

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⁾	14) nauka, szkolnictwo wyższe, edukacja, oświata i wychowanie 15) działalności na rzecz dzieci i młodzieży, w tym wypoczynku dzieci i młodzieży

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 Fucco , Forma prawna: Fundacja , Numer Krs: 0000641916 , Kod pocztowy: 64-125 , Poczta: Poniec , Miejscowość: Poniec , Ulica: Drożdżyńskiego , Numer posesji: 15 , Województwo:	
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	Młodzi Inżynierowie Szczecina – warsztaty druku 3D, projektowania i skanowania 3D w formule STEM			
2. Termin realizacji zadania ²⁾	Data rozpoczęcia	03.04.2026	Data zakończenia	30.06.2026

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

Opis zadania

Projekt „Młodzi Inżynierowie Szczecina” to nowoczesny program edukacyjny realizowany w obszarze STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics), którego celem jest rozwijanie kompetencji technologicznych dzieci i młodzieży poprzez praktyczną naukę projektowania 3D, druku 3D oraz skanowania 3D.

Zajęcia będą miały charakter praktycznych warsztatów technologicznych, podczas których uczestnicy poznają cały proces tworzenia projektów technologicznych – od pomysłu, poprzez projekt cyfrowy, aż po wykonanie fizycznego modelu przy wykorzystaniu technologii druku 3D.

Program zakłada pracę w dwóch grupach wiekowych:

Grupa młodsza (do 12 lat)

10–15 uczestników

Grupa starsza (13–18 lat)

10–15 uczestników

Każda grupa zrealizuje 15 godzin intensywnych zajęć warsztatowych, których efektem będzie stworzenie własnych projektów technologicznych wykonanych przy użyciu technologii druku 3D.

Projekt ma charakter praktyczny i projektowy – uczestnicy będą aktywnie tworzyć własne projekty, ucząc się poprzez działanie i eksperymentowanie.



2. Cele projektu

Cel główny

Rozwijanie kompetencji technologicznych dzieci i młodzieży z terenu Gminy Miasto Szczecin poprzez praktyczną edukację w zakresie nowoczesnych technologii zgodnie z podejściem STEM.

Cele szczegółowe

- rozwijanie kreatywności technologicznej i wyobraźni przestrzennej,
- nauka podstaw projektowania i modelowania 3D,
- poznanie technologii druku 3D i jej zastosowań,
- rozwijanie myślenia inżynierskiego i projektowego,
- rozwijanie umiejętności pracy zespołowej,
- rozwijanie zainteresowań naukami technicznymi i nowoczesnymi technologiami.

Projekt odpowiada na rosnące zapotrzebowanie na kompetencje cyfrowe i technologiczne, które stanowią jeden z kluczowych elementów edukacji przyszłości.



3. Charakterystyka warsztatów

Zajęcia zostaną przeprowadzone w formie praktycznych warsztatów technologicznych, podczas których uczestnicy pracować będą na sprzęcie wykorzystywanym w nowoczesnej edukacji technologicznej oraz w pracowniach typu FabLab.

W trakcie warsztatów uczestnicy poznają:

- podstawy modelowania przestrzennego,
- projektowanie obiektów w środowisku 3D,
- zasady działania drukarek 3D,
- przygotowanie modeli do druku 3D,
- skanowanie 3D obiektów rzeczywistych,
- podstawy konstruowania prostych mechanizmów.

Każdy uczestnik przejdzie pełny proces technologiczny:

pomysł → projekt cyfrowy → model 3D → druk 3D → gotowy obiekt

Dzięki temu uczestnicy zdobędą praktyczne doświadczenie w pracy z technologiami stosowanymi w nowoczesnej inżynierii, projektowaniu i przemyśle.



4. Program zajęć

Grupa młodsza (do 12 lat)

Projekt końcowy: postać z bajki wykonana w technologii 3D

Uczestnicy zaprojektują oraz wydrukują przestrzenną figurkę inspirowaną ulubioną postacią z bajki lub filmu animowanego.

Etapy pracy:

1. Wprowadzenie do technologii 3D
2. Nauka podstaw modelowania przestrzennego
3. Projektowanie własnej postaci
4. Przygotowanie modelu do druku
5. Druk 3D zaprojektowanego modelu
6. Obróbka modelu
7. Malowanie i personalizacja figurki

Ta część warsztatów łączy technologię, kreatywność oraz elementy plastyczne, dzięki czemu jest szczególnie atrakcyjna dla młodszych uczestników.



Grupa starsza (13–18 lat)

Projekt końcowy: działający mechanizm – silnik lub ramię robota

Starsza grupa będzie realizować bardziej zaawansowany projekt technologiczny polegający na zaprojektowaniu i wykonaniu działającego modelu mechanicznego.

Uczestnicy stworzą:

- model prostego silnika mechanicznego,
- lub
- ramię robota z ruchomymi elementami.

Program obejmuje:

1. Wprowadzenie do podstaw mechaniki
2. projektowanie elementów mechanicznych w środowisku 3D
3. przygotowanie części konstrukcyjnych
4. druk 3D elementów konstrukcji
5. montaż mechanizmu
6. testowanie działania konstrukcji
7. optymalizację projektu

Efektem zajęć będzie działający model technologiczny wykonany przez uczestników.

?

5. Metody pracy

Zajęcia będą prowadzone metodą learning by doing – nauka poprzez działanie.

Uczestnicy:

- projektują modele,
- drukują elementy,
- montują konstrukcje,
- testują działanie swoich projektów,
- modyfikują i rozwijają swoje pomysły.

Metoda ta rozwija kreatywność, samodzielność oraz umiejętność rozwiązywania problemów technicznych.

?

6. Innowacyjność projektu

Projekt wyróżnia się wysokim poziomem innowacyjności, ponieważ:

- wprowadza młodych mieszkańców Szczecina w świat nowoczesnych technologii,
- rozwija kompetencje STEM, które są kluczowe w gospodarce opartej na wiedzy,
- umożliwia pracę z realnymi narzędziami inżynierskimi,
- pokazuje praktyczne zastosowania technologii cyfrowych.

Warsztaty mają charakter mini laboratorium technologicznego, w którym uczestnicy realizują własne projekty inżynierskie podobnie jak w nowoczesnych pracowniach projektowych i FabLabach.

?

7. Rezultaty projektu

Rezultaty materialne

- kilkanaście wydrukowanych modeli 3D,
- figurki postaci z bajek wykonane przez młodszych uczestników,
- działające modele mechaniczne stworzone przez starszą grupę.

Rezultaty edukacyjne

- zdobycie podstawowej wiedzy z zakresu projektowania 3D i druku 3D,
- rozwój wyobraźni przestrzennej,
- poznanie podstaw konstruowania mechanizmów.

Rezultaty społeczne

- zwiększenie zainteresowania naukami technicznymi wśród młodych mieszkańców

Szczecina,

- rozwój kompetencji cyfrowych dzieci i młodzieży,
- integracja uczestników wokół kreatywnych działań technologicznych.

?

8. Atrakcyjność dla uczestników

Projekt jest szczególnie atrakcyjny dla młodych uczestników, ponieważ umożliwia:

- tworzenie realnych przedmiotów z własnych pomysłów,
- pracę z nowoczesnymi technologiami,
- rozwijanie kreatywności i zdolności technicznych,
- poznanie technologii wykorzystywanych obecnie w przemyśle i projektowaniu.

Dla wielu uczestników będzie to pierwszy kontakt z technologią druku 3D, która obecnie stanowi jedną z najbardziej dynamicznie rozwijających się dziedzin technologicznych.

?

9. Zgodność z ideą STEM

Projekt w pełni wpisuje się w model edukacji STEM, ponieważ łączy cztery obszary nauki:

Science – poznawanie zasad działania technologii i materiałów

Technology – wykorzystanie drukarek i skanerów 3D

Engineering – projektowanie oraz konstruowanie modeli mechanicznych

Mathematics – praca z geometrią przestrzenną i wymiarami projektów

Dzięki temu uczestnicy rozwijają praktyczne kompetencje technologiczne, które są istotne dla ich dalszej edukacji i przyszłej kariery zawodowej.



10. Podsumowanie

Projekt „Młodzi Inżynierowie Szczecina” to nowoczesne warsztaty technologiczne skierowane do dzieci i młodzieży z terenu Gminy Miasto Szczecin, które wprowadzają uczestników w świat inżynierii, projektowania oraz nowych technologii.

Dzięki pracy projektowej uczestnicy nie tylko poznają zasady działania technologii 3D, ale przede wszystkim samodzielnie tworzą własne projekty technologiczne, rozwijając kreatywność, kompetencje cyfrowe oraz zainteresowania naukami technicznymi.

Projekt łączy edukację, technologię i kreatywność, wspierając rozwój kompetencji przyszłości wśród młodych mieszkańców Szczecina.

Miejsce realizacji

Jerzego Janosika 17, 71-424 Szczecin
Coworking

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
liczba godzin zajęć	30	program zajęć, relacja foto, wideo, dzienniki prowadzących
liczba uczestników	30	listy obecności

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

Charakterystyka oferenta

Fundacja FUCCO jest organizacją pozarządową realizującą działania edukacyjne, społeczne i technologiczne ukierunkowane na rozwój kompetencji przyszłości wśród dzieci, młodzieży i dorosłych. Jednym z kluczowych obszarów działalności Fundacji jest popularyzacja nowoczesnych technologii oraz prowadzenie praktycznej edukacji w obszarze STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics).

Fundacja prowadzi projekty edukacyjne, warsztaty oraz zajęcia rozwijające kompetencje cyfrowe i technologiczne, w szczególności w zakresie druku 3D, projektowania 3D, skanowania 3D, rzeczywistości rozszerzonej (AR), nowych technologii oraz narzędzi cyfrowych. Działania te skierowane są przede wszystkim do dzieci i młodzieży, ale również do osób dorosłych i seniorów.

Misją Fundacji jest zwiększanie dostępu do nowoczesnej edukacji technologicznej oraz inspirowanie młodych osób do rozwijania zainteresowań naukami technicznymi, kreatywnością projektową i innowacyjnym myśleniem. Realizowane działania mają charakter praktyczny i warsztatowy – uczestnicy nie tylko zdobywają wiedzę teoretyczną, ale przede wszystkim tworzą własne projekty technologiczne, ucząc się poprzez działanie.

Fundacja współpracuje z jednostkami samorządu terytorialnego, instytucjami edukacyjnymi oraz organizacjami społecznymi w całej Polsce, realizując projekty odpowiadające na potrzeby lokalnych społeczności w zakresie edukacji technologicznej i rozwoju kompetencji cyfrowych.

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Fundacja FUCCO posiada doświadczenie w realizacji projektów edukacyjnych i technologicznych skierowanych do dzieci i młodzieży, obejmujących warsztaty rozwijające kompetencje cyfrowe, kreatywność technologiczną oraz myślenie projektowe.

W ramach swojej działalności Fundacja prowadzi zajęcia dotyczące m.in.:

- projektowania 3D i modelowania przestrzennego,
- technologii druku 3D i prototypowania,
- wykorzystania nowoczesnych technologii w edukacji,
- warsztatów technologicznych dla dzieci i młodzieży.

Fundacja prowadzi również pracownię typu FabLab w Lesznie, w której realizowane są zajęcia z zakresu nowych technologii, projektowania cyfrowego, prototypowania oraz pracy z drukarkami 3D. Przestrzeń ta wykorzystywana jest do prowadzenia warsztatów edukacyjnych oraz realizacji projektów technologicznych.

Podobne warsztaty oraz projekty edukacyjne były realizowane przez Fundację w wielu miejscowościach w Polsce, m.in.:

- w Lesznie,
- w Poniecu,
- we Wrocławiu,
- w Warszawie (dzielnica Mokotów).

Zajęcia te prowadzone są w formule praktycznej, w której uczestnicy samodzielnie projektują i

wykonują swoje pierwsze projekty technologiczne, ucząc się poprzez eksperymentowanie i pracę projektową. Projekty te spotykają się z dużym zainteresowaniem uczestników i przyczyniają się do rozwijania zainteresowań naukami technicznymi oraz kompetencjami cyfrowymi.

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

Fundacja FUCCO dysponuje zasobami technicznymi, kadrowymi oraz organizacyjnymi niezbędnymi do profesjonalnej realizacji planowanego zadania.

Zasoby techniczne

Na potrzeby realizacji warsztatów wykorzystany zostanie sprzęt technologiczny stosowany w edukacji nowych technologii, w szczególności:

- drukarki 3D umożliwiające wykonywanie fizycznych modeli zaprojektowanych przez uczestników,
- skanery 3D służące do digitalizacji obiektów rzeczywistych,
- komputery z oprogramowaniem do projektowania i modelowania 3D,
- materiały eksploatacyjne do druku 3D (filamenty),
- zestawy edukacyjne umożliwiające budowę modeli mechanicznych,
- podstawowe narzędzia warsztatowe wykorzystywane przy montażu projektów.

Zastosowanie tego sprzętu pozwoli uczestnikom na realizację pełnego procesu projektowego – od pomysłu i modelu cyfrowego aż po fizyczny obiekt wykonany w technologii druku 3D.

Zasoby kadrowe

Zajęcia będą prowadzone przez osoby posiadające doświadczenie w pracy edukacyjnej oraz w obszarze nowych technologii, w szczególności w zakresie:

- projektowania i modelowania 3D,
- technologii druku 3D,
- prowadzenia warsztatów technologicznych dla dzieci i młodzieży,
- edukacji technologicznej w modelu STEM.

Instruktorzy posiadają doświadczenie w prowadzeniu zajęć warsztatowych oraz pracy z grupami dzieci i młodzieży, dzięki czemu zajęcia prowadzone są w sposób angażujący i dostosowany do wieku uczestników.

Zasoby organizacyjne

Fundacja posiada doświadczenie w organizacji projektów edukacyjnych, obejmujących:

- przygotowywanie programów warsztatów technologicznych,
- prowadzenie rekrutacji uczestników,
- organizację zajęć grupowych,
- promocję projektów edukacyjnych w społecznościach lokalnych.

Dzięki tym zasobom możliwe jest zapewnienie sprawnej, bezpiecznej oraz profesjonalnej realizacji zadania.

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.

Realizacja zadania będzie prowadzona zgodnie z wymaganiami określonymi w art. 6 ustawy z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami.

Dostępność architektoniczna

Zajęcia będą realizowane w miejscu zapewniającym możliwie najwyższy poziom dostępności architektonicznej, w szczególności:

- wejście do budynku pozbawione barier architektonicznych lub wyposażone w podjazd,
- możliwość poruszania się osób z ograniczeniami ruchowymi,
- dostęp do toalety dostosowanej do potrzeb osób z niepełnosprawnościami (jeżeli znajduje się w obiekcie),
- możliwość udziału osób poruszających się na wózkach inwalidzkich.

W przypadku wystąpienia barier architektonicznych organizator zapewni wsparcie asystenckie, umożliwiające osobom ze szczególnymi potrzebami udział w zajęciach.



Dostępność cyfrowa

Materiały informacyjne oraz promocyjne dotyczące projektu będą przygotowywane w sposób zapewniający ich dostępność cyfrową, w szczególności:

- publikacja informacji o projekcie w formie tekstowej możliwej do odczytu przez czytniki ekranowe,
- stosowanie prostego i czytelnego układu treści,
- przygotowanie materiałów informacyjnych w formacie umożliwiającym ich powiększanie.



Dostępność informacyjno-komunikacyjna

W celu zapewnienia dostępności komunikacyjnej przewidziano następujące rozwiązania:

- możliwość kontaktu z organizatorem za pomocą telefonu oraz poczty elektronicznej,
- przekazywanie informacji o projekcie w sposób zrozumiały i dostosowany do odbiorców,
- możliwość uzyskania wsparcia organizacyjnego dla osób ze szczególnymi potrzebami,
- dostosowanie sposobu prowadzenia zajęć do indywidualnych możliwości uczestników.

W przypadku zgłoszenia szczególnych potrzeb przez uczestnika organizator podejmie działania umożliwiające indywidualne dostosowanie formy uczestnictwa, tak aby zapewnić możliwie równy dostęp do realizowanego zadania.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Wynajem biura coworkingowego 30h x 150zł	4 500,00		
2.	Wynagrodzenie dla kadry prowadzącej zajęcia: prowadzący + asystent 30h x 120zł	3 600,00		
3.	Zakup filamentu na zajęcia 10 szpuli x 2 grupy x 85zł	1 700,00		
4.	Obsługa administracyjna i księgowa zadani wkład własny	500,00		
5.	Koszty logistyczne wkład własny	600,00		
6.	Dodatkowe materiały: farby, szrubki, narzędzia itp wkład własny	1 000,00		
7.	OC i NWW wkład własny	300,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		12 200,00	9 800,00	2 400,00

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*)

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.