

# 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

<b>1. Organ administracji publicznej, do którego adresowana jest oferta</b>	Prezydent Miasta Szczecin
<b>2. Rodzaj zadania publicznego<sup>1)</sup></b>	4) podtrzymywanie i upowszechnianie tradycji narodowej, pielęgnowanie polskości oraz rozwoju świadomości narodowej, obywatelskiej i kulturowej 13) działalność wspomagająca rozwój wspólnot i społeczności lokalnych

## II. Dane oferenta(-tów)

<b>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</b>	
Nazwa: <b>Fundacja "Fylion"</b> , Forma prawna: <b>Fundacja</b> , Numer Krs: <b>0000551963</b> , Kod pocztowy: <b>33-340</b> , Poczta: <b>Stary Sącz</b> , Miejscowość: <b>Stary Sącz</b> , Ulica: <b>Partyzantów</b> , Numer posesji: <b>54F</b> , Województwo: <b>małopolskie</b> , Powiat: <b>nowosądecki</b> , Gmina: <b>Stary Sącz</b> , Strona www:	
<b>2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)</b>	

## III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

<b>1. Tytuł zadania publicznego</b>	Bohaterki wieków - planszowa gra edukacyjna dla szkół, drużyn harcerskich i bibliotek			
<b>2. Termin realizacji zadania<sup>2)</sup></b>	Data rozpoczęcia	01.08.2024	Data zakończenia	29.10.2024

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

#### Opis zadania

##### SYNTETYCZNY OPIS ZADANIA:

Celem zadania jest podtrzymywanie tradycji narodowej, pielęgnowanie polskości oraz rozwój świadomości narodowej, obywatelskiej i kulturowej wśród dzieci i młodzieży za pośrednictwem planszowej gry edukacyjnej "Bohaterki wieków", dzięki której uczniowie poznają wielkie bohaterki narodowe mające na przestrzeni wieków ogromny wpływ na kształtowanie polskiej państwowości oraz odzyskanie niepodległości. Karty do gry będą zawierać kody QR z odniesieniem do strony internetowej, gdzie będzie możliwość poszerzenia wiedzy na temat postaci i wydarzeń historycznych. W ramach realizacji zadania przewidujemy pozyskanie 120 egzemplarzy gry "Bohaterki wieków" oraz jej dystrybucję do 30 szkół, drużyn harcerskich i bibliotek z terenu objętym działaniami projektowymi (po 4 egzemplarze do jednego beneficjenta np. w szkole 1 egz. do biblioteki, 1 egz. do świetlicy i 2 egz. do wykorzystania przez nauczycieli historii i wychowawców). Aby skuteczniej zaangażować uczestników zadania przewidujemy przeprowadzenie webinarium dla nauczycieli, pracowników bibliotek i instruktorów harcerskich na temat wielkich kobiet historii Polski oraz konkursu w trybie online z wiedzy zawartej w grze na temat "Bohatek wieków". Na opakowaniu pudełka będą się znajdować kody qr z odniesieniem do strony internetowej zawierającej test konkursowy. Uczestnicy konkursu mogą wejść na stronę z testem konkursowym, wypełnić go i przestać odpowiedzi. Odpowiedzi, które będą miały maksymalną ilość punktów wezmą udział w losowaniu bonów allegro o wartości 50 zł.

Głównymi beneficjentami projektu będą szkoły znajdujące się na terenie gminy Szczecin. Zakłada się, że nauczyciel historii pracujący na etat w szkole prowadzi zajęcia dla 5 klas liczących około 20-25 uczniów, czyli ma kontakt ze 100-125 uczniami. Zakładając, że co najmniej połowa egzemplarzy gier trafi do nauczycieli szkół, oraz że w bibliotekach i drużynach korzystanie z gier może być o połowę mniejsze, maksymalna ilość bezpośrednich beneficjentów wyniesie w szkołach 1500 oraz w bibliotekach i drużynach około 300 osób. Przewidując, że nauczyciel nie wszystkim uczniom przedstawi grę, realna wydaje się liczba 600 beneficjentów w postaci dzieci i młodzieży. Posiadamy doświadczenie realizacji projektu "Dumni z Bohaterów Niezłomnych - planszowa gra edukacyjna dla szkół i bibliotek" finansowanego ze środków powiatu ełckiego. W ramach jego realizacji pozyskaliśmy patronat medialny Radio Bayer FM oraz miejscową prasę, co przyczyniło się do promowania podejmowanych działań oraz promowania Urzędu finansującego projekt. Przewidujemy otrzymanie patronatu medialnego również podczas realizacji zaprezentowanej oferty.

##### CELE ZADANIA

Cele ogólne projektu:

- kształtowanie postaw społecznych, obywatelskich i patriotycznych u dzieci i młodzieży;
- wspieranie rozwoju wspólnot i społeczności lokalnych skupionych wokół szkół, ośrodków wychowawczych oraz bibliotek i drużyn harcerskich;
- udzielenie wsparcia szkołom, ośrodkom wychowawczym, bibliotekom i drużynom harcerskim w zakresie prowadzonej przez nie działalności kulturalnej i edukacyjnej wśród dzieci i młodzieży.

Cele szczegółowe projektu:

- zwiększenie wiedzy i świadomości u dzieci, młodzieży na temat roli kobiet w dziejach Polski oraz ich wpływu na wydarzenia historyczne, ze szczególnym uwzględnieniem wydarzeń związanych z odzyskaniem i odbudową polskiej państwowości, okresu I i II Wojny Światowej oraz okresu powojennego;
- wzrost u dzieci i młodzieży szacunku do bohaterek historii Polski jako cennego źródła wartości i

wzorców do naśladowania;

- wzrost wiedzy u dzieci i młodzieży z zakresu historii Polski z perspektywy wielkich kobiet historii Polski.

#### GRUPA DOCELOWA

Grupą docelową działań projektowych są dzieci i młodzież związane ze szkołami, drużynami harcerskimi oraz bibliotekami działającymi na terenie gminy. W ramach przygotowania oferty nawiązaliśmy kontakt z szkołami oraz z biblioteką miejską i drużynami harcerskimi. Propozycja realizacji projektu cieszyła się dużym zainteresowaniem.

#### DIAGNOZA POTRZEB ORAZ SPOSÓB ZASPOKOJENIA POTRZEB GRUPY DOCELOWEJ

Nawiązując kontakty w ramach działalności edukacyjnej oraz szkoleniowej z nauczycielami oraz dyrektorami placówek edukacyjnych okazało się, że istnieje duże zapotrzebowanie na kształtowanie w młodym pokoleniu wartości patriotycznych oraz wychowania do wartości. Potwierdzają tę tezę badania prowadzone przez Narodowe Centrum Kultury podczas wieloletnich badań "Świętowanie Niepodległości 11 listopada". W podstawie programowej opublikowanej przez Ministerstwo Edukacji i Nauki znajdują się również zapisy, które określają cele edukacyjne: "Kształcenie ogólne w szkole podstawowej ma na celu:

- 1) wprowadzanie uczniów w świat wartości (...) patriotyzmu i szacunku dla tradycji,
  - 2) wzmacnianie poczucia tożsamości indywidualnej, kulturowej, narodowej, regionalnej i etnicznej".
- Potrzeba wychowania młodego pokolenia w duchu wartości patriotycznych oraz z poszanowaniem tradycji i kultury swojej ojczyzny jest więc bardzo istotnym elementem edukacji.

Temat obecności i roli kobiet w procesie kształtowania państwowości, kultury, polityki i gospodarki jest bardzo mało znany, nie tylko w polskiej literaturze. Poważne dzieła na ten temat pojawiły się dopiero na początku lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku w postaci monumentalnej pięciotomowej l'Historie des femmes en Occident (Historia kobiet na Zachodzie, Plon, 1991 -1992), pod redakcją Michelle Perrot i Georges-a Duby oraz książki M. Perrot pod wiele mówiącym tytułem Les Femmes les silences de l'histoire (Kobiety, czyli milczenie historii, Flammarion, 1998). W Polsce temat ten został podjęty między innymi w książce "Rola i miejsce kobiet w edukacji i kulturze polskiej", pod redakcją Wiesława Jamrożka i Doroty Żołędz-Strzelczyk oraz w późniejszych latach w wartej uwagi publikacji "Kobiety w politycznej przestrzeni Europy. Uwarunkowania i zróżnicowanie regionalne uczestnictwa w polityce" pod redakcją Małgorzaty Dajnowicz. Pojawia się na szczęście coraz więcej wartościowych publikacji ukazujących ogromny wpływ kobiet na losy naszej ojczyzny. Temat ten jednak nie jest wciąż powszechnie znany. Zauważalna jest więc potrzeba poszerzenia wiedzy społeczności związanej z oświatą i wychowaniem w tym zakresie.

W ramach przygotowania oferty nawiązaliśmy kontakt ze szkołami, które były bardzo zainteresowane skorzystaniem z propozycji. Nawiązaliśmy również kontakt z drużynami harcerskimi funkcjonującymi na terenie gminy, które również chętnie skorzystają z gier w celu realizacji edukacji patriotycznej w drużynach. Przeprowadzone rozmowy z instruktorami, dyrektorami szkół oraz nauczycielami wykazały, że jest duża potrzeba podtrzymywania tradycji narodowej, pielęgnowania polskości oraz rozwoju świadomości narodowej, obywatelskiej i kulturowej wśród dzieci i młodzieży oraz zwiększenia wiedzy na temat wielkich polskich bohaterów narodowych, mających wpływ na kształt naszej państwowości. Nauczyciele wskazali, że podstawa programowa historii uwzględnia ten temat w ograniczonym zakresie, nie ukazując w wystarczająco jasnym świetle tak wybitnych postaci. Wskazali również na potrzebę opracowania atrakcyjnych pomocy dydaktycznych, które mogłyby z pożytkiem wykorzystać w swojej pracy. Nauczyciele i dyrektorzy wyrazili wdzięczność za przekazane egzemplarze gier wykazując ich przydatność i podkreślając zainteresowanie jakie budziły wśród uczniów. W związku z tym wydaje się zasadne odpowiedzieć na potrzeby lokalnych

społeczności i przekazać egzemplarze gier do większej grupy beneficjentów, którzy nie mieli jeszcze okazji wzięcia udziału w

W ostatnich latach można zauważyć znaczny wzrost zainteresowania grami planszowymi, co potwierdzają badania prowadzone przez Narodowe Centrum Kultury <https://www.nck.pl/badania/publikacje/raporty-polska-branża-gier-planszowych> Znacząco wzrasta również zainteresowanie grami planszowymi i karcianymi wśród młodego pokolenia. Szczególnie jest to widoczne w przypadku gier karcianych: karty piłkarzy, Pokemon GO, Magic The Gathering, Heartstone etc. Wartość gier planszowych była często podejmowana w literaturze naukowej np: „Gry planszowe jako (nie)codzienna metoda wychowania” w Studiach z Teorii Wychowania 2017 r., tom 8, nr 4; M. Pieczara-Ślarzyńska „Gry planszowe na pamięć i przestrzeń” w Twórczość: miesięcznik literackokrytyczny 2016 r., tom 72, nr 9; K. Cipora, M. Szczygieł „Gry planszowe jako narzędzie wspomagania rozwoju wczesnych kompetencji matematycznych” w Edukacja 2013 r., nr 3. Również Instytut Pamięci Narodowej realizuje swoje cele statutowe właśnie przez promocję tego typu gier: <https://edukacja.ipn.gov.pl/edu/materialy-edukacyjne/gry> Wydaje się więc, że wykorzystanie metody gry planszowej w celu podtrzymywania tradycji narodowej, pielęgnowania polskości oraz rozwoju świadomości narodowej, obywatelskiej i kulturowej wśród dzieci i młodzieży ma swoje głębokie uzasadnienie i jest atrakcyjne dla młodego pokolenia.

Gra planszowa "Bohaterki wieków" wydaje się doskonale odpowiadać na potrzeby projektu. Planszowa gra "Bohaterki wieków" jest atrakcyjną i dostosowaną do warunków szkolnych grą edukacyjną o wybitnych walorach dydaktycznych. Gra przeznaczona jest dla 2 do 10 graczy. Rozgrywka trwa zależnie od trybu gry od 5 do 15 minut. Dzięki temu z wykorzystaniem trzech egzemplarzy gry można przeprowadzić z zaangażowaniem wszystkich uczniów w klasie lekcję historii, wiedzy o społeczeństwie, historii i teraźniejszości czy też lekcję wychowawczą. Uczniowie wcielają się w postacie Bohatek wieków lub postacie walczące z polską państwowością. Uczniowie wcielający się w postacie Bohatek tworzą jedną drużynę. Uczniowie wcielający się w postacie przeciwników Polski tworzą drugą drużynę. Uczniowie współpracując ze sobą zdobywają punkty zwycięstwa podczas starć dwóch stron według ustalonych zasad. Każda z kart postaci oraz zdarzeń posiada kod QR z odniesieniem do strony internetowej, gdzie znajdują się szczegółowe informacje na temat postaci Bohatek oraz zdarzeń z historii Polski z nimi związanych. Dzięki zastosowaniu nowych technologii dzieci i młodzież mogą w atrakcyjny dla siebie sposób poszerzyć swoją wiedzę związaną z tematem oraz zainteresować się tematyką wielkich polskich bohaterek narodowych. W grze uczniowie poznają między innymi następujące wybitne kobiety historii Polski:

1. Święta Kinga (ok. 1224-1292) - Królowa Polski, założycielka klasztoru w Starym Sączu, patronka dobroczynności.
2. Jadwiga Andegaweńska (1373-1399) - król Polski, święta Kościoła katolickiego, wspierała edukację i charytatywne działania.
3. Katarzyna Potocka (1825–1907) – Arystokratka, hrabina, działaczka społeczna i filantropka.
4. Elżbieta z Lubomirskich Sieniawska (1669-1729) - Wielka Hetmanowa Koronna, pełniła ważne funkcje polityczne w Rzeczypospolitej.
5. Teofila Sobieska (1676-1730) - Królowa Polski, matka Jana II Sobieskiego, działała na rzecz pokoju i pojednania w Rzeczypospolitej.
6. Gabriela Zapolska (1857-1921) - Pisarka i działaczka społeczna, uczestniczka życia politycznego, zwolenniczka równouprawnienia.
7. Zofia Kossak-Szczucka (1889-1968) - Pisarka i działaczka społeczna, założycielka Związku Obrony Zbrojnej Kraju.
8. Maria Konopnicka (1842-1910) - Poetka, pisarka, i działaczka społeczna, autorka "Roty" i "Wierszy dla dzieci".
9. Irena Sendlerowa (1910-2008) - Działaczka społeczna, uratowała tysiące żydowskich dzieci

podczas II wojny światowej.

10. Anna Walentynowicz (1929-2010) - Robotnica, działaczka związkowa, współzałożycielka "Solidarności".
11. Krystyna Krahelska (1914-1944) - Żołnierz, uczestniczka powstania warszawskiego, autorka piosenki "Czerwone maki na Monte Cassino".
12. Aleksandra Piłsudska (1882-1963) - Żona Józefa Piłsudskiego, aktywna uczestniczka życia politycznego.
13. Danuta Siedzikówna "Inka" (1928-1946) - Sanitariuszka Armii Krajowej, Bohaterka Wyklęta walcząca o niepodległą Polskę z systemem komunistycznym.
14. Maria Teresa Ledóchowska (1863-1922) - Zakonnica, założycielka Zgromadzenia Sióstr Urszulanek.
15. Kazimiera Iłłakowiczówna (1892-1983) – Polska poetka, prozaiczka, dramaturg i tłumacz, pracowała w MSZ, sekretarz Piłsudskiego, wybitna poetka.
16. Emilia Plater (1806-1831) - Dowodziła oddziałem powstańczym podczas Powstania Listopadowego, symbol walki o niepodległość, kapitan.
17. Zofia Nałkowska (1884-1954) - Pisarka, działaczka społeczna, autorka "Granicy" – powieści ukazującej dramat społeczny Polski międzywojennej.
18. Elżbieta Zawacka (1909-2009) - Kurierka, łączniczka i żołnierz AK, pierwsza dama polskiego wojska podziemnego; jedyna kobieta wśród cichociemnych, generał brygady.
19. Jadwiga Dziubińska (1874-1937) – Członek polskiego ruchu niepodległościowego Polski, genialny pedagog.
20. Irena Anders (1910-2010) - Żona Władysława Andersa, działaczka społeczna, wspierająca emigrację polską po II wojnie światowej.

W związku z podjętą refleksją można wyciągnąć następujące wnioski. Nauczyciele coraz częściej szukają atrakcyjnych dla młodego pokolenia sposobów prowadzenia lekcji, które będą posiadały walory wychowawcze i edukacyjne. Przeprowadzenie konkursu, podczas którego można wygrać atrakcyjne nagrody w postaci bonu allegro, jest niewątpliwie motywującym czynnikiem, aby zwiększyć wiedzę uczniów na temat polskich bohaterów narodowych. Uczniowie chętnie rywalizują, tym chętniej jeżeli mogą sami zdecydować o swojej nagrodzie. Przeprowadzenie konkursu jest więc atrakcyjnym sposobem angażowania uczniów i dzieci w celu zwiększenia ich wiedzy na tematy historyczne.

Mając bogate doświadczenie współpracy z placówkami oświatowymi mamy przekonanie, że wykorzystanie omówionej gry planszowej w celach edukacyjnych oraz przeprowadzenie konkursu z wiedzy na temat polskich bohaterów narodowych odpowiada w sposób spójny i adekwatny na zdiagnozowaną potrzebę.

#### KOMPLEMENTARNOŚĆ Z INNYMI DZIAŁANAMI PODEJMOWANYMI PRZEZ FUNDACJĘ

Fundacja posiada bogate doświadczenie współpracy z placówkami oświatowymi na terenie całej Polski, wspierając je w aspekcie szkoleń z zakresu prawa, rozwijania przez nauczycieli umiejętności komunikacyjnych oraz w zakresie profilaktyki zdrowia psychicznego. W ostatnich latach fundacja podjęła się wyzwania wspierania szkół w wychowaniu w duchu wartości patriotycznych i obywatelskich. Nasze doświadczenie pokazało, że wykorzystanie metody gry planszowej jest niezwykle skuteczne i atrakcyjne dla młodego pokolenia. W związku z tym realizacja zadania wpisuje się w statutową działalność fundacji.

Placówki oświatowe zgodnie z prawem oświatowym są zobowiązane do wychowania uczniów w duchu poszanowania wartości oraz patriotyzmu. W związku z tym nawiązanie współpracy ze szkołami w celu udzielenia im wsparcia w wychowaniu patriotycznych uczniów z wykorzystaniem gry planszowej "Bohaterki wieków" wpisuje się w realizację ich programu profilaktyczno-

wychowawczego i wspiera realizację celów przewidzianych przez prawo oświatowe.

## INFORMOWANIE PODMIOTÓW BIORĄCYCH UDZIAŁ W ZADANIU O ŹRÓDLE FINANSOWANIA ZADANIA

W ramach realizacji zadania na każdym etapie jego realizacji beneficjenci będą informowani o źródle finansowania zadania. Podczas rekrutacji zostaną powiadomieni o podmiocie, który finansuje zadanie. Na stronie internetowej fundacji zostanie umieszczona informacja o realizowanym zadaniu oraz źródle jego finansowania. Na każdym egzemplarzu planszowej gry edukacyjnej znajdować się będzie naklejka z logo oraz nazwą podmiotu, który finansuje zadanie. Dyrektorzy szkół i bibliotek oraz drużynowi harcerscy wraz z egzemplarzami gier otrzymają plakat informacyjny z informacją o źródle finansowania projektu, który będą proszeni powiesić w widocznym miejscu w szkole lub harcówce. Beneficjenci zostaną również poproszeni o zamieszczenie informacji na stronie internetowej o wzięciu udziału w zadaniu oraz podaniu źródła finansowania zadania. Podczas webinarium jego uczestnicy zostaną powiadomieni o źródle finansowania zadania. Podczas realizacji konkursu na teście konkursowym znajdzie się informacja o źródle finansowania zadania. Na materiałach dydaktycznych zostanie umieszczona informacja o źródle finansowania zadania.

### SZCZEGÓŁOWY PLAN DZIAŁAŃ:

1. 01.08-29.10.2024 r. Rozpoczęcie działań projektowych. Kierownik projektu nawiąże kontakt z instruktorami harcerskimi oraz szkołami i bibliotekami w celu pozyskania adresów do wysyłki planszowych gier edukacyjnych "Bohaterowie Wyklęci". Kierownik projektu pozyska wykwalifikowaną kadrę w celu opracowania konkursu, z którą podpisze umowy. Kierownik projektu będzie koordynował działania projektowe i reagował zależnie od potrzeb. Kierownik projektu będzie analizował informacje zwrotne od beneficjentów i reagował zgodnie z potrzebami zapewniając najwyższą jakość wykonywanych usług.
2. 01-30.08.2024 r. - Zakupione zostaną gry "Bohaterki Wieków", opracowane oraz wydrukowane zostaną plakaty informacyjne, oraz wydrukowane naklejki z informacją o źródle finansowania zadania. Naklejki zostaną naklejone na pudełka gier.
3. 01.08-29.10.2024 r. Opracowanie konkursu dla dzieci i młodzieży i jego realizacja. Opracowana zostanie strona internetowa zadania oraz konkursu. Opracowany zostanie konkurs dla dzieci i młodzieży z wiedzy zawartej w grze "Bohaterowie Wyklęci". Na naklejce znajdującej się na pudełku do gry znajdować się będzie kod qr z linkiem do testu konkursowego. Uczestnik konkursu może wypełnić test konkursowy korzystając z gry "Bohaterki Wieków". Po jego wypełnieniu otrzyma informację z otrzymaną ilością punktów. Jeżeli otrzymał maksymalną ilość punktów weźmie udział w losowaniu nagród bony allegro o wartości 50 zł. Terminy losowania nagród zostaną umieszczone na stronie zadania. Informacja o zwycięzcy zostanie umieszczona na stronie internetowej zadania.
4. 01.09-29.10.2024 r. - Przekazanie planszowych gier edukacyjnych do drużyn, bibliotek i szkół biorących udział w zadaniu. Każda przesyłka zawierać będzie list z informacją o zadaniu, plakat informacyjny oraz gry z naklejką zawierającą logo i nazwę podmiotu finansującego zadanie oraz kod qr z linkiem do konkursu. Zależnie od uzgodnień z beneficjentami zostaną im również przesłane ankiety ewaluacyjne do wypełnienia przez dzieci i młodzież. Ankiety ewaluacyjne będą odbierane od beneficjentów na bieżąco w trakcie realizacji projektu oraz monitorowany poziom osiągniętych rezultatów.
5. 01.09-29.10.2024 r. Przeprowadzenie webinarium dla młodzieży, nauczycieli, rodziców i drużynowych w celu wprowadzenia w historyczny kontekst społeczno-polityczny w jakim funkcjonowały polskie bohaterki narodowe przedstawione w grze "Bohaterki Wieków".
6. 10-29.10.2024 r. Podsumowanie działań projektowych. Analizie podjęte zostaną wyniki ewaluacji oraz poziom osiągnięcia zakładanych rezultatów.

## ZAPEWNIENIE DOSTĘPNOŚCI ARCHITEKTONICZNEJ, CYFROWEJ ORAZ INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNEJ

Egzemplarze gier zostaną udostępnione szkołom i bibliotekom w celu wykorzystania ich przez nauczycieli. Z uwagi na to, że szkoły na mocy ustawy z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (t.j. Dz. U. z 2022 r. poz. 2240) są zobowiązane do zapewnienia dostępności architektonicznej, cyfrowej i komunikacyjno-informacyjnej, uczniowie w szkołach i bibliotekach będą mieli zapewnioną przewidzianą w ustawie dostępność:

- wolnych od barier poziomych i pionowych przestrzeni komunikacyjnych budynków,
- instalacji urządzeń lub zastosowania środków technicznych i rozwiązań architektonicznych w budynku, które umożliwiają dostęp do pomieszczeń,
- informacji o rozkładzie pomieszczeń w budynku w sposób wizualny i dotykowy lub głosowy,
- osobom ze szczególnymi potrzebami możliwości ewakuacji lub uratowania w inny sposób.

W zakresie zapewnienia dostępności cyfrowej fundacja zapewni informację na temat zadania i udostępni ją na stronie internetowej w formie tekstu łatwego do odczytania. Informacja ta zostanie również zapisana w formie pliku audio i zamieszczona na stronie w postaci pliku odczytanego maszynowo. Zgodnie z ustawą z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych fundacja zapewni dostępność cyfrową strony internetowej w sposób alternatywny. Będzie on polegał w szczególności na zapewnieniu kontaktu telefonicznego, korespondencyjnego, za pomocą środków komunikacji elektronicznej, o których mowa w art. 2 pkt 5 ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz. U. z 2019 r. poz. 123 i 730). Fundacja na dzień dzisiejszy nie ma możliwości z powodów finansowych zapewnienia dostępności cyfrowej swojej strony w pełnym wymiarze wymaganym przez ustawę, z tego powodu zapewni dostęp alternatywny. Przewidywane jest również nagranie treści dotyczącej opisu zadania w postaci pliku audio. W obszarze dostępności informacyjno-komunikacyjnej fundacja zapewni (fundacja w razie zgłoszonej potrzeby w terminie co najmniej 7 dni od daty przeprowadzenia webinarium, podczas realizacji webinarium zapewni tłumacza języka migowego) :

- obsługę z wykorzystaniem środków wspierających komunikowanie się, o których mowa w ustawie o języku migowym i innych środkach komunikowania się, lub poprzez wykorzystanie zdalnego dostępu online do usługi tłumacza przez strony internetowe i aplikacje,
- na stronie internetowej fundacja umieści informację o realizowanym zadaniu publicznym w postaci elektronicznego pliku zawierającego tekst odczytywany maszynowo,
- na wniosek osoby ze szczególnymi potrzebami, w ramach realizowanego zadania, komunikacji w sposób preferowany przez osobę ze szczególnymi potrzebami. Zgodnie z art. 7 ust 1 ustawy o zapewnianiu dostępności, w indywidualnym przypadku, jeżeli oferent nie jest w stanie, w szczególności ze względów technicznych lub prawnych, zapewnić dostępności osobie ze szczególnymi potrzebami w zakresie, o którym mowa w art. 6 pkt 1 i 3 (minimalne wymagania w zakresie dostępności architektonicznej i informacyjno-komunikacyjnej), fundacja jest obowiązana zapewnić takiej osobie dostęp alternatywny. Według art. 7 ust. 2 ustawy dostęp alternatywny polega w szczególności na:
  - zapewnieniu osobie ze szczególnymi potrzebami wsparcia innej osoby lub
  - zapewnieniu wsparcia technicznego osobie ze szczególnymi potrzebami, w tym z wykorzystaniem nowoczesnych technologii lub
  - wprowadzeniu takiej organizacji podmiotu publicznego, która umożliwi realizację potrzeb osób ze szczególnymi potrzebami, w niezbędnym zakresie dla tych osób.

PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH - RODO W zakresie związanym z realizacją projektu, w tym z przetwarzaniem danych osobowych, w szczególności poprzez ich gromadzenie i przekazywanie, a

także wprowadzanie do systemów informatycznych, fundacja zobowiązuje się do przestrzegania obowiązujących przepisów prawa w zakresie ochrony danych osobowych, w tym przepisów rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) Dz. Urz. UE L 119/1, z 4 maja 2016 oraz ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2019 r. poz. 1781). Fundacja zobowiązuje się do odbioru – o ile okaże się to konieczne zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa – stosownych zgód na przetwarzanie danych osobowych, od osób, których dotyczą te dane, zgodnie z przepisami prawa dotyczącymi ochrony danych osobowych.

#### Miejsce realizacji

Szkoły, biblioteki i drużyny harcerskie znajdujące się na terenie powiatu ełckiego, ze szczególnym uwzględnieniem obszarów wiejskich

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego		
Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
Wzrost świadomości narodowej, obywatelskiej i kulturowej, oraz wzrost szacunku do tradycji narodowej i patriotyzmu u dzieci i młodzieży	60 ankiet ewaluacyjnych wskazujących wzrost świadomości narodowej, obywatelskiej i kulturowej, oraz wzrost szacunku do tradycji narodowej i patriotyzmu u dzieci i młodzieży	Ankiety ewaluacyjne wypełnione przez uczniów po zapoznaniu się z planszową grą edukacyjną "Bohaterki Wieków"
Zwiększenie wiedzy u dzieci i młodzieży na temat wydarzeń historycznych w szczególności związanych z walką Polski o niepodległość oraz postaci wielkich kobiet historii Polski	50 testów konkursowych wskazujących wzrost wiedzy u dzieci i młodzieży na temat wydarzeń historycznych w szczególności związanych z walką Polski o niepodległość oraz postaci wielkich kobiet historii Polski	Wypełnione zadania konkursowe w trybie online przez uczniów z wiedzy na temat gry "Bohaterki Wieków"; protokół zawierający wnioski z konkursu podpisany przez kierownika projektu
Zaopatrzenie 30 szkół, drużyn harcerskich i bibliotek w 120 egzemplarzy planszowej gry edukacyjnej	30 beneficjentów, 120 egzemplarzy gry	Potwierdzenie nabycia 120 egzemplarzy gry oraz potwierdzenie nadania przesyłek do 30 beneficjentów



Przeprowadzenie webinarium	1	Lista obecności uczestników webinarium podpisana przez kierownika projektu, screeny z przeprowadzonych webinarium,
Zwiększenie wiedzy u nauczycieli, rodziców, instruktorów harcerskich i pracowników bibliotek na temat wydarzeń historycznych w szczególności związanych z walką Polski o niepodległość oraz postaci wielkich kobiet historii Polski	15 ankiet ewaluacyjnych wskazujących wzrost na temat wydarzeń historycznych w szczególności związanych z walką Polski o niepodległość oraz postaci wielkich kobiet historii Polski	Ankiety ewaluacyjne wypełnione przez uczniów po zrealizowaniu webinarium

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

##### Charakterystyka oferenta

Fundacja powstała w dniu 13 kwietnia 2015 roku. Naszą misją jest wspieranie w rozwoju dzieci i młodzieży, aby stawali się wartościowymi i wspierającymi społeczeństwo obywatelami. Jesteśmy wpisani do Rejestru Instytucji Szkoleniowych pod numerem m 2.12/00092/2019 oraz od 7 października 2022 roku posiadamy wstępną akredytację Małopolskiego Kuratora Oświaty (nr NP-III.5470.5.2022.KL) dla Ośrodka Doskonalenia Nauczycieli Fundacji Fylion. Od wielu lat współpracujemy ze szkołami i bibliotekami udzielając im wsparcia w wychowaniu dzieci i młodzieży w celu podtrzymywania i upowszechniania tradycji narodowej, pielęgnowania polskości oraz rozwoju świadomości narodowej, obywatelskiej i kulturowej. Współpracując z placówkami oświatowymi i bibliotekami w szczególności z małych miejscowości skutecznie wspieramy rozwój wspólnot i społeczności lokalnych. Nasza działalność charakteryzuje się kreatywnością i innowacyjnością, dzięki czemu korzystamy z najlepszych dostępnych metod pracy, które pomagają nam w skuteczny sposób osiągać wyznaczone cele. W ostatnich latach w szczególności rozwinęliśmy sprawdzone i skuteczne metody aktywizacji dzieci i młodzieży i całych rodzin w postaci gier terenowych, konkursów między klasami, gier planszowych oraz warsztatów psychologicznych dla rodziców z dziećmi. Naszą działalność poddajemy stałej ewaluacji, dzięki czemu jesteśmy w stanie nieustannie monitorować poziom zrealizowania celów oraz modyfikować i ulepszać proponowane przez nas rozwiązania.

##### Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Dotychczas zrealizowaliśmy lub realizujemy następujące przedsięwzięcia:

- "Bohaterki Wieków - planszowa gra edukacyjna dla szkół, bibliotek i drużyn harcerskich" - projekt jest finansowany przez Zarząd Powiatu Ełckiego. W ramach realizacji projektu wykorzystano gry "Bohaterki Wieków", które przekazano do 20 beneficjentów w postaci szkół, bibliotek i drużyn harcerskich znajdujących się na terenie powiatu ełckiego. Ewaluacja projektu wykazuje bardzo wysoką skuteczność podejmowanych działań w procesie edukacji patriotycznej i historycznej dzieci i młodzieży.
- "Bohaterki Wieków - planszowa gra edukacyjna" - projekt finansowany przez Fundację Totalizator

Sportowy. W ramach realizacji projektu opracowaliśmy planszową grę edukacyjną na temat wielkich kobiet historii Polski, materiały edukacyjne oraz stronę internetową. Gry trafiła do 200 szkół, drużyn harcerskich i bibliotek w całej Polsce. Ewaluacja wykazała bardzo duże zainteresowanie projektem. Nauczyciele i uczniowie cenili w szczególności piękną oprawę graficzną gry oraz łatwość jej adaptacji i wykorzystania w warunkach szkolnych.

- "Dumni z Bohaterów Niezłomnych - planszowa gra edukacyjna dla szkół i bibliotek" - projekt finansowany ze środków powiatu ełckiego. Projekt polegał na zaopatrzeniu w egzemplarze planszowej gry edukacyjnej Bohaterowie Wyklęci szkół i bibliotek znajdujących się na terenie powiatu ełckiego. Ewaluacja projektu wykazała niezwykle skuteczną podjętych działań projektowych mających na celu wsparcie edukacji patriotycznej w szkołach i bibliotekach.

- "Dumni z Bohaterów Wyklętych - edukacja patriotyczna w drużynach harcerskich i szkołach" - projekt finansowany przez m.st. Warszawę. W ramach projektu 50 drużyn harcerskich oraz 5 szkół otrzymało egzemplarze gry Bohaterowie Wyklęci, zostały przeprowadzone webinaria oraz konkurs. Projekt cieszył się dużą popularnością a wykonane ewaluacje wykazały dużą skuteczność podejmowanych działań w celu kształtowania postaw patriotycznych i obywatelskich u młodego pokolenia.

- "Polska moja droga ojczyzna" - otrzymaliśmy dotację w ramach Otwartego Konkursu Ofert na realizację zadań publicznych Województwa Małopolskiego w obszarze nauki, szkolnictwa wyższego, edukacji, oświaty i wychowania na lata 2023-2024 pn. „Kocham Polskę!”. W ramach realizacji projektu przygotowujemy i przeprowadzamy konkursy między klasami w szkołach w województwie małopolskim z wykorzystaniem metody gry terenowej oraz wykorzystaniem podręcznika dla każdego z uczniów z zadaniami do wykonania z nauczycielem i rodzicami. Metoda gry terenowej i książeczki dla uczniów jest przez nas sprawdzona, a dokonana ewaluacja potwierdza skuteczność wspomnianych działań w celu edukacji patriotycznej oraz zwiększenia u uczniów dumy narodowej i wiedzy w zakresie historii. Wartość projektu to 50.000 zł.

- "Żołnierze wyklęci - planszowa gra edukacyjna" - jest to projekt realizowany od 19.04.2023 do 30.06.2023 r., który polegał na opracowaniu oraz dystrybucji planszowej gry edukacyjnej "Bohaterowie

Wyklęci" do 100 szkół i bibliotek w Polsce. Ewaluacja wykonana przez 557 uczniów z 12 szkół oraz 119 rodziców i nauczycieli z 7 szkół wykazała niezwykle skuteczną wykorzystania metody atrakcyjnej gry planszowej w celu zwiększenia wiedzy uczniów na temat Żołnierzy Wyklętych oraz wzrostu postaw i wartości patriotycznych u młodego pokolenia. W ramach realizacji projektu podjęliśmy twórczą współpracę z Instytutem Pamięci Narodowej oraz Muzeum Żołnierzy Wyklętych, z którymi konsultowaliśmy treści merytoryczne gry.

- „Matematyka na zielono z klasą” - projekt zrealizowany w ramach konkursu ogłoszonego przez mFundację mBanku SA. Zadanie polegało na organizacji konkursu dla uczniów ze szkół podstawowych z dzielnicy Mokotów w Warszawie, w którym uczniowie rywalizowali jako klasa. Klasa zdobywała punkty za realizację zadań z książeczki, którą otrzymał każdy z uczniów oraz za udział w grze terenowej.

- "Międzypokoleniowe Centra Edukacyjne – wsparcie integracji międzypokoleniowej" - W dniach 25.11.2022 - 31.12.2022 roku zrealizowaliśmy projekt o nazwie „Integracja międzypokoleniowa w szkołach z pomocą gier planszowych i wielkoformatowych oraz warsztatów dla uczniów z rodzicami” finansowany w ramach konkursu ofert Ministerstwa Edukacji i Nauki. W ramach projektu przeprowadziliśmy gry terenowe dla 650 uczniów, rodziców, dziadków i nauczycieli w celu integracji międzypokoleniowej, zorganizowaliśmy integrację przy grach planszowych w 15 szkołach oraz przeprowadziliśmy warsztaty psychologiczne „Spotkanie Ojca z Synem” oraz „Spotkanie Matki z Córką”, w których wzięło udział 159 osób. Projekt pokazał atrakcyjność metody gry terenowej dla uczniów i rodziców w celu pielęgnowania polskości oraz rozwoju świadomości narodowej,

obywatelskiej i kulturowej.

- "Małopolska Akademia Talentów" Czas trwania projektu 05-12.2022. Kolejny raz projekt, który uzyskał dofinansowanie w ramach otwartego konkursu ofert woj. Małopolskiego. Zakładał organizację cyklu bezpłatnych zajęć z robotyki i programowania. Celem była organizacja warsztatów, na których dzieci będą mogły poznać nowe techniki nabywania wiedzy, oraz które będą stanowiły zachętę i motywację do rozwoju indywidualnego potencjału każdego z uczestników oraz kształtowanie umiejętności uniwersalnych (robotyka i programowanie oparte jest głównie na matematyce, fizyce, mechanice, logice).

### **Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania**

#### ZASOBY KADROWE:

Pani Katarzyna Sowa - wykształcenie wyższe, lekarz, absolwentka Collegium Medicum UJ, Prezes Zarządu Fundacji, posiada doświadczenie w zarządzaniu i kierowaniu podległym zespołem i przeprowadzaniu ewaluacji, posiada bardzo dobrą znajomość zasad realizacji inicjatyw finansowanych ze środków publicznych, doświadczenie w realizacji zajęć z robotyki i druku 3D (w tym on-line);

Pani Barbara Żak – wykształcenie wyższe matematyczne, absolwentka UJ Członkini Rady Fundatorów Fundacji; 20 letnie doświadczenie w realizacji i rozliczaniu zadań ze środków publicznych;

Pan Waldemar Żak – wykształcenie wyższe informatyczne, absolwent UJ, Prezes Rady Fundatorów Fundacji, 25 letnie doświadczenie w realizacji i rozliczaniu projektów, doświadczenie w zarządzaniu i kierowaniu zespołem, zarządza jakością, współpraca z podwykonawcami szkoleń i certyfikacji, doświadczenie w organizacji szkoleń dla nauczycieli, dystrybucji materiałów szkoleniowych dla nauczycieli wydanych pod patronatem Fundacji;

Zbigniew Szulczyk - Dyrektor Placówki Doskonalenia Zawodowego Fundacji Fylion, nauczyciel mianowany historii, trener, absolwent psychologii pozytywnej na Uniwersytecie SWPS, absolwent studiów podyplomowych z prawa oświatowego, mediacji i negocjacji, matematyki i informatyki, opracował planszową grę edukacyjną "Bohaterowie Wyklęci", posiada bogate doświadczenie w opracowaniu i przeprowadzeniu gier terenowych i konkursów z wykorzystaniem podręczników przez uczniów oraz realizacji projektów patriotycznych, posiada szerokie kontakty z dyrekcjami szkół na terenie całej Polski

Łukasz Poręba - instruktor ZHP, projektant gier planszowych;

Yared Negewo - profesjonalny grafik komputerowy, specjalizujący się w grafice dla dzieci;

Jacek Zygałewicz - historyk, specjalista z zakresu Żołnierzy Niezłomnych, autor poczytnych książek m.in. "Adam Legutko (1930-1983) żołnierz wyklęty", powstałej we współpracy z Instytutem Pamięci Narodowej;

Gabriela Kucharska - nauczyciel dyplomowany, wicedyrektor szkoły podstawowej, prowadząca warsztaty dla nauczycieli, posiada szerokie kontakty z dyrekcjami szkół w województwie małopolskim;

Ryszard Stojak, nauczyciel dyplomowany emerytowany dyrektor CKZ, prowadzi warsztaty dla nauczycieli, posiada szerokie kontakty z dyrekcjami szkół w województwie małopolskim;

ZASOBY FINANSOWE: Od trzech lat (2019, 2020 i 2021) Fundacji udaje się utrzymać środki pieniężne na rachunku bankowym na poziomie 70.000 zł, przy przychodach rocznych odpowiednio (280 tys.zł, 180 tys. i 360 tys zł). Realizacja celów statutowych finansowana jest głównie z otrzymywanych dotacji oraz działalności gospodarczej. W 2021 rok pozyskaliśmy 240 tys. zł dofinansowania i 60 tys zł przychodów z działalności gospodarczej. Zakupy sprzętu sfinansowane zostały z prowadzonych

projektów. W roku 2021 otrzymaliśmy Tarczę 1.0 z PFR SA w kwocie 44 tys zł.

ZASOBY RZECZOWE: Posiadamy bogaty zestaw planszowych gier edukacyjnych i wielkoformatowych o wartości 3.705 zł. Fundacja posiada stosowny sprzęt elektroniczny, komputery i drukarki oraz skaner i domenę internetową, aby zrealizować zakładane cele projektowe. Biuro jest wynajmowane po cenach rynkowych. Fundacja posiada doświadczenie w opracowaniu publikacji dla uczniów: "Zapobieganie nierównościom i dyskryminacji w świecie wirtualnym i rzeczywistym, czyli jak nie krzywdzić i nie pozwolić się skrzywdzić w Internecie" oraz "Cyberbezpieczeństwo".

#### IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Nabycie planszowej gry edukacyjnej "Bohaterki Wieków" (120 sztuk po 25 zł)	3 000,00		
2.	Przygotowanie do wysyłki i wysyłka planszowej gry edukacyjnej "Bohaterowie Wyklęci" do szkół i bibliotek (30 paczek po 20 zł)	600,00		
3.	Przeprowadzenie webinarium dla pracowników szkół, instruktorów harcerskich, bibliotek i rodziców	400,00		
4.	Zakup artykułów biurowych (papier, koperty etc.)	200,00		
5.	Opracowanie konkursu i strony internetowej projektu (wkład własny osobowy)	0,00		
6.	Nagrody dla uczestników konkursu w trybie online z wiedzy na temat "Bohaterek wieków" (bony allegro o wartości 50 zł każdy)	100,00		
7.	Koordinacja projektu (nawiązanie kontaktu z beneficjentami, pozyskanie osób realizujących projekt, koordynacja działań projektowych)	700,00		
<b>Suma wszystkich kosztów realizacji zadania</b>		<b>5 000,00</b>	<b>5 000,00</b>	<b>0,00</b>

## 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 - złożony elektronicznie*)

<sup>1)</sup> 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.).

<sup>2)</sup> Termin realizacji zadania nie może być dłuższy niż 90 dni.