

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	Urząd Miasta Stołecznego Warszawy
2. Rodzaj zadania publicznego ¹⁾	14) nauka, szkolnictwo wyższe, edukacja, oświata i wychowanie

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: wielkopolskie , Powiat: Leszno , Gmina: m. Leszno , Strona www: , Adres e-mail: erwin.garbarczyk@gmail.com , Numer telefonu: +48726571918 ,	
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)	erwin garbarczyk Adres e-mail: erwin.garbarczyk@gmail.com Telefon: +48726571918

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	Od pomysłu do inteligentnego robota – warsztaty STEM z budowy i programowania ramienia robotycznego			
2. Termin realizacji zadania ²⁾	Data rozpoczęcia	01.10.2026	Data zakończenia	20.12.2026

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

Opis zadania

Przedmiotem zadania jest realizacja praktycznych, interdyscyplinarnych warsztatów edukacyjno-wychowawczych z zakresu nauki, technologii, inżynierii i matematyki (STEM), poświęconych samodzielnemu zaprojektowaniu, wykonaniu, zmontowaniu, zaprogramowaniu i uruchomieniu funkcjonalnego ramienia robotycznego.

Projekt skierowany będzie do 15 mieszkańców Warszawy zainteresowanych nowoczesnymi technologiami, robotyką, programowaniem, elektroniką, drukiem 3D oraz sztuczną inteligencją. Uczestnicy zostaną podzieleni na 3 małe, pięcioosobowe grupy. Każda grupa weźmie udział w 10 godzinach zajęć praktycznych, co daje łącznie 30 godzin warsztatów.

Podstawową ideą zadania jest pokazanie uczestnikom, że współczesna technologia jest efektem łączenia wielu dziedzin wiedzy. Budowa ramienia robotycznego stanie się dla uczestników praktycznym projektem edukacyjnym, pozwalającym połączyć wiedzę z zakresu mechaniki, elektroniki, matematyki, informatyki, projektowania przestrzennego, programowania oraz sztucznej inteligencji.

Uczestnicy przejdą cały proces tworzenia urządzenia – od koncepcji i projektu, poprzez przygotowanie elementów konstrukcyjnych i ich wykonanie z wykorzystaniem technologii druku 3D, montaż mechaniczny i elektroniczny, aż po napisanie programu sterującego, testowanie urządzenia i jego wykorzystanie do realizacji konkretnego zadania.

W ramach zajęć uczestnicy poznają podstawowe zasady działania robotów i manipulatorów, w tym pojęcia związane ze stopniami swobody, ruchem obrotowym, momentem siły, pracą silników i serwomechanizmów. W części matematycznej wykorzystane zostaną m.in. zagadnienia związane z geometrią, kątami, układem współrzędnych i zależnościami przestrzennymi. Pozwoli to pokazać praktyczne zastosowanie wiedzy matematycznej w konstruowaniu i programowaniu urządzeń.

Istotnym elementem projektu będzie wykorzystanie technologii druku 3D. Uczestnicy poznają podstawy przygotowania elementów konstrukcyjnych, zasady projektowania modeli przestrzennych oraz podstawowe parametry procesu druku. Wykonane elementy zostaną następnie wykorzystane podczas montażu ramienia robotycznego. Dzięki temu uczestnicy zobaczą pełny proces przejścia od cyfrowego modelu do fizycznego przedmiotu.

Kolejny etap obejmie elektronikę i sterowanie. Uczestnicy poznają zasadę działania mikrokontrolera, serwomechanizmów i podstawowych czujników, nauczą się prawidłowego wykonywania połączeń oraz przygotują układ sterowania ramieniem. Szczególny nacisk zostanie położony na rozumienie zależności pomiędzy częścią mechaniczną, elektroniczną i programistyczną.

W części programistycznej uczestnicy przygotują kod umożliwiający sterowanie poszczególnymi elementami ramienia. Nauczą się podstaw programowania wykorzystywanych do sterowania urządzeniami fizycznymi, testowania działania poszczególnych komponentów oraz tworzenia sekwencji ruchów. Programowanie będzie prowadzone metodą praktyczną – uczestnicy będą na bieżąco obserwować rezultaty wprowadzanych zmian i samodzielnie diagnozować błędy.

Integralnym elementem zadania będzie również wykorzystanie sztucznej inteligencji jako współczesnego narzędzia edukacyjnego i projektowego. Uczestnicy poznają możliwości

wykorzystania narzędzi AI m.in. do wyjaśniania zagadnień technicznych, wspierania nauki programowania, analizowania błędów w kodzie, generowania propozycji rozwiązań oraz poszukiwania alternatywnych sposobów rozwiązania problemu technicznego. Ważnym elementem będzie jednocześnie rozwijanie umiejętności krytycznej oceny odpowiedzi generowanych przez AI – uczestnicy będą uczyć się, że sztuczna inteligencja może być narzędziem wspierającym proces twórczy, ale wymaga weryfikacji otrzymywanych informacji.

Zajęcia będą prowadzone metodą „learning by doing”. Uczestnicy nie będą jedynie odbiorcami przekazywanej wiedzy, lecz aktywnymi twórcami projektu. Każdy etap będzie zawierał element praktyczny, testowanie rozwiązania, identyfikowanie problemów oraz wprowadzanie poprawek. Błędy i nieudane próby będą traktowane jako naturalny element procesu projektowego i okazja do uczenia się.

Praca w pięcioosobowych zespołach pozwoli dodatkowo rozwijać kompetencje społeczne i wychowawcze. Uczestnicy będą dzielić między sobą zadania, ustalać sposób pracy, komunikować się, wspólnie podejmować decyzje i odpowiadać za rezultat zespołu. Role będą mogły być rotacyjne, tak aby każdy uczestnik miał możliwość poznania zarówno zagadnień mechanicznych, elektronicznych, programistycznych, jak i projektowych.

Projekt będzie rozwijał w szczególności:

kompetencje STEM;

kompetencje cyfrowe;

podstawowe kompetencje inżynierskie;

umiejętność logicznego i analitycznego myślenia;

kreatywność i projektowanie rozwiązań;

umiejętność rozwiązywania problemów;

kompetencje w zakresie programowania;

podstawowe kompetencje elektroniczne i mechaniczne;

umiejętność korzystania z technologii druku 3D;

świadome i krytyczne korzystanie z narzędzi sztucznej inteligencji;

umiejętność pracy zespołowej i komunikacji;

samodzielność, odpowiedzialność i wytrwałość w realizacji zadania.

Program zostanie zaplanowany w taki sposób, aby uczestnicy mogli zobaczyć praktyczne związki pomiędzy poszczególnymi dziedzinami. Matematyka będzie wykorzystywana do opisu ruchu, mechanika do projektowania konstrukcji, elektronika do sterowania, informatyka do

programowania, druk 3D do wytwarzania elementów, a AI jako narzędzie wspierające projektowanie i rozwiązywanie problemów. Tym samym projekt będzie realizował ideę pełnego, praktycznego STEM.

Proponowany zakres 10-godzinnych zajęć dla każdej grupy obejmie pięć modułów:

Robotyka i projektowanie – 2 godziny

podstawy robotyki i budowy manipulatorów;

stopnie swobody i ruch ramienia;

podstawowe zagadnienia mechaniki;

projekt konstrukcji;

planowanie pracy zespołu.

Druk 3D i mechanika – 2 godziny

przygotowanie modeli;

podstawy technologii druku 3D;

wykonanie elementów konstrukcyjnych;

montaż mechaniczny;

testowanie konstrukcji.

Elektronika i sterowanie – 2 godziny

mikrokontroler;

serwomechanizmy;

zasilanie;

podstawowe czujniki;

wykonywanie połączeń;

uruchomienie układu.

Programowanie – 2 godziny

podstawy programowania;

sterowanie serwomechanizmami;

tworzenie sekwencji ruchów;

testowanie programu;

diagnozowanie i poprawianie błędów.

AI i wyzwania robotyczne – 2 godziny

wykorzystanie AI jako asystenta programisty i projektanta;

analiza i poprawianie kodu;

krytyczna weryfikacja odpowiedzi AI;

przygotowanie zadania dla robota;

testy końcowe;

prezentacja rezultatów.

Rezultatem rzeczowym zadania będą wykonane i uruchomione prototypy ramion robotycznych oraz dokumentacja procesu ich tworzenia. Każdy zespół będzie miał możliwość samodzielnego przetestowania przygotowanego rozwiązania i zaprezentowania jego działania.

Projekt będzie miał charakter edukacyjny i wychowawczy. Oprócz zdobywania wiedzy technicznej uczestnicy będą rozwijać samodzielność, odpowiedzialność, umiejętność współpracy i konsekwentnego dochodzenia do rozwiązania problemu. Istotnym elementem będzie również budowanie poczucia sprawczości – uczestnik będzie mógł obserwować, jak jego pomysł, projekt i kod prowadzą do powstania działającego urządzenia.

Zadanie odpowiada na potrzebę rozwijania kompetencji przyszłości związanych z cyfryzacją, automatyzacją, robotyką i sztuczną inteligencją. Praktyczny charakter zajęć pozwoli uczestnikom nie tylko poznać nowe technologie, lecz przede wszystkim zrozumieć ich działanie i samodzielnie wykorzystać je do rozwiązania konkretnego problemu.

Zajęcia będą realizowane w warunkach zapewniających możliwość udziału osób ze szczególnymi potrzebami, z uwzględnieniem minimalnych wymagań dotyczących dostępności architektonicznej, cyfrowej oraz informacyjno-komunikacyjnej. Sposób organizacji zajęć będzie dostosowywany do zgłoszonych potrzeb uczestników. W zakresie komunikacji uczestnikom zostaną przekazane jasne instrukcje, a materiały edukacyjne mogą być udostępniane w formie elektronicznej. Przy organizacji zadania zostaną uwzględnione zasady dostępności wynikające z ustawy o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami.

Projekt zakończy się podsumowaniem efektów, testem praktycznym oraz prezentacją działania wykonanych konstrukcji. Uczestnicy otrzymają informację zwrotną dotyczącą zdobytych kompetencji i będą mogli wskazać obszary, które chcieliby dalej rozwijać.

Zakładanym efektem jest nie tylko wykonanie działającego urządzenia, ale przede wszystkim zwiększenie kompetencji uczestników w zakresie nowoczesnych technologii oraz pokazanie im, że mogą samodzielnie projektować, tworzyć i programować rozwiązania techniczne.

3 grupy × 5 osób = 15 uczestników

Każda grupa: 10 godzin zajęć

Łącznie: 30 godzin zajęć edukacyjnych

Projekt łączy:

- S – Science: podstawy fizyki, siły, momentu obrotowego, pracy silników;
- T – Technology: elektronika, mikrokontrolery, czujniki, sterowanie;
- E – Engineering: projektowanie konstrukcji, mechanika, dobór elementów, montaż;
- M – Mathematics: geometria ruchu ramienia, kąty, zależności przestrzenne, podstawy kinematyki;
- druk 3D: projektowanie i wykonywanie elementów konstrukcyjnych;
- programowanie: sterowanie serwomechanizmami, czujnikami i ramieniem;
- AI: wykorzystanie modeli AI jako narzędzia wspierającego projektowanie, programowanie, diagnostykę i rozwiązywanie problemów.

Kluczowe jest to, że uczestnicy nie tylko słuchają, ale przechodzą cały proces:

pomysł → projekt → model 3D → wydruk → montaż mechaniczny → elektronika → programowanie → testy → poprawki → zastosowanie AI → działający robot.

Moduł 1 – Poznajemy robota i projektujemy konstrukcję – 2 h

- czym jest robot i z jakich systemów się składa,
- mechanika ramienia,
- stopnie swobody,
- serwomechanizmy,
- projekt konstrukcji,
- przygotowanie elementów do druku 3D.

Moduł 2 – Druk 3D i mechanika – 2 h

- przygotowanie modeli,
- parametry druku,
- druk elementów ramienia,
- obróbka wydruków,
- montaż mechaniczny,
- testowanie ruchu.

Moduł 3 – Elektronika – 2 h

- mikrokontroler,
- serwomechanizmy,
- zasilanie,
- przewody i połączenia,
- czujniki,
- podstawy bezpiecznej pracy z elektroniką.

Moduł 4 – Programowanie – 2 h

- podstawy programowania,
- sterowanie poszczególnymi osiami,
- koordynacja ruchów,

- zapis i odtwarzanie sekwencji,
- zadania praktyczne dla robota.

Moduł 5 – AI + wyzwanie robotyczne – 2 h

Tu można zrobić bardzo atrakcyjny finał:

- wykorzystanie AI do generowania i poprawiania fragmentów kodu,
- AI jako „asystent projektanta”,
- analiza błędów działania robota,
- zaprojektowanie przez uczestników własnego zadania dla ramienia,
- test końcowy i prezentacja efektów.

Bardzo ważny element: uczestnicy budują własne urządzenie!

Dajemy dzięki temu rezultat znacznie mocniejszy rezultat niż zwykłe „zajęcia z robotyki”.

Każda grupa projektuje, wykonuje, składa, programuje i uruchamia własne ramię robotyczne, a następnie realizuje przygotowane wyzwanie.

W każdej grupie uczestnicy rotacyjnie pełnią role:

1. konstruktora – mechanika i druk 3D,
2. elektronika,
3. programisty,
4. projektanta/testera,
5. lidera dokumentacji i integracji.

Role zmieniają się podczas zajęć, dzięki czemu każdy uczestnik poznaje wszystkie obszary STEM.

To bardzo dobrze pokazuje interdyscyplinarność naszego projektu.

Miejsce realizacji

Centrum Łowicka

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego		
Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
liczba grup/uczestników	3/15	listy obecności
liczba godzin zajęć łącznie/na grupę	30/10	dzienniki zajęć, relacje foto, wideo, pliki cyfrowe

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

Charakterystyka oferenta

Fundacja jest organizacją działającą na rzecz mieszkańców Warszawy, której działalność obejmuje realizację inicjatyw edukacyjnych, społecznych i rozwojowych oraz tworzenie warunków do aktywnego uczestnictwa mieszkańców w życiu społecznym.

Istotnym obszarem działalności oferenta jest rozwijanie kompetencji, zainteresowań i aktywności uczestników poprzez organizację zajęć praktycznych, warsztatów, spotkań edukacyjnych oraz działań integracyjnych. Nasza organizacja wykorzystuje metody aktywnego uczenia się, w których uczestnik jest nie tylko odbiorcą informacji, lecz aktywnie uczestniczy w procesie zdobywania wiedzy i rozwijania umiejętności.

Planowane zadanie stanowi rozwinięcie tego podejścia w kierunku nowoczesnej edukacji technologicznej. Projekt wykorzystuje interdyscyplinarne podejście STEM, łącząc nauki ścisłe, technologię, inżynierię, matematykę, programowanie, elektronikę, druk 3D i sztuczną inteligencję.

Fundacja posiada potencjał organizacyjny pozwalający na przygotowanie i przeprowadzenie kameralnych zajęć warsztatowych, zapewnienie odpowiedniej kadry prowadzącej, organizację rekrutacji uczestników, przygotowanie materiałów edukacyjnych oraz monitorowanie realizacji rezultatów.

W realizacji zadania szczególne znaczenie będzie miała praca w małych grupach. Pozwoli ona prowadzącym na bieżąco obserwować postępy uczestników, reagować na trudności i dostosowywać poziom zajęć do możliwości grupy. Jednocześnie mała liczebność zespołów umożliwi każdemu uczestnikowi bezpośredni kontakt ze sprzętem i aktywny udział w kolejnych etapach budowy robota.

Fundacja przywiązuje znaczenie do dostępności działań publicznych i dąży do takiej organizacji zajęć, aby nie wykluczały one osób ze szczególnymi potrzebami. W ramach zadania zostaną uwzględnione rozwiązania organizacyjne i komunikacyjne adekwatne do potrzeb uczestników.

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Oferent posiada doświadczenie w przygotowywaniu i realizacji działań edukacyjnych, społecznych i aktywizujących skierowanych do mieszkańców, w szczególności działań opartych na bezpośrednim uczestnictwie odbiorców, pracy warsztatowej oraz rozwijaniu praktycznych kompetencji.

Dotychczasowa działalność oferenta obejmuje organizację i koordynację przedsięwzięć wymagających przygotowania programu zajęć, rekrutacji uczestników, organizacji miejsca realizacji, zapewnienia kadry prowadzącej, przygotowania materiałów oraz bieżącego monitorowania przebiegu działań.

Doświadczenie organizacyjne oferenta stanowi podstawę do prawidłowej realizacji planowanego projektu. W przypadku niniejszego zadania zostanie ono uzupełnione o specjalistyczne kompetencje osób prowadzących warsztaty z zakresu robotyki, elektroniki, programowania, projektowania 3D i sztucznej inteligencji.

Istotnym doświadczeniem zespołu będzie umiejętność prowadzenia zajęć metodami praktycznymi,

dostosowanymi do poziomu uczestników. Warsztaty będą prowadzone w sposób umożliwiający uczestnikom samodzielne wykonywanie kolejnych czynności, obserwowanie rezultatów oraz poprawianie własnych rozwiązań.

Przy realizacji zadania szczególne znaczenie będzie miało doświadczenie w pracy projektowej i zespołowej. Uczestnicy będą pracowali w małych grupach, dzieląc się zadaniami i wspólnie rozwiązując problemy techniczne. Pozwoli to połączyć rozwój kompetencji technicznych z kompetencjami społecznymi i wychowawczymi.

Doświadczenie osób zaangażowanych w projekt obejmuje również praktyczne wykorzystanie nowoczesnych technologii, w tym narzędzi cyfrowych, programowania, elektroniki, modelowania i druku 3D oraz narzędzi sztucznej inteligencji. Kompetencje te zostaną wykorzystane do przygotowania programu zajęć i zapewnienia uczestnikom bezpośredniego kontaktu z technologiami stosowanymi współcześnie w procesach projektowych i inżynierskich.

Podobne realizacje mieliśmy już możliwość realizować min w Poznaniu, Lesznie czy Rymanowie.

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

Zasoby osobowe

Za przygotowanie i realizację zajęć odpowiadać będzie zespół posiadający kompetencje umożliwiające prowadzenie interdyscyplinarnych warsztatów STEM. W skład zespołu wejdą osoby posiadające praktyczne umiejętności w zakresie:

robotyki i automatyki;

mechaniki i konstruowania;

elektroniki;

programowania i mikrokontrolerów;

projektowania przestrzennego i druku 3D;

narzędzi sztucznej inteligencji;

prowadzenia zajęć edukacyjnych i warsztatowych;

pracy z małymi grupami uczestników.

Prowadzący będzie odpowiedzialny nie tylko za przekazanie wiedzy, ale również za zapewnienie bezpiecznej i prawidłowej organizacji pracy, wspieranie uczestników w rozwiązywaniu problemów oraz dostosowanie poziomu trudności do ich możliwości.

Zasoby techniczne

W realizacji zadania wykorzystane zostaną w szczególności:

drukarka 3D;

filamenty i materiały eksploatacyjne;

elementy konstrukcyjne ramion robotycznych;

serwomechanizmy;

mikrokontrolery;

płytki prototypowe;

przewody i elementy elektroniczne;

czujniki;

elementy zasilania;

komputery/laptopy;

oprogramowanie do projektowania modeli 3D;

środowiska programistyczne;

narzędzia cyfrowe wspierające proces projektowania i programowania;

narzędzia sztucznej inteligencji wykorzystywane jako wsparcie procesu edukacyjnego.

Sprzęt będzie wykorzystywany przede wszystkim jako narzędzie dydaktyczne umożliwiające uczestnikom samodzielną pracę. Konstrukcja projektu zakłada możliwie bezpośredni kontakt uczestników z urządzeniami i materiałami.

Zasoby organizacyjne

Oferent zapewni organizację rekrutacji uczestników, przygotowanie harmonogramu, komunikację z uczestnikami, przygotowanie materiałów edukacyjnych, organizację miejsca realizacji oraz dokumentowanie przebiegu projektu.

Liczebność grup zostanie ograniczona do 5 osób, co umożliwi zapewnienie indywidualnego wsparcia prowadzącego i aktywnego udziału każdego uczestnika. Małe zespoły pozwolą również na efektywną pracę projektową i bezpieczne korzystanie ze sprzętu.

Zasoby lokalowe

Zajęcia zostaną przeprowadzone w przestrzeni umożliwiającej pracę warsztatową z elektroniką, komputerami, elementami mechanicznymi i drukiem 3D. Miejsce realizacji zostanie przygotowane

w sposób zapewniający odpowiednie warunki do pracy zespołowej oraz, w miarę możliwości, dostępność dla osób ze szczególnymi potrzebami.

Zasoby merytoryczne

Podstawowym zasobem projektu będzie autorski program warsztatów oparty na metodzie learning by doing i pełnym cyklu projektowym. Uczestnicy będą przechodzić przez kolejne etapy:

problem → pomysł → projekt → model 3D → wykonanie → montaż → elektronika → programowanie → testowanie → poprawa → zastosowanie AI → działający prototyp.

Takie połączenie zasobów osobowych, technicznych i organizacyjnych pozwoli stworzyć środowisko, w którym uczestnicy będą mogli nie tylko zdobyć wiedzę, ale przede wszystkim samodzielnie zastosować ją w praktyce.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Prowadzenie 30 h warsztatów	5 400,00		
2.	Komponenty mechaniczne	1 050,00		
3.	Elektronika	800,00		
4.	Filament i materiały eksploatacyjne	600,00		
5.	Materiały edukacyjne (filmy, materiały cyfrowe - wszystko dostosowane do osób ze specjalnymi potrzebami)	500,00		
6.	Obsługa projektu, materiały biurowe, księgowosc	500,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		8 850,00	7 000,00	1 850,00

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 - złożony elektronicznie)*
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 - złożony elektronicznie)*
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.