

KOMUNIKACJA Z OSOBAMI Z DYSFUNKCJĄ SŁUCHU

Jeżeli:

- potrzebujesz pomocy,
- chcesz zgłosić fakt popełnienia przestępstwa,
- chcesz poinformować, że dana osoba potrzebuje pomocy

skorzystaj z **aplikacji mobilnej Alarm 112**

Aplikacja mobilna Alarm 112 daje możliwość skontaktowania się osobom głuchym, niedosłyszącym i czasowo pozbawionym możliwości mówienia, które przebywają na terenie naszego kraju - z Centrum Powiadamiania Ratunkowego (CPR).

Co trzeba zrobić?

Aby skorzystać z aplikacji mobilnej Alarm 112 należy pobrać aplikację na telefon i dokonać rejestracji - podając: imię, nazwisko, PESEL, e-mail oraz numer telefonu. Aplikacja mobilna Alarm 112 dostępna jest dla dwóch systemów operacyjnych Android iOS.

Jeżeli chciałbyś osobiście przyjść do jednostki Policji i umówić się na rozmowę, to napisz e-mail na adres: dyzurny.kwp@bk.policja.gov.pl - W emailu należy podać o czym chcesz porozmawiać oraz swoje imię i nazwisko oraz datę i godzinę, kiedy chciałbyś przyjść. Podaj także sposób, w jaki można z Tobą się skontaktować (numer telefonu lub adres zamieszkania). Podanie danych jest niezbędne do rozpatrzenia sprawy. Po otrzymaniu wiadomości Dyżurny skontaktuje się z Tobą i odpowie, czy tego dnia będzie mógł w tej rozmowie uczestniczyć tłumacz języka migowego. Gdyby tłumacz nie mógł przyjść w terminie, który wybrałeś - to napiszemy do Ciebie. Powiadomimy o innym terminie. Dodam, że pomoc tłumacza jest bezpłatna.

A gdybyś osobiście chciał przyjść do jednostki Policji z inną osobą, która zna język migowy, to pamiętaj, że zgodnie z przepisami prawa - osoba ta powinna mieć ukończone 16 lat.

art. 12 Ustawy z dnia 19.08.2011r. o języku migowym i innych środkach komunikowania się (Dz.U. z 2011r. Nr 209, poz. 1243)

art. 11 ust. 3 wyżej wymienionej ustawy

art. 3 pkt 1 oraz art. 7 wyżej wymienionej ustawy

Film Komunikacja z osobami z dysfunkcją słuchu

Aby obejrzeć film włącz obsługę JavaScript w swojej przeglądarce.

[Pobierz plik Komunikacja z osobami z dysfunkcją słuchu](#) (format mp4 - rozmiar 23.81 MB)