

# 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

<b>1. Organ administracji publicznej, do którego adresowana jest oferta</b>	Prezydent Miasta Szczecin
<b>2. Rodzaj zadania publicznego<sup>1)</sup></b>	4) podtrzymywanie i upowszechnianie tradycji narodowej, pielęgnowanie polskości oraz rozwoju świadomości narodowej, obywatelskiej i kulturowej

## II. Dane oferenta(-tów)

<b>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</b>	
Nazwa: <b>Fundacja Escuela</b> , Forma prawna: <b>Fundacja</b> , Numer	
<b>2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty</b> (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)	

## III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

<b>1. Tytuł zadania publicznego</b>	Bohaterowie Warszawy - planszowa gra edukacyjna dla szkół, bibliotek i drużyn harcerskich
-------------------------------------	---

<b>2. Termin realizacji zadania<sup>2)</sup></b>	Data rozpoczęcia	18.03.2025	Data zakończenia	15.06.2025
--	------------------	------------	------------------	------------

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

#### Opis zadania

##### OPIS PROJEKTU

Projekt "Bohaterowie Warszawy - planszowa gra edukacyjna" ma na celu podtrzymywanie i upowszechnianie tradycji narodowej, pielęgnowanie polskości oraz rozwój świadomości narodowej, obywatelskiej i kulturowej. Dodatkowo zakłada wspieranie systemu edukacji poprzez dostarczanie atrakcyjnych i angażujących narzędzi dydaktycznych, umożliwiających uczniom i młodzieży zgłębianie tematyki Powstania Warszawskiego w nowoczesny i przystępny sposób. W kontekście 80. rocznicy jego wybuchu, którą obchodziliśmy w zeszłym roku, projekt pełni istotną rolę w działaniach upamiętniających to wydarzenie oraz w kształtowaniu postaw patriotycznych wśród młodych ludzi. W ramach projektu przewidziano dystrybucję planszowej gry edukacyjnej "Bohaterowie Warszawy" do 30 beneficjentów z terenu miasta, obejmujących szkoły, biblioteki oraz drużyny harcerskie. Gra ta pozwoli uczniom oraz młodzieży na aktywne i angażujące przyswajanie wiedzy o Powstaniu Warszawskim, wspierając jednocześnie nauczycieli i edukatorów w prowadzeniu zajęć. Każdy egzemplarz gry będzie zawierał naklejkę z logo instytucji finansującej projekt, informacją o źródle finansowania projektu oraz link do testu konkursowego w postaci kodu QR. Osoby, które wypełnią bezbłędnie test, wezmą udział w losowaniu bonu Allegro o wartości 100 zł, co będzie czynnikiem motywującym do nauki. Dodatkowo zostaną opracowane konspekty lekcji na temat Powstania Warszawskiego, wzbogacone o pomoce multimedialne (aplikacje kahoot oraz gry wordwall), które uczynią naukę bardziej interaktywną i przystępną. Materiały te będą dostępne dla nauczycieli, co umożliwi szerokie ich wykorzystanie w ramach programów dydaktycznych. W celu poszerzenia wiedzy na temat Powstania Warszawskiego, bardzo istotnego wydarzenia kształtującego tożsamość narodową, przeprowadzone zostanie webinarium dla beneficjentów. Webinarium zostanie przeprowadzone w porozumieniu z beneficjentami, dzięki czemu zapewniona zostanie stosowna frekwencja.

##### OPIS GRY BOHATEROWIE WARSZAWY

Planszowa gra "Bohaterowie Warszawy" jest atrakcyjną i dostosowaną do warunków szkolnych grą edukacyjną o wybitnych walorach dydaktycznych. Jest przeznaczona dla 2 do 10 graczy, a rozgrywka trwa od 5 do 15 minut, w zależności od wybranego trybu. Uczniowie wcielają się w postacie bohaterów Powstania Warszawskiego lub niemieckich okupantów. Drużyna bohaterów współpracuje, aby zdobywać punkty zwycięstwa podczas starć z przeciwnikami według ustalonych zasad. Każda karta postaci oraz zdarzeń zawiera kod QR prowadzący do strony internetowej z dodatkowymi informacjami historycznymi. Strona dostępna jest pod linkiem:

<https://powstanie44.bohaterowiewiekow.com/>

Dzięki temu, wykorzystując nowe technologie, dzieci i młodzież mogą w atrakcyjny sposób poszerzać swoją wiedzę i zainteresować się tematyką historii oraz walki o niepodległość Polski. Aby zwiększyć zaangażowanie uczestników, przewidziano przeprowadzenie konkursu online opartego na treściach zawartych w grze. Każdy egzemplarz gry będzie wyposażony w kod QR z linkiem do testu konkursowego, a osoby uzyskujące maksymalną liczbę punktów wezmą udział w losowaniu bonów Allegro o wartości 100 zł. Jest to sprawdzony sposób aktywizowania dzieci i młodzieży oraz zwiększania ich wiedzy o wydarzeniach historycznych. Projekt "Bohaterowie Warszawy - planszowa gra edukacyjna" stanowi nowoczesną formę edukacji historycznej, pozwalając na przyswajanie

wiedzy w sposób angażujący i atrakcyjny dla młodych odbiorców. Dzięki realizacji działań w ramach małego grantu możliwe będzie upowszechnienie treści związanych z historią Powstania Warszawskiego oraz wsparcie systemu edukacji poprzez dostarczenie wartościowych narzędzi dydaktycznych do szkół, bibliotek i organizacji harcerskich.

#### Grupa docelowa

Dzieci i młodzież, drużyny harcerskie, nauczyciele, pracownicy bibliotek i rodzice uczniów. Grupą docelową najbardziej podatną na kształtowanie postaw społecznych, obywatelskich i patriotycznych są bez wątpienia dzieci i młodzież. Nawiązując kontakty z wieloma dyrektorami szkół i bibliotek, nauczycielami oraz rodzicami zauważyliśmy dużą potrzebę udzielenia im wsparcia w wychowaniu młodego pokolenia ku wartościom, szczególnie wartościom patriotycznym. W związku z tym mamy przekonanie, że najskuteczniejsze działania mające realny wpływ na społeczeństwo należy podejmować z młodym pokoleniem przy współpracy ze szkołami i bibliotekami, które w ostatnich latach pełniły funkcję lokalnych centrów kultury.

#### Sposób rozwiązywania problemów/zaspokajania potrzeb grupy docelowej

W ramach przygotowań do realizacji projektu nawiązano kontakt z placówkami edukacyjnymi, w tym szkołami podstawowymi i ponadpodstawowymi z terenu miasta. Rozmowy z nauczycielami i dyrektorami tych placówek oraz analiza opinii środowiska edukacyjnego w całej Polsce wskazały na istotne zapotrzebowanie na działania mające na celu kształtowanie wartości patriotycznych i obywatelskich wśród młodego pokolenia. Braki w wiedzy historycznej na temat walki o niepodległą Polskę są wyraźne i stanowią poważne wyzwanie edukacyjne, co potwierdzają zarówno opinie nauczycieli, jak i liczne badania prowadzone przez Narodowe Centrum Kultury oraz CBOS. W podstawie programowej określonej przez Ministerstwo Edukacji i Nauki wyraźnie podkreślona jest potrzeba wprowadzania uczniów w świat wartości, wzmacniania ich poczucia tożsamości narodowej oraz pielęgnowania szacunku dla tradycji. Jednocześnie badania społeczne wykazują, że choć Polacy cenią wiedzę historyczną, poziom tej wiedzy, szczególnie wśród młodzieży, jest niewystarczający. Wyniki sondażowego badania świadomości historycznej Polaków wskazują na istotne luki w znajomości kluczowych wydarzeń historycznych, a także na spadający poziom zainteresowania tematyką patriotyczną. W związku z tym pojawia się potrzeba podjęcia działań, które w atrakcyjny i angażujący sposób zwiększą wiedzę historyczną młodzieży oraz wpłyną na kształtowanie ich postaw obywatelskich i patriotycznych. Wśród wydarzeń, które w sposób szczególny powinny zostać uwzględnione w edukacji patriotycznej, należy wymienić Powstanie Warszawskie, które jest jednym z najbardziej symbolicznych momentów w historii walki o niepodległość. Jego znaczenie podkreślają liczne inicjatywy edukacyjne, takie jak budowa Muzeum Powstania Warszawskiego, publikacje Instytutu Pamięci Narodowej, wykłady, wystawy i konkursy. Temat ten wzbudza szczególne zainteresowanie młodych ludzi i warto go wykorzystać w działaniach edukacyjnych.

Upowszechnianie wiedzy o tej formie oporu ma kluczowe znaczenie dla kształtowania świadomości patriotycznej i obywatelskiej młodzieży, ukazując, że patriotyzm to nie tylko walka zbrojna, ale również codzienne działania na rzecz wspólnoty i kraju. Wiedza o tych wydarzeniach i postaciach jest fundamentem budowania dumy narodowej oraz zrozumienia odpowiedzialności za losy państwa. Fundacja, dzięki doświadczeniu w realizacji projektów edukacyjnych, przeprowadziła konsultacje ze środowiskiem nauczycieli, harcerzy oraz bibliotekarzy. Wyniki tych konsultacji wykazały, że tradycyjne formy przekazywania wiedzy często nie są atrakcyjne dla uczniów, co obniża skuteczność edukacji patriotycznej. Nauczyciele i wychowawcy wskazali na pilną potrzebę opracowania nowoczesnych, angażujących narzędzi dydaktycznych, które pomogą w nauczaniu historii i wychowaniu patriotycznym. Na podstawie tych analiz oraz obserwacji aktualnych trendów edukacyjnych uznano, że doskonałym narzędziem do realizacji celów projektu będzie planszowa gra

edukacyjna. Gry planszowe od lat cieszą się rosnącą popularnością wśród młodzieży, co potwierdzają badania Narodowego Centrum Kultury, a ich skuteczność w procesie edukacyjnym została udowodniona w licznych badaniach naukowych. Również Instytut Pamięci Narodowej wykorzystuje gry planszowe jako narzędzie edukacyjne, co dowodzi ich efektywności w popularyzowaniu wiedzy historycznej. Zakupiona gra edukacyjna będzie atrakcyjną i dostosowaną do warunków szkolnych formą nauki, umożliwiającą aktywne zaangażowanie uczniów w poznawanie historii Polski. Gra będzie przeznaczona dla grupy od 2 do 10 graczy, a jej rozgrywka, w zależności od trybu, zajmie od 5 do 15 minut, co pozwoli na jej wykorzystanie w czasie lekcji historii, wiedzy o społeczeństwie czy zajęć wychowawczych. Dotychczasowe doświadczenia fundacji w realizacji podobnych projektów, takich jak „Bohaterowie Polski” czy „Bohaterowie Niezłomni”, wykazały, że wykorzystanie gier planszowych znacząco zwiększa zaangażowanie uczniów, a także skutecznie kształtuje postawy patriotyczne i obywatelskie. Ewaluacje przeprowadzone wśród ponad 200 uczniów uczestniczących w tych projektach potwierdziły, że gra edukacyjna przyczynia się do wzrostu świadomości historycznej, zainteresowania tematyką patriotyczną oraz chęci aktywnego uczestnictwa w życiu społecznym. Dodatkowym elementem projektu będzie konkurs wiedzy historycznej z atrakcyjnymi nagrodami, który ma na celu zwiększenie motywacji uczniów do poszerzania swojej wiedzy. Konkursy tego rodzaju cieszą się dużym zainteresowaniem wśród młodzieży, a możliwość wygrania nagród dodatkowo zachęca do aktywnego uczestnictwa. Równocześnie planowane jest przeprowadzenie webinarium dla nauczycieli, bibliotekarzy i instruktorów harcerskich, które pomoże zwiększyć ich kompetencje w zakresie wykorzystania gier edukacyjnych i multimedialnych pomocy dydaktycznych w pracy z młodzieżą. Wzrost świadomości i wiedzy wśród dorosłych, którzy pełnią funkcję autorytetów dla uczniów, przyczyni się do trwałej zmiany społecznej, wspierając rozwój wartości patriotycznych i obywatelskich wśród młodego pokolenia. Podsumowując, przeprowadzone analizy i konsultacje jednoznacznie wskazują na duże zapotrzebowanie na nowoczesne narzędzia edukacyjne wspierające nauczanie historii i kształtowanie postaw patriotycznych. Proponowana w ramach projektu gra planszowa, połączona z konkursem i szkoleniami dla nauczycieli, jest skutecznym i atrakcyjnym rozwiązaniem, które w pełni odpowiada na zdiagnozowane potrzeby. Wykorzystanie nowoczesnych metod nauczania, które angażują młodzież i dostosowują edukację do ich oczekiwań, pozwoli w sposób trwały wpłynąć na wzrost świadomości historycznej oraz umocnienie wartości patriotycznych i obywatelskich wśród uczniów.

Komplementarność z innymi działaniami podejmowanymi przez organizację lub inne podmioty Fundacja posiada bogate doświadczenie współpracy z placówkami na terenie całej Polski, wspierając je w aspekcie szkoleń z zakresu prawa, rozwijania przez nauczycieli umiejętności komunikacyjnych oraz w zakresie profilaktyki zdrowia psychicznego. W ostatnich latach fundacja podjęła się wyzwania wspierania szkół w wychowaniu w duchu wartości patriotycznych i obywatelskich. Nasze doświadczenie pokazało, że wykorzystanie metody gry planszowej jest niezwykle skuteczne i atrakcyjne dla młodego pokolenia. W związku z tym realizacja zadania wpisuje się w statutową działalność fundacji.

Placówki oświatowe zgodnie z prawem oświatowym są zobowiązane do wychowania uczniów w duchu poszanowania wartości oraz patriotyzmu. W związku z tym nawiązanie współpracy ze szkołami w celu udzielenia im wsparcia w wychowaniu patriotycznych uczniów z wykorzystaniem gry edukacyjnej wpisuje się w realizację ich programu profilaktyczno-wychowawczego i wspiera realizację celów przewidzianych przez prawo oświatowe.

Harmonogram

18.03 - 15.06.2024 - Rozpoczęcie i koordynacja działań projektowych. Kierownik projektu

rozpocznie proces rekrutacji beneficjentów w celu realizacji zadania. Nawiąże kontakt z instruktorami harcerskimi oraz szkołami i bibliotekami w celu pozyskania adresów do wysyłki planszowych gier edukacyjnych. Kierownik projektu ustali termin przeprowadzenia webinarium. Pozyska również kadrę pedagogiczną w celu przeprowadzenia webinarium oraz opracowania konspektów lekcji wraz z pomocami dydaktycznymi. Kierownik będzie podejmował stały monitoring poziomu osiągniętych rezultatów w celu zapewnienia najwyższej jakości realizowanych usług. Kierownik projektu będzie reagował odpowiednio do sytuacji w zależności od zaistniałych potrzeb i w razie potrzeby informował organizatora konkursu o zaistniałych problemach. Kierownik projektu będzie w stałym kontakcie z beneficjentami w celu zapewnienia przewidzianej przez prawo dostępności dla osób ze szczególnymi potrzebami. Na ostatnim etapie realizacji projektu, podjęta zostanie ewaluacja osiągniętych rezultatów oraz podsumowanie działań projektowych.

18.03 - 30.04.2024 - Zakup planszowej gry edukacyjnej "Bohaterowie Warszawy". Zakupiona zostanie planszowa gra edukacyjna "Bohaterowie Warszawy". W celu wypełnienia obowiązku informacyjnego na każdym egzemplarzu gry znajdować się będzie informacja o źródle finansowania projektu oraz logo instytucji finansującej projekt.

15.04-15.06.2024 - Przekazanie gier edukacyjnych beneficjentom. Przekazanie planszowych gier edukacyjnych do drużyn i szkół oraz bibliotek biorących udział w zadaniu. Każda przesyłka zawierać będzie list z informacją o zadaniu, plakat informacyjny oraz gry z naklejką zawierającą logo i nazwę podmiotu finansującego zadanie oraz kod qr z linkiem do konkursu. Zależnie od uzgodnień z beneficjentami zostaną im również przesłane ankiety ewaluacyjne do wypełnienia przez dzieci i młodzież lub też zostaną one przekazane osobiście przez pracownika fundacji. Ankiety ewaluacyjne będą odbierane od beneficjentów na bieżąco w trakcie realizacji projektu oraz monitorowany poziom osiągniętych rezultatów.

18.03-30.04.2024 - Opracowanie konspektów lekcji i pomocy multimedialnych oraz konkursu w trybie zdalnym. Opracowany zostanie konkurs dla dzieci i młodzieży z wiedzy zawartej w grze. Na naklejce znajdującej się na pudełku do gry znajdować się będzie kod qr z linkiem do testu konkursowego. Uczestnik konkursu może wypełnić test konkursowy korzystając z wiedzy zawartej w grze. Po jego wypełnieniu otrzyma informację z otrzymaną ilością punktów. Jeżeli otrzymał maksymalną ilość punktów weźmie udział w losowaniu nagrody, bonu allegro o wartości 100 zł. Losowanie nagród odbędzie się w ustalonym przez kierownika terminie. Informacja o zwycięzcy zostanie umieszczona na stronie internetowej zadania. Opracowane zostaną konspekty lekcji na temat Powstania Warszawskiego wraz z pomocami multimedialnymi zintegrowanymi z planszową grą edukacyjną "Bohaterowie Warszawy". Powstałe konspekty lekcji zostaną przesłane drogą mailową do wszystkich szkół znajdujących się na terenie objętym działaniami projektowymi.

18.03 15.06.2024 - Przeprowadzenie webinarium. Przeprowadzenie webinarium w trybie online mających na celu zwiększenie wiedzy beneficjentów na temat Powstania Warszawskiego oraz na temat powstałych w ramach realizacji projektów pomocy dydaktycznych.

W ramach realizacji zadania przewiduje się wykonanie następujących produktów i usług:

- zakup 90 egzemplarzy gry
- przekazanie 30 beneficjentom 90 egzemplarzy gry
- przeprowadzenie webinarium na temat opisany w zadaniu
- opracowanie 3 konspektów lekcji wraz z pomocami multimedialnymi
- przeprowadzenie konkursu w trybie zdalnym z wiedzy zawartej w grze

Opis zmiany społecznej, osiągniętej przez realizację zadania

Projekt "Bohaterowie Warszawy - planszowa gra edukacyjna" realizowany na terenie miasta ma na celu osiągnięcie zmiany społecznej poprzez wzmocnienie edukacji patriotycznej i historycznej wśród

młodzieży, szczególnie w małych miejscowościach. Poprzez angażującą formę gry edukacyjnej, projekt dąży do zwiększenia świadomości historycznej młodych ludzi, promowania wartości patriotycznych oraz kształtowania odpowiedzialności obywatelskiej. Realizacja projektu, poprzez dystrybucję gier edukacyjnych i organizację konkursów, umożliwi uczestnikom głębsze zrozumienie kluczowych wydarzeń historycznych, takich jak Powstanie Warszawskie, które stanowi fundament tożsamości narodowej. Takie działania mają na celu nie tylko naukę o przeszłości, ale także wpłynięcie na postawy młodzieży, motywując ją do aktywnego uczestnictwa w życiu społecznym i rozwijania postaw patriotycznych. Projekt podkreśla także rolę współpracy i pracy zespołowej, które są niezbędne w kształtowaniu obywatelskiej odpowiedzialności. Dodatkowo, zaangażowanie nauczycieli, harcerzy i bibliotekarzy w procesie edukacyjnym oraz organizowanie szkoleń dla tych grup pomoże zwiększyć ich kompetencje dydaktyczne i umożliwi lepsze wykorzystanie nowoczesnych narzędzi w pracy z młodzieżą. W efekcie projekt przyczyni się do trwałej zmiany społecznej poprzez wzmocnienie poczucia wspólnoty narodowej, zwiększenie świadomości historycznej oraz rozwój postaw obywatelskich wśród młodego pokolenia, szczególnie w regionie powiatu kępińskiego.

#### Trwałość rezultatów

Realizacja projektu "Bohaterowie Warszawy - planszowa gra edukacyjna" ma na celu nie tylko osiągnięcie krótkoterminowych wyników, ale także zapewnienie trwałości rezultatów, które będą wykorzystywane w dalszych działaniach Fundacji Escuela. Fundacja planuje kontynuować dystrybucję gier do innych placówek edukacyjnych, harcerskich oraz bibliotek w regionie i poza nim. Gra edukacyjna, jako narzędzie dydaktyczne o wysokich walorach edukacyjnych, będzie nadal wykorzystywana w kolejnych inicjatywach, mających na celu kształtowanie postaw patriotycznych i rozwijanie kompetencji historycznych wśród młodzieży. Kolejnym krokiem w zapewnieniu trwałości rezultatów jest realizacja szkoleń dla nauczycieli, bibliotekarzy oraz instruktorów harcerskich, które miały miejsce w trakcie projektu. Wiedza i umiejętności zdobyte przez uczestników szkoleń będą mogły być wykorzystywane przez nich w codziennej pracy dydaktycznej, co przyczyni się do efektywnego nauczania historii oraz wychowania patriotycznego w przyszłości. Opracowane w ramach projektu materiały dydaktyczne, takie jak konspekty lekcji oraz pomoce multimedialne, będą mogły być wykorzystywane przez nauczycieli na lekcjach historii i wiedzy o społeczeństwie, a także w innych formach edukacji patriotycznej i obywatelskiej. Ponadto, realizacja projektu sprzyja integracji młodzieży w procesie aktywnego uczestnictwa w edukacji historycznej, co z kolei przyczyni się do utrwalenia postaw patriotycznych i obywatelskich w dłuższym okresie. Warsztaty oraz konkursy organizowane w ramach projektu mają na celu nie tylko edukację o przeszłości, ale także rozwój umiejętności analizy historycznej, pracy zespołowej oraz refleksji nad wydarzeniami z przeszłości, które są fundamentem budowania odpowiedzialności obywatelskiej. Dzięki ewaluacji projektu Fundacja będzie miała dostęp do dokładnych danych na temat jego skuteczności, co pozwoli na wprowadzenie poprawek oraz rozwój nowych inicjatyw w przyszłości. Realizowane w ramach projektu działania będą również miały długofalowy wpływ na rozwój lokalnych centrów edukacyjnych i kulturowych. Dzięki współpracy z bibliotekami, szkołami i drużynami harcerskimi, które są aktywnie zaangażowane w realizację projektu, Fundacja przyczyni się do dalszego rozwijania aktywności edukacyjnych, szczególnie w małych miejscowościach. Dzięki temu, materiały edukacyjne oraz wiedza zdobyta w trakcie warsztatów i konkursów będą kontynuowane przez uczestników w ich dalszej działalności. Fundacja również przewiduje dalszą współpracę z organizacjami pozarządowymi, samorządami oraz innymi instytucjami edukacyjnymi, co pozwoli na rozwój kolejnych projektów mających na celu propagowanie edukacji patriotycznej i historycznej wśród młodzieży. W ten sposób, realizacja projektu "Bohaterowie Warszawy" nie tylko ma na celu jednorazowe działania edukacyjne, ale także jest częścią szerszej strategii Fundacji, która dąży do

trwałego wpływania na postawy obywatelskie i patriotyczne młodych ludzi, zarówno w powiecie kępińskim, jak i w innych częściach Polski.

#### Spełnienie obowiązku informacyjnego

W ramach realizacji projektu zostanie spełniony obowiązek informacyjny dotyczący źródła finansowania przedsięwzięcia. W celu zapewnienia pełnej transparentności oraz zgodności z wymogami instytucji finansującej, na każdym egzemplarzu gry edukacyjnej znajdzie się logo podmiotu finansującego projekt oraz stosowna informacja wskazująca na źródło dofinansowania. Dzięki temu użytkownicy gry będą mieli pełną świadomość wsparcia, jakie umożliwiło realizację inicjatywy. Ponadto, obowiązek informacyjny zostanie spełniony poprzez umieszczenie wymaganych informacji na wszelkich materiałach dokumentacyjnych i edukacyjnych związanych z projektem. Informacja o źródle finansowania będzie zawarta na dokumentacji projektowej, w tym w szczególności w konspektach lekcji, które zostaną przekazane nauczycielom do wykorzystania w procesie dydaktycznym, a także na plakatach informacyjnych promujących projekt oraz materiałach przekazywanych beneficjentom. W ten sposób informacja o wsparciu finansowym dotrze zarówno do odbiorców bezpośrednich, jak i szerokiego grona zainteresowanych podmiotów. Dodatkowo, na stronie internetowej fundacji zostanie umieszczona specjalna sekcja poświęcona projektowi, w której znajdzie się szczegółowy opis działań, celów oraz rezultatów inicjatywy, wraz z wymaganą informacją o źródle finansowania. Taki sposób komunikacji zapewni szeroki dostęp do informacji oraz umożliwi zapoznanie się z projektem zarówno beneficjentom, jak i wszystkim zainteresowanym osobom. Dzięki kompleksowemu wdrożeniu działań informacyjnych zgodnych z obowiązującymi wytycznymi, spełnione zostaną wszystkie wymogi dotyczące transparentności finansowania i promocji wsparcia udzielonego na realizację projektu.

#### Miejsce realizacji

Miejscem realizacji projektu będą szkoły, biblioteki i drużyny harcerskie znajdujące się na terenie gminy i miasta Szczecin. Obwód Szczeciński ZHR, jak również Szkoła Podstawowa nr 56, Szkoła Muzyczna I i II stopnia, Niepubliczna Szkoła Podstawowa Promyk Szkoła jak Dom im. I. J. Paderewskiego z Oddziałami Dwujęzycznymi, VI Liceum Ogólnokształcące im. Stefana Czarnieckiego w Szczecinie wyraziły zainteresowanie udziałem w projekcie.

#### 4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
Liczba zakupionych egzemplarzy gry "Bohaterowie Warszawy"	90	Potwierdzenie nabycia 90 egzemplarzy gry w postaci faktury
Liczba beneficjentów (szkoły, drużyny harcerskie i biblioteki), które otrzymają grę	30	Potwierdzenie nadania przesyłek do beneficjentów w postaci etykiet przewozowych

Liczba przeprowadzonych webinarium	2	Lista obecności uczestników podpisana przez kierownika projektu, screeny z przeprowadzonych zajęć
Liczba ankiet ewaluacyjnych, wskazująca na wzrost postaw społecznych, obywatelskich i patriotycznych	100	Ankiety ewaluacyjne wypełnione przez dzieci i młodzież po zapoznaniu ich z grą "Bohaterowie Warszawy"
Liczba ankiet ewaluacyjnych, wskazująca na wzrost wiedzy u dzieci i młodzieży na temat postaci i wydarzeń związanych z Powstaniem Warszawskim	100	Ankiety ewaluacyjne wypełnione przez dzieci i młodzież po zapoznaniu ich z grą "Bohaterowie Warszawy"
Liczba konspektów lekcji wraz z pomocami dydaktycznymi (aplikacje kahoot oraz gry multimedialne wordwall)	3	Potwierdzeniem wykonania zadania będzie protokół odbioru podpisany przez kierownika projektu

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

##### Charakterystyka oferenta

Fundacja Escuela powstała 13 sierpnia 2024 r. Głównym celem fundacji jest wspieranie systemu edukacji, oświaty i wychowania, prowadzenie działań edukacyjnych dla dzieci, młodzieży i dorosłych oraz wspieranie ochrony i promocji zdrowia, w szczególności zdrowia psychicznego, w tym przeciwdziałanie uzależnieniom i dysfunkcjom społecznym.

Priorytetem naszych działań jest odpowiedź na konkretne potrzeby placówek oświatowych, określone na podstawie analizy aktualnych badań naukowych oraz zgłaszanych zapotrzebowań przez dyrektorów, nauczycieli, nauczycieli specjalistów i rodziców. Dzięki posiadaniu profesjonalnych zasobów kadrowych oraz umiejętnego dostosowania się do potrzeb beneficjentów zapewniamy najwyższą jakość wykonywanych usług zgodną z precyzyjnie zdiagnozowanymi potrzebami placówek.

##### Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Dotychczas zrealizowaliśmy lub realizujemy następujące przedsięwzięcia - "Bohaterowie Polski" - planszowa gra edukacyjna na temat 1000 Korony Polskiej, projekt finansowany przez Urząd Marszałkowski Województwa Małopolskiego. W ramach projektu opracowaliśmy innowacyjną grę edukacyjną "Bohaterowie Polski" na temat Polski pierwszych piątów, która została przekazana do 10 beneficjentów z terenu powiatu nowosądeckiego oraz miasta Nowego Sącza. W ramach projektu przeprowadziliśmy również warsztaty w szkołach oraz opracowaliśmy zestaw konspektów lekcji wraz z multimedialnymi pomocami dydaktycznymi. Gra cieszyła się bardzo dużym zainteresowaniem wśród beneficjentów, co zainspirowało nas do



realizacji podobnych projektów.

- "Bohaterowie Niezłomni" - planszowa gra edukacyjna na temat bohaterów walk o niepodległość. Projekt finansowany przez Ministerstwo Obrony Narodowej. W ramach projektu opracowaliśmy innowacyjną grę edukacyjną "Bohaterowie Niezłomi" na temat bohaterów Niepodległej Polski która została przekazana do 100 beneficjentów w Polsce. W ramach projektu przeprowadziliśmy również webinaria oraz opracowaliśmy zestaw 5 konspektów lekcji wraz z multimedialnymi pomocami dydaktycznymi. Gra cieszyła się bardzo dużym zainteresowaniem wśród beneficjentów, co zainspirowało nas do realizacji podobnych projektów.

oordynował i realizował następujące

projektu:

- "Bohaterki Wieków - planszowa gra edukacyjna" - projekt jest w trakcie realizacji finansowany przez Fundację Totalizator Sportowy. W ramach realizacji projektu opracowujemy planszową grę edukacyjną na temat polskich patriotek mających wpływ na kształtowanie polskiej państwowości od początku istnienia Rzeczypospolitej Polskiej do czasów współczesnych. W ramach realizacji projektu powstaną również materiały edukacyjne oraz strona internetowa. Gry trafią do 200 szkół, drużyn harcerskich i bibliotek w całej Polsce.

- "Dumni z Bohaterów Niezłomnych - planszowa gra edukacyjna dla szkół i bibliotek" - projekt finansowany ze środków powiatu ełckiego. Projekt polegał na zaopatrzeniu w egzemplarze planszowej gry edukacyjnej Bohaterowie Wyklęci szkół i bibliotek znajdujących się na terenie powiatu ełckiego. Analiza 40 ankiet ewaluacyjnych wykazała niezwykle skuteczną podjętych działań projektowych mających na celu wsparcie edukacji patriotycznej w szkołach i bibliotekach.

- "Dumni z Bohaterów Wyklętych - edukacja patriotyczna w drużynach harcerskich i szkołach" - projekt finansowany przez m.st. Warszawę. W ramach projektu 50 drużyn harcerskich oraz 5 szkół otrzymało egzemplarze gry Bohaterowie Wyklęci, zostały przeprowadzone webinaria oraz konkurs. Projekt cieszył się dużą popularnością a wykonane ewaluacje wykazały dużą skuteczność podejmowanych działań w celu kształtowania postaw patriotycznych i obywatelskich u młodego pokolenia oraz zwiększenia ich wiedzy historycznej w zakresie określonym w zadaniu. Analizie poddano 176 ankiet ewaluacyjnych.

- "Polska moja droga ojczyzna" - otrzymaliśmy dotację w ramach Otwartego Konkursu Ofert na realizację zadań publicznych Województwa Małopolskiego w obszarze nauki, szkolnictwa wyższego, edukacji, oświaty i wychowania na lata 2023-2024 pn. „Kocham Polskę!”. W ramach realizacji projektu przygotowujemy i przeprowadzamy konkursy między klasami w szkołach w województwie małopolskim z wykorzystaniem metody gry terenowej oraz wykorzystaniem podręcznika dla każdego z uczniów z zadaniami do wykonania z nauczycielem i rodzicami. Metoda gry terenowej i książeczki dla uczniów jest przez nas sprawdzona, a dokonana ewaluacja potwierdza skuteczność wspomnianych działań w celu edukacji patriotycznej oraz zwiększenia u uczniów dumy narodowej i wiedzy w zakresie historii. Wartość projektu to 50.000 zł.

- "Żołnierze wyklęci - planszowa gra edukacyjna" - jest to projekt realizowany od 19.04.2023 do 30.06.2023 r., który polegał na opracowaniu oraz dystrybucji planszowej gry edukacyjnej "Bohaterowie Wyklęci" do 100 szkół i bibliotek w Polsce. Ewaluacja wykonana przez 557 uczniów z 12 szkół oraz 119 rodziców i nauczycieli z 7 szkół wykazała niezwykle skuteczną wykorzystania metody atrakcyjnej gry planszowej w celu zwiększenia wiedzy uczniów na temat Żołnierzy Wyklętych oraz wzrostu postaw i wartości patriotycznych u młodego pokolenia. W ramach realizacji projektu podjęliśmy twórczą współpracę z Instytutem Pamięci Narodowej oraz Muzeum Żołnierzy Wyklętych, z którymi konsultowaliśmy treści merytoryczne gry.

- „Matematyka na zielono z klasą” - projekt zrealizowany w ramach konkursu ogłoszonego przez mFundację mBanku SA. Zadanie polegało na organizacji konkursu dla uczniów ze szkół

podstawowych z dzielnicy Mokotów w Warszawie, w którym uczniowie rywalizowali jako klasa. Klasa zdobywała punkty za realizację zadań z książeczki, którą otrzymał każdy z uczniów oraz za udział w grze terenowej.

- "Międzypokoleniowe Centra Edukacyjne – wsparcie integracji międzypokoleniowej" - W dniach 25.11.2022 - 31.12.2022 roku zrealizowaliśmy projekt o nazwie „Integracja międzypokoleniowa w szkołach z pomocą gier planszowych i wielkoformatowych oraz warsztatów dla uczniów z rodzicami” finansowany w ramach konkursu ofert Ministerstwa Edukacji i Nauki. W ramach projektu przeprowadziliśmy gry terenowe dla 650 uczniów, rodziców, dziadków i nauczycieli w celu integracji międzypokoleniowej, zorganizowaliśmy integrację przy grach planszowych w 15 szkołach oraz przeprowadziliśmy warsztaty psychologiczne „Spotkanie Ojca z Synem” oraz „Spotkanie Matki z Córką”, w których wzięło udział 159 osób. Projekt pokazał atrakcyjność metody gry terenowej dla uczniów i rodziców w celu pielęgnowania polskości oraz rozwoju świadomości narodowej, obywatelskiej i kulturowej.

- "Małopolska Akademia Talentów" Czas trwania projektu 05-12.2022. Kolejny raz projekt, który uzyskał dofinansowanie w ramach otwartego konkursu ofert woj. Małopolskiego. Zakładał organizację cyklu bezpłatnych zajęć z robotyki i programowania. Celem była organizacja warsztatów, na których dzieci będą mogły poznać nowe techniki nabywania wiedzy, oraz które będą stanowiły zachętę i motywację do rozwoju indywidualnego potencjału każdego z uczestników oraz kształtowanie umiejętności uniwersalnych (robotyka i programowanie oparte jest głównie na matematyce, fizyce, mechanice, logice).

W 2023 r. realizowaliśmy projekty finansowane ze środków Mazowieckiego Urzędu Marszałkowskiego.

- "Wyzwania Przemysłu 4.0 w edukacji zawodowej - materiały szkoleniowe dla nauczycieli szkół zawodowych oraz techników" - projekt finansowany był ze środków Mazowieckiego Urzędu Marszałkowskiego w 2023 r., miał na celu wzrost wiedzy i kompetencji nauczycieli w zakresie wdrażania koncepcji Przemysłu 4.0 w mazowieckich przedsiębiorstwach oraz udostępnienie mazowieckim nauczycielom materiałów dydaktycznych na temat koncepcji Przemysłu 4.0, jej wdrażania w województwie mazowieckim oraz RIS i innych dokumentów kształtujących mazowiecką strategię rozwoju gospodarczego

- Wyzwania Przemysłu 4.0 w edukacji zawodowej - warsztaty dla uczniów szkół ponadpodstawowych" - projekt finansowany był ze środków Mazowieckiego Urzędu Marszałkowskiego w 2023 r., miał na celu wzrost wiedzy i kompetencji uczniów szkół ponadpodstawowych w zakresie wdrażania koncepcji Przemysłu 4.0 w mazowieckich przedsiębiorstwach oraz wykorzystywania najnowszych zdobyczy technologicznych w swojej przyszłej pracy zawodowej

### **Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania**

osiada bardzo bogate doświadczenie koordynacji

nauczyciel mianowany, magister teologii, nauczyciel historii i matematyki, opracował planszową grę edukacyjną "Bohaterowie Wyklęci" oraz "Bohaterki wieków". Posiada bogate doświadczenie w opracowaniu i przeprowadzeniu gier terenowych i konkursów z wykorzystaniem Internetu. Posiada szerokie kontakty z dyrekcjami szkół w Polsce  
Łukasz Poręba - instruktor ZHP, projektant gier planszowych, członek stowarzyszenia Trach w Lublinie, którego misją jest promocja gier planszowych.

- profesjonalny grafik komputerowy, specjalizujący się w grafice dla dzieci, wykonał

m.in. grafikę do projektu "Bohaterowie Wyklęci"  
<https://bohaterowiewiekow.com/index.php/bohaterowie-wykleci-postacie-wawa/>  
historyk, specjalista z zakresu historii Polski okresu II Wojny Światowej, autor  
poczytnych książek m.in. "Odnierz wyklęty", powstałej we współpracy z  
Instytutem Pamięci Narodowej;

dr historii, specjalista z historii najnowszej  
Instytutu Pamięci Narodowej w Warszawie,  
specjalista z zakresu historii XX wieku  
Instytutu Pamięci Narodowej w Warszawie w zakresie historii XX

absolwent historii, specjalista ds. historii okresu II Wojny Światowej  
uczniowiec dyplomowany, wicedyrektor szkoły podstawowej, prowadząca  
warsztaty dla nauczycieli, posiada szerokie kontakty z dyrekcjami szkół w województwie  
małopolskim;

proceedzi warsztaty dla  
nauczycieli, posiada szerokie kontakty z dyrekcjami szkół w województwie małopolskim;

#### **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.**

Gry zostaną przekazane do szkół i bibliotek. Z uwagi na to, że szkoły na mocy ustawy z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (t.j. Dz. U. z 2022 r. poz. 2240) są zobowiązane do zapewnienia dostępności architektonicznej, cyfrowej i komunikacyjno-informacyjnej, uczniowie w szkołach będą mieli zapewnioną przewidzianą w ustawie dostępność:

- wolnych od barier poziomych i pionowych przestrzeni komunikacyjnych budynków,
- instalacji urządzeń lub zastosowania środków technicznych i rozwiązań architektonicznych w budynku, które umożliwiają dostęp do pomieszczeń,
- informacji o rozkładzie pomieszczeń w budynku w sposób wizualny i dotykowy lub głosowy,
- osobom ze szczególnymi potrzebami możliwości ewakuacji lub uratowania w inny sposób.

W zakresie zapewnienia dostępności cyfrowej fundacja zapewni informację na temat zadania i udostępni ją na stronie internetowej w formie tekstu łatwego do odczytania. Informacja ta zostanie również zapisana w formie pliku audio i zamieszczona na stronie w formie tekstu odczytanego maszynowo. Zgodnie z ustawą z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych fundacja zapewni dostępność cyfrową strony internetowej w sposób alternatywny. Będzie on polegał w szczególności na zapewnieniu kontaktu telefonicznego, korespondencyjnego, za pomocą środków komunikacji elektronicznej, o których mowa w art. 2 pkt 5 ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz. U. z 2019 r. poz. 123 i 730). Fundacja na dzień dzisiejszy nie ma możliwości z powodów finansowych zapewnienia dostępności cyfrowej swojej strony w pełnym wymiarze wymaganym przez ustawę, z tego powodu zapewni dostęp alternatywny. Wszystkie publikacje w postaci materiałów aktywizujących zostaną na stronie dostępne cyfrowo. Przewidywane jest również nagranie treści dotyczącej opisu zadania w postaci pliku audio i umieszczenie go na stronie. W obszarze dostępności informacyjno-komunikacyjnej fundacja w razie zgłoszonej potrzeby zapewni:

- obsługę z wykorzystaniem środków wspierających komunikowanie się, o których mowa w ustawie o języku migowym i innych środkach komunikowania się, lub poprzez wykorzystanie zdalnego dostępu online do usługi tłumacza przez strony internetowe i aplikacje,

- na stronie internetowej fundacja umieści informację o realizowanym zadaniu publicznym w postaci elektronicznego pliku zawierającego tekst odczytywany maszynowo, informacji w tekście łatwym do czytania i zrozumienia,
- na wniosek osoby ze szczególnymi potrzebami, w ramach realizowanego zadania, komunikacji w sposób preferowany przez osobę ze szczególnymi potrzebami.

Zgodnie z art. 7 ust 1 ustawy o zapewnianiu dostępności, w indywidualnym przypadku, jeżeli oferent nie jest w stanie, w szczególności ze względów technicznych lub prawnych, zapewnić dostępności osobie ze szczególnymi potrzebami w zakresie, o którym mowa w art. 6 pkt 1 i 3 (minimalne wymagania w zakresie dostępności architektonicznej i informacyjno-komunikacyjnej), fundacja jest obowiązana zapewnić takiej osobie dostęp alternatywny. Według art. 7 ust. 2 ustawy dostęp alternatywny polega w szczególności na:

- zapewnieniu osobie ze szczególnymi potrzebami wsparcia innej osoby lub
- zapewnieniu wsparcia technicznego osobie ze szczególnymi potrzebami, w tym z wykorzystaniem nowoczesnych technologii lub
- wprowadzeniu takiej organizacji podmiotu publicznego, która umożliwi realizację potrzeb osób ze szczególnymi potrzebami, w niezbędnym zakresie dla tych osób.

#### IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Artykuły papiernicze, wydruk plakatów informacyjnych, listów informacyjnych, ewaluacji etc.	200,00		
2.	Zakup gier edukacyjnych "Bohaterowie Warszawy" (90 egz.)	3 600,00		
3.	Przygotowanie do wysyłki i wysyłka egzemplarzy gry do 30 beneficjentów (przesyłka będzie zawierać 3 egzemplarze gry, list informacyjny, plakat informacyjny)	600,00		
4.	Przeprowadzenie 2 webinarów na temat powstałych materiałów multimedialnych i gry edukacyjnej oraz na temat Powstania Warszawskiego	600,00		
5.	Opracowanie konkursu z wiedzy zawartej w grze w trybie zdalnym	300,00		
6.	Nagrody dla zwycięzców konkursu w trybie zdalnym (bony allego o wartości 100 zł każdy)	400,00		
7.	Obsługa księgową projektu	1 800,00		
8.	Opracowanie 3 konspektów lekcji wraz z zestawami pomocy multimedialnych: aplikacją kahoot oraz grami wordwall	1 500,00		
<b>Suma wszystkich kosztów realizacji zadania</b>		<b>9 000,00</b>	<b>9 000,00</b>	<b>0,00</b>

## 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*)

<sup>1)</sup> 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.).

<sup>2)</sup> Termin realizacji zadania nie może być dłuższy niż 90 dni.