

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⁾	13) działalność wspomagająca rozwój wspólnot i społeczności lokalnych

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 pocztowy: 02-776 , Poczta: Warszawa , Miejscowość: Warszawa , Ulica: Szczuki , Numer posesji: 2 , Numer lokalu: 28 , Województwo: mazowieck awa , Strona umer telefonu:	
www: https://patrzszerzej.org/ , Adres e-mail	
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 zadania ²⁾	Data rozpoczęcia	02.02.2026	Data zakończenia	30.04.2026

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

Opis zadania

Cel projektu:

Celem projektu "Rozegrany Szczecin - graj i ucz się!" jest zapoznanie mieszkańców w różnym wieku z potencjałem integracyjnym 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 pokazać, że można w interaktywnej formie budować relacje interpersonalne, wzmacniać kompetencje społeczne i kształtować kompetencje miękkie - 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 warsztatu.

Grupa docelowa:

Grupą docelową są mieszkańcy i mieszkanki Szczecina z różnych grup wiekowych (projekt ma charakter międzypokoleniowy) - szczególnie ci, którzy potrzebują wsparcia w budowaniu relacji interpersonalnych i zawiązywaniu nowych znajomości oraz ci, którzy chcą w kreatywny i ciekawy sposób rozwinąć swoje kompetencje miękkie. Oferowana grywalizacja jest bowiem skutecznym sposobem na zapoznanie się, wspólne działanie i zbudowanie trwałych więzi. Chcemy poprzez organizację projektu "Rozegrany Szczecin - graj i ucz się!" odpowiedzieć na poważny problem społeczny jakim stała się współcześnie alienacja ludzi związana z rozwojem nowoczesnych technologii komunikacyjnych (mediów społecznościowych) - współcześnie nawet sąsiedzi nie nawiązują ze sobą bliskich relacji - często nawet nie znają siebie nawzajem. Chcemy zaproponować ciekawy, kreatywny i integrujący sposób na spędzanie wolnego czasu w środowisku międzypokoleniowym, które dzięki animowanemu, wspólnemu działaniu pomoże otworzyć się także osobom, które na co dzień mają problem z prowadzeniem rozmów/budowaniem relacji. Nasze warsztaty otwarte będą bowiem zarówno dla osób młodych jak i dla osób w średnim wieku oraz seniorów. Chcemy pomóc osobom ze wspólnoty lokalnej poznać siebie nawzajem, nawiązać relacje i zrozumieć innych, a przy tym znacząco rozwinąć kompetencje miękkie tj. praca w grupie, negocjacje, dedukcja czy krytyczne myślenie (cel. samorozwój).

Szeroki zakres	ika z faktu, że problem alienacji społecznej jest niezależny od
wieku. Z bada	przedstawionych w artykule "Alienacja i samotność w sieci vs
grupowość i kapitał społeczny w Internecie" wynika, że rozwój technologii komunikacyjnych	
pro	ich grupach wiekowych. Jednocześnie z
bada	wynika, że najskuteczniejszą metodą
integ	są gry i warsztaty z grami prowadzone
w świecie realnym. Analogiczne wnioski wysuwamy jako zespół Fundacji, który przeprowadził	
dziesiątki warsztatów z metodą grywalizacyjną, które osiągnęły bardzo wysokie wyniki ankiet	

ewaluacyjnych. Wiele osób uczestniczących w naszych warsztatach zainteresowało się także problematyką społeczno-polityczną i rozpoczęło działalność społeczną. Potrzeby grupy docelowej dostrzegliśmy także podczas poprzednich działań prowadzonych przez Fundację w różnych miejscach w Polsce.

Planowanie działania:

Projekt "Rozegrany Szczecin" obejmuje organizację 2 warsztatów z wykorzystaniem gier planszowych oraz autorskich gier symulacyjnych i scenariuszowych skierowanych do międzypokoleniowej społeczności lokalnej Szczecina. Program warsztatów obejmie tematykę kooperacji, dedukcji i krytycznego myślenia oraz zarządzania miastem. Projekt przyniesie najlepsze efekty jeżeli uczestnicy wezmą udział w obydwu warsztatach, jednakże przewidujemy możliwość uczestnictwa tylko w jednym ze spotkań. Program warsztatów został stworzony 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") - grze partycypacyjnej, zwiększającej wiedzę z zakresu samorządności i edukacji obywatelskiej. Każdy z warsztatów trwać będzie 4 godziny (wstęp merytoryczny, gra scenariuszowa/symulacyjna/planszowa, podsumowanie, dyskusja). Każdy z warsztatów prowadzony będzie przez dwóch doświadczonych trenerów. Na każdym z warsztatów przewidziane zostało miejsce dla 25 uczestników. Uczestnictwo w projekcie będzie darmowe.

Harmonogram działań:

02.02.2026 r. - 28.02.2026 r. - przygotowanie działań do realizacji, wydruk gier scenariuszowych, rezerwacja sal, promocja projektu (przygotowanie materiałów i dystrybucja w mediach społecznościowych).

01.03.2026 r. - 30.04.2026 r. - realizacja warsztatów w dwa wybrane dni.

po zakończeniu warsztatów - podsumowanie projektu, rozliczenie, ewaluacja działań.

Komplementarność działań:

Projekt "Rozegrany Szczecin - graj i ucz się!" współgra z innymi działaniami podejmowanymi przez Fundację Patrz Szerzej. Jako Organizacja specjalizujemy się bowiem w tworzeniu gier (szczególnie scenariuszowych oraz symulacyjnych) oraz w prowadzeniu warsztatów edukacyjnych i integracyjnych z wykorzystaniem gier.

Tworzymy gry symulacyjne i scenariuszowe oraz prowadzimy warsztaty grywalizacyjne. Dotychczas w ramach projektów lokalnych, ogólnopolskich oraz europejskich szkoliliśmy na warsztatach grywalizacyjnych m.in.:

- młodzież licealną (warsztaty adresowane do szkół) - projekt "Akademia Kompetencji - warsztaty grywalizacyjne dla młodzieży ze szkół ponadpodstawowych" finansowany przez MEN oraz "Rozegrana Edukacja - warsztaty grywalizacyjne dla warszawskich licealistów" finansowany przez Urząd m.st Warszawy. W ramach projektu "Akademia Kompetencji" stworzyliśmy także na zlecenie MEN grę scenariuszową symulującą proces kampanii wyborczej.
- środowiska międzypokoleniowe - projekt "Akcja grywalizacja!" finansowany przez UE oraz projekty Warszawskie: "Rozegrana Stolica - graj i ucz się" oraz "Rozegrana Stolica 2.0 - Graj i ucz się!". Oprócz tego współpracujemy z uczelniami w zakresie wdrażania grywalizacji w dydaktyce.
- twórców, działaczy społecznych - m.in. projekt "Grywalizacja Obywatelska" skierowany do

młodzieżowych Rad oraz młodzieży zaangażowanej społecznie realizowany zarówno w dużych miastach jak i mniejszych miejscowościach w Polsce. Projekt realizowany we współpracy z Międzynarodowym Instytutem Społeczeństwa Obywatelskiego (MISO) oraz Fundacją Konrada Adenauera (KAS).

Z przeprowadzonych przez nas analiz wynika, że obecnie nie ma (poza działaniami naszej organizacji) oferty darmowych warsztatów dla mieszkańców Szczecina z wykorzystaniem gier i symulacji. Są natomiast prowadzone rozmaite projekty z zakresu integracji i edukacji pozaformalnej z zakresu kształtowania kompetencji miękkich. Projekt "Rozegrany Szczecin - graj i ucz się!" byłby więc poszerzeniem oferty w tym zakresie.

Miejsce realizacji

Warsztaty realizowane będą w sali warsztatowej na terenie Szczecina (dokładny wybór obiektu nastąpi na etapie przygotowania działań do realizacji - w lutym b.r.). Planujemy, aby warsztaty odbyły się w jednej ze szczecińskich instytucji kulturalnych (np. Dom Kultury "Krzemień", Dom Kultury Wspólny Dom lub Dom Kultury Słowianin).

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego		
Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
Liczba warsztatów grywalizacyjnych	2	Dokumentacja zdjęciowa, filmowa, listy obecności
Liczba godzin warsztatów	8	Dokumentacja zdjęciowa, listy obecności
Odbiorcy bezpośredni działań (uczestnicy warsztatów) - przewidywana grupa 10 do 25 osób x 2 dni = 20-50 uczestników	20	Lista obecności podpisywane na każdym z warsztatów, ankiety ewaluacyjne
Film z warsztatów	1	Materiały opublikowane na stronie Fundacji oraz na mediach społecznościowych
Liczba odbiorców pośrednich z grupy docelowej	12000	Wyniki widoczności postów informujących o wydarzeniach na mediach społecznościowych.

Liczba uczestników, którzy zadeklarowali zawiązanie nowych relacji za pośrednictwem projektu	10	Ankieta ewaluacyjna na koniec warsztatów, w której zadane zostanie pytanie o to czy udało się nawiązać uczestnikowi nowe relacje dzięki projektowi, a także o poziom zadowolenia z uczestnictwa w projekcie i poszczególnych działaniach warsztatowych.
--	----	---

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 4-osobowy Zarząd oraz grupa ponad 10 wolontariuszy i praktykantów.

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Jako Fundacja posiadamy doświadczenie w realizacji rozmaitych działań twórczych oraz animacyjnych (edukacyjnych oraz integracyjnych), w tym: prowadzeniu i organizacji warsztatów grywalizacyjnych oraz improwizacyjnych), a także w tworzeniu gier i organizacji wydarzeń tematycznych z grami.

1) Projekty animacyjne z wykorzystaniem narzędzi grywalizacyjnych:

- projekt "Rozegrane Bielany - warsztaty grywalizacyjne dla mieszkańców Bielany". W ramach działań zorganizowana została seria warsztatów grywalizacyjnych dla mieszkańców Bielany z naciskiem na kształtowanie kompetencji miękkich i integrację międzypokoleniową.

- projekt "Akcja Grywalizacja!" finansowany ze środków Europejskiego Korpusu Solidarności.

Zorganizowaliśmy w ramach niego serię warsztatów grywalizacyjnych na Uniwersytecie Warszawskim (otwartych dla mieszkańców Warszawy). Tematy warsztatów dotyczyły m.in. współpracy, negocjacji, dedukcji, ekologii i racjonalnego gospodarowania zasobami oraz ekonomii i

inwestowania.

- projekt "Rozegrana Stolica - graj i ucz się" finansowany przez Urząd Miasta Stołecznego Warszawy - Biuro Edukacji, w ramach którego zorganizowaliśmy serię warsztatów z wykorzystaniem gier scenariuszowych w różnych dzielnicach m.st. Warszawy.
- projekt "Rozegrana Stolica 2.0. - graj i ucz się" finansowany przez Urząd Miasta Stołecznego Warszawy - Biuro Edukacji, w ramach którego zorganizowaliśmy serię warsztatów z wykorzystaniem gier scenariuszowych w różnych dzielnicach m.st. Warszawy.
- projekt "Akademia Kompetencji - warsztaty grywalizacyjne dla uczniów szkół ponadpodstawowych" finansowany przez MEN. Projekt dotyczy przeszkolenia uczniów szkół ponadpodstawowych z województw: mazowieckiego, łódzkiego oraz lubelskiego za pomocą autorskich gier scenariuszowych i symulacyjnych (łącznie 20 warsztatów) oraz stworzenie narzędzia dydaktycznego dla szkół w postaci gry symulacyjnej na temat edukacji obywatelskiej.
- projekt "Rozegrana Edukacja - warsztaty grywalizacyjne dla warszawskich licealistów" - finansowany przez Urząd Miasta Stołecznego Warszawy - Biuro Edukacji. Projekt dotyczy przeszkolenia uczniów szkół ponadpodstawowych z m.st. Warszawy za pomocą autorskich gier scenariuszowych (łącznie 16 warsztatów).
- projekt "Grywalizacja Obywatelska". Projekt realizowany wspólnie z Międzynarodowym Instytutem Społeczeństwa Obywatelskiego (MISO) oraz Fundacją Konrada Adenauera. W ramach projektu prowadzimy serię 12 szkoleń dla młodzieżowych rad (w tym: w miastach i mniejszych miejscowościach) z wykorzystaniem scenariuszy i gier Fundacji Patrz Szerzej.
- projekt "Otwarte Karty" finansowany ze środków własnych Fundacji, w ramach którego zorganizowaliśmy serię 4 warsztatów z wykorzystaniem gier dla młodzieży w okresie wakacji.
- projekt "Akcja Improwizacja!" pod patronatem Międzynarodowego Instytutu Społeczeństwa Obywatelskiego (MISO). Projekt miał za zadanie integrować wspólnoty lokalne poprzez warsztaty w formule improwizacyjnej w różnych miejscowościach (m.in. Warszawa, Józefów, Lublin, Nadarzyn, Konstancin).

2) Projekty planszówkowe oraz dni tematyczne:

- projekt "Spotkania planszówkowe dla dzieci i młodzieży na Woli" finansowany przez Urząd Miasta Stołecznego Warszawy - Dzielnicę Wola, który polegał na przeprowadzeniu 9 spotkań animowanych dla dzieci i młodzieży z wykorzystaniem gier planszowych.
- projekt "Międzypokoleniowe planszówki sąsiedzkie na Bemowie - edycja wakacyjna" finansowany przez Urząd Miasta Stołecznego Warszawy - Centrum Komunikacji Społecznej, w ramach którego zorganizowaliśmy 7 spotkań tematycznych z grami planszowymi dla społeczności międzypokoleniowej dzielnicy Bemowo.
- 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.

Jako zespół Fundacji stworzyliśmy 8 autorskich, edukacyjnych gier scenariuszowych, które zostały przetestowane na warsztatach i otrzymały wysokie oceny od uczestników. Oprócz tego współpracujemy z Uniwersytetem Warszawskim, gdzie prowadzimy warsztaty grywalizacyjne dla studentów. Tworzymy także autorskie gry scenariuszowe i symulacyjne, stąd projekt ten idealnie wpisuje się w główne obszary naszej działalności.

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

ZASOBY OSOBOWE:

Projekt będzie realizowany przez zespół doświadczonych twórców gier, animatorów oraz specjalistów ds. organizacyjnych (koordynacja, promocja). W skład zespołu wchodzi:

Edukatorzy, animatorzy i twórcy gier:

- Animator 1: pracownik naukowo-dydaktyczny Uniwersytetu Warszawskiego, autor przedmiotu "Grywalizacja - rozwój kompetencji miękkich" oraz kursów "Gamifikacja WOS" i "Gamifikacja Edukacji Obywatelskiej". Prowadzi zajęcia na kierunkach politologia oraz polityka kulturalna i zarządzanie w kulturze na WNPiSM UW oraz zajęcia kształtujące kompetencje dydaktyczne w Centrum Kształcenia Nauczycieli Języków Obcych i Edukacji Europejskiej. Współorganizował oraz brał udział w konferencjach naukowych poświęconych innowacjom dydaktycznym (ogólnopolskich i międzynarodowych) - występował m.in. na kongresach w Seulu czy Warszawie. Współpracował z uniwersytetami fińskimi w obszarze kształcenia (m.in. Tampere University). Posiada publikacje naukowe z zakresu teorii gier oraz innych zagadnień z zakresu nauk społecznych. Prowadził dziesiątki warsztatów w ramach projektów ogólnopolskich oraz międzynarodowych. Od samego początku działalności związany z Fundacją Patrz Szerzej.
- Animator 2: animator i twórca gier Fundacji Patrz Szerzej. W swoim portfolio posiada 2 gry scenariuszowe oraz grę karcianą. Jest autorem scenariuszy do gier RPG oraz LARP. Brał udział w licznych konwentach gier i fantastyki, gdzie prowadził spotkania oraz warsztaty (m.in. MIMIK – Konwent Fantastyki KFiG czy Popularnonaukowy Konwent Fantastyki „Lustro” 2025). Prowadził warsztaty grywalizacyjne dla młodzieży w ramach programu MEN oraz w projektach międzypokoleniowych. W ramach projektu odpowiedzialny będzie za prowadzenie spotkań z grami narracyjnymi (RPG) oraz za animację gier planszowych w godzinach otwarcia Centrum.

Zespół organizacyjno-promocyjny:

- Specjalista ds. promocji: absolwent nauk politycznych na specjalności marketingowej na Uniwersytecie Warszawskim. Posiada kilkuletnie doświadczenie w prowadzeniu działań marketingowych. Odpowiadał m.in. za tworzenie Serwisu Inwestora (filmy promocyjne, prowadzenie social mediów, reklamy celowane, identyfikacja graficzna). Od samego początku związany z Fundacją Patrz Szerzej - tworzy materiały na media społecznościowe (tekst, grafika), odpowiada za kontakty Fundacji z partnerami i uczestnikami oraz tworzy loga projektów oraz materiały promocyjne Fundacji. Obsługiwał promocyjnie rozmaite projekty (lokalne, krajowe i międzynarodowe) realizowane przez Fundację.
- Koordynator projektu: absolwent studiów z zakresu nauk społecznych (prawo i politologia). Członek zarządu Fundacji posiadający doświadczenie w koordynowaniu i rozliczaniu projektów (w tym: projektów finansowanych ze środków samorządowych). Brał udział w licznych szkoleniach realizowanych przez FRSO z zakresu zarządzania organizacjami pozarządowymi (w tym: z zarządzania finansami i zarządzania projektami). W ramach projektu odpowiedzialny będzie za zakupy, rozliczenia finansowe, poprawny obrót dokumentacji, tworzenie zgód i list obecności oraz za harmonogram i strukturę projektu.

Zespół wolontariuszy Fundacji:

- Zespół wolontariuszy Fundacji (10 osób), tworzą zaangażowali ludzie, którzy wspierają zespół zarówno w działaniach organizacyjnych jak i w prowadzeniu spotkań z grami planszowymi.

ZASOBY RZECZOWE:

Zasoby rzeczowe Fundacji, które będą wykorzystywane w trakcie realizacji zadania:

- Fundacja posiada w swoich zasobach gry scenariuszowe, które będą wykorzystywane na warsztatach w formie licencyjnej (razem wartość ok. 16 000 zł)
- Sprzęty niezbędne do wyświetlania symulacji i cyfrowych elementów gier: laptop ASUS TUF Gaming F16 Core 5 o wartości ok. 4 500 zł oraz przenośny projektor Samsung The Freestyle Gen 2 o wartości ok. 1 800 zł
- Licencje do programów graficznych tj. Canva, Adobe Photoshop, CapCut.

ZASOBY FINANSOWE:

- Fundacja posiada zabezpieczenie finansowe na wkład własny przewidziany w projekcie, a także na pokrycie dodatkowych kosztów, które okażą się niezbędne w trakcie realizacji zadania. Fundacja prowadzi także działalność gospodarczą, z której przychody przeznaczone są na działalność statutową.

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. 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 2 warsztaty x 4 godziny x 390zł/h x 2 trenerów = 6 240 zł	6 240,00		

2.	Wynagrodzenie dla koordynatora projektu odpowiedzialnego za organizację, logistykę i zarządzanie projektem (3 msc. x 15h/msc. x 40zł/h = 1 800 zł) 50 % zadań wykonywane będzie w ramach pracy społecznej członka (900 zł)	1 800,00		
3.	Przygotowanie materiałów promocyjnych (marketing tradycyjny + marketing internetowy)	760,00		
4.	Poczęstunek dla uczestników warsztatów (2 warsztaty x 80 zł = 160 zł)	160,00		
5.	Obsługa księgowa (faktura - 500 zł)	500,00		
6.	Koszty dojazdu (2 os.) - 8 bilety kolejowe - 180 zł x 8 = 1 440 zł	1 440,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		10 900,00	10 000,00	900,00

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.