

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

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 Poczta: Szczecin , Miejscowość: Szczecin , Województwo: zachodniopomorskie , Powiat: Szczecin , Gmina: m. Szczecin , Strona www: chowaniec.org , Adres e-mail: stowarzyszenie.chowaniec@gmail.com	
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	Chowaniec w krainie Świata Mroku			
2. Termin realizacji zadania²⁾	Data rozpoczęcia	08.11.2022	Data zakończenia	23.12.2022

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

Opis zadania

Zadanie jest kontynuacją działań Stowarzyszenia Chowaniec, opierających się na promocji narracyjnych gier wyobraźni (RPG) oraz miasta Szczecin i najbliższego regionu. Jest także bezpośrednią kontynuacją cyklu wydarzeń „Chowaniec w krainie...” czy „Z Archiwum Sz.”, które prezentowały mieszkańcom Szczecina różnorodne możliwości wykorzystywania narracyjnych gier fabularnych oraz promowały tę kreatywną formę spędzania wolnego czasu. Działania związane z promocją obu projektów dotarły do ponad 10000 odbiorców (na podstawie statystyk z mediów społecznościowych Stowarzyszenia), a zbiór scenariuszy RPG, którego akcja dzieje się w Szczecinie powstały w ramach projektu „Z Archiwum Sz.” został pobrany przeszło 400 razy.

Działania Stowarzyszenia Chowaniec pokazują, że zainteresowanie grami „bez prądu” (szczególnie RPG) stale rośnie – szczególnie wśród młodzieży. Wyżej wymienione gry stanowią coraz popularniejszy przykład alternatywnej i kreatywnej formy spędzania wolnego czasu, twórczej integracji (m.in. dzieci i młodzieży czy rodzin). Przyczyniają się również do rozwoju kompetencji kluczowych - społecznych oraz interpersonalnych (szczególnie tych, które ucierpiały w związku z przedłużającą się pandemią i izolacją).

Głównymi częściami projektu będą:

- zbiór scenariuszy narracyjnych gier fabularnych (co najmniej 3), których akcja zostanie osadzona w Szczecinie w klimacie noir. Planowane jest przygotowanie wersji fizycznej, rozdawanej podczas wydarzeń związanych z grami „bez prądu” w Szczecinie oraz cyfrowej, dostępnej do bezpłatnego pobrania ze strony Stowarzyszenia Chowaniec. Zbiór scenariuszy pozwoli na promocję miasta w środowisku wielbicieli gier „bez prądu” (o czym świadczą mogą sukcesy zbiorów scenariuszy RPG osadzonych w Warszawie czy Poznaniu, wydawanych np. przez Wydawnictwo Black Monk Games). Osadzenie scenariuszy w popularnych klimatach kryminału, horroru czy thrillera oraz w narracji neutralnej systemowo pozwoli na dotarcie do szerokiej grupy odbiorców w całej Polsce;
- wydarzenie podsumowujące projekt, wypełnione prelekcjami psychologicznymi, pedagogicznymi czy regionalistycznymi (co najmniej 3), warsztatami plastycznymi, sesjami RPG (co najmniej 3), premierą ww. zbioru scenariuszy narracyjnych gier fabularnych, LARP-em (live action role-playing) - inicjatywę łączącą improwizacje aktorskie oraz narracyjne gry fabularne oraz inne atrakcje, związane z klimatem przewodnim.

Grupą docelową zadania ma być szczecińska młodzież oraz pasjonaci fantastyki, grozy, kryminału i historii regionu. Chcemy dotrzeć z działaniami projektu do szczecińskiej młodzieży, miejscowych pasjonatów, a także do osób związanych z grami „bez prądu” na terenie całej Polski, co pozwoli na promocję miasta oraz regionu. Pozwoli na to m.in. wydanie w formie fizycznej i cyfrowej zbioru scenariuszy do narracyjnych gier fabularnych, których akcja dzieć się będzie w Szczecinie. Projekt pozwoli na rozwój osobisty, realizację pasji, otworzy możliwość kreatywnego i twórczego spędzania wolnego czasu oraz pozwoli 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, jak i mieszkańców całej Polski. Zakładamy, że zrealizowanie projektu przyczyni się do promocji wspólnego spędzania wolnego czasu, rozwoju umiejętności uczestników warsztatów, prelekcji i innych (współpracy, logicznego myślenia, umiejętności językowych, rozwoju kreatywności, improwizacji, samoświadomości oraz analizy) poprzez uczestnictwo członków społeczności lokalnych (w tym rodzin), zapewnienie atrakcji dla 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 „bez prądu”, grupami nieformalnymi

związanymi z fantastyką i historią regionu. Pozwoli to na wspieranie i promowanie działalności wolontariackiej pasjonatów gier „bez prądu”, co pozwoli na kolejne tego typu działania. Stowarzyszenie planuje również prowadzenie działalności edukacyjnej, kulturalnej oraz społecznej na podstawie efektów projektu.

Liczba bezpośrednich odbiorców projektu szacowana jest na 250 osób (uczestnicy warsztatów, prelekcji, liczba odbiorców scenariuszy – w wersji fizycznej oraz cyfrowej etc.), pośrednich na 9000 (odbiorcy kampanii promującej projekt, w tym posty w mediach społecznościowych, nagrane prelekcje, fotorelacje etc.). W związku z tym, iż cyfrowy zbiór scenariuszy narracyjnych gier fabularnych będzie dostępny bezpłatnie na stronach Stowarzyszenia Chowaniec liczba odbiorców będzie rosła również po formalnym zakończeniu projektu.

Harmonogram projektu:

- listopad 2022 r. – przygotowanie materiałów, podpisanie umów ze współpracownikami, ustalenie strategii promocyjnej, zakupy projektowe, pisanie scenariuszy RPG, których akcja osadzona jest w Szczecinie
- listopad-grudzień 2022 r. – kampania online z wykorzystaniem strony internetowej Stowarzyszenia Chowaniec oraz mediów społecznościowych, zakupy projektowe
- grudzień 2022 r. – wydarzenie podsumowujące projekt w Exp Pub & Games:
- konkursy z nagrodami;
- warsztaty plastyczne;
- prelekcje multimedialne, m.in. psychologa czy regionalisty, związane z pozytywnymi skutkami grania w gry „bez prądu” czy historią regionu;
- premiera zbioru scenariuszy narracyjnych gier fabularnych, których akcja osadzona jest w Szczecinie;
- sesje narracyjnych gier fabularnych;
- kącik wystawców związanych z grami „bez prądu”;
- LARP (live action role-playing);
- podsumowanie projektu, przygotowanie fotorelacji i materiałów podsumowujących projekt (w tym zbioru scenariuszy narracyjnych gier fabularnych, związanych ze Szczecinem w formie fizycznej i cyfrowej).

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.

Udział w projekcie będzie bezpłatny.

Działania promocyjne opierać się będą o kontakt z lokalnymi mediami, przesyłaniu informacji bezpośrednio do szczecińskich szkół ponadpodstawowych oraz do grup studenckich, jak również na kampanii promocyjnej projektu w mediach społecznościowych czy współpracy z grupami oraz instytucjami, działającymi na terenie Szczecina. Po wydarzeniu ukaże się fotorelacja oraz opis efektów projektu dostępne w mediach społecznościowych Stowarzyszenia Chowaniec i jego partnerów, na stronie internetowej Stowarzyszenia Chowaniec, jak również zostanie rozesłana do lokalnych mediów.

Miejsce realizacji

Exp Pub & Games, ul. Mariacka 26, 70-546 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, szczególnie w ujęciu edukacyjnym i psychologicznym oraz związanym ze Szczecinem	5 artykułów	Artykuły umieszczone na stronie internetowej Stowarzyszenia, w mediach społecznościowych oraz w lokalnych grupach i instytucjach współpracujących, wysłane do mediów lokalnych, jak również do grup i inicjatyw związanych z grami „bez prądu” w całej Polsce.
Prelekcje dotyczące gier „bez prądu”, m.in. w ujęciu edukacyjnym oraz prelekcje regionalistyczne	3	Fotorelacja umieszczona na stronach Stowarzyszenia (przeliczenie liczby uczestników)
Warsztaty dla młodzieży i dorosłych (plastyczne)	1	Fotorelacja umieszczona na stronach Stowarzyszenia (przeliczenie liczby uczestników).
Sesje RPG	3	Fotorelacja umieszczona na stronach Stowarzyszenia (przeliczenie liczby uczestników).
LARP	1	Fotorelacja umieszczona na stronach Stowarzyszenia (przeliczenie liczby uczestników).
Konkursy związane z grami „bez prądu”	2	Fotorelacja umieszczona na stronach Stowarzyszenia (przeliczenie liczby uczestników).
Zbiór scenariuszy narracyjnych gier fabularnych związanych ze Szczecinem	200 kopii fizycznych ; 1 zbiór cyfrowy	wydruk scenariuszy ; wersja cyfrowa umieszczona na stronie Stowarzyszenia Chowaniec.

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.

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Stowarzyszenie w ubiegłych latach organizowało liczne działania i projekty, związane z promocją gier „bez prądu”, podczas których wydawało scenariusze narracyjnych gier fabularnych, przygotowywało prelekcje, warsztaty i sesje RPG, animując szczecińską młodzież i pasjonatów 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., 2022 r.), a także z Miastem Szczecin w ramach Małej dotacji (2021 r., 2022 r.). Stowarzyszenie Chowaniec organizuje również z własnej inicjatywy cykl mniejszych wydarzeń, związanych z promocją gier „bez prądu” oraz ich aspektami edukacyjnymi – WyChowaniec Erpegowy. 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 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, stroną internetową Stowarzyszenia, promocją projektu oraz przygotowaniem materiałów edukacyjnych i działań animacyjnych - 10 os.,
2. Członkowie Stowarzyszenia Kulturalno-Edukacyjnego Chowaniec, zajmujący się pisaniem, składem i korektą zbioru scenariuszy narracyjnych gier fabularnych - 3 os.,
3. Wolontariusze zaangażowani w pomoc przy realizacji wydarzenia – 5 os.,
4. Przestrzeń udostępniona przez Exp Pub & Games
5. 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	500,00		
2.	Oprawa graficzna zbioru scenariuszy	500,00		
3.	Wynagrodzenia (prelegenci, mistrzowie gry, twórca i koordynator LARP-a)	2 800,00		
4.	Materiały plastyczne oraz scenograficzne	650,00		
5.	Materiały i działania promocyjne	200,00		
6.	Upominki dla wolontariuszy	600,00		
7.	Nagrody konkursowe	650,00		
8.	Materiały biurowe	400,00		
9.	Wydruk zbioru scenariuszy narracyjnych gier fabularnych	3 200,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		9 500,00	9 500,00	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.