

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⁾	16) kultura, sztuka, ochrona dóbr kultury i dziedzictwa narodowego 31) działalność na rzecz rodziny, macierzyństwa, rodzicielstwa, upowszechniania i ochrony praw dziecka

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: Stowarzyszenie Kulturano-Edukacyjne Chowaniec , Forma prawna: Stowarzyszenie Rejestrowe , Numer Krs: 0000796648 , Kod pocztowy: 70-263 , Poczta: Szczecin , Miejscowość: Szczecin , Ulica: Mariana Langiewicza , Numer posesji: 13 , Numer lokalu: 6 , Województwo: zachodniopomorskie , Powiat: Szczecin , Gmina: m. Szczecin , Strona www: owaniec.org , Adres e-mail: stowarzyszenie.chowaniec@gmail.com , Numer telefonu	
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)	Adrian Kopp Adres e-mail: Telefon:

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	Graj Familio – RozGRYFka			
2. Termin realizacji zadania²⁾	Data rozpoczęcia	24.04.2022	Data zakończenia	30.06.2022

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

Opis zadania

Zadanie jest kontynuacją i syntezą dwóch odrębnych działań realizowanych wcześniej w przestrzeni Szczecina w latach 2019-2021: projektu „Graj Familio”, realizowanego przez Stowarzyszenie Chowaniec, a także inicjatywy „RozGRYFka”, realizowanej przez Książnicę Pomorską oraz Sklep Fenix, które cieszyły się wielkim powodzeniem (w tym frekwencyjnym) i odbiorem – zarówno stacjonarnie („RozGRYFka”), jak i online („Graj Familio”). W „RozGRYFce” w ciągu trzech lat liczba bezpośrednich odbiorców wyniosła 1350 osób. W jednorazowej (do tej pory) odsłonie projektu „Graj Familio” liczba bezpośrednich odbiorców wyniosła 600. Wykorzystanie doświadczeń zebranych przy obu działaniach pozwoli na realizację wspólnego zadania na jeszcze wyższym poziomie.

Obie inicjatywy były odpowiedzią na duże zainteresowanie grami „bez prądu” (planszowymi oraz grami RPG) ze strony młodzieży oraz rodzin, z którymi spotykało się nasze stowarzyszenie podczas licznych inicjatyw. W coraz większej ilości publikacji edukacyjnych oraz społecznych, jak również podczas wielu inicjatyw (online i offline) adresowanych do dzieci, młodzieży, rodzin oraz seniorów pojawiają się gry „bez prądu”. Są one stawiane jako przykład alternatywnej i kreatywnej formy spędzania wolnego czasu, twórczej integracji (m.in. dzieci i młodzieży czy rodzin), materiałów i elementów rozwijające kompetencje kluczowe społeczne oraz interpersonalne (szczególnie te, które ucierpiały w związku z przedłużającą się pandemią i izolacją).

Grupą docelową zadania mają być szczecińskie rodziny – zarówno te jedno-, jak i wielopokoleniowe, a także dzieci i młodzież w swoich własnych grupach rówieśniczych. Chcemy dotrzeć z działaniami projektu do dzieci i młodzieży, rodziców oraz seniorów, a także do osób zajmujących się edukacją (publiczną i prywatną), by promować innowacyjne i holistyczne działania rozwijające kompetencje kluczowe i społeczne związane z grami „bez prądu”. Działania mają dać narzędzia i możliwości wykorzystywania zdobytej wiedzy i umiejętności również po zakończeniu projektu.

Projekt pozwoli na rozwój osobisty, realizację pasji, otworzy możliwość kreatywnego i twórczego spędzania wolnego czasu oraz wpłynie na nawiązanie i rozwinięcie relacji pomiędzy szczecińskimi grupami i pasjonatami. Projekt przysłuży się również do promocji miasta i zwiększenia wiedzy o Szczecinie wśród jego mieszkańców, m.in. dzięki spacerom z przewodnikiem miejskim.

Zakładamy, że zrealizowanie projektu przyczyni się do:

- promocji wspólnego (rodzinnego i międzypokoleniowego) spędzania wolnego czasu,
 - rozwoju umiejętności uczestników warsztatów, prelekcji i innych (współpracy, logicznego myślenia, umiejętności językowych oraz matematycznych, rozwoju kreatywności, improwizacji, samoświadomości oraz analizy) poprzez uczestnictwo członków społeczności lokalnych (w tym rodzin),
 - zapewnienie atrakcji dla dzieci, młodzieży i dorosłych oraz wyrabianie nawyku korzystania z atrakcji konkurencyjnych dla spędzania wolnego czasu przed telewizorem, bądź w internecie.
- Istotne również będzie nawiązanie i pogłębienie współpracy pomiędzy szczecińskimi pasjonatami gier planszowych i RPG, grupami nieformalnymi związanymi z kulturą i popkulturą, instytucjami kulturalno-oświatowymi oraz mieszkańcami Szczecina z naciskiem na wspieranie i promowanie działalności wolontariackiej pasjonatów gier „bez prądu”, co pozwoli na kolejne tego typu działania, w tym wykorzystanie gier „bez prądu” w edukacji publicznej i prywatnej. Stowarzyszenie planuje również prowadzenie działalności edukacyjnej, kulturalnej oraz społecznej na podstawie efektów projektu.

Liczba bezpośrednich odbiorców projektu szacowana jest na 400 osób (uczestnicy warsztatów, prelekcji, gamesroomu, spacerów etc.), pośrednich na 9000 (odbiorcy kampanii promującej gry „bez prądu”, w tym posty w mediach społecznościowych, nagrane prelekcje, fotorelacje etc.).

Harmonogram projektu:

- kwiecień 2022 r. – przygotowanie materiałów, podpisanie umów ze współpracownikami, ustalenie strategii promocyjnej, zakupy projektowe
- maj 2022 r. – kampania online z wykorzystaniem strony internetowej Stowarzyszenia Chowaniec oraz mediów społecznościowych, zakupy projektowe
- czerwiec 2022 r. – dwudniowe wydarzenie w Domu Kultury 13 Muz:
 - gamesroom – miejsce, w którym szczecinianie pod opieką i z wsparciem pasjonatów gier „bez prądu” będą mogli zapoznać się z kilkudziesięcioma tytułami gier (edukacyjne, strategiczne, ekonomiczne, integracyjne, przygodowe i inne) oraz wziąć udział w sesjach RPG;
 - turnieje gier „bez prądu”;
 - konkursy z nagrodami;
 - prelekcje multimedialne, m.in. psychologa i pedagoga, związane z pozytywnymi skutkami grania w gry „bez prądu”;
 - warsztaty plastyczne dla dzieci i młodzieży;
 - kącik wystawców związanych z grami „bez prądu”;
 - animacja dzieci i młodzieży dawnymi grami i zabawami ruchowymi;
 - dwa spacer po Szczecinie z przewodnikiem miejskim śladami przedwojennych miejsc gier w różnym ujęciu.

Podsumowanie projektu, przygotowanie fotorelacji i materiałów podsumowujących projekt (w tym nagranie i udostępnienie części prelekcji), przeprowadzenie i podsumowanie ankiety ewaluacyjnej. Działania odbywać się będą w sposób dostosowany do aktualnego reżimu sanitarnego, z naciskiem na bezpieczeństwo uczestników i zgodnie z niezbędnymi zaleceniami. W przypadku znaczącego pogorszenia sytuacji pandemicznej istnieje możliwość zorganizowania całego projektu online, w czym Stowarzyszenie Chowaniec ma już spore doświadczenie.

Działania promocyjne opierać się będą o kontakt z lokalnymi mediami, przesyłaniu informacji bezpośrednio do szczecińskich szkół podstawowych i ponadpodstawowych oraz na kampanii promocyjnej projektu w mediach społecznościowych, jak również we współpracy z grupami oraz instytucjami, działającymi na terenie Szczecina, a związanymi z dziećmi, młodzieżą, rodziną i seniorami. Po wydarzeniu ukaże się fotorelacja oraz opis efektów projektu. Przygotowane zostaną również specjalne plakaty i ulotki o charakterze promocyjnym i edukacyjnym. Podsumowanie dostępne będzie w mediach społecznościowych Stowarzyszenia Chowaniec i jego partnerów, na stronie internetowej Stowarzyszenia Chowaniec, jak również zostanie rozesłana do lokalnych mediów.

Udział w w każdej z części projektu będzie bezpłatny.

Miejsce realizacji

Dom Kultury 13 Muz, plac Żołnierza Polskiego 2, 70-551 Szczecin
Plener miasta Szczecin
Online

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
Kampania promująca projekt oraz gry „bez prądu”, szczególnie w ujęciu edukacyjnym i psychologicznym	5 artykułów	Artykuły umieszczone na stronie internetowej Stowarzyszenia, w mediach społecznościowych oraz w lokalnych grupach i instytucjach współpracujących, wystanie do mediów lokalnych
Spacery z przewodnikiem miejskim śladami przedwojennych miejsc Szczecina związanych z grami i zabawami	2	Fotorelacja umieszczona na stronach Stowarzyszenia (przeliczenie liczby uczestników)
Prelekcje dotyczące gier „bez prądu”, m.in. w ujęciu edukacyjnym i psychologicznym	6	Fotorelacja umieszczona na stronach Stowarzyszenia (przeliczenie liczby uczestników, nagrania części prelekcji udostępnione na stronach Stowarzyszenia)
Warsztaty dla dzieci i młodzieży (plastyczne i animacyjne)	2	Fotorelacja umieszczona na stronach Stowarzyszenia (przeliczenie liczby uczestników)
Dwudniowe wydarzenie z dostępem do kilkudziesięciu tytułów gier „bez prądu” z nauką grania oraz kąciem wystawców	1	Fotorelacja umieszczona na stronach Stowarzyszenia (przeliczenie liczby uczestników)
Turnieje i konkursy związane z grami „bez prądu” (w tym eliminacje do turniejów ogólnopolskich)	4	Fotorelacja umieszczona na stronach Stowarzyszenia (przeliczenie liczby uczestników)

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

Charakterystyka oferenta

Stowarzyszenie Kulturalno-Edukacyjne Chowaniec działa na terenie Szczecina od 2019 r. W trakcie swojej działalności organizowało i przeprowadzało akcje, projekty i wydarzenia, związane z szeroko pojętą fantastyką, promocją gier "bez prądu" oraz historii i walorów turystycznych Szczecina. Stowarzyszenie pragnie aktywizować i budować szczeciński (i nie tylko) fandom fantastyki, inicjować wydarzenia kulturalne, edukować poprzez sztukę oraz nasze pasje. Celem Stowarzyszenia jest wspieranie i promowanie fantastyki, współorganizacja maratonów gier planszowych, RPG-ów i LARP-ów, a także szerzenie świadomości kulturalnej i edukacji wśród młodzieży i dorosłych oraz dodanie fantastyczności (nie tylko) Szczecinowi. Podczas działalności udało się nawiązać stałą współpracę ze szczecińskimi pasjonatami, stowarzyszeniami oraz instytucjami. Członkowie stowarzyszenia są kulturoznawcami, pedagogami, filologami polskimi, historykami oraz pasjonatami regionu i fantastyki.

Podczas projektu Stowarzyszenie Chowaniec będzie blisko współpracować ze szczecińskim Sklepem Fenix, promującym gry „bez prądu” na terenie Szczecina od kilkunastu lat. Właściciel Sklepu Fenix był jednym z organizatorów inicjatywy „RozGRYFka”. Ma on kilkunastoletnie doświadczenie w przygotowaniu i prowadzeniu turniejów gier „bez prądu”, konkursów z nimi związanymi, nauki grania w ww. gry, warsztatach malowania figurek, organizowania wydarzeń i prelekcji promujących gry „bez prądu”, m.in. we współpracy z Książnicą Pomorską.

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Stowarzyszenie w ubiegłych latach organizowało liczne działania i projekty, adresowane do szczecińskich dzieci, młodzieży i rodzin m.in. dzięki mikrodotacji w ramach współpracy z Fundacją Sektor 3 oraz Miastem Szczecin (2019 r.) oraz z Koszalińską Agencją Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Społecznik (2020 r., 2021 r.), a także z Miastem Szczecin w ramach Małej dotacji (2021 r.). Pozwoliło to na nabranie doświadczenia w organizacji wydarzenia stacjonarnego oraz zdalnego, związanego z ograniczeniami spowodowanymi pandemią koronawirusa. Stowarzyszenie realizując również inne projekty dzięki m. in. dotacji z Mikrodotacji oraz Programu Społecznik, takie jak "Z Archiwum Sz" oraz trzech edycji "Szczecińskiego Spotkania z Dreszczykiem" rozwinęło umiejętności oraz doświadczenie związane z przygotowaniem i organizacją prelekcji, spacerów turystycznych oraz warsztatów (stacjonarnie i online).

Stowarzyszenie współpracowało wielokrotnie i nawiązało dobre relacje ze szczecińskimi pasjonatami oraz grupami zajmującymi się regionalizmem (z naciskiem na Szczecin), grami "bez prądu" oraz edukacją, kulturą i popkulturą (także w ujęciu regionalnym), co ma być kontynuowane przy niniejszym projekcie, co pozytywnie wpłynie na realizację projektu.

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

1. Członkowie Stowarzyszenia Kulturalno-Edukacyjnego Chowaniec, zajmujący się koordynacją projektu, oprawą graficzną, stroną internetową Stowarzyszenia, promocją projektu oraz przygotowaniem materiałów edukacyjnych i działań animacyjnych - 10 os.,
2. Wolontariusze zaangażowani w pomoc przy realizacji wydarzenia - 10 os.,
3. Przestrzeń udostępniona przez Dom Kultury 13 Muz,
4. Baza gier „bez prądu”, udostępniona przez Sklep Fenix oraz Stowarzyszenie Chowaniec,
5. Wyposażenie gamesroomu (m.in. stoły do grania),
6. Aparat fotograficzny oraz kamera cyfrowa, znajdujące się w zasobach Stowarzyszenia.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Księgowość	600,00		
2.	Wynagrodzenia dla prelegentów i przewodników	1 800,00		
3.	Strona internetowa	500,00		
4.	Materiały plastyczne	500,00		
5.	Materiały i działania promocyjne	1 500,00		
6.	Upominki dla wolontariuszy	700,00		
7.	Nagrody konkursowe i turniejowe	800,00		
8.	Materiały i usługi biurowe (w tym wydruk)	600,00		
9.	Gry planszowe	600,00		
10.	Przenośny rzutnik multimedialny	1 500,00		
11.	Przenośny wzmacniacz głosu	500,00		
12.	Transport wyposażenia	400,00		
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.