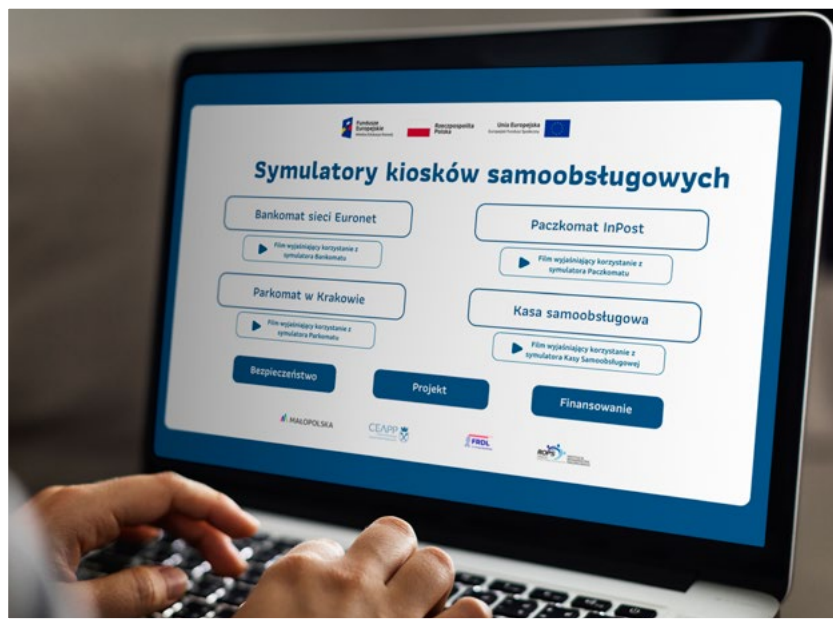


Merkury



„Merkury – symulator kiosków samoobsługowych”

**Stowarzyszenie Edukacji Pozaformalnej
„Meritum”**



Projekt „Inkubator Włączenia Społecznego” realizowany przez Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej w Krakowie, Fundację Rozwoju Demokracji Lokalnej im. Jerzego Reguńskiego i Centrum Ewaluacji i Analiz Polityk Publicznych UJ, wdrażany 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.

1 Jakich problemów dotyczy innowacja społeczna i jakie problemy rozwiązuje?

Innowacja odpowiada na niskie kompetencje seniorów związane z obsługą rozwiązań technologicznych, a w efekcie na obawy przed skorzystaniem z kiosków samoobsługowych (np. paczkomatu, bankomatu).

2 Krótki opis innowacji

Platforma internetowa umożliwiająca dostęp do symulatora czterech urządzeń samoobsługowych (bankomat, parkomat, paczkomat oraz kasa samoobsługowa), dająca możliwość przetestowania jego obsługi w bezpiecznych, domowych warunkach. Wspiera seniorów w samodzielnej obsłudze tych urządzeń w przestrzeni publicznej ponosząc ich kompetencje cyfrowe.

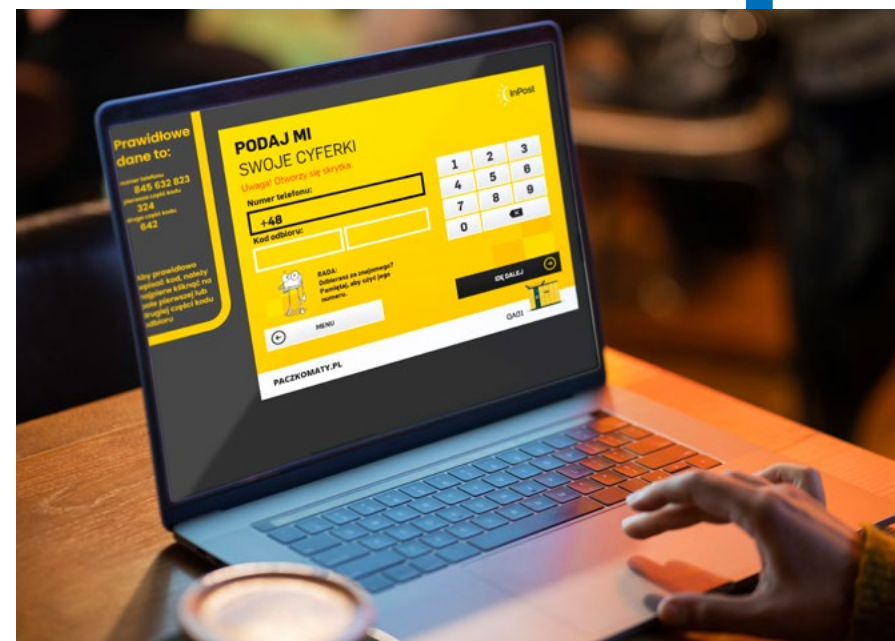
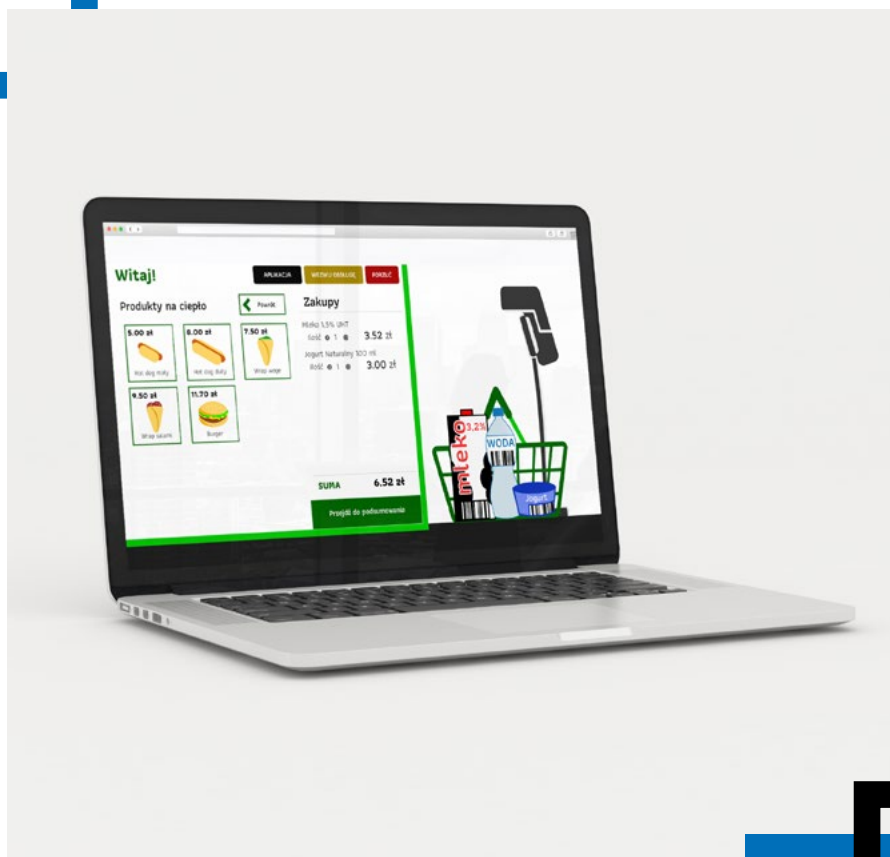


3 Grupa docelowa

Osoby starsze, którym towarzyszy strach i niepewność przy korzystaniu z urządzeń samoobsługowych.

4 Elementy innowacji

- Kod źródłowy platformy



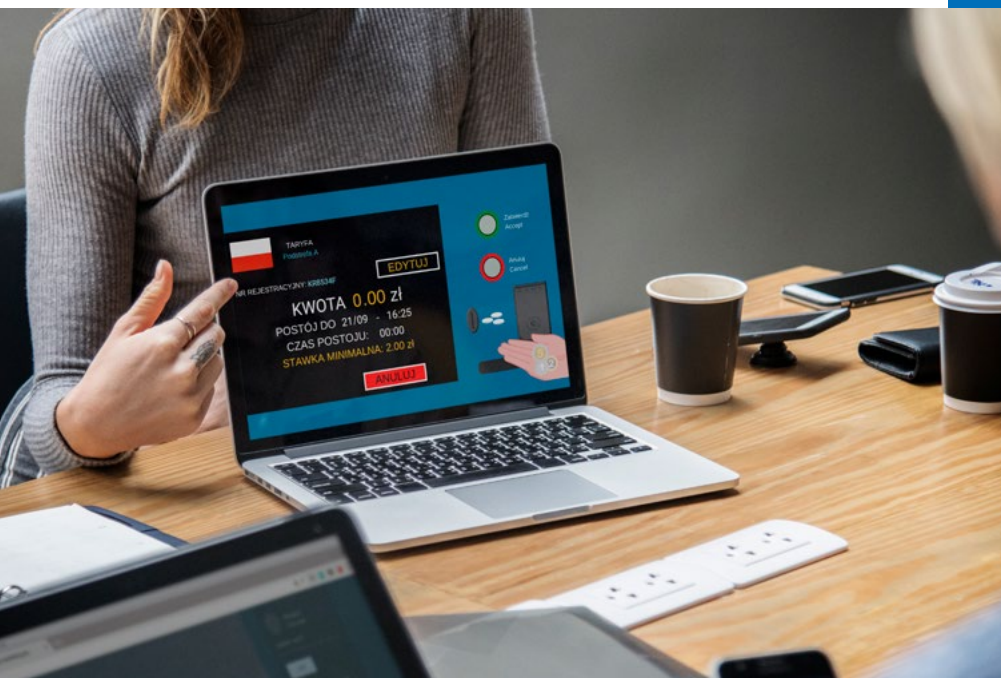
5 Kto może skorzystać z innowacji?

Organizacje pozarządowe wspierające aktywność seniorów, dzienne domy pomocy społecznej, kluby seniora.

6 Czy to działa?

Narzędzie trafnie odpowiada na problem pozwalając na szerszą adaptację seniorów do nowych, z informatyzowanych elementów przestrzeni publicznej. Daje możliwość oswojenia się z obsługą urządzeń i zredukowanie obaw przed skorzystaniem z kiosków samoobsługowych w codziennym życiu.



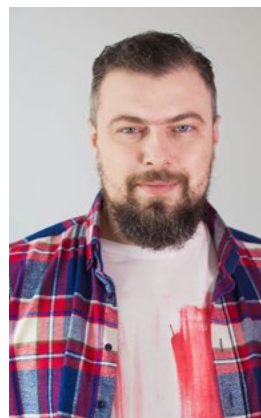


Niestety problem jest aktualny. Wydawałoby się, że bankomaty czy paczkomaty, że to wszystko jest już z nami od lat i młodzi ludzie wskazują w to, praktycznie bez żadnego problemu. Natomiast seniorzy mają tę blokadę, mają tę blokadę przed nowościami, mają tę blokadę takiego strachu, że „co będzie, jak mi kartę porwie?“, trochę demonizują te wszystkie nowinki technologiczne i tak naprawdę dopóki dobrze nie poznają tego, to mają barierę, żeby z tego korzystać i jeszcze używać tego samodzielnie.

Trenerka kompetencji cyfrowych,
prowadząca zajęcia z seniorami

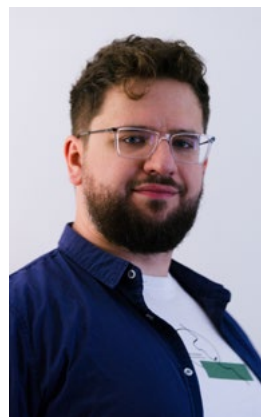
7 O Autorach

Stowarzyszenie Edukacji Pozaformalnej „Meritum”




Bartosz Kosiński

Od ponad 15 lat uczy i opracowuje modele nauczania kompetencji cyfrowych z wykorzystaniem różnych narzędzi. Tworzy gry edukacyjne (cyfrowe i planszowe). Autor innowacji edukacyjnych, związanych z rozwojem kompetencji cyfrowych.



Mirosław Bohatkiewicz

Software Developer, w wolnym czasie prowadzi zajęcia dydaktyczne z programowania w Javie dla młodzieży. Absolwent Wytwarzania Mechatronicznego na Akademii Górniczo-Hutniczej, studiuje Game Design na Wyższej Szkole Europejskiej im. Ks. Józefa Tischnera.



Zapraszamy do kontaktu
z **Działem Innowacji Społecznych**
Regionalnego Ośrodka Polityki Społecznej
w **Krakowie**

Zadzwoń: 12 422 06 36
Napisz: biuro@rops.krakow.pl
Śledź aktualności: www.rops.krakow.pl

