# 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 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://patrzszerzej.org/**, Adres e-mail: **fundacja@patrzszerzej.org**, Numer telefonu: **797443325**,<br><br>**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**<br><br>**Adres e-mail: jchustecki@patrzszerzej.org Telefon: 797443325** |

**III. Zakres rzeczowy zadania publicznego**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **1. Tytuł zadania publicznego** | Dzień rozegranej edukacji obywatelskiej | | | |
| **2. Termin realizacji zadania**[2)] | Data rozpoczęcia | 12.11.2026 | Data zakończenia | 30.12.2026 |

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

**Opis zadania**

Cel projektu:

Celem projektu "Dzień rozegranej edukacji obywatelskiej" jest zapoznanie młodych ludzi z potencjałem naukowym i edukacyjnym gier i symulacji, wzrost kompetencji obywatelskich oraz kształtowanie ich kompetencji miękkich takich jak umiejętność pracy w grupie, negocjacji, optymalizacji decyzji czy kreatywnego myślenia i rozwiązywania problemów - umiejętności potrzebnych dla rozwoju innowacyjności i przedsiębiorczości (Cel Operacyjny 4.1. Rozwijamy nasz potencjał twórczy - Strategia #Warszawa2030). Chcemy poprzez innowacyjne narzędzia edukacyjne pokazać, że można w interaktywnej formie zdobywać wiedzę i kształtować kompetencje - proponowana przez nas grywalizacja jest wszakże wykorzystywana m.in. w ekonomii, psychologii czy socjologii.
Proponowane działania wpisują się w strategię #Warszawa2030 także w zakresie Celu Operacyjnego 1.1. Dbamy o siebie nawzajem oraz 1.2. Wspólnie decydujemy o swoim mieście, bowiem istotnym celem dalekosiężnym projektu jest zachęcenie uczestników do aktywniejszego uczestnictwa w życiu społecznym i politycznym oraz do partycypacji w życiu wspólnoty lokalnej.
Projekt jest kontynuacją działań z lat 2024, 2025 oraz 2026. Po sukcesie I, II i III edycji projektu "Rozegrana Stolica" oraz projektów realizowanych w warszawskich szkołach ponadpodstawowych "Akademia Kompetencji" oraz "Rozegrana edukacja" chcemy zorganizować dzień edukacji obywatelskiej, który pozwoli uczestnikom nawiązać nowe kontakty oraz wziąć udział w kolejnych warsztatach z zakresu edukacji obywatelskiej. Chcemy, aby obok kompetencji miękkich i sieciowania, warsztaty przyczyniły się do zwiększenia poczucia wpływu na m.st. Warszawa i zrozumienia złożoności procesu zarządzania miastem (warsztat z grą "Plan Miasta"), zrozumienia znaczenia i mechanizmów budżetu obywatelskiego (warsztat z grą "Budżet Obywatelski") oraz zrozumienia mechanizmów polityki na szczeblu krajowym (warsztat z grą "Kampania Wyborcza"). Oprócz tego chcemy promować metodę, którą stosujemy i wyposażyć nauczycieli i MAL w materiały edukacyjne w postaci gry symulacyjnej oraz w broszurę informującą o możliwościach wykorzystania gier w edukacji i instrukcji do ich przeprowadzenia.

Grupa docelowa:

Grupą docelową projektu są nasi odbiorcy (młodzież i młodzi dorośli z Warszawy), którzy chcą zdobywać kompetencje obywatelskie, uczyć się w aktywny i kreatywny sposób, a także zawiązywać nowe znajomości, które mogą przyczynić się do ciekawych inicjatyw społecznych w przyszłości. Projekt jest odpowiedzią na zaobserwowany problem społeczny jakim są problemy z koncentracją i niechęć do nauki wśród młodego pokolenia - uczniów i studentów. Z badań fokusowych przeprowadzonych przez IKN "Myśl Politycznie" na grupie warszawskich studentów wynika, że 75,8% ma trudności ze skupieniem się na zajęciach i przyswajaniem wiedzy. Ponadto 82,7% stwierdziło, że sposób prezentacji zagadnień na studiach jest nieinteresujący i nie pobudza do myślenia. Wyniki te potwierdzają międzynarodowe badania Alice Petty, z których wynika, że 48,6% uczniów i studentów ma poważne problemy z koncentracją i nie lubi się uczyć, natomiast 47,7% odczuwa częściowe problemy ze skupieniem uwagi. Jednym z istotnych powodów jest forma nauczania, która nie pozwala na kształtowanie przydatnych w życiu i na rynku pracy kompetencji, a zamiast tego oferuje suchą teorię. Negatywnym skutkiem tego problemu jest przede wszystkim zniechęcenie młodych ludzi do nauki oraz wynikające z tego deficyty kompetencji (w tym kompetencji miękkich oraz kompetencji obywatelskich). Chcemy poprzez nasze działania dotrzeć do młodzieży i młodych dorosłych (szczególnie uczniów i studentów) z Warszawy, którzy są

zainteresowani alternatywną formą nauczania i chcą kształtować swoje kompetencje w zakresie współpracy, negocjacji i podejmowania decyzji.
Przedstawione problemy obserwujemy także jako zespół Fundacji (prowadzimy warsztaty grywalizacyjne dla młodzieży od 2023 roku). Jednocześnie podczas realizacji licznych projektów edukacyjnych, otrzymujemy bardzo pozytywne reakcje zarówno od uczniów/studentów jak i od nauczycieli. Nasi odbiorcy wskazują, że chcą kontynuować uczestnictwo w prowadzonych przez nas warsztatach i mieć możliwość rozwijania swoich kompetencji w kolejnych warsztatach/grach. Jednocześnie prowadząc warsztaty w szkołach (projekt "Rozegrana Edukacja", "Akademia Kompetencji", "Ograć dezinformację") otrzymujemy bardzo dużo próśb od nauczycieli o udostępnienie materiałów i stworzenie dla nich instrukcji, tak aby mogli oni prowadzić nasze gry na swoich zajęciach z edukacji obywatelskiej. Poprzez realizację projektu "Dzień rozegranej edukacji obywatelskiej" chcemy zaprosić naszych odbiorców z różnych szkół i projektów na wspólne warsztaty oraz zapewnić nauczycielom materiały i instrukcje do prowadzenia gier z innymi klasami w ramach edukacji obywatelskiej. W ramach rekrutacji będziemy więc zapraszać przede wszystkim nauczycieli z grupami uczniów (5-10 osób) ze szkół, które uczestniczyły w naszych warsztatach, uczestników naszych warsztatów otwartych (kampania remarketingowa) oraz w razie pozostałych wolnych miejsc nowe osoby, które chcą wziąć udział w warsztatach grywalizacyjnych z zakresu edukacji obywatelskiej. Rekrutacja odbywać się będzie poprzez formularze elektroniczne zamieszczone na stronie internetowej Fundacji w zakładce poświęconej projektowi.

Planowanie działania:

Projekt "Dzień rozegranej edukacji obywatelskiej" zakłada organizację całodniowego wydarzenia poświęconego edukacji obywatelskiej. Program zakłada organizację 6 warsztatów grywalizacyjnych, krótkiej prelekcji na temat zaangażowania obywatelskiego oraz networkingu młodych ludzi. Wydarzenie odbędzie się w następującej formule:
1) Prelekcja wprowadzająca - powitanie uczestników i rozmowa na temat znaczenia i form zaangażowania obywatelskiego (30 min)
2) I warsztat grywalizacyjny - uczestnicy podzieleni będą na 3 grupy i uczestniczyć będą równolegle w 3 salach w następujących warsztatach: (3h)
-> Wspólne decydowanie o rozwoju Warszawy - uczestnicy zagrają w grę scenariuszową "Plan Miasta", gdzie odpowiadać będą za rozwój transportu, usług społecznych, mieszkalnictwa itp. przy jednoczesnych ograniczeniach budżetowych, przestrzennych, architektonicznych. Warsztat pokaże, jak złożone jest zarządzanie miastem, jak trzeba godzić nieraz sprzeczne interesy i jak ważne jest wspólne decydowanie o jego rozwoju. Warsztat nauczy także kompetencji: zarządzania zasobami, optymalizacji decyzji oraz współpracy.
-> Narzędzia partycypacji - budżet obywatelski - uczestnicy zagrają w grę symulacyjną "Budżet Obywatelski", w której otrzymają indywidualne role i będą uczestniczyć w wyborze projektów do budżetu obywatelskiego (na poziomie dzielnicowym oraz ogólnomiejskim). Każdy z uczestników będzie miał indywidualne cele, ale będzie musiał równocześnie zadbać o potrzeby każdej z dzielnic i całego miasta. Uczestników w grze będzie ograniczał ponadto budżet oraz czas. Warsztat nauczy kompetencji z zakresu: negocjacji, kreatywnego rozwiązywania problemów oraz pozytywnej komunikacji.
-> Zrozumieć państwo, czyli Kampania Wyborcza od podszewki - uczestnicy zagrają w grę scenariuszową "Kampania Wyborcza", w której część wcieli się w kandydatów na prezydenta, część w przedstawicieli sztabów wyborczych, a pozostali będą reprezentować różne grupy społeczne. Gra prezentować będzie różne etapy kampanii wyborczej - w tym: rozmowy kandydatów z grupami społecznymi, wiece wyborcze, debaty etc. Gra nauczy kompetencji z zakresu: autoprezentacji,

retoryki i wystąpień publicznych, negocjacji i pozyskiwania poparcia, przekonywania do własnych postulatów (argumentacji).
3) Przerwa kawowa, poczęstunek, networking (30 min)
4) II warsztat grywalizacyjny - tematy warsztatów takie same jak podczas I serii (3h).

Dzięki formule wydarzenia każdy z uczestników weźmie udział w 2 z 3 wybranych warsztatów. Na każdym z nich przewidziane jest miejsce dla grupy od 10 do 25 osób. Każdy warsztat trwać będzie 3 godziny (wstęp merytoryczny, gra scenariuszowa/symulacyjna, podsumowanie, dyskusja). Każdy z warsztatów prowadzony będzie przez dwóch doświadczonych animatorów. Uczestnictwo w projekcie będzie darmowe. Ponadto nauczyciele zaproszeni zostaną do obserwowania warsztatów, aby móc następnie poprowadzić je w swoich szkołach/klasach na zajęciach z edukacji obywatelskiej. Nauczyciele otrzymają także broszury informacyjne z instrukcją prowadzenia gry oraz materiały do gry "Kampania Wyborcza". Broszura z instrukcją zostanie także umieszczona na stronie jako pdf w otwartym dostępie.

Dobór metody prowadzenia działań wynika z jej efektywności. Forma nauki poprzez gry i symulacje stanowi skuteczną alternatywę dla tradycyjnych form nauczania takich jak wykłady czy szkolenia. Badacze tacy jak E.A. Boyle, E. W. MacArthur, T.M. Connolly, T. Hainey, M. Manea, A. Kärki, czy P. Van Rosmalen, wskazują, że uczenie z wykorzystaniem mechanizmów gier może być efektywniejsze od tradycyjnego nauczania w klasie, ponieważ pozwala zmaksymalizować motywację odbiorców, wyzwolić ciekawość i utrzymywać zaangażowanie. Ponadto z badań ankietowych przeprowadzonych przez Joannę Świętoniowską na uczniach warszawskich liceów wynikało, że zastosowanie metod grywalizacyjnych wzmaga koncentrację i motywację do nauki. Podobne wnioski płyną z warsztatów przeprowadzonych przez Fundację Patrz Szerzej w poprzednich latach. Uczestnicy deklarowali, że warsztaty zmotywowały ich do rozwijania kompetencji i nauki poruszanych zagadnień. Duża część z nich zwracała uwagę, że bardzo chciałaby, aby wprowadzać elementy grywalizacji do systemu edukacji. Warsztaty prowadzone będą zarówno w oparciu o gry symulacyjne jak i scenariuszowe.

Harmonogram działań:

12.11.2026 r. - 30.11.2026 r. - przygotowanie działań do realizacji, zakup i wydruk materiałów niezbędnych do realizacji działań, rezerwacja sal.
12.11.2026 r. - 05.12.2026 r. - promocja projektu (przygotowanie materiałów i dystrybucja), rekrutacja uczestników do projektu.
05.12.2026 r. - 22.12.2026 r. - realizacja dnia rozegranej edukacji obywatelskiej
22.12.2026 r. - 30.12.2026 r. - podsumowanie projektu, rozliczenie, ewaluacja działań.

Komplementarność działań:

Projekt współgra z innymi działaniami podejmowanymi przez Fundację Patrz Szerzej, a konkretniej stanowi ich uzupełnienie. W ostatnich latach prowadziliśmy w Warszawie serię projektów edukacyjnych z zakresu grywalizacji w formie otwartych warsztatów w Warszawie ("Rozegrana Stolica - Graj i ucz się!"; "Rozegrana Stolica 2.0 - Graj i ucz się"; "Rozegrana Stolica 3.0 - Graj i ucz się", a także warsztatów otwartych w różnych dzielnicach m.st. Warszawy np. ("Rozegrane Bielany - warsztaty grywalizacyjne dla mieszkańców Bielan" czy "Rozegrane Bielany 2.0. - warsztaty grywalizacyjne dla mieszkańców Bielan w 2026 roku"). Oprócz tego realizowaliśmy programy edukacyjne oparte na grywalizacji w warszawskich szkołach ponadpodstawowywch w ramach

programów: "Rozegrana Edukacja - warsztaty grywalizacyjne dla warszawskich licealistów" (m.st. Warszawa) oraz "Akademia Kompetencji - warsztaty grywalizacyjne dla uczniów szkół ponadpodstawowych" (MEN). Niniejszy projekt jest kontynuacją naszej działalności i ma na celu także zintegrowanie, zapoznanie ze sobą i wspólne działanie naszych odbiorców z różnych grup (grup otwartych, grup szkolnych). Chcemy wspomóc w ten sposób budowanie relacji i umożliwić wspólne działanie.

Z przeprowadzonych przez nas analiz wynika, że obecnie nie ma (poza działaniami naszej organizacji) oferty darmowych warsztatów dla Warszawiaków z wykorzystaniem gier i symulacji. Są natomiast prowadzone rozmaite projekty z zakresu edukacji pozaformalnej z zakresu kształtowania kompetencji miękkich, choć w innych formach dydaktycznych. Projekt "Dzień rozegranej edukacji obywatelskiej" byłby więc poszerzeniem oferty miasta w tym zakresie i szansą na dotarcie do osób, do których skuteczniej trafia taka forma aktywnego kształcenia.

**Miejsce realizacji**

Warsztaty realizowane będą w salach udostępnionych przez Warszawskie Domy Kultury i Miejsca Aktywności Lokalnej (MAL).

Odbyliśmy wstępne rozmowy z MAL "Dwa Jelonki" na Bemowie, ul. Rozłogi 18, 01-310 Warszawa. MAL posiada 3 odpowiednie sale warsztatowe oraz przestrzeń kuchenną/jadalną. Co równie istotne - MAL jest w pełni dostosowany do osób z niepełnosprawnościami.

| **4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego** | | |
|---|---|---|
| **Nazwa rezultatu** | **Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)** | **Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika** |
| Liczba przeprowadzonych warsztatów | 6 | harmonogram projektu na stronie internetowej Fundacji, dokumentacja zdjęciowa |
| Liczba godzin warsztatów | 18 | harmonogram projektu na stronie internetowej Fundacji, ewidencja czasu pracy animatorów |
| Odbiorcy bezpośredni działań (uczestnicy warsztatów) | 60 | Lista obecności, dokumentacja zdjęciowa |
| Liczba odbiorców pośrednich z grupy docelowej | 10000 | Wyniki widoczności postów informujących o wydarzeniach na mediach społecznościowych. |

| | | |
|---|---|---|
| Gry symulacyjne ("Kampania Wyborcza") wręczone warszawskim szkołom ponadpodstawowym i instytucjom kultury (MAL) | 10 | Lista z potwierdzeniem odbioru gry podpisywana przez nauczycieli/opiekunów/przedstawiciela MAL podczas wydarzenia |
| Stworzona broszura informacyjna na temat gier w edukacji wraz z instrukcją "Strefy Gracza" i instrukcją przeprowadzenia gry w klasie (broszura papierowa dla nauczycieli biorących udział i ogólnodostępny pdf) | 1 | Broszura w formacie pdf |

**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 dla młodzieży, chcą krzewić wartości proobywatelskie, a także integrować młodych ludzi i pomagać im w odbudowie relacji rówieśniczych oraz kształtować kompetencje miękkie. Zauważamy, że zmiany technologiczne prowadzą do alienacji młodych ludzi - coraz częściej zamiast relacji bezpośrednich, wybierają oni kontakty on-line. Naszą misją jest aktywizacja młodzieży - 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 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.
W zespole Fundacji działa aktualnie 4-osobowy Zarząd oraz grupa 10 wolontariuszy i praktykantów.

**Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie**

Jako zespół Fundacji stworzyliśmy dotychczas 14 autorskich, edukacyjnych gier symulacyjnych oraz scenariuszowych, które zostały przetestowane na warsztatach i otrzymały wysokie oceny od uczestników. W zakresie tworzenia materiałów dydaktycznych współpracujemy m.in z ekspertami z WNPiSM UW (Wydział Nauk Politycznych i Studiów Międzynarodowych), WDIB UW (Wydział Dziennikarstwa, Informacji i Bibliologii), ISNS UW (Instytut Stosowanych Nauk Społecznych) oraz Uniwersyteckim Centrum Kształcenia Nauczycieli na UW.

Posiadamy również doświadczenie w realizacji rozmaitych działań twórczych oraz edukacyjnych, w tym: w organizacji wydarzeń edukacyjnych, prowadzeniu i organizacji warsztatów grywalizacyjnych oraz warsztatów z zakresu komunikacji. Naszą wiedzę oraz doświadczenie w wykorzystaniu alternatywnych metod nauczania wykorzystywaliśmy realizując projekty edukujące m.in. młodzież

licealną.

Dotychczas realizowaliśmy następujące projekty:

- Rozegrana Edukacja - warsztaty grywalizacyjne dla warszawskich licealistów" finansowany przez Urząd m.st Warszawy, realizowany na zlecenie Biura Edukacji Urzędu Miasta Stołecznego Warszawy, polegający na przeszkoleniu uczniów szkół ponadpodstawowych z m.st. Warszawy za pomocą autorskich gier scenariuszowych (łącznie 12 warsztatów). Celem projektu było uzupełnienie oferty zajęć warszawskich szkół ponadpodstawowych (liceów ogólnokształcących) o warsztaty z zakresu nauk społecznych oraz edukacji obywatelskiej prowadzone metodą grywalizacyjną - nastawione na kształtowanie kompetencji miękkich uczniów.
- “Most do Nauki - Kongres uzdolnionej młodzieży” finansowany przez MEN, w ramach zadania publicznego pn.: "Program wspierania rozwoju uczniów wybitnie uzdolnionych", organizowany we współpracy z WNPiSM UW. Podczas tego całodniowego wydarzenia wybitni uczniowie szkół ponadpodstawowych z kilku województw mieli okazję zapoznać się z grywalizacyjnymi formami edukacji w naukach społecznych oraz wziąć udział w licznych wykładach i warsztatach z wykorzystaniem narzędzi edukacyjnych Fundacji oraz technologią VR.
- "Akademia Kompetencji - warsztaty grywalizacyjne dla młodzieży ze szkół ponadpodstawowych" finansowany przez Ministerstwo Edukacji Narodowej w ramach programu "Młodzi obywatele". Projekt dotyczył przeszkolenia uczniów szkół ponadpodstawowych z województw: mazowieckiego, łódzkiego oraz lubelskiego za pomocą autorskich gier scenariuszowych i symulacyjnych (łącznie 20 warsztatów) oraz stworzenie narzędzia dydaktycznego dla szkół w postaci gry symulacyjnej na temat edukacji obywatelskiej. Celem projektu było rozwinięcie kompetencji miękkich uczestników w zakresie pracy w grupie, negocjacji, kreatywnego myślenia, dedukcji i racjonalnego gospodarowania zasobami (przedsiębiorczości), a także zwiększenie poziomu świadomości obywatelskiej i kształtowanie postaw obywatelskich oraz wzrost wiedzy z zakresu nauk społecznych i politycznych.
- "Ograć Dezinformację!" finansowany przez MEN w ramach programu "Kompas Młodego Obywatela". W ramach projektu stworzyliśmy grę symulacyjną "Szum" przeznaczoną do edukacji na temat przeciwdziałania dezinformacji. Aktualnie realizujemy 40 warsztatów edukacyjnych w szkołach ponadpodstawowych złożonych z dwuwarsztatowego cyklu: warsztatu z grą "Szum" oraz warsztatu z grą "Wojna Hybrydowa".
"Grywalizacja Obywatelska" oraz "Grywalizacja Obywatelska 2.0." - projekty skierowane do młodzieżowych Rad oraz młodzieży zaangażowanej społecznie, realizowane zarówno w dużych miastach jak i mniejszych miejscowościach w Polsce. Projekty realizowane we współpracy z Międzynarodowym Instytutem Społeczeństwa Obywatelskiego (MISO) oraz Fundacją Konrada Adenauera (KAS). W ramach pierwszego projektu w 2025 roku przeprowadziliśmy serię 12 szkoleń dla młodzieżowych rad (w tym w miastach i mniejszych miejscowościach) z wykorzystaniem scenariuszy i gier Fundacji Patrz Szerzej. Szkolenia poświęcone były rozwojowi kompetencji miękkich oraz edukacji obywatelskiej. W bieżącym roku zaplanowane jest kolejne 12 szkoleń w ramach drugiej edycji projektu.
- "Akcja grywalizacja!" - finansowany ze środków Europejskiego Korpusu Solidarności. Zorganizowaliśmy w ramach niego serię warsztatów grywalizacyjnych na Uniwersytecie Warszawskim (otwartych dla mieszkańców Warszawy). Zajęcia obejmowały różne typy gier - od planszówek, przez gry scenariuszowe, aż po gry miejskie i były poświęcone różnorodnym tematom z zakresu nauk społecznych.
- "Rozegrana Stolica - graj i ucz się!", "Rozegrana Stolica 2.0 - graj i ucz się!" oraz "Rozegrana Stolica 3.0 - graj i ucz się!", finansowane przez m.st. Warszawa, w ramach których zorganizowaliśmy serię

warsztatów z wykorzystaniem autorskich gier scenariuszowych.
- "Rozegrane Bielany - warsztaty grywalizacyjne dla mieszkańców Bielan" oraz „Rozegrane Bielany 2.0. - warsztaty grywalizacyjne dla mieszkańców Bielan w 2026 roku”, w ramach których zorganizowane zostały serie warsztatów grywalizacyjnych, z wykorzystaniem różnych typów gier dla mieszkańców Bielan z naciskiem na kształtowanie kompetencji miękkich i edukację obywatelską.

Oprócz wyżej wymienionych realizowaliśmy także projekty wzmacniające wspólnoty lokalne (m.in. "Międzypokoleniowe planszówki sąsiedzkie na Bemowie - edycja wakacyjna"; "Świąteczny dzień gier planszowych na Felinie"; "Międzypokoleniowe spotkanie Halloweenowe dla Warszawiaków"), a także projekty nakierowane na animację czasu wolnego dzieci i młodzieży (m.in. "Spotkania planszówkowe dla dzieci i młodzieży na Woli").

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

Zasoby kadrowe:
Projekt będzie realizowany przez doświadczonych animatorów, a także specjalistów ds. koordynacji i promocji. Przy realizacji projektu zespół wspierać będą także wolontariusze Fundacji.

Zespół merytoryczny:

Animator 1: pracownik naukowo-dydaktyczny Uniwersytetu Warszawskiego, autor przedmiotu „Grywalizacja – rozwój kompetencji miękkich” oraz kursów „Gamifikacja WOS” i „Gamifikacja Edukacji Obywatelskiej”. Prowadzi zajęcia na kierunkach politologia oraz bezpieczeństwo wewnętrzne na WNPiSM UW, a także zajęcia kształtujące kompetencje dydaktyczne w Centrum Kształcenia Nauczycieli Języków Obcych i Edukacji Europejskiej. Współorganizował oraz brał udział w konferencjach naukowych poświęconych innowacjom dydaktycznym (ogólnopolskich i międzynarodowych), występując m.in. podczas wydarzeń naukowych w Seulu i Warszawie. Współpracował z uniwersytetami fińskimi w obszarze kształcenia (m.in. Tampere University). Posiada publikacje naukowe z zakresu teorii gier oraz innych zagadnień nauk społecznych. Prowadził dziesiątki warsztatów realizowanych w ramach projektów lokalnych, ogólnopolskich i międzynarodowych. Związany z Fundacją Patrz Szerzej od początku jej funkcjonowania.

Animator 2: absolwent nauk politycznych na Uniwersytecie Warszawskim. Doświadczony projektant gier i narzędzi grywalizacyjnych wykorzystywanych w edukacji formalnej i pozaformalnej. Specjalizuje się w tworzeniu gier scenariuszowych i aplikacji edukacyjnych rozwijających kompetencje społeczne, obywatelskie oraz umiejętność krytycznej analizy informacji. W swoim dorobku posiada osiem gier scenariuszowych wykorzystywanych w projektach edukacyjnych realizowanych na uczelniach, w szkołach oraz w przestrzeni publicznej. Posiada doświadczenie w prowadzeniu warsztatów grywalizacyjnych w projektach lokalnych, krajowych i europejskich, w tym działań skierowanych do młodzieży licealnej oraz projektów międzypokoleniowych. Od początku działalności związany jest z Fundacją Patrz Szerzej, w ramach której współtworzył i realizował liczne projekty edukacyjne i grywalizacyjne.

Animator 3: absolwent nauk politycznych na Uniwersytecie Warszawskim. Posiada wieloletnie doświadczenie w projektowaniu gier edukacyjnych i prowadzeniu warsztatów z młodzieżą. Jest współautorem materiałów edukacyjnych tworzonych dla MEN. Prowadził warsztaty z młodzieżą i studentami w ramach projektów (m.in. "Akademia Kompetencji", "Ograć dezinformację!", "Akcja grywalizacja!" czy "Rozegrane Bielany"). Jest autorem gier z zakresu edukacji obywatelskiej (m.in.

"Budżet Obywatelski" oraz "Kampania Wyborcza"). Wiele lat pracował także przy tworzeniu edukacyjnych materiałów audio-wizualnych, które stanowią integralną część kształcenia poprzez gry. Od początku działalności związany jest z Fundacją Patrz Szerzej.

Animator 4: animator i twórca gier Fundacji Patrz Szerzej. W swoim portfolio posiada 4 gry scenariuszowe oraz grę karcianą. Jest autorem scenariuszy do gier RPG oraz LARP. Brał udział w licznych konwentach gier i fantastyki, gdzie prowadził spotkania oraz warsztaty (m.in. MIMIK – Konwent Fantastyki KFiG czy Popularnonaukowy Konwent Fantastyki „Lustro" 2025). Prowadził warsztaty grywalizacyjne dla młodzieży w ramach programów MEN (m.in. "Akademia Kompetencji", "Most do Nauki") oraz w projektach międzypokoleniowych (m.in. "Rozegrane Bielany" oraz "Rozegrane Bielany 2.0."). Współtworzył m.in. gry "Kampania Wyborcza" oraz "Budżet Obywatelski", a także jest współautorem gry symulacyjnej "Szum" stworzonej dla MEN, w celu nauki przeciwdziałania dezinformacji.

Animator 5: animator i twórca gier Fundacji Patrz Szerzej. Odpowiada za testowanie oraz projektowanie graficzne gier tworzonych przez Fundację. Zaprojektował m.in. mapy, plansze i kafelki do gry "Plan Miasta" czy plansze, karty i grafiki do gry "Budżet Obywatelski". Animował lokalne projekty planszówkowe (w tym: "Międzypokoleniowe planszówki sąsiedzkie na Bemowie" czy "Świąteczny dzień gier planszowych na Felinie" ) oraz współprowadził warsztaty grywalizacyjne dla młodzieży w ramach programów "Rozegrana Stolica 2.0 - graj i ucz się!" oraz "Rozegrana Stolica 3.0 - graj i ucz się!". Posiada duże doświadczenie w nauczaniu młodzieży poprzez gry, które wykorzystuje m.in. prowadząc dla młodzieży edukacyjne sesje gier RPG.

Animator 6: student prawa na Uniwersytecie Warszawskim i animator Fundacji Patrz Szerzej. Specjalizuje się w uczeniu młodzieży podstaw prawa za pomocą gier i symulacji. Z Fundacją związany od półtora roku. Najpierw uczestniczył w tworzeniu gier jako wolontariusz, a od pół roku współprowadzi warsztaty grywalizacyjne i współtworzy materiały szkoleniowe. Prowadził warsztaty z zakresu edukacji obywatelskiej w szkołach ponadpodstawowych w ramach aktualnie realizowanego programu MEN "Ograć Dezinformację".

Zespół organizacyjno-promocyjny:

- Specjalista ds. promocji: absolwent nauk politycznych na specjalności marketingowej na Uniwersytecie Warszawskim. Posiada kilkuletnie doświadczenie w prowadzeniu działań marketingowych. Odpowiadał m.in. za tworzenie Serwisu Inwestora (filmy promocyjne, prowadzenie social mediów, reklamy celowane, identyfikacja graficzna). Od samego początku związany z Fundacją Patrz Szerzej - tworzy materiały na media społecznościowe (tekst, grafika), odpowiada za kontakty Fundacji z partnerami i uczestnikami oraz tworzy loga projektów oraz materiały promocyjne Fundacji. Obsługiwał promocyjnie rozmaite projekty (lokalne, krajowe i międzynarodowe) realizowane przez Fundację. W ramach projektu będzie odpowiedzialny m.in. za stworzenie broszury informacyjnej i promocję grywalizacji i game-based learning jako metody edukacyjnej w edukacji obywatelskiej.

- Koordynator projektu: absolwent studiów z zakresu nauk społecznych (prawo i politologia). Członek zarządu Fundacji posiadający doświadczenie w koordynowaniu i rozliczaniu projektów (w tym: projektów finansowanych ze środków m.st. Warszawy). Brał udział w licznych szkoleniach realizowanych przez FRSO z zakresu zarządzania organizacjami pozarządowymi (w tym: z zarządzania finansami i zarządzania projektami). W ramach projektu odpowiedzialny będzie za

zakupy, rozliczenia finansowe, poprawny obrót dokumentacji, tworzenie zgód i list obecności oraz za harmonogram i strukturę projektu.

- Zespół wolontariuszy Fundacji (10 osób), tworzą zaangażowali ludzie, którzy wspierają zespół zarówno w działaniach organizacyjnych jak i w testowaniu materiałów szkoleniowych i usprawnianiu gier edukacyjnych.

Zasoby rzeczowe:
- Przenośny projektor Samsung The Freestyle Gen 2 o wartości ok. 1 800 zł
- Laptop ASUS TUF Gaming F16 Core 5 o wartości ok. 4 500 zł
- Licencje do gier scenariuszowych, które będą wykorzystywane w projekcie (ok. 9 000 zł).
- Dostęp do programów graficznych umożliwiających stworzenie materiałów promocyjnych (np. Canva, Adobe Photoshop, CapCut).
- Aparat fotograficzny Olympus OMD o wartości około 3 500 zł.

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 warsztaty grywalizacyjne (6 animatorów x 6 godzin x 300 zł/h = 10 800 zł)<br><br>-> Prelekcja wprowadzająca oraz networking zostaną przeprowadzone przez Animatora 1 w ramach pracy społecznej. W networkingu oraz przygotowaniu sal w ramach pracy społecznej Fundację wspierać będą także wolontariusze. | 10 800,00 | | |
| 2. | Przygotowanie i wydruk materiałów warsztatowych (gry, akcesoria, instrukcje) - 3 x 400 zł = 1 200 zł | 1 200,00 | | |
| 3. | Wydruk materiałów dla nauczycieli (gry Kampania Wyborcza dla każdej ze szkół oraz dla MAL-u) - 200 zł x 10 = 2 000 zł | 2 000,00 | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4. | Przygotowanie i wydruk broszur promujących grywalizację w edukacji obywatelskiej wraz z instrukcją prowadzenia gry oraz dostępem do "Strefy Gracza" - 10 szt. x 50 zł = 500 zł | 500,00 | | |
| 5. | Poczęstunek dla uczestników (ciepłe napoje, ciastka, kanapki, soki etc.) | 1 000,00 | | |
| 6. | Wynagrodzenie dla koordynatora projektu (przygotowanie, rekrutacja, rozliczenie) - 40h x 40 zł/h = 1 600 zł | 1 600,00 | | |
| 7. | Opłaty księgowe | 250,00 | | |
| 8. | Zakup materiałów biurowych do obsługi projektu (papier, tusze, koszulki, segregator etc.)<br>- wkład własny finansowy 100 zł | 250,00 | | |
| 9. | Przygotowanie materiałów promocyjnych (marketing tradycyjny + marketing internetowy + zakładka na stronie internetowej) | 1 000,00 | | |
| **Suma wszystkich kosztów realizacji zadania** | | 18 600,00 | 18 500,00 | 100,00 |

# 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.