

Instrukcja wdrożeniowa innowacji społecznej

Projektodawca

Polskie Stowarzyszenie na rzecz Osób z Niepełnosprawnością Inteligektualną

Innowator:

Sławomir Przybyło

Tytuł projektu:

Daleko zajdziesz - Program poprawy swobodnego poruszania się osób z niepełnosprawnością intelektualną w ich otoczeniu z wykorzystaniem nowych technologii

Nazwa produktu finalnego:

Daleko zajdziesz - Program poprawy swobodnego poruszania się osób z niepełnosprawnością intelektualną w ich otoczeniu z wykorzystaniem nowych technologii

Innowacja społeczna była testowana w ramach projektu POWER.04.01.00-00-I053/15 pt. „Usługi opiekuńcze dla osób niepełnosprawnych” realizowanego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego

1. Krótki opis innowacji społecznej - informacja o produkcie i jego zastosowaniu

Innowacja społeczna "Daleko zajdziesz" ma za zadanie zwiększyć zasięg swobodnego i samodzielnego poruszania się osoby niepełnosprawnej, poprawić jej orientację w kierunkach i w schemacie ciała, podwyższyć wyniki uzyskiwane w narzędziach psychologicznych diagnozujących poziom funkcjonowania oraz wpłynąć na wzrost samodzielności w zakresie samodzielnego poruszania się po najbliższym otoczeniu zarówno w opinii najbliższej rodziny, jak i samego beneficjenta. Innowacja polega na budowaniu zdolności osób z niepełnosprawnością intelektualną do samodzielnego poruszania się w przestrzeni przy wykorzystaniu mechanizmów monitoringu opartego o smartfon i aplikację lokalizującą w rodzaju Glympse.

Grupę docelową innowacji stanowią osoby z niepełnosprawnością intelektualną, a więc interesariuszami innowacji będą placówki oferujące rehabilitację zawodową i społeczną, których misją jest praca w kierunku maksymalnego usamodzielnienia ONI. Są to:

- placówki edukacyjne dla dzieci i młodzieży z niepełnosprawnością intelektualną, czyli ośrodki rehabilitacyjno-edukacyjno-wychowawcze, ośrodki rehabilitacyjno-wychowawcze, specjalne ośrodki szkolno-wychowawcze, (niepubliczne) szkoły przysposabiające do pracy,
- warsztaty terapii zajęciowej w ramach swoich planów pracy oraz prowadząc zajęcia klubowe,
- dzienne centra aktywności,
- zakłady aktywizacji zawodowej,
- środowiskowe domy samopomocy,
- domy pomocy społecznej i in.
- organizacje pozarządowe realizujące funkcje prospołeczne (stowarzyszenia, fundacje etc.)
- instytucje, do których zgłaszają się petenci z wnioskiem o dofinansowanie środków na zakup sprzętu rehabilitacyjnego (np. NFZ, Fundusze PCPR, MOPS, GOPS)

Ta innowacja odpowiada na potrzeby ostatecznego beneficjanta i ich opiekunów, pośrednio też przyszłego pracodawcę ONI. Potrzeby beneficjentów były artykułowane podczas spotkań społeczności warsztatowej, zajęć WDŻ, spotkań z rodzicami oraz samymi pracownikami placówek kształcenia specjalnego. Potrzeby grup docelowych – czyli beneficjentów są w zasadzie uniwersalne. Z perspektywy antropologii to potrzeba budowania więzi, nieograniczonego kontaktu z członkami jakiejś wspólnoty, potrzeba sukcesu, zdobywania kompetencji, chęć lepszego radzenia sobie z własnymi ograniczeniami, gwarantująca rozwój zaspokajana potrzeba ciekawości świata, a więc zrozumienia go poprzez doświadczanie w swej różnorodności. To wreszcie potrzeba, by nie czuć się gorszym, by nie być przez innych ograniczanym i zależnym, by jak najrzadziej czuć się zagubionym i niepewnym. Swobodne przemieszczanie się daje sposobność do nieskrępowanego wyboru ciekawych miejsc, uprawiania czynnych form wypoczynku, obcowania z kulturą, nawiązywania bezpośrednich kontaktów.

Innowacja jest szczególnie warta zastosowania w przypadku osób kończących 21 rok życia. Urzędy gminne nie mają obowiązku dowożenia uczestników WTZ, czy też uczniów szkolnictwa specjalnego kończących 21 lat. Kolejne osoby potencjalnie zainteresowane tym rozwiązaniem to osoby z niepełnosprawnościami, które chcą podjąć pracę lub rozpocząć praktyki zawodowe/staż muszą samodzielnie dotrzeć do miejsca pracy. W przypadku kandydatów na uczestników WTZ: jednym z kryteriów wyboru osoby, która rozpocznie terapię zajęciową jest jej samodzielność w dotarciu do WTZ. W momencie, gdy kandydat sam jest w stanie dotrzeć do siedziby placówki ma większe szanse na wpis do listy uczestników.

2. Minimalne wymagania organizacyjne, finansowe, techniczne

Lokalne: pomieszczenia na spotkania uczniów (indywidualne bądź grupowe) oraz ich opiekunów. Do wszystkich wspomnianych spotkań niezbędne jest pomieszczenie typu klasa lub pracownia, komputer z dostępem do internetu i z drukarką. Przydatnym (zwłaszcza na warsztaty grupowe) może okazać się projektor.

Wymagania sprzętowe - prócz wspomnianych komputerów - to: smartfon, najlepiej wylistowany na stronie <http://www.usegalileo.eu/EN/inner.html#data=smartphone>, tablet ze stałym dostępem do internetu. Najlepiej, gdyby oba urządzenia posiadały wbudowany modem LTE. Tablet może być stosowany zamiennie z innym smartfonem z tą różnicą, że tablet mając większy ekran daje wyższy komfort pracy. Dodatkowo można instruować tzw. ucznia rozmawiając z nim przez telefon i obserwować na ekranie (za pomocą aplikacji Glympse) czy stosuje się do wskazówek.

Wszystkie powyższe urządzenia muszą mieć zainstalowaną darmową aplikację Glympse (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.glympse.android.glympse>), najnowsze mapy Google (na których Glympse bazuje), sprzętowo i na stałe włączoną lokalizację oraz transfer danych. Zużycie danych podczas włączonej aplikacji Glympse jest niewielkie.

Uczniów zaopatrza się w identyfikatory z kontaktem do organizatora zajęć (w razie, gdyby uczeń się zagubił i nie był w stanie poprosić o pomoc). Jeżeli pracujemy z osobą z dużymi trudnościami w mowie korzystamy z wydrukowanych piktogramów, PECS lub innych metod komunikacji alternatywnej. Aplikację Glympse można uruchamiać na dowolnej przeglądarce w komputerze stacjonarnym lub laptopie. Istnieje wówczas możliwość stworzenia większej grupy użytkowników obserwujących wzajemnie pokonywaną trasę, bądź samo ich położenie. Opcja ta okazuje się szczególnie cenna dla rodziców, którzy widzą, gdzie realizowane są zajęcia i jakie szlaki są pokonywane. W ten sposób dba się o ich komfort psychiczny.

Wymagania finansowe: czynnikiem decydującym o samym rozpoczęciu i w efekcie powodzeniu innowacji Daleko zajdziesz jest przede wszystkim kadra. Wybór specjalistów powinien uwzględniać ich kompetencje zawodowe i zaangażowanie. Najlepiej, gdy pracownicy ci są autorytetami w swojej dziedzinie i mają przychylność rodziców. Zaufanie jakim zostaną obdarzeni zwiększa szanse już na etapie werbowania użytkowników innowacji. Chodziło wszak o to, by rodzic i sam beneficjent zgodzili się na wzięcie w niej udziału. Do przeprowadzenia innowacji niezbędni byli

tw. nauczyciele, czyli osoby bezpośrednio prowadzące zajęcia (w terenie bądź z zakresu doradztwa technicznego i pomoc dot. obsługi urządzeń elektronicznych i aplikacji) oraz psycholog (organizujący warsztaty psychologiczne). Ich wynagrodzenia nie sposób ogólnie określić, ale będzie ono wypadkową charakteru prowadzonej pracy (poziomem odpowiedzialności za osobę z niepełnosprawnością) i kompetencjami zawodowymi.

Od samego początku należy zadbać przede wszystkim o bezpieczeństwo beneficjentów, bowiem w ruchu drogowym zawsze istnieje ryzyko wystąpienia kolizji drogowej i ewentualnych szkód zdrowotnych. Warto pamiętać o dodatkowym ubezpieczeniu OC i NNW dla kadry bezpośrednio pracującej z beneficjentami oraz samych beneficjentów. Dla przykładu koszt ubezpieczenia jednej osoby na pół roku w Towarzystwie Ubezpieczeń i Reasekuracji WARTA S.A. wynosi około 80 złotych.

Koszt sprzętu:

1. Telefon – jeżeli założymy, że do przeprowadzenia zajęć wystarczą dwa aparaty telefoniczne (jeden dla beneficjenta i drugi dla prowadzącego zajęcia) to szacunkowy koszt zakupu dwóch telefonów wynosi 3000 PLN. W podobnych cenach można zamiast smartfonu dla prowadzącego zaoferować mu tablet z modemem.
2. Gra Planet 51 na platformę xbox była pomocna do diagnozy wstępnej, w warunkach symulowanych, jak dobrze radzą sobie beneficjenci z używaniem kierunków, orientacją przestrzenną, refleksem i spostrzegawczością. Koszt gry to 70 PLN.
3. Koszty drukowania materiałów na zajęcia, dokumentacji, planów pracy etc. Szacunkowo na projekt dla 9 osób i całą niezbędną dokumentację zużyto (zadrukowano) jedną ryzę papieru. Koszt samej ryży wynosi 12 PLN a druku około 50 PLN. W sumie daje 62 PLN.

Projekcja półroczna wydatków na kadrę zaangażowaną w realizację tego zadania musi zawierać:

Uwzględniając ww oraz wnioski z raportu z ewaluacji społecznej – projekt „Usługi opiekuńcze dla osób niepełnosprawnych” dotyczący tej konkretnej innowacji szacuje się, że:

- czas półrocznej pracy z jednym beneficjentem potrzebny na wszelkie zadania z harmonogramu
- koszt dojazdu osoby prowadzącej zajęcia do miejsca zamieszkania beneficjenta na zajęcia tzw terenowe.
- koszt podróżowania beneficjenta środkami transportu miejskiego (autobusy, busy, pociągi, tramwaje etc.).

Oba ww będą wynikać z odległości i wybranych środków transportu.

Korzystano z kilku narzędzi diagnostycznych. Na rynku nie ma gotowych rozwiązań pasujących idealnie do charakteru tej innowacji stąd wspomagano się stworzonymi autorsko narzędziami.

Z gotowych wykorzystano:

- ABAS-3- skalę obserwacyjną służącą do oceny struktury zachowań adaptacyjnych. Link do wydawcy (normalizatora) <https://www.practest.com.pl/abas-3>

Obecnie można nabyć ABAS-3 zestaw: Od 520.00 USD=1,730.62 PLN do 326.00 USD=1,085.00 PLN, plus podręcznik 79.00 USD= 262.817 PLN. Źródło:

<https://www.wpspublish.com/store/p/3234/abas-3-adaptive-behavior-assessment-system-third-edition>

- Vineland-2 - jest przeznaczony do pomiaru adaptacyjnych zachowań osób od urodzenia do wieku 90 lat. Obecnie jest na rynku trzecia wersja tego narzędzia. Koszt: zestaw podręcznik i ankiety – 156,00 USD = 474,24 PLN. Źródło:

<https://www.pearsonclinical.com/psychology/products/100000668/vineland-adaptive-behavior-scales-second-edition-vineland-ii-vineland-ii.html>

- Skala zachowań przystosowawczych Nihiry, Lelanda, Fostera: Źródło: „Encyclopedia of Special Education” Edited by: C.R. Reynolds and E. Fletcher- Janzen, oraz „Autism and Pervasive Developmental Disorders” Matson and Sturmey, koszt 59.49 EUR = 212 PLN, źródło: http://www.springer.com/gp/book/9781441980649?utm_medium=referral&utm_source=google_books&utm_campaign=3_pier05_buy_print&utm_content=en_08082017#otherversion=9781441980656

Działania, jakie należy podjąć na rzecz wdrożenia innowacji społecznej

Etap I rekrutacja uczestników i/lub użytkowników.

1. Spotkanie inauguracyjne (prezentacja innowacji pn. Daleko zajdziesz, jej planu, charakteru, ram czasowych, celów, ustalenie roli każdego w niej uczestnika, zasad współpracy). Zawarcie kontraktu z osobami chętnymi do wzięcia udziału w innowacji. Podpisanie umów z kadrą.

Załącznik 1. Deklaracja uczestnictwa w projekcie

Załącznik 2. Porozumienie na rzecz realizacji innowacji z Zarządem Koła

Etap II zaplecze kadrowe lub rekrutacja pracowników

Spotkanie się zespołu (kadry) w celu podziału zadań zgodnie z harmonogramem kolejnych etapów testowania innowacji, wyjaśnienie sposobów monitorowania efektów i dokumentowania.

Załącznik 3. Informacja do służb pomocowych

Załącznik 4. Narzędzia do mierzenia efektów

Załącznik 5. Arkusz wywiadu diagnozującego poziom samodzielności w swobodnym poruszaniu się

„Daleko zajdziesz- Program poprawy swobodnego poruszania się osób z niepełnosprawnością intelektualną w ich otoczeniu z wykorzystaniem nowych technologii ” prowadzonej w ramach projektu grantowego finansowego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020 w okresie od dnia 01 czerwca 2017 roku do dnia 30 listopada 2017 roku.

Załącznik 6. Wzór umowy zlecenia dla kadry

Wymagania dot. wykształcenia – studia wyższe na kierunkach zbieżnych z charakterystyką placówki w której realizowana jest innowacja, np. oligofrenopedagog.

Doświadczenia pracowników - Czynnikiem decydującym o powodzeniu innowacji Daleko zajdziesz jest przede wszystkim kadra. Od samego początku najsilniej dbano o bezpieczeństwa bowiem w ruchu drogowym zawsze istnieje ryzyko wystąpienia kolizji drogowej i ewentualnych szkód zdrowotnych. Mając na uwadze to ryzyko - wybrano najlepszych specjalistów. Ich atutem były i nadal pozostają kompetencje zawodowe i zaangażowanie. W ciągu wieloletniego doświadczenia w pracy stali się autorytetami w swojej dziedzinie i zyskali przychylność rodziców. Zaufanie jakim zostali obdarzeni zwiększało szanse już na etapie werbowania użytkowników innowacji. Chodziło jednak o to, by rodzic i sam beneficjent zgodzili się na wzięcie w niej udziału. Do przeprowadzenia innowacji niezbędni byli tzw. nauczyciele czyli osoby bezpośrednio prowadzące zajęcia (w terenie bądź z zakresu doradztwa technicznego i pomoc dot. obsługi urządzeń elektronicznych i aplikacji) oraz psycholog (organizujący warsztaty psychologiczne). Niezmiernie istotne było nawiązanie dialogu motywującego, stałe informowanie opiekunów o postępach i dalszych planach, poruszanie się na pograniczu psychologii pozytywnej i psychologii motywacji. Wskazane jest doświadczenie w pracy z uczniami (podopiecznymi), odpowiedzialność, kreatywność, nawiązujący dobre relacje z rodzicami beneficjentów.

Etap III organizacja pracy i przygotowanie narzędzi oraz monitoring procesu: świadczenia usług, szkolenia, prowadzenia zajęć.

1. Udział każdego beneficjenta w indywidualnych spotkaniach diagnozujących poziom tzw. umiejętności wyjściowych.
2. Stworzenie planów pracy dla każdego beneficjenta z osobna, uwzględniającym również zajęcia o charakterze grupowym. Plan tworzy osoba diagnozująca beneficjenta.

Załącznik 7. Ogólny schemat do indywidualnego planu pracy z beneficjentem

3. Indywidualne doradztwo techniczne i pomoc dot. obsługi urządzeń elektronicznych i aplikacji (smartfon, tablet, komputer) dla beneficjentów i opiekunów

Załącznik 8. Glympse - Instrukcja obsługi

4. Przeprowadzenie indywidualnych i grupowych warsztatów psychologicznych z opiekunami. Plan tworzy psycholog.

Załącznik 9. Plan zajęć warsztatowych dla rodziców przeprowadzonych w ramach innowacji społecznej „Daleko zajdziesz”

Załącznik 10. Plan indywidualnej pracy z rodzicem w ramach innowacji społecznej

5. Zakup i dostosowanie sprzętu do nawigacji oraz monitorowania drogi jaką pokonywać będzie każdy z beneficjentów.

6. Zakup ubezpieczeń OC i NNW dla kadry bezpośrednio pracującej z beneficjentami oraz dla samych beneficjentów.

7. Przeprowadzenie zajęć z samymi beneficjentami.

- karty pracy (np. ze znakami drogowymi, mapy, arkusze wywiadu diagnozującego poziom samodzielności w swobodnym poruszaniu się (patrz załącznik), ponazywać 1,2,3,

karty oceny – 3 autorskie narzędzia oraz narzędzia gotowe stosowane,

Etap IV monitoring świadczenia usług, prowadzenia szkoleń, utrzymanie jakości usługi etc.

Listy obecności, harmonogram zajęć, plany pracy, narzędzia diagnostyczne (pretest i posttest), systematyczne, cykliczne spotkania kadry realizującej usługę (1 raz w miesiącu).

4. Możliwości pozyskania finansowania

Innowacja nie wymaga zewnętrznego finansowania, bowiem nie jest droga w stosowaniu. Kluczowym kosztem, jaki należy sfinansować, są dodatkowe godziny pracy personelu. Należy pamiętać o miejscu prowadzenia zajęć terenowych (poza placówką) i czasie potrzebnym na dotarcie na tego typu zajęcia. Do korzystania z innowacji mogą zostać wykorzystane najprostsze rodzaje smartfonów z funkcją lokalizacji.