

UPROSZCZONA OFERTA REALIZACJI ZADANIA PUBLICZNEGO

POUCZENIE co do sposobu wypełniania oferty:

Ofertę należy wypełnić wyłącznie w białych pustych polach, zgodnie z instrukcjami umieszczonymi przy poszczególnych polach lub w przypisach.

Zaznaczenie gwiazdką, np. "pobieranie*/niepobieranie*" oznacza, że należy skreślić niewłaściwą odpowiedź i pozostawić prawidłową. Przykład: "pobieranie*/niepobieranie*".

I. Podstawowe informacje o złożonej ofercie

1. Organ administracji publicznej, do którego adresowana jest oferta	Prezydent Miasta Szczecin
2. Rodzaj zadania publicznego¹⁾	14) nauka, szkolnictwo wyższe, edukacja, oświata i wychowanie

II. Dane oferenta(-tów)

1. Nazwa oferenta(-tów), forma prawna, numer w Krajowym Rejestrze Sądowym lub innej ewidencji, adres siedziby, strona www, adres do korespondencji, adres e-mail, numer telefonu	
Nazwa: FUNDACJA PATRZ SZERZEJ, Forma prawna: Fundacja, Numer Krs: 0001070781, Kod	
Adres do korespondencji jest taki sam jak adres oferenta	
2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)	

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	Rozegrany Szczecin - graj i ucz się!			
2. Termin realizacji zadania²⁾	Data rozpoczęcia	01.03.2025	Data zakończenia	10.05.2025

3. Syntetyczny opis zadania (wraz ze wskazaniem miejsca jego realizacji)

Opis zadania

Cel projektu:

Celem projektu "Rozegrany Szczecin - graj i ucz się!" jest zapoznanie młodych ludzi (młodzież, młodzi dorośli, studenci) z potencjałem naukowym i edukacyjnym gier i symulacji oraz kształtowanie ich kompetencji miękkich takich jak umiejętność pracy w grupie, negocjacji, optymalizacji decyzji czy kreatywnego myślenia i rozwiązywania problemów - umiejętności potrzebnych dla rozwoju innowacyjności i przedsiębiorczości (Cel Operacyjny III. Szczecin - miasto o wysokim potencjale kapitału intelektualnego - Cel szczegółowy III.3. Poszerzanie zakresu, dostępności i jakości edukacji - "Wieloletni Programu Rozwoju Szczecina na lata 2025-2029"). Chcemy poprzez innowacyjne narzędzia edukacyjne pokazać, że można w interaktywnej formie zdobywać wiedzę i kształtować kompetencje - proponowana przez nas grywalizacja jest wszakże wykorzystywana m.in. w ekonomii, psychologii czy socjologii. Proponowane działania wpisują się w "Wieloletni Programu Rozwoju Szczecina na lata 2025-2029" także w zakresie celu szczegółowego III.1. Budowanie kapitału społecznego szczecinian, wzrost zaufania między ludźmi, poprawa relacji Miasto-Obywatel oraz pobudzanie aktywności społecznej, bowiem istotnym celem dalekosiężnym projektu jest zachęcenie uczestników do aktywniejszego uczestnictwa w życiu społecznym i politycznym oraz do partycypacji w życiu wspólnoty lokalnej. Służyć będzie temu m.in. gra partycypacyjna "Plan Miasta" przeprowadzona podczas szkolenia.

Grupa docelowa:

Projekt jest odpowiedzią na zaobserwowany problem społeczny jakim są problemy z koncentracją i niechęć do nauki wśród młodego pokolenia - uczniów i studentów. Z badań fokusowych przeprowadzonych przez IKN "Myśl Politycznie" na grupie uczniów i studentów wynika, że 75,8% ma trudności ze skupieniem się na zajęciach i przyswajaniem wiedzy. Ponadto 82,7% stwierdziło, że sposób prezentacji zagadnień w szkole i na studiach jest nie interesujący i nie pobudza do myślenia. Wyniki te potwierdzają międzynarodowe badania Alice Petty, z których wynika, że 48,6% uczniów i studentów ma poważne problemy z koncentracją i nie lubi się uczyć, natomiast 47,7% odczuwa częściowe problemy ze skupieniem uwagi. Jednym z istotnych powodów jest forma nauczania, która nie pozwala na kształtowanie przydatnych w życiu i na rynku pracy kompetencji, a zamiast tego oferuje suchą teorię. Chcemy poprzez nasze działania dotrzeć do młodzieży i młodych dorosłych (szczególnie uczniów i studentów) ze Szczecina, którzy są zainteresowani alternatywną formą nauczania i chcą kształtować swoje kompetencje w zakresie współpracy, negocjacji i podejmowania decyzji, a także poznać skuteczny sposób nauczania i uczenia innych i siebie samych.

Planowanie działania:

Projekt "Rozegrany Szczecin" obejmuje organizację 2-dniowego szkolenia z wykorzystaniem gier planszowych oraz autorskich gier symulacyjnych i scenariuszowych skierowanych dla młodzieży, studentów i młodych dorosłych ze Szczecina. Program warsztatów stanowić będzie całościowy cykl, który obejmie wprowadzenie do negocjacji, techniki kooperacji, dedukcję i krytyczne myślenie oraz zarządzanie miastem. Projekt przyniesie najlepsze efekty jeżeli uczestnicy wezmą udział we wszystkich planowanych działaniach, stąd będzie miał on formę intensywnego, weekendowego kursu. Cykl został przewidziany w taki sposób, aby uczestnicy wpierw nabyli umiejętności pracy w grupie, negocjacji i krytycznego myślenia, a następnie wykorzystali je wszystkie w grze symulującej zarządzanie poszczególnymi dzielnicami miasta ("Plan Miasta"). Dzień szkoleniowy trwać będzie 8

godzin i składać się będzie z 2 bloków tematycznych. Każdy z nich będzie miał formę 2,5-3-godzinnej warsztatu ze wstępem merytorycznym, animowanymi rozgrywkami edukacyjnymi oraz dyskusją i podsumowaniem. Przed pierwszym dniem szkoleniowym odbędzie się także 1-godzinne wprowadzenie wraz z integracją uczestników, na koniec drugiego dnia zaś 1-godzinne podsumowanie wraz z wymianą kontaktów (efekt sieciowania). W trakcie każdego z dni szkoleniowych odbędzie się 1-godzinna przerwa obiadowa oraz 30-minutowa przerwa kawowa. Szkolenia prowadzone będą przez dwóch doświadczonych trenerów - (na miejscu będzie także koordynator odpowiedzialny za rejestrację uczestników, organizację i przygotowanie sali). W cyklu szkoleń przewidziane zostało miejsce dla 15 uczestników. Uczestnictwo w projekcie będzie darmowe.

Szczegółowy opis działań:

Dzień 1:

1. Wprowadzenie do grywalizacji - gry jako narzędzie edukacyjne i kształtujące kompetencje miękkie oraz Integracja uczestników w formie zgrywalizowanej (razem 1 godzina)
2. Przerwa kawowa (30 minut)
3. Warsztat - "Zbuduj kompromis! - wstęp do negocjacji" (2,5 godziny)
4. Przerwa obiadowa (1 godzina)
5. Warsztat - "Działajcie razem! - kooperacja, praca w zespole" (3 godziny)

Dzień 2:

1. Wykład z elementami warsztatu - grywalizacja jako narzędzie optymalizacji decyzji (historycznie i współcześnie) - polityka, wojny, społeczeństwo (30 minut)
2. Przerwa kawowa (30 minut)
3. Warsztat - "Myśl krytycznie - dedukcja, perswazja" (2,5 godziny)
4. Przerwa obiadowa (1 godzina)
5. Warsztat - "Myśl, licz, zarządzaj! - zarządzanie miastem" (2,5 godziny)
6. Podsumowanie, ewaluacja, rozdanie certyfikatów (1 godzina)

Dobór metody prowadzenia działań wynika z jej efektywności. Forma nauki poprzez gry i symulacje stanowi skuteczną alternatywę dla tradycyjnych form nauczania takich jak wykłady czy szkolenia. Badacze tacy jak E.A. Boyle, E. W. MacArthur, T.M. Connolly, T. Hailey, M. Manea, A. Kärki, czy P. Van Rosmalen, wskazują, że uczenie z wykorzystaniem mechanizmów gier może być efektywniejsze od tradycyjnego nauczania w klasie, ponieważ pozwala zmaksymalizować motywację odbiorców, wyzwolić ciekawość i utrzymywać zaangażowanie. Ponadto z badań ankietowych przeprowadzonych przez Joannę Świętoniowską na uczniach warszawskich liceów wynikało, że zastosowanie metod grywalizacyjnych wzmacnia koncentrację i motywację do nauki. Warsztaty prowadzone będą zarówno w oparciu o gry planszowe jak i scenariuszowe czy symulacyjne.

Harmonogram działań:

01.03.2025 r. - 31.03.2025 r. - przygotowanie działań do realizacji, wydruk gier scenariuszowych, rezerwacja sal, promocja projektu (przygotowanie materiałów i dystrybucja).

01.04.2025 r. - 30.04.2025 r. - realizacja szkolenia w jeden z weekendów.

01.05.2025 r. - 10.05.2025 r. - podsumowanie projektu, rozliczenie, ewaluacja działań.

Komplementarność działań:

Projekt współgra z innymi działaniami podejmowanymi przez Fundację Patrz Szerzej. Przez ostatni rok zorganizowaliśmy kilka projektów integracyjnych oraz edukacyjnych oraz szkoleniowych dla młodzieży, studentów i młodych dorosłych - w tym projekty dotyczące grywalizacji.

Projekt "Rozegrany Szczecin" byłby kontynuacją naszych działań w zakresie integracji i edukacji młodzieży i szansą na dotarcie z nimi do kolejnej grupy odbiorców - mieszkańców i mieszkanki Szczecina. Z przeprowadzonych przez nas analiz wynika, że obecnie nie ma na terenie miasta oferty darmowych warsztatów z wykorzystaniem gier i symulacji. Są natomiast prowadzone rozmaite projekty z zakresu integracji i edukacji pozaformalnej z zakresu kształtowania kompetencji miękkich. Proponowany projekt byłby więc poszerzeniem oferty w tym zakresie.

Miejsce realizacji

Warsztaty realizowane będą w sali konferencyjnej/warsztatowej na terenie Szczecina (dokładny wybór obiektu nastąpi na etapie przygotowania działań do realizacji - w marcu b.r.).

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
Liczba dni szkoleniowych	2	Dokumentacja zdjęciowa, filmowa, listy obecności
Liczba godzin szkoleń	16	Dokumentacja zdjęcia, listy obecności
Odbiorcy bezpośredni działań (uczestnicy warsztatów) - przewidywana grupa 12 do 15 osób x 2 dni = 24-30 uczestników	12	Lista obecności podpisywana każdego dnia szkolenia
Film ze szkolenia	1	Materiały opublikowane na stronie Fundacji oraz na mediach społecznościowych
Liczba odbiorców pośrednich z grupy docelowej	5000	Wyniki widoczności postów informujących o wydarzeniach na mediach społecznościowych.

5. Krótka charakterystyka Oferenta, jego doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie oraz zasobów, które będą wykorzystywane w realizacji zadania.

Charakterystyka oferenta

Fundacja Patrz Szerzej została założona w 2023 roku z inicjatywy warszawskich studentów, którzy poprzez organizację rozmaitych wydarzeń dla młodzieży, chcą krzewić wartości proobywatelskie, a także integrować młodych ludzi i pomagać im w odbudowie relacji rówieśniczych oraz kształtować kompetencje miękkie. Zauważamy, że zmiany technologiczne prowadzą do alienacji młodych ludzi - coraz częściej zamiast relacji bezpośrednich, wybierają oni kontakty on-line. Naszą misją jest aktywizacja młodzieży - chcemy pokazać, że wspólne spędzanie czasu, realizacja grupowych projektów i edukacja oparta na kooperacji i zabawie są ciekawsze, bardziej satysfakcjonujące oraz bardziej rozwijające społecznie.

Fundacja specjalizuje się w organizacji warsztatów skierowanych do młodzieży i młodych dorosłych. Staramy się, aby oprócz walorów integracyjnych kształtowały one także kompetencje miękkie przydatne we współczesnym świecie (umiejętność pracy w grupie, zawiązywania kompromisów, prowadzenia dyskusji, negocjowania, logicznego myślenia czy podejmowania optymalnych decyzji). W tym celu wykorzystujemy innowacyjne metody - tworzymy autorskie gry symulacyjne i scenariuszowe.

W zespole Fundacji działa aktualnie 5-osobowy Zarząd oraz grupa ponad 20 wolontariuszy i praktykantów.

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Jako Fundacja posiadamy doświadczenie w realizacji rozmaitych działań animacyjnych (edukacyjnych oraz integracyjnych), w tym: prowadzeniu i organizacji warsztatów grywalizacyjnych oraz improwizacyjnych):

- Zorganizowaliśmy serię 8 warsztatów grywalizacyjnych w ramach projektu "Akcja Grywalizacja!" finansowanego ze środków Europejskiego Korpusu Solidarności. Tematy warsztatów dotyczyły m.in. współpracy, negocjacji, dedukcji, ekologii i racjonalnego gospodarowania zasobami oraz ekonomii i inwestowania

- Zorganizowaliśmy serię 4 warsztatów z zakresu retoryki i improwizacji w ramach projektu "#IMPRO". Tematy warsztatów dotyczyły m.in. skutecznej argumentacji, obrony przed manipulacją oraz umiejętności debatanckich (projekt na tyle spodobał się uczestnikom, że aktualnie przygotowujemy kolejną serię warsztatów)

- Zrealizowaliśmy projekt "Otwarte Karty" skierowany do młodzieży, który zakłada ukazanie ważnych mechanizmów społecznych w prosty sposób - wykorzystując gry scenariuszowe.

- Aktualnie realizujemy projekt pn. "Akcja Improwizacja!" pod patronatem Międzynarodowego Instytutu Społeczeństwa Obywatelskiego (MISO), który ma za zadanie integrować wspólnoty lokalne poprzez warsztaty w formule improwizacyjnej w różnych miejscowościach (m.in. Warszawa, Józefów, Lublin, Nadarzyn, Konstancin).

- Jako zespół Fundacji stworzyliśmy 5 autorskich edukacyjnych gier scenariuszowych i programów szkoleń, które zostały przetestowane na warsztatach i otrzymały wysokie oceny od uczestników.

W ubiegłym roku zorganizowaliśmy m.in.:

- projekt "Rozegrana Stolica - graj i ucz się" finansowany przez Urząd Miasta Stołecznego Warszawy

- Biuro Edukacji, w ramach którego zorganizowaliśmy serię 4 warsztatów z wykorzystaniem gier scenariuszowych w różnych dzielnicach m.st. Warszawy.

- projekt "Otwarte Karty" finansowany ze środków własnych Fundacji, w ramach którego zorganizowaliśmy serię 4 warsztatów z wykorzystaniem gier dla młodzieży w okresie wakacji.

- projekt "Spotkania planszówkowe dla dzieci i młodzieży na Woli" finansowany przez Urząd Miasta Stołecznego Warszawy - Dzielnica Wola, który polegał na przeprowadzeniu 9 spotkań animowanych

dla dzieci i młodzieży z wykorzystaniem gier planszowych.

- projekt "Międzypokoleniowe spotkanie Halloweenowe dla Warszawiaków" finansowany przez Urząd Miasta Stołecznego Warszawy - Centrum Komunikacji Społecznej, w ramach którego zorganizowaliśmy dzień z różnymi grami i atrakcjami dla dzieci, młodzieży, dorosłych i seniorów - celem była integracja międzypokoleniowa.

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

Fundacja posiada:

Zasoby ludzkie w postaci:

- Wykwalifikowani animatorzy i twórcy gier specjalizujący się w prowadzeniu warsztatów metodą grywalizacyjną - absolwenci studiów z zakresu nauk społecznych, twórcy narzędzi edukacyjnych pracujący w obszarze dydaktyki (pracownicy dydaktyczni w Uniwersyteckim Centrum Kształcenia Nauczycieli oraz na Wydziale Nauk Politycznych i Studiów Międzynarodowych Uniwersytetu Warszawskiego). Posiadają liczne publikacje z zakresu nauk społecznych - w tym teorii gier i grywalizacji. Mają doświadczenie w prowadzeniu działań z zakresu edukacji pozaformalnej w postaci warsztatów dla młodzieży - m.in. prowadzili zajęcia w ramach Europejskiego projektu edukacyjnego Akcja Grywalizacja!;

- Koordynator projektu - absolwent studiów z zakresu nauk społecznych, członek zarządu Fundacji posiadający doświadczenie w koordynowaniu i rozliczaniu projektów (w tym: projektów lokalnych, regionalnych oraz europejskich) Posiada także doświadczenie zawodowe w marketingu i promocji projektów.

- Zespół ponad 20 wolontariuszy i praktykantów Fundacji, którzy wspomagać nas będą w kwestiach organizacyjnych.

Zasoby czasowe: duża dyspozycyjność i elastyczność osób odpowiedzialnych za realizację projektu

Zasoby materialne: Fundacja posiada licencje do gier scenariuszowych wykorzystywanych na warsztatach, a także potrzebne gry planszowe. Oprócz tego Organizacja posiada dostęp do programów graficznych umożliwiających stworzenie materiałów promocyjnych (np. Canva).

6. Opis sposobu zapewnienia dostępności architektonicznej, cyfrowej oraz informacyjno-komunikacyjnej, zgodnie z wymaganiami o których mowa w art. 6 ustawy z dnia 19 lipca 2019 r. o poprawie zapewniania dostępności dla osób ze szczególnymi potrzebami.

- Sale, w których odbywać się będą warsztaty będą dostosowane dla osób z niepełnosprawnościami - niepełnosprawnością ruchową (dostępność architektoniczna);

- Charakter planowanej promocji przewiduje działania zarówno wizualne jak i dźwiękowe informujące o projekcie i wydarzeniach, po to, aby dotrzeć z informacją o spotkaniach zarówno do osób słabo widzących jak i do osób niedosłyszących;

- Materiały promocyjne, formularze rekrutacyjne i ankiety ewaluacyjne będą elektroniczne (dostępność cyfrowa);

- Warsztaty będą nieodpłatne a podczas warsztatów przewidziany będzie poczęstunek dla uczestników (serwis kawowy oraz obiad). Sprawi to, że żaden uczestnik nie będzie wykluczony ze względu na swój status ekonomiczny.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Wynagrodzenie dla trenerów (prowadzących warsztaty) - umowa zlecenie 120 zł x 8 godzin x 2 dni x 2 trenerów = 3840 zł	3 840,00		
2.	Wynagrodzenie dla koordynatora projektu odpowiedzialnego za logistykę, promocje i rekrutacje - umowa zlecenie	700,00		
3.	Wyżywienie dla uczestników (serwis kawowy + obiad) - catering - 2 dni x 18 osób (15 uczestników, 2 animatorów, 1 koordynator)	3 000,00		
4.	Usługa księgową	360,00		
5.	Wynajem sali warsztatowej (300zł x 2 dni) - koszt uśredniony 600 zł	600,00		
6.	Zakwaterowanie dla trenerów i koordynatora (3 os x 2 noce x 150 zł)	900,00		
7.	Koszty transportu (3 os.) - 6 biletów kolejowych - 100 zł x 6 = 600 zł (cena uwzględnia ulgi studenckie/doktoranckie)	600,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		10 000,00	10 000,00	0,00

V. Oświadczenia

Oświadczam(y), że:

- 1) proponowane zadanie publiczne będzie realizowane wyłącznie w zakresie działalności pożytku publicznego oferenta(-tów);
- 2) pobieranie świadczeń pieniężnych będzie się odbywać wyłącznie w ramach prowadzonej odpłatnej działalności pożytku publicznego;
- 3) oferent* / oferenci* składający niniejszą ofertę nie zalega(-ją)* / zalega(-ją)* z opłacaniem należności z tytułu zobowiązań podatkowych;
- 4) oferent* / oferenci* składający niniejszą ofertę nie zalega(-ją)* / zalega(-ją)* z opłacaniem należności z tytułu składek na ubezpieczenia społeczne;
- 5) dane zawarte w części II niniejszej oferty są zgodne z Krajowym Rejestrem Sądowym* / inną właściwą ewidencją* ;
- 6) wszystkie informacje podane w ofercie oraz załącznikach są zgodne z aktualnym stanem prawnym i faktycznym;

- 7) w zakresie związanym ze składaniem ofert, w tym z gromadzeniem, przetwarzaniem i przekazywaniem danych osobowych, a także wprowadzaniem ich do systemów informatycznych, osoby, których dotyczą te dane, złożyły stosowne oświadczenia zgodnie z przepisami o ochronie danych osobowych.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(podpis osoby
upoważnionej
lub podpisy osób
upoważnionych
do składania oświadczeń
woli
w imieniu oferenta)

Data.....

Załączniki:

1. Oświadczenie do umowy (*fakultatywny - złożony elektronicznie*)
2. Dodatkowy załącznik (np. pełnomocnictwo, upoważnienie) (*fakultatywny*)

¹⁾ Rodzaj zadania zawiera się w zakresie zadań określonych w art. 4 ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie (Dz. U. z 2018 r. poz. 450, z późn. zm.).

²⁾ Termin realizacji zadania nie może być dłuższy niż 90 dni.