.2 Hvordan kan jeg som medarbejder bruge casesamlingen i mit arbejde?	6
3. Babysimulator: Er du klar til at blive forælder?.....	7
3.1 Charlotte og Søren.....	9
3.2 Sanne og Claus.....	11
4. Konfront: Læringsportal til mennesker med mentale udfordringer.....	14
4.1 Simon.....	16
4.2 Jesper	18
5. IBG-skærm: Overskuelig præsentation af information.....	21
5.1 Martin.....	23
6. Virtual reality: Tryk træning af svære situationer	25
6.1 Majbritt.....	27
6.2 Malene.....	29
6.3 Jens.....	32
7. Opsamling – teknologi i praksis.....	34
8. Et teoretisk udgangspunkt.....	35

1. Casesamlingen som inspirationskilde og værktøj

Formålet med denne casesamling er at vise, hvordan fagprofessionelle systematisk kan arbejde med velfærdsteknologi. Casene illustrerer blandt andet, hvordan teknologi kan:

- Understøtte og styrke det faglige arbejde.
- Bidrage til at systematisere og dokumentere indsatsen med borgeren.
- Hjælpe med at identificere borgerens muligheder og udfordringer.
- Skabe større indsigt hos borgerne i deres egen sygdom, udfordringer og ressourcer.

Samlingen fungerer som en inspirationskilde og et værktøj til at forstå både de praktiske anvendelsesmuligheder og de potentielle udfordringer ved brugen af velfærdsteknologi. Formålet med casesamlingen er at hjælpe medarbejdere og studerende med at få nye perspektiver og redskaber, der kan bidrage til en mere målrettet og effektiv indsats med velfærdsteknologi for borgere med udviklingshandicap i fremtiden. Casene kan være med til at bygge en bro mellem teori, erfaring og handling, og de understøtter udviklingen af en reflektiv professionalitet, hvor teknologien ses som en integreret del af omsorg og faglighed.

Samlingen er skrevet på baggrund af semistrukturerede interviews med otte medarbejdere fra forskellige danske kommuner. Interviewene er foretaget i november og december i 2024. Medarbejderne repræsenterer forskellige faglige baggrunde, herunder socialrådgivere, pædagoger og lærere. Fælles for disse medarbejdere er deres erfaring med at integrere velfærdsteknologiske løsninger i deres daglige arbejde med borgere, der har udviklingshæmning eller psykiske funktionsnedsættelser. Casene er baseret på virkelige borgere, og alle personhenførende informationer er anonymiseret for at beskytte borgeren.

Casesamlingen er struktureret i otte afsnit. Afsnit 1 og 2 beskriver formål og indholdet for denne casesamling. Afsnit 3 omhandler to cases, hvor teknologien babysimulator er anvendt. Afsnit 4 omhandler to forskellige cases med læringsplatformen Konfront. Afsnit 5 omhandler IBG-skærm (Interaktiv Borger Guide) med en case. Afsnit 6 omhandler tre forskellige cases med teknologien Virtual Reality. Afsnit 7 samler op på casene, og afsnit 8 beskriver det teoretiske udgangspunkt for casesamlingen.

2. At lære af og med cases fra praksis

2.1 Hvordan kan jeg som studerende arbejde med cases?

Som studerende kan du bruge casesamlingen som en måde at koble teori og praksis. Casene giver indblik i, hvordan forskellige teknologier kan anvendes i konkrete situationer med borgere, som har udviklingshandicap eller psykiske funktionsnedsættelser.

Når du læser casene, kan du reflektere over spørgsmål som:

- Hvad er teknologiens funktion i casen?
- Hvilke faglige overvejelser gjorde medarbejderne sig?
- Og hvordan påvirker teknologien borgerens muligheder og livskvalitet?

Du kan analysere casene med udgangspunkt i din faglige viden, diskutere alternative tilgange med dine medstuderende og overveje, hvordan du selv ville have handlet i en tilsvarende situation. På den måde bliver casene et redskab til at træne faglig dømmekraft og udvikle refleksion over teknologiens rolle i professionel praksis.

2.2 Hvordan kan jeg som medarbejder bruge casesamlingen i mit arbejde?

Som medarbejder i praksis kan du anvende casene som inspiration til faglige drøftelser og udvikling af din egen praksis. Casene viser eksempler på, hvordan kolleger i andre kommuner har arbejdet med velfærdsteknologi i samarbejde med borgere, og hvilke udfordringer og løsninger de har erfaret.

Du kan bruge casene som et udgangspunkt for dialog i personalegruppen:

- Hvilke erfaringer genkender vi?
- Hvad kan vi overføre til vores egen arbejdsplads og kontekst?
- Og hvilke nye ideer giver casene os til at bruge teknologien på en anderledes måde?

Casene kan også fungere som læringsredskaber i tværfaglige møder, hvor de skaber et fælles udgangspunkt for at drøfte teknologiens potentialer og begrænsninger. På den måde kan casesamlingen bidrage til både erfaringsdeling, kompetenceudvikling og kvalificering af den fælles indsats for borgere.

3. Babysimulator: Er du klar til at blive forælder?

Forældresimuleringsforløb med babysimulator

I det følgende beskrives, hvad teknologien babysimulator er, og hvilke muligheder denne teknologi har.

Babysimatoren er en datastyret babydukke som simulerer forskellige behov, som et spædbarn har. Babysimatoren er på størrelse med et nyfødt barn, der vejer ca. 2700 gram og kræver støtte til hovedet som en rigtig baby. Den simulerer spædbørns behov som sult, bleskift, søvn, at bøvse og trøst.

Babyen kan programmeres med 15 forskellige døgnrytmer fordelt på tre sværhedsgrader (let, middel, svær) og kræver pleje både dag og nat. Via indbyggede chips i sutteflaske og ble registrerer computeren, om babyens behov dækkes korrekt, og et ID-armbånd sikrer, at kun den/de tilknyttede "forælder" kan opfylde behovene. Babyen afgiver lyde, og den afgiver ligeledes en tilfredshedslyd, når den får dækket et korrekt behov. Så forældrene kan aflæse hvornår de har handlet på rette behov. Og hvis den ikke får opfyldt behov, græder den mere og mere. Og den afgiver fx suttelyde, når den får sutteflaske



m.v. Data om pleje og behov aflæses af en professionel, der bruger dette som udgangspunkt for rådgivning og refleksion i forløbet. Teknologien registrerer således efter et bestemt antal minutter, om behov hos (babyen) bliver opfyldt eller ikke opfyldt. Babysimulatoren kan ligeledes aflæse, om brugerne (forældre) holder hoved på babysimulatoren rigtigt. Babysimulatoren sutteflaske og ble indeholder en chip, der kommunikerer med en computer for at registrere, om babyens behov for mad og bleskift bliver opfyldt. Derudover overvåges det, om babyen får korrekt hovedstøtte, bliver trøstet og fx hjulpet med at bøvse.

Når babyen græder, skal den løftes op med hovedstøtte. ID-armbåndet scannes over babyens ryg eller mave og bekræfter med en tone, at den rette person er registreret. Derefter vurderes det, om babyen har brug for mad, et bleskift, vugning eller at bøvse. Babysimulatoren kan tilknyttes en eller to ID-armbånd.

Den professionelle aflæser babysimulatoren via en computer, som viser, hvilke behov babyen har haft, og i hvilken grad de er blevet dækket. Det fremgår også, hvornår behov ikke er opfyldt. Hvis babyen har to forældre tilknyttet, kan aflæsningen vise, hvor ofte hver enkelt har taget sig af babyen.



I de to følgende cases er borgerne som en generel procedure igennem et afprøvningsforløb på 9 dage for at få så virkelighedsnært scenarie af at blive forældre til et lille barn som muligt. Det er her de fagprofessionelle programmerer babysimulatoren og kommer med barnevogn, babyseng og skiftefaciliteter.

3.1 Charlotte og Søren

Charlotte og Søren er et par i midten af 20'erne, der bor sammen i egen bolig. De modtager støtte fra kommunens bostøtteteam, som hjælper dem med at strukturere deres hverdag. Charlotte og Søren drømmer om at blive forældre, og ønsket fylder meget i deres samtaler. Parret er enige om, at de gerne vil have et barn.

Efter gentagne samtaler om ønsket om at få et barn tog deres bostøtte initiativ til at kontakte kommunens støttecenter, som tilbyder forældresimuleringsforløb til unge par med særlige udfordringer. Parret fik derfor bevilget et forløb med babysimulatoren. Forløbet skulle give Charlotte og Søren en realistisk oplevelse af, hvad forældreskabet indebærer, og hjælpe dem med at få en dybere forståelse af de praktiske og følelsesmæssige krav, der følger med at passe en baby.

Indledende møde og opstart

Før babysimuleringsforløbet begyndte, afholdt to fagpersoner et møde hjemme hos Charlotte og Søren. Her blev rammerne for forløbet drøftet. Det blev understreget, at forløbet ikke skulle afgøre, om Charlotte og Søren kunne blive forældre, men snarere give dem indsigt og erfaring. Parret blev også informeret om, at kommunen kunne få indsigt i de data og observationer, der blev indsamlet under forløbet.

Støttemedarbejderne forklarede babysimulatoren's funktioner og de krav, den ville stille til parret. Charlotte og Søren lyttede opmærksomt og udtrykte både spænding og nervøsitet. Søren var især bekymret for de natlige opgaver, mens Charlotte virkede selvssikker på sine evner til at passe babyen. De blev opfordret til at se forløbet som en læringsrejse, hvor fejl kunne bruges som anledning til refleksion og selvindsigt.

Forløbet med babysimulatoren

Under forløbet besøgte støttemedarbejderne parret løbende for at tale om deres erfaringer og udfordringer. På det første besøg blev fokus lagt på:

- At reagere på babysimulatoren's gråd.
- At give sutteflaske og skifte ble korrekt.
- At håndtere babyen sikkert, fx støtte hovedet, når de løfter den.

Støttemedarbejderne bemærkede, at Charlotte og Søren hurtigt virkede trætte og mindre oplagte. Lejligheden begyndte at rode, og snavset tøj hobede sig op. Ved et uanmeldt besøg opdagede medarbejderen, at Charlotte var i gang med at vaske tøj, mens babysimulatoren lå nøgen på badeværelsesgulvet ved siden af vasketøjet. Da medarbejderen spurgte, hvorfor babyen lå der nøgen, forklarede Charlotte, at hun ville være klar til hurtigt at skifte ble, når babyen græd. Dette gav anledning til en vigtig samtale om konsekvenserne af at lade et spædbarn ligge på et koldt gulv – fx risikoen for sygdom eller ulykker. Charlotte erkendte, at det ikke var en sikker løsning, og medarbejderen hjalp hende med at forstå vigtigheden af at prioritere babyens sikkerhed og velbefindende.

På samme måde drøftede de, hvordan Charlotte kunne strukturere og planlægge oprydning og tøjvask, så det ikke gik ud over omsorgen for babyen.

Faglige refleksioner

Forløbet med babysimulatoren har givet Charlotte og Søren indsigt i, hvad forældreskab kræver. Det har også været en proces for fagpersonerne, der kunne hjælpe parret med at reflektere over deres oplevelser og forstå, hvordan deres handlinger og valg påvirker barnet. Herunder indsigt i:

- Praktiske gøremål. Charlotte og Søren erfarede, at det kræver konstant opmærksomhed og tilstedeværelse at passe et spædbarn. De blev konfronteret med, hvor svært det kan være at balancere daglige opgaver som tøjvask og oprydning med barnets behov.
- Emotionelle udfordringer. Trætheden og presset fra babysimulatoren viste parret, hvordan manglende søvn og stress kan påvirke deres beslutningsevne og samarbejde. Samtidig blev det tydeligt, hvordan enkle fejl kunne have alvorlige konsekvenser for et barn i en virkelig situation.
- Refleksion og erkendelse. Samtalerne gav Charlotte mulighed for at erkende, at hendes selvtillid før forløbet ikke matchede de faktiske krav til forældreskab. Søren fik samtidig bekræftet sine bekymringer om, hvor krævende det ville være at tage sig af et barn døgnet rundt.

Det blev tydeligt, at parret har behov for yderligere støtte og vejledning, hvis de ønsker at forfølge deres drøm om at blive forældre. Støttemedarbejderne kunne arbejde med at udvikle praktiske strategier, der kunne hjælpe Charlotte og Søren med at strukturere deres hverdag og skabe bedre rammer for omsorg og ansvar under simuleringsforløbet. Babysimulatoren blev her et redskab, der gav både parret og fagpersonerne en konkret platform til at arbejde med forståelse, ansvar og realistiske forventninger til forældreskabets krav.

3.2 Sanne og Claus

Sanne og Claus har dannet par i et år og bor sammen i egen bolig. Sanne er meget glad for børn og har tidligere været i praktik i en vuggestue. Hendes mor har desuden været dagplejemor, hvilket har givet Sanne en vis erfaring og viden om arbejdet med små børn. Hun er overbevist om, at hun kan klare forælderrollen, og hun har et stort ønske om at få et barn. Claus er derimod mere skeptisk. Han bekymrer sig over Sannes psykiske stabilitet og det faktum, at hun tager en del medicin. Især er han usikker på, hvordan hendes situation vil påvirke deres evne til at tage sig af et barn, særligt om natten, når der er behov for at give sutteflaske eller skifte ble. Claus har et lidt større overblik over deres samlede situation, men deler alligevel Sannes ønske om at blive forældre.

Ved det indledende hjemmebesøg taler støtte medarbejderne med Sanne og Claus om, hvad et ni dages simuleringsforløb med babysimulatoren indebærer. De forklarer, at parret skal lære at lytte til babyens behov, identificere dem og handle korrekt på disse behov. Sanne giver udtryk for stor selvtillid og mener, at hun kan imødekomme babysimulatorens behov. Hun forklarer, at hun forstår det ansvar, der følger med at have et barn, og understreger, at hun er klar til at sætte barnets behov over sine egne. Sanne udtrykker også en stærk tro på, at dette forløb vil bekræfte, at hun og Claus er klar til at blive forældre. Medarbejderne registrerer dog en vis usikkerhed i forhold til, om Sanne har en realistisk forståelse af, hvad det indebærer at tage vare på et barn. Støtte medarbejderen er afventende overfor, hvordan parret vil opleve forælderrollen i praksis med babysimulatoren, da det virker, som om især Sanne ikke har selvindsigt i egen situation og formåen. Parret får babysimulatoren udleveret sammen med alt nødvendigt udstyr: tøj, bleer, lift, barnevogn, babyseng og skiftefaciliteter. De får også et telefonnummer til støtte medarbejderne, som de kan kontakte ved behov.

Forløbet med babysimulatoren

Allerede efter én dag ringer Sanne til støtte medarbejderne og beder dem komme hjem til dem, da hun mener, at der er noget galt med babysimulatoren. Hun påstår, at den bliver ved med at give udtryk for nogle behov, som hun har dækket fx taget barnet op og skiftet det m.m. Støtte medarbejderen tager hjem til Sanne og Claus.

Ved besøget viser det sig, at Sanne har svært ved at forstå og reagere korrekt på babysimulatorens behov. Hun virker meget stresset og overvældet. Det bliver hurtigt tydeligt for støttemedarbejderen, at hun har svært ved at opfylde de mest grundlæggende behov, såsom at tage babysimulatoren op, give den mad eller skifte ble. Medarbejderen prøver at vise Sanne, hvordan hun skal håndtere de forskellige behov, og de taler om, hvordan hun har håndteret udfordringerne. Sanne og Claus fortsætter med babysimulatoren. Men på fjerde dagen kontakter Claus støttemedarbejderen og beder denne om at hente babysimulatoren, da Sanne ikke længere kan overskue situationen. Sanne erkender, at hun ikke kan håndtere opgaven, og udtaler: "Jeg skal aldrig have børn." Det viser sig, at Claus arbejder om aftenen, og derfor er Sanne alene, og det har været for stor en opgave for hende at håndtere dette alene. Forløbet slutter med, at parret i stedet beslutter sig for at anskaffe en bomuldshund, som de føler, de bedre kan tage ansvar for.

Faglige refleksioner

Simuleringsforløbet har været en vigtig lærings- og refleksionsproces for både Sanne og Claus. Forløbet gav dem en realistisk oplevelse af, hvad det indebærer at tage vare på et spædbarn døgnet rundt, og særligt Sanne fik indsigt i, hvor krævende forælderrollen kan være.

Sanne oplevede på egen krop, hvordan det at passe en baby kræver konstant opmærksomhed og energi. Hun indså, at hun ikke kunne planlægge sin tid, da babysimulatorens behov konstant afbrød hende. Bedst som hun lige havde fået babyen til at sove i barnevognens og sat sig i sofaen for at hækle, begyndte babysimulatoren at græde. Hendes erkendelse af, at hun blev stresset efter få dage, gav hende et realistisk billede af, hvor udfordrende det ville være at have et barn døgnet rundt.

Claus fik en bedre forståelse af de praktiske og følelsesmæssige krav, der følger med forældreskabet. Hans bekymringer om Sannes stabilitet blev bekræftet, og han oplevede, at han var i stand til at støtte hende under forløbet til en grænse.

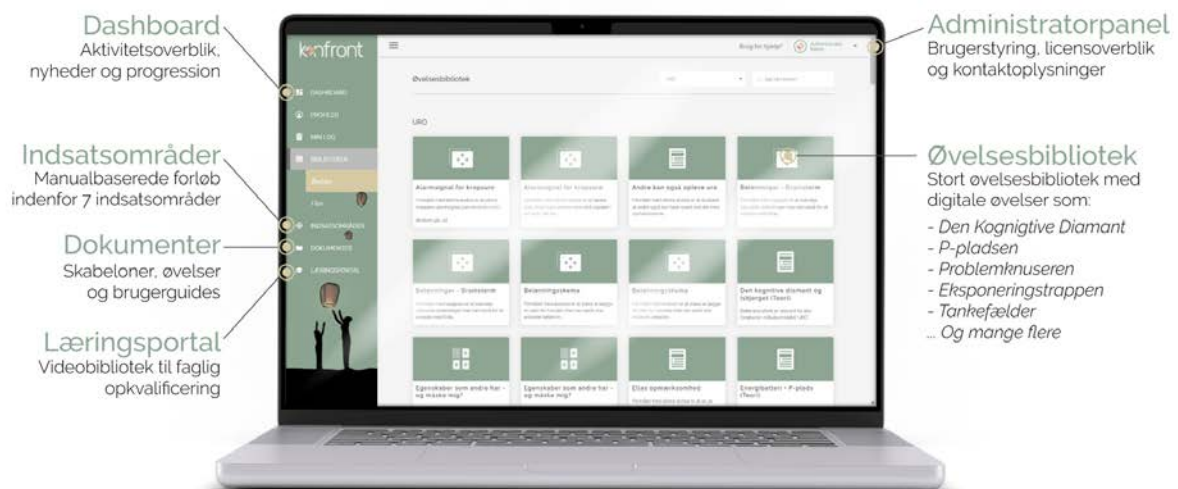
For medarbejderne var forløbet en mulighed for at have samtaler med Sanne og Claus om de faktiske oplevelser og udfordringer ved forælderrollen. Disse samtaler blev konkrete og virkelighedsnære, hvilket gjorde det lettere at drøfte de konsekvenser, som manglende søvn, stress og konstante afbrydelser kan have på både den fysiske og psykiske tilstand.

Emner som støttemedarbejderen talte med Sanne og Claus om:

- Hvordan påvirker manglende søvn og stress beslutningsevnen og relationen mellem parret?
- Hvornår får I aftensmad, og hvornår får I tid til at gå i bad?
- Hvordan håndterer man følelsen af utilstrækkelighed, når man ikke kan finde ud af, hvad babyen har brug for?
- Hvad betyder det for parret at erkende deres egne grænser, og hvordan kan de bruge denne indsigt til at træffe realistiske beslutninger om fremtiden?

Forløbet illustrerede, hvordan teknologier som babysimulatoren kan give borgere en vigtig indsigt i forælderrollen og støtte dem i at træffe informerede valg om deres fremtid. I dette tilfælde blev det klart for både Sanne og Claus, at de med deres nuværende ressourcer ikke var klar til at blive forældre, men de fik samtidig mulighed for at reflektere over deres forhold og finde en anden måde at dele ansvar og omsorg på.

4. Konfront: Læringsportal til mennesker med mentale udfordringer



Konfront er en digital trivsels- og undervisningsplatform designet til at styrke mental sundhed blandt børn, unge og voksne. Platformen tilbyder materialer, der hjælper fagpersoner med at identificere og adressere mistrivsel gennem strukturerede indsatser. Konfront kan understøtte fagpersoner ved at:

- Vejlede til den rette indsats via digitale trivselsskemaer.
- Opkvalificere fagligheden gennem strukturerede og evidensbaserede materialer.
- Styrke det tværfaglige samarbejde og inddrage familien i trivselsarbejdet ved at inddrage disse i de konkrete aktiviteter eller tale om disse aktiviteter.

Platformen er opdelt i tre moduler, der tilsammen dækker forskellige niveauer af trivselsindsatser:

- **Compass:** Et digitalt trivselsskema bestående af 24 spørgsmål, der screener for mistrivselsudfordringer. Compass hjælper med at perspektivere faglige antagelser om det enkelte individ og vejleder til den rette indsats.

- Boost: Forebyggende materiale til lette og moderate trivselsindsatser. Boost tilbyder trivselsforløb for både individuelle og grupper samt yoga og meditation, der kan integreres i daglig praksis.
- Cope: Målrettede forløb til mere specifikke og komplekse trivselsudfordringer. Cope indeholder forløb inden for områder som bekymring og angst, robusthed, vredeshåndtering, selvværdsstræning og uro.

Konfront er udviklet til fagpersoner som lærere, pædagoger, AKT-teams, inklusionsvejledere og psykologer, der arbejder med børn, unge og voksne i både almen- og specialområdet. Platformen er et værktøj til skoler, bosteder og institutioner, hvor der er fokus på at styrke mental trivsel og forebygge mistrivsel. I Konfront er der samlet specialpædagogiske indsatser og værktøjer ét sted og har til formål at gøre det nemmere for fagpersoner at arbejde systematisk og målrettet med trivsel.



4.1 Simon

Simon er en 17-årig ung mand, der for nylig er startet på en ungdomsuddannelse. Han er tilknyttet et u-visiteret kommunalt tilbud for unge. Efter noget tid viser det sig, at Simon har en form for autisme. Han fortæller, at han føler sig ensom og har svært ved at skabe kontakt til jævnaldrende. Han har ingen tætte venner og oplever, at han ikke rigtig er blevet en del af et fællesskab på sin nye uddannelse.

Tidligere gik Simon på efterskole, hvor han havde en kæreste gennem næsten hele opholdet. De to tilbragte det meste af tiden sammen, og relationer til andre kammerater blev nedprioriteret. Da kæresten slog op kort efter, at Simon startede på sin nye uddannelse, oplevede han et markant tomrum og følte sig helt alene.

Simon bor hjemme hos sine to mødre, men har vanskeligt ved at navigere i familiekonstellationen. Han oplever, at jævnaldrende ikke altid forstår eller accepterer, at han har to mødre og ingen far, hvilket forstærker hans følelse af at være anderledes.

Opstart med Konfront

Ved det første møde udfylder Simon et trivselsskema i Konfront. Skemaet viser blandt andet lavt selvværd samt flere andre områder, hvor han har udfordringer. Den professionelle spørger Simon, hvilke områder han helst vil arbejde med, og hvad der giver mest mening for ham. Simon vælger at fokusere på at styrke sit selvværd og på, hvordan han kan få flere venner.

Samtalen kobles til en forklaring af, hvad selvværd og selvtillid betyder, så Simon får en klar forståelse af, hvad arbejdet indebærer. Den professionelle bruger herefter udvalgte moduler i Konfront til at strukturere forløbet.

Arbejdet med teknologiens moduler

Arbejdet med Konfront tager udgangspunkt i Simons egne svar i trivselsværktøjet, hvilket skaber en fælles forståelsesramme. Det er ikke den professionelle, der alene vurderer, hvad der skal arbejdes med – teknologien præsenterer resultaterne, og Simon er med til at prioritere indsatsen.

Sammen arbejder de på at identificere "gode minder" fra Simons liv. Det giver ham en bevidsthed om, hvad han kan, og hvad der gør ham glad. Han bliver opmærksom på, hvordan han tidligere har gjort noget godt for andre, og hvad det har betydet for ham. Dette motiverer ham til at skabe lignende oplevelser igen.

For hver session aftales en hjemmeopgave, eksempelvis at øve sig på at tage kontakt til en klassekammerat eller at deltage i en fritidsaktivitet. De mødes hver 14. dag for at tale om fremskridt, udfordringer og hvilken støtte han kan få fra sine mødre til at nå sine mål.

Fordele ved teknologien

For Simon gør teknologien det lettere at tale om svære emner. Den fungerer som et fælles tredje, der reducerer presset ved den direkte øjenkontakt med den professionelle, når personlige udfordringer skal drøftes.

For den professionelle giver Konfront en klar struktur og konkrete udgangspunkter for samtalen. Det frigiver opmærksomhed til at observere Simon og opfange signaler, der ikke nødvendigvis fremgår af skemaerne. Teknologien gør det også lettere at dokumentere forløbet, blandt andet ved at tage screenshots og gemme dem i journaliseringssystemet.

Faglige refleksioner

Forløbet med Konfront har givet Simon en bedre forståelse af sine udfordringer og styrker, og det har motiveret ham til at handle aktivt for at forbedre sin trivsel. Teknologien har bidraget til at skabe struktur, tydeliggøre indsatsområder og gøre det lettere at tale om følsomme emner.

Samtidig har forløbet vist, hvordan et digitalt redskab kan fungere som et trygt udgangspunkt for refleksion og planlægning for unge, der oplever social isolation og lavt selvværd. For Simon har Konfront ikke blot været et samtaleværktøj, men også en støtte til at omsætte indsigter til konkrete handlinger i hverdagen.

Emner, som den professionelle drøftede med Simon under forløbet:

- Hvordan påvirker lavt selvværd relationen til jævnaldrende, og hvilke strategier kan styrke sociale relationer?
- Hvordan kan tidligere positive oplevelser bruges som inspiration til at skabe nye sociale muligheder?
- Hvilken støtte kan familien give for at fremme Simons mål?
- Hvordan kan teknologi fungere som et fælles tredje i samtaler om svære emner?
- Hvad betyder det for motivationen, at målene er selvvalgte og struktureret via teknologien?

Forløbet illustrerer, hvordan teknologier som Konfront kan støtte unge i at opnå større selvindsigt, afprøve nye handlemuligheder og tage aktive skridt mod forbedret trivsel.

4.2 Jesper

Jesper er 27 år gammel og bor i en lejlighed på et botilbud for mennesker med udviklingshandicap. Han har infantil autisme, men er kognitivt velfungerende og har bestået folkeskolens afgangseksamen efter 9. klasse. På trods af sine ressourcer har Jesper behov for støtte til at skabe struktur i hverdagen, opretholde motivationen og håndtere perioder med lavt selvværd.

Tidligere har Jesper haft et fleksjob, men måtte stoppe, da arbejdsbelastningen blev for høj. Den efterfølgende periode uden beskæftigelse var svær, og han havde svært ved at komme i gang med aktiviteter.

Jesper har dog flere personlige interesser og ressourcer, der styrker hans sociale netværk. Han er bassist i et band, som han selv fandt via en annonce på Facebook, og han deltager i rollespil både fysisk og online. Han ser sine forældre ugentligt, deltager lejlighedsvis i fester og har en vennekreds, som han holder kontakt til.

Opstart med Konfront

Jesper indgår i et målrettet forløb med platformen Konfront for at arbejde med selvværd, sociale færdigheder og struktur i hverdagen. Et af hans hovedmål er at facilitere rollespil én gang om ugen. Dette mål er opdelt i delmål, der blandt andet handler om at planlægge aktiviteter, håndtere uforudsete hændelser og styrke hans evne til at reagere hensigtsmæssigt i sociale situationer.

Den kognitive diamant som redskab

Et centralt element i arbejdet med Konfront er brugen af den kognitive diamant, som er et visuelt analyseværktøj, der hjælper Jesper med at sætte ord på og forstå sammenhængen mellem fire aspekter af en situation:

Tanker – hvad han tænker i situationen.

Følelser – hvilke emotioner situationen fremkalder.

Handlinger – hvordan han reagerer eller opfører sig.

Kropslige reaktioner – hvad han mærker fysisk, fx spændinger, uro eller ro.

Redskabet gør det muligt at "pakke situationen ud" og opdage mønstre i, hvordan de fire elementer påvirker hinanden.

Eksempel fra Jespers rollespil

Jesper har en klar forventning om, at der skal være mindst tre spillere til stede ved rollespilsaftener. Når der så kun dukker to op, bliver han frustreret og kan reagere negativt – fx ved at afslutte spillet hurtigt eller give udtryk for irritation over de fremmødte.

Med vejlederen bruger Jesper den kognitive diamant til at analysere situationen:

Tanker: "Det er ikke sjovt med kun to spillere – så kan vi lige så godt lade være."

Følelser: Skuffelse, irritation.

Handlinger: Afslutter spillet tidligt, trækker sig fra aktiviteten.

Kropslige reaktioner: Spændt i skuldrene, hurtigere vejtrækning.

Ved at arbejde med diamanten kan Jesper og vejlederen derefter udforske alternative tanker og handlinger, fx:

Nye tanker: "Vi kan stadig have det sjovt – måske laver vi en kortere version af spillet."

Nye handlinger: Foreslå en improviseret aktivitet, tilpasse spillet til færre deltagere.

Denne proces gør Jesper mere bevidst om, at hans reaktioner er påvirket af hans forventninger, og giver ham konkrete strategier til at håndtere lignende situationer fremover uden at miste motivationen.

Fordele ved teknologien

Jesper oplever Konfront som visuelt tilgængelig og fleksibel. Han kan selv vælge, om han vil styre musen og indtaste svar, eller om vejlederen skal gøre det. Denne fleksibilitet gør det muligt at tilpasse forløbet til hans dagsform og præferencer.

Vejlederen fremhæver, at Konfront er udviklet af fagfolk med forståelse for målgruppen, hvilket kan mærkes i relevansen af øvelserne og opbygningen af modulerne. Platformen fungerer som et struktureret supplement til øvrige pædagogiske indsatser og skaber en fælles ramme for at arbejde med konkrete mål.

Faglige refleksioner

Forløbet med Konfront har givet Jesper en dybere indsigt i sammenhængen mellem hans tanker, følelser og handlinger i sociale aktiviteter. Brug af den kognitive diamant har især styrket hans evne til at håndtere uforudsete ændringer i rollespilssammenhænge og givet ham alternative strategier, der gør det muligt at gennemføre aktiviteten på en tilfredsstillende måde.

Teknologien har gjort det lettere at strukturere indsatsen omkring hans interesser, hvilket har øget hans motivation for at arbejde med sine mål. Den fungerer som et visuelt og interaktivt arbejdsredskab, der både giver overblik og skaber refleksion.

Emner, som vejlederen drøftede med Jesper under forløbet:

- Hvordan kan man reagere konstruktivt, når planer ændres?
- Hvad betyder sociale aktiviteter for trivsel og selvværd?
- Hvordan kan man bruge interesser som drivkraft for personlig udvikling?
- Hvordan kan teknologi hjælpe med at gøre følelser og reaktioner mere tydelige og håndterbare?
- Hvordan kan delmål skabe motivation og fremdrift mod et større mål?

Forløbet illustrerer, hvordan Konfront og brugen af den kognitive diamant kan støtte borgere som Jesper i at udvikle sociale færdigheder, styrke selvværd og skabe struktur i hverdagen – med udgangspunkt i personlige interesser og realistiske strategier til at håndtere udfordringer.

5. IBG-skærm: Overskuelig præsentation af information

IBG står for Interaktiv Borger Guide og er en interaktiv platform designet til at støtte mennesker med særlige behov ved at levere brugervenlige og sociale it-løsninger. Den fungerer som en digital samling af kommunikation, hvor brugere/borgerne kan få adgang til daglige informationer, ressourcer og aktiviteter på en overskuelig og engagerende måde.



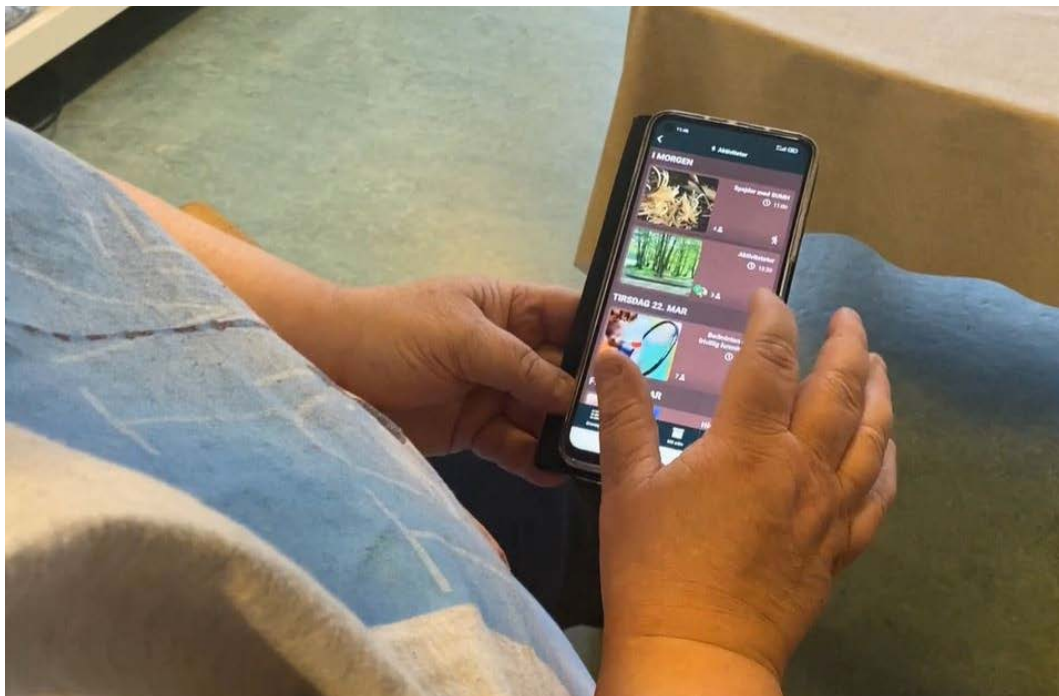
IBG-skærmen anvendes indenfor områderne:

- **Botilbud og plejehjem:** IBG-skærmen styrker fællesskabet ved at præsentere informationer om dagens måltider, aktiviteter og personalets tilstedeværelse, hvilket skaber en følelse af sammenhæng og tryghed blandt beboerne.
- **Dag- og aktivitetstilbud:** Platformen informerer om dagsprogrammer og kommende aktiviteter, hvilket fremmer kommunikation på tværs af forskellige grupper og værksteder.
- **Borgere i eget hjem:** Gennem IBG-appen kan borgere modtage støtte til at strukturere deres hverdag, tilmelde sig aktiviteter og opretholde kontakt med netværk og pårørende, hvilket øger deres selvstændighed og sociale engagement.

IBG-skærmen har forskellige funktioner som:

- Nyheder og opdateringer: Brugere kan tilgå nyheder (fra institutionen) via både IBG-skærmen og appen, hvilket sikrer, at alle er opdateret med relevante informationer.
- Aktivitetskalender: Mulighed for at se og tilmelde sig kommende aktiviteter direkte fra skærmen eller appen, hvilket fremmer deltagelse og engagement.
- Galleri: Visning af billeder og videoer fra fælles aktiviteter, udflugter og arrangementer, der styrker fællesskabsfølelsen blandt brugerne.
- Madplaner: Visning af dagens menu, så beboere og brugere kan se, hvad der serveres, hvilket bidrager til forudsigelighed i hverdagen.
- Tjenesteplan: Giver et hurtigt overblik over, hvilke medarbejdere der er på arbejde, og hvem der kommer senere, hvilket skaber tryghed for brugerne.
- Videokald: En sikker videotjeneste, hvor borgere og medarbejdere kan foretage videoopkald til hinanden i et lukket miljø, hvilket muliggør fortrolig kommunikation.

IBG-skærmen er et værktøj, der har til formål at fremme kommunikation, struktur og fællesskab for mennesker med særlige behov, både i fællesmiljøer og i eget hjem. I casene her anvendes ikke alle funktioner, da brugerne/borgerne har meget varierende funktionsniveau.



5.1 Martin

Martin er en midaldrende mand i 50'erne, som bor på et botilbud for mennesker med udviklingshæmning. Han har boet der i over 30 år og trives godt i de faste rammer. Martins kognitive funktionsniveau er svarende til før skolealderen. Han har et verbalt sprog og en naturlig venlighed, der gør ham vellidt blandt både medarbejdere og medbeboere.

Martin har et stærkt ønske om at være en del af fællesskabet, men han har svært ved at udtrykke sine egne præferencer og bekymrer sig ofte om, hvad andre tænker. Han har en tendens til at svare ud fra, hvad han tror andre forventer at høre, frem for hvad han egentlig mener. For at finde frem til Martins egentlige ønsker, har personalet erfaret, at det kan være en fordel at lade ham være alene, mens han vurderer en konkret situation eller valg, da han ofte taler med sig selv og derved giver udtryk for sine reelle præferencer. Medarbejderne har da erfaret, at de kan gå tilbage til Martin og give ham mulighed for at vælge det han selv har givet udtryk for, da han taler med sig selv, og så har han ofte valgt dette.

På Martins botilbud er der blevet opsat Interaktive Borgerguides (IBG-skærme), som også er tilgængelige via Martins egen iPad. Skærmene indeholder information fx om dagens aktiviteter, madplaner og personalets vagtplaner. Denne teknologi har givet Martin en ny mulighed for at deltage aktivt i beslutninger vedrørende hans dagligdag.

Et centralt indsatsmål som medarbejderne hjælper Martin med, er at støtte ham i at udtrykke sine egne ønsker og valg. IBG-skærmene fungerer nu som et "fælles tredje" for Martin og personalet. IBG-skærmen hjælper Martin med at træffe beslutninger uden at føle sig påvirket af implicite forventninger fra fx personalet.

Forløb med IBG-skærmen

En situation, hvor IBG-skærmen har gjort en væsentlig forskel for Martin, opstod i forbindelse med, at Martin lærte, at han kunne vælge aftensmad. Gennem skærmen blev Martin introduceret til funktionen "Afmeld mad", som giver mulighed for at vælge en anden ret, hvis dagens menu ikke falder i beboerens smag.

En dag var dagens menu pasta med kødsovs, og Martin valgte at afmelde maden. Personalet benyttede anledningen til at tale med Martin om hans præferencer. Gennem dialog og observation fandt de ud af, at Martin ikke bryder sig om pasta, og gennem en samtale om smag og konsistensen, fandt personalet ud af, det ikke handlede om smag, men om at han ikke kunne lide konsistensen af pasta i munden, det føles faktisk ubehageligt i munden på ham. Det blev aftalt, at han i stedet kunne vælge at få kartofler med kødsovs i

stedet, hvilket gjorde ham meget tilfreds. Medarbejderen der talte med Martin om denne funktion på IBG-skærmen, kom til at tænke på, at Martin i årevis havde spist pasta, da ingen på bostedet vidste at han ikke brød sig om pasta og begyndte at tænke på, om der mon kan være flere lignende situationer.

Faglige refleksioner

IBG-skærmen har haft en afgørende rolle i at støtte Martins selvstændighed. Teknologien gør det muligt for Martin at vælge til og fra uden, at der er en medarbejder til stede, hvilket eliminerer implicitte forventninger. Dette skaber en tryk ramme, hvor Martin kan fokusere på sine egne præferencer uden frygt for at skuffe andre.

Resultater og fremtidige perspektiver

Øget selvstændighed: Martin kan nu træffe valg baseret på egne præferencer, hvilket styrker hans selvbestemmelse.

Bedre dialog: Personalet har fået et nyt redskab til at forstå Martins ønsker og behov, hvilket forbedrer kommunikationen.

Forbedret livskvalitet: Martin har fået en mere varieret og tilpasset kost, og hans generelle trivsel er øget.

IBG-skærmen har således vist sig som et effektivt redskab til at støtte Martin i at udtrykke sig og træffe valg, hvilket har haft en positiv indflydelse på hans hverdag og relationen til både personalet og fællesskabet. Dette er et godt eksempel på, hvordan teknologi kan gøre en reel forskel for mennesker med udviklingshæmning.

6. Virtual reality: Tryk træning af svære situationer



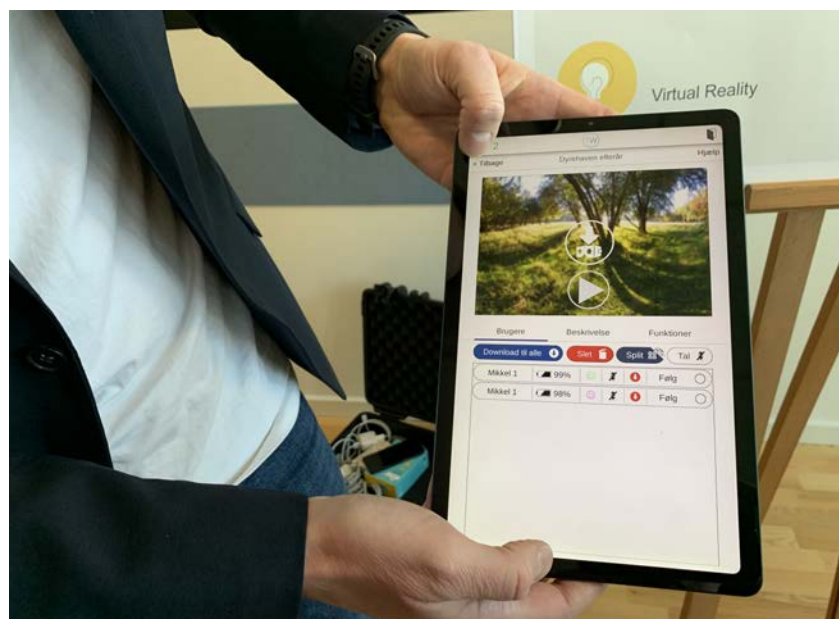
I de følgende tre cases er der anvendt 360-graders VR-film, som er immersive, dvs. filmene omslutter og indfanger brugerens sanser og opmærksomhed. VR-teknologien skaber en oplevelse, hvor brugeren føler sig fysisk til stede i en simulering eller et miljø. Sådanne oplevelser opstår ofte ved både visuelle og auditive stimuli, der tilsammen skaber en overbevisende og engagerende virtuel virkelighed.

De 360-graders videooptagelser fanger hver retning rundt om kameraet. Når brugeren ser gennem VR-brillerne, giver disse film brugeren mulighed for at se rundt i alle retninger, som om de fysisk er til stede midt i handlingen. Her kan brugeren ikke selv bevæge sig rundt inde i filmene, men de kan følge med i handlingen. Det primære formål med denne type 360-graders VR-film er at øge brugerengagement og tilbyde en oplevelse, som traditionelle todimensionelle film ikke kan tilbyde. Gennem VR-filmene får du en oplevelse af at være til stede i situationen, hvilket muliggør træning og oplevelse af det scenarie,

du ser i filmen. Scenarierne, som er vanskelige at opstille uden denne 360-graders film, gør det muligt for både medarbejdere og borgere at træne situationer, som kan være angstprovokerende, i trygge omgivelser.

VR-filmene kan simulere virkelige miljøer til træningsformål, som fx bustræning eller sociale aktiviteter, hvor brugeren træner at finde mestringsstrategier for uventede sociale interaktioner. Filmene kan skabe en dybere forbindelse med brugeren/seeren ved at tilbyde ikke bare et syn, men en oplevelse, da du er omsluttet af filmene, du er, så at sige, inde i filmen. Ved at tage VR-briller på kan brugeren selv styre perspektivet, fx vende sig rundt og se i den retning man ønsker, hvilket kan skabe en mere personlig forbindelse med indholdet, i modsætning til en almindelig filmoptagelse, som du ser på tv eller en tablet. De kan også træde hurtigt ud af scenariet ved blot at tage brillerne af. De tre cases, som er skrevet på baggrund af medarbejdere og borgere i to forskellige kommuner, har anvendt den samme VR-forhandler. Selve teknologien og de VR-film, der ligger på den platform, de har købt adgang til, er udviklet til de formål, som kommunerne efterspørger, og er de samme. I de følgende to cases er VR anvendt til træning af forskellige udfordringer, som borgeren selv har været med til at identificere.

Den første case er erfaringer fra en kommune, hvor der er arbejdet målrettet med bustræning i socialpsykiatrien, og de efterfølgende to cases omhandler VR anvendt af mestringsvejledere, der både tager hjem til borgere som en form for bostøtte og har borgere i netværkscaféer for uvisiterede borgere, der kommer ind fra gaden.



6.1 Majbritt

Forløb med VR-teknologien

Majbritt er 27 år og bor hjemme hos sine forældre. Hun har tidligere boet for sig selv, men på grund af tiltagende angst er hun flyttet hjem igen. Majbritt lever med social angst, som i stigende grad har begrænset hendes daglige liv og selvstændighed. Hun tør ikke længere tage bus eller tog, og det betyder, at hun ikke får besøgt familie og venner og ikke selvstændigt kan handle ind eller tage til fx læge og tandlæge.

Majbritt har bostøtte to gange om ugen, hvor fokus er på at øge hendes tryghed, selvstændighed og deltagelse i hverdagslivet. Bostøtten kommer hjem til Majbritt, og det er her, de sammen arbejder med VR-teknologien, som kommunen har stillet til rådighed.

Formålet er at støtte Majbritt i gradvist at overvinde sin angst for at færdes i offentlig transport og at opbygge tillid til, at hun igen kan bevæge sig selvstændigt rundt i hverdagen.

Majbritt arbejder med følgende indsatsmål:

- At kunne tage bussen alene til nærmeste by og tilbage igen.
- At føle sig tryk i situationer med andre mennesker i det offentlige rum.

Træningen foregår ved, at Majbritt gennem korte VR-filmklip gradvist udsættes for situationer, hun tidligere har undgået.

De første VR-scenarier viser en stille gade og et busstoppested, hvor Majbritt skal stå og vente på bussen. Efterhånden introduceres nye elementer, hvor hun træner at:

- gå ind i bussen og hilse på chaufføren,
- finde et sæde og sætte sig ned,
- sidde ved siden af en anden passager
- sidde i bussen indtil bestemmelsesstedet er nået.

VR-træningen foregår i trygge og velkendte omgivelser hjemme hos Majbritt, hvor hun selv kan bestemme tempoet. Hun kan til enhver tid stoppe oplevelsen (tage VR brillerne af), gentage sekvenser eller tage pauser. Det giver hende en oplevelse af kontrol, hvilket reducerer angstniveauet og understøtter følelsen af mestring.

Bostøtten indleder hver VR-session med en kort samtale, hvor de sammen taler om, hvordan Majbritt kan håndtere eventuelle situationer, der kan fremkalde ubehag. Hvordan hun har håndteret sådanne situationer tidligere og hendes

erfaringer med det. Under selve træningen observerer bostøtten Majbritt nøje og holder øje med tegn på angst, fx hvis hun begynder at svede, får uro i kroppen eller virker utryk, bliver hvid i ansigtet osv.

Efter VR-seancen afslutter de med en refleksion og samtale, hvor Majbritt fortæller, hvordan hun oplevede situationen, hvad der var svært, og hvilke strategier der hjalp hende. Samtalen handler også om, hvordan hun kan overføre det, hun har øvet i VR, til virkelige situationer.

Faglige refleksioner

Efter flere ugers VR-træning begynder Majbritt at opleve en stigende tryghed ved tanken om at tage bussen. Hun fortæller, at det nu føles mere "kendt" og mindre skræmmende, fordi hun har set og øvet situationerne gentagne gange i VR.

Majbritt siger selv:

"Det er et meget stort skridt at gå fra at tænke over og tale om at gå ned til busstoppestedet – til rent faktisk at gøre det".

Det ender med, at Majbritt tager bussen selvstændigt for første gang.

Majbritts case illustrerer, hvordan VR-teknologi kan skabe et trygt læringsrum, hvor angst og usikkerhed kan bearbejdes gradvist og i et tempo, der tager udgangspunkt i borgerens egne grænser. For Majbritt er VR ikke blot et teknologisk redskab, men et middel til at genvinde handlekraft, selvstændighed og troen på egne evner.

Bostøttens rolle er central i processen. Ved at arbejde hjemme hos Majbritt skabes en tryk ramme, hvor hun tør eksperimentere med nye strategier. Bostøttens observationer og dialog før og efter hver session gør det muligt at støtte Majbritt både emotionelt og refleksivt, og samtidig sikre, at læringen fra VR overføres til virkelige situationer.

Casen viser, hvordan velfærdsteknologi kan indgå meningsfuldt i en rehabiliterende og recovery-orienteret indsats, hvor borgerens oplevelser, håb og ressourcer er udgangspunktet for udvikling og øget deltagelse i hverdagslivet.

Resultater og fremtidige perspektiver

Casen om Majbritt viser, hvordan VR-teknologi kan anvendes som et redskab til gradvis eksponering og mestring i arbejdet med borgere, der lever med angst. Den understreger betydningen af, at teknologien bruges i et tillidsfuldt samarbejde mellem borger og bostøtte, hvor refleksion og støtte før, under og efter VR-sessionerne er afgørende for, at læringen kan overføres til virkeligheden.

VR i praksis – erfaringer fra indsatsen:

VR som tryk eksponering: Virtuelle miljøer kan anvendes til at skabe realistiske, men kontrollerede træningssituationer, hvor borgeren kan øve sig på svære hverdagssituationer uden at blive overvældet.

Observation og dialog: Bostøttens aktive observation af fysiske og emotionelle reaktioner under træningen giver værdifuld indsigt i borgerens mestring og behov for støtte.

Overførsel til virkeligheden: Samtalerne før og efter VR-sessionerne styrker borgerens refleksion og evne til at omsætte læring fra det virtuelle til det virkelige liv.

Motivation og ejerskab: Gennem VR får borgeren mulighed for at opleve små succeser i et trygt miljø, hvilket kan styrke troen på egne evner og skabe motivation for at arbejde videre med udfordringer i hverdagen.

6.2 Malene

Forløb med VR-teknologien

Malene er 45 år og bor alene i en lejlighed. Hun har diagnoserne emotionel ustabil personlighedsstruktur borderline og ADHD, som i høj grad påvirker hendes hverdag og måde at interagere med omverdenen på. Hendes liv er præget af angst, tankemylder og store vanskeligheder med at være sammen med andre mennesker. Dette har ført til, at hun ofte føler sig isoleret og ude af stand til at deltage i sociale aktiviteter, selv når hun gerne vil. Malene oplever fx stærke følelsesmæssige udsving, hvor hun hurtigt kan gå fra glæde til vrede eller fortvivlelse. Dette gør det svært for hende at opretholde relationer og forstå andres intentioner i sociale situationer. Og samtidig er hun bange for at blive afvist eller misforstået af andre. Malene kan til tider handle impulsivt i stressede situationer, fx afbryde samtaler eller trække sig helt fra sociale arrangementer uden forklaring.

Hun kan have svært ved at fokusere i længere tid ad gangen og bliver let distraheret af omgivelserne, især i støjende eller kaotiske miljøer. Malene kæmper med konstante tanker, som kører i ring og gør det svært for hende at tage beslutninger eller finde ro i sociale sammenhænge. Derfor undgår Malene ofte sociale situationer, da hun bliver overvældet af larm og frygten for at sige eller gøre noget forkert. Hun kan fx få hjertebanken, svedige hænder og en følelse af at være fanget, hvilket gør det svært for hende at blive i sociale rum.

Malene ønsker at arbejde med de to indsatsmål:

- *At kunne handle ind i det lokale supermarked.*
- *At kunne tage selvstændigt til egen læge og opholde sig i venteværelset.*

Malene oplever forskellige udfordringer i hverdagen fx undgår hun at handle i det lokale supermarked, når der er mange mennesker, fordi lydene, køerne og interaktionen med kassepersonalet føles overvældende.

Og hun føler sig ubehageligt tilpas, fx når hun er sammen med andre mennesker fx i venteværelset hos lægen, når andre patienter småsnakker eller kigger på hende. Hun ved ikke, hvordan hun skal reagere, og bliver ofte overvældet af angst og tankemylder. For at hjælpe Malene med at arbejde med disse udfordringer anvender medarbejderne i Netværkscaféen VR-teknologi som et redskab til gradvis træning i trygge og kontrollerede omgivelser.

Faglige refleksioner

Konkret foregår arbejdet med VR således, at ved første møde forklarer medarbejderne, hvordan VR kan bruges som en træningsplatform for Malene. Hun får tid til at vænne sig til VR-brillerne bare kort. De starter med korte og enkle scenarier, så Malene kan udforske de virtuelle omgivelser i sit eget tempo som fx vejtrækningsøvelser, hvor det er afslappende omgivelser uden social interaktion.

Her har medarbejderne fokus på at Malene:

- Skal lære at bruge VR-brillerne og blive komfortabel med de virtuelle miljøer.
- Skabe en følelse af sikkerhed, hvor Malene ved, at hun kan stoppe eller gentage oplevelsen, hvis det bliver for meget.
- Introduktion til rolig vejtrækning som et redskab til at håndtere ubehag under VR-sessionerne.

Når Malene er blevet tryk ved VR-teknologien, introduceres mere komplekse scenarier fra hendes dagligdag, og som træner elementer fra hendes indsatsmål.

Et VR-scenarie i brillerne er:

Malene står i kø ved kassen i et supermarked. Kunden foran diskuterer med kassemedarbejderen, mens en utålmodig kunde bagved kommenterer højlydt, at det går for langsomt.

Her vil overvældende larm og irritation fra andre kunder, og følelsen af ikke at vide, hvordan hun skal reagere være fokus. Medarbejderen taler med Malene om at fokusere på noget andet, fx hylterne eller butikkens indretning. Og hun øver sig i at trække vejret roligt for at reducere angstsymptomer. Og hun opdager, at hun ikke behøver at engagere sig i konflikten og kan abstrahere fra situationen.

Dette foregår over flere gange, hvor Malene ser små bidder af VR-scenariet i supermarkedet og over tid taler med medarbejderne om, hvilke strategier hun kan have i de konkrete situationer.

Et andet scenarie som Malene træner med VR-teknologien er at sidde i venteværelset hos lægen:

Malene træder ind i et venteværelse med patienter spredt siddende rundt i venteværelset. Nogle småsnakker, mens en enkelt person hilser på hende med et "Hej".

Her øver Malene sig i at beslutte, hvor hun vil sidde, og hvordan hun skal reagere, hvis nogen henvender sig til hende. I denne situation arbejder hun med at håndtere tankemylder og angst. Hun taler med medarbejderen om nogle konkrete strategier, som hun kan øve sig i som fx:

- At tage en hurtig beslutning om, hvor hun vil sidde, uden at lade tankemylderet tage kontrol.
- Korte og neutrale svar, fx "Hej" eller et smil, hvis nogen tiltaler hende. Og hun lærer at blive tryk ved andre passagerer og patienter hos lægen.
- At forholde sig rolig selvom omgivelserne er uforudsigelige.

Malene taler med medarbejderen om hendes oplevelser efterfølgende, og de taler om:

- Hvordan føltes det at stå i kø i supermarkedet eller sidde i venteværelset?
- Hvilke teknikker virkede bedst til at håndtere støjen?
- Hvordan vil du prøve at reagere anderledes næste gang?

Resultater og fremtidige perspektiver

Det næste skridt er nu for Malene at overføre læringen gradvist til virkelige situationer med støtte fra medarbejderen. Målet er, at Malene oplever, at de teknikker, hun har lært i VR, også fungerer uden for det virtuelle miljø.

6.3 Jens

Forløb med VR-teknologien

Jens er en mand i midten af 50'erne, der lever med kognitivudviklingshandicap. Han kommer ofte i kommunens Netværkscafé, som drives af kommunen, for at finde fællesskab og arbejde med sine personlige mål. Caféens medarbejdere tager udgangspunkt i Recovery-tilgangen, hvor borgerens egne håb, drømme og ønsker er i centrum. Jens drømmer om at få nogle oplevelser med en hest. Selvom Jens har et stort ønske om at komme tæt på heste og endda røre ved dem, er han også meget bange for dem. Denne frygt har været en barriere for ham i mange år. I Netværkscaféen er VR-teknologi blevet et afgørende værktøj til at støtte Jens i at overvinde sin frygt og langsomt arbejde hen imod sit mål. Jens arbejder med indsatsmålet om at opnå oplevelser med heste, hvilket indebærer:

- At turde komme tættere på heste.
- At lære om hestens adfærd og hestens daglige pleje.
- At udvikle modet til en dag at kunne røre ved eller måske ride på en rigtig hest.

Jens' udfordringer består primært i hans frygt for heste, som gør det vanskeligt for ham at tage de første skridt alene. Jens har også behov for en struktureret og tryk ramme, hvor han kan tage små skridt i sit eget tempo. Og netop her er VR-filmene et velegnet træningsværktøj.

Medarbejderne i Netværkscaféen har taget VR-teknologi i brug som en del af Jens' indsats. Jens får her mulighed for at eksponere sig gradvist for heste i et trygt, virtuelt miljø. Gennem realistiske VR-optagelser arbejder Jens med:

Gradvis eksponering: Han begynder med at observere en hest på afstand i VR og arbejder sig langsomt tættere på hesten.

Læring: Optagelserne giver Jens indsigt i, hvad en hest spiser, hvordan den plejes, og hvordan man omgås den på en sikker måde for at lære at aflæse hestens adfærd og bevægelser.

Tryghed og kontrol: Jens kan selv vælge, hvornår han vil stoppe eller gentage en VR-oplevelse, hvilket giver ham en følelse af kontrol og sikkerhed.

Faglige refleksioner

I begyndelsen af VR-eksponeringen med hesten var Jens lidt tilbageholdenhed. De første gange var det svært for ham at stå i det virtuelle miljø, hvor hesten stod stille og spiste hø. Gennem gentagne sessioner blev Jens mere tryk, og han turde at tage virtuelle skridt tættere på hesten. Selvom det blot var en virtuel oplevelse, gav det ham en følelse af succes og opmuntring til at fortsætte. Han lærte samtidig, hvordan man strigler en hest, og hvad der er vigtigt at vide, når man arbejder med heste.

Resultater og fremtidige perspektiver

Efter dette eksponeringsarbejde er næste skridt for Jens at besøge en hest i virkeligheden, blot at se den lidt på afstand og på sigt at røre ved en hest.

Jens' case viser, hvordan VR-teknologi kan anvendes som et værdifuldt værktøj til at arbejde med frygt og udvikling af sociale og personlige kompetencer. For Jens har det ikke blot handlet om at overvinde sin frygt for heste, men også om at styrke sin selvtillid og tro på, at han kan nå sine mål, når processen tilpasses hans behov. Gennem VR-teknologi og en recovery-orienteret indsats har Jens opnået en udvikling i sit indsatsmål. Hans rejse illustrerer vigtigheden af at tage udgangspunkt i borgerens egne drømme og at skabe trygge rammer for læring og udvikling. VR har været nøglen til, at Jens kunne nærme sig heste i sit eget tempo og være i stand til at overføre denne tryghed til den virkelige verden.

7. Opsamling – teknologi i praksis

Denne casesamling viser, hvordan velfærdsteknologiske løsninger allerede i dag spiller en central rolle i arbejdet med borgere inden for det specialiserede område og socialpsykiatrien. Casene illustrerer, at teknologien ikke kan forstås som neutrale redskaber, men som løsninger, der indgår i komplekse samspil mellem borgere, medarbejdere, organisationer og de konkrete rammer, indsatsen udfolder sig i.

For medarbejdere betyder det, at kendskab til og erfaring med velfærdsteknologi bliver en stadig vigtigere del af det faglige beredskab. Fremtidens serviceydelser vil i stigende grad indeholde teknologiske elementer, som både kan skabe nye muligheder for borgernes deltagelse, mestring og livskvalitet, men samtidig også stiller krav til faglige refleksioner, etiske overvejelser og evnen til at tilpasse teknologien til borgernes individuelle behov. Viden om teknologi handler derfor ikke kun om at kunne anvende konkrete løsninger, men om at kunne reflektere over deres betydning i praksis:

Hvilke muligheder åbner teknologien?

Hvilke udfordringer skaber den?

Hvordan påvirker den relationen mellem borger og medarbejder?

Og hvordan kan teknologien bidrage til at udvikle praksis, så indsatsen bliver både professionel, bæredygtig og meningsfuld for borgeren?

Denne casesamling peger dermed på, at arbejdet med velfærdsteknologi ikke blot handler om implementering af nye hjælpemidler eller teknologier, men om at udvikle nye måder at forstå, organisere og udøve faglig praksis på. Når medarbejdere og ledere sammen undersøger, hvordan teknologier kan skabe værdi i hverdagen, styrkes både fagligheden og kvaliteten af indsatsen. Teknologien bliver et fælles refleksionspunkt, hvor erfaringer, etiske dilemmaer og nye idéer kan bringes i spil.

8. Et teoretisk udgangspunkt

De otte interviews, som danner grundlag for casene, er udført som en del af et følgeforskningsprojekt med en videnskabsteoretisk forankring i Science and Technology Studies (STS). Denne tilgang har betydning for, hvordan de semistrukturerede spørgsmål i interviewsituationerne er udviklet, med fokus på at undersøge, hvilke teknologier der anvendes, hvordan de implementeres, hvordan de indgår i de konkrete arbejdsgange og samarbejdsrelationer, samt hvordan de påvirker den kontekst, de bruges i, og omvendt.

En STS-tilgang til teknologi i praksis indebærer, at teknologien ikke betragtes som et neutralt redskab, men som noget, der både formes af og er med til at forme den sociale og organisatoriske sammenhæng, hvori den anvendes. I denne optik undersøges teknologien i tæt samspil med de mennesker og institutionelle rammer, den interagerer med. Tilgangen giver mulighed for at belyse både de forventninger, der knyttes til teknologien, og de faktiske erfaringer og tilpasninger, der finder sted, når teknologien bringes i anvendelse i praksis. Dette er vigtigt, når vi skal være professionelle med teknologi i vores arbejde.

Som en del af forskningsprojektet initieret af Fremfærd Særlige Behov er der gennemført interviews med medarbejdere fra forskellige bo- og aktivitets-tilbud, som generøst har delt deres erfaringer og refleksioner over brugen af velfærdsteknologi i praksis. Gennem dette empiriske arbejde blev det tydeligt, at der ligger en omfattende praksisnær viden gemt i hverdagen, viden som fortjener at blive delt, og som kan komme mange andre til gavn.

Denne casesamling er derfor blevet til som et bidrag til at styrke vidensdeling på tværs af institutioner og kommuner og som inspiration til en fortsat udvikling af faglig praksis, hvor teknologi indgår som en meningsfuld del af indsatsen. Et perspektiv, der ofte fremhæves som vigtigt, men som samtidig udgør et tydeligt fravær i både forskningslitteraturen om velfærdsteknologi og i mange danske kommunale kontekster.

God fornøjelse med læsningen.

Anna Marie Lassen,
Ph.d. og lektor ved University College Nordjylland

