

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	Centrum Komunikacji Społecznej Urzędu Miasta Stołecznego Warszawy
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: mazowieckie , Powiat: Warszawa , Gmina: Warszawa , Strona www: https://patrszerzej.org/ , Adres e-mail: fundacjapatrszerzej@gmail.com , Numer telefonu: 797443325 ,	
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)	Jakub Chustecki Adres e-mail: jchustecki@patrszerzej.org Telefon: 797443325

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	Międzypokoleniowe planszówki sąsiedzkie na Bemowie - edycja wakacyjna			
2. Termin realizacji zadania ²⁾	Data rozpoczęcia	15.06.2025	Data zakończenia	06.09.2025

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

Opis zadania

Syntetyczny opis zadania:

Projekt "Międzypokoleniowe planszówki sąsiedzkie na Bemowie - edycja wakacyjna" zakłada organizację cotygodniowych spotkań z grami planszowymi dla mieszkańców dzielnicy Bemowo m.st. Warszawy. Spotkania będą bezpłatne dla uczestników i będą miały charakter otwarty - będzie można wziąć udział w jednym lub wielu spotkaniach. Chcemy zaproponować ciekawy, kreatywny i rozwijający sposób na spędzanie wolnego czasu z sąsiadami. Każde spotkanie trwać będzie około 3 godziny. Łącznie zorganizowanych zostanie 7 spotkań. Spotkania będą prowadzone przez animatorów i wolontariuszy Fundacji, którzy posiadają doświadczenie w pracy z dziećmi i młodzieżą, a także w organizacji wydarzeń o charakterze międzypokoleniowym. Na każdym ze spotkań przewidziany będzie poczęstunek dla uczestników.

Cele projektu i problem społeczny:

Celem proponowanych działań jest przede wszystkim kreatywna animacja czasu wolnego uczestników, a także stworzenie dla nich bezpiecznej i komfortowej przestrzeni do nawiązywania nowych znajomości i relacji. Gry, które będziemy wykorzystywać i udostępniać uczestnikom, będą nastawione na budowanie pomiędzy nimi więzi - będą to gry oparte o dyskusję, współpracę, a także grupową rywalizację. Chcemy poprzez takie spotkania odpowiedzieć na poważny problem społeczny jakim stała się współcześnie alienacja ludzi związana z rozwojem nowoczesnych technologii komunikacyjnych (mediów społecznościowych). Raport Fundacji Dbam o Mój Zasięg (2022) wskazuje, że ponad 60% polskich nastolatków czuje się samotnie mimo ciągłej obecności online, a aż 42% osób dorosłych deklaruje, że brakuje im prawdziwych, głębokich relacji. To zjawisko - jak wskazuje raport Fundacji - dotyczy także seniorów, którzy cierpią z powodu izolacji, zwłaszcza w dużych miastach, gdzie życie sąsiedzkie jest ograniczone. Z kolei badania CBOS (2021) pokazują, że aż 40% Polaków deklaruje, że nie ma żadnego kontaktu z sąsiadami poza przypadkowymi, sporadycznymi spotkaniami. Brak przestrzeni i inicjatyw do naturalnych, niewymuszonych interakcji międzypokoleniowych prowadzi do erozji lokalnych więzi i poczucia przynależności społecznej. Z kwerendy przeprowadzonej przez zespół Fundacji wynika, że mimo dużego potencjału integracyjnego, oferta wydarzeń międzypokoleniowych na Bemowie jest bardzo ograniczona. Analiza dostępnych wydarzeń realizowanych przez dzielnicowe instytucje (Dzielnicowy Dom Kultury, Biblioteki Publiczne w dzielnicy Bemowo) pokazuje, że brakuje regularnych działań łączących różne grupy wiekowe, szczególnie w formie nieformalnej, swobodnej i opartej na wspólnej zabawie. Nie ma też w ofercie Bemowskich instytucji kultury oraz Miejsc Aktywności Lokalnej spotkań z grami planszowymi - chcemy więc poprzez projekt uzupełnić ofertę integracyjną dla lokalnej społeczności.

Propozycja rozwiązania problemu społecznego:

Gry planszowe, dzięki swojej strukturze wymagającej bezpośredniego kontaktu, komunikacji i współpracy, są naturalnym narzędziem integracji społecznej, szczególnie między pokoleniami. Jak wykazano w badaniach Uniwersytetu Jagiellońskiego (2019), uczestnictwo w grach planszowych poprawia umiejętności interpersonalne, uczy współdziałania oraz redukuje napięcia i stres. Co więcej, wspólna gra sprzyja budowaniu zaufania, empatii i rozwoju więzi międzyludzkich. W raporcie „Gry planszowe jako narzędzie wspierania rozwoju społecznego i emocjonalnego” (Instytut Badań Edukacyjnych, 2020) podkreślono, że uczestnictwo w takich aktywnościach zwiększa poczucie przynależności do grupy i skutecznie przeciwdziała izolacji społecznej. Podobne wnioski płyną z badań prowadzonych przez Uniwersytet SWPS, według których regularne uczestnictwo w spotkaniach z grami planszowymi znacząco zwiększa jakość relacji międzyludzkich w środowiskach lokalnych. Nasz projekt pozwoli więc na zbudowanie trwałych więzi pomiędzy mieszkańcami, a

także wpłynie pozytywnie na ich dobrostan psychiczny i emocjonalny. Efekt ten osiągniemy dzięki zastosowaniu sprawdzonych narzędzi (gier planszowych) oraz regularności i cykliczności spotkań.

Charakterystyka wydarzeń:

Spotkania odbędą się w godzinach popołudniowych na terenie Bemowskich instytucji kultury (MAL-e; Domy Kultury) w okresie od 1 lipca do 31 sierpnia 2025 r., w sali dostosowanej 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. Podczas każdego spotkania dostępny będzie poczęstunek. Sprawi to, że żaden uczestnik nie będzie wykluczony ze względu na swój status ekonomiczny. Projekt odbywać się będzie w bezpiecznym otoczeniu, w komfortowych warunkach, w których szanuje się i chroni prawa wszystkich uczestników. Przewiduje on możliwie jak najszerze i najbardziej efektywne włączanie osób z mniejszymi szansami. Osoby poniżej 18 roku będą zobowiązane dostarczyć zgodę rodzica lub opiekuna prawnego na uczestnictwo w spotkaniach.

Dla uczestników dostępne będą gry planszowe przeznaczone dla różnych grup wiekowych, o różnych mechanikach i o różnym stopniu złożoności. Rozgrywki będą animowane przez 2 trenerów Fundacji, którzy tłumaczyć będą zasady, a także integrować ze sobą uczestników oraz dbać o dobrą atmosferę w czasie spotkań. W ramach projektu planujemy zakupić gry, które wskazywali uczestnicy poprzednich spotkań planszówkowych organizowanych przez nas: Gry dla dzieci (Catan junior - 130 zł; Dixit - 140 zł; Kingdomino - 100 zł), Gry rodzinne (Następna Stacja: Londyn: 90 zł; Kingsburg - 190 zł; Dolina Żywiółów - 120 zł; Ostoja - 140 zł) oraz Gry dla zaawansowanych graczy (Wiatrakowo - 230 zł; Evenfall - 220 zł).

Promocja i rekrutacja:

Promocja projektu odbywać się będzie za pomocą strony internetowej, a także mediów społecznościowych Fundacji (tj. Facebook, Instagram, Tik Tok) (dostępność cyfrowa). Oprócz tego promocja obejmie działania remarketingowe (mailing do osób z grupy docelowej uczestniczących także w poprzednich działaniach Fundacji) oraz mailing do Bemowskich instytucji kultury z prośbą o udostępnienie wydarzenia. Rekrutacja uczestników na spotkania odbywać się będzie w formule cyfrowej (za pomocą formularza Google), który będzie udostępniany w mediach społecznościowych oraz na stronie internetowej Fundacji przy poszczególnych wydarzeniach (dostępność cyfrowa). O przyjęciu na wydarzenie decydować będzie kolejność zgłoszeń. Na każdym wydarzeniu dostępne będzie maksymalnie 20 miejsc.

Harmonogram działań:

15.06.2025 r. - 30.06.2025 r. - rozpoczęcie promocji projektu, ustalenie terminów spotkań, rezerwacja sal, zakup gier i materiałów

01.07.2025 r. - 31.08.2025 r. - organizacja spotkań planszówkowych

01.09.2025 r. - 06.09.2025 r. - podsumowanie i ewaluacja projektu

Miejsce realizacji

Bemowskie Instytucje Kultury

Spotkania odbywać się będą w sali udostępnionej przez (MAL lub Bemowskie Centrum Kultury)

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego		
Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
Liczba zorganizowanych spotkań	7	Dokumentacja zdjęciowa, filmowa, listy obecności
Liczba godzin spotkań	21	Dokumentacja zdjęcia, listy obecności
Odbiorcy bezpośredni działań (uczestnicy spotkań) - od 10 do 20 na każdym ze spotkań - RAZEM: 70-140	70	Listy obecności
Liczba odbiorców pośrednich z grupy docelowej	8000	Wyniki widoczności postów informujących o projekcie
Liczba uczestników, którzy zadeklarowali zawiązanie nowych relacji za pośrednictwem projektu oraz wskazali, że dzięki spotkaniom wzrosły ich umiejętności społeczne i interpersonalne	20	Ankiety ewaluacyjne wypełniane przez uczestników na zakończenie projektu, w których zostaną zadane pytania o to, czy projekt pomógł nawiązać nowe relacje, czy udało im się zbudować więzi rówieśnicze z innymi uczestnikami oraz czy projekt przyczynił się do zwiększenia ich umiejętności społecznych i interpersonalnych. Liczba 20 wynika z faktu, że część odbiorców bezpośrednich prawdopodobnie weźmie udział w co najmniej kilku spotkaniach, stąd liczba 70 odbiorców bezpośrednich nie oznacza 70 odbiorców "unikalnych".

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, chcą krzewić wartości proobywatelskie, a także integrować ludzi i pomagać im w odbudowie relacji rówieśniczych oraz kształtować kompetencje miękkie. Zauważamy, że zmiany technologiczne prowadzą do alienacji ludzi i tym samym do rozpadu społeczności lokalnych - coraz częściej zamiast relacji bezpośrednich, wybierają oni kontakty on-line. Naszą misją jest aktywizacja obywateli - 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 głównie 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. Oprócz tego prowadzimy także warsztaty i projekty skierowane do osób dorosłych. Mają one na celu z jednej strony przekazywanie istotnych dla zespołu Fundacji wartości, z drugiej zaś integrowanie i budowanie więzi rówieśniczych i międzypokoleniowych.

W zespole Fundacji działa aktualnie 5-osobowy Zarząd oraz grupa ponad 20 wolontariuszy i praktykantów.

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Jako Fundacja posiadamy doświadczenie w realizacji rozmaitych działań animacyjnych (edukacyjnych oraz integracyjnych), w tym: prowadzeniu i organizacji spotkań planszówkowych, warsztatów grywalizacyjnych oraz improwizacyjnych): - Zorganizowaliśmy serię 8 warsztatów grywalizacyjnych w ramach projektu "Akcja Grywalizacja!" finansowanego ze środków Europejskiego Korpusu Solidarności. Tematy warsztatów dotyczyły m.in. współpracy, negocjacji, dedukcji, ekologii i racjonalnego gospodarowania zasobami oraz ekonomii i inwestowania - Zorganizowaliśmy serię 4 warsztatów z zakresu retoryki i improwizacji w ramach projektu "#IMPRO". Tematy warsztatów dotyczyły m.in. skutecznej argumentacji, obrony przed manipulacją oraz umiejętności debatanckich (projekt na tyle spodobał się uczestnikom, że aktualnie przygotowujemy kolejną serię warsztatów) - Zrealizowaliśmy projekt "Otwarte Karty" skierowany do młodzieży, który zakłada ukazanie ważnych mechanizmów społecznych w prosty sposób - wykorzystując gry scenariuszowe. - Aktualnie realizujemy projekt pn. "Akcja Improwizacja!" pod patronatem Międzynarodowego Instytutu Społeczeństwa Obywatelskiego (MISO), który ma za zadanie integrować wspólnoty lokalne poprzez warsztaty w formule improwizacyjnej w różnych miejscowościach (m.in. Warszawa, Józefów, Lublin, Nadarzyn, Konstancin). - Jako zespół Fundacji stworzyliśmy 4 autorskie edukacyjne gry scenariuszowe, które zostały przetestowane na warsztatach i otrzymały wysokie oceny od uczestników.

W ubiegłym roku zorganizowaliśmy m.in.:

- projekt "Rozegrana Stolica - graj i ucz się" finansowany przez Urząd Miasta Stołecznego Warszawy
- Biuro Edukacji, w ramach którego zorganizowaliśmy serię 4 warsztatów z wykorzystaniem gier scenariuszowych w różnych dzielnicach m.st. Warszawy.
- projekt "Otwarte Karty" finansowany ze środków własnych Fundacji, w ramach którego zorganizowaliśmy serię 4 warsztatów z wykorzystaniem gier dla młodzieży w okresie wakacji.

- projekt "Spotkania planszówkowe dla dzieci i młodzieży na Woli" finansowany przez Urząd Miasta Stołecznego Warszawy - Dzielnica Wola, który polegał na przeprowadzeniu 9 spotkań animowanych dla dzieci i młodzieży z wykorzystaniem gier planszowych.
- 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.

Aktualnie realizowane projekty:

- projekt "Rozegrane Bielany - warsztaty grywalizacyjne dla mieszkańców Bielany". W ramach działań zaplanowana została seria 5 warsztatów grywalizacyjnych dla mieszkańców Bielany z naciskiem na kształtowanie kompetencji miękkich i edukację międzypokoleniową.
- 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.

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

Fundacja posiada:

Zasoby ludzkie w postaci:

- animatorów gier, twórców gier scenariuszowych i symulacyjnych, doświadczonych w pracy z dziećmi i młodzieżą, a także ze środowiskiem międzypokoleniowym
- koordynatora projektu, który będzie odpowiedzialny za logistykę, kontakt z partnerami, prowadzenie działań promocyjnych oraz prawidłowe rozliczenie i ewaluację projektu
- grupę ponad 20 praktykantów i wolontariuszy, którzy będą wspierać realizatorów projektu w przygotowaniu i przeprowadzeniu zaplanowanych działań m.in. poprzez koordynowanie rozgrywek i dbanie o stworzenie przyjaznej i komfortowej przestrzeni

Zasoby czasowe: duża dyspozycyjność i elastyczność osób odpowiedzialnych za realizację projektu

Zasoby materialne: Fundacja posiada gry planszowe, które będą udostępniane uczestnikom (ponad 50 gier planszowych i karcianych). Oprócz tego Organizacja posiada dostęp do programów graficznych umożliwiających stworzenie materiałów promocyjnych (np. Canva).

Zasoby zewnętrzne:

Przestrzeń warsztatowa - przestrzeń na warsztaty zostanie udostępniona nieodpłatnie organizatorom przez Bemowskie Instytucje Kultury.

Zasoby finansowe - Fundacja posiada środki finansowe na pokrycie ewentualnych, dodatkowych wydatków nie uwzględnionych w projekcie lub na pokrycie różnicy, która wynikałaby z wyższych kosztów poszczególnych pozycji niż zaznaczono w kosztorysie.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Wynagrodzenie dla animatorów prowadzących spotkania (2 animatorów x 7 spotkań x 3 godziny x 150 zł)	6 300,00		
2.	Wynagrodzenie dla koordynatora projektu odpowiedzialnego za logistykę i promocję	1 000,00		
3.	Wyżywienie dla uczestników spotkań (soki, woda, ciastka, kubeczki) - 7 spotkań x 80 zł = 560 zł	560,00		
4.	Koszt usługi księgowej	380,00		
5.	Przygotowanie i wydruk materiałów promocyjnych (marketing tradycyjny + marketing internetowy)	400,00		
6.	Zakup gier planszowych (3 gry dla dzieci - ok. 370 zł - 3 gry rodzinne - ok. 540 zł - 2 gry zaawansowane - ok. 450 zł)	1 360,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		10 000,00	10 000,00	0,00

V. Oświadczenia

Oświadczam(y), że:

- 1) proponowane zadanie publiczne będzie realizowane wyłącznie w zakresie działalności pożytku publicznego oferenta(-tów);
- 2) pobieranie świadczeń pieniężnych będzie się odbywać wyłącznie w ramach prowadzonej odpłatnej działalności pożytku publicznego;
- 3) oferent* / oferenci* składający niniejszą ofertę nie zalega(-ją)* / ~~zalega(-ją)*~~ z opłacaniem należności z tytułu zobowiązań podatkowych;
- 4) oferent* / oferenci* składający niniejszą ofertę nie zalega(-ją)* / ~~zalega(-ją)*~~ z opłacaniem należności z tytułu składek na ubezpieczenia społeczne;
- 5) dane zawarte w części II niniejszej oferty są zgodne z Krajowym Rejestrem Sądowym* / ~~inną właściwą ewidencją*~~ ;
- 6) wszystkie informacje podane w ofercie oraz załącznikach są zgodne z aktualnym stanem prawnym i faktycznym;
- 7) w zakresie związanym ze składaniem ofert, w tym z gromadzeniem, przetwarzaniem i przekazywaniem danych osobowych, a także wprowadzaniem ich do systemów informatycznych, osoby, których dotyczą te dane, złożyły stosowne oświadczenia zgodnie z przepisami o ochronie danych osobowych.

.....

....

.....

....

.....

....

(podpis osoby
upoważnionej
lub podpisy osób
upoważnionych
do składania oświadczeń
woli
w imieniu oferenta)

Data.....

Załączniki:

1. w przypadku, gdy oferent nie podlega wpisowi w Krajowym Rejestrze Sądowym – kopię aktualnego wyciągu z innego rejestru lub ewidencji, ewentualnie inny dokument potwierdzający status prawny oferenta. Odpis musi być zgodny ze stanem faktycznym i prawnym, niezależnie od tego, kiedy został wydany; *(fakultatywny)*
2. w przypadku wyboru innego sposobu reprezentacji oferentów składających ofertę niż wynikający z Krajowego Rejestru Sądowego lub innego właściwego rejestru - dokument potwierdzający upoważnienie do działania w imieniu oferenta(-ów); *(fakultatywny)*
3. kopię umowy lub statutu spółki - w przypadku gdy oferent jest spółką prawa handlowego, o której mowa w art. 3 ust. 3 pkt 4 ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie. *(fakultatywny)*
4. Fakultatywne załączniki oferenta. *(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.