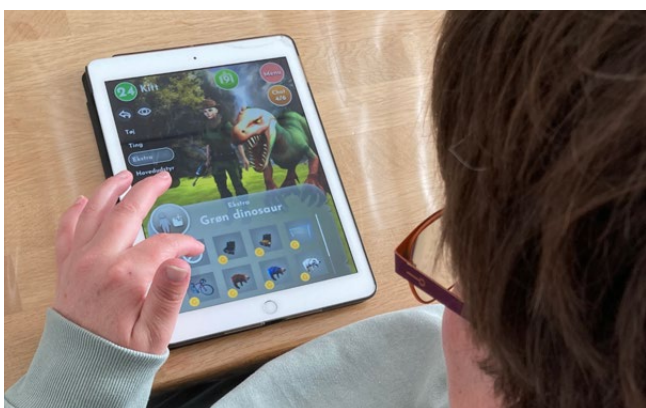


Tøjvask kan være en daglig mission, der udløser point – og motivation



AfTina Juul Rasmussen, Journalist

Sønderborg Kommune har haft succes med at bruge gamification i deres socialfaglige indsats for borgere med udviklingshæmning. I projektet Aktive Avatars har borgerne fået deres egen digitale avatar, som er blevet sendt på daglige missioner om alt fra oprydning og tøjvask til sociale og sportslige aktiviteter. Det har løftet både den fysiske og mentale sundhed og gjort deltagerne i projektet mere selvhjulpne i hverdagen.



Skydell, Airwolf, Terkz og Xgamer er på mission: I denne uge skal de handle ind, gå en tur, spille badminton, rydde op på spisebordet, mødes med de andre i gamer-gruppen, skifte sengetøj ...

Skydell, Airwolf, Terkz og Xgamer bor i Sønderborg Kommune. Og de er årsag til, at en stor gruppe af borgere har opnået en større grad af selvhjulpethed i hverdagen og i højere grad har lyst til selv at opsøge og deltage i uafhængige, sociale fællesskaber, som ikke er faciliteret af kommunens medarbejdere.

Nej, Skydell, Airwolf, Terkz og Xgamer er hverken avancerede velfærdsrobotter eller AI-genererede sosu-hjælpere. De er Aktive Avatars. Bag de avancerede navne gemmer sig borgere med udviklingshæmning på nogle af Sønderborg Kommunes bo- og væresteder.

App understøtter socialfaglig indsats

Aktive Avatars er i ordets bogstaveligste forstand handlekraftige figurer i et spil-univers, hvor missionerne ikke er at nedkæmpe monstre og bossen,

men derimod at løse dagligdags gøremål, deltage i aktiviteter uden for bopælen eller i socialt samvær. Frederik Jensen, sundhedspædagogisk konsulent i Sønderborg Kommune og projektleder på Platform for Fællesskab, sammenfatter Aktive Avatars sådan her:

Aktive Avatars er en app, der supplerer og understøtter den socialfaglige indsats for voksne udviklingshæmmede mod større selvhjulpethed i hverdagen.

I appen kan borgerne skabe deres egen avatar – en fantasifigur, som repræsenterer 'spilleren' på banen, dvs. borgeren. Banen består af missioner, som de socialfaglige medarbejdere kan lægge ind i appen, og som avataren skal løse. Når en mission er fuldført, belønnes den enkelte avatar med point, mens gruppen stiger i niveau. Pointene kan bruges til at købe nyt udstyr til avataren, som gør den sejere – på samme måde som det foregår i mange computerspil.

Denne måde at tilsætte spilelementer til aktiviteter, som i sig selv ikke er et spil, fx arbejdsopgaver, og at bruge kendte elementer fra gamingverdenen så som at kunne stige i level, nå et 'episk niveau' og få belønning for mission completed, kaldes gamification.

Gamification virker på målgruppen

Aktive Avatars er udviklet til Sønderborg Kommune som en del af projektet Platform for Fællesskab. Gamification har vist sig at være en succesrig måde at få borgere med udviklingshæmning til at engagere sig i både huslige pligter og sociale fællesskaber – noget, der ellers kan være svært at motivere dem til i hverdagen, fortæller Frederik Jensen.

Vi kan konstatere, her efter projektperioden sluttede sidste år, at de vigtigste resultater og oplevelser er, at gamificationen med Aktive Avatars kan få borgerne til at arbejde med individuelle handleplaner og indsatsmål på en anden måde, end både de og vi er vant til.

Aktive Avatars i Sønderborg Kommune

Aktive Avatars var en del af projektet "Platform for Fællesskab", som fandt sted med en gruppe af borgere med udviklingshæmning i Sønderborg Kommune fra april 2021-juli 2023.

For at motivere borgerne til at deltage i kommunalt faciliteret sociale aktiviteter udviklede man en række gruppeforløb med afsæt i borgernes interesser i alt fra gaming til kæledyr, mad, idræt og fritid. Gennemgående i alle forløbene var appen Aktive Avatars, som borgerne blev introduceret til. Appen er udviklet med inspiration fra gamingverdenen, og her kunne deltagerne designe deres egen digitale avatar.

Avataren kan sættes til at løse forskellige missioner, som udløser point, der kan bruges til fx at købe nyt udstyr til sin figur. Missionerne, som blev lagt ind i appen i et samarbejde mellem deltagerne og de socialfaglige medarbejdere på de bo- og væresteder, som deltog i projektet, havde afsæt i dagligdags gøremål samt fysiske og sociale aktiviteter, der blev afholdt i samarbejde med lokale foreninger.

Borgernes udvikling i forløbet blev dokumenteret fra blandt andet observationer og individuelle interviews i kommunens elektroniske journalsystem (EOJ), som også rummer deltagernes individuelle handleplaner og delmål.

Projektet er gennemført i et samarbejde mellem Sønderborg Kommune som projektejer og udvikling og afprøvning af metode og digitalt system, Serious Games Inc. som ekstern leverandør af IT-systemet (Aktive Avatars), Velux Fonden med økonomisk støtte og løbende sparring, Implement Consulting Group som ekstern evaluator (se faktaboks) og Komponent (kommunernes fælles udviklingscenter) med konsulentbistand til at udbrede kendskabet til projektet efter endt projektperiode.

Der er også produceret en kort videofilm om Aktive Avatars, som kan ses her: kom.fo/avatar

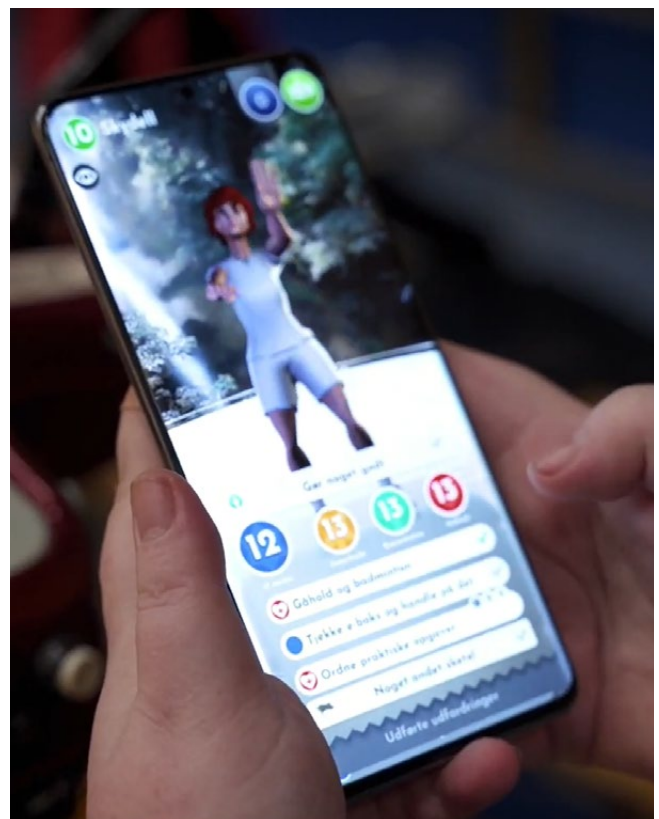
Avatar bidrager til fællesskabet

For medarbejderne betyder det, fortæller Frederik Jensen, at de i samarbejde med borgeren kan oprette missioner, der kredser om emner som sundhed, sociale relationer og struktur i hverdagen inde i appen. En mission kan for eksempel være at tage med ud til håndboldtræning eller tømme kattebakken for så at blive belønnet, når missionen er fuldført.

Samtidig er der et element af at bidrage til et fællesskab, for når avataren er på mission, optjener den point til gruppen. Vi har set, at når borgerne oplever at betyde noget for andre eller at have et ansvar i forhold til gruppen – en slags fællesskabsfølelse – lykkes de i højere grad med deres missioner, uafhængigt af hvad missionens indhold er. Det er en mere indirekte måde at arbejde med borgerens individuelle handleplansmål på. Og på den måde synes jeg, at vores oprindelige idé med Aktive Avatars er lykkedes rigtig godt.

Svært at motivere borgerne

Det var netop erfaringen om, at mange borgere havde svært ved at opnå tilknytning til grupper og forløb på kommunens væresteder og botilbud, som gav Frederik Jensen og hans kollegaer i kommunen ideen om at tage udgangspunkt i en interesse for gaming, der var udtalt hos mange af borgerne.



Helt overordnet arbejder vi i Sønderborg Kommune med at støtte mennesker med særlige udfordringer ud i sunde og trygge fællesskaber, hvor der er plads til alle. Især har de lokale idrætsforeninger været gode til at tage imod borgere med særlige behov og tilpasse deres aktiviteter til dem. Men, konstaterer Frederik Jensen, for flere af borgerne med udviklingshandicap kan vejen ud i fællesskaberne være fyldt med udfordringer.

Vi så, at flere isolerede sig. En stor del sad hjemme og gamede foran computeren og var svære at motivere til at komme ud blandt andre – eller bare komme i gang med dagens pligter. De fik måske besøg af deres støttekontaktperson en gang om ugen, og det var svært at se udvikling i retning af mindre støttebehov og større selvhjulpethed.

Samtidig ved kommunen fra andre projekter, fortæller Frederik Jensen, at borgerne får større overskud, når de har været til fx idræt sammen med andre.

Så kan man måske godt overskue at handle ind på vejen hjem eller opleve meningen med at gå i bad et par gange om ugen. Det ville vi også give den gruppe, der ikke lige så sig selv som fodbold- eller badmintonspiller, muligheden for. Målet var derfor at skabe et fællesskab om gaming inden for de kommunale rammer, hvor borgerne kunne spejle sig i de andre deltagere og være peer-støtte for hinanden og efterfølgende undersøge, om borgerne fik større overskud og mod på at træde ud i civilsamfundets øvrige fællesskaber, siger han.

Spejler sig i sin Avatar

Det, som endte med at blive til projektet Platform for Fællesskab med appen Aktive Avatars, begyndte som et pilotprojekt for en mindre gruppe af borgere. Og da det viste sig at være en succesfuld måde at skabe sunde og inkluderende fællesskaber på, søgte kommunen Velux Fonden om penge til at udvikle både en ny socialfaglig metode og et digitale element: Avataren.

Med appen og muligheden heri for at skabe sin egen avatar fik borgerne også en oplevelse af at se deres figur sammen med de andre i 'spillet'.

I appen bliver tingene visualiseret, og borgerne kan spejle sig i deres egen avatar. "Det er mig, ham der – og han udvikler sig." Det ser man også i gaminguniverset, hvor man ofte



har en vigtig rolle, når man løser missioner sammen med andre gamere. Her kan man være krigeren, der tager imod skade fra monstre eller magikeren, der sørger for at holde de andre holdkammerater i live. Det svarer til forsvarsspilleren i fodbold, som bidrager til den fælles sejr ved at forhindre modstanderne i at score mål, siger Frederik Jensen.

Virker lidt magisk

Når han ser tilbage på projektforsløbet, er det især det at gøre tingene på en ny og anderledes måde, som træder tydeligst frem. Det gælder både for medarbejdere og borgere.

Mange af borgerne har været i kommunens system i årevis, og her kan tingene godt blive en anelse rutineprægede. Derfor virker det halvmagisk, når vi som medarbejdere slipper tøjlerne og gør noget andet, end vi plejer. Og det giver da nogle tanker om, hvorvidt det er sådan, vi skal tænke for at tiltrække borgerne til vores aktiviteter, også i fremtiden.

Evalueringen af projektet viser fremskridt hos borgerne på flere parametre: De har udviklet en større selvstændighed og selvhjulpethed i hverdagen, ligesom de har udviklet deres sociale kompetencer og fællesskaber.

Vi har kørt en række forskellige gruppeforløb i projektperioden. I nogle af dem har gamingdelen været helt essentiel, mens det i andre har været fx en interesse for kæledyr, mad eller idræt.



I evalueringen kan vi se, at den fælles interesse har haft rigtig stor betydning for borgernes motivation for at deltage. Samtidig er mange af de nye relationer, der opstod i gruppeforløbene, endt som varige venskaber efter kommunens facilitering er stoppet, fortæller Frederik Jensen og tilføjer:

Vi har arbejdet en del med peer-støtte – at dem, som har lidt mere overskud og ressourcer kan lære de andre op i avatarsystemet eller hjælpe hinanden med at løse de svære missioner. Enkelte borgere har dog haft svært ved at slippe ud af det digitale avatarunivers.

Det bliver en stor del af deres liv, og vi har måtte arbejde med at forberede nogle af dem på, at missionerne også skal kunne løses i hverdagen uden at bruge sin avatar, og den vej har været svær for nogle af finde. Nogle spejler sig så meget i deres avatar, at det næsten bliver en 1:1-identitet. Det skal man være opmærksom på, siger Frederik Jensen.

Bedre fysisk og mental sundhed

Mange af borgerne, der deltog i projektet, har stadig brug for en eller anden form for socialfaglig støtte. Nogle kan klare sig med mindre end tidligere, mens det for nogle ikke længere er nødvendigt med støtte fra kommunen overhovedet. Også effekten af fællesskabet og bedre sociale netværk, som er opstået i projektperioden, holder ved bagefter, konstaterer Frederik Jensen.

Vi kan se i evalueringen og de individuelle interviews, at langt størstedelen af deltagerne udtrykker stor tilfredshed med gruppeforløbene, at de oplever at være mere fysisk aktive, at de har fået et større socialt netværk og har fundet vejen ud til andre fællesskaber i civilsamfundet. Desuden har over halvdelen haft stor gavn af forløbet i forhold til at udvikle sig på deres individuelle indsatsmål.

At opnå sådanne resultater kræver en investering som kommune, pointerer Frederik Jensen, samt at medarbejderne tør lægge de mere klassiske briller på hylden og tænke nyt og kreativt blandt andet ved at involvere de mennesker, det handler om.

Det gør også, at vi opdager nye ressourcer hos borgerne, og at nogle, vi før ikke har kunnet nå ind til, pludselig åbner op for os. Men det kræver, at vi tør angribe opgaveløsningen og den socialfaglige indsats på en ny måde, siger han.

Gruppen bag Aktive Avatars i Sønderborg Kommune har fået en ekstra bevilling til at udbrede erfaringerne med og kendskabet til Aktive Avatars, så hvis du vil vide mere eller er interesseret i at få metoden til din kommune, kan du kontakte Frederik Jensen på tlf. 2790 6980 eller e-mail frjn@sonderborg.dk

Evaluering af Aktive Avatars

Implement Consulting Group har evalueret projektet Platform for Fællesskaber, som Aktive Avatars er en del af, og konkluderer blandt andet:

- På fire ud af de fem konkrete fokusområder har over 50% af borgerne udviklet sig positivt på baggrund af deltagelse i gruppeforløb. I forhold til sociale kompetencer og fællesskaber er den positive udvikling tydelig for hele 81% af borgerne.
- Når borgerne bliver spurgt om deres egen oplevelse af gruppeforløbene, siger 97% af dem, at det har været sjovt eller meget sjovt at være med.
- Borgertilfredsheden med gruppeforløbene er altså næsten entydigt meget høj.
- Platform for Fællesskaber har medført positiv udvikling jf. deres EOJ-score for i alt 58% af borgerne. Medarbejderne har altså vurderet, at over halvdelen af borgerne har haft stor gavn af at deltage i gruppeforløbene.

Implement Consulting Group har desuden undersøgt resultater som følge af gruppeforløbene på fem udvalgte fokusområder i projektet:

Transfer af kompetencer: At borgeren overfører kompetencer, de har tilegnet sig gennem Aktive Avatars, til deres hverdag. Her er 9 ud af 12 borgere tydeligt lykkedes med at overføre ny viden og kompetencer, fx inden for madlavning, mens samlet set har 12 ud af 37 borgere vist blandede resultater. For de resterende 25 borgere har transfer ikke været i fokus.

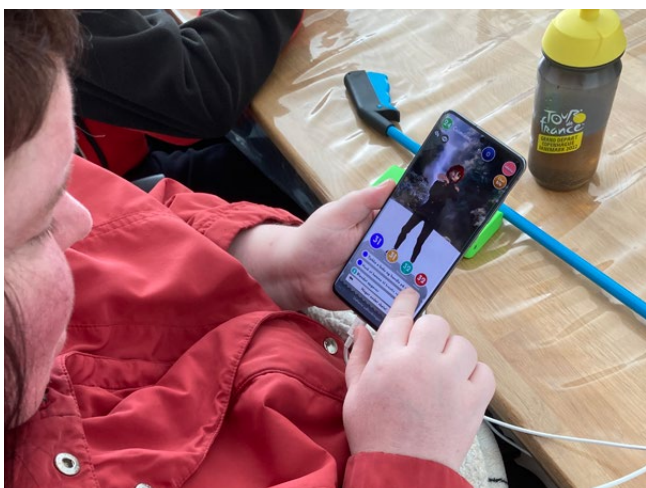
Peer støtte: At borgerne yder eller oplever at modtage støtte til/fra deres ligesindede – de andre borgere i forløbet. Her har 20 ud af 37 borgere udviklet egne evner til at støtte andre. Et par stykker oplever også at have modtaget mere støtte fra andre.

Sociale kompetencer og fællesskabsfølelse: At borgerne har fået bedre sociale kompetencer eller oplever i højere grad at være en del af et fællesskab som følge af forløbet. Her har 30 ud af 37 borgere udviklet sig positivt og oplever blandt andet, at det er rart at arbejde sammen om opgaver.

Fysisk sundhed: At borgerne har forbedret deres fysiske sundhed i forløbet. For 22 ud af 37 borgere har motion og sund mad fyldt mere end normalt, men det er ikke muligt på så kort sigt at vise en egentlig sundhedseffekt.

Deltagelse i lokalsamfundet: At borgerne selv opsøger eller oplever at være en del af lokalsamfundet eller aktiviteter heri som følge af forløbet. 19 ud af 37 borgere har vist større interesse for at deltage (i aktiviteter) i lokalsamfundet.

Kilde: Platform for Fællesskaber. Evaluering af projekt "Platform for Fællesskaber", Sønderborg Kommune (Implement Consulting Group, 2023).



Beboerne tog ejerskab for Aktive Avatars

På botilbuddet Langesøgården i Nordborg på Als har beboerne taget ideen om at bruge appen Aktive Avatars som afsæt for daglige gøremål rigtig godt til sig, erfarer socialpædagog Søren Anderson-Schmidt. Han har sammen med projektleder på Aktive Avatars Frederik Jensen fra Sønderborg Kommune været primus motor på at introducere og bruge appen i hverdagen på Langesøgård – et botilbud for borgere med udviklingshæmning med 12 lejligheder og i alt 14 beboere. Han har en gang om ugen samlet alle deltagerne i Aktive Avatars for at gennemgå resultater, belønninger og nye missioner.

For mig at se handler succesen med Aktive Avatars hos os om, at beboerne har følt ejerskab. De er selv med til at definere de opgaver, de vil arbejde med og er selv en stor del af hele projektet. Det betyder meget. Ved også at have gamingverdenen med ind over – at det foregår i en app på deres telefon, at få belønning, når de udfører deres opgaver og fx kan købe nyt udstyr til deres avatar – eller at det udløser en særlig belønning, når de kommer til et episk niveau, har været meget motiverende for dem, fortæller Søren Anderson-Schmidt og giver et eksempel:

Sidst, de nåede et episk niveau sammen, lavede jeg en jeopardyquiz til dem. Så sidder vi sammen og quizer og hygger os. Det nyder de, og belønningen betyder meget for dem, fordi det virkeliggør deres succes. Det er en ny måde at arbejde på – både for os og dem, og beboerne har været meget interesserede i at se, hvad det kunne, så mange har været med helt fra starten. For os som medarbejdere er det et godt motivationsværktøj, fordi vi kan sige: "Super! Nu har du nået tre ud af fire opgaver – det er flot!"

Fællesskab har positiv betydning

Selvom det kan være svært helt at afgøre, hvorfor en beboer møder op til fx alle sociale arrangementer, vurderer Søren Anderson-Schmidt, at det fællesskab, som forløbet med Aktive Avatars har skabt, har en positiv indflydelse på dem.

Borgerne oplever, at de er gode for hinanden. Nogle kommer jo ti minutter før, vi skal mødes. Jeg synes også, at de er gode til at støtte og hjælpe hinanden, fx ved at minde hinanden

om opgaver, der skal løses: "Har du husket, at" Mit indtryk er, at de viser en større omsorg for hinanden, også udenfor det forum, hvor vi mødes om Aktive Avatars. Der opstår nye relationer og venskaber, og vi har fx en borger, som før kun kunne svare ja og nej. Nu åbner han sig op og pjatter på lige fod med de andre, måske fordi han oplever det som et trygt rum at være i. Jeg synes også, det er blevet lettere at få nogle af dem, som før næsten skulle hives afsted til aktiviteter, ud af døren. Flere kommer helt af sig selv nu.

Der har dog også været enkelte deltagere i forløbet, som har opfattet, at spil-delen i Aktive Avatars skulle fylde mere, end det var tiltænkt fra projektets side, fortæller Søren Anderson-Schmidt.

Her har forventningsafstemningen ikke været helt tilpasset. De har troet, at gamingen fyldte meget mere, og hvor vi på den ene side skulle fastholde gaming-delen og på den anden side gøre det klart, at det her ikke handler om, at vi sammen sidder og spiller FIFA i en halv time, siger han og fortsætter:

Der har også været enkelte, som har haft meget let ved at vinge en løst opgave af i appen, men hvor det måske ikke helt har været rigtigt, at den faktisk var løst. Her ligger en pædagogisk opgave i at tale med borgeren om det, og det kan vise sig, at opgaverne har været for store og uoverskuelige – men at de godt ved, at de kun bliver belønnet for de opgaver, de løser. Det har været en udfordring. Men vi har også beboere, som er helt ærlige om, hvorfor de kun har vinget to opgaver af – det er fordi, de ikke har nået at løse flere.

En hjælpende hånd i det daglige

For Søren Anderson-Schmidt og hans kolleger har Aktive Avatars været en hjælpende hånd i det daglige arbejde med at motivere.

Fordi de har taget så stort ejerskab for projektet, så de daglige pligter ikke bliver lige så triste og sure som ellers, bliver det sjovere og lettere både for dem og os. Det er lidt som at mose grøntsager i børns mad. Det har været en positiv overraskelse for mig.

Det har også, konstaterer han, minimeret konflikter og frustrationer.

Kravsituationer er ofte en stor kilde til frustration og spænding mellem beboerne og os medarbejdere, hvis de føler, at vi hele tiden er efter dem med de opgaver, de ikke har fået løst. Nu kan vi stille de samme krav i et legende gaming-univers, hvor de konkurrerer indbyrdes på en god måde. De anerkender hinanden, når en af de andre har løst fx 90 % af sine opgaver. Og så går de ud af lokalet 20 cm højere, end de kom ind.

Selvom projektet med Aktive Avatars formelt set sluttede i sommeren 2023, har Søren Anderson-Schmidt fået lov at arbejde videre indtil sommeren i år.

Min leder kunne godt se, at den tid, jeg brugte på projektet, var godt givet ud. Og jeg synes faktisk også, at det er lidt af en solstrålehistorie – især for dem, som tidligere har gemt sig lidt, og som nu kommer ud og er en del af flere sociale fællesskaber. Det er jo fantastisk.

