



SOCIAL CONNECTIONS:

Læring i e-socialt arbejde

IO2-rapport – Værktøjskasse til e-socialt arbejde

Project Number: 2021-1-ES01-KA226-VET-095080

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Indeks

Indledning	1
DEL 1 - GRUNDLÆGGENDE PRINCIPPER FOR ONLINEUNDERVISNING I DEN SOCIALE SEKTOR	4
Session 1 - FAGLIGT ENGAGEMENT og UNDERVISNING, TRÆNING OG LÆRING	5
Session 2- SOCIALT ARBEJDE OG TEKNOLOGIER	7
Session 3 - Digitale ressourcer	9
Session 4 - KOMMUNIKATION I DIGITALE RUM og styrkelse af elever	13
Session 5 - Facilitering af elevernes digitale kompetencer	15
Session 6 – Digital feedback	17
DEL 2 - PRAKTISKE VÆRKTØJER OG METODER TIL GENNEMFØRELSE AF E-SOCIALE ARBEJDSPROGRAMMER	19
Digital black out-poesi	20
Træningsmodul: Digital black-out poesi (Varighed: 4 timer)	20
Spilbaseret læring	26
Træningsmodul: spilbaseret læring (Varighed: 4 timer)	26
Digital kunst	36
Træningsmodul: digital kunstworkshop (Varighed: 2 timer pr. session)	36
Narrativ gerontologi & digital historiefortælling	43
Træningsmodul: narrativ gerontologi & digital historiefortælling (Varighed: 4 timer)	43

Indledning

Denne vejledning har til hensigt at være et nyttigt værktøj for undervisere, der beskæftiger sig med uddannelse af socialarbejdere for at hjælpe dem med at undervise i digitale sociale arbejdsteknikker.

Som det tydeligt fremgår af covid-19-pandemien, kan onlineteknologier udnyttes til at give social støtte og en følelse af at tilhøre sårbare og hjemmegående grupper. Imidlertid er mange

socialarbejdere ikke sikre på deres digitale evner og hævder at have en bestemt uddannelse, der giver dem mulighed for at give deres klienter opmærksomhed af høj kvalitet under alle omstændigheder. Som svar på disse vanskeligheder opstod projektet Erasmus+, ["Sociale forbindelser"](#) (referencenummer: 2021-1-ES01-KA226-VET-095080). Formålet med denne innovative aktion, der er gennemført fra 2021 til 2023, er at udvikle digitale pædagogiske kompetencer hos efter- og videreuddannelsespædagoger i den sociale sektor, så de kan udvikle og anvende digitalt indhold af høj kvalitet til social inklusion af klienter, der er afhængige på grund af handicap, sygdom eller COVID-19-relaterede restriktioner.

Der er seks europæiske organisationer bag Social Connections-projektet: INTRAS (Spanien), er projektkoordinator og har været involveret i flere tidligere europæiske projekter, relateret til erhvervsuddannelse, ANS (Italien) er en af de første italienske organisationer, der introducerer IT-baserede uddannelsesmetoder i den sociale sektor, SOSU (Danmark), uddannelse og uddannelse af social- og sundhedspersonale, Aproximar (Portugal), der er ansvarlig for oprettelsen af læringsprogrammer og uddannelsesressourcer, Virtual Campus (Portugal), med udvidet erfaring inden for erhvervsuddannelse for SMV'er og voksenuddannelse, og EaSI (Rumænien), en sammenslutning og et netværk af den tredje sektor fra mere end 15 lande. De håndgribelige resultater af dette projekt er en håndbog og en værktøjskasse, der begge er udtænkt til at støtte undervisere i at anvende e-socialt arbejde til social inklusion af sårbare grupper.

Det foreliggende dokument er en samling af uddannelsesressourcer, som e-socialt arbejde kan anvende til at undervise socialprofessionelle i praktiske metoder og aktiviteter, de kan implementere sammen med deres brugere i et digitalt miljø.

Den **første del** af dokumentet indeholder et uddannelsesprogram, der har til formål at undervise undervisere i e-socialt arbejde i grundlæggende viden og principper i forhold til brugen af digitale værktøjer i deres sædvanlige arbejde med klienter. Den teoretiske baggrund for programmet er håndbogen "[Curriculum to teach e-social work](#)", der er udviklet som 1. resultat af Erasmus+ Social Connection-programmet.

Samlet set er 8 moduler dækket i denne del af træningen gennem 6 træningssessioner.

Anden **del** omfatter fire sessionsplaner, der har til formål at undervise i forskellige praktiske værktøjer og metoder til gennemførelse af e-sociale arbejdsprogrammer. Dette materiale blev udviklet som en projektbaseret læringsaktivitet, hvor socialrådgivere er blevet involveret som en del af deres oplæringsprogram. I hvert land arbejdede en gruppe undervisere i hvert land online eller i små teams med konstant støtte fra eksperter fra projektpartnerskabet - de anvendte de lærde retningslinjer for at udvikle et uddannelsesmodul, der skulle lære socialarbejdere en specifik teknik / metode til e-socialt arbejde, der skal bruges med hjemmegående brugere.

Hvert partnerland fokuserede på et modul til i alt fire moduler med fokus på eksempler på socialpædagogiske metoder, der kunne leveres online for at tackle social inklusion og meningsfuldt engagement af husbundne brugere.

Metoderne er valgt som:

- bevist pasform, der er i stand til online levering;

- Dokumenteret egnet til formålet med social inklusion
- og repræsentativ for forskellige teknologier og e-faciliteringsmetoder, der kan anvendes.

Det drejer sig om:

- Digital fundet poesi
- Digital Gamification
- Digitale visuelle workshops
- Narrativ gerontologi og digital historiefortælling

Vi håber, at du finder den næste sides nyttige til de eksisterende vanskeligheder og udfordringer relateret til det teknologiske område, der svarer til dine behov for at arbejde online med dine kunder eller elever.

Vi er sikre på, at din indsats for at komme ind i den professionelle digitale verden vil blive en succes!

For mere information om Social Connections-projektet, besøg venligst

www.socialconnectionsproject.org



DEL 1 - GRUNDLÆGGENDE PRINCIPPER FOR ONLINEUNDERVISNING I DEN SOCIALE SEKTOR

Session 1 - FAGLIGT ENGAGEMENT og UNDERVISNING, TRÆNING OG LÆRING

MÅLSÆTNING (er)	Hele sessionen, der kombinerer indholdet af kapitel 1 og 3, vil sigte mod at tage udgangspunkt i mulige udfordringer ved at arbejde online og samtidig fremhæve dets store potentiale. Således vil eleverne indse, at de fleste af dem har lignende problemer med at forsøge at tilpasse deres arbejde online, og at de er i stand til at finde smarte løsninger. Øvelsen øger bevidstheden om, hvordan man bruger digitale teknologier til at tilbyde rettidig og målrettet vejledning og til at støtte og forbedre elevernes digitale fremskridt. Med de endelige forskellige scenarier vil praktikanterne være mere bevidste om at drage fordel af at bruge IT-udstyr og/eller -ressourcer i deres undervisnings-, uddannelses- og læringsaktiviteter. I små grupper vil de have mulighed for at udfylde en SWOT-analyse for en specifik situation, hvor brugen af teknologier giver en merværdi til uddannelsesaktionerne.
METODER	<i>Brainstorming mellem eleverne og diskussion i små grupper.</i>
AFSAT TID	70 minutter.
BEHOV FOR RESSOURCER	Jamboard Mentimeter
AKTIVITETER	<ul style="list-style-type: none"> • Inputsessioner Kapitel s 1 og 3 (10-15 min.) • Brainstorming session: personlige vanskeligheder, når du laver e-socialt arbejde og strategier til at overvinde dem og oprettelse af en verdenssky på Mentimeter. (20-25 min.) • SWOT-analyse diskussion af case-scenarier (Jamboars). (20-25 min.)
UDELINGSKOPIER	Tillæg 1

INSTRUKTIONER:

Øvelse 1 - Brainstorming:

Sessionen starter med en brainstorming om de største udfordringer og vanskeligheder, som eleverne har fundet, når de forsøger at arbejde online med deres klienter under deres faglige udvikling. Hver person vil liste en reel vanskelighed, de er stødt på, og dermed have i alt

omkring 10 udfordrende situationer. Hvis en eller flere deltagere aldrig har arbejdet digitalt, bliver de bedt om at tænke over mulige vanskeligheder, som de forestiller sig kan opstå. Efter at hver deltager har givet udtryk for deres tanker på skift, beder træneren dem om at huske dem og forklarer, at de vil oprette et digitalt dokument, hvor alle udfordringer vil blive skrevet ned. Målet er, at eleverne skal se, hvordan Mentimeter fungerer både som arrangør og som deltager og forstå dens funktionalitet. Facilitatoren vil dele sin skærm og oprette en ordsky ved hjælp af Mentimeter, så deltagerne trin for trin kan se, hvordan man producerer den. Når ordet sky er blevet kreeret, deler træneren kompileringslinket med eleverne, som vil oprette forbindelse individuelt for at indsætte den udfordring, der tidligere blev delt, i brainstormingen.

Efterfølgende vil deltagerne fokusere på den strategi, som de mener, der kan bruges til at overvinde disse forhindringer. Træneren vil bruge en ny ordsky på Mentimeter, og hver person bliver nødt til at skrive en strategi for at overvinde den skriftlige vanskelighed. Facilitatoren vil kommentere hvert af de ordskyer, der er oprettet på de hyppigst valgte ord med stimulusspørgsmål som *"Hvorfor dette ord er dukket op flere gange? Hvad betyder det for os? Hvordan kan det omsættes til praksis?"*.

Øvelse 2 - SWOT-analyse diskussion af casescenarier

Med udgangspunkt i det, der opstod i gruppen, er deltagerne opdelt i 3 undergrupper i forskellige break out-rum. Facilitatoren deler med hver gruppe et link til Jamboard med et af de tre scenarier skrevet (angivet som bilag 1) og en SWOT-analyse matrix og forklarer, hvordan man bruger det.

Bemærk: træneren skal oprette 3 forskellige Jamboard-links forud for sessionen, hver med 1 scenarie og 1 SWOT-matrix.

Hver gruppe bør arbejde på sin SWOT-analyse i betragtning af det scenario, der blev givet til den group, og udfylde de 4 emner: Styrker; Svagheder; Muligheder; Trusler. Grupper har 20 minutter til at udfylde SWOT-øvelsen. Derefter kommer deltagerne tilbage til hovedrummet (Zoom), og en repræsentant for hver gruppe præsenterer gruppens resultater. Facilitatoren bør fremme en diskussion med fokus på betydningen af og fordelene ved at indføre IT-ressourcer i undervisnings-, uddannelses- og læringsaktiviteter.

Seddel:

- Hvis facilitatoren beslutter at levere aktiviteten, inden indholdet af kapitel 3 præsenteres, fungerer denne aktivitet som en introduktion, så diskussionen skal føres til modulets indhold (10min).
- Hvis facilitatoren beslutter at levere aktiviteten efter at have præsenteret indholdet, kan diskussionen af denne aktivitet fokuseres på at lave et kort resumé af de vigtigste emner, der er nævnt på modulet.

TILLÆG 1

Scenarie 1: Jeg vil levere en træningshandling, men jeg ved af forventning, at en potentiel deltager har fysiske begrænsninger, fordi han bruger kørestol. Jeg blev informeret om, at jeg kan beslutte at have træningen i online, b-learning eller ansigt til ansigt format. Jeg blev også informeret om, at denne person har en computer og internetforbindelse derhjemme og nogle digitale færdigheder. Hvad ville være fordelene og begrænsningerne ved at indføre IT-ressourcer i dette tilfælde?

Scenarie 2: Jeg arbejder i en organisation, der tilbyder gruppeassistance til uformelle plejere af ældre. Jeg ved, at de har begrænsninger med hensyn til tid og forskydninger på grund af deres rolle som uformelle plejere, når de ikke har andre, der kan tage sig af personen. Hvad ville ændre sig, hvis jeg havde mulighed for at give dem hjælp via et onlineformat ved at drage fordel af IT-enheder/-ressourcer?

Scenarie 3: Jeg skulle levere en ansigt til ansigt-træning i næste måned, men på grund af COVID-19-begrænsningerne ved jeg allerede, at jeg bliver nødt til at tilpasse den til et onlineformat, ellers vil jeg ikke være i stand til at levere det. Hvad ville være fordelene og begrænsningerne ved at indføre IT-ressourcer i dette tilfælde?

Session 2- SOCIALT ARBEJDE OG TEKNOLOGIER

MÅLSÆTNING(er)	Formålet med denne session er at hjælpe deltagerne med at reflektere over de etiske spørgsmål, der kan forbindes med digitalt socialt arbejde
METODER	Gruppediskussion med gallerigruppemetoden: I gallerigruppens diskussionsøvelse arbejder deltagerne i mindre grupper og diskuterer spørgsmål relateret til et bestemt emne eller emne
AFSAT TID	25 minutter
BEHOV FOR RESSOURCER	Tre Jam-Boards (eller lign. værktøj) med følgende titler: <ol style="list-style-type: none"> 1. Angiv etiske spørgsmål i forbindelse med IT og faggrænser og personlige skøn 2. Angiv etiske spørgsmål i forbindelse med IT og datafortrolighed 3. Angiv etiske spørgsmål i forbindelse med den digitale kløft <p>Et webkonferenceværktøj, der gør det muligt at opdele deltagere i grupper</p>

AKTIVITETER	<ul style="list-style-type: none"> • Input sessioner Kapitel 2 (5-7 min.) • Gruppediskussion med gallerigruppemetoden (20 min) <p>Tips:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bed hver gruppe om at bruge en anden farve, når de skriver på tavlen, for at hjælpe med at adskille deres bidrag til hver af dem • Under øvelsen bør facilitatorer flytte til hvert rum for at give præciseringer og tilskynde til diskussion, hvis det er nødvendigt
REFERENCER	<p>Galleri gruppe diskussion øvelse Træningsworkshops (ventureteambuilding.co.uk)</p>
UDELINGSKOP PIER	<p>Ingen</p>

Øvelse 3: Gruppediskussion med gallerigruppemetoden

I gallerigruppens diskussionsøvelse arbejder deltagerne i mindre grupper og diskuterer spørgsmål relateret til et bestemt emne eller emne. Hvert værelse har et virtuelt bord, såsom et JamBoard (aka, 'galleriet'). Hver gruppe tildes en bestyrelse til at begynde, deskal ikke diskutere emnet og skrive deres konklusioner ned på bestyrelsespapiret, før de går videre til de andre.

I slutningen af øvelsen præsenterer grupper informationen tilbage, og deltagerne får lidt tid til at turnere i gallerierne for at se, hvad de andre grupper har bidraget med.

Forbered tre tavler, hver bestyrelse skal have et af følgende spørgsmål:

1. Angiv etiske spørgsmål i forbindelse med IT og faglige grænser og personlige skøn
2. Angiv etiske spørgsmål i forbindelse med IT og datafortrolighed
3. Angiv etiske spørgsmål i forbindelse med den digitale kløft

Opdel deltagerne i 3 grupper. Vælg en person fra hver gruppe for at dokumentere gruppens diskussion og konklusioner på flipoverpapiret. Bed hver gruppe om at skrive med en anden farve for at hjælpe med at adskille deres bidrag til hver tavle.

Begynd øvelsen og giv hver gruppe 15 minutter til at diskutere emnet, dvs. fem minutter pr. galleriliste.

Flyt derefter hver gruppe videre til næste galleri og få dem til at diskutere det nye emne og tilføje deres bidrag. Fortsæt dette for hvert efterfølgende galleri.

Når alle grupper har bidraget til hver flipover, skal du få dem til at vende tilbage til deres start og give tid til at gennemgå og diskutere de bidrag, der er tilføjet af de andre grupper.

Hver gruppe vil nu præsentere deres galleristykke og deres resultater for de andre grupper.

Session 3 - Digitale ressourcer

MÅLSÆTNING (er)	<p>Læringsmålene for denne session vedrører brugen af udvalgte digitale medier/social medier, indførelse af øvelser rettet mod vejledning ved hjælp af søgefunktionen på Facebook og Youtube til specifikke emner samt forståelse af, hvordan fagfolk kan lære deres brugere at udføre sådanne aktiviteter. Facebook og Youtube er de to bedste platforme, der bruges af ældre voksne, ifølge en undersøgelse fra 2018.</p> <p>Øvelserne skal øge bevidstheden og træne i at guide slutbrugeren til at få adgang til en lang række emner, der tilbydes af digitale medier. Det specifikke mål er derfor at forsøge at lære en potentiel kunde, hvordan man laver forskning på disse sociale netværk uden at forsømme afklaringen af ord i platformens <i>slang</i>. Ved afslutningen af øvelsen vil deltageren have forstået, hvordan det er nødvendigt at beskrive hvert trin for at give en klient mulighed for at nyde funktionerne i disse sociale netværk.</p>
METODER	Gruppearbejde og guidet diskussion
AFSAT TID	20 minutter
BEHOV FOR RESSOURCER	<p>Alle deltagere skal have en e-mail-konto og en Facebook-konto</p> <p>Alle deltagere skal have adgang til en tablet eller bærbar computer/pc med internetforbindelse</p>
AKTIVITET	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Input sessioner Kapitel 4 (5-7 min.)</i> • Gruppearbejde om, hvordan man guider brugeren til at bruge sociale netværk (20 min)
UDELINGSKOPIER	Bilag 3

Øvelse 4: Gruppearbejde om, hvordan man guider brugeren til at bruge sociale netværk

Facilitatoren introducerer kort efter deltagerne til øvelserne i plenum. Til introduktionen er en kort PPT eller en PDF med instruktionerne nyttig. Enkle træningstrin kan også introduceres i Zoom-chatten for nem visning under øvelsen. Efter den korte introduktion opdeles deltagerne i mindre grupper (Zoom) for at arbejde på øvelserne og løbende dele deres erfaringer. Øvelserne afsluttes med et resumé i plenum, hvor de vigtigste erfaringer præsenteres. Øvelserne har til formål at øge bevidstheden og træne, hvordan man guider

slutbrugeren til at få adgang til en bred vifte af emner, der tilbydes af digitale medier / sociale medier.

Da øvelserne er rettet mod facilitatorens *vejledende* rolle, vil alle deltagere faktisk deltage i øvelserne som facilitatorer, idet der lægges særlig vægt på anvendeligheden for slutbrugeren af de forskellige trin i øvelserne.

Resumé:

- Facilitator introducerer snart deltagerne til øvelserne i plenum (PPT/PDF)
- Deltagerne bliver spildt i mindre grupper i Teams/Zoom (grupperum/break out rooms)
- De mindre grupper arbejder sammen om øvelserne og deler løbende deres erfaringer med hinanden
- Ved afslutningen af sessionen vender deltagerne tilbage på plenarmødet, hvor de kort opsummerer de vigtigste erfaringer fra hver gruppe

BILAG 3

Instruktionsgruppe 1:

- Åbn din Facebook-konto
- Se efter søgeikonet (forstørrelsesglas), normalt i den øverste menulinje
- Indtast dit søgeomne i søgefeltet; *f.eks. hvis din bruger ønsker at søge efter en gruppe om emnet "demens"* og klikke på forstørrelsesglasset eller fanen "Enter" på din enhed



Tip: Jo mere specifIT dit søgeomne er, jo mere specifikke søgeresultater

- Nu vises en liste over søgeresultater, der typisk viser billeder og videolinks øverst
- I venstre side af skærmen vil du se en "filter" menu - ved at klikke på filtrene indsnævres din søgning svarende til det valgte filter.
- Prøv f.eks. at klikke på "Personer" eller "Grupper", du får nu en række søgeresultater, der henviser til personer eller grupper, der deler din emneinteresse - Facebook viser normalt søgeresultater, der indeholder eller tæt på dit område / postnummer, hvis det er kendt
- Du kan indsnævre søgningen endnu mere ved at klikke på underfiltre i det valgte filter, f.eks. "By" eller "Offentlige grupper" i filteret "Grupper"
- Klik på det søgeresultat, du vil indtaste, for at vide mere om emnet eller de personer eller grupper, der deler emneinteressen
- Ikke alle grupper er offentlige, private grupper kræver normalt medlemskab af gruppen for at se emneindhold

Reflekter nu sammen om dette spørgsmål:

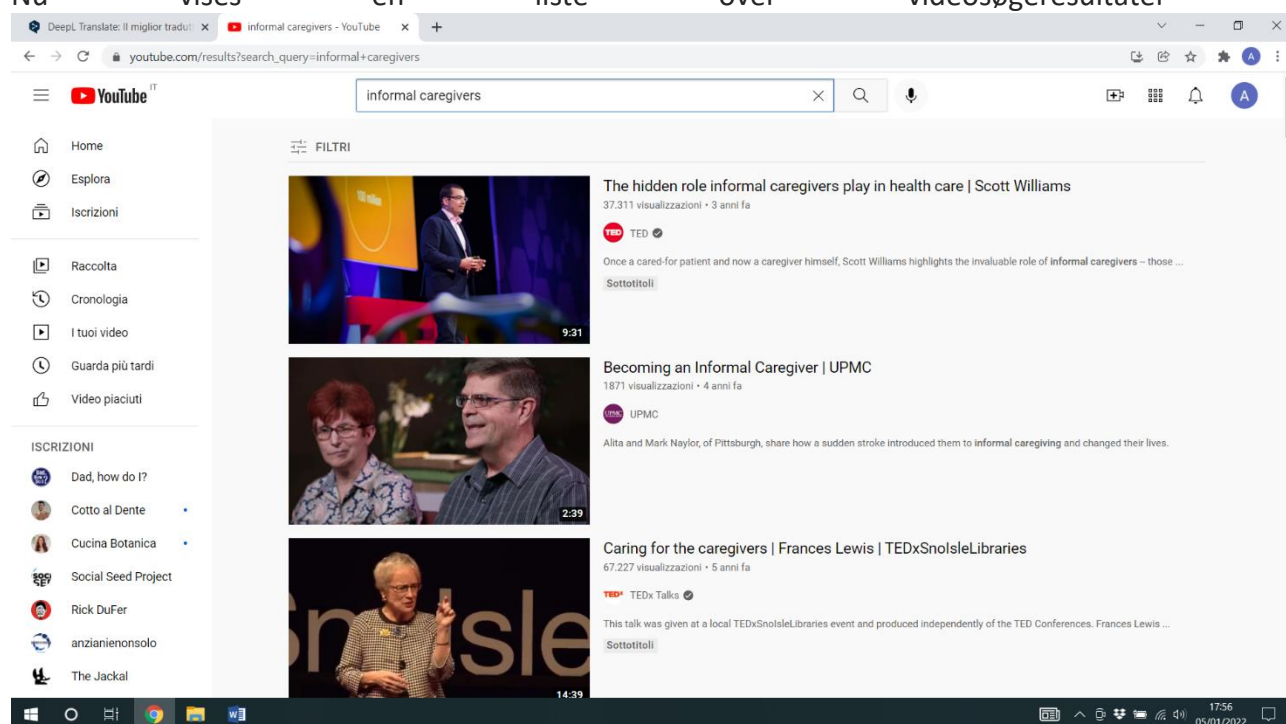
Hvordan vil du forklare en af dine brugere, hvordan du udfører denne forskning?

Ændre eller berige beskrivelsen under hensyntagen til muligheden for, at brugeren måske ikke kender slang på dette sociale netværk (forklar eventuelle ukendte ord/begreber/funktioner).

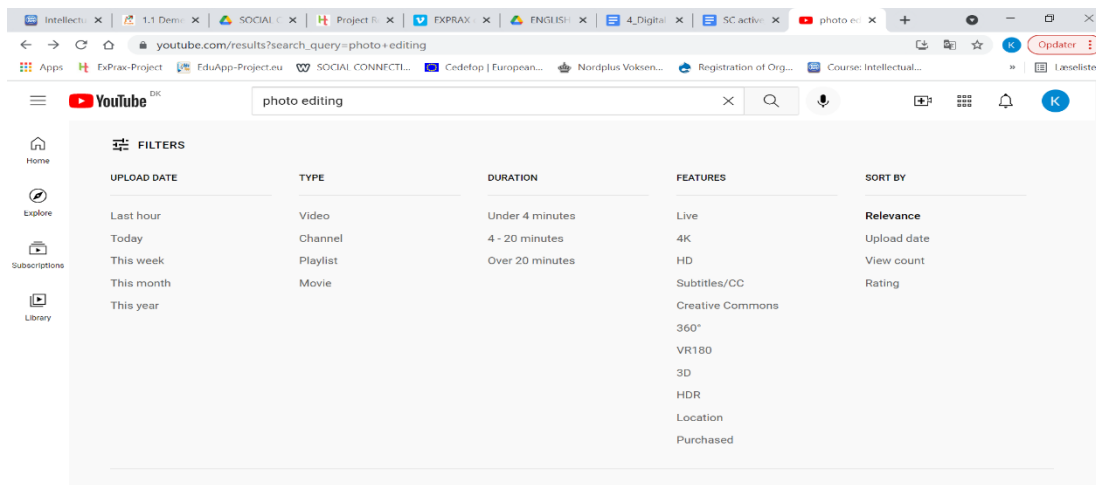
Når du er færdig med øvelserne, skal du vende tilbage til plenar-rummet for at opsummere vigtige erfaringer på plenarmødet.

Instruktion gruppe 2:

- Åben Youtube.com
- Øverst vises et søgefelt
- Indtast dit søgeemne; f.eks. "*uformelle plejere*" i søgefeltet, og klik på forstørrelsesglasset eller fanen "Enter" på din enhed
- Nu vises en liste over videosøgeresultater



- Bemærk, at resultater, der er markeret med etiketten "Annonce", er annoncerede resultater, der normalt promoverer et bestemt produkt eller en virksomhed
- Øverst til venstre på skærmen vises en søgefilterindstilling, der giver dig en bred vifte af filterindstillinger



- Klik på søgeresultatet efter eget valg for at åbne / starte videovejledningen - bemærk, at Youtube undertiden viser reklamer, når du åbner videoer - i så fald skal du vente et par sekunder og klikke på "Spring over annoncer", der vises i højre side af videoen.
- **Tip:** Hvis du senere ønsker at finde en bestemt video-tutorial, du har set, skal du klikke på "Bibliotek" i venstre menulinje på skærmen - dine seneste sete videoer vises her (kræver, at du har tilladt cookies)

Reflekter nu sammen om dette spørgsmål:

Hvordan vil du forklare en af dine brugere, hvordan du udfører denne forskning?

Rediger eller berig beskrivelsen i betragtning af muligheden for, at brugeren muligvis ikke kender slang på dette sociale netværk (forklar eventuelle ukendte ord / begreber / funktioner).

Når du er færdig med øvelserne, skal du vende tilbage til plenar-rummet for at opsummere vigtige erfaringer på plenarmødet.

Session 4 - KOMMUNIKATION I DIGITALE RUM og styrkelse af elever

MÅLSÆTNING(er)	Formålet med denne session er at hjælpe deltagerne med i praksis at anvende de kriterier, der skal styre udvælgelsen af digitale værktøjer til socialt arbejde i forhold til tilgængeligheden og anvendeligheden af disse værktøjer. Øvelserne er målrettet undervisernes overvejelser om, hvordan man tilgår websider og bruger forskellige enheder/hardware, hvis slutbrugeren har handicap/funktionsnedsættelser, f.eks. nedsat hørelse, fysisk formåen og udviklingshæmning.
METODER	Case-based learning (CBL) er en tilgang, hvor eleverne anvender viden til virkelige scenarier
AFSAT TID	35 minutter
BEHOV FOR RESSOURCER	Tre case-scenarier (se uddelingskopier) Et videokonferenceværktøj, der gør det muligt at adskille deltagerne i mindre lokaler
AKTIVITET	<ul style="list-style-type: none"> • Input sessioner Kapitel 5 og 6 (10-15 min.) • Gruppearbejde om casestudie (25 min)
UDELINGSKOPIER	Bilag 4

Øvelse 5: Gruppearbejde vedrørende casestudie

Del dine deltagere op i tre mindre grupper, og giv en case til hver gruppe. Giv hver gruppe 15 minutter til at drøfte sagen og vælge det eller de bedste værktøjer til deres intervention i henhold til oplysningerne og kriterierne i modulet. Ved afslutningen af de 15 minutter drøftes resultaterne på plenarmødet: Hvad mener de andre om den beslutning, som den fremlæggende gruppe har truffet? Er de enige, eller ville de have gjort noget andet? Hvorfor?

BILAG 4**SAG NR. 1 - ONLINE PEER SUPPORT GRUPPE**

Du er blevet anmodet af en lille NGO om at oprette en online peer support gruppe for gravide kvinder, der lider af multipel sklerose. Sygdommen giver dem nedsat fingerfærdighed, hvilket gør det vanskeligt at bruge en mus og ramme små mål på skærmen. Deltagerne forventes at



være mellem 6 og 10 kvinder i alderen 25 til 40 år med base i forskellige dele af regionen. Du har ikke oplysninger om deres niveau af digitale færdigheder, men du ved, at de højst sandsynligt vil oprette forbindelse hjemmefra ved hjælp af deres mobiltelefoner. Den ngo, der fremmer dette program, har et meget begrænset budget.

Hvilke digitale værktøjer vil du anbefale at bruge og hvorfor, i betragtning af:

- Formålet med interventionen
- Målgruppen
- Baggrunden
- De anvendte enheder

Er der andre oplysninger, du har brug for at få for at kunne træffe en beslutning om. de(t) værktøj(er), der skal vedtages? Hvis ja, bedes du angive dem.

Hvilke refleksioner gør du dig som underviser i forhold til at skabe en god brugeroplevelse for en person med nedsat fingerfærdighed?

SAG NR. 2 - INDIVIDUEL KONSULTATION

Du har en klient, der hedder Magda, hun er 75 år og har nedsat hørelse, hvilket gør det svært at høre mumlende tale – især når der er baggrundsstøj. Hun er den uformelle plejer af sin mand, der lider af flere sundhedsmæssige problemer, herunder alvorlig dementi og prostatakræft. Du tror, at Magda måske er i alvorlig udbrændthed, og du inviterer hende til en konsultation med dig, men hun sagde, at hun ikke kan komme personligt, da hun ikke kan lade sin mand være i fred. Da du ikke kan tage på hjemmebesøg, beslutter du dig for at foreslå hende et videoopkald.

Hvilke digitale værktøjer vil du anbefale at bruge og hvorfor, i betragtning af:

- Formålet med interventionen
- De involverede personer
- Baggrunden
- Den anvendte enhed

Er der andre oplysninger, du har brug for at få for at kunne træffe en beslutning om. de(t) værktøj(er), der skal vedtages? Hvis ja, bedes du angive dem.

Hvilke overvejelser gør du dig som underviser i forhold til at skabe en god brugeroplevelse for en person med nedsat hørelse?

SAG NR. 3 – WORKSHOP OM SCENEKUNST

Du er af en kommune blevet bedt om at afholde en online scenekunstworkshop med 7 teenagere med lettere udviklingshæmning. Du kommer til at arbejde sammen med en anden kollega. Planen er at give deltagerne mulighed for at eksperimentere med forskellige teknikker, herunder drama, sang og dans. Du ved, at alle dine deltagere vil oprette forbindelse

fra en lap-top med et webcam og en mikrofon. Du vil gerne optage deres forestillinger for at lave en video, som de kan vise til deres familier.

Hvilke digitale værktøjer vil du anbefale at bruge og hvorfor, i betragtning af:

- Formålet med interventionen
- De involverede personer
- Baggrunden
- Den anvendte enhed

Er der andre oplysninger, du har brug for at få for at kunne træffe en beslutning om. de(t) værktøj(er), der skal vedtages? Hvis ja, lav en liste over dem.

Hvilke refleksioner gør du dig som underviser i forhold til at skabe en god brugeroplevelse for et menneske med udviklingshæmning?

Session 5 - Facilitering af elevernes digitale kompetencer

MÅLSÆTNING(er)	Denne session er udformet som et lærings supplement til kapitlet "Fremme af de lærendes digitale kompetencer", og den har derfor til formål at bidrage til at konsolidere undervisernes bevidsthed om, hvordan man kan anvende digitale midler og færdigheder for bedre at levere det tilsigtede indhold og den tilsigtede viden til sine lærende, og at fremme refleksionen over vigtigheden af at udvikle disse kompetencer og færdigheder. Denne aktivitet fokuserer især på den europæiske ramme for underviseres digitale kompetencer (DigCompEdu). Underviserne vil bruge dette framework til mere effektivt at vurdere deres digitale parathed, hvilket vil tjene som udgangspunkt for en diskussion om, hvordan eventuelle huller kan overvindes, og hvilke der er de bedste værktøjer til at gøre det. Gennem denne debat vil underviserne også udforske nogle nyttige digitale lærings- og undervisningsværktøjer, som er et andet emne, der behandles i kapitel 7.
METODER	Aktiviteten vil i første omgang blive implementeret som en brainstorming-session. Derefter vil trænerne blive præsenteret for et sæt spørgsmål, der vil guide diskussionen.
AFSAT TID	25 min.
BEHOV FOR RESSOURCER	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom-konto (dette vil være den platform, der bruges til at samle alle deltagere, og hvor diskussionen finder sted. Trænerne vil blive

	<p>opdelt i grupper (ved hjælp af Zooms break-out rooms funktionalitet)</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>DigComEdu</i>-dokument (på engelsk; på portugisisk; på italiensk; på spansk; på rumænsk*). Dette dokument vil tjene som grundlag for diskussionen. <p><i>* DigComEdu er endnu ikke oversat til dansk. I tvivlstilfælde kan de vigtigste digitale kompetencer dog konsulteres på dansk her i Det digitale kompetencehjul.</i></p>
AKTIVITET	<ul style="list-style-type: none"> • Input sessioner Kapitel 7 (5-7 min.) • Gruppearbejde på DigCompEdu (25 min)
REFERENCER	<p><i>DigCompEdu:</i> https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466</p>
UDELINGSK OPIER	Bilag 5

Øvelse 6: Gruppearbejde på DigCompEdu

Facilitatoren deler DigCompEdu med deltagerne (hvis de ikke har det endnu) og forklarer aktivitetens fokus. Deltagerne skal opdeles i to grupper. Hver af disse grupper vil fokusere på et af de digitale kompetenceområder:

- Udgravning af ressourcer (område 2) og
- Undervisning og læring (område 3).

De bør ty til dokumentet for at afklare enhver tvivl, de måtte have om de specifikke færdigheder, der er forbundet med de anførte kompetencer. De bør diskutere med deres kolleger ved hjælp af de stillede spørgsmål som reference. Diskussionen kan tage op til 15 minutter. Deltagerne skal komme tilbage til hovedrummet og dele konklusionerne og refleksionerne med den anden gruppe og facilitatoren.

BILAG 5

Se på de kompetencer, der er angivet som afgørende inden for rammerne af undervisernes digitale kompetenceområde, der er tildelt dig (enten område 2 eller område 3).

Område 2

- Hvad er dine største vanskeligheder/huller? Har du det godt med at vælge digitale ressourcer, oprette og ændre dem samt administrere dem, dele og beskytte dem?
- Lav en liste over dine største vanskeligheder inden for hver enkelt af de kompetencer, der noteret.

- Ud fra de eksempler, du får i kapitlet, skal du vælge et digitalt værktøj, som du mener ville være nyttigt at implementere i dit arbejde med eleverne, reflektere over, hvordan du vil tilpasse det til deres behov, og hvordan du kan bruge det sikkert.

Område 3

- Lav en liste over vores største vanskeligheder inden for hver af de nævnte kompetencer.
- Fra de eksempler, du får i kapitlet, skal du vælge et digitalt værktøj, som du mener ville være tilstrækkeligt til at forbedre interaktionen med eleverne, individuelt og kollektivt, indenfor et d uden for læringssessionen.
- Fra de eksempler, du får i kapitlet, skal du vælge et digitalt værktøj, som du mener kan være nyttigt til at fremme samarbejdet mellem eleverne.
- Endelig skal du også vælge et eksempel på en digital teknologi, der kan hjælpe med at understøtte elevernes selvregulerede læring.

Session 6 – Digital feedback

MÅLSÆTNING(er)	Formålet med denne session er at øge elevernes viden om, hvordan man tilbyder effektiv feedback online, forstå, hvordan man giver positiv og konstruktiv digital feedback.
METODER	Gruppearbejde og brainstorming. Disse teknikker er nyttige til at udvikle muligheden for at finde en løsning på et foreslået problem. Dens betydning er at bruge hjernen til at storme et problem. Hver brainstorming-deltager foreslår en beslutning uden at tænke over det bizarre i kritikken er en del af en anden fase.
AFSAT TID	25 minutter
BEHOV FOR RESSOURCER	To sider af en Miro (eller lignende værktøj) med nogle grundlæggende elementer for at skabe en positiv feedback. Et webkonferenceværktøj, der gør det muligt at opdele deltagere i grupper
INSTRUKTIONER *	<ul style="list-style-type: none"> • Input sessioner Kapitel 7 (5-7 min.) • Gruppearbejde om at give feedback til eleverne (25 min)
UDELINGSKOPIER	Ingen

Øvelse 7: Gruppearbejde med at give feedback til eleverne

Brainstorming er en øvelse, der giver deltagerne mulighed for at udtrykke deres ideer frit uden specifikke begrænsninger for facilitatoren, bortset fra et tema, som det "problem", der skal løses, drejer sig om. I denne øvelse vil det argumenterende input være nogle grundlæggende elementer, der beskriver en potentiel studerendes præstationer.

Deltagerne er opdelt i 2 arbejdsgrupper. Alle vil have den samme opgave, som er at formulere en feedback fra de elementer, der er skrevet på det digitale bord (se nedenfor). Hver gruppe skal derefter udarbejde en positiv og konstruktiv feedback til den potentielle elev efter de principper, der er nævnt i den foregående teoretiske del. De har i alt 20 minutter til denne opgave.

De oplysninger, der indtastes på hver Miro, der leveres til deltagerne, vil være:

- eleven er socialrådgiver med stor erfaring på området, men næsten ingen erfaring med brug af digitale værktøjer
- eleven motiveres, og prøver det digitale værktøj (fx Zoom) for første gang
- eleven ikke har udnyttet det fulde potentiale i det digitale værktøj, der er til rådighed (f.eks. kan det i Zoom repræsenteres ved brug af skærmdeling, rum, sessionsoptagelse, virtuel baggrund)
- du er bekymret for, at eleven ikke har forstået noget funktionelt idet digitale værktøj (f.eks. forblev mikrofonen tændt og forårsagede baggrundsstøj, kameraet blev slukket i hele aktivitetens varighed)
- På trods af nogle hindringer for brugen af dette værktøj var interventionen via den digitale platform effektiv og nåede sine mål

Hver deltager i gruppen skal udvikle feedback, der skal returneres til den potentielle elev efter de principper, der er anført i introduktionssessionen. Det skal noteres på Miro, så de andre gruppemedlemmer kan se det. Når alle feedbacks er skrevet ned, åbnes en brainstorming-session blandt medlemmerne om effektiviteten af hver af feedbacken, og hvordan de kan forbedres eller ændres. Deltagerne skal i de sidste 5 minutter af gruppesessionen vælge den "bedste" feedback, de har skrevet ned, og optage den vokalt på [Online Voice Recorder](#).

Når feedbacken er registreret mundtligt, vil SWT'erne vende tilbage til plenarforsamlingen og sammen drøfte, hvad der er blevet gjort i gruppen, hvor kompleks formuleringen af input var, og om de havde svært ved at registrere budskabet mundtligt.

Tips:

Under øvelsen skal facilitatorer flytte til hvert rum for at give præcisering og tilskynde til diskussion, hvis det er nødvendigt



DEL 2 - PRAKTISKE VÆRKTØJER OG METODER TIL GENNEMFØRELSE AF E-SOCIALE
ARBEJDSPROGRAMMER

Digital black out-poesi

Hvad det er: Black-out poesi (eller fundet poesi), som også kan være en form for visuel poesi, er, når du tager en eksisterende tekst og om-arrangere den, fremhæver den, klipper den ud eller på anden måde ændrer den for at lave et originalt digt. Det kan defineres som den litterære ækvivalent til en collage. Ved at gøre poesi til en fuld sanseoplevelse bliver genren mere tilgængelig for mennesker med handicap eller funktionsnedsættelser, der ellers kunne forhindre dem i at deltage i poesi- og skriveværksteder. Denne kreative teknik, der ikke kræver specifikke instrumenter eller værktøjer, der skal implementeres, er velegnet til at blive leveret gennem online workshops.

Træningsmodul: Digital black-out poesi (Varighed: 4 timer)

Introduktion/ Oversigt: I dette modul introducerer vi metoden til Digital Black-Out-poesi som et værktøj, der skal indarbejdes i digitale sociale arbejdsaktiviteter med enkeltpersoner og grupper.

Vi vil forstå, hvad der er black out poesi, og hvor det kommer fra, vi vil undersøge dets anvendelse i en sociopædagogisk sammenhæng, vi vil forstå, om det kan udføres online, og endelig vil vi give forslag til dets anvendelse med forskellige målgrupper.

Læringsmål:

1. Forstå, hvad der er black-out poesi
2. Forståelse for, hvordan det kan bruges i forbindelse med socialt arbejde
3. At kunne udføre det online
4. At kunne tilpasse teknikken til forskellige målgrupper og indstillinger

Teoretisk og kontekstuel baggrund: Blackout Poetry er navnet på enhver form for digt, der stammer fra mørklægning af uønskede ord fra enhver skrevet tekst (afsnit, bog, tegn, artikel osv.)

Blackout Poetry er baseret rundt omkring i Found Poetry. Fundet poesi er kunstformen til at vælge og vælge eksisterende ord, der resonerer med kunstnerens vision. For eksempel kan fundet poesi gøres ved at skære ord ud af bøger eller magasiner og klæbe dem sammen, svarende til en collage. Blackout Poetry er utroligt ens i stil, men i stedet for at skære fra alle forskellige slags litteratur, fokuserer blackout-poesi i stedet på, hvad der kan oprettes fra en enkelt side tekst.

Kunstneriske begreber som Blackout-poesi går tilbage til det 18. århundrede, men i moderne tid blev det populariseret af den amerikanske forfatter Austin Kleon, der begyndte at vælge ord fra en daglig avis og at mørklægge med en marker alle de andre og skabe nye poetiske kompositioner.

Formålet med Blackout Poetry er at trække en ny betydning fra noget eksisterende og udviklet med en anden grund og formål. Mange blackout-digtere forsøger at udlede næsten en modsat betydning fra deres starttekstblok ved at bruge ord til at stryge en ny historie fra den oprindelige. Blackout poesi er en kreativ metode til dyb personlig udforskning gennem en proces med skabelse (eller afsløring) af et visuelt og poetisk budskab.

Af denne grund, mens Blackout-poesi kan betragtes som en kunstnerisk form, kan den også anvendes i forbindelse med interventioner, der sigter mod at involvere enkeltpersoner eller grupper i en proces med selvudfoldelse, selvrefleksion, empowerment og deling af følelser og tanker baseret på kreative metoder.

I en psykosocial kontekst kan det fremhæves processen med at tage ordene fra en anden og omdanne dem til det, brugeren vil have dem til at sige. Det er en form for at tage magten tilbage. Brugeren kan vælge ordene, betydningen, slutresultatet. Det er befriende og forrygende at tage kontrollen tilbage, også i det små, og se, at de kan skabe noget smukt eller meningsfuldt ud fra andres tanker/handlinger.

Desuden hjælper processen med at skabe et Blackout-digt ofte brugerne med at tale gennem andres ord, som han ikke kan sige til sig selv endnu. Det fungerer som et udtryksfuldt medium, der overvinder barrieren for at starte fra bunden.

Blackout-poesi kan også være en måde at hjælpe med at starte en diskussion om et emne, der kan være tungt at adressere direkte og støtte selvbevidsthed om egne handlinger, adfærd eller følelser.

En session baseret på Blackout Poetry kan implementeres i *sig selv* (for eksempel som et middel til selvudfoldelse) eller i forbindelse med en bredere social intervention (for eksempel kan teknikken bruges til at indlede en diskussion omkring et emne i en gruppe eller som et afgørende møde for at afslutte følelser og følelser fremkaldt af en bestemt oplevelse).

Når digtene er oprettet, kan der være en feedbacksession, hvor deltagerne kan inviteres af facilitatoren til at kigge og kommentere deres resultater med resten af gruppen.

Baseret på formålet med interventionen kan facilitatoren stille spørgsmål med det formål at fremkalde den kreative proces (Hvorfor valgte du disse ord? Hvad betyder de for dig?), kommenter resultatet (Hvad betyder digtet for dem i forhold til mødets emne?), Sammenlign deres resultater med resten af gruppen (Er der forskelle eller ligheder? Har nogen valgt lignende ord, men giver dem en anden betydning?)

Beskrivelse af metoden/tilgangen/strategien:

Den typiske proces for oprettelsen af et Blackout-digt er følgende:

1. Vælg en tekst fra enhver form for andet dokument. Teksten kan vælges af facilitatoren, for eksempel ved hjælp af en tekst, der er relateret til emnet for gruppen eller interventionen, eller af deltagerne, der kan opfordres til at vælge en, der er meningsfuld for dem.
2. Bed deltagerne om at gennemgå teksten uden at bekymre sig om betydningen af ordene eller fortællingen på siden. Tilskynd dem til ikke at bruge de ord, der 'kalder dem', og bare understrege eller cirkulere dem. 5-10 ord er mere end nok.
3. Nu skal deltagerne blive bedt om at forsøge at sætte ordene sammen i en meningsfuld sætning, en poetisk komposition. De kan justere det med bindeord, hvis det er nødvendigt, eller ændre den rækkefølge, de er på siden. Når de har besluttet, hvilke ord de vil beholde og defineret et første udkast til digtet, kan de dække resten af teksten på siden ('blacking it out')
4. Endelig er det tid til kunsten! Dokument kan efterlades som den er eller dekoreres.

For at udføre den samme aktivitet digitalt er der tre hovedmuligheder:

1. Brug af en dedikeret APP, såsom Blackout Bard, tilgængelig til [Android](#) såvel som til [IO'er](#) - App'en kan være meget nyttig, da den letter hele processen og giver mulighed for at få pænt designede output ubesværet. Det skal dog bemærkes, at det kun er tilgængeligt på engelsk og kræver ret avancerede IT-færdigheder.
0. Brug af et Google Doc. I dette tilfælde er den procedure, der skal følges:
 - Kopiere teksten uden formatering i et nyt dokument
 - Juster skrifttyper, tekst og sidestørrelse, så de passer til et digt
 - Gå til Opsætning af fil > side, og vælg en anden farve end sort eller hvid til sidens baggrund
 - Tag highlighteren, og vælg det hvide højdepunkt, fremhæv de ord, du vil beholde
 - Skift sidebaggrunden til sort. På denne måde forbliver kun de fremhævede ord
0. Brug af en Google-præsentation. I dette tilfælde er den procedure, der skal følges:
 - Kopiér teksten uden formatering i et nyt dokument
 - Juster skrifttyper, tekst og sidestørrelse, så de dækker hele sliden
 - Gå til Slide > Skift baggrund, og vælg en anden farve end sort eller hvid til sidebaggrunden
 - Tag highlighteren, og vælg det hvide højdepunkt, fremhæv de ord, du vil beholde
 - Skift sidebaggrunden til sort. På denne måde forbliver kun de fremhævede ord
 - Du kan nu dekorere sliden, for eksempel tilføje forbindelseslinjer mellem ord eller inkludere billeder (hvis du ser efter billeder online, skal du sørge for at inkludere PNG til nøgleordet - for eksempel "Wolf PNG" - for at sikre, at du får billeder med gennemsigtig baggrund).

Løsningsmodel to og tre kan være lettere for en offentlighed, der har mindre IT-færdigheder. For eksempel kan facilitatoren på forhånd forberede det grundlæggende dokument (tekst og farvet baggrund), dele adgangslinket via chat med hver bruger, lade ham / hende fremhæve de valgte ord, og endelig kan facilitatoren komme ind igen for at gøre baggrunden til sort.

Lektion plan:

Del 1 - Hvad er Blackout Poetry

- Indledning: Spørg klassen, om de synes, du kan udtrykke noget meningsfuldt og poetisk med få ord. Efter en kort diskussion kan du dele med dem nogle Haikus, som er en traditionel kort form for japansk poesi. (Du kan finde nogle for eksempel [på denne hjemmeside](#)).
- Så kan man spørge, om de tror, at nogen kan skrive korte digte som disse? Tag en kort diskussion om hvorfor ja og hvorfor nej.
- Indfør derefter konceptet for Blackout Poetry ved hjælp af det teoretiske indhold, der er angivet ovenfor (de første fire afsnit) samt nogle eksempler på Blackout Poetry (du kan finde mange på Instagram, for eksempel)
- Du kan også vise dem denne [Ted Talk](#) (flere undertekster tilgængelige), hvor Austin Kleon fortæller om sit arbejde, og hvordan han havde ideen om at udvikle denne metode.

Del 2 – Hvorfor bruge det i en socialfaglig indsats

- Efter denne introduktion til metoden skal du involvere klassen i en brainstorming-øvelse: "Hvorfor skal vi bruge denne teknik i forbindelse med en socialfaglig intervention?"
- Indsaml alle kommentarer på en jamboard (eller lignende) og integrer om nødvendigt med oplysningerne i den teoretiske indledning (punkt 6-8).

Del 3 - Sådan bruges det online

- Del din skærm og vis deltagerne trin for trin, hvordan de kan oprette et digitalt Blackout Poem både ved hjælp af App'en såvel som ved hjælp af GSuite-værktøjerne.
- Bed nu hver deltager om at prøve at anvende en af metoderne og oprette sit eget Blackout-digt. Der skal gå mindst 30 minutter til denne opgave, som skal udføres individuelt.
- Når du er tilbage i plenum, skal du bede deltagerne om at dele deres digt (hvis de ønsker det) og / eller deres oplevelse af processen. Prøv at fremkalde eventuelle problemer, de havde fra et digitalt synspunkt, samt hvordan de følte at udføre processen. Var det let? Var det svært? Hvorfor?

Del 4 - Tilpasning til forskellige grupper og indstillinger

1. Nu hvor hver deltager havde chancen for at opleve teknikken, skal du bede dem om at reflektere over, hvordan de ville anvende den med deres målgrupper. Opdel deltagerne i små grupper (3-4 personer) ved hjælp af breakout-rum og bed dem om at diskutere følgende points:

- Hvilken slags mål ville de sætte for dit publikum?
- Hvordan ville de introducere aktiviteten for deres publikum? Hvilken slags instruktioner / anbefalinger ville de give dem?
- Hvordan ville de vælge de tekster, der skulle bruges?
- Hvilke digitale muligheder skal de bruge og hvordan?
- Hvordan ville de gennemføre workshoppen?
- Hvordan ville de gennemføre feedbacksessionen?
- Hvilke muligheder og risici ser de ved at bruge denne metode?

2. Giv dem 30 til 45 minutter, og gå derefter tilbage i plenarforsamlingen for at dele og diskutere resultaterne af gruppearbejdet.

Udfordringer og tips til implementering i forskellige klasseværelsessammenhænge:

Workshoppens struktur kan tilpasses efter:

- Gruppens størrelse (hvis gruppen er stor, vil arbejdsgrupper og diskussioner tage mere tid)

- Gruppens IT-færdigheder (hvis gruppen har begrænsede IT-færdigheder, kan det være nødvendigt at give mere tid til at forklare, hvordan procedurerne kan gennemføres ud fra et digitalt synspunkt og give mere en-til-en-vejledning)
- Gruppens uddannelsesmæssige/faglige fokus: Hvis gruppen er homogen og arbejder med samme målgruppe (dvs. handicap, alderdom, ungdom, misbrug...), kan du tilpasse undervisningen mere præcist til denne målgruppes behov. F.eks. kan del 4 gøres lettere for at give gruppen et specifikt scenario, der skal drøftes.

Understøttende materiale til øvelse/forståelse/implementering af metoden (øvelser, casestudier, videoer, interaktive ressourcer):

Ted Talk "Stjæl som en kunstner: Austin Kleon" <https://www.youtube.com/watch?v=oww7oB9rjgw>

Referencer/bibliografi:

- Eby, J. Brug af blackout-poesi til at helbrede, <https://www.jadeeby.com/journal/using-blackout-poetry-to-heal>, hentet den 31.03.22
- Falmouth Cultural Services, Blackout Poetry - eller Caviardage, <https://open.falculture.org/wp-content/uploads/sites/16/2020/12/blackout-poetry-caviardage-1.pdf>, hentet den 31.03.22
- Twinkl, Blackout Poetry, <https://www.twinkl.co.uk/teaching-wiki/blackout-poetry>, hentet den 31.03.22

Selvevalueringsaktivitet:

Vurder, i hvilket omfang du føler, at du med tillid kan udføre følgende opgaver (1 = minimum tillid - 5 = maksimum tillid)

	1	2	3	4	5
Introducer Blackout Poetry til en gruppe brugere					
Sæt psykosociale mål, der skal nås gennem en Blackout Poetry session					
Lever en Blackout Poetry-session online					
Støt brugerne i at oprette deres eget Blackout-digt online					
Tilpas Blackout Poetry-teknikken til et bestemt publikum					

Hvis du bedømmer nogen af punkterne 3 eller derunder, skal du gå tilbage til din træner og bede om flere præciseringer eller support.



Spilbaseret læring

Hvad det er: Gamification gør den voksnes læringsoplevelse så intens og relevant. Gamification giver mulighed for konkurrencedygtighed og lyst til mestring og omsætter eksisterende færdighedsbaserede opgaver til leg – det inviterer den voksne til at indgå i en leg og giver derefter mulighed for en bedre mening med konteksten gennem en narrativ tutorial. Menneske-computer eller menneske-mobil-interaktion er 'sikker', fordi de tilknyttede følelser af 'skam', 'fiasko' og 'generthed', der ledsager enhver læring, ikke er relevante i denne tilstand. De fleste voksne er ekstremt bevidste om at begå fejl i et klasseværelse og sætter derfor forsvar og facader op for at beskytte deres manglende viden. Gamification giver en følelse af intimitet og privatliv, hvor den voksne kan fjerne sådanne bekymringer og begå fejl (Singh, 2019). I dag understøttes Gamification i læring af en række onlineværktøjer, der gør det muligt for undervisere, der mangler avancerede kodnings- eller programmeringsevner, at udvikle digitale spil, som kan hjælpe med at erhverve sundere livsvaner eller forbedre hukommelsen eller andre kognitive færdigheder.

Træningsmodul: spilbaseret læring (Varighed: 4 timer)

Introduktion/ Oversigt: Spilbaseret læring er en form for læring baseret på spil med brug af teknologi. Selvom videospil har været forbundet med mange negative sundhedsmæssige konsekvenser, kan det også være nyttigt til terapeutiske formål (Primack et al., 2012). Spilbaseret læring forudsætter opnåelse af læringsmålene gennem forskellige former for at provokere hjernen til aktivt og effektivt arbejde baseret på underholdningselementerne. Gennem de sidste år er spilbaseret læring vokset i popularitet og betragtes som en potentielt motiverende og givende såvel som innovativ og mere interaktiv form for læring (Rooney og Whitton, 2016).

Det er blevet anvendt på en række forskellige områder, blandt hvilke er sektorerne sundhed, trivsel og social inklusion (Farrel et al., 2011). Praksis, der anvendes i spil for at motivere deltagerne til at deltage regelmæssigt, er blandt andet relateret til levering af belønninger, hvis opgave er at provokere specifikke handlinger og beslutninger baseret på princippet om at være gavnlige for samfundet og enkeltpersoner (Vanalo, 2018). Derudover kræver spillet normalt ikke nogen særlig viden, hvilket giver mulighed for et større udvalg af deltagere. Litteraturen viser, at praksis baseret på spil og digitale spil er meget udbredt i fysisk planlægning og by-design af forskellige årsager. På denne måde kan det være et perfekt værktøj til at bekæmpe social udstødelse på en digital måde, for eksempel ved eksternt at spejle virkelige rum, byer eller kvarterer, steder, hvor sårbare mennesker kan deltage i det sociale liv på samme måde, som de ville gøre i den virkelige verden.

Læringsmål:

1. Forståelse af, hvad spilbaseret læring er.
2. Forståelse for, hvordan spilbaseret læring kan bruges af socialrådgivere, der arbejder med udsatte befolkningsgrupper.

3. Isolering af specifikke former og typer af digitale spil baseret på de individuelle behov hos forskellige klientgrupper.

4. Forberedelse af eventuelle vanskeligheder i den praktiske anvendelse af værktøjet og identifikation af specifikke metoder til at overvinde disse vanskeligheder.

Teoretisk og kontekstuel baggrund:

Spil er en ludisk kategori, der svarer til alle perioder i menneskelivet undtagen den tidlige barndom. I folks bevidsthed er udtrykkene spil, sjov eller konkurrence forbundet med en behagelig måde at tilbringe tid på. De er en form for underholdning, der modsætter sig obligatorisk læring. Ved at introducere didaktiske spil kan læring gøres mere interessant. At lære gennem leg udløser nysgerrighed og kognitive interesser, vækker motivation til at udføre opgaver og påvirker udviklingen af kreative kognitive holdninger. En række opgaver og øvelser i form af spil kan blive en kilde til succes og ønskede results.

I samfundsvidenskaben har didaktiske spil, der er baseret på aktiviteter, der fører til opnåelse af fastsatte mål, samtidig med at accepterede normer respekteres, stor udviklingsværdi. De hjælper med at forbedre forskellige mentale færdigheder: opfattelse, opmærksomhed, hukommelse, visuel og auditiv analyse og syntese, sammenligning, klassificering og generalisering. De giver derfor mulighed for logisk tænkning. De udvikler sådanne karaktertræk som konsistens, udholdenhed, selvdisciplin og retfærdighedsans. De udvikler både evnen til at udføre opgaver uafhængigt og til at samarbejde i en gruppe.

Game Based Learning (GBL) bruges til at tilskynde eleverne til at deltage i læring gennem leg ved at diversificere læringsprocessen med det sjove aspekt. Dette har en positiv effekt på kognitiv udvikling. Spil og kurser kombineres, fordi traditionel læring i stigende grad opfattes som kedelig, og spilbaseret læring kan øge motivationen til at lære. Mobil læringsteknologi kan forbedre elevernes læringsresultater, motivation og holdninger. I de digitale spilbaserede læringsammenhænge er det lettere for eleverne at forstå fagenes afgørende begreber, føle sig meget gladere og mere interesserede i at lære (C-Y. Chang og G-J. Hwang, 2019).

Ud over de klassiske strukturelle elementer i spil, såsom ideen eller plottet, spillets regler, elementerne i spænding og udfordring og placeringen af handlingen, er yderligere egenskaber ved spil, der bruges i GBL, det digitale medium og det didaktiske koncept. Bag disse funktioner ligger en refleksion over, hvordan læring kan forbindes med positive følelser. Ved at kombinere de tidligere adskilte sfærer af leg, læring og arbejde sigter de mod at lette uformelle læringsprocesser. For spilbaseret læring er social-elementet en vigtig faktor. At spille spil sammen opfylder sociale behov for interaktion, der kan opstå som følge af ønsket om konkurrence, kammeratskab eller anerkendelse. De enkelte spilleres evne til at samarbejde er afgørende for succes i mange computerspil. I mange online spil, især multiplayer-spil, er samarbejde og gensidig bistand nødvendig på grund af spildesignet. Gbl's didaktiske potentialer er social og følelsesmæssig læring, situeret læring og udforskende læring.

Tilpasning af computerspil i socialt arbejde praksis er en del af digitaliseringsprocessen - en socio-teknisk proces, hvor store digitaliseringsteknikker anvendes og vedtages i sociale og institutionelle

sammenhænge. Da fagets hovedformål er baseret på funktioner relateret til **socialisering**, såsom social omsorg med brugere og facilitering og skabelse af relationer mellem mennesker (Addams, 1902), bør disse værdier opfyldes i forbindelse med fjernpraksis af socialrådgiver. Game-based læring kan samtidig være en fantastisk måde for socialt arbejde studerende at få praktisk erfaring, før de gennemfører professionel praksis. I dag lever vi i en tid, hvor teknisk viden sammen med videnskabelig kompetence er afgørende for fremtiden, de studerende beskæftiger sig med ujævn uddannelseskvalitet. I de fleste tilfælde bruger eleverne bare deres tid på at lytte til forelæsninger og huske fakta, som til sidst får dem til at miste interessen. På den anden side kræver eksperter i nogle tilfælde en anden tilgang til uddannelse. De kræver en **mere praktisk tilgang**, der kræver, at eleverne er en del af undersøgelser for at få viden. Det udtrykker endvidere, hvordan computerspil og simuleringer kan forbedre læringsoplevelsen ved at tilbyde interaktioner med et potentielt arbejdsmiljø. Dette fænomen kan tilbyde motiverende udfordringer til studerende samt hjælpe med at skabe nyt materiale til specifikke behov og interesser.

Beskrivelse af metoden/tilgangen/strategien:

Spilbaseret læring er baseret på mange teknikker og former for at opnå viden og praktisk erfaring. En af dem er simulationsbaseret uddannelse. Undersøgelser viser, at simulationsspil udnytter virkelige færdigheder, talenter og aktiviteter i en simuleret verden. Denne erfaring validerede den vigtige rolle, som videospil giver brugerne mentalt og fysisk. Gennem disse spil kan folk blive mere sikre på deres beslutninger og færdigheder, for eksempel koncentration, kritisk tænkning, læring og opdagelse eller hurtigere beslutningstagning. Forskellige former for sociale og personlige evner kan udvikles ved hjælp af videospil. For eksempel ved at spille spil med fokus på musik, dans eller fitness, der gennem en simuleret præstation får en person til at bevæge sig, kan individuelle fysiske forhold forbedres. Nogle af disse spil kan udføres individuelt eller i en gruppe, men de fokuserer på bevægelser, sekvens, forbedring af færdigheder som os hånd- og øjenkoordinering, synkronisering, teamwork og motivation samt giver en bruger en chance for at øve sund træning. Eksempler på denne slags spil: Wii-sport, Dance dance revolution, Eyetoy: Final Furlong (PS2) eller Your Shape Fitness Evolve (Edison, 2013).

Desuden har forskere brugt nogle populære videospil som modeller til at forklare, at ikke-læringsunderholdningsorienterede spil kan være effektive til læringsaktiviteter under de rigtige omstændigheder. Der er ny empirisk forskning inden for kommercielle videospil som terapi, hvilket er en modsat tilgang, der i stedet for at fokusere på alle de problemer, disse spil kan bruge, viser et positivt aspekt, der også kan drives på denne måde. Forskningen fokuserede på virkningen af umodificerede kommercielle spil som sundhedsinterventioner giver nogle tidlige beviser for positive resultater inden for en række sundhedsområder: fysisk aktivitet, kognitiv status hos ældre, angst, depression, posttraumatisk stresslidelse, forbedring af positive symptomer i skizofreni, påtrængende minder fra traumer, forbedring af sociale færdigheder blandt autistiske mennesker. Spil, der har vist sig at påvirke denne health forbedring, er blandt andet Minecraft, "Animal Crossing: New horizons", "Mario Kart", "Plants vs. Zombies" (Sweet, 2021), "Angry birds", "Farmville", "World of Warcraft" (Bowen, 2014), "Tetris", "SIMS 3", "Call of duty", "Super Mario" eller "Bejeweled Blitz" (Pallavicini, 2018).

Resultaterne viser fordelene ved videospil, der træner kognitive og følelsesmæssige færdigheder i forhold til den sunde voksne befolkning, især på unge voksne. Effektivitet er blevet demonstreret ikke kun for ikke-kommercielle videospil eller kommercielle hjernetræningsprogrammer, men også for kommercielle videospil (Pallavicini, F., 2018).

Analysen af flere undersøgelser indikerer, at brugen af aktive videospil med en frekvens på 1 til 3 gange om ugen med varigheder på mellem 10 og 90 minutter om dagen viser positive virkninger på mental sundhed og fysisk funktion. Der var moderat kvalitetsbevis for, at aktive videospil kan resultere i fordele for selvværd, øget energiforbrug, fysisk aktivitet og reduceret kropsmasseindeks hos børn og unge, der brugte dem i hjemmemiljøet (Santos, IKD., 2021).

Forskere har ikke i vid udstrækning tvivlet på effektiviteten af hjernetræningsspil til forebyggelse af Alzheimers sygdom og demens. Ved at holde de neurale forbindelser i din hjerne stærke kan spil, der udfordrer din arbejdshukommelse og mentale smidighed, være en vigtig del for at forhindre denne form for sygdomme (sammen med at spise en næringsrig kost, få masser af søvn og træne flere gange om ugen). Nogle eksempler på disse spil kan være Lumosity, Fit brains Trainer, Brain Trainer, Brain Metrix, Brain Fitness eller Fit Brains Trainer (Huntsman, 2014).

Puslespil som Tetris, der er kendetegnet ved lave kognitive belastninger og generelt korte tidskrav, er i stand til positive effekter på spillernes humør, genererer positive følelser og afslapning (Pallavicini, F., 2018).

Videospil som Star Wars: Uprising (hvor spillerne skal huske, hvor de skal gå tilbage i spillet for at finde de materialer, de har brug for), The Sims, Pokemon Legends: Arceus eller Animal crossing: New Horizons kræver organisatoriske færdigheder og kan give god praksis for denne færdighed (LW4K-EM, 2020).

Hvad mere er, der er spilfællesskaber, der forener sig omkring virkelige problemer på en terapeutisk måde. Gamers og spilrelaterede organisationer yder direkte og indirekte gennem velgørende bidrag social og psykologisk støtte, herunder peer-support, online klinikerleverede tjenester, information om psykiske lidelser og hjælp til personlig mental sundhedsbehandling til medlemmer af samfundet og spilbefolkningen som helhed. For eksempel giver nonprofitorganisationer, såsom Stack-Up og Anxiety Gaming, rum, hvor spillere kan lære om psykiske problemer, søge støtte og hjælp og interagere socialt enten personligt eller online. Dette billede af forbundne, socialt engagerede spillere udfordrer den stereotype forestilling om videospil som et isolerende og individuelt tidsfordriv, der forstærker samfundets afbrydelse. En del tyder på, at online-fællesskaber for bestemte typer spillere er socialt befriende og bidrager til forbedringer i selvværd og kontrol over følelser i virkelige omgivelser.

På grund af isolation og social afstand forårsaget af COVID19 pandemisk er der under hensyntagen til offentlighedens behov for at have indflydelse på gennemførelsen af nødvendige ændringer og samfundsudviklingen opstået digitale former for deltagelsesbaseret planlægning og spilbaseret læring takket være teknologiskeudviklinger. Da spilbaseret læring og digital engagementspraksis i vid udstrækning anvendes i byplanlægning og design, er de blevet brugt til at skabe digitale rum, hvor folk uden mulighed for at forlade deres hjem kan tilfredsstille deres behov for social kontakt og samfundstilhørsforhold. Spilelementer, baseret på digitale teknologier, er blevet implementeret i byer for at muliggøre nye og stimulerende oplevelser i byrummet. Et af de spil, der er udviklet i

denne sammenhæng, er W_NDER: A Game for Times of Social Distancing. Det er et to-spiller spil, designet til to deltagere, der ønsker at lære deres bymæssige omgivelser at kende ved at gå inden for 15 meter fra hinanden og tale i telefon. Den ene spiller er en *Wanderer* og den anden er en *Wonderworker*. Wanderer giver instruktioner og svar åbent og ærligt på de spørgsmål, der stilles af Wonderworker. Til gengæld forstyrrer Miracle Worker den anden spillers spørgsmål og handlinger. Denne oplevelse giver folk mulighed for at opdage deres omgivelser fra et andet perspektiv og på en sjov måde.

Beskrivelse af interaktive aktiviteter i trin:

Brug et af allerede eksisterende digitale spil til at teste det i praksis. Efter aktiviteten skal der finde en gruppediskussion sted for at kommentere generel feedback og følelser relateret til spillet. I slutningen kan gruppen bruge en af de digitale platforme, såsom Miro / Mural / Conceptboard, og komme med ideer til spil, der opfylder deres specifikke behov.

Spil valgt som en aktivitet:

1. **Minecraft:** Minecraft er et meget kendt videospil oprettet i 2009 og meget udbredt over hele verden. I Minecraft udforsker spillerne en blokeret 3D-verden med næsten uendeligt terræn og kan opdage og udvinde råmaterialer, [håndværksværktøjer](#) og genstande og bygge strukturer, [jordarbejder](#) og enkle maskiner. Afhængigt af [game mode](#), spillere kan bekæmpe computerstyrede [mobs](#), samt samarbejde med eller konkurrere mod andre spillere i samme verden. Spiltilstande inkluderer en [overlevelsestilstand](#), hvor spillerne skal erhverve ressourcer for at opbygge verden og opretholde sundhed, og en kreativ tilstand, hvor spillerne har ubegrænsede ressourcer. Spillere kan [ændre spillet](#) for at skabe nye gameplay-mekanikker, genstande og aktiver.

0. Træningsdeltagerne skal først få spillet. De kan spille online fra en pc; den første version af Minecraft leveres gratis, og der er ikke behov for at downloade den:
<https://classic.minecraft.net/?join=vyS90lkYrdKiXwR->

Hvis du vil have dine deltagere til at downloade spillet til deres telefoner, kan de downloade en prøveversion gratis bare ved at gå ind i Google Play / App Store.

0. Spillerne kan spille sammen (multiplayer-tilstand) eller individuelt for at overleve ind i en virtuel "verden". For en første introduktion kan dine deltagere prøve den individuelle tilstand for at vænne sig til spillet og dets regler. Derefter kan de spille sammen om at opbygge en fælles verden.

0. Træneren skal forklare grundlaget for spillet så tydeligt som muligt. Her har du nogle vigtige instruktioner til at skabe verden og "overleve" i løbet af de første timer:

- Først og fremmest skal du skabe en verden ved at klikke på "skab en ny verden". Navngiv derefter denne nye verden og spil ind i "overlevelse" -tilstanden. Vælg "normal tilstand" for at rette sværheds-niveauet.

- Nu vises en avatar på skærmen; spillerne kan konfigurere denne avatar, som de foretrækker. Avataren skal overleve ind i denne verden, så spilleren skal lede efter mad, bygge et husly, lave værktøjer osv. Avataren skal kigge efter råmaterialer for at imødekomme alle disse behov.
- Mål for den første session: at overleve den første nat ind i denne nye verden. Du kan begynde at hugge træ og sten bare ved hjælp af dine hænder. Du kan bruge det hakkede træ og sten til at skabe materialer til at dræbe dyr og få mad. Gå til håndværksbordet, og opret for eksempel et valg. Så mange råvarer du får, flere forskellige værktøjer, du er i stand til at skabe i håndværksbordet, hvilket gør det lettere at få mere mad og dermed øge chancerne for at overleve.
- Nu kan du oprette et hus. Du har brug for et husly, fordi om natten dukker monstre (mobs) op og kan dræbe din avatar, så sikkerhed er en anden vigtig ting at overveje. Du kan for eksempel skabe en simpel hule med en dør for at være sikker og dermed være i stand til at tilberede noget kød indeni, as det giver dig mere energi end råt kød.

0. Efter at have sørget for, at hver person forstod reglerne, skulle deltagerne begynde spillet. Tid givet til at spille ville være ca. 1 time. Den tid burde være nok til, at alle kan blive fortrolige med spillets struktur og funktion.

Færdigheder, der kan trænes ved hjælp af Minecraft: organisatoriske færdigheder, kritisk tænkning, evne til at fokusere på de vigtige ting (grundlæggende ting som at spise eller sikkerhed), problemløsning, læringsmotivation, samarbejde og teambuilding, når du spiller multiplayer-versionen, udvikling af personlige relationer eller lære digitale evner. Deltagernes selvværd kan også øges, da de kan se klare resultater af deres arbejde: bygninger, gårde, togstationer eller bare overlevelse en anden dag! Du kan også prøve den "kreative tilstand" for at fremme kreativiteten eller dine deltagere.

Når du bruger Minecraft som læringsværktøj, er det vigtigt at planlægge et mål for deltagerne under hensyntagen til de læringsmål, vi ønsker at nå.

Udfordringer og tips til undervisere til implementering i forskellige klasseværelsessammenhænge

- Socialarbejdere skal have i tankerne fysiske og kognitive forhold hos klienten, når de vælger et spil. Det skal være passende for deres evner.
- Før de foreslår digital arbejdsform, bør socialarbejdere sikre sig, om det er en mulig mulighed for en klient; Har brugeren adgang til computeren/tabletten/smartphonen? Er det en acceptabel form for hjælp til klienten? Sørg for, at klienten ikke finder denne tilgang trivial eller upassende i forbindelse med hans / hendes problemer.

Før man begynder at bruge et spil med klienten, skal socialrådgiveren være forberedt på eventuelle tekniske problemer og manglende computerkendskab til klienten og være forberedt til at forklare og instruere i alt, hvad der er nødvendigt for at køre spillet.

Understøttende materiale til øvelse/forståelse/implementering af metoden (øvelser, casestudier, videoer, interaktive ressourcer):

1. Et link til at komme ind i Minecraft-spillet gratis (PC version)
<https://classic.minecraft.net/?join=vyS90lkYrdKiXwR->
2. Portal til design og spil af brætspil <https://tabletopia.com/about>
3. Slides indeholdende oplysninger om forskellige slags spil, der bruges i forskellige sammenhænge
[https://mhanational.org/sites/default/files/Gaming%20For%20Mental%20Health%20MHA0420%20\(SLIDES\).pdf](https://mhanational.org/sites/default/files/Gaming%20For%20Mental%20Health%20MHA0420%20(SLIDES).pdf)
4. En video om processen med at skabe et digitalt spil, hvordan man virtuelt oplever og designer en by <https://www.youtube.com/watch?v=NX6ga7BPPyA>
5. Den digitale platform, der belønner bæredygtige handlinger og ideer <https://greenapes-site.netlify.app/en/>
6. Et projekt af et spil af et italiensk tværfagligt agentur for forskning og design inden for byfornyelse og social innovation
https://www.dynamoscopio.it/portfolio_page/gametrification-gioco-rigenerazione-urbana/
7. En platform for digitalt interaktivt arbejde <https://conceptboard.com/>
8. En platform til at søge videospil afhængigt af den færdighed, vi vil arbejde på:
<https://learningworksforkids.com/playbooks/?s=&thinking=organization&academic=all&learning=all&age-min=any&age-max=any&tab=all&sortby=&sort=desc>

Referencer/bibliografi:

1. Al-Azawi, R., Al-Faliti, F. og Al-Blushi, M. (2016). *Uddannelsesgamification vs. spilbaseret læring: Sammenlignende undersøgelse*. Internationalt tidsskrift for innovation, ledelse og teknologi, 7 (4), 132-136. Doi: 10.18178/ijimt.2016.7.4.659

Hentet den maj 2022 fra: <http://www.ijimt.org/vol7/659-CM932.pdf>

0. Bearman, M., Palermo, C., Allen, L. M. og Williams, B. (2015). *At lære empati gennem simulering*. Simulering i sundhedsvæsenet, 10 (5), 308-319. Hentet på May 2022 fra:
https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5451412/mod_resource/content/1/Bearman%20M%2C%20Palermo%20C%2C%20Allen%20LM%2C%20Williams%20B.%202015.pdf

0. Bowen, L (2014) *Videospil kan give læring, sundhed, sociale fordele, gennemgangsfund*. Amerikansk psykologi forening. Februar 2014, bind 45, nr. 2, side 10. Hentet den july 2022 fra:
<https://www.apa.org/monitor/2014/02/video-game>

0. Bradley University Online Blog. *Hvordan gamification kan bruges i rådgivning*. Hentet den maj 2022 fra:
<https://onlinedegrees.bradley.edu/blog/how-gamification-can-be-used-in-counseling/>

0. Castillo de Mesa, J. (2021). Digitalt socialt arbejde: *Mod digital forstyrrelse i socialt arbejde*. Journal af sociologi og social velfærd, XLVIII (3), 177-133. Hentet den maj 2022 fra:

file:///C:/Users/Sve1/Downloads/JSSW48.3_ArtculoTowardsDigitalDisruption.pdf

0. Chang, C-Y. og Hwang, G-J. (2019). *Tendenser inden for digital spil-based læring i den mobile æra: en systematisk gennemgang af tidsskriftpublikationer fra 2007 til 2016*. J. Mobil læring og organisation, vol. 13, nr. 1, s.68-90. Hentet den juli 2022 fra:

https://www.researchgate.net/profile/Ching-Yi-Chang/publication/330058812_Trends_in_digital_game-based_learning_in_the_mobile_era_A_systematic_review_of_journal_publications_from_2007_to_2016/links/5ec4687692851c11a8777f13/Trends-in-digital-game-based-learning-in-the-mobile-era-A-systematic-review-of-journal-publications-from-2007-to-2016.pdf?_sg%5B0%5D=started_experiment_milestone&origin=TidsskriftDetail

0. Colder Carras, M., Van Rooij, A. J., Spruijt-Metz, D., Kvedar, J., Griffiths, M. D., Carabas, Y. og Labrique, A. (2018). *Kommercielle videospil som terapi: En ny forskningsdagsorden for at frigøre potentialet i et globalt tidsfordriv*. Front. Psykiatri, 8 (300). Doi: [10.3389/fpsy.2017.00300](https://doi.org/10.3389/fpsy.2017.00300). Hentet den maj 2022 fra:

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5786876/>

0. Andelsbyens Magasin (2021). *Gamification og nye scenarier for digital deltagelse: værktøjer og metoder*. Hentet den maj 2022 fra:

<https://cooperativitycity.org/2021/03/12/gamification-and-new-scenarios-for-digital-participation-tools-and-methods/>

0. De Witt, C. (2013). *Nye læringsformer for erhvervsuddannelse: mobil læring – social læring – spilbaseret læring*. BWP specialudgave: Erhvervsuddannelse i forskning og praksis, 27-30. Hentet den maj 2022 fra:

https://www.wbv.de/fileadmin/webshop/pdf/BWP_SE_EN_2013_Web.pdf#page=27

0. Edison Muñoz, J., Felipe Villada, J., Giraldo Trujillo, JC. (2013). *Exergames: una herramienta tecnológica para la actividad física*. Pastor Méd. Risaralda 2013; 19 (2):128126-130. Hentet juli 2022 fra <https://revistas.utp.edu.co/index.php/revistamedica/article/view/8527/5391>

0. Jæger, M. (2014). *8 hjernetræningsspil til hukommelse*. Hentet den juli 2022 fra

<https://www.alzheimers.net/10-brain-training-games>

0. Khan, A. Q., Khan, S. A. og Safaev, U. (2020). *Serious Games og Gamification: Science Education. En systematisk litteraturgennemgang*. Doi: [10.20944/fortryk202011.0280.v1](https://doi.org/10.20944/fortryk202011.0280.v1). Hentet den maj 2022 fra:

file:///C:/Users/Sve1/Downloads/Serious_Games.pdf

0. Leśniewska, G. (2017). *Spil som værktøjer, der understøtter uddannelsesprocessen*. Gospodarka regionalna i międzynarodowa, 49(1), 65-75. Hentet den maj 2022 fra:

<https://wnus.edu.pl/sip/file/article/view/11455.pdf>

0. LW4K-EM (2020). *Hvordan videospil forbedrer organisationens færdigheder*. Hentet den juli 2022 fra: <https://learningworksforkids.com/2020/08/how-video-games-improve-organization-skills/>

0. Mahoney, K. (2020). *Spil til mental sundhed: Brug af video- og brætspil til at understøtte velvære*. Hentet den maj 2022 fra:

<https://www.mhanational.org/events/gaming-mental-health-using-video-and-board-games-support-wellbeing>

0. Pallavicini F, Ferrari A og Mantovani F (2018). *Videospil til velvære: En systematisk gennemgang af anvendelsen af computerspil til kognitiv og følelsesmæssig træning i den voksne befolkning*. 9:2127. Doi: 10.3389/fpsyg.2018.02127. Hentet den juli 2022 fra:

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6234876/>

0. Primack BA, Carroll MV, McNamara M, Klem ML, King B, Rich M, Chan CW, Nayak S. *Videospils rolle i forbedring af sundhedsrelaterede resultater: en systematisk gennemgang*. Am J Prev Med. 2012 Jun;42(6):630-8. doi: 10.1016/j.amepre.2012.02.023. PMID: 22608382; PMCID: PMC3391574. Hentet den juni 2022 fra:

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3391574/#:~:text=Video%20games%20improved%2069%25%20of,of%20disease%20self%2Dmanagement%20outcomes.>

0. Rooney, P. og Whitton, N. (2016). *Spilbaseret læring og kraften i leg: Udforskning af beviser, udfordringer og fremtidige retninger*. Cambridge Scholars Forlag. Isbn: 978-1-4438-8809-7. Hentet den juli 2022 fra:

https://www.researchgate.net/publication/316856021_Game_Based_Learning_and_the_Power_of_Play_Exploring_Evidence_Challenges_and_Future_Directions

0. Santos IKD, Medeiros RCDSC, Medeiros JA, Almeida-Neto PF, Sena DCS, Cobucci RN, Oliveira RS, Cabral BGAT, Dantas PMS. *Aktive videospil til forbedring af mental sundhed og fysisk kondition - Et alternativ til børn og unge under social isolation: En oversigt*. Int J Miljø res folkesundhed. 2021 feb 9;18(4):1641. Doi: 10.3390/ijerph18041641. PMID: 33572159; PMCID: PMC7915633. Hentet den juli 2022 fra: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33572159/>

0. Sød, J (2021). *Videospil kan have uudnyttet potentiale i behandling af psykisk sygdom*.

Hentet den juli 2022 fra: <https://www.verywellmind.com/video-games-could-treat-mental-illness-study-shows-5190213>

0. Wikipedia: Den Frie Encyklopædi (2018). *Minecraft*. Hentet den juli 2022 fra:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Minecraft>

Selvevalueringsaktivitet:

Vurder, i hvilket omfang du føler, at du med tillid kan udføre følgende opgaver (1 = minimum tillid - 5 = maksimal tillid)

	1	2	3	4	5
Introducer spilbaseret læring til en gruppe brugere					

Sæt psykosociale mål, der skal nås gennem en session ved hjælp af spilbaserede læringsværktøjer					
Levér en session online baseret på spilbaseret læring					
Vælg det rigtige digitale spil til forskellige målgrupper					
Rådgive dine kunder om digitale spil, der kan bruges på egen hånd til at forbedre konkrete færdigheder					

Hvis du bedømmer nogen af punkterne 3 eller derunder, skal du gå tilbage til din træner og bede om flere præciseringer eller support.

Digital kunst

Hvad det er: brug af kunstaktiviteter kan hjælpe med at fremme social empowerment, kommunikere deltagerens levede erfaringer til bredere samfund, udvikle kreativitet som en færdighed, dvs. evnen til at tænke på en opgave eller et problem på en ny eller anden måde, der gør det muligt at sålve komplekse problemer eller finde interessante måder at nærme sig opgaver på.

Træningsmodul: digital kunstworkshop (Varighed: 2 timer pr. session)

Introduktion/ Oversigt: I dette modul introducerer vi brugen af freeware skitseringsværktøjet Sketchpad app [https:// sketchpad.app/](https://sketchpad.app/) som et værktøj, der skal indarbejdes i digitale sociale arbejdsaktiviteter med enkeltpersoner og grupper.

Brugeren vil forstå skitseringsværktøjets grundlæggende funktioner, vi vil undersøge dets anvendelse i en sociopædagogisk virtuel eller hybrid sammenhæng, endelig vil vi give forslag til dets anvendelse med forskellige målgrupper.

Der laves en video-tutorial til denne workshop, der viser de skriftlige instruktioner nedenfor trin for trin som en visuel guide til, hvordan du bruger Sketchpad - i dette eksempel til at oprette en fødselsdagsinvitation.

Video tutorial: <https://vimeo.com/708562202/97d0dc5295>

For de fleste brugere vil en video-tutorial være langt mere intuitiv og lettere at bruge.

Læringsmål:

1. Forstå, hvad der er værktøjet Sketchpad-appen
2. Forståelse for, hvordan det kan bruges i forbindelse med socialt arbejde
3. At kunne bruge værktøjet i en online eller hybrid indstilling
4. At kunne målrette mod forskellige grupper og indstillinger

Teoretisk og kontekstuel baggrund:

Digitale kunstværksteder findes i mange variationer. Fokus for denne workshop er at øge brugerens digitale viden og kompetencer, for at kunne udfolde sig kreativt ved hjælp af digitale midler.

Digital kunst og kreativitet adskiller sig fra kunst og kreativitet i traditionel forstand ved at kræve visse grundlæggende digitale færdigheder med hensyn til at bruge det digitale medium, hvormed brugeren vil udtrykke sig kunstnerisk. I modsætning til f.eks. maleri i traditionel forstand er lærredet i digital kunst virtuelt og har mange "tekniske" muligheder for udtryk. Det virtuelle lærred har visse fordele, som det fysiske lærred ikke har i samme omfang. Med det virtuelle lærred har brugeren mulighed for at "fortryde" og slette sine kunstneriske handlinger med det samme. En anden fordel ved det virtuelle lærred er også, at brugeren hurtigt kan kombinere og arrangere flere forskellige typer kunst på samme lærred, f.eks. billeder, clipart, tegning og skrivning. En anden åbenlys fordel er også, at både det digitale kunstmedie og materialerne til at producere "kunsten" er gratis. Kunst i traditionel forstand er ofte forbundet med relativt dyre brugsomkostninger til materialer, såsom lærred og maling osv.

Ud fra et pædagogisk perspektiv er der dog nogle aspekter, som underviseren bør overveje i forbindelse med forberedelsen af virtuelle/hybride kunstneriske aktiviteter:

- Hvem er målgruppen?
- Hvad er brugernes digitale forudsætninger?
- Hvilken slags kunstmedier vil være passende for brugernes behov?
- Hvilket digitalt værktøj fungerer bedst med det valgte medie; bærbar computer, tablet...?
- Hvordan skal uddannelsen foregå online eller som hybrid træning?
- Hvilke muligheder har brugerne for støtte og feedback undervejs?

Formålet med Digital Art workshops er, at slutbrugerne kan udtrykke sig kunstnerisk eller blive kreative gennem digital kunst. Med udgangspunkt i, at målgruppen i denne sammenhæng ofte består af udsatte personer med begrænsede muligheder for social kontakt, bør træneren overveje at gennemføre fysisk aktivitet kombineret med virtuel aktivitet. Dette for at bringe folk fysisk sammen som en gruppe, etablere personlig kontakt og skabe relationer mellem deltagerne. De personlige relationer vil være til stor gavn for deltagerne, især hvis de er socialt isolerede. Samtidig vil sociale relationer skabt omkring et fælles formål, her i form af Digital Art workshops, lette dannelsen af langsigtede personlige relationer mellem deltagerne uafhængigt af workshoppen.

Af denne grund, mens Digital Art Workshops kan betragtes som en kunstnerisk form, kan den også anvendes i forbindelse med interventioner, der sigter mod at involvere enkeltpersoner eller grupper i en proces med selvudfoldelse, empowerment og deling af tanker og ideer baseret på kreative metoder.

Processen med at skabe gennem digital kunst hjælper brugerne med at udtrykke sig gennem et online medie ved hjælp af en bred vifte af materialer, i dette tilfælde gratis.

Værkstederne fungerer som et ekspressivt medie, der kombinerer digitalt kunstnerisk

udtryk med personlig interaktion, når workshopperne udføres som en hybridtræning. Kombinationen af at arbejde med noget af personlig interesse, udvide brugernes digitale kompetencer i en fysisk gruppesession, når det er muligt, kan hjælpe med at nedbryde barriererne for social isolation.

En Digital Art Workshop-session kan kun implementeres som en online session - for eksempel som et middel til selvudfoldelse. Eller det kan implementeres i sammenhæng med en bredere social intervention, hvor den sociale interaktion er lige så vigtig som den digitale kunsttræning.

Når der er skabt stykker digital kunst, er en feedbacksession, hvor deltagerne inviteres af facilitatoren til at dele og kommentere deres resultater med resten af gruppen, en god idé. Afhængigt af formålet med interventionen kan facilitatoren stille spørgsmål, der har til formål at fremkalde den kreative proces, der får deltagerne til at kommentere deres egne og hinandens resultater og dele ideer til specifikke værktøjer eller teknikker, der bruges til at skabe kunstværket.

Beskrivelse af metoden/ approach/ strategien:

Processen for oprettelse af digitale kunstværksteder bør planlægges som hybrid-sessioner, hvis det er muligt, kæmning af fysiske workshops med online workshops. Dette er for at understøtte det sociale aspekt af værkstederne, så digitale kunstneriske aktiviteter kombineres med social interaktion.

Forud for træningen skal deltagerne gøres opmærksomme på, at deltagelse i Digital Art Workshop kræver en form for digital hardware med internetforbindelse – f.eks. en bærbar computer eller en tablet.

Den første workshop bør planlægges som en fysisk workshop, hvis det er muligt, lære hinanden at kende og gøre processen lettere for træneren. Efterfølgende workshops kan så planlægges som en kombination af online og fysiske workshops, da deltagerne nu har fået et grundlæggende kendskab til brugen af Sketchpad og kender hinanden bedre. Det er nemmere at kontakte en anden deltager online for rådgivning eller vidensdeling, hvis I har mødt hinanden fysisk i forvejen.

Hvis træneren i overensstemmelse med deltagerne ønsker kan lette udarbejdelsen af en fælles deltagerliste, hvilket gør deltagerforbindelsen på egen hånd lettere.

Interaktive aktiviteter instruktion i trin:

- Forud for workshoppen kan træneren bede deltagerne om at overveje et motiv eller emne, de gerne vil arbejde med. Eller træneren kan vælge et fælles motiv, som deltagerne kan arbejde med.
- Sørg for at fortælle deltagerne, at dette er et online freeware-program, hvilket betyder, at de ikke behøver at downloade eller betale for brugen af Sketchpad-appen. Når du har fundet Sketchpad-appen, skal du klikke på linket.
- Appen åbnes med et mønstret canvas som standardvalg. Hvis træneren har valgt et fælles motiv, som deltagerne skal arbejde med, skal du introducere dette motiv nu. I videovejledningen, der er lavet til denne øvelse, bliver deltagerne bedt om at oprette en fødselsdagsinvitation ved hjælp af clipart, billeder og tekst. Et eksempel på, hvordan invitationen kunne se ud, vises.
- Nu skal deltagerne blive bedt om at tilpasse det standardmønstrede lærred til et tomt hvidt lærred - dette gøres ved + ikonet i venstre menulinje. Klik på ikonet, og der vises en markering af forskellige lærreder – bed deltagerne om at vælge det tomme hvide lærred, og tryk på knappen Opret.
- Bed deltagerne om at klikke på ikonet Indstillinger i venstre menulinje. Aktivér "Snap To Guides" ved at glide til højre. Dette gøres for at muliggøre fastgørelse/justering af elementer på lærredet.
- Bed nu deltagerne om at klikke på Clipart-ikonet i venstre menulinje. Tryk på pilen til højre for clipart-billedet for at få et udvalg af forskellige clipart. Øverst er der et søgefelt – som deltagerne søger efter kage og derefter gave til at vælge en kage og en gave til lærredet.
- Klik og hold på den valgte clipart, og træk den til lærredet. Når du trækker cliparten, kan størrelsen udvides - du justerer størrelsen på clipart i hjørnerne. Hjørnet markeret med en pil giver dig mulighed for at rotere cliparten. Klik og hold på clipart for at trække den hvor som helst du vil på lærredet.
- I denne øvelse bliver deltagerne nu bedt om at søge efter billeder, som ikke kan findes i Sketchpad – billeder af balloner og fyrværkeri søges på Google.
- Bed deltagerne om at åbne deres browservindue (uden at lukke Sketchpad-vinduet!) og i Google søge efter balloner og fyrværkeribilleder (vælg billedvisning).
- Da vi gerne vil have billedet af ballonerne vist foran en baggrund, skal du søge efter filindstillingen PNG - denne mulighed får ballonerne til at vises foran et billede uden at blokere billedet bagved med en ramme. Højreklik på det valgte billede, og tryk på "Gem som" for at gemme billedet på dit eget drev - du skal importere billedet til lærredet senere.
- Billedet af fyrværkeriet skal fungere som baggrundsbillede på canvas. I dette tilfælde er det ikke obligatorisk at vælge PNG-indstillingen, bare søg efter fyrværkeri.

Højreklik på det valgte billede, og tryk på "Gem som" for at gemme billedet på dit eget drev - du skal importere billedet til lærredet senere.

- Gå tilbage til vinduet Skitseblok, og klik på Clipart-ikonet. Klik på den øverste røde bjælke "Indlæs dit eget billede" - et nyt vindue åbnes, så du kan vælge dine egne billeder fra dit eget drev.
- Vælg det billede, du vil indsætte - start med fyrværkeriet - og klik på "Åbn". Nu vises billedet på lærredet. Træk hjørnerne af billedet for at få billedet til at dække lærredet, det skal tjene som baggrundsbillede.
- Billedet af fyrværkeriet vil nu blokere kagens og gavens hagekors. Højreklik nu på billedet af fyrværkeriet og vælg "Send til bagside" i menuen. Nu tjener fyrværkeriet som baggrund, og kagen og gaven vises igen.
- Vi vil gerne tone billedet til at fremstå blødere – klik på ikonet "Styles" på lærredet. En opacitetsskyder vises nu - træk skyderen, indtil du er tilfreds med toningen af billedet, og klik på billedet igen.
- Derefter indsætter du billedet af ballonerne - klik på Clipart-ikonet. Klik på den øverste bjælke "Indlæs dit eget billede" - et nyt vindue åbnes, så du kan vælge dine egne billeder fra dit eget drev.
- Vælg billedet af ballonerne og klik på "Åbn". Nu vises billedet på lærredet. Træk i hjørnerne af billedet for at justere billedets størrelse.
- Snap/juster nu billederne af balloner, kage og gave, så de fremstår visuelt lige – mens du trækker billederne på lærredet, vil blå/røde linjer guide dig, når billederne flugter vandret og lodret.
- Bed brugerne om at klikke på T-ikonet (tekst) i venstre menulinje. Vælg "Vælg skrifttype" i menuen ved at klikke på pilen ved right. Nu kan du rulle gennem udvalget af skrifttyper for at finde den, du kan lide. Klik på den markerede skrifttype.
- Vælg derefter farven på skrifttypen i menuen. Du kan vælge fyldet og omridset af skrifttypen, som på lærredet vises som en kombination af farver.
- Klik på lærredet igen, og der vises et tekstfelt, der siger "Din tekst her!". Skriv den ønskede tekst i tekstfeltet. I denne øvelse er fødselsdagsinvitation en overskrift.
- Klik på ikonet Flyt på lærredet for at trække/placere tekstfeltet på lærredet.
- Der skal tilføjes noget mere tekst, denne gang vises i en ramme. Klik på Clipart-ikonet, og søg efter "ramme" i søgefeltet. Klik på den ramme, du kan lide, og træk den til lærredet. Den valgte ramme i øvelsen er tom, uden baggrund – vi vil gerne have en baggrund for teksten, så:
 - Klik på stjerneikonet, og vælg "Vælg form" i menuen ved at klikke på pilen til højre. Klik på "Rektangel", og klik derefter på lærredet. Træk rektanglet ind i rammen.
 - Få rektanglet til at passe til rammen, hvilket gør den bare lidt mindre end rammen. Højreklik derefter i rektanglet og vælg "Send baglæns", så rektanglet vises bag rammen.

- Klik på T-ikonet (tekst) i venstre menulinje. Vælg "Vælg skrifttype" i menuen ved at klikke på rækken til højre. Nu kan du rulle gennem udvalget af skrifttyper for at finde den, du kan lide. Klik på den markerede skrifttype.
- Vælg derefter farven på skrifttypen i menuen. Du kan vælge fyldet og omridset af skrifttypen, som på lærredet vises som en kombination af farver - i denne øvelse vælger vi en anden farve end overskriften.
- Klik på rektanglet, og der vises en tekstboks, der siger "Din tekst her!". Skriv den ønskede tekst i tekstfeltet. Klik på ikonet Flyt for at placere tekstfeltet i frame, og træk i hjørnerne af tekstfeltet for at justere størrelsen.
- Klik nu på eksport ikon i menuen til venstre for at gemme fødselsdagsinvitationen i dit eget drev. I menuen er der forskellige downloadmuligheder - vælg en passende mulighed, for billeder er JPEG- eller PNG-indstillingerne gode.
- Klik på ikonet Brugervejledning nederst. Ved at klikke på dette ikon vises Sketchpad-brugervejledningen med en menu med emner til venstre. Klik på et ønsket emne, og der vises en forklaring på emnet, ofte med en videovejledning om det specifikke emne eller den specifikke funktion.

Udfordringer og tips til implementering i forskellige klasseværelsessammenhænge:

Workshoppens struktur kan tilpasses efter:

Gruppens størrelse (hvis gruppen er stor, vil arbejdsgrupper og diskussioner tage mere tid)

Gruppens IT-færdigheder (hvis gruppen har begrænsede IT-færdigheder, kan det være nødvendigt at give mere tid til at forklare, hvordan procedurerne kan gennemføres ud fra et digitalt synspunkt og give mere en-til-en-vejledning)

Gruppens uddannelsesmæssige/faglige fokus: Hvis gruppen er homogen og arbejder med samme målgruppe (dvs. handicap, alderdom, ungdom, misbrug...) kan du tilpasse undervisningen mere præcist til målgruppens behov. Som tidligere nævnt kan sammensætningen af en gruppe med nogenlunde lige digitale kompetencer være en fordel, både hvad angår forklaringer, feedback og tempo i processen.

Understøttende materiale til øvelse/forståelse/implementering af metoden: (Video-tutorial, der guider brugeren trin for trin gennem øvelsen: Oprettelse af en fødselsdagsinvitation):

<https://vimeo.com/708562202/97d0dc5295>

Selvevalueringsaktivitet:

Vurder, i hvilket omfang du føler, at du kan udføre med tillid følgende opgaver (1 = minimum tillid - 5 = maksimal tillid)

	1	2	3	4	5
Introducer en digital kunstworkshop til en gruppe brugere					
Sæt psykosociale mål, der skal nås gennem en digital kunstsession					
Levér en digital kunstsession fysisk og online (hybrid)					
Støtte brugere i at få adgang til og bruge Sketchpad til at skabe deres egen digitale kunst					
Tilpas Digital Art Workshop til et bestemt publikum					

Hvis du bedømmer nogen af punkterne 3 eller derunder, skal du gå tilbage til din træner og bede om flere præciseringer eller support.

Narrativ gerontologi & digital historiefortælling

Hvad det er: narrativ gerontologi beskæftiger sig med at støtte livsskrivning og erindring med ældre voksne og lette reminiscens og livsgennemgang gruppearbejde. Denne teknik, der er udtænkt til at blive brugt i ansigt til ansigt-indstilling, kan indpodes i digital historiefortælling, som er en kreativ måde for folk at dele deres historier ved hjælp af en kombination af stemme, billeder og musik.

Træningsmodul: narrativ gerontologi & digital historiefortælling (Varighed: 4 timer)

Introduktion/ Oversigt – kort beskrivelse af modulet:

Med dette modul sigter vi mod at introducere begreberne Narrativ Gerontologi og Digital Storytelling, og hvordan de kan fungere som en værdifuld ressource i digitalt socialt arbejde intervention / aktiviteter.

Vi forventer, at eleverne vil have en dybere forståelse af, hvordan man anvender dette koncept ved at give kritisk information om det og dets vigtigste fordele. I dette modul er det også forudsigteligt, at eleverne bliver mere sikre på at bruge digital narrativ gerontologi i deres faglige sammenhæng.

De vil få en dybere forståelse af fordelene og merværdien, som denne form for aktivitet kan give deres faglige kontekst, nemlig i socialrådgivernes indsats.

De vil også blive præsenteret for et IT-værktøj, som de kan bruge til at skabe de historier, der vil fusionere fra aktiviteter relateret til Digital Narrative Gerontology - StoryJumper.

Læringsmål:

- Definer begreberne narrativ gerontologi og digital historiefortælling.
- Øge forståelsen af, hvordan disse begreber kan kombineres som en innovativ ressource.
- Øge bevidstheden om, hvordan disse begreber kan bruges i forbindelse med socialt arbejde,
- Øg tilliden til at anvende denne ressource i et digitalt miljø.
- Forstå, hvordan StoryJumper - et IT-værktøj - kan være en nyttig ressource til implementering af aktiviteter relateret til Narrativ Gerontologi og Digital Storytelling.

Teoretisk og kontekstuel baggrund:

Den gradvise aldring af befolkningen medfører en række udfordringer for samfundet med hensyn til fysisk og psykisk sundhed. Denne situation understreger betydningen af at udvikle innovative interventioner for at forbedre og opretholde den psykiske sundhed senere i livet. På denne måde er historiefortælling på et senere tidspunkt i livet blevet anerkendt som en væsentlig aktivitet til støtte for ældre menneskers følelsesmæssige og psykologiske velbefindende (Stargatt et al., 2019).

I dette omfang understreger vi begrebet narrativ gerontologi. Narrativ gerontologi er den proces, hvor en ældre person fortæller deres livshistorie (fortælling) som et tilbageblik på deres liv. Specificiteten af narrativ gerontologi består af en inter-generational tilgang mellem

historiefortælleren (ældre person) og den person, der registrerer historierne (historiesamler, normalt fra en yngre generation) gennem uformel læring for begge parter, hvilket giver sundhed og aldring for de ældre voksne (Pecorini et al., 2017). Denne metode er ansvarlig for at bringe flere fordele og forbedre ældres følelse af velvære gennem deling mellem generationerne, hvilket muliggør "sund aldring" (Pecorini et al., 2017).

Ifølge Guillemot et al. (2010, hentet fra Pecorini et al., 2017) bliver ældre mennesker engageret i aktiviteter, hvor de kan fortælle en historie om sig selv på grund af deres iboende motivationer:

- Smigrende for egoet (følelse af selvtillid og succes / præstation);
- Ego Reparation (helbrede, modstandsdygtighed);
- Ikke at blive glemt (trans-generational);
- Deling (uddannelse og læringserfaring);
- Formidling (påskønnelse, mening med livet);
- Vidne (husk, kommuniker).

Begrebet digital historiefortælling bruger et sæt multimedieressourcer og fokuserer hovedsageligt på historier, der generelt ikke høres, såsom dem, der fortælleres af ældre voksne. Det bruges i forskellige sammenhænge, nemlig forsvaret af social retfærdighed og videnskonstruktion inden for emner som folkesundhed, socialt arbejde og uddannelse. Det kan kombinere tekst, billeder, video, lyd og "sociale medier". I folkesundhed og socialt arbejde bruges den digitale fortælling i stigende grad til at erhverve yderligere viden og følgelig planlægge handlinger rettet mod mennesker, der måske har mindre synlighed som mere isolerede (McGovern, 2018).

Historier, der fortælleres, kan omfatte emner som livserfaringer, at leve med sygdomme og faktorer, der bidrager til lang levetid, så det fungerer som en praktisk opgave at foretage positive ændringer i tillid, talekvalitet, meningen med livet / formålet og kammeratskab, socialt engagement og motivation (Pan et al., 2018).

Nogle af fordelene ved digital historiefortælling inkluderer fremme af sociale forbindelser, konstruktion af minder til historier og huske vigtige oplevelser, sammenhænge og terapeutiske oplevelser. Fagfolk, der arbejder i samfundet, kan også drage fordel af digitale historiefortællingsaktiviteter ved at få en ramme for forståelse af samfund issues i deres sammenhænge (Heck & Tsai, 2022).

Værdsættelse af aldringsprocessen, trivsel og meningen med livet hos ældre mennesker er begreber, der er grundlaget for narrativ gerontologi for at forbedre livskvaliteten for disse seniorer. Narrativ gerontology kan forbindes med digital fortælling til gavn for historiefortælleren, forskeren og lytterne (Pecorini et al., 2017).

Ansigt til ansigt og digital historiefortælling er effektive metoder til at forhindre de negative holdninger og fordomme, der ofte findes i yngre generationer. I deres forskning konkluderede Sljivic et al. (2021), at eksponering for gerontologifortælling førte til fremkomsten af en positiv og empatisk holdning til fortælleren af historierne. Nogle karakteristika ved fortælleren (f.eks. tonefald, historiens indhold) fremmede empati, hvilket tillod en dybere forståelse af den ældstes oplevelse, især når lytteren er bekendt med eller gennemgik lignende aspekter af den historie, fortælleren fortæller.

Ud over at bringe fordele til fortælleren selv, kan denne metode bruges til uddannelsesmæssige formål for bedre at forstå ældre voksne i samfundet, for eksempel på universiteter, ældre hjem, hospitaler og skoler. Den teknologiske karakter af digital historiefortælling giver yderligere fordele sammenlignet med ansigt til ansigt historiefortælling, da det giver mulighed for lettere deling og adgang. Historierne fortalt af ældre mennesker vil blive filmet og redigeret gennem digitale programmer. På denne måde kan det opbevares på et sikkert sted (f.eks. Penedrev; Google Drive), der skal ses i fremtiden og også deles, for eksempel med betydningsfulde mennesker af den person, der fortalte lidt om hans / hendes historie (f.eks. Den ældre persons familie) (Sljivic et al., 2021).

Digital historiefortælling giver seniorer mulighed for at blive digitale producenter, forbinde med andre gennem historien og udforske deres livshistorier. En undersøgelse udført med ældre kvinder, halvdelen af dem migranter, afslørede et rigt sæt sociale og følelsesmæssige fordele, der opleves gennem hele processen med at skabe digital gerontologifortælling (Hausknecht et al., 2019):

- Øget følelse af forbindelse til andre og selvet.
- Forbindelse med fremtidige generationer.
- Givende aktivitet for de involverede ældre.
- Det tilskynder til refleksion over livserfaringer og hjælper med at give dem en ny mening.
- Øg selvtillid og selvstolthed ved at skabe digitalt arbejde, der kan deles med andre (varig effekt).
- Forøg en følelse af velvære ved at skabe en værdifuld uddannelsesmæssig oplevelse.

Beskrivelse af metoden/tilgangen/strategien:

Digital storytelling er en aktivitet mellem ældre og yngre mennesker på tværs af generationer – en spændende aktivitet, der f.eks. skal udføres mellem bedsteforældre og børnebørn.

De historier, der indsamles under den narrative gerontologi, transskriberes normalt som tekst, fotomontage eller mundtlige optegnelser. På denne måde giver det mening at forbinde det med digital historiefortælling: historier vil ikke kun blive fortalt, men samtidig vil de også blive opbevaret i et digitalt format (f.eks. Video, lydoptagelse). De kan lytte så mange gange som ønsket.

Nogle overvejelser skal fremhæves for at implementere den digitale gerontologiske historiefortællingsmetode ((Pecorini et al., 2017):

Billeder i bevægelse, graphics og lyd producerer en multimedieproduktversion eller en "remix" (remixet) version af historierne.

2 – den 5-minutters digitale historie fortalt i første person (resumé af personens livshistorie eller resumé af personens oplevelse relateret til et bestemt tema).

To mennesker, lytteren og fortælleren, er fra forskellige generationer med forskellige færdigheder, viden, værdier, livserfaringer og forventet levetid.

Lytteren skal udtrykke interesse for, hvad fortælleren nævner ved at minde dem om, at de bidrager til noget, skaber, kommunikerer og deler.

Det er også vigtigt at understrege, at selv om ældre voksne generelt er mindre fortrolige med nye teknologier, gør forbindelsen med yngre generationer i udviklingen af denne fortælling gerontologi det muligt at overvinde denne kløft.

Flere IT-værktøjer kan fungere effektivt i implementeringen af aktiviteter relateret til narrativ gerontologi og digital historiefortælling, såsom:

- Elementari er en online platform, der samler kunstnere og forfattere og giver alle, der er interesseret i at skabe deres egne interaktive historier. Platformen indeholder et stort lager af billeder og lyde, der kan bruges, hvilket fremmer kunstnernes arbejde, der har skabt dem. Med den gratis konto kan lærere / undervisere eller fagfolk oprette en klasse og op til 35 elevkonti. De kan derefter oprette deres egne historier ved at tilføje tekst, animationer og lyd og dele dem med andre.
- StoryJumper er en online platform, der giver lærere og studerende mulighed for at skabe historier og fortælle dem ved at tilføje stemmefiler til tekst og billeder. Brugere behøver kun en gratis konto for at nyde platformens funktioner, men der er også betalte muligheder, der giver dem mulighed for at downloade og print deres historier i et bogformat.

Historien er en gratis app (begge tilgængelige til Android- og iOS-enheder), der giver brugerne mulighed for at fortælle historier gennem deres fotografier. Appen får adgang til de fotos, der er gemt på brugernes telefoner, og gør dem automatisk til en film. For at kuratere den bedst mulige livsfortælling kan brugeren derefter tilføje tekst, lyd og alle aspekter vedrørende organiseringen af fotos og overgangene mellem dem.

StoryJumper ser ud til at være et effektivt IT-værktøj, der skal bruges som en metode til at implementere en aktivitet relateret til Digital Narrative Gerontology. Denne platform er i tråd med målet og teknikkerne i Narrativ Gerontologi, da den inkluderer musik, fotos og endda lydoptagelse for at supplere det endelige resultat - historien. Det er også muligt at udvikle avatarer, så de ligner historiens fortæller eller andre kritiske aktører.

Udover at StoryJumper blev skabt til lærere til brug i klasseværelser med studerende, kan det let tilpasses andre sammenhænge, som i tilfælde af socialarbejdere, i deres intervention med deres klienter. StoryJumper tillader samtidig samarbejde mellem forskellige mennesker i skabelsen af den samme historie.

Ved hjælp af dette IT-værktøj kan klienter skabe deres egne historier i samarbejde med socialrådgiveren (professionel) på trods af den fysiske afstand mellem dem. Det er også muligt at oprette en bog med historier fra forskellige kunder, for eksempel.

Beskrivelse af interaktive aktiviteter i trin:

- Tænk på et bestemt emne eller en særlig dag (f.eks. Valentinsdag, jul, mors / dag, blandt andre).
- Kontakt familiemedlemmer eller betydningsfulde personer for hver ældre person. Bed dem om at sende 2 eller 3 spørgsmål relateret til det emne, der blev valgt i det foregående trin. Spørgsmål kan være relateret til en nysgerrighed, som familien har og ønsker at vide mere om den ældre voksne (f.eks. var det emne, der blev valgt i det foregående trin, Valentinsdag, og barnebarnet vil vide, hvordan hans bedsteforældre mødte hinanden) eller noget vigtigt

for personen (f.eks. var det emne, der blev valgt i det foregående trin, og datteren spørger om en familietradition, fordi hun ved, at det er noget unik/nødvendig for personen). Spørgsmål kan sendes via e-mail (skrevet) i lydoptagelsesformat, blandt andre.

- Sørg for, at lytteren har en konto (eller opretter en) i StoryJumper (<https://www.storyjumper.com/>), hvor du vil oprette historierne.
- Organiser det rum, hvor aktiviteten skal finde sted, samt definer de nødvendige ressourcer/materialer – det er vigtigt at overveje et neutralt rum, hvor personen kan føle sig tryk ved at lave pladen. Definer, hvem der skal udføre aktiviteten med at "interviewe" de ældre - i betragtning af at der altid er fagfolk, der er en reference (og derfor kan gøre de ældre mere komfortable med at blive filmet), eller som har en mere passende profil til at uddybe denne type aktiviteter (f.eks. Et forhold mellem tillid og nærhed, der tidligere er etableret med personen)
- I det rum, der er defineret til optagelse, skal professionalen instruere den ældre person, der vil blive optaget: "Jeg har 2 eller 3 spørgsmål her, som din søn / barnebarn / nabo gerne vil have dig til at svare på emnet x (f.eks. Jul). Jeg vil bede dig om at besvare hvert spørgsmål og nævne, hvad der er vigtigst for dig . Husk, at pladen tager ca. 3 minutter, så det er vigtigt at fokusere på det, der er vigtigt for dig" – bagefter begynder den professionelle at stille spørgsmålene individuelt og filme svarene.
- Kompiler de autoriserede historier til formidling n /deling med familiemedlemmer / betydningsfulde personer eller inden for rammerne af andre organisationsaktiviteter.

Seddel:

Efter kompilering af posterne er det muligt at tilføje en gruppedynamik med de ældre mennesker. Hvis lytteren ønsker det, kan han organisere en aktivitet, hvor historierne deles, og derefter tage et øjeblik til grupperefleksion over det emne, der behandles i historierne.

Også: Hvis den originale video / optagelse er mere langvarig end 3 minutter (af den ældre person), anbefaler vi at sende den komplette version til de pårørende. På denne måde kunne de holde et behageligt minde for sig selv og deres familier.

Udfordringer og tips til implementering i forskellige klasseværelsessammenhænge:

Det er VIGTIGT at have informeret samtykke fra den person, der skal deltage i digital narrativ gerontologi. På denne måde er det bydende nødvendigt at tage hensyn til den generelle forordning om databeskyttelse (GDPR), når man implementerer denne type aktiviteter.

Den professionelle, der vil lette aktiviteten, skal overveje, at spørgsmålene ikke bør være for dybe eller personlige for ikke at få personen til at føle sig utilpas.

Den professionelle - en person, der allerede har etableret et tillidsforhold til de ældre - bør i det mindste have lidt information om deres tidligere kontekst og mulige emner, der kan være mere følsomme. Den professionelle skal være opmærksom på emner, der kan være mere følsomme for den ældre (f.eks. Hvis det er en aktivitet på mors dag, og en person allerede har mistet et barn).

Den professionelle bør søge et neutralt rum uden større stimuli for at undgå at forstyrre kvaliteten af aktiviteten (f.eks. Lidt støj, neutrale vægge, der sikrer privatsfære til optagelse af personen).

Overvej mere end en facilitator for gruppeaktiviteten, så alle involverede får den nødvendige opmærksomhed, hvis det er en stor gruppe (+ 15 personer)

For at gøre aktiviteten mere inter-generational kan vi foreslå, at de pågældende medlemmer deltager i protokollen, idet det er dem, der er ansvarlige for at stille spørgsmålene til den ældre person (f.eks. benytte lejligheden til et øjeblik, hvor familiemedlemmet går til organisationen for at besøge den ældre person eller have et møde med organisationens fagfolk)

For at gøre aktiviteten mere berigende kan lytteren også bede familiemedlemmer om at tilføje fotografier eller en sang relateret til emnet (f.eks. Hvis det handler om jul, skal du bede dem om at sende et familiefoto af julen; inkludere et stykke musik, de sang sammen hver jul). Lytteren kan føje denne type ressource til StoryJumper IT-værktøjet.

Denne aktivitet kan tilpasses, så historierne kan stimulere bevidsthedsskabende sessioner for et bestemt tema, for eksempel. Nogle emner kan stimulere produktionen af oplysningssessioner (f.eks. ældre voksne laver digital historiefortælling med fokus på emnet klimaændringer. Den professionelle kan redigere historierne og forberede en bevidsthedssession om klimaændringer, herunder præsentationen af historiedugaven med ægte vidnesbyrd).

Understøttende materiale til øvelse/forståelse/implementering af metoden (øvelser, casestudier, videoer, interaktive ressourcer):

- Seniors Junction Podcast - Episode 17: Seniorisolering og narrativ gerontologi
<https://www.youtube.com/watch?v=UTFs56LdjYA&t=37s>
- Narrativ terapi Eksempel (med en anden målgruppe, kun til inspiration):
https://www.youtube.com/watch?v=lp9eAEWc_yA
- Hjemmeside for StoryJumper: <https://www.storyjumper.com/>

- Video tutorial af StoryJumper: <https://www.storyjumper.com/book/create>

Referencer/bibliografi:

Hausknecht, S., Vanchu-Orosco, M., & Kaufman, D. (2019). Digitalisering af vore ældres visdom: samhørighed gennem digital historiefortælling. Aldring og samfund, 39(12), 2714-2734.

Heck, E., & Tsai, M. (2022). Deling af terapeutiske oplevelser af sted: Co-kreativ digital historiefortælling som en måde at udforske en forbindelse til sted. *Følelser, rum og samfund*, 43.

McGovern, J. (2018). Forbedring af bachelorkompetence i multikulturel gerontologipraksis med nye pædagogik: Et eksempel på digital historiefortælling. *Gerontologi og geriatrik uddannelse*, 40 (4), 508-518.

Pan, Y., Simonian, N., Beleno, R., Liu, L., Kaufman, D., & Astell, A. (2018). Virkningen af digital historiefortællingsoplevelse blandt mennesker, der lever med demens. *Gerontechnology*, 17.

Pecorini, B. C., & Dupl a, E. (2017). Narrativ gerontologi og digital historiefort lling: Hvad gavner  ldre. *MOJ Folkesundhed*, 6(6).

Sljivic, H., Sutherland, I., Stannard, C., Ioppolo, C., & Morrisby, C. (2021).  ndring af holdninger til  ldre voksne: fremkaldelse af empati gennem digital historiefort lling. *Gerontologi & Geriatri uddannelse*, 1-14.

Stargatt, J., Bhar, S., Bhowmik, J., & Al Mahmud, A. (2019). Implementering af digital historiefort lling til sundhedsrelaterede resultater hos  ldre voksne: Protokol til en systematisk gennemgang. *JMIR Forskningsprotokoller*, 8(12).

Selvevalueringsaktivitet:

Vurder, i hvilket omfang du f ler, at du kan udf ref lgende opgaver med tillid (1 = minimum tillid - 5 = maksimal tillid)

	1	2	3	4	5
Introducer narrativ gerontologi og digital historiefort�lling til en gruppe brugere					
S�t psykosociale m�l, der skal n�s gennem en session relateret til gerontologifort�lling og digital historiefort�lling					
Levere en aktivitet relateret til gerontologifort�lling og digital historiefort�lling					
St�tte brugerne i at oprette deres Digital Storytelling-video					
Tilpas teknikkerne til narrativ gerontologi og digital historiefort�lling til et bestemt publikum					

Hvis du bed mmer varer tre eller derunder, bedes du vende tilbage til din tr ner og bede om mere afklaring eller support.



Project Partners

