



MINISTERSTWO
ROZWOJU



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Ostateczna wersja produktu do wdrożenia

Projektodawca

Polskie Stowarzyszenie na rzecz Osób z Niepełnosprawnością Intelektualną

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

Sławomir Przybyło

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

Krótki opis innowacji społecznej

Innowacja społeczna "Daleko zajdziesz" wnosi pozytywne zmiany w jakości funkcjonowania osób z niepełnosprawnością intelektualną. Daje większy zasięg swobodnego i samodzielnego poruszania się osoby niepełnosprawnej, lepszą orientację w kierunkach i w schemacie ciała, wzrasta możliwość samodzielnego poruszania się po najbliższym otoczeniu zarówno w opinii najbliższej rodziny, jak i samego beneficjenta.

Współczesna, referencyjna i standaryzująca specjalne potrzeby rozwojowe Międzynarodowa Klasyfikacja Funkcjonowania, Niepełnosprawności i Zdrowia (ICF) opisuje funkcjonowanie i niepełnosprawność danej osoby jako dynamiczną interakcję pomiędzy stanem chorobowym, a tzw. czynnikami kontekstowymi (osobowymi i środowiskowymi). "Daleko zajdziesz" mierzy się z utrudniającym wpływem świata fizycznego, społecznego i systemem postaw. Zmagają się nie tylko z barierami architektonicznymi i komunikacyjnymi, co z obawą i lękiem, z wyuczoną bezradnością i z wtórną niepełnosprawnością.

Swobodne przemieszczanie się daje sposobność do nieskrępowanego wyboru ciekawych miejsc, uprawiania czynnych form wypoczynku, obcowania z kulturą, nawiązywania bezpośrednich kontaktów. Rozwój dziecka przykutego do łóżka przebiega inaczej niż u „zbierającego od życia siniaki”. Separacja od rodziny i jednoczesna indywidualizacja (stawania się sobą, według własnego przepisu), to klucz teorii rozwoju wg. Margaret Mahler. Nierzadko to nadopiekuńczy rodzic buduje kolejną barierę do pokonania. Innowacja polega na budowaniu zdolności osób z niepełnosprawnością intelektualną do samodzielnego poruszania się w przestrzeni przy wykorzystaniu mechanizmów monitoringu opartego o smartfon lub/i tablet.

To rozwiązanie jest wyjątkowe na tle innych, bo używa nowych technologii w celu zwiększenia niezależności osoby niepełnosprawnej w swobodnym poruszaniu się. W placówkach pracujących na rzecz osób z niepełnosprawnością intelektualną prowadzone są wprowadzając zajęcia terenowe mające na celu polepszenie orientacji w najbliższym otoczeniu placówki, a nie miejsca zamieszkania. Trudno albo wręcz nie sposób sprawdzić na ile samodzielnie dana osoba porusza się po okolicy placówki, do której uczęszcza. Dodatkowo zajęcia w placówkach mają charakter grupowy, co nie jest tutaj postrzegane jako atut. Pobyt osoby z niepełnosprawnościami w placówkach edukacyjnych i rehabilitacyjnych jest tymczasowy i stanowi wycinek całego życia. Ze statystyk wynika, że taka osoba najdłużej przebywa w domu rodzinnym i to niezależnie od ośrodków wsparcia, z których usług korzysta. Rządziej niż przeciętnie migrują do innych miast.

Rozwiązanie ewentualnych problemów i proponowane usprawnienia

Jednym z problemów, które mogą się pojawić są awaria samochodu, który miał służyć do transportowania kadry i beneficjenta. Należy przewidzieć ryzyko pojawienia się takiej trudności i założyć, że może ona skutkować nieosiągnięciem wskaźnika i zabezpieczyć auto zastępcze, by zajęcia odbyły się zgodnie z harmonogramem.

Można obniżyć koszty innowacji społecznej stosując zamiast zegarków Smart Watch telefony komórkowe. Są one wprawdzie bardziej wymagające dla użytkownika (stopień zaawansowania systemu operacyjnego na telefonie, mnogość funkcji, konieczność czytania komunikatów na ekranie). Okazało się, że wybrana spośród bardzo wielu i w naszej ocenie najlepsza aplikacja lokalizująca osobę, czyli Glympse nie działa jako samodzielna (tj. niezależna od telefonu) aplikacja na zegarkach typu smartwatch. Inne aplikacje tego typu pokazywały lokalizację osoby z 2-6 minutowym opóźnieniem co przy wynikach Glympse (2-3 sekundy) było czasem zbyt długim do zaakceptowania. W trakcie trwania innowacji coraz chętniej korzystano ze smartfonów zaś zegarek sprawdził się świetnie, ale w roli telefonu dla osób z dysfunkcjami manualnymi lub/i niskimi kompetencjami w zakresie czytania a więc i trudnością w obsłudze smartfonu.

Rodzaje wsparcia dla uczestników

W ramach tej innowacji społecznej wsparciem powinno się objąć samych uczestników oraz ich opiekunów/rodziców i udzielać go na wielu płaszczyznach:

- wsparcie psychologiczne, (diagnoza potrzeb i postaw, plany pracy, warsztaty grupowe, sesje indywidualne). Wsparcie emocjonalne pochodzi nie tylko od psychologa pracującego w ramach innowacji. Znacznie częściej w roli osoby wspierającej występuje osoba bezpośrednio pracująca z beneficjentem.
- wsparcie logistyczne - W miarę potrzeb uwzględnia się fakt, że dom beneficjenta może być oddalony od placówki, do której uczęszcza. Analogicznie oddalony od większych skupisk, miast do których musi się dostać. Korzysta się wówczas z transportu miejskiego, busów, pociągów, a gdy rozkłady jazdy nie współgrają z planem zajęć - korzystać z przygotowanego wcześniej samochodu.
- wsparcie społeczne - beneficjenci tworzą małą społeczność, którą spajają zmagania z podobnymi trudnościami. Razem pokonują kolejne bariery w swobodnym przemieszczaniu się, zdobywają nowe tereny do eksplorowania, nabierają pewności siebie, wspierają się nawzajem. Beneficjenci w czasie trwania innowacji częściej odwiedzają znajomych i rodzinę.
- wsparcie instrumentalne w postaci indywidualnego doradztwa technicznego i pomocy dotyczącej obsługi urządzeń elektronicznych i aplikacji (smartfon, tablet, komputer) dla beneficjentów i opiekunów.

Personel i organizacja pracy

Organizacja pracy: Zajęcia przeprowadza się zazwyczaj w dni wolne od codziennych obowiązków lub po nich, w dni powszednie. Instruktor dociera do miejsca zamieszkania beneficjenta, gdzie zaczynają się i kończą niemal każde. Wybór miejsc nie powinien być przypadkowy. Zajęcia zazwyczaj mają formę indywidualną. Wyklucza się w ten sposób zaistnienie sytuacji trudnej, kiedy to nagle i w tym samym czasie dwóch beneficjentów potrzebuje pomocy.

Organizacja stanowisk pracy: Stanowiskiem pracy w początkowych etapach innowacji może być dowolna sala zajęć, gdzie prowadzi się diagnozę (PRETEST) i wstępne zajęcia, a jako kolejne realizuje się zajęcia terenowe, wychodzi, wyjeżdża, przemieszcza się w ustalone punkty pod stałym monitoringiem (w zasięgu wzroku, lub - w trakcie późniejszych, bardziej samodzielnych zadań - na ekranie smartfona). Ważna jest gotowość instruktora prowadzącego zajęcia, by w razie potrzeby interweniował (dzwonił, dotoczył do swojego podopiecznego, albo po prostu zabrał go z miejsca w którym się zagubił). Zanim kolejne zajęcia przejdą w tryb aktywnego przemierzania drogi należy ustalić plan zajęć, wytyczyć trasy, omówić punkty orientacyjne i potrzebny czas. Ogólny harmonogram tematyczny zajęć jest uniwersalny, zaś plany pracy z konkretnym beneficjentem uwzględnią indywidualne kompetencje poszczególnych beneficjentów. Ważne zmienne to komunikacja, orientacja w przestrzeni, miejsce zamieszkania, kondycja fizyczna, motywacja.

Rekrutacja

Rekrutacja beneficjentów powinna odbywać się jednocześnie z rekrutacją ich opiekunów. Zaproszeni: rodzic z kandydatem na beneficjenta innowacji zostają zapoznani z celami projektu „Usługi opiekuńcze dla osób niepełnosprawnych”, rolę inkubatora innowacji społecznych jakim był ZG PSONI, planowanym harmonogramem prac i - niezbędnym do osiągnięcia zakładanych efektów - aktywnym współdziałaniem rodziców. Zawiera się kontrakty i ustala dalszy, już bardzo indywidualny plan pracy z konkretnym instruktorem. Nie należy planować rotacji instruktorów pomiędzy beneficjentami, bowiem takie zmiany traktuje się jako czynnik zakłócający.

Czynnikiem motywującym beneficjentów i zachęcającym ich do większego zaangażowania się może okazać się organizowanie zajęć o charakterze bardziej rozrywkowym. Aktywności uczące organizowania sobie czasu wolnego (np. gra w podchody, odwiedziny koleżanki/kolegi, gra na konsolę xbox) de facto miały na celu wyodrębnianie w przestrzeni punktów orientacyjnych, walor socjalizujący, uspołeczniający, diagnoza umiejętności korzystania z pojęć takich jak: strona lewa, prawa, drugi zakręt w lewo itp.

Innowacja odpowiada na potrzeby ostatecznego beneficjenta. Potrzeby te były artykułowane podczas spotkań społeczności warsztatowej, zajęć WDŻ, spotkań z rodzicami oraz samymi pracownikami. 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 ograniczonym 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. W początkowej fazie innowacja jest „kolejną usługą tego typu”, czyli instytucjonalnym i systemowym uszczęśliwianiem ON. Efekt końcowy innowacji to zmniejszenie zakresu opieki nad ON. To

usamodzielnianie sensu stricto. Usługa w tej innowacji zmierza więc do zerwania dotychczasowych związków, jakie łączyły usługodawcę i usługobiorcę.

Wymagania lokalowo-sprzętowe

Lokal - 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 (dla każdego beneficjenta lub przechodni oraz dla instruktora), 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.

Uczniów należy zaopatrzyć 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 należy stworzyć system komunikacji alternatywnej dostosowany do indywidualnych potrzeb beneficjenta (np. piktogramy, PECS lub inne metody komunikacji alternatywnej). Aplikację Glympse można uruchamiać na dowolnej przeglądarce w komputerze stacjonarnym lub laptopie.

Warto wcześniej ustalić dostępny sposób/środek transportu pomiędzy domem beneficjenta, a miejscem zajęć terenowych.

Wszystkie urządzenia mobilne 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. 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 może okazać się szczególnie cenna dla rodziców, którzy będą widzieć, gdzie realizowane są zajęcia i jakie szlaki są pokonywane. W ten sposób dba się o ich komfort psychiczny.

Prócz tego do przeprowadzenia zajęć/warsztatów pomocne mogą być najpopularniejsze aplikacje biurowe wchodzące w skład pakietu Microsoft Office, przygotowywane samodzielnie lub nabywane bezpłatnie pomoce w metodzie PECS bądź innej metodzie komunikacji alternatywnej.

Opis grup uczestników

- użytkownicy (instytucje, organizacje korzystające z innowacji):

- 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)

- odbiorcy - opiekunowie osób zależnych (rodzice, opiekunowie prawni, terapeuci)

Grupę docelową, czyli odbiorcami innowacji mogą być też rodzice i opiekunowie osób niepełnosprawnych. Od samego początku innowatorzy zdawali sobie sprawę z decydującej roli jaką w innowacji pełnić będą rodzice, a konkretnie ich zaangażowanie i poziom współpracy. Do tej konkretnej innowacji można zachęcić grono osób zawodowo zajmujących się pomaganiem osobom niepełnosprawnym. Są to m.in.: asystent osobisty, a więc każda osoba pracująca z osobą niepełnosprawną w kontakcie "jeden na jeden", uczniowie szkolący się do wykonywania zawodu asystent osoby niepełnosprawnej, doradcy zawodowi np. w charakterze trenera zawodu, terapeuci zajęciowi / instruktorzy terapii zajęciowej, psychologowie, oligofrenopedagodzy, surdopedagodzy, nauczyciele orientacji przestrzennej, pośrednio służby pomocowe (straż miejska, policja).

- osoby z niepełnosprawnościami

Grupa docelowa (odbiorcy) innowacji to osoby z niepełnosprawnościami, w tym każda osoba z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim i umiarkowanym. Na etapie werbowania osób zaproszonych do wzięcia udziału w projekcie warto dokonać profilowania tychże osób. Mogą to być zarówno osoby chodzące jak też poruszające się na wózkach, poruszające się o własnych siłach, bez wyraźnych deficytów narządu wzroku i słuchu, nie jest wymagana umiejętność czytania, mogą posługiwać się komunikacją alternatywną. Mogą to być uczestnicy WTZ (wobec których placówka nie ma ustawowego obowiązku dowożenia na zajęcia), uczniowie szkoły przysposabiającej do pracy, którzy to de facto niebawem będą starali się kontynuować rehabilitację społeczno-zawodową w WTZ. Wybór beneficjentów innowacji wynika z chęci zmniejszenia obciążenia finansowego dowozami uczestników WTZ i uczniów NSPdP. Kolejny powód, to prowadzona rehabilitacja zawodowa i w związku z tym konieczność docierania do miejsc praktyk zawodowych, stażu bądź już samej pracy.

Należy przygotować sobie narzędzia diagnostyczne na potrzeby tej innowacji bowiem niektóre z dostępnych na rynku, gotowych narzędzi nie mają polskiego, autoryzowanego przekładu.

Produktami pośrednimi wchodzącymi w skład modelu są: karty pracy, mapy, zindywidualizowane systemy komunikacyjne (np. PECS, skrypty, obrazki itp.), gra na konsole XBOX Planet 51, identyfikatory.

Zestaw załączników:

Załącznik 1. Deklaracja uczestnictwa w projekcie

Załącznik 2. Porozumienie na rzecz realizacji innowacji z Zarządem Koła

Załącznik 3. Informacja do służb pomocowych

Załącznik 4. Narzędzia do mierzenia efektów

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

Załącznik 6. Wzór umowy zlecenia dla kadry

Załącznik 7. Ogólny schemat do indywidualnego planu pracy z beneficjentem

Załącznik 8. Glympse - Instrukcja obsługi

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

Wersja elektroniczna produktu finalnego będzie dostępna na stronie www projektu „Usługi opiekuńcze dla osób niepełnosprawnych” www.innowacje.psoni.org.pl

Osoba do kontaktu: Sławomir Przybyło (bdb@o2.pl)