

# TRYG ONLINE

Styrket inklusion af unge med kognitive funktionsnedsættelser gennem træning af digital dannelse på sociale medier.



**SOCIAL  
DIGITAL**

**D**igital  
annelse

SERIOUS GAMES INTERACTIVE

# INDHOLD

<b>FORMÅL</b>	2
Konsekvenser af uhensigtsmæssig adfærd og selveksklusion	3
<b>MÅLGRUPPER I TRYK ONLINE</b>	4
Unge med kognitive funktionsnedsættelser	4
Fagpersoner på STU'er	5
Pårørende til de unge	6
<b>TRE SAMMENHÆNGENDE OG KOMPETENCEGIVENDE INDSATSER</b>	6
Et brugerrettet træningsforløb - face-to-face og digital	6
Brugerrettet ung-til-ung støtte	8
Redskaber til fagpersoner på STU'er og pårørende	9
<b>DE DIGITALE LØSNINGER</b>	10
<b>FRIVILLIGGRUPPEN: ORGANISERING OG KOMPETENCEUDVIKLING</b>	11
<b>FORANKRING AF TRYK ONLINE</b>	13
<b>SUCCESKRITERIER</b>	14
<b>PROCESEVALUERING</b>	16
<b>PROJEKTFASER OG PRIMÆRE AKTIVITETER</b>	16
Fase 1. Etablering og analyse (3 mdr.)	16
Fase 2. Design, test og programmering (12 mdr.)	18
Fase 3. Implementering og tilpasning (6 mdr.)	19
Fase 4. Forankring og overgang til drift (6 mdr.)	20
<b>PROJEKTPARTNERSKAB OG ORGANISERING</b>	21
Projektejer og -ledelse:	
Sammenslutningen af Unge Med handicap (SUMH)	22
Øvrige projektpartnere	23
Følgegruppe	25
<b>INSPIRATION</b>	25
<b>TID OG BUDGET</b>	26
<b>BILAG 1</b>	26
<b>BILAG 2</b>	27

# TRYG ONLINE

## **Styrket inklusion af unge med kognitive funktionsnedsættelser gennem træning af digital dannelse på sociale medier.**

Sociale medier (SoMe) er en integreret og uundværlig del af hverdagen for langt de fleste unge. SoMe forstås her som digitalt baserede interaktionsplatforme, der muliggør en hurtig udveksling af samtaler, billeder m.m. mellem forskellige personer - kendte som ukendte. SoMe er altså fx. Facebook, Instagram, Tinder, Musical.ly, Snapchat o.a.

På SoMe skaber unge relationer og identitet, og bliver en del af fællesskaber med andre unge. Dog er der mange faldgruber, som kan have negative konsekvenser for unge, der ikke kender spillereglerne eller forstår 'gamet' på SoMe.

For unge med kognitive funktionsnedsættelser er det sværere at begå sig hensigtsmæssigt på SoMe end for andre unge. Dette skyldes, at unge i denne målgruppe - som fx unge med ADHD, autisme og udviklingshæmning - ofte har svært ved at aflæse sociale koder og derfor risikerer at få overskredet egne eller selv overskride andres grænser. Det lyder måske ikke så slemt. Men det kan det være, da SoMe er en grundlæggende del af unges hverdagsliv - nu og i fremtiden.

## FORMÅL

Formålet med projekt Tryg Online er derfor at fremme hensigtsmæssig adfærd samt inklusion af unge med kognitive funktionsnedsættelser på SoMe ved at højne deres digitale dannelse. Deres forbedrede kompetencer vil også gøre en forskel i andre arenaer af deres ungdoms- og senere voksenliv, da fx uddannelsessteder og arbejdspladser i højere og højere grad benytter digitale muligheder ift. fx kommunikation og markedsføring.

I projekt Tryg Online udvikles et træningsforløb for unge med kognitive funktionsnedsættelser mellem 16 og 25 år på STU'er (særligt tilrettelagte ungdomsuddannelser, der giver dem viden om og evner til at begå sig godt på SoMe. Kombineret med ung-til-ung frivilligbaseret støtte og understøttende redskaber til fagprofessionelle og pårørende forebygger og håndterer Tryg Online hermed negative konsekvenser af uhensigtsmæssig adfærd på SoMe.

## Konsekvenser af uhensigtsmæssig adfærd og selveksklusion

Uhensigtsmæssig adfærd blandt unge med kognitive funktionsnedsættelser på SoMe kan føre til mindre eller større personlige konsekvenser, som fx cyberbullying<sup>1</sup>, fysiske og økonomiske overgreb, utilsigtet eksklusion, etc. 23% af unge med handicap angiver, at nogle har været ondskabsfulde eller har mobbet dem online, hvor det tilsvarende tal for gennemsnittet er 11%. Hver tiende har været udsat for trusler, hvilket er præcis dobbelt så mange som gennemsnittet.<sup>2</sup> SFI peger også på sociale medier som et vigtigt opmærksomhedspunkt, når det gælder forebyggelse og opsporing af vold og seksuelle overgreb mod børn med handicap<sup>3</sup>. Den uhensigtsmæssige adfærd kan altså stamme fra både andre brugere af SoMe, som unge møder online, men også fra de unge selv.

En undersøgelse fra IT-Universitetet i København påpeger, at mennesker med funktionsnedsættelser kan bruge selveksklusion fra SoMe som en strategi for at øge deres selvkontrol.<sup>4</sup> Denne strategi har dog den negative konsekvens, at de unge aktivt udelukker sig selv fra de positive fællesskaber med andre unge, som SoMe tilbyder. Samtidig kan fravalget også være utilsigtet, hvis man oplever at blive mødt med så negative reaktioner, at man ikke ønsker at være en del af et ellers attraktivt fællesskab, eller hvis man reelt fravælges af andre unge på SoMe, der ekskluderer en.

Både uhensigtsmæssig adfærd og fravalg af deltagelse på SoMe er generelle risici for alle unge. Men for unge med kognitive funktionsnedsættelser er det særligt aktuelt at adressere dem af tre grunde:

1. Unge med kognitive funktionsnedsættelser er i forvejen ofte udfordrede i forhold til at deltage i relationer med andre unge, og SoMe bør ikke være endnu et fællesskab, som de ikke er en del af. Tværtimod tilbyder SoMe netop et mere "trygt" fællesskab for nogle unge, der føler sig socialt isolerede og måske har svært ved face-to-face relationer.
2. De forskellige SoMe-platforme er sjældent tilpasset unge med kognitive funktionsnedsættelser. Sprog, funktionaliteter, form og 'intuitiv brug' er ikke tilgængelig for dem på lige fod med andre unge.

---

<sup>1</sup> Oversættes til digital mobning, som er en alvorlig form for mobning, der foregår via sociale medier på Internettet

<sup>2</sup> "Ungar & medier 2017", Statens medieråd, Stockholm

<sup>3</sup> "Vold og seksuelle overgreb mod børn og unge med handicap. Omfang og risikofaktorer", SFI – Det Nationale Forskningscenter for Velfærd 2017

<sup>4</sup> "Digital social inklusion", ITU, 2017

3. Unges digitale dannelse vil have stor betydning for deres kommende voksenliv, da relationer og kommunikation på online platforme og via digitale løsninger er naturlige og afgørende elementer på fx både uddannelsessteder og arbejdspladser.

## MÅLGRUPPER I TRYG ONLINE

Den primære målgruppe for Tryg Online er unge mellem 16 og 25 år med kognitive funktionsnedsættelser, mens fagprofessionelle og pårørende indgår som sekundær og tertiær målgruppe med det mål at understøtte indsatsen for de unge. Herunder uddybes målgrupper, og hvorfor de er afgørende at involvere i Tryg Online.

### Unge med kognitive funktionsnedsættelser

Den primære målgruppe for Tryg Online er unge i alderen 16-25 år med mild til moderat kognitiv funktionsnedsættelse. I denne målgruppe tælles således unge med fx senhjerneskade, mild til moderat udviklingshæmning, cerebral parese (CP), autisme og ADHD. Omdrejningspunktet for Tryg Online er 25 STU'er med en bred elevgruppe af unge, hvoraf minimum 250 unge deltager aktivt i projektet. Målet er, at indsatserne på sigt udbredes til samtlige 234 STU-udbydere (med omkring 6.000 elever) og specialskoler i Danmark samt øvrige specialtilbud til unge med kognitive funktionsnedsættelser. Dertil forventes det at der gennem den frivillige indsats vil blive nået op til 1000 unge fra målgruppen gennem projektet og langt flere på sigt.

Som alle andre unge er denne gruppe forskellige, når det kommer til personlighed, kompetencer, udfordringer og behov. Og dog ved vi, at mange unge med kognitive funktionsnedsættelser på tværs af deres personlige karakteristika ofte har dårligere forudsætninger for at forstå sociale spilleregler og indgå i og fastholde sunde relationer og venskaber end deres jævnaldrende. Deres sociale kompetencer stemmer sjældent overens med andre unges færdigheder på dette område. Unge med aspergers syndrom har fx svært ved at forstå, hvordan andre opfatter deres egen opførsel, og de har samtidig også svært ved at aflæse andres intentioner i deres adfærd.<sup>5</sup> Unge med ADHD har i forhold til andre unge fx forhøjet risiko for at opleve ensomhed og isolation, og der er øget risiko for, at disse unge ukritisk søger et hvilket som helst fællesskab, der accepterer dem.<sup>6</sup>

Da SoMe jo af natur er digitale kommunikationsplatforme, bliver denne problematik yderligere forstærket af det fysiske fravær og den indbyggede distance, der er mellem de forskellige brugere,

---

<sup>5</sup> "Aspergers syndrom - Fra diagnose til behandling", Pedersen, Lennart og Haracopos, Demetrius, 1999.

<sup>6</sup> "ADHD-indsatser. En forskningsoversigt", SFI, 2011.

som indgår i relationer og kommunikerer med hinanden på SoMe. Ansigtssudtryk og stemninger kan både forvirre og skabe klarhed, men når de som et grundvilkår er fraværende, bliver det endnu vigtigere at kunne 'læse mellem linjerne' og være præcis i sin online kommunikation, der kan inkludere mange forskellige former som tekst, fotos, emojis og video.

Derudover har målgruppen ofte udfordringer i forhold til forståelse og læring. Det kan komme til udtryk ved fx besvær med at overskue større mængder af tekst, forstå abstrakt viden, udfordringer med at navigere i komplekst indhold (fx på en hjemmeside) samt udfordringer ved at koncentrere sig i længere tid ad gangen. Det er derfor ekstra vigtigt, at der tænkes i interaktive og intuitive læringsmetoder, når unge med kognitive funktionsnedsættelser skal tilegne sig ny viden og nye kompetencer. Dette er behov, som Tryk Online imødekommer ved at skabe en digital træningsbane i øjenhøjde med de unge fra målgruppen.

## Fagpersoner på STU'er

Den sekundære målgruppe for projektet er fagpersoner på STU'er, der i deres dagligdag er i kontakt med eleverne i målgruppen. I dag eksisterer der ingen digitale redskaber til fagprofessionelle og pårørende på dette område og til denne aldersgruppe.<sup>7</sup> Fagpersoner efterlyser både viden om og redskaber til at støtte unges hensigtsmæssige adfærd på SoMe. En undersøgelse fra Socialstyrelsen påpeger, at 3 ud af 4 fagpersoner vurderer, at sociale medier kan være en kanal til kontakt mellem offer og krænker. Samtidig oplever 6 ud af 10 fagpersoner, at de mangler viden om de sociale mediers betydning for både psykisk vold og seksuelle overgreb.<sup>8</sup>

Fagpersonernes opgave i projektet bliver både at understøtte relevansen og brugen af det digitale redskab, der udvikles til de unge. For at sikre dette udvikles et særskilt kompetenceudviklingsforløb til fagpersoner, der giver dem både viden og redskaber til at støtte god adfærd på SoMe, men som også tager hensyn til de unges behov for at færdes på SoMe uden fagpersoner, der 'ser dem over skulderen' og kontrollerer deres adfærd. Omkring 50 fagpersoner på STU'er deltager aktivt i projektet - minimum 2 undervisere fra hver af de 25 involverede STU'er samt deres ledere deltager i relevante aktiviteter omkring fx etablering, implementering, forankring og overgang til drift. Ved overgang til drift skal fagpersoner på alle landet 234 STU-udbydere inkluderes samt medarbejdere på andre specialtilbud til målgruppen.

---

<sup>7</sup> Der findes ikke materiale specifikt målrettet unge over 16 år med kognitive funktionsnedsættelser. Af lignende indsatser gennemfører Red Barnet sammen med bl.a. ADHD-foreningen og Center for Digital Pædagogik projekt "Er du OK på nettet?", der er målrettet *fagpersonale*, der arbejder med 11-16 årige børn med kognitive funktionsnedsættelser. Læs mere om projektet til sidst i nærværende projektbeskrivelse.

<sup>8</sup> "Vold og seksuelle overgreb mod børn og unge med handicap", SFI - Det Nationale Forskningscenter for Velfærd, 2017.

## **Pårørende til de unge**

Den tertiære målgruppe for Tryg Online er de unges pårørende, der i det private er tilskuere til, at deres børn oplever negative konsekvenser ved uhensigtsmæssig adfærd på eller eksklusion fra SoMe. Unge har sjældent et ønske om, at deres pårørende blander sig direkte i deres ungdomsliv - heller ikke det, der foregår på SoMe. Dog er denne målgruppe af unge med kognitive funktionsnedsættelser ofte vant til og mere afhængig af støtte fra særligt forældrenes side.

Projektet vil primært fokusere på at give de unge kompetencerne til selv at kunne navigere på en sund måde på SoMe, men giver man de pårørende mere viden og flere digitale SoMe-kompetencer, kan de understøtte (og ikke modarbejde) de unges egne positive handlinger på SoMe. Det handler både om at give de pårørende indsigt i de sociale mediers muligheder såvel som faldgruber samt om at give dem viden til at kunne identificere mistrivsel blandt deres børn og, i den anden ende af skalaen, at kunne understøtte dem i og opfordre dem til deltagelse på SoMe. Det forventes, at minimum 125 pårørende til deltagende elever involveres i Tryg Online. Ved overgang til drift er samtlige pårørende til unge med kognitive funktionsnedsættelser i Danmark relevante at inddrage.

## **TRE SAMMENHÆNGENDE OG KOMPETENCEGIVENDE INDSATSER**

Tryg Online foreslår en løsning, der består af tre sammenhængende indsatser:

1. Et brugerrettet træningsforløb - face-to-face og digital
2. Brugerrettet ung-til-ung støtte
3. Redskaber til fagpersoner på STU'er og pårørende

Alle tre indsatser har fokus på at øge kompetencerne hos hhv. de unge brugere, der får bedre kompetencer til at begå sig på SoMe, og hos fagprofessionelle på STU'er og pårørende, der skal klædes på til at understøtte unges interaktion på SoMe bedst muligt.

Trianguleringen mellem de tre indsatser sikrer de bedst mulige forudsætninger for at øge inklusion og forebygge overgreb og betyder, at de tre indsatser løbende 'mødes' og overlapper i praksis. Styrken i projektet er netop, at der er tale om en ungecentreret, sammenhængende løsning på tværs af indsatser, målgrupper, metoder og aktiviteter. Herunder uddybes de tre indsatser.

### **1. Et brugerrettet træningsforløb - face-to-face og digital**

Unge med kognitive funktionsnedsættelser er en bred betegnelse for unge, der af forskellige årsager kan have svært ved at afkode sociale adfærdsregler og interagere med mennesker på lige

fod med andre unge. På SoMe bliver denne problematik koblet med digitale medier, hvor distance og fraværet af face-to-face reaktioner er en grundlæggende præmis. Mange unge inden for målgruppen har særligt svært ved at forudse konsekvenserne af de handlinger, de foretager sig på SoMe.

Grundlaget for de unges øgede digitale dannelse og øgede digitale færdigheder på SoMe skabes gennem direkte dialog med og træning af de unge. Tryk Online udvikler derfor et træningsforløb, der veksler mellem to sammenhængende træningsmetoder (se nedenfor), som begge involverer unge elever på STU'er direkte. Tilsammen udgør det en fælles kompetenceudviklende træningsbane omkring kommunikation, interaktion og adfærd på SoMe. Forløbet består af et lukket læringsmiljø, hvorfra de unge forbedrer sig kompetencemæssigt og til slut 'har diplom på' at kunne begå sig på og forstå konsekvenserne af deres adfærd på de almene SoMe. Det endelige mål med forløbet er, at de unge er i stand til at anvende deres nye kompetencer i interaktionen med andre på SoMe på en hensigtsmæssig måde, der sikrer tryghed og inklusion, og som skaber nye, positive relationer - hvem ved, måske får de endda en kæreste eller en ny bedste ven.

Træningsforløbet som helhed består af 6-8 aktionsbaserede læringsworkshops - hver workshop tager udgangspunkt i ét motiverende og relevante emne, der har stor betydning for de unges deltagelse på SoMe. Emnerne defineres og specificeres i projektperioden sammen med unge og kan fx være "digital identitet", "hvad betyder det, når...", "god stil på sociale medier" og "faresignaler på SoMe". Disse workshops gennemføres af fagpersoner på de enkelte STU'er i grupper, der grundet de unges kognitive udfordringer oftest består af mindre end ti unge. Indholdet på de 6-8 workshops er en vekselvirkning mellem to sammenhængende træningsmetoder:

#### **A. Fælles viden i grupper**

Hver workshop indledes med at de unge i fællesskab får konkret viden om det emne, der er på dagsordenen på den enkelte workshop (fx "faresignaler på SoMe"), samt får input, eksempler og tips & tricks fra andre unge, der har erfaringer med emnet, og som har trænet deres digitale færdigheder gennem længere tid.

Indhold og form udvikles i et tæt samarbejde mellem projektets partnere, hvor Center for Digital Dannelse har ekspertise inden for SoMe, mens STU-eleverne, SUMH og URK har stort indblik i de særlige udfordringer for unge, og fagpersonerne fra STU'erne har faglig indsigt og personlig erfaring med undervisningssituationen på STU'erne.

Fagpersonerne på STU'erne står for at gennemføre forløbet som helhed, mens unge fra hhv. SUMH og URK deltager aktivt i udvalgte elementer af undervisningen. Disse unges personlige indsigt og daglige erfaringer med SoMe kan i høj grad overføres direkte til STU-



elevernes egne oplevelser på SoMe, og relevansen sikres. Formidlingen til STU-eleverne foregår gennem fx face-to-face undervisning, filmklip, case-beskrivelser og fotos på en digital platform. Se bilag 1 for grafisk mockup af en prototype på den digitale platform for den fælles videndeling.

## **B. Digital træningsbane**

På hver workshop følges den fælles vidensdel op af individuel træning for de unge på en digital platform. Denne digitale træningsbane skal give den enkelte unge muligheden for at øve sig i interaktion på SoMe uden, det har reelle konsekvenser. Det er væsentligt, at platformen er realistisk, fleksibel og relevant for den enkelte unge - og at den i høj grad 'spejler' situationer og relationer, der foregår på reelle SoMe, og dermed at interaktionen viser potentielle virkelige konsekvenser.

Træningsbanen er et lukket digitalt miljø, der gør brug af gamification elementer for at sikre motivation, indlevelse og relevant storytelling. På træningsbanen gennemfører den unge et 'spil', der er bundet op på det emne, som workshoppen har fokus på (fx "faresignaler på SoMe"). 'Spillet' skal tage udgangspunkt i dialog med forskellige profiler fra fiktive personer, som udfordrer den unges adfærd, tolkning og signaler. Den unge får forskellige typer af beskeder fra de fiktive profiler, som den unge kan svare på med konkrete valgmuligheder, der har forskellige konsekvenser for deres relation. Målet er, at de unge får indblik i de fortolknings- og strategiprocesser, der ligger bag relationer skabt på SoMe, og at de træner deres tilegnede viden i et praksisnært, men kunstigt, digitalt miljø. Se bilag 1 for grafisk mockup af en prototype på den digitale træningsbane.

## **2. Brugerrettet ung-til-ung støtte**

De unges udfordringer med SoMe ophører ikke efter gennemførelsen af træningsforløbet på STU'erne. Deres digitale kompetencer er forbedrede, men omsætningen til hverdagspraksis på SoMe *in real life* er en løbende proces, hvor utryghed, forvirring og misforståelser stadig kan opstå. Derfor iværksætter projektet muligheden for ung-til-ung brugerrettet støtte udøvet af unge frivillige med og uden handicap. De frivillige vil være organiseret i henholdsvis SUMH og hos Ung på Linje/Ung Online URK og vil således både repræsentere unge med og uden handicap.

Den frivillige støtte vil foregå online, hvilket sikrer en høj grad af fleksibilitet og giver mulighed for direkte referencer til kommunikation, oplevelser og situationer på SoMe. Der udvikles derfor en digital kommunikationsplatform, hvor unge med kognitive handicap kan tage kontakt til frivillige og få råd og støtte omkring ting på SoMe, som de er usikre omkring. Fx kan den frivillige læse og rådgive den unge personligt i forbindelse med en konkret tråd/korrespondance mellem den unge

og en anden profil. Se bilag 2 for grafisk mockup af en prototype på den digitale platform for dialog med frivillige.

De frivillige gennemgår et nøje tilrettelagt kompetenceudviklingsforløb (dette uddybes senere i nærværende ansøgning), inden de skal give råd og støtte, og de indgår i deres tid som frivillige i forskellige aktiviteter med henblik på at sikre kvalitet og relevans i indsatsen, samt løbende gensidig erfaringsudveksling og ekstern supervision.

For at sikre den bedst mulige rådgivning til de unge deltager Red Barnet som projektpartner med ekspertviden omkring sikkerhed, overgreb og ulovligheder på SoMe. Rådgiverne i Red Barnets indsats SletDet har stor erfaring med netop sådanne problematikker, og de vil opkvalificere de frivillige i Tryg Online til at kunne spotte sager, hvor fx grov mistriksel eller overgreb er på spil, og vide hvordan de takles - via oplæg fra eksperter fra Sletdet.dk og deres bidrag til materialer til de frivillige, herunder fx opslagsværk om faresignaler mv.

### **3. Redskaber til fagpersoner på STU'er og pårørende**

På trods af et ønske om et selvstændigt voksenliv kan unge med kognitive funktionsnedsættelser have brug for gode råd i deres navigation på SoMe. Støtte fra netop nære fagpersoner (i dette tilfælde på STU'erne) og pårørende kan styrke de unges træning i at begå sig på SoMe på en hensigtsmæssig måde. Dog mangler både fagpersonale og pårørende konkrete redskaber til, hvordan de griber emnet an, og hvordan de kan understøtte de unges adfærd på SoMe på en konstruktiv måde, der tager afsæt i de unges egne ønsker og samtidig giver de unge den støtte, der skal til for at opnå hensigtsmæssig inklusion på SoMe.<sup>9</sup>

Fagpersoner på STU'erne skal helt konkret klædes på til at gennemføre træningsforløb på STU'erne. De pårørende skal i forlængelse heraf deltage i workshops, som klæder dem på til at understøtte de unges færden på SoMe. I den forbindelse gennemføres to tiltag:

#### **A. Undervisningsforløb med fagpersonale på STU'er**

Der udvikles et undervisningsforløb målrettet fagpersonalet på STU'er, der til dels skal opkvalificere dem til at kunne undervise de unge i den digitale træningsbane, og dels fungere som tænketank, hvor fagpersonerne får mulighed for at planlægge det konkrete

---

<sup>9</sup> Projekt "Er du OK på nettet?" iværksat af bl.a. ADHD-Foreningen og Red Barnet har udviklet materiale til fagprofessionelle, der arbejder med en yngre målgruppe med kognitive funktionsnedsættelser ml. 11 og 15 år. Men der findes ikke materiale målrettet fagprofessionelle, der arbejder med unge-målgruppen, hvor både de sociale medier, relationerne og de emner, der kommunikeres om, er væsentligt anderledes end ift. børn. Erfaringerne fra "Er du OK på nettet?" og er dog væsentlige at bringe i spil i Tryg Online og det er én af grundene til, at Red Barnet er projektpartner.

forløb på STU'erne (fx som en del af en temaugle eller andre konkrete elementer i undervisningsplanen).

Undervisningsforløbet til fagpersonerne vil samtidig fungere som rammesætning for en proaktiv, positiv og inkluderende tilgang til brugen af SoMe for de unge. Til undervisningsforløbet udvikles en lærervejledning, som fagpersoner på STU'er efter projektperioden kan tilgå uden ekstern støtte og umiddelbart undervise de unge på STU'erne ud fra.

I projektperioden udbydes undervisningsforløbet tre gange, så fagpersonerne på STU'erne, i takt med at de tilknyttes projektet, klædes på til opgaven. I alt vil mindst 50 ansatte modtage opkvalificeringen og efterfølgende videregive viden og erfaringer til 3-5 af egne kolleger. Det er væsentligt, at forløbet på STU'erne ikke er afhængig af enkeltpersoner blandt personalet, og der skal derfor til enhver tid være flere fagpersoner på de enkelte STU'er, der kan gennemføre træningsforløb for de unge.

## **B. Workshop med pårørende**

Der udvikles en workshop for pårørende til de unge fra STU'erne, der afholdes som et fyraftensmøde på tre timer i løbet af den samme periode, som træningsforløbet med de unge gennemføres. På workshoppen gives konkrete redskaber til, hvordan man som pårørende kan understøtte unge med kognitive funktionsnedsættelsers adfærd på SoMe. Tilgangen vil være positiv i forhold til, at SoMe kan have en positiv betydning for de unge og medvirke til, at de får mulighed for at kunne indgå i online sociale fællesskaber. Der vil dog samtidig være opmærksomhed omkring identificering af faresignaler omkring mistrovisel, og i værste tilfælde krænkelse og overgreb via SoMe.

Konceptet for workshoppen udvikles af SUMH og Center for Digital Dannelse i tæt samspil med de frivillige fra URK og SUMH og med sparring fra Red Barnets indsats SletDet, der netop fokuserer på ulovligheder på SoMe. De frivillige fra SUMH og URK vil være aktive medfacilitatorer på workshoppen og bidrage med 'levede erfaringer' og give de pårørende gode råd og nye perspektiver på ungdomslivets muligheder på SoMe. Målet er, at fagpersonalet fra STU'erne på sigt selv kan afholde workshops for pårørende i forbindelse med gennemførelse af træningsforløb for de unge.

## **DE DIGITALE LØSNINGER**

Der udvikles digitale løsninger i både indsatsområde 1 og 2, hhv. den digitale træningsbane til unge på STU'er samt den digitale platform for frivilligrådgivning.

Udvikling af begge digitale løsninger inkluderer en grundig målgruppeinvolverende designfase. Det indebærer, at visuelle prototyper designes, testes og tilpasses i samarbejde med de involverede unge og fagprofessionelle fra STU'er samt frivillige unge fra SUMH og URK. Designfasen skal sikre, at indhold og funktioner valideres af slutbrugere, inden programmering påbegyndes - det er afgørende for at udvikle de bedst mulige digitale løsninger, der er relevante for og matcher slutbrugernes behov og udfordringer. I designprocessen for begge løsninger vil der være et særligt fokus på de elementer, der skaber den bedst mulige brugeroplevelse for hhv. unge med kognitive funktionsnedsættelser og frivillige. Det inkluderer fx. brugerrejse og -grænseflade, kommunikationsmetoder, visuelt design og tilgængelighed.

Den digitale udviklingsproces tager afsæt i brug af metoden socialt design sprint, der giver tre afgørende indsigter:

- Klar problemforståelse: Hvordan kan udfordringerne med SoMe omsættes til klare behov hos de unge?
- Koncept: Hvilke idéer og løsninger kan reelt løse de unges problem?
- Klikbar prototype, som er testet med brugerne: Hvordan virker den digitale prototype – hvad kan vi lære af brugertest?

Når designet af de digitale løsninger er færdig, udarbejdes kravsspecifikationer, og programmering frem mod en fungerende beta-version gennemføres. Programmering udføres af Serious Games Interactive baseret på agile udviklingsprincipper, hvor de vigtigste funktioner udvikles først og løbende testes med brugerne.

Udover udvikling af de digitale løsninger er det også relevant at sørge for, at juridiske forhold ift. personfølsom data behandles korrekt og forsvarligt, hvorfor juridisk bistand er nødvendigt.

## **FRIVILLIGGRUPPEN: ORGANISERING OG KOMPETENCEUDVIKLING**

For at sikre den bedst mulige ung-til-ung tilgang i projektet (særligt ift. indsatsområde 2. Brugerrettet ung-til-ung støtte) etableres der ved projektstart et frivilligkorps bestående af unge med handicap fra SUMH og unge uden handicap fra URK. SUMH har positive erfaringer med at koordinere frivilliggrupper, der rummer både unge med og uden handicap. Det giver en god effekt at involvere unge med handicap i forhold til sikre spejling og genkendelighed for de unge på STU'erne, mens de unge uden handicap kan bidrage med andre ressourcer og perspektiver på ungdomslivet på SoMe.

De unge frivillige fra URK har grundlæggende erfaring med støtte til andre unge, da alle er tilknyttet URK's samtaletilbud Ung på Linje/Ung Online (UPL). Her kan unge på 13-30 år tale med andre unge om deres problemer og oplevelser både på telefon og via chatsamtaler. De frivillige har omfattende erfaring med onlinebaseret støtte og bliver bl.a. undervist i forskellige samtaleteknikker. Mange af de spørgsmål, som unge henvender sig til de frivillige med, handler om netop adfærd på SoMe, og de frivillige har således kendskab både til unge-målgruppen generelt og SoMe som en relationel ungdomsudfordring.

De frivillige rekrutteres gennem UPL og SUMHs netværk af frivillige. Helt konkret vil frivilligkorpset bestå af 10 unge fra SUMH og 10 unge fra URK. De i alt 20 unge vil blive involveret direkte i flere projektaktiviteter:

- De frivillige deltager i udvikling af hele indsatsområde 1 samt workshops for pårørende under indsatsområde 3. De unge involveres her for at sikre, at koncepter og specifikt indhold giver mening for unge med særlige behov, men også for at sikre motivation, relevans og en gennemgående unge-tilgang.
- De frivillige deltager aktivt i den sidste workshop med de unge på STU'erne under indsatsområde 1, hvor de deler ud af egne erfaringer og udfordringer ift. at begå sig på SoMe via oplæg, og de faciliterer inddragende øvelser og dialog med de unge på STU'erne, hvor de med udgangspunkt i cases diskuterer dilemmaer og udfordringer.
- De frivillige deltager aktivt i workshops målrettet pårørende under indsatsområde 3, hvor de holder oplæg om egne udfordringer med at begå sig på SoMe og giver de pårørende gode råd og nye perspektiver til, hvordan de bedst kan understøtte deres børn/søskende på SoMe.
- De i alt 20 frivillige vil aktivt fungere som frivillige SoMe-rådgivere, som de unge på STU'erne kan benytte sig af (indsatsområde 2) - både i løbet af projektet og fremadrettet.

Ikke alle unge involveres i samtlige ovenstående aktiviteter. Der tages højde for interesser og ressourcer hos de enkelte unge. Nogle frivillige vil være gennemgående, mens de øvrige deltager i relevante udvalgte aktiviteter.

De frivillige vil blive klædt på til at deltage i aktiviteterne gennem to kompetenceudviklingselementer (udviklet af SUMH og URK med input fra Red Barnet og Center for Digital Dannelse):

1. Et fælles **introduktionsforløb** (en weekend) for frivillige, der kan bestå af:

- Fælles opkvalificering ift. sociale medier: Adfærdsanalyser, viden om typer af sociale medier, tendenser, digital tryghed, tips & tricks o.a.

- Viden om målgruppen: Hvad kan være anderledes for unge med kognitive funktionsnedsættelser og hvorfor?
- Viden om problematikken: Hvad er på spil, og hvilke konsekvenser kan problemet have?
- Hvad betyder det at være frivillig i denne kontekst? Opgaver, forventninger o.a.

2. Arrangementer i mindre **ERFA-grupper**. De frivillige organiseres i mindre ERFA-grupper, der cirka hver tredje måned mødes omkring fx:

- Supervision og erfaringsudveksling
- Ny relevant viden om fx problematikken, målgruppen, sociale medier
- Case-baserede fælles opgaver
- Læringspunkter og forslag til forbedringer

De frivillige i Tryg Onlines rådgivning vil efter projektophør fortsat rekrutteres via såvel URK som SUMH. Samtlige frivillige vil på sigt blive inkluderet i URKs frivilligtilbud Ung på Linje/Ung Online, og indgår således i dette tilbuds organisatoriske rammer, der for eksempel inkluderer supervision, kompetenceudvikling og andet. Der vil dog fortsat være særlige aktiviteter for de frivillige på Tryg Online, der er bygget op omkring de to aktiviteter beskrevet ovenfor; introduktionsforløb og ERFA-grupper.

## FORANKRING AF TRYG ONLINE

Organisatorisk og økonomisk bæredygtighed er en forudsætning for et udviklingsprojekts forankring, og derfor sikres den bedst mulige overgang til drift ved at udvikle en not-for-profit forretningsmodel allerede ved projektets start. Arbejdet med forretningsmodel for Tryg Online foregår i fire trin:

1. Identificering, analyse og opstilling af sociale forretningsmodeller til test: Hvilke muligheder er der for at sikre forankring af Tryg Online?
2. Test af sociale forretningsmodeller i det virkelige marked: Hvilken forretningsmodel er bæredygtig for Tryg Online?
3. Valg af forretningsmodel og udarbejdelse af forretningsplan, der implementeres i praksis hos SUMH og URK
4. Drift og skalering af Tryg Online på nationalt plan.

Fra projektstart bliver der igangsat afdækning og afprøvning af flere mulige forretningsmodeller for Tryg Online. Målet er, der i projektets fase 4 (jf. nedenfor) er udviklet en velafprøvet og økonomisk bæredygtig forretningsmodel til idriftsættelse efter projektudløb. Da Tryg Online har to digitale

løsninger - en digital træningsbane og en digital frivillig rådgivning – vil der blive afprøvet og udviklet forretningsmodel for hver løsning. Disse forankres i henholdsvis SUMH og URK.

Den digitale træningsbane (se bilag 1) bliver efter projektudløb forankret hos SUMH, fordi træningsbanen retter sig mod en stor del af SUMHs målgruppe, og SUMH har gode erfaringer med at nå landsdækkende ud med viden og læring til egen målgruppe både på STUer, men også specialskoler, botilbud mv. SUMH har ydermere en strategisk interesse i at drifte, vedligeholde og videreudvikle den digitale træningsbane, da det giver mulighed for yderligere kapacitetsopbygning, som understøtter større skalering. SUMH vil med afsæt i sin not-for-profit forretningsmodel arbejde med videre skalering og yderligere markedsføring til STUer, specialskoler og andre tilbud til samme og tilgrænsede målgrupper efter projektudløb.

Den frivillige rådgivning og tilhørende kommunikationsplatform (se bilag 2) bliver efter projektudløb forankret i URKs eksisterende indsats Ung På Linje/Ung Online (UPL). Udover at UPL har solid og mangeårig erfaring med samtalearbejdet og har en stærk frivillig organiseringsform, er der en stærk sammenhæng med nærværende projekt og URKs målsætninger for UPLs udvikling fremadrettet. En forankring af den frivillige rådgivning og tilhørende kommunikationsplatform hos UPL vil derfor sikre projektets organisatoriske bæredygtighed på den lange bane, og indsatsen vil indgå som en naturlig del af UPLs eksisterende aktivitet. I projektperioden arbejder URK - bl.a. sammen med SUMH - ligeledes på at opbygge en større kapacitet i projektet, således at UPL frivillige kan deltage i, og selv afholde, workshops mm.

Derfor vil både SUMH og UPL i URK efter projektperioden have et organisatorisk setup og et fundament af erfaring, samt en forretningsmodel, der gør, at projektet og dets to digitale løsninger kan leve videre og udvikles yderligere til gavn for unge med kognitive funktionsnedsættelser og alle andre unge, der har behov for at prøve sociale digitale medier i et trygt miljø med mulighed for ung til ung vejledning. Endelig vil Tryk Online kunne trække på den brandingværdi SUMH, URK og UPL har opbygget. Opgaven omkring udbredelse af Tryk Online til samtlige STU'er i Danmark er en væsentlig del af driftsopgaven ligesom den løbende integrering af frivillige med handicaps i UPL skal varetages, dette vil være en del af forretningsmodellen og det organisatoriske setup for idriftssættelse.

## SUCCESKRITERIER

Succeskriterierne afspejler de 3 primære løsninger i Tryk Online samt forankring af projektets resultater.

### **Succeskriterier - løsning 1: Et brugerrettet træningsforløb - face-to-face og digital**

- a. I løbet af projektet har mindst 25 STU'er været involveret i at udvikle og teste træningsforløbet.
- b. I løbet af projektet har mindst 250 unge på STU'er gennemført træningsforløbet.
- c. Efter endt træningsforløb giver mindst 80 % af de unge deltagere udtryk for at forløbet har givet dem konkrete redskaber og handlemuligheder til at kunne begå bedre sig på SoMe.
- d. Ved projektets afslutning tilkendegiver mindst 20 af de 25 STU'er at de vil integrere træningsforløbet som en del af undervisningen på STU'erne.

### **Succeskriterier - løsning 2: Brugerrettet ung-til-ung støtte**

- a. Fra 4 måneder efter projektstart og ved projektets afslutning er mindst 20 frivillige fra SUMH og URK aktive i projektet.
- b. Ved projektets afslutning har mindst 20 frivillige tilkendegivet deres interesse i at fortsætte som frivillige SoMe-rådgivere ved overgang til drift.
- c. I løbet af projektet har mindst 300 unge fra målgruppen været brugere af den frivillige SoMe-rådgivning via URK/SUMH.
- d. I løbet af projektet har der været mindst 1200 dialoger på den digitale frivilligrådgivning.
- e. Ud af de adspurgte brugere har mindst 70 % følt at de kunne bruge SoMe-rådgivningens råd til konkret at håndtere deres udfordring.

### **Succeskriterier - løsning 3: Redskaber til fagpersoner på STU'er og pårørende**

- a. I løbet af projektet har mindst 50 fagpersoner deltaget i opkvalificeringsforløbet.
- b. Af disse fagpersoner føler mindst 80 % efter endt opkvalificeringsforløb sig rustede til at gennemføre undervisningsforløbet for de unge på STU'erne.
- c. Mindst 125 pårørende har deltaget i workshops på STU'erne
- d. Mindst 80 % af de deltagende pårørende føler sig bedre klædt på efter workshoppen til at understøtte deres børns færden på SoMe.

### **Succeskriterier for forankring af Tryg Online**

- a. Projektets resultater er ved dets afslutning bredt ud til mindst 90 STU'er i hele landet via den afsluttende konference og øvrig markedsføring (udover de 25 aktive STU'er i projektet).
- b. Af disse har mindst halvdelen vist interesse for at inkorporere Tryg Onlines undervisningsforløb og metoder i undervisningen.
- c. Ved projektets afslutning har Ungdommens Røde Kors (URK) inkorporeret Tryg Onlines frivilligkomponent som en integreret del af Ung på Linje (UPL), og en bæredygtig forretningsplan er iværksat.
- d. Af de mindst 20 aktive frivillige er minimum halvdelen unge med handicap, som ved projektets afslutning føler sig rustet til at indgå som frivillige i Ung på Linje.



- e. Den digitale træningsbane er forankret hos SUMH, som anvender træningsbanen i egne indsats om læring og spredning af digital dannelse til unge med handicap på STU'er og andre relevante tilbud til målgruppen. SUMH har gode erfaringer med denne type videnskaling og landsdækkende aktiviteter
- f. Den frivillige digitale rådgivning og platformen hertil er forankret hos URK, hvor URKs store frivillige base benytter den digitale platform til at hjælpe og rådgive. URKs strategi og tidligere online frivillige rådgivning (fx online lektiehjælp) understøtter netop denne forankring.

## PROCESEVALUERING

SUMH er ansvarlig for at gennemføre en procesevaluering på Tryg Online i tæt samarbejde med projektpartnerne og ud fra ovenstående succeskriterier, som der løbende måles på.

Procesevalueringen vil blive organiseret ud fra projektets fire faser. Hver af projektets faser vil blive opsamlet i en arbejdsrapport, hvoraf den sidste vil være en afsluttende projektrapport. I disse vil forholdet mellem projektets målsætninger/succeskriterier, aktiviteter og outcomes blive evalueret. Disse rapporter vil sætte fokus på, hvorvidt de planlagte aktiviteter blev gennemført, ændret eller førte til nye tiltag. På denne måde bliver det således dokumenteret, hvorledes ideer, selv hvis de ikke lykkes, måske alligevel har bidraget til den endelige indsats. Der vil her været et helt særligt fokus på at sikre forankringen af Tryg Online. Resultaterne præsenteres løbende i følgegruppen, som sparrer i forhold til vejen frem.

Helt konkret vil der blive anvendt metoder i form af:

- Deltagerregistrering (fx ved undervisningsforløb, frivilligmøder mv.)
- Registrering af adfærd og data på digitale løsninger
- Deltagerobservationer/logbøger (fx ved undervisningsforløb og testforløb)
- Spørgeskemaundersøgelser og stikprøveinterviews (fx ved succeskriterium, løsning 1c)

## PROJEKTFASER OG PRIMÆRE AKTIVITETER

Projektet består af fire faser: 1. Etablering og analyse 2. Design, test og programmering 3. Implementering og tilpasning 4. Forankring og overgang til drift.

### **Fase 1. Etablering og analyse (3 mdr.)**

Fase 1 fokuserer på at etablere det gode projektpartnerskab i Tryg Online og gennemføre de aktiviteter, der skaber grundlag for udvikling og test af de bedst mulige projektelementer i de tre indsatsområder. I fase 1 gennemføres nedenstående primære aktiviteter:

#### Tværgående aktiviteter:

- Kick-off arrangement for samtlige projektpartnere. Ansvarlig: SUMH.
- Opsøgende arbejde og etablering af samarbejdsaftaler med alle STU'er, der skal indgå i projektet. Ansvarlig: SUMH og Social Digital.
- Analyse af brugen af SoMe - kortlægning og beskrivelse af adfærd og behov. Ansvarlig: Social Digital.

#### Indsatsområde 1: Et brugerrettet træningsforløb

- Detaljeret planlægning af samarbejdet med de 5 STU'er, der medudvikler og tester det brugerrettede træningsforløb i hele projektperioden. Ansvarlig: SUMH.
- Konzeptudvikling for det samlede træningsforløb på STU'er. Ansvarlige: SUMH, URK, Social Digital og Center for Digital Dannelse.
- Identificering af gode og dårlige eksempler på lignende digitale løsninger som den, der skal være en del af træningsforløbet på STU'erne. Gennemførelse af design sprint på den digitale træningsbane. Ansvarlige: Social Digital og SUMH.

#### Indsatsområde 2: Brugerrettet ung-til-ung støtte

- Detaljeret udvikling af samarbejdsprocessen mellem SUMH og URK samt planlægning og test af kompetenceudviklingselementer for frivillige. Ansvarlige: SUMH og URK.
- Identificering af gode og dårlige eksempler på digitale løsninger i Danmark og andre lande, hvor frivillige yder online støtte. Gennemførelse af design sprint på den digitale platform for online ung-til-ung støtte. Ansvarlig: Social Digital og SUMH.

#### Indsatsområde 3: Redskaber til fagpersoner på STU'er og pårørende

- Udviklingslaboratorium over tre dage, hvor der udvikles koncept for undervisningsforløbet til fagpersoner på STU'er samt for pårørendeworkshop. Deltagerne er unge fra SUMH og URK, fagpersonale fra 3-5 STU'er, Center for Digital Dannelse og SUMH. Ansvarlige: SUMH og Center for Digital Dannelse.
- Udvikling af lærervejledning og koncept for undervisningsforløb til fagpersoner på STU'er. Ansvarlige: SUMH og Center for Digital Dannelse.
- Udvikling af lærervejledning med koncept for pårørendeworkshop, således at personalet på STU'erne kan stå for denne del. Ansvarlige: SUMH & Center for Digital Dannelse.

#### Forankring af Tryk Online:

- URK og SUMH beskriver hver en not-for-profit forretningsmodel med brug af værktøjet 'Social Business Model Canvas', som afsæt for test, der skal lede frem mod et økonomisk solidt grundlag for forankring og drift efter projektudløb. Ansvarlige: SUMH og URK

- URK og SUMH beskriver hver en detaljeret plan for organisatorisk og kompetencemæssig forankring af henholdsvis den digitale træningsbane (SUMH) og den frivillige digitale rådgivningsplatform (URK).

## **Fase 2. Design, test og programmering (12 mdr.)**

Den anden fase fokuserer på at udvikle de bedst mulige løsninger til projektets tre målgrupper, jf. de tre indsatsområder. I fase 2 gennemføres nedenstående primære aktiviteter:

Tværgående aktiviteter:

- To fælles planlægnings- og monitoreringsmøder på tværs af de tre indsats. Ansvarlig: SUMH.

Indsatsområde 1: Et brugerrettet træningsforløb

- Udvikling, test og tilpasning af det samlede koncept for træningsforløb på yderligere fem STU'er. Ansvarlige: SUMH, Social Digital og Center for Digital Dannelse.
- Udvikling af visuel klikbar prototype for den digitale træningsbane i designworkshops, hvor der sammen med unge og fagpersoner co-designes løsninger til en prototype, som løbende testes med slutbrugere fra STU'erne. Herefter programmering, test og tilpasning mod beta-version. Ansvarlig: Social Digital og SGI.

Indsatsområde 2: Brugerrettet ung-til-ung støtte

- Udvikling, test og tilpasning af det samlede koncept for ung-til-ung støtte. Ansvarlige: SUMH, URK, Social Digital og Center for Digital Dannelse.
- Design af prototype for den digitale platform for online frivillig støtte med relevante funktioner ift. brugerbehov i workshop med unge fra STU'erne samt unge frivillige fra URK. Herefter programmering, test og tilpasning mod beta-version. Ansvarlig: Social Digital.
- Udvikling af projekthjemmeside, hvor der uploades materialer til brug i den videre projektproces. Ansvarlig: Social Digital.
- Uddannelsesweekend for frivillige fra SUMH og URK samt løbende ERFA-møder i frivilligruppen (3 i denne fase). Ansvarlige: SUMH og URK.

Indsatsområde 3: Redskaber til fagpersoner på STU'er og pårørende

- Tre undervisningsforløb for fagpersoner, hvor de klædes på til at gennemføre træningsforløb for unge og pårørendeworkshops. Ansvarlige: SUMH og Center for Digital Dannelse.
- Afholdelse af i alt mindst 25 pårørendeworkshops i forlængelse af træningsforløbet på STU'erne. Ansvarlige: SUMH, URK og STU'erne.
- Tilpasning af lærervejledninger. Ansvarlige: SUMH og Center for Digital Dannelse.

Forankring af Tryg Online:

- Social Digital faciliterer to workshops med faglig sparring på SUMH og URKs forankringsplaner og forretningsmodeller. Ansvarlige: Social Digital
- SUMH og URK tester deres respektive forretningsmodeller af mht at finde fremtidige indtægtskilder hos fx partnere, sponsorer eller kunder vil bidrage til. Ansvarlige: SUMH og URK
- SUMH og URK optimerer deres forankringsplaner og forretningsmodeller løbende som erfaringer fra praksis evalueres og test af modeller giver skærpede indsigter om hensigtsmæssig økonomisk levedygtighed. Ansvarlige: SUMH og URK.

### **Fase 3. Implementering og tilpasning (6 mdr.)**

Den tredje fase fokuserer på implementering af Tryg Online til en bredere skare af STU'er (i alt 25) samt efterfølgende finjusteringer og forberedelse til drift. I fase 3 gennemføres nedenstående primære aktiviteter:

Tværgående aktiviteter:

- Et fælles planlægnings- og monitoreringsmøde på tværs af de tre indsatser. Ansvarlig: SUMH.  
Forretningsplan samt markedsføringsplan udvikles og iværksættes. Ansvarlig: SUMH og Social Digital.

Indsatsområde 1: Et brugerrettet træningsforløb

- Træningsforløbet implementeres i fase 3 på yderligere fem STU'er. Implementering af den digitale træningsbane vil blive fulgt af det tekniske team, som sørger for at løbende at tilpasse den digitale løsning. Inden fasens afslutning vil den digitale løsning være fejlfri med henblik på offentlig launch i slutningen af fase 4. Ansvarlige: SUMH, URK, Social Digital og SGI.

Indsatsområde 2: Brugerrettet ung-til-ung støtte

- Den digitale platform for online frivillig støtte implementeres Ung På Linie/Ung Online. Her vil alle frivillige få en introduktion til løsningen. Implementering vil blive fulgt af det tekniske team, som sørger for at løbende at tilpasse den digitale løsning. Inden fasens afslutning vil den digitale løsning være fejlfri med henblik på offentlig launch i slutningen af fase 4. Ansvarlige: Social Digital, URK, SUMH og SGI.
- Drift af frivillig SoMe-rådgivning. Ansvarlige: SUMH & URK

Indsatsområde 3: Redskaber til fagpersoner på STU'er og pårørende

- Endelig finpudsning af lærervejledninger. Ansvarlige: SUMH og Center for Digital Dannelse

- Etablering af SoMe-netværk på tværs af de deltagende STU'er med henblik på at fastholde et fokus på SoMe på STU'erne og erfaringsudveksling omkring dette (herunder også brug af Tryg Online konceptet) efter projektets udløb. Netværket vil bestå af STU-lærere/ledere, der kan sparre med hinanden, og dertil fungere som et forum, som nye STU'er kan henvende sig til for at få gode råd til et SoMe indsats. Der afholdes to møder i netværket i denne fase. Ansvarlig: SUMH

Forankring af Tryg Online:

- De konkrete metoder, materialer, netværk og erfaringer fra indsatsområde 1-3 bliver opsamlet, justeret og implementeret i SUMH og URKs organisatoriske setup.
- De to digitale løsninger bliver forankret med ansvarlige nøgleroller/-personer, model for ledelsesopbakning, kompetencebeskrivelse med hensyn til anvendelse af løsningerne.
- De to digitale løsninger har deres not-for-profit forretningsmodel velafprøvet, testet og tilpasset til de behov, der er hos potentielle betalende 'kunder' for løsningerne.

## **Fase 4. Forankring og overgang til drift (6 mdr.)**

Den fjerde fase fokuserer på at skalere Tryg Online og overgå til drift. I fase 4 gennemføres nedenstående primære aktiviteter:

Tværgående aktiviteter:

- Et fælles afsluttende evaluerings- og forankringsmøde på tværs af det tre indsats med alle samarbejdspartnere. Ansvarlig: SUMH.
- Forretningsplan samt markedsføringsplan gennemføres - driftsplan udarbejdes på baggrund af dette. SUMH, URK, Social Digital og evt. finansieringskilde.

Indsatsområde 1: Brugerrettet træningsbane

- Træningsforløbet implementeres i fase 3 på yderligere 10 STU'er. Ansvarlig: SUMH

Indsatsområde 2: Brugerrettet støtte baseret på frivillighed

- Drift af frivillig SoMe-rådgivning. Ansvarlige: SUMH & URK
- Forankrings - og evalueringsskole med alle de frivillige og tovholdere fra SUMH og URK. Ansvarlige: SUMH og URK.

Indsatsområde 3: Redskaber til fagprofessionelle på STU'er og pårørende

- Udbredelse af konceptet Tryg Online gennem en afsluttende konference for alle landets STU'er og interessenter på uddannelsesområdet. Her lanceres Tryg Online og der gives

gode råd og inspiration til implementering i praksis. Ansvarlige: SUMH (primært) og alle øvrige samarbejdspartnere.

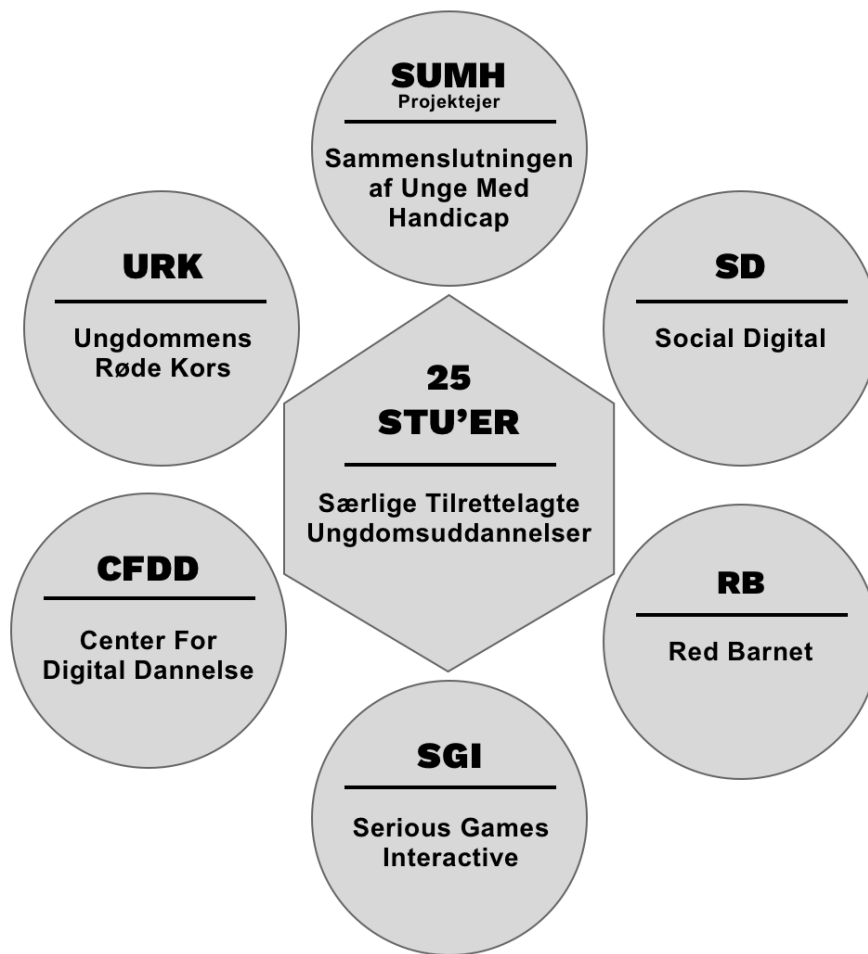
- To møder i SoMe-netværket for STU'erne, hvor der er særligt fokus på forankring og fortsat drift af netværket efter projektets udløb. Ansvarlig: SUMH.

Forankring af Tryg Online:

- Forankringsplan for ledelse, medarbejdere og frivillige i SUMH og URK bliver udformet og kommunikeret ud i de to organisationer, i projektpartnerskabet samt offentliggjort.
- De digitale løsninger bliver allerede i de tidligere faser lanceret officielt fra SUMH og URK som landsdækkende tilbud med projektpartnerkredsen som med-afsender.
- Alle aktører i projektpartnerskabet bidrager til at sprede budskabet på egne kommunikationskanaler.
- De digitale løsninger lever videre – skaleres og driftes – hos SUMH og URK med klar ledelsesopbakning, kompetencer, opgave- og ansvarsplacering hos medarbejdere og frivillige samt en fungerende not-for-profit model for økonomisk levedygtighed.

## PROJEKTPARTNERSKAB OG ORGANISERING

Tryg Online er baseret på et tæt partnerskab mellem en gruppe organisationer og leverandører. Herunder ses et partnerskabsdiagram for denne organisering.



## Projektejer og -ledelse: Sammenslutningen af Unge Med handicap (SUMH)

SUMH repræsenterer 4.000 unge med handicap gennem vores 12 medlemsorganisationer og visionen er at alle unge med handicap skal have mulighed for at leve det ungdomsliv, som de ønsker. Vores arbejde består først og fremmest i at sikre unge med handicap medindflydelse og repræsentation i samfundet og herunder, at unge med handicap har mulighed for at deltage i samfundets forskellige fællesskaber på lige fod med andre unge. Dette gælder selvfølgelig også de digitale fællesskaber, som SoMe repræsenterer. SUMH har stor erfaring med at gennemføre og lede større udviklingsprojekter med ekstern finansiering. SUMH har særlig ekspertise i forhold til at sikre unge med handicaps perspektiver (her unge med kognitive funktionsnedsættelser) i både udvikling og implementering af projektets aktiviteter for at sikre et ungeperspektiv og et inklusionsperspektiv. SUMHs har stor erfaring med at involvere unge med handicap som frivillige i projekter, og herunder rekruttering og fastholdelse af målgruppen.

SUMH vil være projektejer og varetage den overordnede projektledelse. Til dette ansættes en projektleder på 33 timer/uge med kompetencer inden for medier, samskabelse, frivillighed og ungeinddragelse, som står for at gennemføre og evaluere alle projektets aktiviteter i tæt samspil med samarbejdspartnerne. Dertil ansættes SUMHs sekretariatsleder med 5 timer ugentligt, som overordnet ansvarlig over for fonden i forhold til afrapportering og kvalitetssikring. SUMHs økonomimedarbejder ansættes med 3 timer ugentligt til at varetage projektets administration.

## **Øvrige projektpartnere**

### **Social Digital (SD)**

SD udvikler digitale løsninger, der skaber sociale forbedringer. Social Digital inddrager brugerne fra start til slut i en nøje tilrettelagt udviklings-, test- og tilpasningsproces, og Social Digitals ekspertise er at kombinere stærk socialfaglig indsigt og viden om brugerbehov med kreative, tilgængelige digitale løsninger, der sikrer bedre livsvilkår for mennesker med handicap eller social sårbarhed.

### **Ungdommens Røde Kors - Ung På Linje/Ung Online (URK - UPL)**

UPL er en af de ældste indsatser hos URK, der har mere end 25 års erfaring med at tale med unge. UPL er et anonymt samtaletilbud til unge mellem 13 og 30 år, der mangler nogen at tale med om deres problemer og oplevelser – samtalerne foregår på både telefon og chat. Her er ungdomslivet i fokus, og når man ringer, får man ikke fagpersoner i røret, men andre unge, der forstår, hvad det handler om, og som måske kan genkende situationerne. Samtalerne handler om alt fra selvmordstanker, sorg og spiseforstyrrelser til ensomhed, mobning og sex. Målet er ikke altid at løse problemer, men oftere at lytte, være nysgerrig og spørge ind. De frivillige uddannes til at håndtere alle typer opkald.

### **Center for Digital Dannelse (CFDD)**

CFDD rådgiver bredt om digitalisering, digital dannelse og digitale kompetencer til en række forskellige interessenter herunder unge, fagpersonale og pårørende. CFDD har i den forbindelse solid erfaring med at tilrettelægge undervisningsforløb designet til forskellige typer målgrupper samt med at afholde inddragende workshops. Udgangspunktet er en overbevisning om, at digitalisering overordnet er en nødvendig og værdiskabende samfundsmekanisme, men at det for mange kræver digitale færdigheder og kritiske overvejelser at kunne begå sig i et digitalt univers.

### **Serious Games Interactive (SGI)**

SGI udvikler og programmerer digitale løsninger, som udnytter spilteknologi og -mekanismer til at skabe engagerende løsninger med stor impact. SGI har tidligere lavet projekter, hvor formålet har et overlap med dette projekts formål, fx har SGI udviklet og programmeret Sex & Samfunds digitale løsning til folkeskolen, som i dag har 350.000 brugere. SGI har også tidligere udviklet en spilløsning med Statens Medieråd i Sverige til gymnasielever for at gøre dem bedre i stand til at begå sig på især de sociale medier. Løsningen skabte et interaktivt narrativ, hvor gymnasieleverne



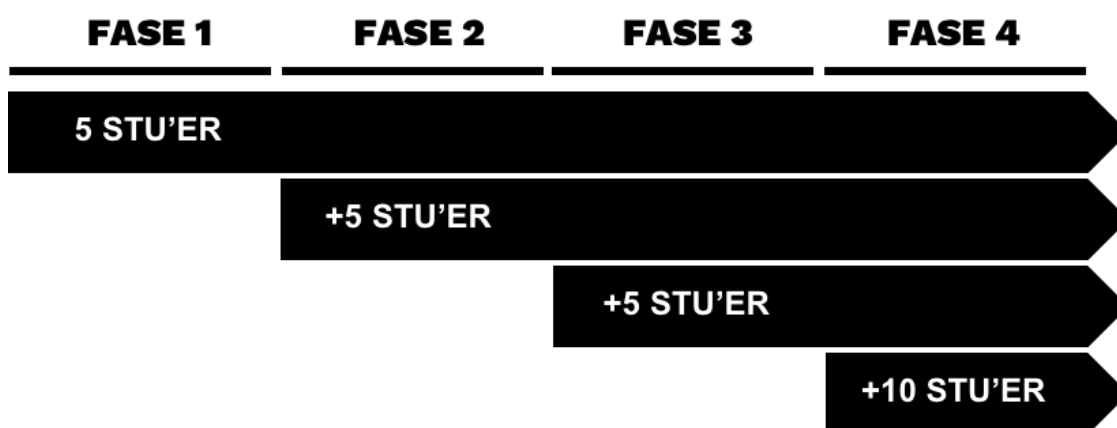
navigerede i et fiktivt socialt univers for at bedre at kunne se dynamikkerne og forstå konsekvenserne af deres handlinger.

### **Red Barnet (RB)**

RB har gennem mange år oparbejdet stor viden omkring børn og unges digitale liv både i skolesammenhæng og fritid. Dels gennem undervisningsportalen SikkerChat til elever, fagpersoner og forældre, dels gennem Red Barnets rådgivning SletDet, der hjælper børn og unge, som har fået delt private billeder/videoer på internettet. Derudover kan fagpersoner og forældre også få rådgivning. Det er Red Barnets eksperter, der står for al rådgivning. Red Barnet har derudover et stort nationalt og internationalt netværk, der kan bidrage til kvalificering og udbredelse af Tryg Online.

### **Særligt tilrettelagte ungdomsuddannelser (STU'er)**

I alt 25 STU'er involveres aktivt i Tryg Online. Denne involvering vil tage afsæt i en vandfaldsmodel, hvor fem STU'er involveres allerede fra fase 1, og herefter bliver der løbende tilknyttet flere STU'er i fase 2-4.



De fem STU'er, der deltager aktivt i udviklings- og testarbejdet i hele projektperioden og således udgør basis for indsatsen udviklet i Tryg Online, er:

1. Sputnik København
2. Sputnik Hillerød
3. Levuk STU/klub
4. Glad Fagskole København
5. Center for Autisme STU

## Følgegruppe

Formålet med følgegruppen er at sikre solid viden om den primære målgruppe og adfærd på SoMe, et bæredygtigt projekt med henblik på bred skalering i Danmark samt sparring jf. den løbende procesevaluering. Forslag til medlemmer af følgegruppen:

- 2-3 repræsentanter for den primære målgruppe via brugerorganisationer

[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]

Følgegruppen mødes 4-5 gange i løbet af projektperioden.

## INSPIRATION

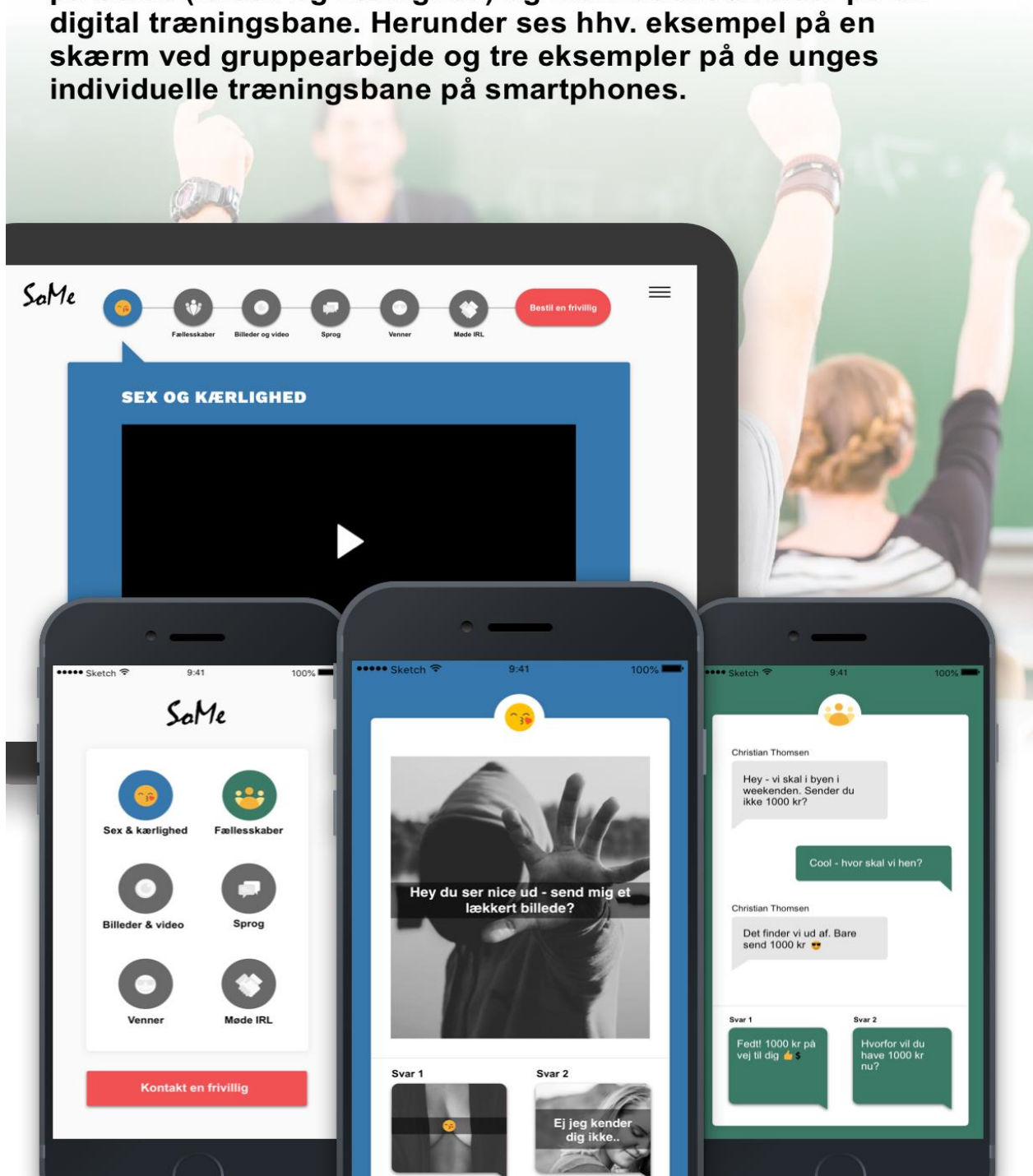
Problematikken omkring digitalisering og lige muligheder er ikke ny, og særligt to andre danske initiativer målrettet mennesker med kognitive funktionsnedsettelse er relevante at fremhæve som perspektivrige og inspirerende:

**Er du OK på nettet?** er et materiale om sociale medier til pædagoger og lærere, som arbejder med børn ml. 11 og 15 år på specialområdet. Materialet bygger primært på analoge øvelser og indeholder ikke digitale løsninger, og det er heller ikke specifikt målrettet børnene selv. Bag projektet står Red Barnet, Fremtidsfabrik, ADHD-foreningen, Center for Digital Pædagogik, Ungdomsringsen og Medierådet for Børn og Unge. Projektet er finansieret af Socialministeriets pulje til inklusion af børn med handicap og støttet af den Europæiske Union og Connecting Europe Faciliteten.

**DigiSafe** er en app og hjemmeside, som indeholder læringsværktøjer til unge med særlige behov om NemID, handel på internettet, sociale medier og E-boks. DigiSafe fokuserer primært på sikkerhed på nettet i forhold til datasikkerhed, privacy settings og adgang til almene tilbud via NemID og forskellige betalingsmetoder. Projektet er finansieret via Satspuljen og er gennemført af Landsforeningen Ligeværd.

## TRÆNINGSFORLØB PÅ STU'ER

De unge på STU'erne gennemfører et træningsforløb, der veksler mellem gruppearbejde om specifikke relevante emner på SoMe (fx sex og kærlighed) og individuelle øvelser på en digital træningsbane. Herunder ses hhv. eksempel på en skærm ved gruppearbejde og tre eksempler på de unges individuelle træningsbane på smartphones.



# FRIVILLIG DIGITAL RÅDGIVNING

De unge på STU'erne modtager online støtte fra frivillige fra Ungdommens Røde Kors og Sammenslutningen af Unge Med Handicap. Herunder ses eksempel på en dialog mellem en ung og en frivillig omkring en oplevelse på SoMe, som den unge er usikker på.

