

VELFÆRDSTEKNOLOGI, BØRN OG UNGE 2016-2019

Hovedpointer

I Børn og Unge, Viborg Kommune er velfærdsteknologi:

- Teknologiske løsninger og intelligente systemer, som i sig selv eller med støtte fra forældre, fagpersonale eller andre relevante aktører effektivt understøtter, at børn og unge mestrer eget liv, bliver så dygtige, som de kan, trives og bliver livsduelige mennesker

Arbejdet med velfærdsteknologi i Børn og Unge, Viborg Kommune fokuserer i perioden 2016-2019 på, at:

1. Flere afprøvede, relevante løsninger bliver tilgængelige for børn, forældre og personale
2. Børn og unge får medløb på læringsbanen
3. Forvaltningen arbejder smart og effektivt med projekter via automatisk dataindsamling

Dette arbejdsgrundlag udfolder, hvorfor Viborg Kommunes forvaltning, Børn og Unge definerer velfærdsteknologi på denne måde og prioriterer de tre indsatser. Grundlaget beskriver også, hvordan tilgangen til arbejdet vil være frem mod 2019.

Arbejdsgrundlaget præsenterer *ikke* en færdig liste med teknologier, der skal implementeres i perioden. Grundlagets ambition er i stedet at sætte rammen for, at fagpersonale og andre praksisnære eksperter får erfaring med at identificere situationer og arbejdsgange, hvor teknologi kunne være en del af løsningen samt at følge processen til dørs med udvælgelse af teknologi, afprøvning og evaluering.

Omfanget af arbejdet med velfærdsteknologi isolerer sig således ikke til indkøb af udstyr, men involverer også arbejde med egen praksis, organisationen og projektledelse.

Arbejdsgrundlaget består af tre dele.

Første del beskriver den kontekst, som teknologiarbejdet i Børn og Unge tager afsæt i. Herunder er et særligt fokus på at forklare, hvorfor forvaltningen definerer velfærdsteknologi, som den gør.

Anden del uddyber, hvorfor de tre indsatsområder er relevante at arbejde med.

Tredje del rammesætter, hvordan forvaltningen griber teknologiarbejdet an og udpeger en række nøgleaktører. Centrale elementer i tilgangen til teknologiarbejdet er *prøvehandling*, *udviklingssamarbejde med private aktører*, samt *interne og eksterne netværk*.

De følgende sider uddyber disse hovedpointer

1.0 Teknologiarbejdets kontekst

Viborg Kommune og Børn og Unge arbejder efter forskellige strategier og grundlag, som den velfærdsteknologiske indsats indpasser sig efter. Nogle af disse strategier og grundlag er politisk vedtaget.

Børn og Unge forvaltningen arbejder ud fra to grundlag. *Lys i Øjnene* og *Et fælles grundlag for læring*.

Lys i Øjnene er den sammenhængende Børn og Unge politik for 2014-2017. Den første målsætning, der bliver nævnt i politikken er, *at børn og unge bliver så dygtige, som de kan, trives og bliver livsduelige voksne* (Lys i Øjnene: 10). Politikken har også som målsætning, at børn og unge mestrer deres eget liv og bliver robuste (Lys i Øjnene: 15).

Et fælles grundlag for læring er med til at sætte rammerne, som forvaltningens personale agerer efter og træffer beslutninger ud fra

For hele Viborg Kommune gælder strategien *Den Dobbelte Ambition*, der blandt andet har som sigte at effektivisere med henblik på at skabe råderum for investering i nye initiativer.

Den dobbelte ambition er født ud fra en erkendelse af, at den offentlige økonomi i Danmark er stram, samt at der i de kommende år vil ske en stigning i efterspørgslen på velfærdsydelser, som Viborg Kommune udbyder. Forventningen om øget efterspørgsel på velfærdsydelser udspringer dels af den demografiske prognose, som fremskriver, at der bliver flere og flere ældre medborgere med plejebehov (Det Nære Sundhedsvæsen: 18), samt stigende forventninger fra borgerne til den offentlige service (Arbejdernes Erhvervsråd, 2013: 1)

Dette er vigtige forudsætninger, da *Den Dobbelte Ambition*, *Lys i Øjnene* og *Et fælles grundlag for læring* definerer de organisatoriske rammer arbejdet med velfærdsteknologi opererer indenfor.

Et centralt element for teknologiarbejdet berører disse strategier og grundlag ikke; nemlig definitionen af hvad velfærdsteknologi er i en børn og unge kontekst. Det afklarer næste afsnit.

1.1 Definition af velfærdsteknologi

Der er forskellige definitioner på, hvad velfærdsteknologi er.

Dansk Standard, Danmarks standardiseringsorganisation, definerer velfærdsteknologi på følgende måde:

- Begrebet velfærdsteknologi kan betragtes som et paraplybegreb, der dækker over teknologiske løsninger og intelligente systemer, som bliver brugt af funktionsnedsatte brugere (Dansk Standard).

Det er bemærkelsesværdigt, at definitionen øremærker velfærdsteknologi til funktionsnedsatte brugere. I en Børn og Unge kontekst er dette interessant, da langt hovedparten af de brugere, som forvaltningen servicerer, ikke har funktionsnedsættelse. Så en børn og unge definition af velfærdsteknologi, skal udvide dette perspektiv, hvis den skal være relevant for forvaltningen.

Kommunernes Landsforening (KL) og Nordens Velfærdscenter, der hører under Nordisk Ministerråd, går et spadestik dybere i deres definitioner¹ af velfærdsteknologi. De inkluderer forslag til ønsket effekt af teknologien og udvider målgruppen for teknologi i deres definitioner.

Definitionen fra Nordens Velfærdscenter indeholder et interessant element set med forvaltningens øjne. Den inkluderer pårørende og personale i sin målgruppe, som er væsentlige aktører i børn og unge regi.

De to organisationernes definitioner kan dog ikke appliceres til en børn og unge kontekst uden forbehold. Begge definitioner har i lighed med Dansk Standards definition primært et kompenserende fokus i forhold til eksempelvis ældre, kronikere osv.. Derfor kan Børn og Unge ikke adoptere en "klassisk" definition af velfærdsteknologi, men blot de bruge delelementer fra disse, som giver mening i forvaltningens kontekst, eksempelvis den tekniske del og inklusion af ønskede effekter i definitionen³

Hvis begrebet skal favne hele konteksten Børn og Unge, Viborg Kommune skal begrebet enten udpensles yderligere eller ellers løsnes op, så forståelsesrammen for velfærdsteknologi bliver bredere.

Velfærdsteknologi i Børn og Unge regi er ret nyt, hvis der sammenlignes med eksempelvis ældreområdet, hvor velfærdsteknologi har været på dagsordenen i næsten 10 år. Derfor kan det være svært at udpensle velfærdsteknologibegrebet i et børn og unge perspektiv, da velfærdsteknologi i denne kontekst ikke i samme omfang har været debatteret, afprøvet og derved defineret.

Med det udgangspunkt er det i stedet nærliggende at løsne op i de klassiske definitioner af, hvad velfærdsteknologi er, hvis det skal give mening i Børn og Unge.

Arbejdsgrundlagets definition af velfærdsteknologi bliver derfor med afsæt i ovenstående:

- Teknologiske løsninger og intelligente systemer, som i sig selv eller med støtte fra forældre, fagpersonale eller andre relevante aktører effektivt understøtter, at børn og unge mestrer eget liv, bliver så dygtige, som de kan, trives og bliver livsduelige mennesker

Nu er de organisatoriske rammer beskrevet og velfærdsteknologi defineret. Teknologimarkedet er et sidste element, som er relevant at belyse for at klarlægge konteksten, som teknologiarbejdet foregår i.

¹ Brugerrettede teknologier, der forsyner eller assisterer brugeren med én eller flere velfærdsydelser. Velfærdsteknologi er teknologisk understøtning og forstærkning af fx tryghed, sikkerhed, daglige gøremål og mobilitet i den daglige færden. Den er især rettet mod ældre mennesker, personer med kroniske sygdomme samt borgere med handicap i forskellige former og grader (Kommunernes Landsforening og Ingeniørforeningen i Danmark, 2008: 2).

² Velfærdsteknologi, herunder hjælpemidler og tilgængelighed, er brugerorienterede teknologier, der giver understøttelse og forstærkning af f.eks. tryghed, sikkerhed, daglige gøremål, inkludering på arbejdsmarkedet og mobilitet i den daglige færden i og uden for boligen. Velfærdsteknologi er især rettet mod ældre mennesker, personer med kroniske sygdomme samt borgere med funktionsnedsættelser. Det er endvidere et vigtigt redskab for pårørende og de personalegrupper, der yder velfærdsydelser til borgerne (Nordic Welfare)

³ Hvilken effekt, det ønskes, at teknologi har, er en dynamisk diskussion, som arbejdsgrundlaget hverken kan eller vil lukke. Det er en politisk diskussion, hvorfor dette arbejdsgrundlag tager afsæt i de vedtagende strategier, som er nævnt i afsnit 1.0, når det via velfærdsteknologidefinitionen slår fast, hvilken effekt det ønskes at arbejdet med velfærdsteknologi har i Børn og Unge.

1.2 Teknologimarkedet

Velfærdsteknologi er i Børn og Unge regi et relativt nyt fænomen. Der er enkelte løsninger, som er implementeret og afprøvet i kommunerne, herunder også i Viborg Kommune. Det generelle billede er imidlertid, at langt de fleste teknologier på markedet, som er specifikt målrettet børn og unge, er umodne.

Det er et område i udvikling og modning. Der er gang i flere interessante strømninger i markedet, eksempelvis virtual reality (VR), som ser ud til at have potentiale i forhold til give øgede pædagogiske og didaktiske muligheder ind i en Børn og Unge praksis.

Velfærdsteknologi målrettet andre velfærdsområder har været på dagsordenen i en længere årrække. Det betyder, at der er modne teknologier på markedet. Disse løsninger er imidlertid ikke afprøvet i (og tilpasset til) et Børn og Unge regi. Der ligger derfor en opgave i at afsøge, om nogle af de modne løsninger fra andre områder kan appliceres til en Børn og Unge kontekst på meningsfuld vis. Hvordan denne opgave bliver håndteret, vender grundlaget tilbage til i afsnit 3.3

Med afsæt i ovenstående rammesætning vil de følgende afsnit beskrive, hvilke fokusområder arbejdet med teknologi vil have frem mod 2019 og udfolde, hvorfor det er relevant at fokusere på de tre udvalgte områder.

2.0 Indsatsområder

Arbejdet med velfærdsteknologi i Børn og Unge, Viborg Kommune fokuserer i perioden 2016-2019, at:

1. Flere afprøvede, relevante løsninger bliver tilgængelige for børn, unge forældre og personale
2. Børn og unge får medløb på læringsbanen
3. Forvaltningen arbejder smart og effektivt med projekter via automatisk dataindsamling

De tre fokusområder udvalgt med afsæt i de grundlag og strategier, som er vedtaget i Viborg Kommune og Børn og Unge, *Lys i Øjnene, Et fælles grundlag for læring og Den Dobbelte Ambition*.

2.1 Flere afprøvede, relevante løsninger bliver tilgængelige for brugere og personale

I disse år er en generel tendens i den offentlige sektor, at de økonomiske rammer bliver holdt på status quo eller reduceret. Det sker samtidigt med, at forventningen fra borgernes side er mere service og bedre service.

Det er blandt andet ud af denne ressource-forventning dynamik, at *Den Dobbelte Ambition* udspringer. Og det er også i lyset af denne tendens, at Børn og Unge har ambition om at gøre flere afprøvede, relevante teknologiske løsninger tilgængelige for brugere og personale.

Flere afprøvede og relevante teknologiske løsninger gør, at Børn og Unge i rollen som serviceudbyder bliver mere fleksibel, når forvaltningen udarbejder servicetilbud til brugere og pårørende. Den større fleksibilitet gør det lettere at tilbyde løsninger, der passer til den enkelte brugers behov frem for 'one size fits all'-løsninger. Det kan hjælpe til at imødekomme de stigende forventninger til velfærd, som medborgerne har.

Ambitionen om at afprøve flere løsninger sker inden for rammen af det eksisterende budget. Forvaltningen låner TEK-tankegangen fra LEAN principperne (se evt. afsnit 3.1). Det betyder, at forvaltningen har et ressourceperspektiv på sit teknologiarbejde. Forvaltningen arbejder endvidere ud fra et princip om, at projekter skal give et positivt afkast.

Derfor forventer forvaltningen, at flere afprøvede og relevante teknologiske løsninger kan være et med til at imødekomme de stigende serviceforventninger inden for de eksisterende budgetter.

2.2 Børn og Unge får medløb på læringsbanen

Praksisfællesskab er et nøglebegreb i Børn og Unge.

Det er en type fællesskab, hvor børn og unge mødes om en given aktivitet. *Man mødes med nogen om noget* er essensen i forståelsen af praksisfællesskaber, som rammesætter børns læring i en situeret læringsforståelse. Det vil sige, når børn og unge mødes om en given aktivitet og forekommer både en formel og en uformel læring.

Derfor er praksisfællesskaber centrale for forvaltningen, da de sætter rammen for børns læring. På den måde er praksisfællesskaber en hjørnesten, når børn og unges læringsbaner bliver formet.

Vigtige begreber

Læringsbaner

Læringsbaner er de stier barnet og den unge træder gennem deltagelsen i mange forskellige sammenhænge, hvor det skaber sit særlige forløb eller udformer sin særlige, personlige læringsbane. Banen tegnes over tid og rummer kombinationer og sammenkoblinger af både uddannelse, arbejde, barnets personlige milepæle, livsbegivenheder og vigtige relationer og netværk.

Situeret læring

Læring er bl.a. knyttet til deltagelse i sociale praksisfællesskaber og finder sted i alle kontekster, vi befinder os i. Læring er derfor mere end undervisning og skal ses som en integreret del af daglige aktiviteter. Det flytter fokus fra spørgsmålet, om børn og unge lærer noget ved deltagelse i forskellige aktiviteter til spørgsmålet om, hvad og hvordan de lærer ved deltagelse i de forskellige aktiviteter.

Praksisfællesskaber

Læring handler i høj grad om at blive og være en del af et fællesskab. Ved at børnene og de unge bliver en del af et socialt fællesskab, får de adgang til både en social og kognitiv læreproces. Dermed er læring også en tilblivelse, hvor barnets individuelle identitet skabes sammen med læringen og deltagelsen i praksis, hvor børn og unge har hver deres læringsbane og forskellige slags medlemskaber i fællesskabet.

Figur 1. Forklaring af vigtige begreber i 'Et fælles grundlag for læring' (Et fælles grundlag for læring: 6)

Teknologi er i denne sammenhæng relevant af to årsager.

For det første kan teknologi være et element, som et praksisfællesskab bliver bygget op omkring. Det kan være det "noget" børn og unge mødes om og sammen interesserer sig for.

Et eksempel er foreningen Coding Pirates, som i Viborg Biblioteks testlab har skabt et foreningsmiljø, hvor børn med interesse for teknologi mødes og i fællesskab omsætter teknologiinteressen til ny viden og

konkrete produkter. Når teknologi bliver at i scene på den måde, er det med til at kitte i et sundt fællesskab sammen.

For det andet kan teknologi fremme god gruppedynamik ved blandt andet at facilitere samarbejde. Et eksempel herpå er læringsrobotter, som blandt andet bliver brugt i undervisningen på Rosenvængets Skole. Her er erfaringen, at robotterne understøtter børnene i at samarbejde og arbejde løsningsorienteret i mindre grupper.

Teknologi kan derfor være en del af rammen for sunde (og stærke) praksisfællesskaber, hvor børn og unge trives. Det giver dem medløb på deres læringsbaner og det understøtter den politiske ambition om, at børn og unge i Viborg Kommune bliver dygtige og trives (Lys i Øjnene: 10)

2.3 Forvaltningen arbejder smart og effektivt med projekter via automatisk dataindsamling

Teknologiarbejdet vil understøtte, at forvaltningen arbejder effektivt med projekter og bruge de ressourcer, den har til rådighed, bedst muligt.

Derfor prioriterer Børn og Unge frem mod 2019 at undersøge, hvilket potentiale teknologi har i forhold til at automatisere indsamling af data, der gør forvaltningen klogere på sin egen praksis.

Dette er relevant, da det optimerer brugen af mandetimer (m/k) i projektarbejde og via øget viden øger sandsynligheden for, at projekter bliver en god investering.

Automatisering af dataindsamling vil spare kontor- og dokumentationstid, som i stedet vil kunne konverteres til løsning af andre opgaver.

Derudover vil forvaltningens ledere og medarbejdere kunne bruge data til at øge deres viden, som de fremadrettet kan bruge i forbindelse med udviklings- og innovationsarbejde.

Et kendetegn ved udviklings- og innovationsarbejde er, at det er præget af risikovillighed (Business Dictionary), da det er nye, uafprøvede ideer, der er afsættet i arbejdet. Derfor er der en risiko for projekterne fejler og ressourcerne, som er investeret i projektet, ikke tjener sig selv hjem igen.

Ved at indsamle data via teknologi og derigennem få en større viden om den praksis, som medarbejdere og ledere udvikler på, får de bedre muligheder for at træffe kvalificerede beslutninger om indsatsområder, løsninger og lignende. Det betyder, at risikoen for at udviklings- og innovationsprojekter fejler bliver mindre og derved øger sandsynligheden for, at den økonomiske og tidsmæssige investering i projekterne bliver god.

Forventningen er, at teknologi gennem automatisk tilvejebringelse af data kan understøtte forvaltningen i at arbejde vidensbaseret, effektivt og smart i forbindelse med udviklingsarbejde.

3.0 Hvordan arbejder forvaltningen med velfærdsteknologi?

I Viborg Kommune vil Børn og Unge forvaltningen arbejde med velfærdsteknologi med afsæt i

1. Prøvehandlinger
2. Udviklingssamarbejde med private aktører
3. Interne og eksterne netværk.

De følgende afsnit argumenter for, hvorfor disse tre tilgange er valgt.

3.1 Prøvehandlinger

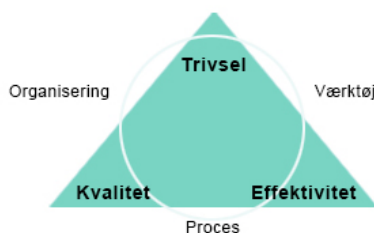
Da markedet for børn og unge teknologi er præget af umodne løsninger (se evt, 1.2), prioriterer forvaltningen at afsætte tid til prøvehandlinger. Teknologier bliver på den måde afprøvet i lille skala og vurderet, inden den eventuelt bliver købt ind i større omfang. En fordel ved at prioritere tid til afprøvning og vurdering er, at det mindsker risikoen for fejlinvesteringer i teknologi, som ikke virker hensigtsmæssigt.

En anden fordel ved prøvehandlinger er, at det lille setup gør det lettere at justere kurs undervejs i afprøvningsprocessen. Hvis, eller rettere, når teknologien ikke virker helt efter hensigten er det lettere at korrigere i arbejdsgangen og afprøve alternativer i et afgrænset miljø med få brugere og medarbejdere, end hvis det var en justering, som skal implementeres på afdelings- eller forvaltningsniveau.

Prøvehandlingerne skal danne grundlag for beslutning om, hvorvidt en afprøvet teknologi skal rulles bredere ud i forvaltningen eller om projektet skal lukkes ned med prøvehandlingen.

Vurderingen af en teknologi tager afsæt i værdibaseret LEAN og [TEK-trekants](#) tre temaer:

- Trivsel
- Effektivisering
- Kvalitet



Figur 2. TEK Trekanten

De tre temaer foldes ud fra teknologi til teknologi. Ambitionen er, at vurderingerne arbejder med få, valide parametre. I forhold til Trivsel og Kvalitet skal de fagprofessionelle og brugerne, som afprøver teknologien, på banen og definere parametrene, teknologien bliver målt på. Det sker for at sikre vurderingens konklusioner giver mening ind i den dagligdag, som fagprofessionelle og brugere agerer i.

Udvalget for Børn og Unge i Viborg Kommune afsatte på sit møde den 24. januar 2017 25.000 kr. årligt frem mod 2019 til at medfinansiere prøvehandlinger med velfærdsteknologi i forvaltningen.

3.2 Udviklingssamarbejde med private aktører

Hvis markedet for teknologi målrettet Børn og Unge skal gennemgå en modning, så der kommer flere brug- og implementerbare løsninger på markedet, kræver det, at der sker udvikling af løsninger, som tager afsæt i de behov og udfordringer, som brugere og personale møder i hverdagen.

Børn og Unge vil gerne bidrage til en sådan udvikling ved at aktivt at deltage i samarbejder med relevante aktører med henblik på at udvikle og modne løsninger, som forvaltningens ansatte og brugere kan drage fordel af. Og som forhåbentligt har gode kommercielle potentialer, der kan understøtte vækst for samarbejdsvirksomhederne.

Forvaltningens opgaver i udviklingssamarbejder vil være:

- Identificering af situationer, som ønskes løst på alternative og mere hensigtsmæssige måder
- Beskrivelser af ønsket funktionalitet
- Afprøvning af (ny) teknologi
- Feedback til producenterne

Udviklingsarbejdet sker i samarbejde med kommunes øvrige forvaltninger og enheder, hvis det er relevant. Her tænkes specielt på Job og Velfærd, som har flere års erfaring med velfærdsteknologi, samt Erhverv og Udvikling, der kunne have kontakt og relationer til eventuelle private samarbejdspartnere.

3.3 Interne og eksterne netværk

En metode til at arbejde effektivt med velfærdsteknologi er at indhente best practice og viden fra andre, der arbejder med teknologi. I dette arbejde ligger også at tage afprøvede løsninger med ud til praksisnære kollegaer og drøfte om de afprøvede teknologier giver mening for dem og deres hverdag.

Indhentning af relevant viden om teknologi kan ske via deltagelse i netværk.

I Viborg Kommune er der etableret et velfærdsteknologisk netværk, som arbejder på tværs af forvaltninger med udveksling af viden, samt afprøvning af teknologiske løsninger.

Viborg Kommune er også medlem af diverse regionale og nationale netværk, som Børn og Unge forvaltningen vil trække på i sit arbejde.

Gennem arbejdet i netværkene er det ambitionen at indhente eksisterende viden og overføre det til Børn og Unges kontekst. På den måde forsøger forvaltningen at udnytte etableret viden og eksisterende løsninger.

På den måde bliver der sparet tid i forhold til research og afprøvning af teknologi.

Afrunding

Som bilag til arbejdsgrundlaget er vedhæftet et bilag med en oversigt over konkrete prøvehandling og udviklingsprojekter, som Sekretariatet i Børn og Unge er involveret i.

Her kan blandt andet nævnes:

- Borgervejledning via Skype
- Undervisning via tilstedeværelsesrobot i forbindelse med angst og langtidssygdom
- Udvikling af undervisningsforløb med Virtual Reality
- Brug af søvndata i forhold til styrket pædagogisk indsats ved epileptiske anfald

Henvisninger

Arbejdernes Erhvervsråd, 2013: https://www.ae.dk/files/dokumenter/analyse/ae_stor-forskel-mellem-offentlig-nulvaekst-og-borgernes-serviceforventninger_0.pdf

Business Dictionary: <http://www.businessdictionary.com/definition/innovation.html>

Dansk Standard: <https://www.ds.dk/da/standardisering/fagomraader/velfaerdesteknologi/hvad-er-velfaerdesteknologi>

Det Nære Sundhedsvæsen, 2012: http://www.kl.dk/ImageVaultFiles/id_79011/cf_202/KL-udspil-Det_n-re_sundhedsv-sen_-2012-.PDF

Et fælles grundlag for læring: <http://nemboern.viborg.dk/FrontEnd.aspx?id=2153906>

Kommunernes Landsforening og Ingeniørforeningen I Danmark, 2008: <https://ida.dk/sites/default/files/null/velfaerdesteknologi.pdf>

Lys i Øjnene:

<https://kommune.viborg.dk/~media/Kommune/BORGER/Boern%20unge%20og%20familie/Politikker%20og%20vaergaende%20indsatser/Filer/Lys%20i%20oejnene%202014-2017.pdf>

Nordic Welfare: <http://www.nordicwelfare.org/Om-oss/Valfardsteknologi/>