



- Viden i fællesskab

2009

Minisamfundet åbner døren til en stor verden¹

I Skanderborg ligger minisamfundet Landsbyen Sølund. Et visionært bosted for voksne mennesker med nedsat fysisk og psykisk funktionsevne. Gennem HandiVision-projektet har bostedet udviklet et koncept, der inviterer virksomheder indenfor. Her kan de afprøve deres produkter eller få input til nye ideer i et virkelig levnet miljø.

Om Landsbyen Sølund

I Landsbyen Sølund bor 220 voksne i små boenheder med egen lejlighed. Hverdagen går med aktiviteter, spisning, opvask og andre velkendte gøremål. Den eneste forskel fra ethvert andet lille samfund er, at beboerne er mennesker med nedsat fysisk og psykisk funktion. Det giver nogle udfordringer i forhold til at klare hverdagens strabadser. Derfor er beboere meget afhængige af deres hjælpemidler og af personalet. Måske netop derfor er det interessant at fokusere på, hvordan hjælpemidlerne skal give mening og muligheder. Og netop derfor inviterer Landsbyen Sølund producenterne af hjælpemidler indenfor.

En prototype med massefylde

It-virksomhederne Personics og Amfitech har sagt ja tak til invitationen. De har med Sølunds beboere og personale testet Personics-spil, der er blevet videreudviklet med sensorer fra Amfitech. Produktet er blevet et interaktionsspil til leg og læring udviklet med input fra Sølunds personale og beboere.

– Når man tester en prototype med vores beboere, skal den være forholdsvis konkret. I forløbet med interaktionsspillet har vi afprøvet Personics' eksisterende produkter og videreudviklet på det med Amfitech, der ved en masse om sensorer, siger Dorthe Johnsen. Hun har været projektleder på samarbejdet i Landsbyen Sølund. Personics-systemet blev afprøvet for at teste, hvordan beboerne forholder sig til, at de kan have indflydelse på lyd og billede, når de bevæger sig. Interaktionsspillet er udviklet ud fra hensigten, at beboerne kan få oplevelsen af at styre ting selv.

– Personics-systemet havde allerede mange gode funktioner. Vores tilbagevendende afprøvninger har givet input og forslag fra pædagoger, terapeuter og beboere til, hvordan det kunne blive bedre, siger Dorthe Johnsen.

Der kom en ny idé ud af testningen. Virksomhederne havde en idé om, at en genstand, man kunne flytte rundt i rummet, kunne bruges som museinput til interaktionen. Det viste sig ved forsøgene, at personens masse i det aktive felt i sig selv kunne bruges som museinput. Den interaktion passer godt til rugergruppen, da de kan interagere med spillet på en meget intuitiv og enkel måde. Den tekniske del af interaktionsspillet kaldes "E-trackeren", under henvisning til, at det er det elektriske felt, som en persons masse udgør, der aktiverer spillet.

Tættere på beboere gennem personale

Beboerne i Landsbyen Sølund har en række personaler tilknyttet, der støtter deres hverdag. Personalet er eksempelvis pædagoger, fysioterapeuter, musikerapeuter eller psykiatere. En stor del af produktudviklingen og test sker med personalet og gennem deres kendskab til beboerne, der også deltager.

– Mange af vores beboere har eksempelvis ikke noget almindeligt talesprog. Derfor er pædagogerne uundværlige i fortolkningen og formidlingen af beboernes behov. De fleste beboere har heller ikke et kognitivt niveau for abstrakt refleksion, siger Dorthe Johnsen.



Samtidig kan ideerne også opstå i konkrete arbejdssituationer, så det er oplagt at inddrage personalet og viden om deres arbejdssituation med beboerne.

Stærk institution

Samarbejdet med virksomheder i beboernes eget miljø egner sig godt til Landsbyen Sølund, fordi alle her ifølge Dorthe Johnsen gerne vil den slags. – Vi vil gerne åbne landsbyen op og invitere folk udefra ind. Ledelsen vil gerne være med på det nyeste og vil gerne være med til at udvikle. Alle har blik for, at det giver noget for personale og beboere. Det er sjovt og spændende at blive præsenteret for nye muligheder og blive brugt som en ressource. Vi har også et klart værdisæt (det gode liv, Gentle Teaching) og dermed et samlet udgangspunkt for, hvad der er etisk ok i forhold til beboerne, understreger Dorthe Johnsen.

Ifølge Maurtis Eijgensdaal, der er forstander på Sølund, er det noget, institutionen arbejder videre med fremover. – Vi håber, at vores lab i et rum i Snoezelhuset mentalt kan brede sig til hele huset og til hele Sølund, og intensivere det vores menneskelige relationer er bygget op af, siger han.

Nysgerrighed på verden

Det er vigtigt for samarbejdet, at virksomheden går ærligt ind i det. Samtidig skal institutionens ledere og medarbejdere være visionære, se ideer og være klar til at føre dem ud i livet. Men det ville aldrig gå, hvis ikke beboerne fik glæde af samarbejdet. Dorthe Johnsen forklarer; – Det er mennesker, vi har med at gøre, og det er vigtigt i forhold til det etiske aspekt. Det kræver en forventningsafstemning, og det har vi lært i projektet.

Virksomheden skal kende stedet for at kunne bruge det som Living Lab. Det er vigtigt at fortælle om stedet og forklare vores værdisæt. Virksomhederne skal erfare, hvordan livet leves her. Samtidig skal Sølund finde ud af, hvad virksomheden vil, og om

projekterne er i overensstemmelse med fx Landsbyens etik og mål, pointerer hun. HandiVision-projektet har været et vigtigt skridt på vejen.

Jørn Eskildsen, Amfitech:

’Samarbejdet er et godt forum for leg – Sølund har grundlæggende en virksomhedskultur, der er meget åben. Hvis vi knowhow-mæssigt skal følge med, bliver vi nødt til at forbedre vores kompetencer. Et koncept som Living Lab, er det, vi er gode til i Danmark. At indgå på tværs af faggrupper, blande forskellige kompetencer og lære af hinanden.’

Sven Borch Nielsen, Personics:

’Man kan vel kalde det et mininetværk. Det er et sted, hvor man har glæde af kombinationen af fagfolk på stedet, brugere og virksomheder. Et sted, hvor man kan prøve tingene af i praksis. Det bliver et hurtigere og mere direkte kontaktforbånd i forretningsmæssig sammenhæng. Det betyder noget, at man kan komme hurtigt igennem.’

ⁱ Artiklen tidligere er bragt i Magasinet HandiVision udgivet af Alexandra Institutet.

HandiVision magasinet samler en række fortællinger fra tre års samarbejde mellem videninstitutioner, virksomheder og brugere i HandiVision-projektet. De 21 deltagende partnere har eksperimenteret med innovation og udviklingsprocesser, der involverer brugere: Mennesker med handicap, deres hjælpere og pårørende. Se hele magasinet: <http://www.e-pages.dk/alexandra/8/>