



FUNDACJA
mercury



Tytuł modelu: Zdalny opiekun, kreator nastroju



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



1. Obszar innowacji

W tym miejscu należy opisać, czego innowacja dotyczy: współpracy z pracodawcami, mobilności osób niepełnosprawnych, nowych narzędzi pracy z niepełnosprawnymi – zgodnie z zapisami specyfikacji innowacji – maks. 1000 znaków ze spacjami.

Innowacja polega na aktywizacji dotychczas nieaktywizowanej grupy osób niepełnosprawnych tj. osób przebywających w placówkach opiekuńczych takich jak domy pomocy społecznej, ośrodki leczniczo-rehabilitacyjne oraz przygotowanie ich do pracy jako „zdalny opiekun, kreator nastroju”. Osoby te zdobyły narzędzie pracy, które zostało opracowane i dostosowane do ich możliwości. Przebywający w placówkach opieki całodobowej często nudzą się, poszukują zajęcia. Nie są oni zdolni do samodzielnej egzystencji, ale mogliby wykonywać różne czynności – jako tzw. mikropracę. Innowacja polega na stworzeniu narzędzia aktywizacji takich osób. Składa się z metod rekrutacji – wyłaniania ON nadających się do aktywizacji, programu ich szkolenia oraz pomocy w znalezieniu zatrudnienia. Jest to odpowiedź na społeczne zapotrzebowanie na tego typu usługi, czyli jest to jak najbardziej nowe narzędzie pracy z osobami niepełnosprawnymi w ramach ich aktywizacji.

Innowacja ta również opiera się na współpracy z pracodawcami - firmy świadczące usługi opiekuńcze mają możliwość zlecenia pracy, tymże zdalnym opiekunom, kreatorom nastroju. Innowacja likwiduje problem mobilności osób niepełnosprawnych gdyż w tym przypadku nie ma potrzeby przemieszczania się do odbiorcy usługi, a praca wykonywana być może w instytucji, w której przebywają.

Obszar innowacji nie jest w żaden sposób ograniczony, gdyż usługa jaką świadczy zdalny opiekun, kreator nastroju daje wiele możliwości.

Zdalny opiekun, kreator nastroju to przykład kompleksowego podejścia do tematu aktywizacji osób niepełnosprawnych w tym przypadku osób przebywających w dps-ach w aspekcie opieki nad osobami starszymi oraz zależnymi.

Odbiorcy zostaną przygotowani do pracy zdalnego opiekuna – kreatora nastroju. Zadania takiego opiekuna to kontakt z osobą wymagającą opieki za pośrednictwem mediów elektronicznych, skype’a, telefonu. Kontakt taki służył będzie:

- przypominaniu np. o porze zażycia leków, wizycie lekarskiej, płatnościach;
- kontroli np. powrotu do domu, samopoczucia, itp.;
- nawiązywaniu rozmowy, czytaniu książek, dyskusji celem łagodzenia poczucia osamotnienia.

Istnieje grupa osób przebywających w swoich domach, chorych (np. po udarach), samotnych, starszych, niepełnosprawnych, które nie wymagają całkowitej opieki – a potrzebują ww. wsparcia. Ci ludzie oraz ich rodziny będą korzystać z usług zdalnego opiekuna.

Kreowanie nastroju przez ww. opiekuna polega na przygotowaniu drobnych prac plastycznych (kartki okolicznościowe, zabawki kalendarze, drobne upominki) dla ww. podopiecznych.

Czynności te będą wzmocnieniem i uzupełnieniem zdalnej opieki (czyli rozmów przez komunikatory elektroniczne) – jako forma łagodzenia poczucia osamotnienia, smutku i złego nastroju.

2. Dane autora innowacji

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Nazwa /Nazwa grupy | Fundacja „Walbrzych 2000” |
| 2 | Adres siedziby | 58-309 Walbrzych ul. Wroclawska 53 |
| 3 | Dane kontaktowe (telefon, adres e-mail) | Tel. 74 843 45 62 e-mail: biuro@walbrzych2000.pl |
| 4 | Strona www, profil na portalach społecznościowych | www.walbrzych2000.pl |

3. Użytkownicy innowacji

W tym miejscu należy opisać, kto może zostać użytkownikiem innowacji, jakie podstawowe cechy powinien posiadać potencjalny użytkownik i kto był użytkownikiem na etapie testowania. (maks. 800 znaków).

Użytkownikami innowacji mogą być: domy pomocy społecznej, instytucje i placówki opiekuńcze, niepubliczne agencje zatrudnienia, fundacje, stowarzyszenia, instytucje szkoleniowe i inne organizacje aktywizujące osoby niepełnosprawne i chcące powielać nasz innowacyjny pomysł. Zachętą do korzystania z pracy zdalnego opiekuna, kreatora nastroju jest możliwość pozyskania przez użytkowników lub pracodawców dotacji na stworzenie miejsca pracy dla osoby niepełnosprawnej (PUP, PFRON, budżet państwa, środki UE, inne granty) co znacznie obniży koszty pracy.

Na etapie testowania użytkownikiem innowacji był Dom Pomocy Społecznej.

W przypadku, gdy zdalny opiekun nie jest w stanie (np. ze względów zdrowotnych) pracować na pełny etat lub nie znalazł zapotrzebowania na pracę w takim wymiarze, to może pracować w ramach tzw. mikropracy. Rozwiązanie to jest korzystne dla:

- placówek opieki całodobowej (np. DPS), w których pracujący pensjonariusze mają pożyteczne zajęcie angażujące ich czas (co ogranicza np. ich pijaństwo);
- osób niepełnosprawnych (grupy docelowej), ponieważ rośnie ich samoocena, czują się pożyteczni, zarabiają;
- innych pensjonariuszy tych placówek, którzy mogą się włączać w tworzenie prac plastycznych lub być ich odbiorcami.

Reasumując – wdrożenie pomysłu w omawianych placówkach usprawnia ich pracę (personel ma mniej kłopotów z pensjonariuszami) oraz łagodzi odbiór społeczny takiej placówki – jako „przechowalni” lub „umieralni”.

4. Odbiorcy innowacji

W tym miejscu należy opisać do jakich konkretnie odbiorców innowacja jest skierowana. Proszę opisać cechy wyróżniające odbiorców/potencjalnych odbiorców od pozostałych grup. Proszę opisać, jakie narzędzie do odbiorców zostały zastosowane.

(min. 1800 znaków, maks. 3600 znaków ze spacjami)

Odbiorcami innowacji są osoby z niepełnosprawnością (O z N), dorosłe, w wieku zawodowoczyнным, przebywające w placówkach opieki całkowitej, np. DPS-ach, domach opieki, itp. Osoby te z różnych powodów nie są zdolne do samodzielnej egzystencji, jednak w odpowiednich warunkach mogą pracować. Jeśli nie w ramach etatu, to np. w formie pracy doraźnej oraz tzw. działalności nierejestrowanej. W planach ustawodawcy jest, iż od II kwartału 2018 można będzie świadczyć niewielkie usługi (z których przychód miesięczny nie przekroczy połowy min. wynagrodzenia) bez rejestracji firmy, składek ZUS, itp.

Z naszego doświadczenia wynika, iż odbiorcami innowacji będą pensjonariusze ww. placówek:

- O z N ruchową, np. na wózkach inwalidzkich, bez nóg, itp.;
- osoby przewlekle chore, np. po udarach, ciężkich operacjach, itd. – w tym niepełnosprawne na skutek długotrwałego nadużywania alkoholu;
- osoby chore psychicznie oraz osoby z niepełnosprawnością intelektualną – uzdolnione plastycznie.

Z danych zawartych na stronach www wynika, iż 100% pensjonariuszy placówek opieki całkowitej dla dorosłych jest bierna zawodowo. Jest to zjawisko bardzo niekorzystne. Osoby takie nudzą się, popadają w apatię lub depresję, stają się bierne życiowo, np. domagają się pomocy w samoobsłudze, także w czynnościach, które mogliby wykonywać samodzielnie, palą dużo papierosów, a nawet zaczynają nadużywać alkoholu. Zdarza się, iż są to O z N z dużym potencjałem zawodowym i życiowym.

5. Skrócony opis innowacji

W tym miejscu należy opisać, na czym polega innowacja, czym testowane rozwiązanie różni się od praktyki dotychczas stosowanej w Polsce. (min. 800 znaków, maks. 1200 znaków)

Innowacja polega na wprowadzeniu nowatorskiej metody na aktywizację zawodową osób przebywających w domach pomocy społecznej i ośrodkach rehabilitacyjno-leczniczych. W Polsce 100% tych osób jest biernych zawodowo, mimo iż część z nich mogłoby podjąć pracę dostosowaną do możliwości. Tak więc innowacja jest skierowana do grupy dotychczas nieaktywizowanej zawodowo.

Co najważniejsze istnieje możliwość powielenia stosowania tej metody oraz możliwość przekazania wyników i doświadczeń wynikających z wdrożenia innowacji w innych placówkach opiekuńczo-leczniczych. Rezultaty miękkie projektu to zwiększenie świadomości uczestników projektu, podniesienie kwalifikacji oraz kompetencji, a zatem gotowość do podjęcia zatrudnienia, pogłębienie

integracji społecznej, zwiększenie zaangażowania w procesy poznawcze polegające na przekształceniu istniejących możliwości w nowe.

Innowacja ta polega na przygotowaniu jej uczestników do wykonywania pracy zdalnego opiekuna, kreatora nastroju. Przygotowanie to polega na przeprowadzeniu szkoleń z zakresu psychologii, kursu komputerowego oraz zajęć plastyczno-artystycznych, które mają na celu ułatwienie przyszłej pracy. Zajęcia te są dostosowane do predyspozycji, możliwości psychoruchowych i psychofizycznych uczestników, które zostaną określone w trakcie diagnozy, która odbywa się przed przystąpieniem do realizacji projektu i jest przeprowadzana przez lekarza oraz specjalistę – artystę plastyka.

W czasie kursu i warsztatów uczestnicy przygotowują, port folio swoich prac, materiały informacyjne i reklamowe, które wykorzystywane są na spotkaniu, które ma na celu zaprezentowanie swoich osiągnięć i możliwości, popularyzację takiej formy zatrudnienia osób niepełnosprawnych, a co najważniejsze zdobycie deklaracji od klientów chcących skorzystać z usług zdalnego opiekuna, kreatora nastroju.

Reasumując, pomysł składa się z następujących etapów:

- a) wyboru O z N (przebywających w placówkach opieki całkowitej) zdolnych i gotowych do aktywizacji zawodowej – poprzez diagnozę psychologa i plastyka;
- b) podniesienia motywacji i samooceny ww. osób;
- c) przeszkolenia z zakresu: obsługi komputera i in. mediów elektronicznych, z prowadzenia rozmów z trudnym (starszym, niepełnosprawnym) klientem;
- d) warsztatów plastycznych (rękodzieło artystyczne, etc.);
- e) zajęć praktycznych zdalnego opiekuna i kreatora nastroju (np. na innych przebywających w placówce);
- f) popularyzacji usługi zdalnego opiekuna i poszukiwania zatrudnienia.

6. Produkt/ innowacji oraz jego elementy składowe

W tym miejscu należy opisać czym jest produkt innowacji oraz co składa się na produkt innowacji. (maks. 1000 znaków)

Na produkt składa się:

1. Metoda diagnozy/wyboru O z N do aktywizacji. Jest to metoda łączona – psycholog i artysta plastyk. Służą do wyłonienia O z N, które:
 - wykazują się wysoką motywacją do pracy i do działania;
 - posiadają predyspozycje psychologiczne do wykonywania pracy zdalnego opiekuna (m.in. umiejętność prowadzenia rozmów, cierpliwość, komunikatywność, troskliwość, etc.);
 - posiadają zdolności manualne i plastyczne do wykonywania drobnych prac typu rękodzieło.

Testy wstępne: badanie uzdolnień manualnych (zał. 1, zał. 2) oraz predyspozycji psychologicznych (zał. 3)

2. Program szkolenia w zakresie podnoszenia motywacji i umiejętności prowadzenia rozmów, komunikatywności, postępowania z klientem trudnym, etc. (zał. 4)
3. Program szkolenia w zakresie obsługi komputera i komunikatorów elektronicznych. (zał. 5)
4. Program szkolenia w zakresie rękodzieła i wykonywania prac plastycznych. (zał. 6)
5. Program poszukiwania zleceń i propagowania zatrudnienia dla zdalnych opiekunów.

7. Jakościowy opis produktu/ów innowacji oraz elementów składowych (ujęto w załącznikach)

Załączniki zostały dołączone do niniejszej specyfikacji .

8. Opis problemu, na który innowacja odpowiada

W tym miejscu należy opisać jaki konkretny problem innowacja rozwiązuje. W jaki sposób i na ile na etapie testowania udało się zniwelować problem (min. 1800 znaków, maks. 3600 znaków ze spacjami).

Innowacja ma na celu przeciwdziałanie wykluczeniu zawodowemu osób przebywających w domach pomocy społecznej i ośrodkach rehabilitacyjno-leczniczych. Z przeprowadzonych wywiadów wynika, że 100% pensjonariuszy przebywających w ośrodkach jest nieaktywnych zawodowo. Wynika to zarówno z niskiej samooceny tych osób jak i niechęci pracodawców do ich zatrudnienia. W świecie tak zaawansowanych technologii, wydajność związana z pełnosprawnością fizyczną jest mniej ważna niż kreatywność, determinacja do podjęcia pracy, samodyscyplina to argumenty, które mają przekonać potencjalnych pracodawców, aby nie bali się podejmować takie wyzwania i pomogli realizować się tym właśnie ludziom.

Bierność grupy docelowej rodzi szereg problemów – dla nich samych oraz dla personelu placówek opieki i tak:

- O z N z braku zajęcia popadają w depresję i apatię lub stają się roszczeniowi i uciążliwi dla personelu, a nawet ulegają nałogom (np. alkoholowemu), a ich potencjał zawodowy pozostaje niewykorzystany;
- personel placówki napotyka na szereg problemów dotyczących ich obowiązków i związanych np. z apatią czy alkoholizmem podopiecznych.

Innowacja zmienia charakter Domu Pomocy Społecznej z placówki mającej charakter „przechowalni”, z wyraźnie ograniczonymi funkcjami aktywizacji, na miejsce w którym podopieczni aktywnie uczestniczą w życiu. Innowacja ta nie tylko motywuje do działania uczestniczące w niej osoby lecz również korzystnie wpływa na pozostałych mieszkańców placówek opiekuńczych jako element aktywizacyjny. Pozostali mieszkańcy mogą włączać się w wykonywanie prac plastycznych, wspomagając tym działaniem zdalnych opiekunów. W przypadku braku zleceń opiekunowie mogą bezkosztowo zająć się mniej sprawnymi pensjonariuszami swojej placówki.

9. Opis spodziewanego efektu zastosowania produktu

*W tym miejscu należy opisać jaki konkretny problem innowacja rozwiązuje. W jaki sposób i na ile na etapie testowania udało się zniwelować problem. Chodzi o to, jakich efektów może spodziewać się użytkownik i odbiorca – po zastosowaniu omawianej innowacji.
(min. 1800 znaków, maks. 3600 znaków ze spacjami)*

Uzasadnieniem potrzeby wprowadzenia innowacji jest postępujący proces starzenia się społeczeństwa, wysokie koszty odpłatności za pobyt osób zależnych w ośrodkach specjalistycznych, jak również sytuacja, praktycznie nie istniejących już rodzin wielopokoleniowych, mieszkających razem. Problemy te coraz częściej dotyczą nasze życie codzienne. Niestety tak obecnie wygląda rzeczywistość wielu rodzin, które borykają się z faktem braku możliwości otoczenia opieką swoich bliskich, takiej opieki wymagających. Stąd wychodząc naprzeciw wyzwaniom jakie niesie potrzeba zabezpieczenia podstawowych potrzeb związanych z opieką nad osobą zależną, a w szczególności nad osobą niepełnosprawną i/lub starszą, zasadne staje się zatrudnienie zdalnego opiekuna, kreatora nastroju.

Grupą, która może podołać tym zadaniom, są podopieczni domów pomocy społecznej i innych placówek opiekuńczych. Dysponują oni dużą ilością czasu wolnego, posiadają potrzebę poprawy swojej sytuacji finansowej i społecznej, mogą liczyć na wzajemne wsparcie w grupie i pomoc personelu placówki. Innowacja testowana była w DPS Rusinowa – użytkownika. Dającymi się zauważyć efektami były znaczny wzrost samooceny uczestników, poprawa ich kondycji fizycznej i umysłowej, poprawa możliwości wykonywania prac manualnych, wzrost poziomu kreatywności i twórczego myślenia. Zauważono poprawę relacji pomiędzy pensjonariuszami i personelem ośrodka. Uczestnicy innowacji nauczyli się określania potrzeb podopiecznych ośrodka nie uczestniczących w projekcie oraz zapoznali się zakresem prac niezbędnych w funkcjonowaniu DPS. Efekty te są przyczynkiem do podjęcia zatrudnienia i wykonywania usług w miejscu i na rzecz tegoż ośrodka co może przyczynić się do obniżenia kosztów działalności i poprawy jakości życia pensjonariuszy. Testowanie innowacji na rzecz odbiorców zewnętrznych przyniosło efekty w postaci poprawy jakości życia podopiecznych poprzez zniwelowanie poczucia osamotnienia i wykluczenia z życia społecznego, poprawę relacji z członkami rodzin. Efektem innowacji stać się może wykonywanie pracy zdalnego opiekuna – kreatora nastroju przy współpracy rodziny podopiecznego lub podmiotu świadczącego usługi opiekuńcze.

10. Opis zasobów niezbędnych do wdrożenia produktów przez potencjalnych użytkowników (zaplecze techniczne, kadra, status prawny etc.)

W tym miejscu należy opisać jakimi zasobami powinien dysponować potencjalny innowator. W polu należy uwzględnić zarówno zasoby osobowe jak i potencjał techniczny. Np. kadra – wykształcenie doświadczenie, inne umiejętności, czy powinna być wcześniej przeszkolona i przez kogo; w opisie potencjału technicznego – uwzględnienie dostępności dla ON.

(min. 1800 znaków, maks. 3600 znaków ze spacjami)

Niezbędne zasoby do wdrożenia innowacji to infrastruktura techniczna, posiadanie komputerów typu laptop z oprogramowaniem, telefonów i urządzenia wielofunkcyjnego, które ułatwią bardzo pracę zdalnego opiekuna, kreatora nastroju. Uczestnikami innowacji będą zazwyczaj osoby o niskich dochodach, które nie są w stanie zakupić sobie sprzętu niezbędnego do realizacji usługi. Jeżeli chodzi o instytucję, w której realizowana jest innowacja to ona również nie posiada zazwyczaj wystarczającego zaplecza technicznego, aby móc go udostępnić podopiecznym. Jest to zazwyczaj 1 komputer na cały ośrodek. Jeżeli chodzi o przeszkolenie użytkowników to nie jest ono konieczne, choć pewnie byłoby mile widziane, ale uważamy iż opracowany podręcznik powinien w pełni pomóc w wdrożeniu projektu przez innych użytkowników. Innowacja natomiast wymaga zaangażowania personelu domu pomocy społecznej, bądź innej instytucji, która wdraża projekt innowacyjny, pozyskanie przychylności dyrekcji tejże placówki znacznie ułatwi współpracę. Nie jest konieczne zatrudnienie dodatkowego personelu. Innowacja też nie wymaga jakichś określonych przygotowań. Niezbędne jest wyodrębnienie miejsca do przeprowadzenia aktywizacji i szkoleń Uczestników innowacji w zakresie wiedzy z podstaw psychologii, obsługi komputera i programów komputerowych, zajęć plastycznych i artystycznych. Użytkownik winien posiadać telefon komórkowy, tablet, bądź laptop, połączenie do Internetu, lub mobilne łącze, przydałoby się jeszcze ewentualnie urządzenie wielofunkcyjne czyli, drukarka, ksero, skaner – choć nie jest bardzo konieczne, ale pewnie poprawiłoby warunki pracy zdalnego opiekuna, kreatora nastroju.

11. Opis działań niezbędnych do wdrożenia produktu

W tym miejscu należy opisać jakie działania powinni wdrożyć potencjalni użytkownicy, żeby wdrożyć innowację. Działania należy opisać w sposób chronologiczny, z uwzględnieniem parterów niezbędnych do wdrożenia innowacji, ewentualnego podziału zadań i czasu, który jest niezbędny do realizacji każdego z kroków. Np. w przypadku szkoleń – program, czas, ewentualny koszt, wymagania wstępne, kto ewentualnie może przeprowadzić.

(min. 2000 znaków, maks. 3600 znaków ze spacjami)

Działania, które potencjalni użytkownicy powinni wdrożyć, aby móc skorzystać z innowacji. Opis działań opiera się na grupie, która została przetestowana w ramach wprowadzonego projektu innowacji.

Chronologiczny opis działań przedstawia się następująco:

1. Badanie i diagnoza predyspozycji uczestników (ok. 4 godz.) zawiera - diagnozę psychologa, - diagnozę doradcy zawodowego, - diagnozę plastyka, oraz badanie lekarza.

Działanie ma na celu wytypowanie spośród podopiecznych ośrodka osób, które chcą i są w stanie uczestniczyć w innowacji a w jej efekcie podjąć pracę w charakterze zdalnego opiekuna, kreatora nastroju.

2. Zajęcia motywacyjne, podnoszące samoocenę oraz doradztwo ogólne (40 godz.).

Zajęcia mają na celu zaktywizowanie uczestników, zmotywowanie do podjęcia zatrudnienia, wzrost poczucia własnej wartości.

3. Zakup komputerów, telefonów, urządzenia wielofunkcyjnego – niezbędny sprzęt do przeprowadzenia testowania.

4. Szkolenie z zakresu obsługi komputera + konsultacje indywidualne (114 godz.)

Działanie ma na celu nabycie wiedzy z podstaw obsługi komputera i programów komputerowych.

Zajęcia poszerzone zostały o obsługę prostych programów graficznych.

5. Warsztaty psychologiczne + konsultacje indywidualne (67 godz.) – obejmują podnoszenie samooceny i umiejętności radzenia sobie z porażką, um. komunikacyjne, radzenia sobie z trudnym klientem, zasady prowadzenia rozmów za pomocą mediów elektronicznych, zasady budowania relacji i jej podtrzymywania.

6. Zajęcia plastyczne (80 godz.)

Zajęcia mają na celu nabycie umiejętności z zakresu technik plastycznych oraz dostosowanie techniki do możliwości uczestników. Szkolenie ma na celu naukę wykonywania prac na zamówienie, poprawę zdolności twórczych i manualnych. Dodatkowe zajęcia z historii malarstwa mają na celu naukę sposobu przekazywania klimatu i nastroju poprzez prace plastyczne.

12. Szacunkowa kalkulacja nakładów finansowych niezbędnych do wdrożenia produktów

Obejmuje wszystkie etapy.

(min. 2000 znaków, maks. 3600 znaków ze spacjami)

Kalkulacja nakładów finansowych niezbędnych do wdrożenia innowacji (grupa testowa 7 osobowa):

1. Badanie predyspozycji kandydatów na uczestników innowacji

- diagnoza psychologa,

- diagnoza doradcy zawodowego,

- diagnoza plastyka,
- badanie lekarza.

Koszt całości zadania - etapu to 5.250,00 zł.

2. Zajęcie motywacyjne podnoszące samoocenę oraz doradztwo ogólne wraz z przerwą na poczęstunek. Koszt 4.700,00 zł.

3. Szkolenie z zakresu obsługi komputera i dostępnych komunikatorów wraz z przerwą na poczęstunek (obejmujący 100 godz. Zajęć + indywidualne konsultacje 14 godz.) Koszt 13.150,00 zł.

4. Warsztaty psychologiczne wraz z przerwą na poczęstunek (60 godz. + indywidualne konsultacje 7 godz.). Koszt 7.750,00 zł.

5. Zajęcia plastyczne wraz z przerwą na poczęstunek (80 godz. + zakup materiałów do zajęć). Koszt 10.800,00 zł.

6. Spotkanie popularyzacyjno-promocyjne. Koszt organizacji wraz z poczęstunkiem 1.000,00 zł.

7. Zakup sprzętu do zajęć i do testowania. W przypadku grupy 7 osobowej był to koszt zakupu 7 laptopów. Koszt 17.500,00 zł. + oprogramowanie 2.143,89 zł. Oraz urządzenie wielofunkcyjne (ksero, drukarka, skaner, fax) koszt 1.000,00 zł.

Podsumowując budżet projektu opiewał na kwotę 62.480,00 zł. I za taką kwotę został zrealizowany. Jest to budżet opracowany i wdrożony dla 7 osobowej grupy testowej.

Jeżeli chodzi o koszt wdrożenia innowacji dla jednej osoby będzie on stanowczo niższy, po uwzględnieniu otrzymanego zlecenia.

13.Opis korzyść i zagrożeń ze stosowania innowacji a także sposoby niwelowania zagrożeń

W tym miejscu należy opisać jakie korzyści mogą uzyskać innowatorzy ze stosowania innowacji. Korzyści mogą dotyczyć tych po stronie grup odbiorców i użytkowników (jak mniejsze koszty aktywizacji, szybsza metoda etc. (min. 1800 znaków, maks. 3600 znaków ze spacjami)

Korzyści jakie można uzyskać ze stosowania tejże innowacji to przede wszystkim: wygoda pracy zdalnej – osoby które z różnych przyczyn mają problemy z podjęciem pracy poza swoim miejscem zamieszkania. Praca ta może mieć wtedy charakter pracy stałej bądź doraźnej.

Brak kosztów transportu, oszczędność czasu na dojazdy, ograniczenie kosztów pracodawcy (brak konieczności zorganizowania miejsca stanowiska pracy) to wszystko wpływa na to iż jest tańszy, a co za tym idzie i bardziej skuteczny gdyż wprowadza nowatorską metodę szkolenia, przynosi trwałe efekty w postaci zdobycia nowych umiejętności, czyli rodzaj szkoleń dostosowany do obecnych i przyszłych potrzeb rynku pracy.

Kolejną korzyść to oryginalne kwalifikacje – tematyka szkoleń daje uczestnikom wiele możliwości. Uzyskanie kwalifikacji zdalnego opiekuna, kreatora nastroju, mogą stać się zawodem przyszłości, który daje szansę na znalezienie pracy osobom dyskwalifikowanym z powodu niepełnosprawności,

pozwala na realizację zapotrzebowania potencjalnych pracodawców na stałych wykwalifikowanych pracowników (osoby zależne i ich opiekunowie kładą nacisk na ciągłość i stałość opieki). Następnie zwiększenie zasięgu terytorialnego poszukiwania pracy i możliwości pozyskania nowego zatrudnienia (znalezienie pracy nawet u kilku pracodawców). Zwłaszcza jest możliwość łączenia pracy zdalnego opiekuna z innymi pracami zleconymi takimi jak np. projektowanie graficzne, telepraca, projektowanie i wykonywanie pamiątek, a co za tym idzie zwiększenia swoich dochodów. Oprócz tego niewymierną korzyścią jest poprawa stanu psychicznego i fizycznego uczestników innowacji, gdyż uczestnictwo w tym projekcie dało korzyści w postaci wzrostu aktywności i samodyscypliny związanej z organizacją pracy zdalnego opiekuna (ustalenie grafików i dotrzymywanie terminów) jak również wzbudza determinację w utrzymaniu pozyskanego miejsca pracy.

Profesjonalizm to następna korzyść, która wpływa na świadczenie wsparcia w formie zdalnej opieki dla pacjentów i ich opiekunów. Otwartość na naukę korzystania z nowych technologii.

Najważniejszą z korzyści jest możliwość powielania pomysłu innowacji, czyli może być ona wykorzystywana w innych placówkach opiekuńczych, agencjach zatrudniających opiekunów osób niepełnosprawnych itp. Pomysł ten jest tak naprawdę skierowany do grupy docelowej do tej pory pomijanej /nie objętej wsparciem co tym bardziej czyni go innowacyjnym.

14. Załączniki

1. Załącznik nr 1 – Test wstępny i końcowy uzdolnień plastycznych
2. Załącznik nr 2 – Test wstępny i końcowy kompetencji informatycznych
3. Załącznik nr 3- Badanie predyspozycji psychologicznych
4. Załącznik nr 4 – Program szkolenia w zakresie podnoszenia motywacji
5. Załącznik nr 5 – Program szkolenia w zakresie obsługi komputera i komunikatorów elektronicznych
6. Załącznik nr 6 – Program szkolenia w zakresie rękodzieła i wykonywania prac plastycznych