

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	Województwo Wielkopolskie z siedzibą Urzędu Marszałkowskiego Województwa Wielkopolskiego w Poznaniu
2. Rodzaj zadania publicznego¹⁾	26) działalność na rzecz integracji europejskiej oraz rozwijanie kontaktów i współpracy między społeczeństwami

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: Stowarzyszenie Kulturalno-Turystyczne VIATOR , Forma prawna: Stowarzyszenie Rejestrowe , Numer Krs: 0000099616 , Kod pocztowy: 61-701 , Poczta: Poznań , Miejscowość: Poznań , Ulica: Fredry , Numer posesji: 3 , Województwo: wielkopolskie , Powiat: Poznań , Gmina: m. Poznań , Strona www: www.viator.org.pl ,	
Adres korespondencji: Kod pocztowy: 62-271 , Poczta: Kłecko , Miejscowość: Dębница , Ulica: Dębница , Numer posesji: 33a , Województwo: wielkopolskie , Powiat: gnieźnieński , Gmina: Kłecko ,	
2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)	

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	Opracowanie, publikacja i promocja wielojęzycznego serwisu ze scenariuszami zajęć edukacyjnych związanych z historią Enigmy.			
2. Termin realizacji zadania²⁾	Data rozpoczęcia	01.05.2023	Data zakończenia	20.07.2023

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

Opis zadania

Na przełomie 2022 i 2023 roku minęło 90 lat od złamania przez Polaków maszyny szyfrującej Enigma, które wg historyków bardzo pomogło Aliantom w zmaganiach z hitlerowskimi Niemcami. O ile Polsce dokonania polskiego zespołu są raczej znane to niestety za granicą nie ma o nich świadomości bądź są niedoceniane. Aby temu zaradzić nasze Stowarzyszenie realizuje od ponad 10 lat szereg działań o zasięgu międzynarodowym. Między innymi realizujemy kolejne edycje międzynarodowej gry kryptologicznej theCODEBREAKERS, która zaistniała z inicjatywy Urzędu Marszałkowskiego Województwa Wielkopolskiego.

W tym roku postanowiliśmy rozszerzyć zakres działań skierowanych do odbiorców zagranicznych i stworzyć innowacyjne narzędzie wspierające propagowanie za granicą polskiej historii - udostępnić wielojęzyczną platformę on-line z materiałami metodycznymi dla nauczycieli (i innych liderów grup) ze scenariuszami zajęć na temat historii Enigmy. Scenariusze wraz z materiałami metodycznymi będą dostępne w językach państw, które współpracowały w łamaniu Enigmy, a więc angielskim, francuskim i polskim - tak by mogli z nich skorzystać odbiorcy z tych obszarów językowych

Dzięki realizacji projektu stworzymy innowacyjne narzędzie dające nauczycielom, animatorom, liderom z wielu krajów możliwość przeprowadzenia atrakcyjnych i merytorycznie poprawnych zajęć na temat Enigmy, które trudno samemu przygotować. Specjalny system informatyczny będzie udostępniał pełne scenariusze zajęć zarejestrowanym użytkownikom, którzy będą mogli podzielić się swoim doświadczeniem, a nawet współtworzyć kolejne scenariusze. Planujemy bowiem w przyszłości poszerzenie projektu o kolejne języki oraz liczbę scenariuszy do pobrania.

Serwis dla nauczycieli traktujemy jako narzędzie do zwiększenia oddziaływania merytorycznego gry na grupy młodzieży, ale jest to również pomysł na skrócenie dystansu do nauczycieli z całego Świata, którzy są dla nas naturalnym sojusznikiem w zachęcaniu młodych ludzi do udziału w kolejnych edycjach międzynarodowej gry theCODEBREAKERS. Nauczyciele, którzy zachęcali we wcześniejszych edycjach swoich uczniów do udziału w grze zadeklarowali, że takie materiały byłyby bardzo przydatne w ich codziennej praktyce. Zakładamy więc, że nauczyciele będą korzystać z naszego serwisu, a gdy w okresie realizacji gry kryptologicznej prześlemy im materiały promocyjne i będziemy mogli liczyć na to, że prześlą je swoim uczniom. Stworzymy tym samym kanał informacyjny dla nauczycieli, który nie będzie wymagał pośrednictwa sekretariatów szkół, a będzie trafiał do najbardziej zainteresowanych.

W ramach akcji informacyjnej przewidujemy każdorazowe informowanie o źródle finansowania projektu, zarówno w materiałach informacyjnych czy edukacyjnych zrealizowanych w ramach projektu, a także w prezentacjach, plakatach, mailach itp. jak i podczas ustnego przekazywania informacji o realizowanych działaniach.

Wszystkie działania projektu będą również szeroko promowane w regionach partnerskich województwa wielkopolskiego.

Na realizację projektu będą składać się:

- 1) Opracowanie (informatyczne, graficzne i merytoryczne) serwisu internetowego umożliwiającego

dystrybucję scenariuszy zajęć edukacyjnych wraz z materiałami,
2) Opracowanie 3 scenariuszy wraz materiałami merytorycznymi z tłumaczeniami na j. angielski i francuski,
3) Publikacja serwisu i akcja informacyjna (mailing do wybranych szkół zagranicznych i działania w mediach społecznościowych).

Podsumowując nasz projekt pozwoli na szersze propagowanie historii sukcesu polskich kryptologów, którzy współpracując z sojusznikami z Wielkiej Brytanii i Francji walczyli z sekretem Enigmy, a więc pielęgnowania pamięci historycznej oraz umacnianie tożsamości europejskiej.

Miejsce realizacji

Poznań

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego		
Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
Opracowanie serwisu internetowego umożliwiającego dystrybucję scenariuszy zajęć edukacyjnych wraz z materiałami,	1 serwis internetowy	Dokumentacja projektu
Opracowanie 3 scenariuszy wraz materiałami merytorycznymi z tłumaczeniami na j. angielski i francuski,	3 scenariusze z materiałami w 3 wersjach językowych	Dokumentacja projektu
Publikacja serwisu i akcja informacyjna.	1 kampania informacyjna	Zrzuty z ekranu

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

Charakterystyka oferenta

Od 2006 roku Stowarzyszenie zrealizowało lub współrealizowało ok. 60 projektów obejmujących imprezy turystyczne, gry internetowe, gry miejskie, akcje edukacyjne itp. Najważniejszymi z przeprowadzonych przez nas projektów były:

- cykl wycieczek i wyjazdów studyjnych po krajach europejskich: Ukraina, Macedonia, Białoruś, Mołdawia, Słowacja i Czechy.
- gry miejskie poświęcone enigmie (w tym jedna anglojęzyczna), w latach 2007 – 2017, organizowane we współpracy z Urzędem Miasta Poznania, Urzędem Marszałkowskim Województwa Wielkopolskiego.
- 13 internetowych gier kryptologicznych ŁAMACZE SZYFRÓW poświęconych enigmie, w latach 2009 – 2019, realizowanych we współpracy z Urzędem Miasta Poznania, Starostwem Powiatowym w Gnieźnie, Urzędem Marszałkowskim Województwa Wielkopolskiego, Urzędem Marszałkowskim Województwa Małopolskiego, Muzeum Historii Polski, Muzeum Oręża Polskiego.
- 9 międzynarodowych gier kryptologicznych theCODEBREAKERS poświęconych enigmie (w wersji anglojęzycznej, hiszpańskojęzycznej i niemieckojęzycznej), w latach 2011-2019, organizowane we współpracy z Urzędem Marszałkowskim Województwa Wielkopolskiego, Urzędem ds. Kombatantów i Osób Represjonowanych, Ministerstwem Obrony Narodowej.
- cykl miejskich poświęconych powstaniu wielkopolskiemu, w latach 2006-2017, we współpracy z Urzędem Miasta Poznań, Urzędem Marszałkowskim Województwa Wielkopolskiego,
- cykl Turystycznych Gier Miejskich, we współpracy z Urzędem Miasta Poznania, Urzędem Marszałkowskim Województwa Małopolskiego, Urzędem Gminy Sulęcyno, Urzędem Marszałkowskim Województwa Wielkopolskiego, Urzędem Marszałkowskim Województwa Dolnośląskiego, Bydgoskim Centrum Informacji,
- szereg innych gier miejskich o tematyce historycznej, turystycznej, edukacyjnej i kulturalnej, we współpracy m.in. z Urzędem Miasta Poznania, Urzędem Marszałkowskim Województwa Wielkopolskiego, Urzędem Marszałkowskim Województwa Małopolskiego.
- 15 gier muzealnych powstałych między innymi w: Muzeum Ziemi Nadnoteckiej w Trzciance, Muzeum Dzieci Wrzesińskich we Wrześni, Muzeum Ziemi Kępińskiej, w Muzeum Powstanie Wielkopolskiego 1918-19 w Poznaniu oraz w Muzeum Pierwszych Piastów na Lednicy.

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Planowany serwis będzie pierwszym realizowanym przez nas tego typu projektem internetowym, jednak mamy już duże doświadczenie w realizacji projektów programistycznych o charakterze popularyzacji historii. Do tej pory od roku 2009 zrealizowaliśmy:

- 9 internetowych gier kryptologicznych ŁAMACZE SZYFRÓW o skali ogólnopolskiej,
- 6 międzynarodowych gier kryptologicznych theCODEBREAKERS o skali międzynarodowej.

Wszystkie te gry rokrocznie skupiają od kilkuset do ponad tysiąca uczestników. Co ważne - pierwsza edycja gry CODEBREAKERS powstała z inicjatywy Urzędu Marszałkowskiego Województwa Wielkopolskiego.

Wśród celów statutowych naszego stowarzyszenia są:

- promowanie różnorodności kulturowych,
- likwidowanie stereotypów i niechęci w stosunku do innych narodowości,

- nawiązywanie kontaktów międzyludzkich.
- Nawiązując do tych celów staramy się w organizowanych przez nas Międzynarodowych Grach Kryptologicznych zawierać informacje promujące Polskę i jej historię tak aby wśród uczestników wzrastała świadomość dotycząca naszego kraju..

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

Zasoby kadrowe:

Projekt realizować będzie zespół ok 10 osób mających doświadczenie w realizacji poprzednich projektów Stowarzyszenia. Ważniejszymi osobami realizującymi projekt będą:

- księgowy i koordynator administracyjny projektów Stowarzyszenia,
- kryptolog, badacz dziejów złamania Enigmy - konsultant projektu,
- historyk, twórca gry, twórca projektu merytorycznego Centrum Szyfrów Enigma w Poznaniu,
- historyk,
- informatyk, autor skryptów w projektach Stowarzyszenia.

Zasoby rzeczowe:

- drukarka,
- zestaw komputerowy,
- literatura dotycząca tematu.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Opracowanie serwisu internetowego umożliwiającego dystrybucję scenariuszy zajęć edukacyjnych wraz z materiałami,	4 000,00		
2.	Opracowanie 3 scenariuszy wraz materiałami merytorycznymi z tłumaczeniami na j. angielski i francuski,	5 100,00		
3.	Publikacja serwisu i akcja informacyjna.	1 000,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		10 100,00	10 000,00	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. Dokument stanowiący o podstawie działalności podmiotu zawierający aktualne dane (*obligatoryjny - papierowo, złożony również elektronicznie*)
2. Aktualny statut lub inny akt regulujący status podmiotu (*obligatoryjny - papierowo, złożony również elektronicznie*)
3. Ewentualne pełnomocnictwo (*obligatoryjny - papierowo, złożony również elektronicznie*)
4. Oświadczenie o braku zaległości z tytułu zobowiązań publiczno-prawnych (*obligatoryjny - papierowo, złożony również elektronicznie*)
5. Oświadczenie o zgodności oferty z plikiem PDF (*obligatoryjny - papierowo, złożony również elektronicznie*)
6. Oświadczenie o Numerze Identyfikacji Podatkowej, REGON, numerze rachunku bankowego. (*obligatoryjny - papierowo, złożony również elektronicznie*)

7. Oświadczenie o ubieganiu/ nieubieganiu się z budżetu Samorządu Województwa Wielkopolskiego w roku 2023 o środki finansowe w trybie "małych grantów" (*obligatoryjny - papierowo, złożony również elektronicznie*)
 8. Oświadczenie o zapoznaniu się z zasadami przetwarzania danych osobowych (*obligatoryjny - papierowo, złożony również elektronicznie*)
 9. Zobowiązanie do zapewnienia dostępności zadań osobom ze szczególnymi potrzebami (*obligatoryjny - papierowo, złożony również elektronicznie*)
-

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.