

---

Idé    Koncept    Erfaringer    Læring    Innovation    Partnere

---

## Idé

Borgere med særlige behov, fx psykisk udviklingshæmmede, har mange af de velfærdsproblemer som andre borgere også oplever. De får velfærdssygdomme, det kan fx være diabetes 2. De bevæger sig ofte for lidt, og har svært ved at finde motivationen til at gøre det. Det er denne problematik, som i-Space projektet forsøger at komme med en velfærdsteknologisk løsning på. Denne teknologi skal være både motiverende, og give mulighed for træning og læring. Samtidig skal det være muligt at dokumentere resultaterne.

Der er også brug for at skabe en teknologi, der giver mening for både borgere og personale, derfor er der behov for at anvende metoder der er baseret på bruger – og medarbejderinvolvering.

**KnowLEDGElab**



Idé   **Koncept**   Erfaringer   Læring   Innovation   Partnere

## Koncept

### Konceptet i i-Space

I i-Space kan borgeren udvikle sine kompetencer gennem aktiviteter, hvor fysisk leg bliver til læring. Platformen er baseret på seks enheder, der hver er på størrelse med en stor hånd. Hver enhed er en computer, hvor der samtidig er indbygget lys, lyd og en bevægelsessensor. Enhederne er trådløse og kan bruges til at skabe forskellige aktiviteter, der kan være yderst simple eller meget komplicerede afhængigt af brugerens behov. Enhederne kan bruges ude og inde, og er ekstremt solide, og samtidig meget brugervenlige både i forhold til dem der skal lave øvelserne og dem der skal designe dem. Den fysiske del er koblet til det socialpædagogiske it-system, Bosted. Det betyder, at der løbende indsamles data, og dermed kan borgerens aktiviteter og læring følges og indgå i den samlede socialpædagogiske indsats.

i-Space er platformen for aktiviteter, der er både sjove og lærende, og samtidig bliver dokumenteret. Den socialpædagogiske indsats i forhold til borgere med særlige behov, fx psykisk udviklingshæmmende er betinget af, at den enkelte borger er motiveret for at deltage. Det vil sige, at det skal være sjovt og have den rigtige grad af udfordring. Samtidig skal aktiviteten føre til, at deltageren lærer noget, at vedkommende fx øger sin kropslige eller sociale kompetence. Endelig skal aktiviteterne kunne dokumenteres. Det skal de af hensyn til den videre indsats, men også i forhold til myndigheder og pårørende.

Følg med i sagerne



- Idé
- Koncept
- Erfaringer**
- Læring
- Innovation
- Partnere

## Erfaringer

Indhold opdateres snarest.

Følg med i sagerne



Idé    Koncept    Erfaringer    **Læring**    Innovation    Partnere

## Læring

### Didaktisk design

Indledende kan vi kort karakterisere, hvad vi mener med didaktisk design. Design angiver, at der tale om en bevidst formgivning med en bestemt hensigt. Den hensigt er så specificeret i og med at vi taler om et didaktisk design. Det vil sige, at der er tale om et **læringsmæssigt sigte**. Sigtet er således at i-Space skal kunne indgå i en **pædagogisk tilrettelagt interaktion**, som naturligvis foregår med henblik på at brugerne skal lære noget. Samtidig ligger der i designet, at dette "noget" kan ekspliciteres. i-Space har her både den funktion at formidle eller anskueliggøre sagsforholdet (Hvad der skal læres), at understøtte en læreproces (hvordan der skal læres) og endelig en didaktisk funktion i begrebets snævre betydning, at de (fx pædagogerne), der planlægger læreprocesserne får støtte til dels at udvide deres repertoire af mulige handlinger, dels til at reflektere over og begrunde deres didaktiske valg i forhold til aktiviteter.

Aktiviteter kan her ses som et for snævert begreb, idet den samlede pædagogiske indsats må forstås bredere. Det er den sociale praksis, der er det centrale i det pædagogiske arbejde – ikke som ene enkeltstående relation mellem pædagogen og fx den funktionsnedsatte. Men som samspillet mellem organiseringer, indsatser og engagementer, der skaber betingelserne for brugerens liv. Det er derfor ikke en simpel årsags-virkningskæde, hvor der sker netop A, hvis vi gør netop B. Det pædagogiske arbejde udfoldes i en flertydighed og mangfoldighed af faktorer og relationer, som virker sammen i borgerens liv. Det er en kompleksitet, hvor det netop er den pædagogiske professionalitet, som gør at der kan træffes de rigtige valg, gøres det rigtige – og, at pædagogerne derfor ikke bare gør det på den rigtige måde.

Derfor er **udvikling af i-Space ikke bare et spørgsmål om at udvikle en smart teknologi, men om at udvikle en ny praksis**. Konkret betyder det, at teknologien indgår i den kompleksitet som den pædagogiske hverdag består af. i-Space må derfor være en form for kompleksitetshåndtering, hvor systemet tilbyder en håndterbar udvikling af det pædagogiske repertoire for de fagprofessionelle.

Dermed kan vi begynde at opstille en ramme for i-space:

### Hvad er i-Space:

I-Space er et læremiddel som giver mulighed for at skabe en læringsmæssig kontekst for udvikling af især fysisk kapacitet. Det er videre et hjælpemiddel som på personniveau kan registrere og dokumentere aktivitet og progression. Det er fleksibelt og operationelt forstået på den måde, at det kan udlægges og tilpasses i forhold til den enkeltes behov og de aktiviteter, som vælges og planlægges som en del af den socialpædagogiske indsats. Applikationen skal endeligt have et design, der er motiverende fx ved at indbygge spændende lyd, lys og spilelementer.

Følg med i sagerne





Idé    Koncept    Erfaringer    Læring    **Innovation**    Partnere

## Innovation

### Brugerdreven Innovation

Her er tale om et udviklingsforløb, det vil sige, at designet må tage udgangspunkt i den nuværende praksis; hvordan livet foregår fx på bostederne, det socialpædagogiske arbejde med videre. Den praksis skal beskrives – ikke omfattende – men så meget, at der kan hentes inspiration til at lave et udkast til nogle nye måder at gøre det på. Det sker i det der her kaldes laboratoriet. Udkastet kan fx være en tidlig prototype af det deltagerne i projektet kunne forestille sig skulle ske. Dette udkast har stor betydning for den videre udviklingsproces. Det skal bruges til flere forskellige ting. - For det første skal det bruges til at afklare, hvorvidt de foreløbige hypoteser projektet har om den eksisterende praksis holder? Kan brugerne håndtere i-Space, synes de det er sjovt? Det er en fordel hvis dette udkast eller denne prototype ikke er for "lukket". Det vil sige, at der ikke skal være udviklet et endeligt design til dem, der evt. direkte eller indirekte skal være brugere af det nye didaktiske design. Hvis det er for "færdigt", så vil det ofte være svært for brugerne at kritisere designet, de bliver for høflige – og fordi udviklerne måske har investeret meget tid og ære i udkastet, så stiller de sig måske for meget i forsvarsposition i forhold til kritik af designet.

Prototypen eller udkastet er således en måde, at få brugere til at forholde sig til deres praksis. Vi taler jo om brugerdreven innovation, men i almindelighed er praksis ikke synderligt innovativ. I hverdagen forsøger vi at få tingene til at fungere – og hvis nogle spørger én, hvordan kunne det alternativt være, så er det svært at komme med bud på det. Men erfaringerne viser, at når vi bliver præsenteret for alternativer i form af prototyper, så kan vi formulere os, sige at der skal være mere eller mindre af dette eller hint. Eller, at det måske skal se helt anderledes ud. I vores sammenhæng er prototyperne konkretiseringer af de hypoteser, som er en del af afsættet for vores projekt. Men de giver ikke kun mening i forhold til afdækning af den nuværende praksis, de er også et middel til at skabe en fælles forståelse af, hvad det er vi har gang i, i projektet mellem de forskellige partnere. Det der i modellen kaldes fælles projekter.

Over tid bliver udkastene mere og mere specifikke. Vi kan sige, at de skifter fra at være udkast til at være egentlige prototyper. Udkastet er således en åbning for, hvad det kunne være, mens prototypen er et eksempel på, hvordan "det" er. Men i begge tilfælde er "tingene" altså brobyggere og talerør. De øger sandsynligheden af og muligheden for gensidige meningstilskrivninger mellem den eksisterende praksis og visioner om en ny og ændret måde at gøre ting på. Brugerne er centrale, både fordi de er en del af den eksisterende praksis, som naturligvis indgår i skabelsen af en ny praksis i den socialpædagogiske hverdag. Og fordi de typisk også vil være de fremtidige brugere. Brugere er vigtige i udviklingsprocesserne, og særligt interessante, fordi de er en væsentlig del af den fremtid, som design af læring handler om. Udkast og prototyper skaber sprog i forhold til den nuværende praksis, men de er først og fremmest muligheden for at artikulere og italesætte en mulig fremtid.

Over tid vil det nye forsvinde. I bedste fald, fordi der skabes en ny og bedre praksis, hvor udviklingsprojektet har løftet og ændret det, der sker i uddannelserne. I værste fald – som det nogle gange sker med udviklingsprojekter – fordi det har været en isoleret ø, som ikke har medført ændringer. Hvorvidt det bliver storskala, altså en egentlig ny praksis, handler typisk om, hvorvidt der er sket de ændringer af processer og strukturer som udviklingsprojektets udfoldelse påkalder. Det er derfor helt afgørende ikke at lade sig begrænse af, men snare blive inspireret af de eksisterende rammer i udviklingsfasen. Men det er således også af helt central betydning, at der i forbindelse med projekterne sker en tydeliggørelse af, hvilke ændringer i fx organisering og processer som projektet tydeliggør

Følg med i sagerne



eller har tydeliggjort behovet for:



---

Idé    Koncept    Erfaringer    Læring    Innovation    **Partnere**

---

## Partnere

Udviklingen af i-Space er brugerreven innovation i praksis, fordi både personale og borgerne har været helt centrale i udviklingsprocessen. En særlig indsats har studerende fra University College Lillebælt ydet, de har ageret som en form for udviklingsagenter og har kunnet støtte processerne både ude i praksis og i forhold til samarbejdet med de deltagende virksomheder. Projektet ledes af Knowledge Lab, Syddansk Universitet. Videre deltager bl.a. PlayAlive A/S, Team Online A/S, University College Lillebælt, Erhvervsakademi Lillebælt, Udviklingsforum Fyn, Socialt Lederforum, og ikke mindst en stor gruppe af entusiastiske borgere og personale fra kommunerne.

Følg med i sagerne

