

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	Zarząd Województwa Mazowieckiego
2. Rodzaj zadania publicznego ¹⁾	11) działalność wspomagająca rozwój gospodarczy, w tym rozwój przedsiębiorczości

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 Akomodacja, Forma prawna: Fundacja, Numer Krs: 0000546980, Kod pocztowy: 05-240, Poczta: Tłuszcz, Miejscowość: Chręśne, Ulica: W. Karskiej, Numer posesji: 10, Województwo: mazowieckie, Powiat: wołomiński, Gmina: Tłuszcz, Strona www: https://www.facebook.com/akomodacja/ , Adres e-mail: , Numer telefonu: ,	
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)	Tamara Szewczak Adres e-mail: Telefon:

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	"Tłuszcz Tech-Skills Hub: Przyszłość Pracy w Twoich Rękach"			
2. Termin realizacji zadania ²⁾	Data rozpoczęcia	01.09.2025	Data zakończenia	29.11.2025

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

Opis zadania

Trwająca 4 rewolucja przemysłowa, czyli transformacja cyfrowa, która rozpoczęła się na początku XXI wieku, wymaga nowatorskiego podejścia do przedsiębiorczości młodzieży. Jej oddziaływanie widać w stopniowo zmieniających się metodach produkcji, wpływie na jej wielkość i jakość. Umożliwia ona dokładne dopasowanie wytwarzanych produktów do oczekiwań klientów. Pozwala zachować niskie koszty, przy wysokiej jakości i wydajności. Jest to idea, która zmienia strukturę rynku i metody prowadzenia działalności gospodarczej.

Możliwości i wpływy 4 rewolucji przemysłowej, z którą wiąże się często zmiana kultury organizacji, konieczność zdefiniowania na nowo modelu biznesowego czy inwestycja w infrastrukturę. Chcemy przybliżyć młodzieży, która dopiero będą wchodzić na rynek pracy, aby już na starcie była przygotowana do analizy rynku pracy, tworzenia innowacyjnych rozwiązań, które pomogą lepiej odnaleźć się w nowej, technologicznej rzeczywistości.

Planujemy przeprowadzić cykl praktycznych warsztatów prowadzonych przez ekspertów. Każdy warsztat skupi się na innym obszarze technologicznym, z naciskiem na praktyczne zastosowanie i ćwiczenia:

1. Jak AI wspiera kreatywność i efektywność? 4 godz. x 2 grupy x 6 uczniów
 2. Wprowadzenie do platform no-code. - budowanie aplikacji bez kodu, 4 godz. x 2 grupy x 6 uczniów
 3. Podstawy digital marketingu i e-commerce. - budowa biznesu on-line, 4 godz. x 2 grupy x 6 uczniów
 4. Jak technologia oszczędza czas? - automatyzacja zadań, 4 godz. x 2 grupy x 6 uczniów
 5. VR/AR praktyczne szkolenia bez ryzyka - wykorzystanie Oculus Meta Quest 3, 4 godz. x 2 grupy x 6 uczniów
 6. Przygotowanie prototypu produktu wybranego przez młodzież, 4 godz. x 2 grupy x 6 uczniów.
- Wszyscy uczestnicy będą przynosić własne laptopy, co pozwoli im na zachowanie przekazanych informacji (adresy platform, programy, ćwiczenia, teoria i praktyczne ćwiczenia korzystania z nowoczesnych technologii w przedsiębiorczości).

Zakładamy następujące rezultaty:

1. Wzrost wiedzy uczestników na temat zastosowań AI w biznesie - co najmniej 10 uczestników uzyska pozytywny wynik w teście wiedzy (ankieta ewaluacyjna typu pre-test/post-test badająca przyrost wiedzy, analiza wyników testu końcowego).
2. Nabycie przez uczestników umiejętności budowy prostej aplikacji w platformie no-code - co najmniej 10 uczestników samodzielnie zbuduje i zaprezentuje działający prototyp aplikacji (ocena wykonanych przez uczestników prac praktycznych (aplikacji) przez trenera wg ustalonej skali; dokumentacja projektów).
3. Nabycie przez uczestników umiejętności stworzenia i prezentacji prototypu produktu/usługi - 2 x 6 uczestników opracuje i zaprezentuje 2 prototypy swojego pomysłu biznesowego (po jednym na każdą grupę, obserwacja i ocena końcowych prezentacji prototypów, karty oceny prezentacji wypełniane przez trenera i grupę).

Zgodnie z art.6 Ustawy minimalne wymagania służące zapewnieniu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami obejmują:

- 1) w zakresie dostępności architektonicznej:
 - a) zapewnienie wolnych od barier poziomych i pionowych przestrzeni komunikacyjnych budynków, - TAK
 - b) instalację urządzeń lub zastosowanie środków technicznych i rozwiązań architektonicznych w

budynku, które umożliwiają dostęp do wszystkich pomieszczeń, z wyłączeniem pomieszczeń technicznych, - TAK

c) zapewnienie informacji na temat rozkładu pomieszczeń w budynku, co najmniej w sposób wizualny i dotykowy lub głosowy, - TAK

d) zapewnienie wstępu do budynku osobie korzystającej z psa asystującego, o którym mowa w art. 2 pkt 11 ustawy z dnia 27 sierpnia 1997 r. o rehabilitacji zawodowej i społecznej oraz zatrudnianiu osób niepełnosprawnych - TAK (Dz. U. z 2019 r. poz. 1172 i 1495),

e) zapewnienie osobom ze szczególnymi potrzebami możliwości ewakuacji lub ich uratowania w inny sposób; TAK

2) w zakresie dostępności cyfrowej – wymagania określone w ustawie z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych; - TAK

3) w zakresie dostępności informacyjno-komunikacyjnej:

a) obsługę z wykorzystaniem środków wspierających komunikowanie się, o których mowa w art. 3 pkt 5 ustawy z dnia 19 sierpnia 2011 r. o języku migowym i innych środkach komunikowania się (Dz. U. z 2017 r. poz. 1824), lub przez wykorzystanie zdalnego dostępu online do usługi tłumacza przez strony internetowe i aplikacje, - NIE

b) instalację urządzeń lub innych środków technicznych do obsługi osób słabosłyszących, w szczególności pętli indukcyjnych, systemów FM lub urządzeń opartych o inne technologie, których celem jest wspomaganie słyszenia, - NIE

c) zapewnienie na stronie internetowej danego podmiotu informacji o zakresie jego działalności – w postaci elektronicznego pliku zawierającego tekst odczytywalny maszynowo, nagrania treści w polskim języku migowym oraz informacji w tekście łatwym do czytania, - NIE

d) zapewnienie, na wniosek osoby ze szczególnymi potrzebami, komunikacji z podmiotem publicznym w formie określonej w tym wniosku TAK

W przypadku braku możliwości zapewnienia dostępu opisanego powyżej zostanie zaproponowany dostęp alternatywny.

Na stronie "www.facebook.com/akomodacja" Fundacji Akomodacja zamieszczone zostaną plakaty, zdjęcia z realizacji zadania będzie możliwość kontaktu na czacie oraz adres mailowy. Każde zdjęcie zostanie opisane alternatywnie. Plakaty będą pisane pismem bezszeryfowym, bez kolorowych cieni, tło zostanie wytłumione, plakat zostanie opisany alternatywnie. Daty na plakatach zapisane zostaną w formacie rrrr-mm-dd.

Budynek CKSiR w Tłuszczu został w tym roku zmodernizowany i rozbudowany, spełnia wszystkie wymogi dostępności architektonicznej.

Miejsce realizacji

gmina Tłuszcz

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
-----------------	--	---

"Jak AI wspiera kreatywność i efektywność?"	12	listy obecności, monitoring i ewaluacja, dokumentacja zdjęciowa
"Wprowadzenie do platform no-code." - budowanie aplikacji bez kodu,	12	listy obecności, monitoring i ewaluacja, dokumentacja zdjęciowa
Podstawy digital marketingu i e-commerce." - budowa biznesu on-line,	12	listy obecności, monitoring i ewaluacja, dokumentacja zdjęciowa
"Jak technologia oszczędza czas?" - automatyzacja zadań,	12	listy obecności, monitoring i ewaluacja, dokumentacja zdjęciowa
"VR/AR praktyczne szkolenia bez ryzyka" - wykorzystanie Oculus Meta Quest 3,	12	listy obecności, monitoring i ewaluacja, dokumentacja zdjęciowa
Przygotowanie prototypu produktu wybranego przez młodzież,	12	listy obecności, monitoring i ewaluacja, dokumentacja zdjęciowa
Wzrost wiedzy uczestników na temat zastosowań AI w biznesie	10	ankieta ewaluacyjna typu pre-test/post-test badająca przyrost wiedzy, analiza wyników testu końcowego
Nabycie przez uczestników umiejętności budowy prostej aplikacji w platformie no-code - co najmniej 10 uczestników samodzielnie zbuduje i zaprezentuje działający prototyp aplikacji	10	ocena wykonanych przez uczestników prac praktycznych (aplikacji) przez trenera wg ustalonej skali; dokumentacja projektów
Nabycie przez uczestników umiejętności stworzenia i prezentacji prototypu produktu/usługi -3 x 6 uczestników opracuje i zaprezentuje 2 prototypy swojego pomysłu biznesowego (po jednym na każdą grupę	2	obserwacja i ocena końcowych prezentacji prototypów, karty oceny prezentacji wypełniane przez trenera i grupę

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

Charakterystyka oferenta

Fundacja realizując swoje zadania statutowe: podejmowanie i rozwijanie inicjatyw o charakterze edukacyjnym, rozwoju turystyki, kultury fizycznej i sportu, kultury ludowej, nowoczesnych technologii i informacji. Stara się być animatorem społeczności lokalnych.

Jako animator społeczności lokalnych fundacji wpływa na:

- kształtowanie społeczności/wspólnoty (budowanie relacji i więzi społecznych),
- aktywizację i mobilizację społeczną,
- kreatywne uruchamianie potencjału ludzi, grup i społeczności,
- emancypację i upodmiotowienie ludzi, grup i społeczności (zwłaszcza marginalizowanych i wykluczonych społecznie),
- partycypację publiczną (uzyskiwanie wpływu na decyzje).

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Wychodząc na przeciw potrzebom naszych beneficjentów zrealizowaliśmy w roku 2023 projekt "Z technologią w przyszłość" dofinansowany ze środków MRiPS w ramach programu Aktywni+, dla 40 seniorów z bezpieczeństwa w sieci - 56 godzin, druku 3D - 56 godzi, sztucznej inteligencji - 56 godzin, łącznie 168 godzin.

W roku 2024 realizowaliśmy projekt "Bezpieczeństwo w cyberprzestrzeni" dofinansowany ze środków MON, dla 490 uczniów klas VII i VIII z gmin: Tłuszcz, Zabrodzie, Radzymin i Mińsk Mazowiecki łącznie 160 godzin.

Otrzymaliśmy również pisemne podziękowania z 2 szkół, w których prowadziliśmy zajęcia. Fundacja prowadzi również warsztaty z szeroko pojętego rękodzieła usprawniające motorykę małą, realizuje projekty edukacyjne i historyczne (członkowie fundacji są rekonstruktorami), których elementem jest wypełnianie kart pracy na podstawie przygotowanych tematycznych tablic informacyjnych, przygotowuje i prowadzi gry terenowe oraz sportowe rywalizacje. Nasze działania prowadzimy w formie otwartej na festynach, piknikach oraz zamkniętej w szkołach, domach kultury, bibliotekach.

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

I. Zasoby Ludzkie:

a/ beneficjenci, których zaangażowanie, kreatywność i chęć do nauki są fundamentalnym zasobem projektu.

b/trenerzy, ich wiedza i praktyczne doświadczenie będą kluczowe w prowadzeniu warsztatów i doradztwie.

c/ koordynator Projektu- osoba odpowiedzialna za logistykę, harmonogram, komunikację, zarządzanie budżetem i ogólny nadzór nad przebiegiem projektu wolontariat

II. Zasoby rzeczowe:

a/ pomieszczenia na prowadzenie zajęć w CKSiR w Tłuszczu.

b/ sprzęt - laptop, 2 x VR oculus Meta Quest 3

c/ darmowe platformy

d/ flipchart

e/ projektor

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	promocja działań w socjal mediach, artykuł do prasy	800,00		
2.	wynagrodzenie trenerów	7 200,00		
3.	opłaty za subskrypcje i wykorzystanie oprogramowania (niezbędne do prawidłowego przeprowadzenia warsztatów)	1 000,00		
4.	obsługa księgowa	500,00		
5.	ubezpieczenie uczestników zajęć	500,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		10 000,00	10 000,00	0,00

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. Kopia aktualnego wyciągu z innego rejestru lub ewidencji. (obligatoryjny - złożony 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.