

# Velfærdsteknologier til afprøvning i Rødovre Kommune i 2018



RØDOVRE KOMMUNE

Projekt	Forbrug (tusind kr.)	Formål	Forventende gevinster	Optimering af ressourcer	Bedre arbejds miljø	Bedre kvalitet for borgerne
<b>Aktivitetsrobot til ældre på plejehjem</b>	10	Robotten skal understøtte mental og fysisk aktivitet i hverdagen for de ældre samt understøtte det sociale rum.	Robottens potentiale er pt. ukendt da den aldrig er blevet afprøvet, det er områdets forventning, at den kan aktivere de ældre både mentalt og fysisk, skabe mere ro på afdelingerne og styrke samværet.		✓	✓
<b>Apps til håndtering af angst til unge jobsøgende</b>	20	At støtte den unge med kognitive redskaber til håndtering af angst, så det bliver muligt for den unge at arbejde uddannelses- og arbejdsmarkedsrettet med den unge, således at den unge også gennemfører en uddannelse.	At den unge hurtigere starter på uddannelse, samt at den unge gennemfører uddannelsen. At den unge får forbedret livskvaliteten, samt at den unge får tillid og tro på egen fremtid. At den unge bliver mindre afhængig af hjælp fra det offentlige samt mindre afhængig af medicin.	✓		✓
<b>Læringsrobotten Algobrix til børn i strukturgruppe på Skiftesporet</b>	10	Formålet er at skabe nysgerrighed og forståelse for programmering. Vores hypotese er, at hvis eleverne motiveres til at være kreative med kodningen via det Lego-kompatible robotsystem Algobrix vil der også opstå forståelse og interesse for kodning.	At børnene bliver styrket i deres forståelse for simpel kodning/programmering med flere forskellige input. At eleverne bliver nysgerrige på, hvordan man "bygger" en god og klar kode. En kode, der er let at forstå og nem at tilpasse og udvikle videre på.	✓	✓	✓
<b>Læringsrobotter til indskolingsbørn med autisme på Valhøj Skole</b>	50	Formålet er at undersøge om robotterne kan understøtte børnene i deres fagfaglige læring, opøve mestringsstrategier, styrke tankeprocesser, udvikle teknologifaglighed og at motivationen for læring, inklusion og trivslen øges.	At børnene er blevet styrket i deres kognitive evner og kan anvende forskellige strategier i problemløsning. At børnenes motivation for læring er blevet større. At børnene har fået flere færdigheder og større forståelse for fagteknologi. At børnene har færre "nedsmeltninger" og deres trivsel stiger. At arbejdsmiljøet er blevet bedre.	✓	✓	✓

# Velfærdsteknologier til afprøvning i Rødovre Kommune i 2018

Projekt	Forbrug (tusind kr.)	Formål	Forventende gevinster	Optimering af ressourcer	Bedre arbejds miljø	Bedre kvalitet for borgerne
<b>Medicinpåmindelse til ældre i hjemmeplejen</b>	10	En medicinpåmindelse er en medicinkasse med elektronik, der påmindelse borgere der glemmer at tage deres medicin om at tage den, når en alarm lyder. Når borgeren er blevet påmindelse og har taget sin medicin, trykker borgeren på en knap og det registreres i det elektroniske omsorgssystem, at borgeren har taget sin medicin. Hvis borgeren ikke kvitterer for medicinen bliver hjemmeplejen adviseret, som kan tage kontakt til borgeren for at hjælpe denne med at tage sin medicin.	Nogle borgere kan blive helt eller delvist selvhjulpne igennem medicinsystemet, hvilket vil give dem frihed til bevæge sig ud af hjemme i stedet for som i dag, at skulle vente hjemme på, at hjemmeplejen kommer og hjælper dem med at tage deres medicin. Samtidig giver det værdighed at kunne klare sig selv.	✓		✓
<b>Motionscykling med VR til børn og unge med særlige udfordringer (STU/Skovmoses kolen/Bostedet Nyholmsvej)</b>	75	Alle elever skal motiveres til at dyrke motion i det omfang de kan. Fordelene ved motion er veldokumenterede og at de gode vaner omkring motion kan tages videre med i livet. Den primære udfordring er at eleverne (som så mange andre) er meget svære at motivere og har ikke lyst til at gøre mere end højst nødvendigt i forbindelse med idræt eller fitness.	Forventningen til teknologien er at den kan udvikle og forbedre idræts og motionsundervisningen på de deltagende institutioner. Som resultat af dette, forventer vi at se afledte effekter på det personlige, sociale og faglige område med effekter som bl.a. øget koncentration og læring.	✓		✓

# Velfærdsteknologier til afprøvning i Rødovre Kommune i 2018

Projekt	Forbrug (tusind kr.)	Formål	Forventende gevinster	Optimering af ressourcer	Bedre arbejds miljø	Bedre kvalitet for borgerne
<b>Musikteknologi til undervisning af unge på STU'en</b>	0	Eleverne kan med musikteknologier få et personligt og aktivt forhold til musik. Musik kan have en række positive effekter for undervisningen og give eleverne personlige succeser som de kan føre med sig ud i livet. Disse succeser er vigtige for borgere der i mange sammenhænge ellers føler sig marginaliserede. Musikteknologien giver grobund for fælleskaber og forbedrede sociale relationer. Projektet vil blive finansieret af Aalborg Universitet.	Der forventes resultater i form af øgede kompetencer til at indgå i fælleskaber og forstå timingen i sociale sammenhænge, øge evnen til visuel kontakt og at følge andre. Evnen til at lytte og koordinere trænes også. Endelig trænes kognitivt fokus. Alle disse egenskaber understøtter STUens formål om at skabe mere selvhjulpne individer.	✓		✓
<b>Strukturer til børn med ADHD på Islev Skole</b>	15	Formålet er at give børnene en visuel struktur, og minde dem om f.eks. toiletbesøg, drikketid, mad, medicin osv.	Børnene får overblik over dagen og ro til at fordybe sig. Det er afstressende at kende dagsprogrammet. Vi forventer et større fagligt udbytte, når det enkelte barn kender til de planlagte arbejdsgange. Børnene vil opleve sig mere handlekraftige, når de selv kan passe toiletvaner, mad osv.		✓	✓
<b>Strukturer til børn med autisme på Valhøj Skole</b>	20	At afstigmatisere børn med autisme i den almene folkeskole. At hjælpe børn med autisme til at blive mere selvhjulpne ift. deres skoleskema og aktiviteter igennem en skoledag.	At børnene er i stand til at orientere sig mere selvstændigt i deres skoleskema og aktiviteter igennem skoledagen. At børnene oplever sig mindre stigmatiseret i hverdagen. Færre konflikter, færre nedsmeltninger, mere selvhjulpnehed, bedre psykisk arbejdsmiljø.	✓	✓	✓

# Velfærdsteknologier til afprøvning i Rødovre Kommune i 2018

Projekt	Forbrug (tusind kr.)	Formål	Forventende gevinster	Optimering af ressourcer	Bedre arbejds miljø	Bedre kvalitet for borgerne
<b>Stukturere og apps til unge jobsøgende</b>	40	At skabe øget selvstændighed og selvhjulpnehed, hos borgere der har brug for struktur og visuel støtte igennem dagen. At mindske stress og skabe mere overskud, og derved at give borgeren en oplevelse af øget livskvalitet. At give den unge et redskab, så den unge kan skabe struktur i sit liv, og bedre kan mestre eget liv.	At den unge kan blive afklaret i virksomhedspraktikker samt reducere frafald. At den unge får forbedret sin livskvalitet, samt at den unge får tillid og tro på egen fremtid. At den unge bliver mindre afhængig af støttepersoner. Endelig forventer vi en optimering af mentor/vejleders tid til støtte i forhold til strukturering af opgaver.	✓		✓
<b>Teknologiforstærket dialogisk læsning med robot på Biblioteket</b>	30	Børnebiblioteket spiller en central rolle i det sprogstimulerende arbejde der foregår i dagtilbuddene. Ved at give adgang til et nyt læringsværktøj, en robot som kan børnene læse højt for, vil erfaringerne med denne i en dialogisk læsningskontekst blive tilgængelig for alle dagtilbud i Rødovre Kommune.	Højne læringskurven og styrke effekten af dialogisk læsning. Ved at give læringsrobotten en funktion i oplæsningssituationen vil flere sanser blive bragt i spil, hvilket har stor betydning for børns sprogtiltagelse. Det forventes, at teknologiforstærket dialogisk læsning, vil optimere selve metoden dialogisk læsning og dermed børnenes sprogtiltagelse.	✓		✓
<b>Velfærdsteknologi i §83a gruppen (det rehabiliterende team)</b>	40	Formålet er, at gruppen får erfaring med hvilke velfærdsteknologiske hjælpemidler, der kan understøtte borgers §83a-forløb.	Ældreområdet får et bredere sortiment af hjælpemidler til at understøtte borgernes §83a forløb og vil derigennem kunne gøre flere borgere selvhjulpne og udskyde behovet for hjemmehjælp.	✓		✓

# Velfærdsteknologier til afprøvning i Rødovre Kommune i 2018

Projekt	Forbrug (tusind kr.)	Formål	Forventende gevinster	Optimering af ressourcer	Bedre arbejds miljø	Bedre kvalitet for borgerne
<b>Virtual Reality motionscykling til ældre på plejehjem</b>	120	Aalborg Universitet har tidligere påvist at VR-cykling særligt tilpasset de ældre motiverer dem til at lave motion. Formålet er at videreudvikle løsningen så den kan tilbydes bredere til beboere på plejehjemmet som et sjovt motionsredskab der er motiverende at benytte.	At de ældre fastholder mobitet, bevarer stå- og gangfunktion længst muligt, samt at give øget velvære og livskvalitet. Der er desuden mange veldokumenterede undersøgelser af de positive effekteter for fysisk motion til ældre, bla. nedsætter motion blodtrykket, øger muskelmassen, nedsætter stivhed i muskler og led og motion kan desuden forhale demensudvikling.	✓	✓	✓
<b>Virtual Reality til beroligelse af demente fase 3. og afsluttende bruger afprøvning af nyt system</b>	30	Vi har i samarbejde med Professionshøjskolen Metropol påvist at Virtual Reality kan give borgere med demens højere livskvalitet og ro. Det gøres ved at bringe dem tilbage til et kendt og rart sted, som bringer positive minder op. Mediet er 360 graders film. Projektet er endelig afprøvning og tilretning af det ny-udviklede VR system som nu skal ud til en større gruppe borgere og medarbejdere. Beløbet dækker indkøb af yderligt udstyr til fremvisning af filmene som systemet er udviklet til. Der søges om finansiering af 3 fremvisningssæt.	Teknologien kan dæmpe ophidselse og skærme andre beboere overfor urolige demente så de også få ro. Give værdighed og livskvalitet for den demente. Videobrillen kan muligvis være ressourceoptimerende på den lange bane, men i udrulningsfasen vil det være mere ressourcekrævende idet man skal forberede alle filmene og sidder en-til-en med borgeren og der skal optages videoer til borgerne. Envidere skal medarbejderne bruge tid på fremvisning af filmene.	✓	✓	✓

# Velfærdsteknologier til afprøvning i Rødovre Kommune i 2018

Projekt	Forbrug (tusind kr.)	Formål	Forventende gevinster	Optimering af ressourcer	Bedre arbejds miljø	Bedre kvalitet for borgerne
<b>Virtual Reality til læsning, introduktion til litteratur og undervisning</b>	70	I 2017 har biblioteket med elever og lærere fra VUC afprøvet VR- briller, som et virtuelt læringsværktøj, der åbner litteraturens verden på en innovativ måde. Biblioteket mangler i den forbindelse VR udstyr og en VR fremvisersom kan vise indholdet for eleverne og styres af en lærer.	Projektet kan skabe stærkere læsere ved at ansøre læselysten og være med til at øge elevernes læringspotentiale. Det vil bidrage til udvikling af nye formidlingstiltag og – metoder, som kan anvendes i bibliotekets undervisning i litteraturformidling og påvirke undervisningsformen i folkeskolen og ungdomsuddannelserne.	✓		✓
<b>Virtual Reality til undervisning af børn med ADHD på Nyholm Skole</b>	40	Med VR ønsker man på Nyholm Skole at træne relationelle kompetencer hos børn, for hvem det at være sammen med andre, ofte fører til, at de bliver meget kedede af det eller kommer til at slå. Det skal også afprøves, om teknologien kan bidrage til at gøre springet fra strukturgruppe til inklusionsklasse kortere.	Styrkede sociale kompetencer. Færre konflikter mellem børnene. Mere vellykket og hurtigere inklusion. Øget samarbejde på tværs af skoler og internt på skolen. Praksisnære programmeringsopgaver til udskolings elever, som ville opleve relevans i læringen. Egenproduktion af relevante specialpædagogiske læremidler.	✓		✓

# Velfærdsteknologier til afprøvning i Rødovre Kommune i 2018



RØDOVRE KOMMUNE

Projekt	Forbrug (tusind kr.)	Formål	Forventende gevinster	Optimering af ressourcer	Bedre arbejds miljø	Bedre kvalitet for borgerne
<b>Virtual Reality til undervisning af børn og unge med nedsat kognitivt niveau på Skovmoseskolen</b>	30	Skovmoseskolen har i 2017 erfaret at elever profiterer meget af undervisning, social træning og oplevelser gennem VR. For at optimere anvendelsen og oplevelsen af VR i undervisning og pædagogisk praksis får kræves yderligere midler til indkøb af trådløse headsets. Endvidere vil andet udstyr blive afprøvet mhp. at understøtte det faglige formål: F.eks. virtuelle ketsjere, tracking devices, VR keyboard, haptiske handsker (der giver oplevelsen af at røre noget virtuelt) og håndstyring.	Med læring i virtuelle læringsmiljøer kan vi være med til at udfordre abstraktionsniveau og dermed aktivere og stimulere eleverne kognitivt. Vi bruger teknologien til træne at konfliktnedtappende adfærd, skabe bedre relationer og ændre på elevers mestringstrategier. Ved at minimere konflikter mellem elever frigives personale til andre opgaver. Ligeledes skabes et bedre arbejdsmiljø da elevkonflikter kan være stressende for personalet.	✓	✓	✓
<b>Virtual Reality til undervisning af unge nedsat kognitivt niveau (STU'en)</b>	30	VR-projektet har i hele 2017 kørt som et forskningsprojekt med Aalborg Universitet foreløbig med god succes. VR har allerede gjort undervisningen langt mere konkret for eleverne. Vi vil i 2018 mindske afstanden mellem eleven og den konkrete undervisning ved at simulere indkøb og håndtering af penge i VR. VR giver samtidig muligheden for gradvis at øge sværhedsgraden af træningen i hverdagssituationer. Midler understøtter indkøb af yderligere specialudstyr til at styrke undervisningen i VR.	De foreløbige erfaringer viser, at jo mere træning vi laver af hverdagssituationer (indkøb, offentlig transport, samtaler, sociale situationer) jo større chancer er der, for at vores elever kan begå sig i samfundet efter folkeskolen og kan være mere selvhjulpne i den anden ende. Ydermere forventer vi at VR på sigt, giver mulighed for at frigøre personale fra repetitive træningssituationer og på den måde optimere undervisningen.	✓		✓

**SUM** 640