

p. W. Kondurka
28.07.2020

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 oraz w przypisach.

Zaznaczenie gwiazdką, np.: „pobieranie*/niepobieranie*” oznacza, że należy skreślić niewłaściwą odpowiedź, pozostawiając prawidłową. Przykład: „pobieranie*/niepobieranie**”.

I. Podstawowe informacje o złożonej ofercie

1. Organ administracji publicznej, do którego adresowana jest oferta	Prezydent Miasta Siedlce
2. Rodzaj zadania publicznego¹⁾	Nauki, szkolnictwa wyższego, edukacji, oświaty i wychowania

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 email, numer telefonu	
stowarzyszenie tutajteraz 08-110 SIEDLCE ul. Mała, 1 Forma prawna: stowarzyszenie KRS 0000094477	
2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)	Agnieszka Janiszewska 608657713 stowarzyszenie.tutajteraz@gmail.com

Urząd Miasta Siedlce
 Skwer Niepodległości 2



06285860

Data wpływu: 2020-07-14

Nr: 70345.2020.DG

Przyjął: Sylwia Paudyna
 Biuro Obsługi Interesanta
 Załączników: 0

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	Zagraj, przeżyj, poczuj			
2. Termin realizacji zadania publicznego ²⁾	Data rozpoczęcia	2020-08-03	Data zakończenia	2020-10-25

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

Projekt "Zagraj, przeżyj, poczuj" ma za zadanie zaangażować odbiorców i pokazać różne sposoby spędzania czasu. Dzięki uczestnictwu w zaplanowanych warsztatach uczestnicy, dzieci i młodzież w wieku szkolnym z miasta Siedlce, poznają gry fabularne (RPG).

Projekt zakłada przeprowadzenie sesji RPG (każda sesja to cykl 3 spotkań, każde trwające około 3 godzin) dla 3 grup odbiorców w wieku od 12 do 5 lat.

Stowarzyszenie wybrało tę grupę odbiorców, ponieważ oferta dostępna w Siedlcach jest bardzo obszerna dla młodszych odbiorców (w wieku od 7 do około 10 lat) natomiast młodzież w wieku powyżej 12 lat ma mniej dostępnych możliwości. Są to odbiorcy w wieku, kiedy szukają nowych zainteresowań, swoich nisz i towarzystwa rówieśników. Organizacja zajęć w formie sesji RPG z pewnością pełnić będzie również rolę profilaktyczną. Odbiorcy spędzą czas pod opieką dorosłych opiekunów, którzy zorganizują atrakcyjną i adekwatną dla tej grupy wiekowej rozrywkę.

Gry RPG (ang. role-playing game) to gra towarzyska oparta na narracji – uczestnicy opowiadają o swoich akcjach, decyzjach, prowadzą dialogi wcielając się w postacie, które biorą udział w zaplanowanym z góry scenariuszu. Rozgrywkę prowadzi tzw. Mistrz Gry, a całość gry (tzw. sesja) toczy się w wyobraźni graczy, niekiedy wspomaganą przez np. mapy czy drobne rekwizyty. Wszyscy gracze biorący udział w sesji działają wspólnie, by osiągnąć określony cel.

Jakie są zalety grania w RPG?

1. Poprzez uczestnictwo w grze odbiorcy budują i ćwiczą **KONTAKTY SPOŁECZNE**

Uczestnicy kształcą się w sferze społecznej: budują odwagę publiczną, w tym pewność siebie oraz walkę ze stresem przed mówieniem na tle grupy; ćwiczą umiejętność pracy w zespole; obserwują ludzi i dostrzegają ich różne zachowania, cechy, działanie w grupie; mają kontakt twarzą w twarz z rówieśnikami; uczą się negocjacji; pracują razem jako jednostka oraz ekipa.

2. Uczestnicy **ROZWIJAJĄ EMPATIE I MORALNOŚĆ**

Poprzez wcielanie się w różnorakie postaci i dostrzeganie, jak nasze decyzje bądź decyzje innych wpływają na losy bohaterów zyskują poczucie kontroli i uczą się wiary w zmienność ludzkich cech (koncepcja Carol Dweck o zmienności-ciepłoty cech ludzkich), co korzystnie będzie wpływać na ich rozwój. Uczestnictwo w grze zmusza do zastanowienia się, w jaki sposób inne osoby mogą się zachować. Jeśli uczestnik gra postacią różną charakterem od siebie samego, musi myśleć, jak powinno się zachować tą postacią, którą aktualnie odgrywa. Dzięki temu uczy się: gry aktorskiej – ma możliwość wczuć się i poznać różne realia – związanych z tym emocji, różnych typów zachowań, a także jest zmuszony podejmować trudne decyzje.

3. **ROZWIJAJĄ WYOBRAŹNIĘ**

Jak najbardziej służy ona do rozwijania zdolności tworzenia w myślach rozmaitych obrazów oraz zdarzeń. Wpływa to na kreatywność odbiorców; łatwiej i szybciej przyjdzie mu tworzenie nowych i oryginalnych rzeczy. RPG wspierają nieszablonowe myślenie, otwarcie umysłu na nowe doznania, idee, rozszerzaniu jego granic.

4. **POSZERZAJĄ SŁOWNICTWO**

Narrator, jak i gracze, są zmuszeni do tworzenia prawidłowych zdań, nie raz bogato opisując przedmioty, miejsca czy istoty. Co za tym idzie, uczą się prawidłowego wyśławiania, opowiadania, elokwencji.

5. **UCZESTNICY SĄ ZACHĘCANI DO CZYTANIA**

Nieraz trzeba przeczytać książki dotyczące uniwersum gry, by lepiej pojąć zasady nim rządzące. W innych zaś szuka się pomysłów na kolejne przygody.

6. **JEST TO BARDZO DOBRY SPOSÓB NA NUDE**

Sposób na spędzenie czasu wspólnie z rówieśnikami, w bezpiecznym miejscu bez zagrożenia używkami itp.

7. UCZESTNICY POZNAJĄ SIEBIE

Pozwalają poznać siebie samego – poprzez odgrywanie roli i podejmowanie decyzji zgodnych z charakterem postaci; podnoszą samoocenę – będąc bohaterem w świecie fikcyjnym, mogą przenosić radość na świat rzeczywisty, bo wiedzą że są w stanie być w czymś naprawdę dobre.

8. Podczas rozgrywek uczestnicy zdobywają WIEDZĘ I ĆWICZĄ UMIEJĘTNOŚCI

Poprzez granie można nauczać m.in. matematyki – w świecie fikcyjnym trzeba liczyć pieniądze, dysponować punktami postaci; szkolnych pojęć – takich jak „w górę rzeki”, czym się różni grotka od jaskini, co to zenit, jak się odnaleźć w lesie; oraz logicznego myślenia – łączą fakty np. jeżeli mają zagadkę albo fakty sprzed tygodnia lub nawet dwóch (ćwiczy pamięć), muszą planować w przyszłość swoje poczynania.

9. ROZWIJAJĄ UMIEJĘTNOŚCI DZIAŁANIA

Uczy działania w nowych sytuacjach, szybkiej reakcji oraz podejmowania decyzji, zwłaszcza pod presją czasu i innych ludzi (np. kiedy trwa walka, ma się 10 sekund na odpowiedź, co postanawia się dalej zrobić), reagowania na zmieniające się okoliczności. Uczy także rozwiązywania problemów i radzenia sobie w trudnych sytuacjach.

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
Zwiększenie dostępnej oferty dla odbiorców w wieku po 12 lat (liczba wydarzeń)	3	Raport
Liczba odbiorców biorących udział w zadaniu	12	Lista uczestników
Zwiększenie kompetencji osobistych u odbiorców	12	Ankieta

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

Stowarzyszenie działa od 2002 roku. Początkowo zajmowało się organizacją wydarzeń kulturalnych. Od 2006 roku, oprócz działalności kulturalnej, stowarzyszenie prowadzi również warsztaty edukacji obywatelskiej oraz ekologicznej.

Stowarzyszenie tutajteraz z powodzeniem organizuje warsztaty plastyczne dla dzieci i młodzieży. W Siedlcach na stałe prowadzi Galerię Kultura, gdzie odbywają się warsztaty rysunku i malarstwa dla 3 grup wiekowych.

Dodatkowo stowarzyszenie organizuje różnorodne warsztaty artystyczne z kręgu rękodziela (string art, batik itp.) oraz kultury alternatywnej (rysunek komiksowy, manga itp.), zajęcia fotograficzne (m.in. fotogram) i warsztaty upcyklingowe. W Galerii Kultura regularnie odbywają się wernisaże i spotkania artystyczne.

Warsztaty organizowane są w ramach odpłatnej działalności statutowej oraz w ramach realizowanych zadań finansowanych ze środków publicznych. W latach ostatnich 3 latach było to na przykład: "Architektura Siedlec" - projekt, w ramach którego odbyły się warsztaty plenerowe dla odbiorców w wieku od 7 do 15 lat. Uczestnicy rysowali i malowali siedleckie zabytki. Projekt był finansowany przez Miasto Siedlce.

W latach 2017 i 2019. zostały zrealizowane kolejne edycje projektu „Artyści blisko natury”, który w swoich założeniach łączy edukację artystyczną z naukami przyrodniczymi, Formuła warsztatów budzi niezwykle emocje wśród dzieci oraz spotyka się z uznaniem nauczycieli. W poprzednich latach był to cykl warsztatów, podczas których młodzi uczestnicy poznali zagadnienia ekologiczne, a jednocześnie rozwijali umiejętności manualne i artystyczne.

Dodatkowo stowarzyszenie realizowało kilka mniejszych projektów, których celem była aktywizacja społeczna oraz działania kulturalne, finansowanych ze środków administracji publicznej. Były to między innymi fundusze z Urzędu Miasta Siedlce, Województwa Mazowieckiego, Funduszu Ochrony Środowiska i Gospodarki Wodnej w Warszawie, Ministerstwa Obrony Narodowej, Narodowego Centrum Kultury, Muzeum Historii Polski oraz Funduszu Inicjatyw Obywatelskich. Dzięki

realizacji tych projektów stowarzyszenie posiada doświadczenie i wiedzę niezbędną do prawidłowej realizacji merytorycznej oraz formalnej zadania oraz prowadzenia księgowości i przygotowania sprawozdania.

Prowadząc działalność lokalną stowarzyszenie współpracuje z licznymi placówkami na terenie Siedlec oraz powiatu siedleckiego. Kadra organizacji to nie tylko członkowie ale również wolontariusze i specjaliści z zewnątrz posiadający duże doświadczenie i wiedzę.

Corocznie stowarzyszenie realizuje kilka projektów finansowanych ze środków publicznych w zakresie, którego dotyczy niniejsze zadanie oraz w innych dziedzinach.

W 2019 roku stowarzyszenie realizowało cykl warsztatów w pokoju zagadek "Eko energia". Całość pokoju zagadek jest tak przygotowana, że z łatwością można go złożyć, zmagazynować, a następnie ponownie użyć w dowolnym miejscu. Realizacja tego przedsięwzięcia edukacyjnego spotkała się z dobrym przyjęciem zarówno wśród nauczycieli, jak i uczestników.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość [PLN]	Z dotacji	Z innych źródeł
1	Wynagrodzenie edukatorów (wolontariat)	300,00 zł		
2	Koordinacja zadania (wolontariat)	300,00 zł		
3	Zakup poczęstunku	200,00 zł		
4	Wynajęcie lokalu w celu przeprowadzenia warsztatów	400,00 zł		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		1 200,00 zł	600,00 zł	600,00 zł

V. Oświadczenia

Oświadczam(my), że:

1. proponowane zadanie publiczne będzie realizowane wyłącznie w zakresie działalności pożytku publicznego oferenta(-ów);
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)¹⁾ z opłacaniem należności z tytułu zobowiązań podatkowych;
4. oferent/oferenci składający niniejszą ofertę nie zalega(-ją)/zalega(-ją)¹⁾ z opłacaniem należności z tytułu składek na ubezpieczenia społeczne;
5. dane zawarte w części II niniejszej oferty są zgodne z Krajowym Rejestrem Sądowym/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 oferentów)

Agnieszka Jankiszewska
PREZESKA
Agnieszka Jankiszewska



Data: 2020-07-14 12:49:19

Przypisy

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.