

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 publicznego ¹⁾	17) wspieranie i upowszechnianie kultury fizycznej

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: Lorcana Polska, Forma prawna: Stowarzyszenie Zwykłe, Ewidencja Stowarzyszeń Zwykłych w Szczecinie : 313,	
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	Planszówki zamiast ekranów – Inicjatywa integracyjno-edukacyjna dla dzieci i młodzieży (Edycja 2.0)			
2. Termin realizacji zadania ²⁾	Data rozpoczęcia	16.08.2026	Data zakończenia	13.11.2026

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

Opis zadania

Projekt „Planszówki zamiast ekranów (Edycja 2.0)” to odpowiedź na rosnący problem uzależnień cyfrowych wśród młodzieży. Jego celem jest budowanie kompetencji społecznych i logicznego myślenia poprzez zaawansowane gry strategiczno-karciane. Projekt opiera się na dwóch filarach:

Trwałość i rozwój (Stała Przystań): Poprowadzenie cyklicznych zajęć pozalekcyjnych (1-2h tygodniowo) w trzech szkołach (SP 35, SP 51, SP 69), gdzie podczas poprzedniej edycji z sukcesem zaszczerpiliśmy pasję do gier bez prądu.

Nowe Horyzonty: Zorganizowanie dwóch dużych, wielogodzinnych wydarzeń pokazowo-warsztatowych w dwóch nowych placówkach (w tym w szkole ponadpodstawowej), aby zaangażować w projekt starszą młodzież.

Działania kładą nacisk na strategię i edukację – uczestnicy otrzymają zestawy wdrożeniowe i rozszerzenia, a także niezbędne akcesoria użytkowe i ochronne (koszulki, deck boxy), ucząc się tym samym szacunku do powierzonego mienia. Uczestnicy, wspierani przez wykwalifikowanych mistrzów gry (wolontariuszy), będą trenować zarządzanie zasobami, j. angielski oraz radzenie sobie z frustracją po porażce.

Miejsce realizacji

Wybrane przestrzenie (świetlice, sale gimnastyczne) w 5 placówkach oświatowych na terenie Gminy Miasta Szczecin (SP 35, SP 51, SP 69 oraz dwie nowe placówki, w tym szkoła ponadpodstawowa). Miejsca te, są przystosowane do osób ze specjalnymi potrzebami.

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
Poprowadzenie cyklicznych co tygodniowych zajęć pozalekcyjnych z gier strategicznych w 3 szkołach podstawowych. 5 zajęć na placówkę.	3 (kółka zainteresowań) 15 (zajęć pozalekcyjnych)	Dzienniki zajęć / Listy obecności.
Zorganizowanie dużych wydarzeń pokazowo-warsztatowych w nowych placówkach.	2 (wydarzenia)	Dokumentacja zdjęciowa, listy obecności.
Planowana minimalna liczba odbiorców.	80 (osób)	Listy obecności uczestników biorących udział w zajęciach i pokazach.
Doposażenie kółek szkolnych oraz uczestników w zestawy wdrożeniowe i użytkowe akcesoria ochronne.	1 (kompleksowy pakiet wyposażenia dla placówek)	Protokoły przekazania sprzętu na rzecz kółek szkolnych.

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

Charakterystyka oferenta

Stowarzyszenie „Lorcana Polska” to dynamiczna organizacja zrzeszająca pasjonatów edukacji nieformalnej, których misją jest aktywne odciąganie młodzieży od ekranów smartfonów. Naszym nadrzędnym celem jest budowanie środowiska opartego na żywych relacjach rówieśniczych, empatii i zdrowej rywalizacji offline. Działamy bezpośrednio u podstaw – w szkołach i świetlicach – oferując młodzieży atrakcyjną alternatywę w postaci nowoczesnych gier bez prądu. Dodatkowo zajmująca się edukacją w systemie "sneaky learning".

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Jesteśmy organizacją o niezwykle wysokiej skuteczności, co udowodniliśmy w poprzedniej edycji projektu w Szczecinie. Pierwotnie zakładaliśmy zaangażowanie ok. 100 osób, a ostatecznie wprowadziliśmy w świat gier i strategii aż 280 uczniów (przekroczenie wskaźników o 174%). Opanowaliśmy logistykę pracy z bardzo licznymi grupami. Najlepszą recenzją naszych metod są autentyczne reakcje młodzieży – gdy podczas wielogodzinnych warsztatów uczeń stwierdza: „Pierwszy raz żałuję, że lekcja już się skończyła”, to dla nas ostateczny dowód, że nasza metoda profilaktyki działa perfekcyjnie.

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

Dysponujemy potężnym zapleczem sprzętowym w postaci własnych, zaawansowanych gier strategicznych, specjalistycznych mat i akcesoriów. Naszym największym kapitałem jest jednak wysoce wykwalifikowana kadra wolontariuszy – mistrzów gry, którzy posiadają sprawdzone metody tłumaczenia zawiłych reguł w sposób przystępny i angażujący. Z uwagi na ich ogromne zaangażowanie, w ramach zadania przewidujemy zakup zaawansowanych pakietów narzędziowych, które posłużą im do dalszej pracy edukacyjnej z młodzieżą.

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.

Zadanie zostanie zrealizowane z pełnym poszanowaniem potrzeb osób ze szczególnymi potrzebami:

Dostępność architektoniczna: Zajęcia i wydarzenia będą realizowane wyłącznie w salach znajdujących się na parterze budynków szkolnych lub w placówkach wyposażonych w windy i ciągi komunikacyjne wolne od barier (szerokie drzwi, brak progów), co zapewni swobodny dostęp osobom z niepełnosprawnościami ruchowymi.

Dostępność cyfrowa: Wszelkie materiały informacyjne publikowane w mediach społecznościowych oraz na stronie internetowej stowarzyszenia będą tworzone zgodnie ze standardami WCAG 2.1 (m.in. odpowiedni kontrast grafik, czytelne i bezszeryfowe fonty, teksty alternatywne dla zdjęć i plakatów).

Dostępność informacyjno-komunikacyjna: Instrukcje i zasady gier podczas warsztatów będą tłumaczone wielotorowo (bodźce wizualne, dotykowe i słuchowe). Kadra wolontariuszy stosuje prosty i zrozumiały język (easy-to-read), co minimalizuje barierę wejścia i tworzy bezpieczną przestrzeń integracyjną m.in. dla uczniów w spektrum autyzmu czy z deficytami uwagi. Zapewniamy pełną otwartość na dostosowanie tempa gry do indywidualnych możliwości kognitywnych każdego uczestnika.

Uczestnicy oraz placówka mają możliwość kontaktu z nami w celu omówienia i adaptacji do osób ze szczególnymi potrzebami.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Zakup gier, kart i zestawów edukacyjnych (m.in. talie startowe, zestawy wdrożeniowe i rozszerzenia) oraz użytkowych akcesoriów zabezpieczających sprzęt do gry.	6 000,00		
2.	Zakup nagród rzeczowych i upominków dla uczestników turniejów i warsztatów w szkołach podstawowych i ponadpodstawowych. Wyposażenie wolontariuszy w narzędzia niezbędne do prowadzenia zajęć.	2 500,00		
3.	Koszty działań promocyjno-informacyjnych (np. projekt, wydruk plakatów i ulotek dostosowanych do wymogów dostępności, realizacja obowiązków informacyjnych).	1 000,00		
4.	Obsługa księgowa i administracyjna projektu.	500,00		
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 - złożony elektronicznie*)
3. Skan potwierdzenia złożenia oferty (zgodny z załączonym wzorem) (*fakultatywny - złożony elektronicznie*)

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.