

p. Jan Zuch
19.04.17 J

11-9

Urząd Marszałkowski Województwa Dolnośląskiego
Departament Spraw Społecznych
SEKRETARIAT

Wpłynęło 18-04-2017

L. dz. RP.15169012017

Załączniki do rozporządzenia Ministra Rodziny, Pracy i Polityki Społecznej z dnia.....(poz. ...)

Załącznik nr 1

WZÓR

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 oraz w przypisach.

Zaznaczenie gwiazdką, np.: „pobieranie*/niepobieranie*” oznacza, że należy skreślić niewłaściwą odpowiedź, pozostawiając prawidłową. Przykład: „~~pobieranie*~~/niepobieranie*”.

I. Podstawowe informacje o złożonej ofercie

1. Organ administracji publicznej, do którego adresowana jest oferta	Urząd Marszałkowski Województwa Dolnośląskiego			
2. Tryb, w którym złożono ofertę	Art. 19a ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie			
3. Rodzaj zadania publicznego ¹⁾	Zadanie w zakresie kultury, sztuki, ochrony dóbr kultury i dziedzictwa narodowego, art. 4 punkt 16.)			
4. Tytuł zadania publicznego	"Pionierzy - edukacyjna gra planszowa"			
5. Termin realizacji zadania publicznego ²⁾	Data rozpoczęcia	3.07.2017	Data zakończenia	30.9.2017

II. Dane oferenta (-ów)

1. Nazwa oferenta (-ów), forma prawna, numer Krajowego Rejestru Sądowego lub innej ewidencji, adres siedziby oraz adres do korespondencji (jeżeli jest inny od adresu siedziby)	
Stowarzyszenie Kulturalno - Ekologiczne „Filtrator” NIP: 8952011937 KRS: 021834648 Adres siedziby: Ulica Słoneczna 1, Sokolowsko, 58-350 Mieroszów	
2. Inne dodatkowe dane kontaktowe, w tym dane osób upoważnionych do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. numer telefonu, adres poczty elektronicznej, numer faksu, adres strony internetowej)	Kamila Krysiak Prezes zarządu 535 485 827 kamila.krysiak@interia.pl

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Opis zadania publicznego proponowanego do realizacji wraz ze wskazaniem, w szczególności celu, miejsca jego realizacji, grup odbiorców zadania oraz przewidywanego do wykorzystania wkładu osobowego lub rzeczowego
Zadanie zakłada stworzenie scenariusza edukacyjnej gry planszowej "Pionierzy" opartej na motywach historycznych oraz wyprodukowanie gotowych egzemplarzy gry i udostępnienie ich dla szerszego grona odbiorców. Gra dzieje się tuż po zakończeniu II wojny światowej, w okresie wielkiej migracji ludności związanej z włączeniem tzw. "Ziem Odzyskanych" w nowe granice powojennej Polski. Miejsce akcji osadzone jest w jednym z dolnośląskich miast - nie sprecyzowanie jego nazwy

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.

²⁾ Termin realizacji zadania nie może być dłuższy niż 90 dni.

pozwole na większą uniwersalność w odbiorze gry i możliwość utożsamienia się z losami bohaterów niezależnie od miejsca zamieszkania graczy.

Forma gry planszowej to szansa dla młodego pokolenia na naukę historii w nowej, przystępnej i atrakcyjnej formie. Rozgrywka i interakcja z pozostałymi graczami będzie okazją do zbliżenia się do tego przełomowego czasu i poznania sytuacji tytułowych "Pionierów" - ówczesnych dolnoślązaków. Jednocześnie może stanowić dobry punkt wyjścia do dalszych poszukiwań i zgłębiania tego tematu przez młodzież (i innych odbiorców) w pozostałych formach (literatura, filmy, zdjęcia, wysłuchanie relacji krewnych czy innych świadków ówczesnych wydarzeń itp.).

Planowana promocja i kolportaż gry do 91 dolnośląskich miast, połączona z dalszą wysyłką do mniejszych miejscowości, instytucji czy osób prywatnych korzystając z lokalnych kanałów promocji pozwoli na realizację zadania w wielu ośrodkach regionu i dotarcie do różnych grup wiekowych.

Niedawno minęło 70 lat od przeniesienia granic Polski na zachód. W 1945 r. także Dolny Śląsk znalazł się w obrębie państwa polskiego. Jak chciała narracja tamtego systemu "wracając do macierzy", ale de facto ten powrót zachodził po kilkuset latach przynależności do innych organizmów państwowych. Niezależnie od tego, jak byśmy patrzyli na prawa Polski do "Ziem Odzyskanych", wielka migracja ludności dokonała się w połowie lat 40. ubiegłego wieku. W książce "Obce miasto. Wrocław 1945 i potem" niemiecki historyk Gregor Thum szczegółowo opisuje zmiany do jakich doszło. W latach 1945-1950 wysiedlono z tych terenów 3,5 mln Niemców. Do tej liczby należy doliczyć drugie tyle obywateli niemieckich, którzy po zawierusze wojennej nie wrócili w rodzinne strony. Ubytki w ludności planowano zastąpić nowymi mieszkańcami. Zachęceni przez polski rząd osadnicy z Polski centralnej przenosili się na zachód, by poprawić swoje warunki bytowe, w poszukiwaniu lepszej pracy i awansu społecznego. Przesiedleńcy z terenów włączonych do ZSRR byli z kolei migrantami przymusowymi. Zostali wykorzeni i pozbawieni możliwości kontynuacji życia w swoim dotychczasowym otoczeniu. Ciekawe i znaczące było to, że wysiedlanie Niemców i osiedlanie Polaków odbywały się w tym samym czasie. Z tego powodu pierwsi z nowych osadników trafiali na ziemie, które były wciąż zamieszkałe przez ludność niemiecką. Sytuacja współdzielenia domostwa przez Polaków i Niemców nawet przez okres kilku miesięcy nie należała do wyjątków. Na wsiach niemieccy i polscy rolnicy często prowadzili wspólnie gospodarstwo. Taki stan utrzymywał się w roku 1945 i w pierwszych miesiącach 1946 r. Dopiero w trakcie pierwszego roku po wojnie liczba Niemców na nowych ziemiach polskich zaczęła w szybkim tempie się zmniejszać. Organizowano sporo transportów do Niemiec, proces wysiedleń nabral rozmachu i prędkości. Jednak mimo intensywnej propagandy po stronie polskiej, namawiającej do zasiedlenia terenów odzyskanych, wielu Polaków sceptycznie podchodziło do idei porzucenia całego dobytku na rzecz wyprawy w nieznaną. Lęk ten potęgowała ciągła niepewność przyszłości tych ziem. Obawa ta towarzyszyła całemu pokoleniu przesiedleńców często przez całe życie. W wielu miejscach opisywane są historie rodzin, w których walizki do ostatnich dni na Dolnym Śląsku nie zostały rozpakowane ("bo przyjdą Niemcy i zabiorą"), żywy był strach przed rychłym powrotem obywateli niemieckich. Dziś kiedy dorastają kolejne generacje mieszkańców naszego regionu, chcemy przypomnieć przebieg największej w historii Europy wymiany ludności. Planujemy uświadomić młodemu pokoleniu skalę, jak i charakter wielkiej wędrówki ludów z lat 1945-1947. Mamy świadomość, że sposobem nie będzie szkolne przekazywanie suchych faktów. Dlatego chcemy opracować edukacyjną grę planszową, dzięki której w formie zabawy i interakcji będzie można zbliżyć się do tego przełomowego czasu i wczuć się w emocje ówczesnych dolnoślązaków. Wydaje nam się, że rosnąca w ostatnich latach popularność gier planszowych w Polsce (wciąż powstają nowe sklepy z planszówkami i wypożyczalnie gier) stanowi dużą szansę na zainteresowanie tematem młodzieży. Popularność wydanych w Polsce historycznych gier edukacyjnych (np. Kolejka, Pan tu nie stał) także pozwala żywić przekonanie, że młodzi ludzie będą chcieli sięgnąć po naszą grę i w ten sposób, często nie do końca świadomie, przyswoją sobie w praktyce wiedzę na temat przebiegu migracji powojennych.

Badania współczesnych psychologów pokazują, że rywalizacja w formie rozgrywki w grze sprzyja naszej zdolności poznawczej danego tematu. Dlatego liczymy, iż młodzież gimnazjalna i licealna z regionu chętnie sięgnie po przygotowaną przez nas grę planszową. Oczywiście, uczestnictwo w rozgrywce będzie interesujące również dla innych grup wiekowych, ale nastolatkom z Dolnego Śląska będą stanowiły naszą podstawową grupę odbiorczą.

Liczba odbiorców/ użytkowników gry planszowej - 7000 osób

Liczba odbiorców pośrednich (informacja o grze na stronie internetowej) - 15000 osób.

Cele:

- Poszerzenie wiedzy historycznej młodzieży Dolnego Śląska na temat wydarzeń z okresu tuż po II wojnie światowej; poszerzenie świadomości o własnym miejscu zamieszkania i przeszłości swoich przodków;
- Stymulacja odbiorców gry do dalszych poszukiwań informacji o tamtym okresie historycznym;
- Zwiększenie postawy lokalnego patriotyzmu; budowanie tożsamości lokalnej;
- Uświadomienie współczesnej młodzieży trudności z jakimi borykali się ich dziadkowie i pradziadkowie rozpoczynając nowe życie na nieznanym dla nich terenie; wzmocnienie postawy szacunku dla tamtych pokoleń i docenienie ogromu wykonanej przez nich pracy;
- Zachęcenie młodzieży do poszerzania wiedzy historycznej, poprzez przekazywanie jej w atrakcyjnej formie;
- Przyczynienie się do poprawy dialogu międzypokoleniowego, poprzez stymulację młodzieży do zadawania pytań starszym członkom swojej społeczności o ich przeszłość; uświadomienie młodym graczom, że są ostatnim pokoleniem, które ma jeszcze szansę wysłuchać relacji uczestników tamtych wydarzeń.

2. Zakładane rezultaty realizacji zadania publicznego

Opracowanie edukacyjnej gry planszowej. Prototypowy projekt gry zostanie przetestowany przez dwie grupy ekspertów, co pozwoli zbadać grywalność. Na etapie testów będziemy eliminować ewentualne niedociągnięcia i wprowadzać udoskonalenia. Kontekst historyczny będzie na bieżąco konsultowany z historykami i specjalistami.

- 500 egzemplarzy gry, które dotrą głównie do domów kultury i świetlic z ofertą dla młodzieży we wszystkich miastach oraz w wielu wsiach na Dolnym Śląsku. W każdym z 91 miast Dolnego Śląska zostanie wybrany jeden dom kultury, do którego zostanie wysłana gra wraz z przygotowaną notką prasową, którą dany ośrodek będzie zobowiązany rozpowszechnić w lokalnych mediach (strona internetowa, fb, prasa, itp.), dzięki czemu informacja o grze dotrze do świetlic sołeckich, domów kultury w gminach oraz do osób prywatnych.
- Strona internetowa gry o charakterze informacyjnym, zawierająca opis gry oraz informacje o kontekście historycznym.
- 10 wizyt w wybranych ośrodkach/domach kultury, wspólna rozgrywka połączona z rozmową na temat kontekstu historycznego gry, sytuacji ludzi na tzw. Ziemiach Odzyskanych, zebraniem opinii na temat atrakcyjności gry bezpośrednio od odbiorców.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego (w przypadku większej liczby kosztów istnieje możliwość dodania kolejnych wierszy)

Lp.	Rodzaj kosztu	Koszt całkowity	do poniesienia z wnioskowanej dotacji ³⁾	do poniesienia ze środków finansowych
-----	---------------	-----------------	---	---------------------------------------

		(zł)	(zł)	własnych, środków pochodzących z innych źródeł, wkładu osobowego lub rzeczowego ⁴⁾ (zł)
1	Koordinacja	5000	0	5000
2	Koncepcja	5000	0	5000
3	Promocja (media i fb)	2000	0	2000
4	Projekt gry planszowej i przygotowanie do druku	7000	2000	5000
5	Identyfikacja wizualna i materiały promocyjne	3000	1000	2000
6	Konsultacje historyczne	1000	0	1000
7	Testerzy gry	2400	0	2400
8	Usługi kurierskie - wysyłka gier	1000	500	500
9	Reklama w mediach społecznościowych	2000	500	1500
10	Materiały biurowe	500	0	500
11	Przygotowanie prototypu gry	500	0	500
12	Przejazdy	1000	0	1000
13	materiały promocyjne i gadzety	3000	0	3000
14	Wydruk Instrukcji do gry (500szt.)	2000	0	2000
15	Przygotowanie kart postaci: 6 postaci x 500 sztuk = 3000 szt.	2000	0	2000
16	Wydruk karty gry i akcji: 50 kart w pudle x 500 sztuk	6000	0	6000
17	Wydruk plansz: 500 sztuk	6000	0	6000
Koszty ogółem:		49400	4000	45400

Oświadczam(-y), że:

- 1) proponowane zadanie publiczne będzie realizowane wyłącznie w zakresie działalności pożytku publicznego oferenta;
- 2) w ramach składanej oferty przewidujemy **pobieranie*/niepobieranie*** świadczeń pieniężnych od adresatów zadania;
- 3) wszystkie podane w ofercie oraz załącznikach informacje są zgodne z aktualnym stanem prawnym i faktycznym;
- 4) oferent*/oferenci* składający niniejszą ofertę nie zalega (-ją)*/~~zalega (-ją)*~~ z opłacaniem należności z tytułu zobowiązań podatkowych;
- 5) oferent*/oferenci* składający niniejszą ofertę nie zalega (-ją)*/~~zalega (-ją)*~~ z opłacaniem należności z tytułu składek na ubezpieczenia społeczne.

³⁾ Wartość kosztów ogółem do poniesienia z dotacji nie może przekroczyć 10 000 zł.

⁴⁾ W przypadku wsparcia realizacji zadania publicznego.

