

Ergoterapeutuddannelsen

Borgermøde

Camilla Pyndt Jacobsen, Ergoterapeutuddannelsen, UCSJ

I denne case beskrives en workshop på ergoterapeutuddannelsens modul 3.

Workshoppen havde til formål at give de studerende mulighed for at arbejde med innovation samtidig med, at de anvendte pensum til at forholde sig kritisk til en særlig velfærdsteknologi som løsning til en bestemt målgruppe. Tanken med denne tilrettelæggelse af undervisningen var, at de studerende udfordredes i at tænke i anderledes løsninger til gavn for ældrelivet i praksis i kombination med læring om teknologi og autonomi.

Indledning og professionskontekst

En væsentlig del af det ergoterapeutiske arbejdsfelt er at have viden om hvilke teknologier, der findes, hvordan de anvendes og tilpasses den enkelte bruger. Teknologiske løsninger til fremme af menneskets hverdags- og arbejdsliv har derfor i mange årtier været en stor del af det ergoterapeutiske arbejde.

Ergoterapeuten indgår blandt andet i arbejdet med at udvælge, tilpasse og bevillige teknologiske løsninger i form af hjælpemidler og boligindretning til borgere og patienter med forskellige former for funktionsnedsættelser.

Som ergoterapeut arbejder man med teknologiske løsninger på forskellige måder. Som rehabiliterende ergoterapeut vil man fx sammen med en patient eller borger undersøge og afprøve hvilke hjælpemidler, der vil assistere den enkeltes hverdag bedst. Det kan både være midlertidige eller varige løsninger. Inden for sagsbehandling er ergoterapeutens opgave at finde ud af, om et hjælpemiddel kan bevilliges helt, delvist eller skal finansieres som egenbetaling. På den måde indgår overvejelser omkring og viden om teknologiske løsninger som en meget integreret del af det ergoterapeutiske arbejde.

På ergoterapeutuddannelsen har man langt tilbage i historien haft tradition for at have en tæt relation til det ergoterapeutiske professionsfelt. Ergoterapi er et ældre fag med en praksistradition bag sig, hvilket historisk har skinnet tydeligt igennem i ergoterapeutuddannelsens studieordninger. I den ergoterapeutiske praksis har der været tradition for at rehabilitere gennem hverdagsaktiviteter. Der er gennem tiden blevet udviklet særlige undersøgelses-, analyse- og rehabiliteringsredskaber til at finde og arbejde med essensen i den enkelte borgers hverdag. Det har udviklet sig til at blive et særligt ergoterapeutisk håndværk inden for forskellige specialer som fx psykiatri, fysisk rehabilitering, behandling af børn, arbejdsmiljø, sundhedsfremme og forebyggelse etc. Håndværket bag disse større specialer inden for professionen har haft en markant plads i uddannelsen. Arbejdet med teknologiske løsninger hænger sammen med mange af de ergoterapeutiske specialer og har derfor været et gennemgående tema i uddannelsen i flere år. Derfor har man på uddannelsen også haft tradition for at arbejde med viden om teknologiske løsninger til forskellige målgrupper.

I takt med en samfundsudvikling hvor gruppen af ældre bliver større og gruppen af arbejdstagere bliver mindre, står det danske sundhedsvæsen overfor en udfordring, hvor der er flere opgaver, end der er hænder. Det, der har været almindelig praksis tidligere, er ikke altid længere muligt og kalder derfor på nye måder at handle og praktisere på. Samfundsudviklingen fordrer opmærksomhed både fra politisk side og fra de enkelte uddannelsesinstitutioner. Som uddannelsessted for kommende ergoterapeuter, der i stor stil skal arbejde med og under disse nye omstændigheder, har vi selvfølgelig også gjort os overvejelser om en situation, der bliver

mere og mere present. Vi bliver løbende mere bevidste om, at vi uddanner vores studerende til en professionsfremtid, som vi undervisere endnu ikke selv kender eller har erfaringer med. Som følge af samfundsudviklingen er det ikke længere tilstrækkeligt at undervise ergoterapeutstuderende i særlige genoptræningsteknikker eller referere til specialer, der er under forandring og transformation. Det er derimod nødvendigt at udvikle de studerendes kompetencer til at kunne se mulighederne i deres profession både i et helikopterperspektiv, men også mere praksisnært på deres kommende respektive arbejdspladser. Udover et øget fokus på udvikling af en innovativ tænkning er en anden mulig løsning på samfundets nærtforestående udfordringer at anvende nyudviklede teknologier, der på mange måder kan assistere dér, hvor der mangler medarbejdere eller kommer til det i fremtiden. Ofte er det redskaber, der i et vist omfang er digitaliserede eller på anden måde har robotlignende funktioner.

I en sundhedsmæssig kontekst kaldes disse teknologier ofte velfærdsteknologier, da de tænkes at forbedre hverdagen for det enkelte individ og dermed skabe øget velfærd. Disse teknologier skaber både muligheder og udfordringer inden for sundhedsvæsenet. Der hersker en etisk ambivalens mellem en fascination af de nye teknologiers muligheder på den ene side og betænkelighederne ved teknologiernes mulige erstatning af sundhedsprofessionelle og dermed også et muligt tab af viden, klinisk blik, empati etc.

Det er derfor vigtigt, at fremtidens sundhedsmedarbejdere udvikler kendskab til og forståelse for velfærdsteknologiske løsninger og ikke desto mindre kan være med til at debattere de vilkår, de selv skal arbejde under på det fremtidige arbejdsmarked. Som uddannelse skal vi sørge for at skabe nogle rammer, hvor de studerende bliver udfordrede på at deltage i denne debat og det fik vi blandt andet mulighed for gennem VIOL projektet.

Didaktiske overvejelser

I forbindelse med VIOL projektet foretog man på ergoterapeutuddannelsen en gennemgang af modulbeskrivelser og undervisningsplaner for at få et samlet overblik over, hvor meget og hvordan velfærdsteknologi optræder i ergoterapeutuddannelsen.

Ved gennemgangen blev det tydeligt, at der i uddannelsen er fokus på *viden* om teknologier i form af hjælpemidler og boligdesigns til handicappede. Der er derimod ikke beskrevet eller arbejdet målrettet med et fokus, der *udfordrer* de studerende i tilegnelsen af kompetencer til at kunne *udvikle* og *innovere* velfærdsteknologiske løsninger. Som uddannelse mener vi, at det er vigtigt at gøre de studerende mere bevidste om, at de er en vigtig medspiller i udviklingen af velfærdsteknologier. Ergoterapeuter har en særlig viden qua deres arbejde med de mennesker, der skal benytte de forskellige teknologier. De har indsigter i, hvordan borgeres hjem ser ud, de kender til forskellige diagnoser og funktionsnedsættelser, der søges afhjulpnet eller forbedret ved hjælp af forskellige former for teknologier.

Gennem VIOLprojektet ønskede vi at udvikle en undervisning, som kunne tydeliggøre for de studerende, at de er i stand til at finde gode, relevante og innovative løsninger på de sundhedsproblemstillinger, som de oplever i deres kliniske undervisning og fremtidige arbejdshverdag. Formålet med undervisningen blev derfor at skabe et læringsrum, hvor der blev arbejdet målrettet på at udvikle de studerendes blik for identificering af behov for at udvikle og innovere velfærdsteknologiske løsninger.

Vi valgte en undervisningsomlægning af modul 3, hvor temaerne er gerontologi (læren om den naturlige aldring) og geriatri (aldersrelaterede sygdomme). I tilknytning til disse emner har der været et kortere undervisningsforløb om autonomi (følelse af selvbestemmelse) i alderdommen. Undervisningen har bestået af face to face undervisning kombineret med dialogbaseret undervisning, hvor de studerende arbejdede med

at forstå, hvad den naturlige aldring er og hvordan den kombineret med almindelige sygdomme, samt aldringsskader på bevægeapparatet, kan føre til store problemer på det fysiske, psykiske og sociale område. I den forbindelse blev hjælpemidler og velfærdsteknologiske løsninger også berørt, om end perifært. For at skabe nye uddannelsesmæssige rammer for modulet, som *kunne udvikle de studerendes blik for identificering af behov for at udvikle og innovere velfærdsteknologiske løsninger* valgte vi at ændre fokus i undervisningen. Indholdet var det samme, men omdrejningspunktet for undervisningen blev noget andet. Vi valgte at gøre emnerne; aktivitet, deltagelse, autonomi og velfærdsteknologi, der tidligere havde været perifere emner, til omdrejningspunkt for at lære om geriatri og gerontologi. Fokus blev derfor at *udvikle* løsninger, der kan skabe bedre selvoplevet velfærd for ældre borgere.

Den konkrete undervisningsomlægning

Undervisningen er eksemplificeret ved 1. iteration og dermed videreudviklet gennem erfaringer og evalueringer fra første undervisningsforløb.

Undervisningen var planlagt som en innovationsworkshop kombineret med et simuleret borgermøde. Innovationsworkshoppen var bygget op efter en KIE proces (Kromann-Andersen E, Funch Jensen I. KIE-modellen – innovativ undervisning i videregående uddannelser. Erhvervsskolernes Forlag 2009.), hvor de studerende blev ført igennem en proces i tre faser. En **K**reativ fase (de vilde ideer fødes), en **I**nnovativ fase (de vilde ideer gøres realistiske) og en **E**ntreprenant fase (der lægges en plan for udviklings og implementeringsprocessen).

Forud for undervisningen havde de studerende læst forskningsartikler og lærebøger om autonomi¹, velfærdsteknologi² og geriatri³, så begreberne, der lå bag emnet for, var kendte for dem. Derudover var dagens indhold var ukendt for dem. Scenariet var følgende:

Da de studerende mødte ind om morgenen, blev de budt velkommen af kommunaldirektør Ulla Sandsynligus. De blev budt velkomne som værende ældre borgere til et borgermøde. Undervisningslokalet var indrettet med gruppeborde med blomster, kaffekopper og morgenbrød for at gøre omgivelserne så virkelighedstro som muligt. Da alle var mødt op, bød kommunaldirektør Ulla Sandsynligus de "ældre borgere" velkommen og introducerede til dagens proces og opgave. Her blev det afsløret for de studerende, at de skulle agere ældre borgere, der var inviteret til borgermøde af kommunen. Opdraget var, at de studerende, som ældre mennesker, skulle generere ideer til nye velfærdsteknologiske løsninger, der gør ældre menneskers hverdag bedre og mere meningsfuld for den enkelte samt sikrer autonomien i hverdagen for den enkelte borger. Her skulle de studerende bringe deres baggrundsviden om autonomi og geriatri i spil. Som afslutning præsenterede de studerende deres løsning, i form af en pitch⁴, for Ulla Sandsynligus, der tog ideerne med tilbage til kommunalbestyrelsen. Ideerne, fra workshoppens, blev ikke brugt i den virkelighed, de studerende havde tænkt dem ind i. Fremadrettet kunne det være interessant og forsøge at udvide workshoppens til at indeholde en afsluttende fremlæggelse for den målgruppe ideen var tiltænkt. På den måde ville de studerende kunne få en umiddelbar respons på deres idé.

¹ Haak M et al. Home as a signification of independence and autonomy: Experiences Among very old Swedish people. Scandinavian Journal of Occupational Therapy 2007.

² Huniche, L., & Olesen, F. (red.) (2014): Teknologi i sundhedspraksis. Munksgaard.

³ Andresen M, Varning Poulsen D. Ergoterapi og fysioterapi til ældre. Munksgaard, Kbh. 2012

⁴ En pitch er en ultrakort præsentation, med det formål at "sælge" en idé, et koncept eller lignende.

Læring og refleksion i forbindelse med undervisningsforløbet

På ergoterapeutuddannelsen optager vi studerende en gang om året, så undervisningen er blevet afholdt to gange på to år med to forskellige hold. Første gang vi afholdt workshoppen, var henvendelsen fra den fiktive kommune et brev. Kulissen var dog ikke et borgermøde, men udelukkende en innovationsworkshop. Erfaringerne fra første gennemførelse af workshoppen var, at de studerende synes, det var en sjov og lærerig måde at arbejde på om end de til tider følte undervisningssituationen grænseoverskridende. De følte sig udfordrede i rollen som ældre og oplevede, at de ofte faldt tilbage i rollen som unge studerende med en særlig forforståelse af hvad et "godt ældre liv" er eller burde være. De studerende oplevede, at de via innovationsworkshoppen var blevet udfordret på at tænke nyt og anderledes. De synes, det var svært men oplevede samtidig, at den stramme struktur i processtyringen havde hjulpet dem til at blive holdt fast og dermed også havde hjulpet dem til at udvide nogle personlige rammer for, hvad de normalt ville tænke kunne lade sig gøre. Fx så en gruppe en mulighed i, at integrere daginstitutioner og plejecentre i hinanden for at forebygge og afhjælpe ensomhed og kedsomhed blandt ældre. De udviklede en skitse til en legeplads, der kunne benyttes af børnene samtidig med, at det blev en hyggeplads for de ældre, hvor de kunne se børnene lege eller lege med dem. Andre fik ideen til en ældreby tænkt som en bydel i byen. Her skulle ældre have mulighed for, at bevare de jobfunktioner eller interesser som de havde haft hele livet. Det kunne være, at drive en cykelsmed, café, advokatfirma i fællesskab. Formålet skulle være, at de ældre bevarede en funktion i samfundet og opretholdt roller der, livet igennem, havde været med til at definere dem individ. Flere af de studerende blev derfor overraskede over egne innovative kompetencer.

På baggrund af disse erfaringer fastholdt vi workshopformen. Vi valgte ved den ovenfor beskrevne iteration at udvide henvendelsen fra kommunen til at være afholdelse af et borgermøde, så de studerende fik oplevelsen af at "være" ældre. Derved kom brugerperspektivet mere i fokus. At omgivelserne var indrettet så virkelighedstro som muligt, skulle hjælpe de studerende til nemmere at falde ind i rollen som ældre.

Ved 2. iteration oplevede vi en mærkbar forandring fra den første gennemførelse. De studerende oplevede stadig, at det var svært at blive i rollen som ældre, men kunne blive "in character" længere tid. De var med på ideen og tog rollen som ældre 'på sig'. Mange lavede sjov med rollen, men lykkedes på den måde også at komme med nogle udtalelser og replikker, som blev accepteret og behandlet som et reelt behov, der skulle tages alvorligt og søges en løsning på.

Nogle studerende havde svært ved at gøre sig fri af en tænkning om, hvad kan lade sig gøre. Det blev en udfordring for dem at tænke i muligheder, hvis alt 'sådan bare kan lade sig gøre'. Alligevel oplevede de ved workshoppens afslutning at have rykket sig i forhold til at turde tænke i anderledes muligheder. Alene bevidstheden om at de havde svært ved det kan ses som en forandring, der har gjort det nemmere for dem at indgå i lignende processer fremadrettet på studiet og i deres kommende praksis.

Overvejelser om de samlede undervisningsaktiviteter og deres kobling til undervisningen på uddannelsen.

I forbindelse med den beskrevne undervisning og erfaringerne med denne er vi blevet opmærksomme på, hvordan integration af flere fag i en undervisningsseance kan hjælpe til at facilitere viden i højere grad end hvis fagene ligger som parallelle forløb.

Vi er ligeledes blevet opmærksomme på vigtigheden af at uddanne de studerende til en fremtid vi, som undervisere, endnu ikke selv kender. Vi skal ruste de studerende til en professionsfremtid, hvor et innovativt mindset og viden om velfærdsteknologi er efterspurgt og er nødvendige forudsætninger for de studendes i deres kommende stillinger.

På ergoterapeutuddannelsen i Næstved vil vi fremadrettet arbejde mere med innovation og velfærdsteknologi som integrerede elementer i den øvrige undervisning. Vi vil i højere grad, koble flere fag og sætte dem i spil i innovative sammenhænge. En workshop kan være sjov og inspirerende, men vores overbevisning er, at hvis de studerende udfordres på at udvikle et innovativt mindset, skal innovation være en integreret del af hele uddannelsen.

Fra et underviserperspektiv var undervisningen en succes. De studerende blev presset ud over de rammer, de ellers forbinder med undervisning og det gjorde, at de selv tog mere ansvar for deres læring.