

Fra 15. august kan du downloade DigiSafe:

Spil dig til digitalt medborgerskab

Udviklingsfasen er afsluttet og fra den 15. august ligger DigiSafe klar til download på AppStore og Google Play. Al Ligeværds viden om vejledning og undervisning af unge med særlige behov er "kogt" ned i helt konkrete og enkle værktøjer. DigiSafe fik stor opmærksomhed på Bornholm og formidlingsfasen er nu i gang.



TEKST: PETER CHRISTENSEN

-Spilformen åbner et rum for læring. Spil er sjovt og det motiverer de unge. Det rummer gentagelse, som er vigtigt for at kunne lære, og det rummer nogle brud hvor man måske får en "thumbs-up", så det er ikke en lang lineær ting, der foregår. Du kan være aktivt deltagende i det, og det er derfor vi har valgt det. Og det viser sig faktisk at det virker. Har de aldrig prøvet NemID, får de i starten på niveau 1 meget hjælp på 1. men til slut i 5. niveau, får de ikke hjælp og kan også selv, forklarer Mette Davidsen, konsulent i Ligeværd og projektleder på DigiSafe.

Hun understreger, at brugerinddragelsen i udviklingen har været vigtig.

- Fordi vi har holdt så godt fast i det, og fordi dem der været inddraget i den proces

har så stor viden om formidling til unge med særlige behov, har vi ramt nogle kernekompetencer, som skal til for at man kan deltage i den digitale verden, inden for de tre fokusområder vi har. I værktøjet har vi udviklet nogle helt konkrete redskaber, som gør det visuelt stærkt og viser "hvad det er jeg skal kigge efter" forstærker Mette Davidsen.

Aha-oplevelser

Wenche Aliasen og Karin Søvik, faglige vejledere på PMU i Sindal, har begge deltaget i udviklingsgruppen bag DigiSafe.

- Det har været enormt lærerigt. Med fokus på de unge: Bliver det nu detaljeret nok eller bliver det for detaljeret? Hvor meget skal det "skæres ud i pap", det de skal lave? Bliver den kasse forvirrende, bliver der

for meget farve på? Hvordan tænker de egentligt? Det har været en god øvelse for os. Helt ind til benet, hvad der er brug for og tilpasse det en strategi med tre klik, så skal de være inde. Det har vi skullet være meget gode til at finde ud af. Det har været meget tydeligt i processen og enormt vigtigt, siger Karin Søvik om processen i udviklingsgruppen.

- Vi har virkelig lært at begrænse os. Det er skåret helt ind til benet, og det tror vi på er godt for vores unge. Det kommer til at betyde så meget for dem, at de kan lære det. Det har været super dejligt, at vi der arbejder med de unge i hverdagen har været inddraget. Det giver ejerskab. Vi tror på app'en. Vi ved den er god, og de unge er glade for resultatet. Det skyldes, at de skal

Med DigiSafe app'en kan du spille dig ind i den digitale verden. Den indeholder fem læringspil:

NemID - Et interaktivt værktøj som giver forståelsen af hvordan NemIDs bruger-id, nøglekort og kode bruges når der logges på NemID.

E-handel - Et interaktivt værktøj som fokuserer på at genkende tegn på, hvordan man kan handle mere sikkert på nettet.

Sociale medier - Et interaktivt værktøj som fokuserer på privatlivs indstillinger.

Digital post - Et interaktivt værktøj som fokuserer på, hvordan e-Boks åbnes og post findes, samt en guide til øvrige funktioner.

Søg hjælp - Et interaktivt værktøj med fokus på hvordan der skabes forbindelse til personlig vejledning i brugen af DigiSafe app'en og de udfordringer inden for de kan opstå i den digitale verden.

Skype - DigiSafe på Skype er unge frivillige fra VIA UC, som vil støtte en i at bruge værktøjerne

og med at klare udfordringerne. Den tjeneste vil have åben med frivillige tirsdag fra 15-17 og torsdag fra 19-21. Uden for åbningstiden kan man bruge hjemmesiden og finde sine svar der.

På DigiSafes hjemmeside www.digisafe.dk kan du afprøve app'en og finde flere oplysninger om læringsspillene, samt links til støtte til at være en aktive del af den digitale verden.



Wenche Eliassen og Karin Søvik har begge deltaget i udviklingsarbejdet bag DigiSafe.

gøre noget, og det er meget visuelt. Det er ikke bare information, som de får fra borger.dk. De skal prøve det, forklarer Wenche Eliassen.

De har også haft nogle aha-oplevelser under udvikling og testning af app'en.

- Man har tydeligt kunne mærke på dem, at det var godt at prøve nøglekortet af flere gange, når de øver sig på NemID – og det der med gentagelse og gentagelse, fortæller Karin.

- Efter fjerde gang med nøglekortet er der nogle af dem siger "nååhr... tallene står i nummerorden og rækkefølge". Det havde de aldrig tænkt over før. Tænk hvis vi, når vi skal bruge nøglekortet, kiggede vilkårligt på tallene på hele kortet, så bliver det godt nok besværligt, uddyber Wenche,

- Det kom bag på os. På den måde har vi faktisk også lært noget om vores unge. Det er sådan hverdagen giver udfordringer til dem, siger Karin.

Ind i hverdagen

Wenche og Karin ser app'en som et dagligt redskab i arbejdet med de unge.

- De unge gider ikke uden videre bruge NemID, det er for uoverskueligt for dem, men det her gider de godt at prøve. Fordi det er lidt spændende og de kan ikke lave fejl. Når de bare sidder med deres NemID er de bange for at lave fejl og giver op. Det

er et godt redskab i bofællesskabet, når de skal lære om økonomi, på borger.dk, tjekke deres e-boks eller de snakke, der - via app'en - kan komme om sikkerhed på nettet, forklarer Karin videre.

- Det er også et redskab de kan have med i baglommen. Ofte er det en vejleder, der passer på nøglekortet og som de får støtte fra, når de skal bruge det. Men de skal også flytte fra os på et tidspunkt. Det jeg tænker er vigtigt, er at arbejde med sikkerhed på nettet ude i bofællesskaberne og hos dem der er hjemmeboende. Der kan vi øve NemID og sikkerhed på nettet ved at bruge app'en sammen med de unge i den konkrete situation. Vi skal jo nu ud og implementere det på vores uddannelsessted blandt kollegaerne, understreger Wenche.

Spredningskampagne

DigiSafe er skruet sammen på en måde, så projektet kan køre en spredningskampagne fra august 2016 til december 2018.

- Vi har virkelig mulighed for at bære DigiSafe ud. Vi kunne bare have sagt "nu har vi lavet denne app og er nået flot i mål og det var det", men al erfaring viser, at der skal støtte til, for at de unge tager et helt nyt værktøj til sig, understreger Mette Davidsen.

Hun kommer til at være på alle uddannelsesmesserne med DigiSafe, rejse rundt

til UFL-klubberne, og ud og fortælle medarbejderne på så mange skoler og uddannelsessteder som muligt, hvad DigiSafe er for et værktøj ud fra erkendelsen: De unge bliver kun så gode til at bruge de her hjælpemidler, som de der hjælper dem med at lære det.

Derfor er det vigtigt, at ressourcepersonerne bliver klædt på. UFL'ere er ambassadører for DigiSafe og vil også komme med ud på spredningskampagnen. Her er hjemmesiden www.digisafe.dk et godt redskab, hvor app'en kan afprøves. Ligeledes kan DigiSafe følges på facebooksiden www.facebook.com/digisafeapp

- Vi vil også rigtig gerne i kontakt med bostøtter og ressourcepersoner i kommuner, borgerservice, dem der møder de unge med særlige behov. Projektets primære fokus er unge med særlige behov i UFL klubberne, men vi vil rigtig gerne nå ud til alle unge, der kan have glæde af app'en, og det kræver at bostøtter og vejledere, folk i kommunen som støtter unge i deres hverdag, tager det redskab med sig på arbejde og bruger det som et arbejdsredskab. Så på den måde går der også en kampagne mod kommunerne.

- Vi er kommet rigtig flot i mål med det vi ville med DigiSafe. Nu skal bare ud og have budskabet spredt så meget og effektivt som muligt. ●