

Innowacje społeczne dla dostępności



**Regionalny Ośrodek
Polityki Społecznej
w Krakowie**

**Fundacja Instytut
Rozwoju Regionalnego**

Innowacje społeczne dla dostępności



Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej w Krakowie

Fundacja Instytut Rozwoju Regionalnego

Wydawcy:

Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej w Krakowie

ul. Piastowska 32

30-070 Kraków

www.rops.krakow.pl

Fundacja Instytut Rozwoju Regionalnego

ul. Świętokrzyska 14

30-015 Kraków

www.firr.org.pl

Autorzy:

FiRR: Agnieszka Bryndza-Stabro, Joanna Piwowońska

ROPS: Rafał Barański, Dominika Marszałek-Rojek, Katarzyna Ociepka-Miąsik,
Anita Parszewska, Izabela Śmiałowska, Karolina Walocha, Wioletta Wilimska

Zdjęcia:

Innowatorzy i Innowatorki, ROPS, pexels.com

Projekt okładki i skład:

Wiktoria Mirska

Druk:

K&K Drukarnia sp. z o.o.

ul. Szlak 77/222

31-153 Kraków

www.kandk.com.pl

Kraków 2022

Projekt „Inkubator Dostępności” realizowany był w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Spis treści

1. INKUBOWANIE INNOWACJI SPOŁECZNYCH: DROGA DO CELU	4
Wiek nowych wyzwań społecznych	4
Jak rozumiemy innowacje społeczne?	6
2. WSPÓŁPRACA I KO-KREACJA W EKOSYSTEMIE INNOWACJI SPOŁECZNYCH	8
3. INNOWACJE A DOSTĘPNOŚĆ	11
Co mają wspólnego innowacje społeczne z dostępnością?	11
Dostępność, czyli równy dostęp	11
Zasady projektowania uniwersalnego	12
Technologie kompensacyjne i asystujące	13
Niepełnosprawność w liczbach	15
4. DOSTĘPNE INNOWACJE SPOŁECZNE	17
W jaki sposób innowacja staje się rozwiązaniem dostępnym?	17
Podsumowanie	22
5. LIDERZY DOSTĘPNOŚCI – INNOWACJE WYBRANE DO UPOWSZECHNIANIA	23
Wibraap — instrument elektroniczny i aplikacja do odczuwania dźwięku przez wibracje	24
Strażnik	26
Hop Hop – mobilny plac zabaw	28
Himalaje Autyzmu	30
Gra o zdrowie	32
Zakupy na jednym wózku z dzieckiem z niepełnosprawnością ruchową	34
Wsparcie imprez masowych dla osób z niepełnosprawnością wzroku	36
Paszport pacjenta z chorobą rzadką	38
Wykorzystanie druku 3D w tworzeniu zabawek dla dzieci niewidomych	40
6. Pozostałe innowacje społeczne wypracowane w Inkubatorze Dostępności	42
Usługi	42
Aplikacje i rozwiązania IT	43
Produkty	44

1. INKUBOWANIE INNOWACJI SPOŁECZNYCH: DROGA DO CELU

Wiek nowych wyzwań społecznych

Początek XXI wieku należy do innowacji społecznych. Skomplikowane wyzwania w obszarze ochrony zdrowia, ekonomii, zmian klimatycznych i środowiskowych, migracji i starzejącego się społeczeństwa wymagają świeżego spojrzenia i otwarcia się na nowe rozwiązania. Szukamy więc kreatywnych, często odważnych, a przede wszystkim adekwatnych odpowiedzi. I to właśnie innowacje społeczne, razem ze swoją energią i potencjałem twórczym, zapraszają aktorów sceny politycznej, społecznej oraz ekonomicznej do współpracy i kooperacji w rozwiązywaniu tych wyzwań.

Ostatnie lata pokazały, że standardowymi metodami i procesami nie przezwyciężymy wszystkich problemów, z którymi obecnie się mierzymy. Sam rozwój gospodarczy – choć kluczowy – nie wystarczy. Widzimy to także na przykładzie dostępności usług społecznych i przestrzeni dla grup o ograniczonej mobilności i percepcji. Wiemy, że na tym polu mamy ciągle jeszcze wiele do zrobienia.

Jednocześnie od lat trwają badania nad innowacjami społecznymi, ich wpływem na otaczającą nas rzeczywistość, zmianą społeczną, którą wywołują. Raport z badania innowacji, przeprowadzonego przez Komisję Europejską, „The Theoretical, empirical and policy foundations for building social innovation in Europe – TEPSIE”, wskazuje główne cechy, dzięki którym innowacje społeczne wspierają ekosystem zmiany i kształtują liderów i liderki transformacji:

- **Zaspokajają potrzebę społeczną:** Innowacje społeczne tworzone są, by zaspokajać potrzeby społeczne w pozytywny lub korzystny sposób, ale mogą również odgrywać rolę w wyrażaniu lub kształtowaniu tychże potrzeb. Pomagają one także w legitymizacji nowych, pojawiających się lub nierozpoznanych dotychczas potrzeb społecznych.
- **Są wcielane w życie:** Innowacje społeczne to pomysły, które zostały wprowadzone w życie, zwiększając wpływ i zasięg działania innowatorów.
- **Zapewniają transformację relacji społecznych:** Innowacje społeczne mają na celu zmianę relacji społecznych poprzez poprawę dostępu do wpływu społecznego i władzy oraz zasobów w społeczeństwie.

- **Angażują i mobilizują beneficjentów:** Beneficjenci są zaangażowani w rozwój innowacji społecznej lub w zarządzanie nią. Zaangażowanie to zwiększa odpowiedzialność grupy docelowej za własne problemy, co prowadzi do wypracowania lepszych i bardziej innowacyjnych rozwiązań, a także zwiększa świadomość, kompetencje, a nawet poczucie godności i własnej wartości Beneficjentów.
- **Są oddolne:** W przeciwieństwie do innych form innowacji, zwłaszcza innowacji generowanych przez duże firmy, innowacje społeczne często mają raczej charakter „oddolny” niż „odgórny” i doraźny, a nie planowany. Często wyłaniają się z nieformalnych procesów i przedsiębiorczych działań obywateli i grup jednostek.
- **Cechuje je wysoki poziom niepewności:** Na początku innowacje społeczne charakteryzują się zazwyczaj wysokim poziomem niepewności, po części dlatego, że nigdy wcześniej nie były wdrażane. W wyniku tej niepewności nie można z góry stwierdzić, czy innowacja społeczna jest „dobra”, czy też „skuteczniejsza” lub „lepsza” niż alternatywy. To widać dopiero z perspektywy czasu.
- **Są osadzone w rutynach, normach i strukturach:** Na początku innowacja społeczna różni się od powszechnych praktyk. Jednak w zależności od kontekstu społecznego, politycznego i kulturowego, w którym się pojawia, może zostać osadzona w rutynach, normach i strukturach, a tym samym stać się powszechną, codzienną praktyką.

Opisana wyżej możliwość kreowania zmian społecznych i wspierania lokalnych zasobów oraz liderów, stojących blisko problemów, wzmocniła też innowacje społeczne jako narzędzie do kształtowania nowoczesnej polityki społecznej.

„Dzisiaj z dumą mogę powiedzieć, że w Małopolsce stworzyliśmy i udostępniliśmy start-up’ową przestrzeń dla działań Innowatorów Społecznych, czyli możliwość opracowania, zweryfikowania i zaistnienia nowatorskich rozwiązań. W realizowanych przez nas inkubatorach innowacji od wielu lat inspirujemy, wspieramy i promujemy innowacyjne rozwiązania kreowane oddolnie przez mieszkańców całego kraju. W tym czasie skupiliśmy grupę osób świadomych społecznie i zaangażowanych, które szukają różnych dróg i możliwości mierzenia się z wyzwaniami, jakie stawia przed nami dynamicznie zmieniający się świat. Dziś wiem, że inwestycje w innowacje społeczne były i są nadal ważne z perspektywy korzyści społecznych i należy je wspierać.”

Wioletta Wilimska, Dyrektor Regionalnego Ośrodka Polityki Społecznej w Krakowie

Jak rozumiemy innowacje społeczne?

Najprościej mówiąc, innowacje społeczne to wszystkie nowe działania społeczne, polepszające jakość życia zarówno całej społeczności, jak i jej pojedynczych przedstawicieli. Muszą posiadać cechę „nowości”, co oznacza unikalne rozwiązanie, które sobą reprezentują, lub wdrożenie już istniejącego pomysłu, ale w nowym kontekście społecznym.

Istnieje również definicja innowacji, zaproponowana przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju, zgodnie z którą innowacje społeczne to „rozwiązania, które równocześnie odpowiadają na zapotrzebowanie społeczne, jak i powodują trwałą zmianę w danych grupach społecznych. Te rozwiązania mogą wiązać się z innowacyjnymi produktami, usługami bądź procesami, które umożliwiają odmienne rozwiązywanie typowych problemów społecznych”.

Innowacje społeczne to wszystkie nowe działania społeczne, polepszające jakość życia zarówno całej społeczności, jak i jej pojedynczych przedstawicieli. Muszą posiadać cechę „nowości”, co oznacza unikalne rozwiązanie, które sobą reprezentują lub wdrożenie już istniejącego pomysłu, ale w nowym kontekście społecznym.

Jeśli natomiast spojrzymy na temat samej innowacyjności w kontekście naszego kraju, to międzynarodowe indeksy innowacyjności umieszczają Polskę w gronie umiarkowanych innowatorów (w 2021 roku Polska zajęła 40. miejsce w rankingu najbardziej innowacyjnych krajów świata – „Global Innovation Index 2021” – badano wtedy 132 gospodarki). W drugim, międzynarodowym badaniu innowacyjności „Bloomberg Innovation Index 2021” Polska zajęła 23. miejsce w rankingu ogólnym (przebadano 111 państw). Umieszczenie nas w grupie umiarkowanych innowatorów pokazuje potencjał społeczny i intelektualny naszego kraju, czego sami doświadczyliśmy, realizując Inkubator Dostępności.

Inkubator Dostępności był realizowany przez Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej w Krakowie i Fundację Instytutu Rozwoju Regionalnego. Zadaniem projektu było niwelowanie barier w dostępie do usług, produktów i przestrzeni publicznej dla osób o ograniczonej mobilności, percepcji, starszych i z niepełnosprawnościami.

Naszym celem było wypracowanie i przetestowanie 45 innowacyjnych rozwiązań, które pozwolą na szybsze, skuteczniejsze i bardziej wydajne rozwiązywanie problemów społecznych.

Projekt wdrażany był w ramach IV Osi Priorytetowej Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój (Działanie 4.1: Innowacje społeczne), na zlecenie Ministerstwa Funduszy i Polityki Regionalnej, finansowany jest ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Realizacja projektu przypadła na okres od 1 października 2019 r. do 31 grudnia 2022 r. Swoim zasięgiem objął on całą Polskę, a jego wartość wyniosła 3 969 488,00 zł.



2. WSPÓŁPRACA I KO-KREACJA W EKOSYSTEMIE INNOWACJI SPOŁECZNYCH

Ewolucyjnie i biologicznie jesteśmy zaprogramowani na współpracę. Dzielenie zasobów postrzegamy jako naturalne, co wynika z historii gatunku ludzkiego, który, aby przetrwać, musiał nauczyć się współpracować. Ewolucja zadbała także, by reakcje naszego mózgu były także wyraźnie nakierowane na współpracę i myślenie o dobru wspólnym.

Z tej potrzeby współpracy i kreowania warunków do zmiany w ekosystemie innowacji korzystaliśmy także, tworząc podwaliny pod realizowany przez nas Inkubator Dostępności. Z dzisiejszej perspektywy, możemy wyróżnić cztery filary współpracy, które stały się podstawą naszych wspólnych działań.

Współpraca jako nowa jakość dla zarządzania sprawami wspólnymi – administracja publiczna, poszukując sposobów na poprawę jakości zarządzania sprawami wspólnymi, korzystała z idei nowego współrzędzenia publicznego. Jej podstawowym założeniem jest przekonanie, że skoro nie jest w stanie samodzielnie realizować wszystkich potrzeb społecznych w XXI wieku, to kluczem do dobrego rządzenia jest partnerstwo międzysektorowe oraz dialog społeczny. Administracja publiczna, a szczególnie samorządowa ma realny potencjał wzmocnienia głosu, który płynie bezpośrednio ze społeczności. Jest to głos, który nie tylko zgłasza trudności, ale też oferuje rozwiązania trafnie, z uwzględnieniem warunków lokalnych, i realistycznie, odpowiadając na zidentyfikowane problemy.

Współpraca jako podstawa do ko-kreacji i wypracowywania rozwiązań – aby podejmowane działania były skuteczne, zapraszamy do współtworzenia tych rozwiązań samych zainteresowanych, osoby, które na co dzień bezpośrednio doświadczają trudności w aktywnym, samodzielnym życiu, a więc osoby starsze, z niepełnosprawnościami i ich bliskie otoczenie.

Współpraca buduje kapitał społeczny – współpraca, partnerstwo i współodpowiedzialność podmiotów publicznych, biznesu i obywateli przy realizacji polityk publicznych jest jedną z zasad realizacji przyjętej przez Rząd RP Strategii na rzecz Odpowiedzialnego Rozwoju do roku 2020 (z perspektywą do 2030 r.). W dokumencie tym wskazuje się m.in., że kapitał społeczny jest warunkiem rozwoju nowoczesnej gospodarki i efektywnej współpracy, różne podmioty nie tylko stają się współuczestnikami działań rozwojowych, ale także je współtworzą, a szczególnie istotne w skuteczności polityki

rozwoju jest partnerstwo i kreatywność samorządów terytorialnych. Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej w Krakowie poprzez mechanizm grantowy i bieżące wsparcie merytoryczne Innowatorów i Innowatorek oddał więc w ręce społeczeństwa możliwość kreowania nowych rozwiązań i zmieniania narzędzi i metod pracy publicznego sektora pomocy społecznej.

Współpraca jako motor rozwoju regionu – współpraca i partnerstwo jest polem współodpowiedzialności i konsensualnej współpracy z innymi podmiotami – aktorami polityki rozwoju w regionie. Kluczowe czynniki sukcesu na tym polu to potencjał instytucjonalny, potencjał współpracy i zdolność ich wykorzystania do kreowania i realizacji działań. W ten sposób, myśląc o innowacjach na poziomie krajowym, realizując partnerstwo lokalne Regionalnego Ośrodka Polityki Społecznej w Krakowie i Fundacji Instytut Rozwoju Regionalnego, podnosiliśmy także innowacyjne i kreatywne kompetencje w regionie Małopolski.

„Pełnienie funkcji inkubatora innowacji społecznych przez administrację publiczną dalece odbiega od schematu działania typowego dla „urzędów”. Wydaje się, że administracja publiczna, bardzo często skoncentrowana na formalnej poprawności realizowanych działań, nie jest dobrym środowiskiem do kreowania innowacji. Okazuje się jednak, że administracja może w dobry sposób wypełnić funkcję inkubatora innowacji, co pokazuje jak wiele zależy od praktyki działania i ludzi, którzy – zachowując skupienie na procesowej poprawności – są w stanie działać nieszablonowo i efektywnie.”

Rafał Barański, Zastępca Dyrektora Regionalnego Ośrodka Polityki Społecznej w Krakowie

„Zawiązanie współpracy pomiędzy Regionalnym Ośrodkiem Polityki Społecznej i Fundacją Instytut Rozwoju Regionalnego umożliwiło nam stworzenie optymalnych warunków dla rozwoju innowacji społecznych. Tygiel, jaki powstał z doświadczenia ROPS w zakresie inkubowania innowacji i kształtowania polityk społecznych, Fundacji w obszarze projektowania uniwersalnego i rozwiązań wspierających osoby ze szczególnymi potrzebami, a także niesamowitej kreatywności Innowatorów i Innowatorek, okazał się być doskonałym i przyjaznym środowiskiem kształtowania zmiany społecznej, przestrzenią tworzenia rozwiązań, które niosą w sobie ogromny potencjał i wpływają na podniesienie jakości życia wielu osób.”

Joanna Piwowońska, Dyktor ds. Projektów Strategicznych, Fundacja Instytut Rozwoju Regionalnego

Na sukces partnerstwa i całego Inkubatora Dostępności złożyło się wiele czynników, które stały się filarem współpracy dwóch organizacji – jednostki administracji samorządowej oraz organizacji pozarządowej. Są to:

- **Otwartość** – czyli zgoda na czerpanie z zasobów zewnętrznych, będących poza jedną instytucją, na potrzeby rozwoju, jak i dzielenia się własnymi zasobami.
- **Spójność** – czyli jednolita matryca celów, wskaźników, oczekiwanych rezultatów. Spójność ta była wypracowywana w ramach bezpośrednich kontaktów, cyklicznych spotkań. Jej wyrazem była też opracowana strategia. Zawsze lepiej rozumieć „dlaczego”, a nie „w jaki sposób”, gdyż nawet najlepiej działający schemat postępowania nie sprawi, że ludzie zaczną ze sobą współpracować – muszą wiedzieć, po co to robią.
- **Akceptacja różnorodności i wzajemnie zrozumienie** – czyli wspólne dyskusje o różnicach, które pomagają w rozwijaniu pomysłów, modyfikowaniu sposobów działania, tworzeniu czegoś nowego, zmienianiu punktów odniesienia.
- **Współdziałanie** – czyli umiejętność skoordynowania działań w grupie, realizowanie zadań z wykorzystaniem podejścia „razem jako my”, co często przydaje się w sytuacjach kryzysowych, których w projektach nie brakuje.
- **Wzajemna uważność** – czyli dzielenie się sukcesami i porażkami, widzenie się wzajemne.
- **Współodpowiedzialność** – czyli wspólna dbałość o efekty, o markę, o dobro wspólne, poczucie odpowiedzialności za grupę, za zadania i efekty.
- **Elastyczność i otwartość na działanie** – czyli zwinne techniki zarządzania partnerstwem, szybkie reakcje na pojawiające się sytuacje, szybkie adaptowanie się do zmian.
- **Chęć niesienia pomocy** – czyli zdefiniowanie swojej roli i misji, wykorzystanie narzędzi finansowych i kompetencji posiadanych przez partnerstwo, by nieść wsparcie innym.
- **Wyjście poza schematy** – czyli budowanie koncepcji działania w odniesieniu do potrzeb i predyspozycji naszych grup docelowych, wzmacnianie kreatywności, szukanie inspiracji.

3. INNOWACJE A DOSTĘPNOŚĆ

Co mają wspólnego innowacje społeczne z dostępnością?

Wiedząc już, czym są innowacje społeczne, dlaczego są ważne i dlaczego potrzebują partnerstwa, warto zwrócić uwagę na jeszcze jeden ich aspekt, który tak mocno podkreślaliśmy w Inkubatorze Dostępności, czyli dostępność.

Aby innowacje były skuteczne, muszą być dostępne nie tylko w rozumieniu potocznym tego słowa, czyli szeroko rozpowszechnione w społeczeństwie. O dostępności innowacji świadczy fakt, **iż są one osiągalne dla dużej grupy różnych odbiorców i użytkowników.** Ale co to właściwie oznacza?

Dostępność, czyli równy dostęp

Aby zrozumieć dokładniej zależności między dostępnością a innowacjami społecznymi, warto najpierw przytoczyć definicję samej dostępności. **Dostępność jest to właściwość środowiska (przestrzeni fizycznej, rzeczywistości cyfrowej, systemów informacyjno-komunikacyjnych, produktów, usług), pozwalająca osobom o zróżnicowanych potrzebach (np. osobom z niepełnosprawnościami, seniorom, dzieciom, rodzicom opiekującym z małymi dziećmi, etc.) na korzystanie z niego na zasadzie równości z innymi.** W ten sposób dostępność staje się niezbędnym warunkiem prowadzenia niezależnego, samodzielnego życia przez osoby ze zróżnicowanymi potrzebami i ich uczestnictwa w życiu społecznym.

Dostępność pozwala osobom o zróżnicowanych potrzebach (np. osobom z niepełnosprawnościami, seniorom) korzystać z otaczającego ich środowiska na równi z innymi. Jest warunkiem ich niezależnego, samodzielnego życia i uczestnictwa w życiu społecznym.

Wyzwaniem jednak pozostaje zapewnienie jej na poziomie praktycznym, czym zajmowaliśmy się w Inkubatorze Dostępności. Co zrobić, aby osoby o zróżnicowanych potrzebach wspólnie z innymi mogły korzystać z przestrzeni fizycznej, cyfrowych zasobów, systemów informacyjno-komunikacyjnych, produktów czy usług? Tu właśnie innowacje i dostępność podają sobie rękę.

Zasady projektowania uniwersalnego

Dostępność może być zapewniona na wiele zróżnicowanych sposobów. Jednym z nich jest **zastosowanie zasad uniwersalnego projektowania**, które wykorzystuje się także podczas projektowania i inkubowania innowacji społecznych. Projektowanie uniwersalne staje się też coraz bardziej popularne wśród projektantów, inżynierów i specjalistów, którzy projektują już nie tylko przestrzeń i architekturę, ale i gry, modele pracy czy produkty i aplikacje.

8 zasad uniwersalnego projektowania:

1. identyczność użycia
2. elastyczność stosowania
3. prosta i intuicyjna obsługa
4. zauważalna informacja
5. tolerancja na błędy
6. łatwość obsługi bez wysiłku
7. właściwe wymiary i przestrzeń dla podejścia i użycia
8. zasada percepcji równości

Zasady projektowania uniwersalnego pozwalają tworzyć rozwiązania, dostępne dla wszystkich, nie tylko dla osób o specyficznych potrzebach.

Rozwiązania zaprojektowane zgodnie z nimi stawiają na **identyczność użycia**, czyli takie zaprojektowanie przedmiotu lub aplikacji, aby każdy mógł z nich skorzystać na takich samych warunkach. Są także **elastyczne w stosowaniu** – pozwalają na użytkowanie ich przez różne osoby z różnymi ograniczeniami na równych zasadach.

Uniwersalne projektowanie to również **prosta i intuicyjna obsługa rozwiązania**, niewymagająca szczególnej koncentracji i umiejętności. Wśród zasad znajdziemy też wytyczne związane z **zauważalną informacją**, która korzysta z różnych środków przekazu, a także **tolerancję na błędy**, czyli łatwość obsługi urządzenia albo przedmiotu, którego projektant przewidział, że jako użytkownicy będziemy popełniać błędy przy obsłudze danego rozwiązania. Zasady skupiają się też na **niskim poziomie wysiłku fizycznego** oraz **właściwych wymiarach i przestrzeni dla podejścia i użycia**. Oznacza to, że rozwiązanie musi być łatwe w użytkowaniu przez osoby o różnym wzroście albo na wózku. Zarówno podczas tworzenia innowacji, jak i dostępnych rozwiązań nie wolno zapomnieć o zasadzie **percepcji równości**. Zgodnie z nią powinno się dążyć do minimalizowania możliwości indywidualnego postrzegania projektu jako dyskryminującego. Inaczej mówiąc, aby

udogodnienia, które pozwalają korzystać z narzędzia czy przestrzeni w różnorodny sposób, były jak najmniej zauważalne, wtopiły się w „tło”.

Dbając o zasady projektowania uniwersalnego, warto pamiętać, że **nie zawsze wypełnienie wszystkich reguł musi oznaczać pełną użyteczność rozwiązań dla osób z niepełnosprawnościami**. Nie oznacza to jednak, że nie należy się starać – wręcz przeciwnie dostępność to nieustanne dążenie do celu.

Technologie kompensacyjne i asystujące

Kolejnym punktem styku innowacji społecznych i dostępności jest **usuwanie istniejących barier poprzez szerokie stosowanie racjonalnych usprawnień, w tym technologii kompensacyjnych i asystujących**, gwarantujących dotarcie do szerokiej grupy odbiorców. To właśnie rozwój nowych technologii oraz technologie kompensujące pozwalają na wyrównywanie szans.

Czym są? To nic innego, jak technologie i rozwiązania, których uruchomienie lub zastosowanie umożliwia lub ułatwia osobom ze szczególnymi potrzebami korzystanie z produktów, usług na zasadzie równości z innymi. Przykłady można mnożyć, również w zależności od rodzaju i stopnia niepełnosprawności. Technologią asystującą będzie zatem czytnik ekranu, program powiększający obraz na ekranie komputera, program przetwarzający tekst z ekranu na alfabet Braille’a czy też, systemy alternatywnej komunikacji. Przykładem takich rozwiązań jest też tzw. CyberOko, czyli urządzenie wspierające komunikację alternatywną za pomocą technologii śledzenia wzroku użytkownika i tym samym umożliwiające sterowanie komputera za pomocą gałki ocznej.

Technologie kompensacyjnie oraz asystujące to również techniczne rozwiązania, takie jak obniżone krawężniki, na które naprowadza specjalna nawierzchnia, lub ulepszenia przy wózkach.

Technologie kompensacyjne i asystujące to rozwiązania, których uruchomienie lub zastosowanie umożliwia lub ułatwia osobom ze szczególnymi potrzebami korzystanie z produktów, usług na zasadzie równości z innymi.

Warto pamiętać, że innowacje, z których chętnie dziś korzystamy w naszym codziennym życiu, kiedyś, na etapie ich prototypowania tworzone były z myślą o osobach ze szczególnymi potrzebami: osobach z niepełnosprawnościami, seniorach, osobach mających trudności w komunikowaniu się z otoczeniem. Takim przykładem mogą być podjazdy dla wózków, których używają nie tylko osoby z niepełnosprawnościami narządów

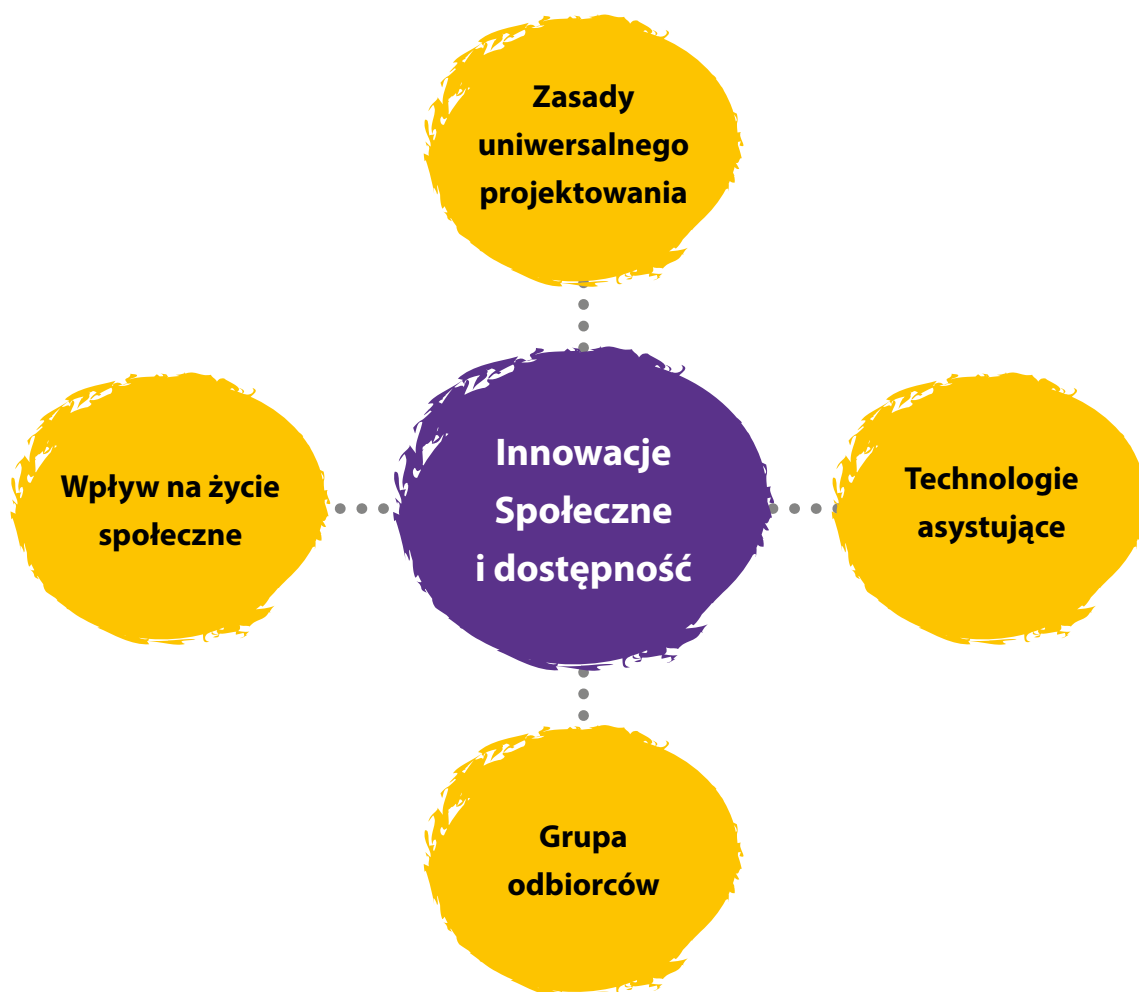
ruchu, lecz które również stanowią olbrzymie ułatwienie dla rodziców, wychodzących na spacer z dziećcykami wózkami, osób podróżujących z walizkami na kółkach czy nawet dla osób, wprowadzających swoje rowery na teren danego budynku.

Innym przykładem rozwiązania dedykowanego wybranej grupie odbiorców, a używanego powszechnie, są aktywne, elektroniczne formularze w różnego rodzaju instytucjach, które można wypełnić on-line. Stworzone z myślą o osobach niewidomych i niedowidzących, szybko weszły do powszechnego użytku, znacznie upraszczając obieg dokumentów i ułatwiając klientom załatwianie urzędowych spraw oraz składanie pism.

Czy ktoś z Was nie słyszał o audiobookach? Liczba odbiorców książek w formie czytanej na głos stale rośnie, a wśród nich są nie tylko osoby z dysfunkcją wzroku, lecz również pełnosprawni kierowcy samochodów, którzy umilają sobie audiobookami podróż. Odbiorcami audiobooków są także najmłodszy miłośnicy literatury, słuchający audiobooków przed snem, a także wszyscy, którzy wybierają słuchanie książek jako formę ich czytania.

Istotą dostępności jest więc nakierowanie na wykluczoną społecznie grupę odbiorców i umożliwienie im korzystania z otaczającego ich świata na równi z innymi.

Obok grupy użytkowników, wspólny dla innowacji i dostępności jest też wpływ rozwiązań na społeczeństwo.



Wpływu tego nie sposób nie docenić. Zarówno sama dostępność, jak i innowacje kształtują wiele obszarów życia, determinując indywidualną i ogólną sytuację społeczną, a także poprawiając jakość życia osób ze zróżnicowanymi potrzebami. Mowa tu nie tylko o osobach trwale dotkniętych jakąś formą niepełnosprawności. O ważkości dostępności i społecznych innowacji może przekonać się każdy z nas, w każdym momencie życia, ulegając na przykład wypadkowi i w związku z nim doświadczając czasowych ograniczeń w poruszaniu się. Wówczas można się przekonać „na własnej skórze”, że innowacyjne, dostępne rozwiązania stają się **fundamentami równości i solidarności społecznej**. Dopiero na owych fundamentach budować można silne, trwałe i przynoszące satysfakcję więzi społeczne, pozwalające osobom z niepełnosprawnościami aktywnie uczestniczyć w życiu, również tym zawodowym, i stać się tym samym niezależnymi od zewnętrznych form pomocy.

Niepełnosprawność w liczbach

Konieczność budowy owych fundamentów staje się tym bardziej uderzająca, im dokładniej zaczniemy przyglądać się statystykom. Zgodnie z danymi oficjalnymi, **w Polsce mieszka 4,7 mln osób z niepełnosprawnościami**, co stanowi około 12,2% naszego społeczeństwa, ale uwaga! są to dane oficjalne, co oznacza, że biorą one pod uwagę wyłącznie osoby posiadające orzeczenie o niepełnosprawności.

Według oficjalnych statystyk w Polsce mieszka 4,7 miliona osób z niepełnosprawnościami trwałymi lub czasowymi

<http://www.niepelnosprawni.pl/ledge/x/116886> (dostęp z dnia 10.10.2022)

Jeśli przyjąć, że do określenia siebie jako osoby z niepełnosprawnością wystarczy deklaracja samej zainteresowanej osoby, a nie oficjalne dokumenty, okaże się, że statystyki zmieniają się dramatycznie i liczba ta może urosnąć aż do **7,7 mln osób**. Przyjmuje się, że 10% tych osób to osoby z niepełnosprawnościami ruchowymi (770 tys.), ok. 1,8 mln osób z niepełnosprawnością wzroku, w tym około 5 tysięcy osób całkowicie niewidomych, około 1 milion osób G/głuchych lub słabosłyszących. Problem ze słuchem ma także co czwarta osoba po 65. roku życia. W poradniach zdrowia psychicznego leczy się ponad 1 milion osób. Szacuje się, że problemy ze zdrowiem psychicznym dotyczą nawet od 5 do 8 mln Polaków. Powyższe szacunki obejmują również sytuacje doświadczania czasowej niepełnosprawności.

Statystyki nieoficjalne mówią o 7,7 mln osób z niepełnosprawnościami trwałymi lub czasowymi, w tym szacuje się, że:

- 10% to osoby z niepełnosprawnościami narządów ruchu,
- 1,8 milion osób to osoby z niepełnosprawnością wzroku, z czego 5 tysięcy osób to osoby całkowicie niewidome,
- 1 milion osób to osoby głuche lub słabosłyszące,
- od 5 do 8 miliona osób boryka z problemami ze zdrowiem psychicznym.

Program rządowy Dostępność Plus Dostępność Plus
(https://www.funduszeuropejskie.gov.pl/media/97063/Program_Dostepnosc_Plus.pdf
dostęp z dnia 10.10.2022)



4. DOSTĘPNE INNOWACJE SPOŁECZNE

W jaki sposób innowacja staje się rozwiązaniem dostępnym?

Celem Inkubatora Dostępności było stworzenie przyjaznej przestrzeni, w której Innowatorzy i Innowatorki mogliby kreować innowacje społeczne i sprawdzać ich działanie w praktyce. Oznacza to cały szereg działań związanych z tworzeniem prototypu rozwiązania, który spełnia kryteria dostępności, dzięki czemu **ma szansę odmienić jakość życia osób ze zróżnicowanymi potrzebami**. Możliwość przetestowania innowacji, jaką dawał Inkubator Dostępności, była również doskonałym źródłem wiedzy o tym, jakich rozwiązań unikać i jakie pomysły nie sprawdzają się w realnym świecie.

„Innowacje czynią świat bardziej dostępnym i prowadzą do powstania potrzebnych rozwiązań. Z drugiej strony bywa również tak, że pomysł wydaje się dobry, a po wykonaniu zaplanowanych testów, okazuje się zwykłym niewypałem. I taka wiedza też jest wartością.”

Roman Roczeń, Innowator innowacji „Blue Sea Eye”

Jak już wspomnieliśmy, innowacje stają się dostępne dzięki stosowaniu w trakcie ich tworzenia zasad uniwersalnego projektowania oraz dzięki zaimplementowaniu w nich technologii kompensacyjnych oraz asystujących. Poniżej przedstawiamy kilka wybranych przez nas do upowszechniania innowacji społecznych. Na ich przykładzie możemy dokładniej opowiedzieć o szczegółach i praktycznej stronie dostępności.

Liderzy dostępności, czyli innowacje wybrane do upowszechniania przez Radę Innowacji Społecznych, które w szczególny sposób zwiększają dostępność produktów, usług i modeli pracy dla osób o szczególnych potrzebach:

1. Wibraap — instrument elektroniczny i aplikacja do odczuwania dźwięku przez wibracje
2. Strażnik
3. Hop Hop – mobilny plac zabaw

4. Himalaje Autyzmu
5. Gra o zdrowie
6. Zakupy na jednym wózku z dzieckiem z niepełnosprawnością ruch
7. Wsparcie imprez masowych dla osób z niepełnosprawnością wzroku
8. Paszport pacjenta z chorobą rzadką
9. Wykorzystanie druku 3D w tworzeniu zabawek dla dzieci niewidomych

Jedną z pozytywnie zaopiniowanych przez Radę Innowacji Społecznych innowacji są edukacyjne zabawki dla dzieci i młodzieży z dysfunkcją wzroku w formie **puzzli 3D**. Puzzle pomagają w nauce i trenowaniu umiejętności związanych z nauką czytania i pisania. Innowacja jest dostępna dla osób z dysfunkcją wzroku dzięki **umieszczeniu na poszczególnych elementach liter w alfabecie Braille'a**. Po odpowiednim połączeniu puzzli powstaje cały przedmiot, którego kształt odpowiada tworzonemu słowu.

Z myślą o osobach z dysfunkcjami wzroku powstała również inna innowacja – specjalne gumowe i antypoślizgowe **maty, które mogą być używane podczas imprez masowych jako wsparcie w przemieszczaniu się dla osób słabowidzących i niewidomych**. Maty zostały wyposażone w linie wodzące i pola uwagi, a także w wyczuwalne pod butem krawędzie. Maty są wykonane z wykorzystaniem kolorów kontrastowych: podłoże jest żółte, boczne linie ostrzegające o końcu drogi są wykonane z żółto-czarnej taśmy. Co ważne, rozłożone maty nie utrudniają funkcjonowania osobom poruszającym się np. na wózkach inwalidzkich czy z wykorzystaniem chodzików.

Zarówno maty, jak i puzzle 3D są **dostępne dzięki fakturowym oznaczeniom** umieszczonych na wyprodukowanych produktach.

Technologie kompensacyjne oraz asystujące nie sprowadzają się jednak wyłącznie do rozwiązań kierowanych do osób z niepełnosprawnością wzroku, lecz obejmują swoim zasięgiem całe spektrum różnego rodzaju szczególnych potrzeb.

Przykładem rozwiązania dedykowanego osobom z niepełnosprawnością narządu ruchu jest innowacja ułatwiająca zakupy w sklepach wielkopowierzchniowych rodzinom z dzieckiem z niepełnosprawnością, np. z mózgowym porażeniem dziecięcym. Proponowana innowacja polega na **dostosowaniu siedziska w wózku zakupowym do potrzeb dziecka**. W tym przypadku technologią wspierającą jest specjalnie skonstruowane siedzisko, wyprofilowane i wyposażone w zestaw stabilizatorów (min. zagłówek do stabilizacji głowy czy odcinka lędźwiowego kręgosłupa) oraz pięciopunktowe pasy bezpieczeństwa.

Kolejna innowacja łączy w sobie koncepcję mat oraz wspomnianą również wyżej grupę odbiorców, czyli dzieci z problemami w obszarze motoryki dużej. Jej celem jest **wspomaganie terapii dzieci z trudnościami, wzmacnianie ich prawidłowego rozwoju psychoruchowego**. Staje się to możliwe dzięki aktywności na specjalnych matach, składających się z 6 płaskich części. Dzięki frezowaniom, otworom i drewnianym łącznikom, **maty przekształcają się w obiekty do ćwiczeń i zabaw ruchowych**. Co więcej, w matach zastosowano dwa rodzaje faktur: gładką i chropowatą, które tworzą falę, **umożliwiając doznania haptyczne**.

Innowacja ta, promująca terapię przez aktywną zabawę, jest świetnym przykładem **zgodności z zasadami uniwersalnego projektowania**. Maty są **proste i intuicyjne w korzystaniu**, a ich wymiary i przestrzeń, którą tworzą, sprawiają, że **może z nich korzystać duża grupa dzieci z różnymi trudnościami ruchowymi**. Doskonale odnajdą się zatem na nich dzieci z niepełnosprawnościami ruchowymi czy intelektualnymi z obniżoną zdolnością motoryczną, dzieci z wadami postawy, dzieci z deficytami w obszarze układu nerwowego czy w końcu dzieci bez niepełnosprawności ruchowych.

Kolejną innowacją, łączącą zastosowanie wielu różnych technologii **dostępnościowych**, a tym samym kierowaną do bardzo szerokiej grupy osób, jest gra planszowa wykorzystywana **w pracy terapeutycznej z osobami z niepełnosprawnością psychiczną** (w tym na przykład psychozą, depresją, chorobą dwubiegunową).

Gra planszowa, wymagająca od graczy zaangażowania, wcielania się w różne role i postaci z obszaru rynku pracy, składa się przede wszystkim z kart związanych kolejno z zagadnieniami społecznymi, prawnymi i finansowymi dotyczącymi obszaru pracy, a także z kart, związanych z zagadnieniami dotyczącymi urzędów i instytucji. Jeden zestaw gry zawiera ponadto min. podręcznik edukacyjny oraz instrukcję dla graczy.

Dzięki zastosowanym technologiom, wszystkie powyższe elementy gry są dostępne. Materiały merytoryczne przygotowane zostały w formie **plików, spełniających standardy dostępności informacyjnej i cyfrowej**. Elementy fizyczne gry (np. karty), zaprojektowane zostały również z myślą o osobach z **obniżoną sprawnością manualną**. Z kolei **czcionki stosowane w grze** (karty) uwzględniają także potrzeby osób z dysfunkcją wzroku i ogólne standardy dostępności informacyjnej.

Wokół zdrowia koncertuje się również kolejna innowacja – **model pracy z pacjentem, przejawiającym zachowania trudne**. Model ten opiera się nie tyle na technologiach i urządzeniach, ile na relacji asystent / rodzic / opiekun – osoba z niepełnosprawnością i ma na celu **przygotowanie osoby z niepełnosprawnością, przejawiającej zachowania trudne** (krzyk, agresja, autoagresja) **do przejścia procedur medycznych**, zmniejszenie poziomu stresu, umożliwienie diagnozy oraz podjęcie leczenia.

W ramach modelu asystent odbywa z osobą z niepełnosprawnością oraz jej rodzicem/ opiekunem **serię spotkań, mających na celu poznanie uczestnika**, jego środowiska, problemów zdrowotnych oraz dotychczasowej historii leczenia. Na ich podstawie przygotowany zostaje **scenariusz realizacji wizyt lekarskich**, przy czym scenariusz ten ulegać może modyfikacjom, w zależności od sytuacji. **Innowacja ta zwiększa dostępność usług medycznych dla osób o szczególnych potrzebach**, w tym osób z niepełnosprawnością intelektualną, w spektrum autyzmu, ADHD, czy osób bez konkretnej diagnozy, jednak przejawiających na tyle trudne, niestandardowe zachowania w czasie procedur medycznych, że ich przeprowadzenie w „normalnym” trybie staje się niemożliwe. Warto przy tym zaznaczyć, że **wdrożenie zaproponowanego w modelu rozwiązania może okazać się korzystne również dla osób neurotypowych**. Umawianie wizyt w poradniach na „szybki” termin wyeliminowałoby konieczność długiego oczekiwania przed gabinetem, obecności bliskiej osoby lub asystenta/asystentki podczas badań wyeliminowałaby stres, natomiast większe zaangażowanie lekarzy pierwszego kontaktu w proces diagnostyki, spowodowałoby mniejsze obciążenie lekarzy specjalistów. Osobom, odczuwającym wysoki poziom lęku przed wizytą u lekarza, z pewnością pomogłaby możliwość odbycia wizyty adaptacyjnej, mającej na celu **jedynie zapoznanie się z miejscem, bez wykonywania medycznych procedur**. Z kolei umawianie wizyt mailowo znacznie skróciłoby proces rezerwacji terminów i spędzania długich godzin „na telefonie”. Wyposażenie poczekalni gabinetów medycznych w takie przyrządy jak **koce sensoryczne czy słuchawki wygłuszające** sprzyjałoby wyciszeniu przed wizytą. Równie ważne dla nas wszystkich jest, aby lekarze na skierowaniach umieszczali ważne informacje, dotyczące np. warunków, w jakich powinno być przeprowadzone badanie.





Trzecia innowacja z obszaru zdrowia podejmuje temat **systemu informatycznego wspierającego pacjentów z chorobami rzadkimi**. Nośnik – elektroniczny paszport zawiera **dane na temat choroby rzadkiej, na którą cierpi pacjent, przyjmowanych leków, potrzeb chorego oraz jego lekarzy prowadzących**. Paszport taki ułatwia uzyskanie adekwatnej pomocy medycznej w sytuacji nagłej lub kryzysowej, a także umożliwi dopasowanie terapii i leczenia podczas standardowych wizyt u lekarzy specjalistów. Co prawda innowację stworzono z myślą o pacjentach cierpiących na choroby rzadkie, ale łatwo wyobrazić sobie sytuację, w której każdy z nas będzie miał zawsze przy sobie **elektroniczny nośnik danych, zawierający podstawowe informacje medyczne na nasz temat**, poszerzone o np. grupę krwi lub czynniki uczulające. Dzięki temu proces diagnostyczny, a potem leczenie, przebiegałoby znacznie sprawniej, szybciej i efektywniej, również w sytuacjach zagrożenia życia.

Pozostając w obszarze technologii, warto zwrócić uwagę jeszcze na dwie innowacje wspierające osoby z niepełnosprawnością słuchu. W ich przypadku nieusłyszenie w porę sygnału alarmowego, takiego jak na przykład dźwięk alarmu przeciwpożarowego, skończyć się może poważnym uszczerbkiem na zdrowiu. Jedną z innowacji, wyróżnioną w Inkubatorze, w szczególny sposób zwiększa dostępność informacji z terenu, w którym przebywa osoba Głucha i łączy w sobie dwie nowoczesne technologie: smartfon i inteligentną opaskę bądź smartwatch. Aby zwiększyć swoje bezpieczeństwo, wystarczy zainstalować na telefonie aplikację, a następnie sparować ją z inteligentną opaską / zegarkiem. Aplikacja „Strażnik” wychwytuje wszystkie dźwięki z otoczenia i **rejestrując**

np. dźwięk alarmu przeciwpożarowego, uruchamia wibracje na opasce oraz latarkę w telefonie, umożliwiając tym samym szybką i skuteczną ewakuację. Rozwiązanie ma szczególnie duże znaczenie w kontekście zapewnienia bezpieczeństwa osobom Głuchym w nocy, kiedy nie korzystają one z aparatów słuchowych i wibracja z opaski czy telefonu jest jedyną dostępną informacją o zagrożeniu.

Podobna technologia wykorzystana została w innowacji, której celem jest umożliwienie odbiorcom Głuchym odczuwania muzyki przy pomocy wibracji. Wyróżnione urządzenie elektroniczne za pomocą **specjalnej, wibrującej kamizelki i dedykowanej aplikacji przetwarza dźwięki w wibracje wyczuwalne przez ciało użytkownika, wzmacniając pozasłuchowe doświadczenie muzyki**. Grupą docelową rozwiązania są osoby g/Głuche i niedosłyszące, ale to nie znaczy, że nie mogą korzystać z niej osoby całkowicie sprawne słuchowo. Co więcej, dzięki **możliwości dopasowania kamizelki do indywidualnych preferencji** korzystać z niej mogą użytkownicy z niepełnosprawnością sprzężoną, np. osoby z zaburzeniami słuchu, poruszające się jednocześnie na wózkach lub o kulach. Kamizelka, wykonana z elastycznego materiału, dopasowuje się do ciała użytkownika i nie krępuje ruchów, uwzględniając np. skrzywienie kręgosłupa czy wady postawy. Aplikacja jest również prosta i intuicyjna w obsłudze. Zaprojektowana została **zgodnie ze standardem WCAG i działa na systemach operacyjnych Android i Windows**, będąc w pełni dostępną dla szerokiego, potencjalnego grona odbiorców.

Podsumowanie

Co mają zatem wspólnego innowacje z dostępnością? Można powiedzieć, że wszystko. Wspólne jest wykorzystywanie w obydwu tych przypadkach technologii asystujących oraz zasad uniwersalnego projektowania. Wspólna dla innowacji i dostępności będzie także grupa odbiorców, jednak tym, co najważniejsze, co spaja dostępność i innowacje będzie... **idea zmiany społecznej**. Ich zadaniem jest uczynić świat lepszym miejscem, z którego każdy będzie mógł na równi korzystać, rozwijać swoje pasje, budować relacje z innymi ludźmi.

Każda innowacja jest więc dostępnym rozwiązaniem, łączy je niemal niewidzialna, ledwo dostrzegalna, ale nierozzerwalna nić. Potrafili zauważyć ją Innowatorzy i Innowatorki, biorący udział w Inkubatorze Dostępności, których olbrzymi potencjał i wyobraźnię, a także **wrażliwość społeczną, empatię, wyczulenie na potrzeby innych**, mieliśmy okazję odkryć w trakcie prac nad opisywanymi rozwiązaniami.

Mamy nadzieję, że innowacje te zostaną wprowadzone do szerokiego użytkowania. Są tego warte. Każda ze wspomnianych tu innowacji jest także szerzej opisana w kolejnej części publikacji.

5. LIDERZY DOSTĘPNOŚCI – innowacje wybrane do upowszechniania

Kolejne karty tej publikacji poświęciliśmy innowacjom społecznym, które zostały opracowane i przetestowane przez grono kreatywnych, ambitnych i odważnych ludzi. Zapoznaj się z nimi i korzystaj z nich w swojej pracy i codziennym życiu. Szczegółowe informacje na temat każdej z nich znajdziesz w modelach innowacji, udostępnionych na stronie www.rops.krakow.pl w zakładce „Inkubator Dostępności”.

1. **Wibraap — instrument elektroniczny i aplikacja do odczuwania dźwięku przez wibracje**
2. **Strażnik**
3. **Hop Hop – mobilny plac zabaw**
4. **Himalaje Autyzmu**
5. **Gra o zdrowie**
6. **Zakupy na jednym wózku z dzieckiem z niepełnosprawnością ruchu**
7. **Wsparcie imprez masowych dla osób z niepełnosprawnością wzroku**
8. **Paszport pacjenta z chorobą rzadką**
9. **Wykorzystanie druku 3D w tworzeniu zabawek dla dzieci niewidomych**

1. Wibraap — instrument elektroniczny i aplikacja do odczuwania dźwięku przez wibracje

ZESTAW SKŁADAJĄCY SIĘ Z APLIKACJI I KAMIZELKI, UMOŻLIWIJĄCY OSOBOM Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIĄ SŁUCHU POZASŁUCHOWE ODCZUWANIE MUZYKI.

Wibraap to urządzenie elektroniczne, które przetwarza dowolne dźwięki na wibracje odczuwalne przez ciało osoby niesłyszącej lub słyszącej. Urządzenie (hardware) funkcjonuje wraz z aplikacją (software) w wersji komputerowej i mobilnej. Użytkownik może we własnym zakresie wybrać tryb działania urządzenia:

- przekształcenie w wibracje dźwięku rejestrowanego przez mikrofon,
- zaimportowanie własnych próbek dźwiękowych, a następnie przekształcenie ich w wibracje,
- gra na elektronicznym instrumencie muzycznym, którego dźwięk jest przekształcany w wibracje.



INNOWATOR

Piotr Peszat

Kontakt do innowatora: piotrpeszat@gmail.com

DLA KOGO PRZEZNACZONE JEST ROZWIĄZANIE?

Osoby niesłyszące i niedosłyszące.

INNOWACJA OCZAMI TESTUJĄCYCH

„Dla mnie cisza to masakra, bardzo tęsknię za dźwiękiem, chciałabym chodzić w kamizelce cały czas, aby słyszeć/czuć wszystkie dźwięki.”

Uczestnik procesu testowania innowacji

„Kamizelka daje przyjemność wibracji jak masaż, dzięki niej ciało, cały układ nerwowy może być w kontakcie.”

Uczestniczka procesu testowania innowacji

„Kamizelka jest na wagę złota – trzeba teraz tylko popracować nad precyzją dźwięku, mikrofon reaguje na wszystkie dźwięki.”

Uczestnik procesu testowania innowacji

„Podstawowa grupa potencjalnych odbiorców to osoby g/Głuche i słabosłyszące w dużym stopniu wykluczone z wydarzeń, których dominującym medium jest dźwięk oraz które nie mają możliwości percepcji muzyki w warunkach domowych. Urządzenie zostało opracowywane z myślą o młodzieży, osobach dorosłych i seniorach. Istotą zmiany jest stworzenie demokratycznej, otwartej przestrzeni muzycznej, włączającej osoby niesłyszące, słabosłyszące oraz bez niepełnosprawności słuchu do wspólnego uczestniczenia w działaniach dźwiękowych.”

Innowator – Piotr Peszat

2. Strażnik

STRAŻNIK TO APLIKACJA MOBILNA WSPÓŁPRACUJĄCA Z URZĄDZENIAMI TYPU OPASKI/ TELEFONY, KTÓRE POWIADAMIAJĄ OSOBĘ NIESŁYSZĄCĄ O SYGNALE DŹWIĘKOWYM WSKAZUJĄCYM NA ZAGROŻENIE.

Główną funkcjonalnością aplikacji jest możliwość wykrywania alarmów dźwiękowych pochodzących z np. czujek tlenku węgla, alarmów przeciwpożarowych i przekazywanie informacji o nich użytkownikowi w wybrany przez niego sposób. Dostępne w aplikacji metody ostrzegania o niebezpieczeństwie to:

- wibracje w telefonie,
- latarka w telefonie,
- połączenia alarmowe – połączenie telefoniczne pod wskazany numer w przypadku braku reakcji użytkownika na powiadomienia o wykrytym alarmie,
- wibracje w opasce inteligentnej/zegarku inteligentnym.

INNOWATOR

Marcin Kotliński

Kontakt do innowatora: m.kotlinski@pm.me

DLA KOGO PRZEZNACZONE JEST ROZWIĄZANIE?

Osoby niesłyszące i niedosłyszące.

INNOWACJA OCZAMI TESTUJĄCYCH

„Ja się dzięki tej aplikacji i opasce czuję bezpieczna. Jestem osobą głuchoniewidomą, bez aparatu nie mogę funkcjonować. Kiedy nie mam aparatu, poruszam się tylko dzięki wibracjom, aplikacja i opaska to moje okno na świat.”

Uczestniczka procesu testowania innowacji

„Aplikacja pomaga mi w domu z domofonem, gdy dzwoni np. kurier, minutnikiem w kuchni. Jestem bardzo zadowolona, testowałam aplikację z próbnym alarmem czujnika dymu, wszystko zadziałało, opcja telefonu do bliskiej osoby wprowadza dodatkowe poczucie bezpieczeństwa.”

Uczestniczka procesu testowania innowacji

„Jednym z istotnych problemów osób z dysfunkcją słuchową, mającym bardzo duże znaczenie w kontekście ich zdrowia i życia, jest brak lub ograniczona możliwość prawidłowego odbioru dźwiękowych sygnałów alarmowych, informujących o wystąpieniu potencjalnego zagrożenia w ich otoczeniu, szczególnie w nocy podczas snu, kiedy to zmniejszona reaktywność na bodźce zewnętrzne uniemożliwia prawidłowe odczytanie również innych sygnałów – np. świetlnych. Potrzebny jest specjalny system informujący osoby z niepełnosprawnością narządu słuchu o pojawieniu się niebezpieczeństwa, inny niż sygnały dźwiękowe.”

Innowator – Marcin Kotliński



3. Hop Hop – mobilny plac zabaw

MEBLO-ZABAWKA POWSTAŁA Z MYŚLĄ O WSPARCIU PROCESÓW REHABILITACJI DZIECI W WIEKU PRZEDSZKOLNYM W WARUNKACH DOMOWYCH.

Mobilny plac zabaw składa się z dwóch elementów:

- scenariuszy wspomagających domową rehabilitację – zbioru wzorów zabaw i ćwiczeń zawierających opis wykonania, porad dla opiekunów dotyczących motywacji dzieci, opisu zakresu wspomagania i terapii oraz przedstawienia ćwiczeń w formie graficznej,
- projektu wzorniczego – zestawu meblozabawek, który umożliwi wykonywanie ćwiczeń i zabaw ruchowych według scenariuszy.



INNOWATORKA

Aleksandra Satława

Kontakt do innowatorki: aleksandra.satlaw@gmail.com

DLA KOGO PRZEZNACZONE JEST ROZWIĄZANIE?

Dzieci w wieku przedszkolnym z zaburzeniami integracji sensorycznej, w trakcie procesów rehabilitacyjnych, z niepełnosprawnościami ruchowymi.

Przedszkola, gabinety integracji sensorycznej, fizjoterapeuci.

INNOWACJA OCZAMI TESTUJĄCYCH

„Dzieci szybko polubiły Hop Hop, po pierwszych zajęciach nie potrzebowały nawet scenariuszy, aktywnie i spontanicznie inicjowały nowe zabawy i ćwiczenia.”

Uczestniczka procesu testowania innowacji

„Hop hop angażuje dzieci, powoduje, że bardziej im się chce na zajęciach, jest odpowiedzią na wiele problemów sensorycznych i ruchowych u małych dzieci, kiedy jeszcze możemy pracować sensorycznie”.

Uczestniczka procesu testowania innowacji

„To jest świetnie zaprojektowany produkt, dla dzieci, dla rehabilitantów, dla rodziców, widać w nim uniwersalne projektowanie.”

Uczestnik procesu testowania innowacji

„Fizjoterapeuta i opiekunowie dzieci zwrócili uwagę, że Hop Hop daje możliwość adaptacji do indywidualnych potrzeby dzieci. Scenariusze z instrukcjami mogą być przygotowywane w odniesieniu do konkretnych deficytów i trudności małych użytkowników.”

Innowator – Aleksandra Satława

4. Himalaje Autyzmu

MODEL PRACY ZAWIERAJĄCY PRZETESTOWANE SCENARIUSZE POSTĘPOWANIA Z OSOBAMI PRZEJAWIAJĄCYMI TRUDNE ZACHOWANIA W SYTUACJI PROWADZENIA ICH DIAGNOSTYKI MEDYCZNEJ, PODJĘCIA LECZENIA, W TYM WYKONYWANIA KONKRETNÝCH PROCEDUR MEDYCZNYCH.

Metoda pracy przygotowująca osoby neuroatypowe, przejawiające zachowania nieakceptowane społecznie, w tym agresywne i autoagresywne do wizyt w placówkach medycznych takich jak przychodnie, poradnie, punkty pobrań czy szpitale. Model pracy zakłada odpowiednią ścieżkę postępowania wobec pacjenta neuroatypowego, wspierając jego komunikację z personelem oraz niwelując bodźce powodujące trudne zachowania. Zawiera też praktyczne wskazówki zarówno dla asystentów, jak i opiekunów osób neuroatypowych.

INNOWATOR

Chrześcijańskie Stowarzyszenie Osób Niepełnosprawnych, Ich Rodzin i Przyjaciół „Ognisko”

Kontakt do innowatora: biuro@ognisko.org.pl

DLA KOGO PRZEZNACZONE JEST ROZWIĄZANIE?

Osoby neuroatypowe, przejawiające zachowania nieakceptowane społecznie, w tym agresywne i autoagresywne.

Opiekunowie, rodzice, personel medyczny.

INNOWACJA OCZAMI TESTUJĄCYCH

„Wcześniej tak bardzo się bałam się iść gdzieś z synami, teraz wiem, że mogę, mam do tego prawo, mogę nawet wymagać. Nasze dzieci chorują na oko, nos, ale dostają leki psychiatryczne i leki wyciszające, bo nie ma lekarzy, którzy się nie boją pracować z pacjentem z głębokim autyzmem.”

Uczestniczka procesu testowania innowacji

„Do tej pory byłam jak szara myszka, dzięki „Himalajom Autyzmu” odzyskałam godność, zobaczyłam, że mój syn jest takim samym pacjentem jak inni. Na niektóre badania czekaliśmy w systemie cztery lata, z Himalajami udało się go przebadać w trzy miesiące, ustalić leczenie.”

Uczestniczka procesu testowania innowacji

„Nie możemy podsumować działań bez komentarza dotyczącego naszych relacji z rodzicami uczestników. To najlepszy dowód skuteczności naszego działania, kiedy na ostatnich wizytach staliśmy spokojnie, obserwując rodzica pełnego sił i wiedzy, który jasno i klarownie przedstawia objawy i potrzeby, możliwości swojego dziecka w kontekście leczenia. Zadawali pytania, wymagając odpowiedzi. Nie pozwalali odesłać się spod drzwi gabinetu, pytali o pisemne uzasadnienie odmowy leczenia.”

Innowator – Konrad Rachwalik, Chrześcijańskie Stowarzyszenie Osób Niepełnosprawnych, Ich Rodzin i Przyjaciół „Ognisko”



5. Gra o zdrowie

GRA PLANSZOWA WSPIERAJĄCA AKTYWIZACJĘ ZAWODOWĄ OSÓB Z ZABURZENIAMI PSYCHICZNYMI.

Terapeutyczna gra planszowa dedykowana osobom z doświadczeniem problemów zdrowia psychicznego, która wymaga od gracza zaangażowania, wcielania się w różne postaci z obszaru rynku pracy (np. pracownik, pracodawca, kandydat), pozwala odkryć jego potencjał i przygotować się do zmierzenia z realnymi wyzwaniami rynku pracy przed podjęciem rzeczywistych działań.

INNOWATORKA

Paulina Dąbrowska

Kontakt do innowatorki: paulina.dabrowska@wp.pl

DLA KOGO PRZEZNACZONE JEST ROZWIĄZANIE?

Osoby z zaburzeniami psychicznymi, doświadczające kryzysów psychicznych.

Dzienne oddziały psychiatryczne, Warsztaty Terapii Zajęciowej.



INNOWACJA OCZAMI TESTUJĄCYCH

„Gra mi się bardzo podobała! Dzięki temu, że graliśmy razem, mogliśmy rozmawiać o naszych doświadczeniach związanych z pracą lub lękiem przed pójściem do pracy. Czasem te dyskusje były nawet ważniejsze niż sama gra (graliśmy 4 h).”

Uczestniczka procesu testowania innowacji

„Bardzo ciekawa gra, dużo się dowiedziałem. Ma różne ścieżki, uruchamia różne historie. Zwłaszcza drugi etap był ciekawy, tam są pytania otwarte, można się dzielić swoimi myślami, doświadczeniami.”

Uczestnik procesu testowania innowacji

„Chcieliśmy jak najbardziej przybliżyć osoby z zaburzeniami psychicznymi do rynku pracy.”

„Nasi Testerzy uznali grę za dobre narzędzie, które pozwala oswoić temat pracy. Okazało się, że w grę mogą grać nie tylko osoby z doświadczeniem kryzysu psychicznego. Gra jest przydatna dla każdego, na każdym etapie ścieżki zawodowej.”

Innowatorka – Paulina Dąbrowska



6. Zakupy na jednym wózku z dzieckiem z niepełnosprawnością ruchową

WÓZEK ZAKUPOWY Z DOSTOSOWANYM SIEDZISKIEM DLA DZIECI Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIĄ RUCHOWĄ, POZWALAJĄCY NA WYGODNE ROBIENIE ZAKUPÓW W SKLEPACH WIELKOPOWIERZCHNIOWYCH.

Wózek zakupowy to rozwiązanie ułatwiające zakupy w sklepach wielkopowierzchniowych rodzinom z dzieckiem z niepełnosprawnością, m.in. z mózgowym porażeniem dziecięcym. Wózek posiada dostosowane, specjalnie wyprofilowane siedzisko, profilowane gąbki pełniące funkcje stabilizacyjną siedzącego dziecka, a także pasy bezpieczeństwa oraz zagłówki do stabilizacji głowy i stabilizator odcinka kręgosłupa lędźwiowego. Rozwiązanie pozwala uczestniczyć dziecku w zakupach, współdecydować o zakupionych towarach, obserwować zachowania otaczających je ludzi i podnosić kompetencje społeczne.

INNOWATORKA

Jolanta Fień, Fundacja „APROBATA”

Kontakt do innowatora: biuro@fundacjaaprobata.org.pl



DLA KOGO PRZEZNACZONE JEST ROZWIĄZANIE?

Dzieci z niepełnosprawnością ruchową, rodzice, opiekunowie.

Supermarkety, sklepy wielkopowierzchniowe.

INNOWACJA OCZAMI TESTUJĄCYCH

„Wózek jest wygodny, mogłem wziąć swojego syna na zakupy, mógł sobie sam wybrać produkt, to była atrakcja, mogliśmy porozmawiać podczas zakupów.”

Uczestnik procesu testowania innowacji

„Moim celem było doprowadzenie do tego, aby dzieci mogły uczestniczyć ze swoimi rodzicami w zakupach w sklepach wielkopowierzchniowych i to się udało. Uczyłam się innowacji od rodziców, bardzo dużo wnieśli na pierwszym etapie, zaproponowali inne systemy mocowania do łydek, aby nogi były zabezpieczone.”

Innowator – Jolanta Fień, Fundacja „APROBATA”



7. Wsparcie imprez masowych dla osób z niepełnosprawnością wzroku

MODUŁOWE MATY NAPROWADZAJĄCE, TWORZĄCE DROGI BEZPIECZNEGO PORUSZANIA SIĘ NA KONCERTACH, FESTIWALACH, WEWNĄTRZ BUDYNKÓW, TAKŻE NP. NA SCHODACH.

Maty są odpowiedzią na utrudniony lub ograniczony dostęp do masowych wydarzeń o charakterze rozrywkowym i kulturalnym dla osób z dysfunkcją wzroku. Pozwalają na aktywne uczestnictwo w wydarzeniu przy zachowaniu bezpieczeństwa i komfortu.

Rozwiązanie jest uzupełnione o podręcznik o charakterze instruktażowo-informacyjnym, dedykowany organizatorom imprez masowych. Materiał pokazuje, jak przy wykorzystaniu wskazanych narzędzi zorganizować komfortowe i dostępne wydarzenie.

INNOWATOR

Tomasz Koźmiński

Kontakt do innowatora: kozminski@gmail.com

DLA KOGO PRZEZNACZONE JEST ROZWIĄZANIE?

Osoby niewidome i niedowidzące.

INNOWACJA OCZAMI TESTUJĄCYCH

„Gdy jest głośno na koncercie, czuję się jeszcze bardziej zagubiony, a jednocześnie nie chcę prosić o pomoc asystenta za każdym razem, gdy idę do toalety lub po piwo do baru, chcę być samodzielny.”

Uczestnik procesu testowania innowacji

„Maty są pomocne, pola uwagi i rozgałęzienia kierują mnie tam, gdzie trzeba, są wyraźne i czytelne. To bardzo pomocne rozwiązanie.”

Uczestnik procesu testowania innowacji

„Długo szukaliśmy optymalnego rozwiązania, początkowo mata miała się rozwijać z rolki, ale to nie wyszło, zróżnicowana grupa testująca też pokazała całe spektrum potrzeb – mamy osoby niewidome, niedowidzące, głuchoniewidome, niewidome z psem, no szerokość mat zaczyna być różna.

„Firma z Krakowa się przejęła innowacją, sprowadziła komponenty z Francji, była pełna międzynarodowa współpraca, aby opracować finalny kształt mat. Wyszły świetne.”

Innowator – Tomasz Koźmiński



8. Paszport pacjenta z chorobą rzadką

SYSTEM INFORMATYCZNY, KTÓRY ZAPISUJE NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE NA TEMAT SCHORZEŃ, LEKÓW, LEKARZY PROWADZĄCYCH PACJENTA Z CHOROBAŃ RZADKĄ NA ELEKTRONICZNYM NOŚNIKU, KTÓRY PACJENT MOŻE MIEĆ ZAWSZE PRZY SOBIE.

System składa się z trzech elementów:

- aplikacji webowej, do której personel medyczny w Centrum Referencyjnym wprowadza niezbędne dane o chorobie pacjenta (aplikacja zawiera karty pacjentów oraz medyczne standardy postępowania dla określonych chorób rzadkich),
- nośnika elektronicznego wydawanego pacjentom, zawierającego czip elektroniczny, na którym są zapisane dane z karty pacjenta oraz standardy postępowania,
- programatora chipów NFC, który pozwala zapisać na chipie najważniejsze informacje z Paszportu Pacjenta.

INNOWATORZY

Jacek Sztajnke, Katarzyna Witkowska

Kontakt do innowatorów: jacek.sztajnke@gmail.com

DLA KOGO PRZEZNACZONE JEST ROZWIĄZANIE?

Pacjenci z chorobami rzadkimi.



INNOWACJA OCZAMI TESTUJĄCYCH

„Kiedy dostałam te paszporty, byłam zachwycona i żałowałam, że nie mamy tego od lat, nasza 65-letnia lekarka super entuzjastycznie na to zareagowała – poczytała, posprawdzała i uznała, że to będzie bardzo pomocne dla lekarzy w POZ.”

Uczestniczka procesu testowania innowacji

„Wreszcie nie muszę nosić książki z opisami przypadłości swojego dziecka do lekarza, lekarze też bardziej ufają materiałom opracowanym przez Centrum Chorób Rzadkich.”

Uczestniczka procesu testowania innowacji

„Na wszystkich szczeblach leczenia chorób rzadkich spotykamy się z murem niewiedzy, także u lekarzy. Tutaj lekarze dla innych lekarzy i profesjonalistów przygotowali najważniejsze informacje.”

Innowator – Jacek Sztajnke



9. Wykorzystanie druku 3D w tworzeniu zabawek dla dzieci niewidomych

ZABAWKI EDUKACYJNE DLA DZIECI Z DYSFUNKCJĄ WZROKU, KTÓRE UMOŻLIWIAJĄ ĆWICZENIE PERCEPCJI DOTYKOWEJ, WYOBRAŹNI PRZESTRZENNEJ, POSZERZAJĄ ZAKRES WIEDZY O ŚWIECIE, A TAKŻE POMAGAJĄ W NAUCE ALFABETU BRAILLE'A I TRENOWANIU UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANYCH Z NAUKĄ CZYTANIA I PISANIA.

Każda układanka podzielona jest na tyle elementów, z ilu znaków składa się dane słowo (np. RYBA – 4). Na poszczególnych jej częściach umieszczone są litery w alfabecie Braille'a. Po odpowiednim połączeniu elementów powstaje przedmiot, który kształtem odwzorowuje utworzone słowo (np. wspomnianą rybę).



INNOWATOR

Społeczna 21 Sp. z o.o.

Kontakt do innowatora: spoleczna21@stowarzyszenietecza.org

DLA KOGO PRZEZNACZONE JEST ROZWIĄZANIE?

Osoby niewidome i słabowidzące.

INNOWACJA OCZAMI TESTUJĄCYCH

„W naszej branży i pracy bardzo brakuje atrakcyjnych i merytorycznych pomocy dydaktycznych dla dzieci niewidomych. Puzzle były bardzo atrakcyjne dla dzieci: stawiały je pionowo, bawiły się nimi. To było coś nowego.”

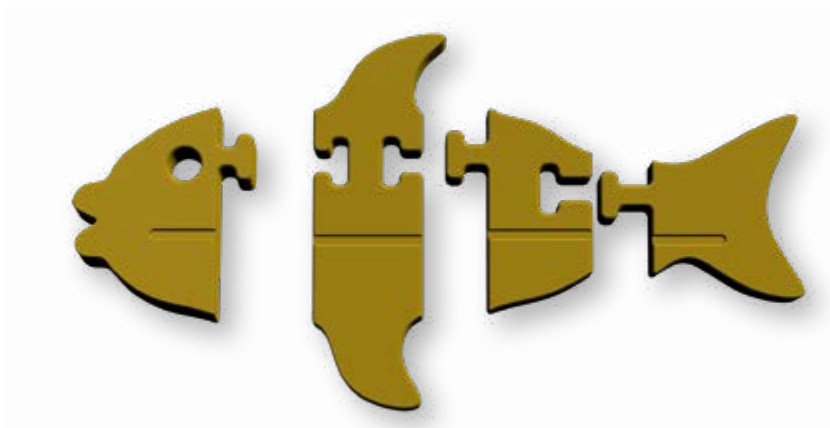
Uczestniczka procesu testowania innowacji

„Jaki ładny język, jak fajnie stoi, jaki ma ładny nosek. Bardzo podobają mi się te puzzle, chciałabym, żeby było ich więcej.”

Uczestniczka procesu testowania innowacji

„Puzzle są świetnym rozwiązaniem, bo są 3D, mają od razu w sobie tę informację, czasem jest to bardzo trudne do pokazania na płaskim rysunku, proszę sobie wyobrazić, jak wytłumaczyć dzieciom, że stół widziany z boku ma tylko dwie nogi, a nie cztery. Dlatego wszystko, co przestrzenne, jest pomocne.”

Innowatorka



6. Pozostałe innowacje społeczne wypracowane w Inkubatorze Dostępności

W tej części publikacji znajdziesz listę pozostałych, gotowych do wykorzystania innowacji, wypracowanych w Inkubatorze Dostępności. Szczegółowe informacje na temat każdej z nich znajdziesz na stronie www.rops.krakow.pl w zakładce „Inkubator Dostępności”. Zainspiruj się i zwiększaj z nami dostępność otaczającej Cię przestrzeni, usług czy produktów!

Usługi:

- Bez stresu do sukcesu – terapia neurologiczna przyjazna dziecku
Autorka: Marta Grela
- Kompleksowa pomoc dla osób po amputacji kończyny dolnej
Autor: Fundacja Centrum Rehabilitacji Znowu w Biegu
- Moduły niezależności
Autor: Fundacja Polska Bez Barrier
- Niepełnosprawność – Szansą na pełnosprawność w pracy i życiu
Autor: Stowarzyszenie Razem przy Specjalnym Ośrodku Szkolno – Wychowawczym w Siedlcach
- Oncotriada
Autorka: Beata Pachońska
- Piosenki uczestniczące
Autorka: Dorota Małżycka
- Spotkania KulturLove
Autor: Fundacja Aktywnej Rehabilitacji Emerytowanych Osób Niepełnosprawnych
- Telerehabilitacja oddechowa
Autorka: Agnieszka Wideł-Frączek
- Turystyka górską / wspinaczkę dostępną dla wszystkich
Autorka: Alicja Stelmaszczyk

- Zdobądź swoje szczyty
Autorki: Ewa Biel, Gabriela Ciuraszkiewicz
- Zmysły w ruchu. Model choreografii dla osób niewidomych
Autorka: Katarzyna Peplinska-Pietrzak

Aplikacje i rozwiązania IT:

- Aktualizacja aplikacji „Zaraz jadę” na systemy Android
Autor: Piotr Jeremicz
- AuTyzm i Ja
Autor: Uniwersytet Medyczny im. K. Marcinkowskiego w Poznaniu
- BlueSeaEye
Autor: Fundacja Zobaczć Morze
- Go Ahead – Mów śmiało
Autor: Stowarzyszenie Radość w Dębicy
- Głucha Ankieta
Autor: Instytut Spraw Głuchych
- Językołamacz
Autor: Stowarzyszenie Edukacja Praktyczna TKK
- Kaski binauralne – „Sztuczna Głowa”
Autor: Tomasz Koźmiński
- Media+
Autorzy: Konrad Zambrano, Iga Niemiec, Karolina Horosin
- My way to culture
Autor: Adam Goch
- Nakręćni na aktywność
Autor: Katolickie Stowarzyszenie Osób Niepełnosprawnych i Ich Przyjaciół KLIKA
- Pacjent PRO
Autor: SPZOZ Państwowy Szpital dla Nerwowo i Psychiczenie Chorych w Rybniku

- Podróż poza domem w wirtualnej rzeczywistości
Autor: Stowarzyszenie Edukacja Praktyczna TKK
- TA ścieżka. Terapeutyczna ścieżka kulturowa dla dzieci i dorosłych z Autyzmem
Autor: Adam Goch
- Stworzenie narzędzia ułatwiającego seniorom prawidłowe regulowanie spraw spadkowych
Autor: Piotr Jastrzębski
- Żeglowanie w wyobraźni – czyli sposób na strachy na wodzie
Autor: Fundacja Ekologia i Żagle

Produkty:

- Cold Box
Autor: Fundacja Mars
- Dostępna Polska
Autorki: Sylwia Ciszewska, Marta Wiśniewska-Żygo
- Edu Gra HaHaHa
Autorka: Katarzyna Ziętek
- OBU – obuwie po domu
Autorka: Joanna Krokosz
- Pełnia zdrowia
Autorki: Sylwia Ciszewska, Marta Wiśniewska-Żygo
- Ścieżka treningu umysłu
Autor: Politechnika Krakowska
- Talerz Zdrowia
Autorka: Ewa Dygaszewicz
- Urzędowy Ambaras
Autorki: Sylwia Ciszewska, Marta Wiśniewska-Żygo
- Załatw to sam
Autorka: Karolina Makowiecka

