

Załącznik nr 1

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 jest adresowana oferta	URZĄD GMINY W DOBREJ
2. Rodzaj zadania publicznego ¹⁾	

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	
STOWARZYSZENIE INVENI, KRS 0001188240 PODŁOPIEŃ 90, 34-650 TYMBARK	
2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)	PAWEŁ TOBIASZ, tel.: 799 261 030 Stowarzyszenie.inveni@gmail.com

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	AKTYWNE SPOTKANIA MIĘDZYPOKOLENIOWE			
2. Termin realizacji zadania publicznego ²⁾	Data rozpoczęcia	02.02.2026	Data zakończenia	6.02.2026
3. Syntetyczny opis zadania (wraz ze wskazaniem miejsca jego realizacji)				
<u>Miejsce projektu: GMINNY OŚRODEK KULTURY W DOBREJ</u>				
<u>Opis projektu</u>				
Propozycja spotkań we Ferie zimowe 2026 roku w godz 16:00-19:00				

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.

*Za projekt i organizację
Tm 10.01.2026*

Oferta uwzględnia 40 osób (20 dzieci+ 20 rodziców/ dziadków w konfiguracji jedno dziecko+ jeden dorosły)

Niniejsze warsztaty, to wyjątkowa przestrzeń, w której dzieci, rodzice i dziadkowie mogą spotkać się poza ekranem komputera i spędzić czas w twórczy i aktywny sposób.

Naszym celem jest integracja międzypokoleniowa poprzez zabawę, wspólne odkrywanie i rozwijanie pasji. Proponujemy różnorodne aktywności- od gier logicznych, przez zajęcia artystyczne i kreatywne, po ruchowe i naukowe doświadczenia- tak, aby każdy uczestnik, niezależnie od wieku znalazł coś dla siebie. Dzięki temu warsztaty stają się nie tylko formą rozrywki, ale też okazją do nauki, wzajemnej inspiracji i budowania więzi między pokoleniami.

Projekt ma na celu zapewnienie dzieciom wartościowej, edukacyjnej i bezpiecznej formy spędzania ferii oraz rozwój zdolności, które przełożą się na lepsze wyniki w nauce, większą pewność siebie i umiejętność logicznego myślenia.

Uzasadnienie projektu:

W okresie ferii zimowych dzieci często nie mają dostępu do zorganizowanych i rozwijających aktywności, co sprzyja biernym formom spędzania czasu, takim jak gry komputerowe czy media społecznościowe. Jednocześnie rośnie potrzeba wzmacniania kompetencji szkolnych, w tym logicznego myślenia, koncentracji, umiejętności planowania oraz radzenia sobie z emocjami.

Celem projektu jest organizacja cyklu kreatywnych, kulturalnych i sportowych zajęć dla dzieci, młodzieży, rodziców oraz dziadków w czasie ferii zimowych 2026.

Spotkania międzypokoleniowe pełnią szczególnie ważną rolę w życiu lokalnej społeczności, ponieważ:

- wzmacniają więzi rodzinne i społeczne – wspólne gry, zabawy, warsztaty artystyczne oraz działania sportowe sprzyjają budowaniu relacji dziadków z wnukami oraz rodziców z dziećmi,
- przeciwdziałają wykluczeniu społecznemu osób starszych – aktywne uczestnictwo dziadków w zajęciach pozwala im poczuć się potrzebnymi i wartościowymi,
- rozwijają kreatywność i współpracę – warsztaty plastyczne, zabawy ruchowe i zadania drużynowe uczą współdziałania, dzielenia się doświadczeniem i pomysłami,
- promują zdrowy i aktywny styl życia – uczestnicy będą spędzać czas w sposób konstruktywny, z dala od telewizji i ekranów,
- kształtują postawy wzajemnego szacunku i zrozumienia pomiędzy pokoleniami, co jest istotne dla integracji i harmonijnego rozwoju społeczności lokalnej.

Zakres projektu

Projekt obejmuje m. in.:

- warsztaty plastyczne i rękodzielnicze (farby, piankolina, masa plastyczna, kolaże),
- gry i zabawy ruchowe oraz integracyjne (kalambury, quizy, rebusy, konkurencje drużynowe),
- dzień artysty – wspólne tworzenie i wystawa prac,
- zajęcia międzypokoleniowe wzmacniające współpracę i relacje rodzinne,
- podsumowanie w formie wspólnej prezentacji efektów i wystawy.

Cele projektu

Rozwój kompetencji intelektualnych, społecznych i emocjonalnych poprzez naukę szachów, gier logicznych, warsztatów plastycznych i rękodzielniczych, gry i zabawy ruchowe oraz stworzenie wartościowej oferty edukacyjnej na ferie zimowe.

1. Cele szczegółowe:

- rozwijanie logicznego i strategicznego myślenia,
- wzmacnianie koncentracji, pamięci i umiejętności planowania,

22 mar 2025 10.01.25

- kształtowanie radzenia sobie z emocjami, zwłaszcza w sytuacji rywalizacji,
- rozwijanie kreatywności i umiejętności rozwiązywania problemów,
- zapewnienie dzieciom bezpiecznej, rozwijającej formy spędzania czasu wolnego,
- integracja uczestników i budowanie pozytywnych relacji rówieśniczych,
- promocja szachów i gier logicznych jako formy aktywnej edukacji,

Opis działań (program 5-dniowy)

DZIEŃ 1: DZIEŃ TWÓRCY

Uczestnicy tworzą drużyny (1 dziecko + 1 dorosły). Każda drużyna wymyśla swoją nazwę oraz krótki okrzyk drużynowy. Otrzymują koszulki oraz kubki, na których piszą nazwę drużyny oraz ozdabiają w dowolny sposób. Następnie z dostępnych materiałów tworzą gadżety związane

z drużyną (brelok, flaga, bransoletka itp.) Każda drużyna się przedstawia oraz swoje dzieła. Będą one potrzebne w kolejnych dniach.

Jeżeli czas pozwoli, to wtedy będą różne gry i zabawy integrujące wszystkich uczestników.

DZIEŃ 2: DZIEŃ STRATEGA

W tym dniu proponujemy, aby uczestnicy zagrali w różne logiczne gry no. Szachy, warcaby, Rummikub, Catan, Dixit. Rozgrywają turnieje ze sobą, mogą być parami, albo każdy z drużyny osobno. Wygrany z danej gry zdobywa największą ilość punktów, kolejny gracz kończący grę

o punkt mniej. Punkty zapisywane są na tablicy i sumowane w ostatni dzień.

Oczywiście jeżeli któryś z uczestników nie zna zasad, to osoba prowadząca zajęcia wyjaśnia wszystko.

DZIEŃ 3: DZIEŃ WIEDZY

Uczestnicy budują 5 torów kolejowych o takiej samej długości. Siadają drużynowo po przeciwnych końcach. Gracze odpowiadają na pytania. Wygrywa ta drużyna, której lokomotywa jako pierwsza dojedzie do peronu przeciwnika. Uczestnicy, którzy w danym momencie nie biorą udziału, mogą z pozostałych elementów budować konstrukcje kolejowe. Za wygranie danego etapu zbierane są punkty, które dodajemy do punktów z dnia poprzedniego.

DZIEŃ 4: DZIEŃ SZALEŃSTW

W tym dniu gramy w różne gry typu: kalambury, rebusy, zgadnij kto?, wyścigi drużynowe, łańcuch opowieści, balonowe szaleństwo, worek z rekwizytami. Część konkurencji będzie punktowana,

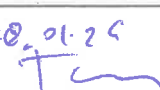
a część bez punktów, ale w ramach wspaniałej wspólnej zabawy. Zdobyte punkty dopisujemy do tych z dnia poprzedniego.

DZIEŃ 5: DZIEŃ ARTYSTY- ZAKOŃCZENIE

W ostatni dzień będziemy malować nietypowymi narzędziami (gąbki, patyczki, szczoteczki, folia bąbelkowa itd.), może być malowanie na kartkach, na folii spożywczej, na kamieniach. Prócz tego, każdy będzie musiał narysować wymyślane zwierzątko na kartce, a później odtworzyć je z piankoliny. W ostatnim dniu będzie również rozdanie dyplomów. Zamiar jest taki, aby każda drużyna dostała dyplom oraz drobne upominki. Nie będzie miejsc, każdy będzie mistrzem w jakiejś kategorii. Zdobywane wcześniej punkty, będą w ramach „zdrowej rywalizacji”.

5. Grupa docelowa

- dzieci i młodzież w wieku 5–12 lat zamieszkała na terenie Gminy Dobra,

Za zgodą z dnia 10.01.2025


- maksymalna liczba uczestników: max. 40 osób (20 dorosłych+20 dzieci)
- udział bezpłatny, dostępny również dla dzieci z mniej zasobnych rodzin.

Projekt ma potencjał do kontynuacji w kolejnych latach jako cykliczne wydarzenie gminne. Dzieci, które rozpoczną naukę szachów, mogą brać udział w kolejnych turniejach oraz rozwijać swoje umiejętności w kołach szachowych przy szkołach lub przy stowarzyszeniu.

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
Rezultaty ilościowe	• 5 dni zajęć edukacyjnych – łącznie 15 godzin szkoleń • ok. 40 uczestników,	• testy i zadania logiczne porównawcze (z dnia 1 i dnia 5), • obserwacja postępów szachowych przez prowadzących,
Rezultaty jakościowe	• wzrost umiejętności logicznego i strategicznego myślenia, • poprawa koncentracji i pamięci, • większa pewność siebie i umiejętność radzenia sobie ze stresem, • integracja uczestników i rozwój kompetencji społecznych, • zwiększenie zainteresowania grami logicznymi i szachami wśród dzieci w gminie, • kontynuacja aktywności po zakończeniu projektu	• rozmowy podsumowujące z uczestnikami, • ankieta satysfakcji dla dzieci i rodziców,

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

Stowarzyszenie INVENI to dynamiczna i pełna pasji organizacja społeczna, skupiająca doświadczonych specjalistów z różnych branż, takich jak edukacja, zarządzanie, sztuka, działalność społeczna i

Ze zpoche z ongiem 10.01.26

technologia. Naszym głównym celem jest wspieranie lokalnej społeczności, szczególnie dzieci, młodzieży oraz dorosłych, w aktywnym, kreatywnym i rozwijającym spędzaniu czasu. Jesteśmy organizacją zorientowaną na działania edukacyjne i integracyjne, które mają inspirować i mobilizować uczestników do twórczego zaangażowania.

Posiadamy szerokie doświadczenie w organizacji różnorodnych wydarzeń i warsztatów o charakterze edukacyjnym i kulturalnym, takich jak turnieje szachowe, warsztaty kulinarne, rękodzielnicze, nauka druku 3D oraz zajęcia z robotyki i gier planszowych. Wieloletnia praca przy projektach społecznych i edukacyjnych pozwoliła nam doskonalić umiejętności organizacyjne, logistyczne i pedagogiczne. W szczególności, mamy doświadczenie w pracy z dziećmi i młodzieżą, co potwierdzają liczne organizowane przez nas wydarzenia. Działamy z sukcesami na terenie lokalnej społeczności, tworząc warunki do rozwoju i integracji uczestników. Pozyskane kompetencje sprawiają, że efektywnie realizujemy projekty z zakresu edukacji i aktywności społecznej, a także potrafimy dostosować ofertę do potrzeb różnych grup wiekowych.

Poznaj nasz zespół: Jesteśmy grupą osób o różnorodnym, interdyscyplinarnym doświadczeniu zawodowym, których łączy pasja do działania, tworzenia oraz pracy na rzecz społeczności lokalnej. Nasze kompetencje sięgają od inżynierii, zarządzania i administracji, po edukację, sztukę i działalność społeczną. Wśród nas znajduje się Paweł- konstruktor i majsterkowicz, który jako trener i sędzia szachowy łączy techniczne umiejętności z pasją do nauczania i logiki. Jego doświadczenie pokazuje skuteczność w planowaniu, organizacji i pracy z dziećmi – co potwierdza m.in. organizacja licznych turniejów szachowych. Kolejną osobą jest Kinga kierownik działu zapewnienia jakości na co dzień zarządzająca kilkunastoosobową grupą. Kinga posiada wykształcenie w zakresie towaroznawstwa i technologii żywności, która poza życiem zawodowym rozwija swoją artystyczną pasję – zajmując się ceramiką, malarstwem oraz rękodziełem. Jej holistyczne podejście do pracy i twórczości wnosi do zespołu wrażliwość estetyczną oraz zdolności organizacyjne. Zespół uzupełnia Gosia specjalistka ds. kadr i administracji, absolwentka stosunków międzynarodowych, pasjonatka kulinariów, gier planszowych i aktywności fizycznej. Cechuje ją otwartość, łatwość w nawiązywaniu kontaktów oraz umiejętność sprawnego zarządzania dokumentacją i sprawami organizacyjnymi. Jako mama nastolatków wnosi też cenne spojrzenie na potrzeby rodzin i młodzieży.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	MATERIAŁY PLASTYCZNE	3000	3000	
2.	KOSZULKI I KUBKI	1300	1300	
3.	MATERIAŁY OCHRONNE	500	500	

Za sprawę i zgodę 10.01.20

4.	DYPLOMY I UPOMINKI	500	500	
5.	KOSZT INSTRUKTORÓW	2200	2200	
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		7500	7500	

V. Oświadczenia

Oświadczam(-my), 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.

Henri Power

Data 10.01.26

Olga Rupa

Stowarzyszenie INVENI

Podpis: 90, 34-650 Tymbark
(podpis osoby upoważnionej lub podpis
osób upoważnionych do składania oświadczeń
woli w imieniu oferentów)