

OGŁOSZENIE DO INFORMACJI PUBLICZNEJ

Publikacja oferty zadania publicznego w trybie art. 19a ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 roku o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie (Dz. U. z 2023 r. poz. 571) tytuł zadania publicznego (nazwa własna projektu):

„Miasto, które oddycha – zaprojektowanie i przeprowadzenie gry typu LARP służącej wzmocnieniu wiedzy o sposobach adaptacji do zmian klimatu na poziomie lokalnym wśród uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych..”

Bydgoszcz, 06.09.2023

Sygnatura: WZR-III.525.2.2023

Termin składania uwag do oferty: **13.09.2023**

Nazwa oferenta: **FUNDACJA ARTYSTYCZNO – EVENTOWA „FANTAZMAT”**

Termin realizacji zadania: 20.09.2023 – 15.12.2023

Wysokość wnioskowanego dofinansowania zadania publicznego : 10 000,00 zł

Wszelkie uwagi dotyczące zamieszczonej oferty należy kierować na adres: urząd miasta Bydgoszczy, Wydział Zintegrowanego Rozwoju i Środowiska, ul. Grudziądzka 9-15, 85-130 Bydgoszcz lub drogą elektroniczną: wzr@um.bydgoszcz.pl **w terminie do dnia 13 czerwca 2023r.**

Oferta – Miasto, które oddycha – zaprojektowanie i przeprowadzenie gry typu LARP służącej wzmocnieniu wiedzy o sposobach adaptacji do zmian klimatu na poziomie lokalnym wśród uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych. **(OFERTA W PLIKU PDF DO POBRANIA)**

Utrzymany: 29.08.2023
B. M. K.
K. Z. Kucharski
29.08

H2R-III. 525.2.2023



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	Miasto Bydgoszcz
2. Rodzaj zadania publicznego ¹⁾	18) ekologia i ochrona zwierząt oraz ochrona dziedzictwa przyrodniczego

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 artystyczno-eventowa "Fantazmat", Forma prawna: Fundacja, Numer Krs: 0000705101, Kod pocztowy: 85-137, Poczta: Bydgoszcz, Miejscowość: Bydgoszcz, Ulica: Halicka, Numer posesji: 24, Numer lokalu: 6, Województwo: kujawsko-pomorskie, Powiat: Bydgoszcz, Gmina: m. Bydgoszcz, Strona www: https://www.facebook.com/fundacja.fantazmat , Adres e-mail: fundacja.fantazmat@gmail.com, Numer telefonu: 792910407,	
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)	Mateusz Makowski Adres e-mail: fundacja.fantazmat@gmail.com Telefon: 792910407

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	"Miasto, które oddycha" - zaprojektowanie i przeprowadzenie gry typu LARP służącej wzmocnieniu wiedzy o sposobach adaptacji do zmian klimatu na poziomie lokalnym wśród uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych			
2. Termin realizacji zadania ²⁾	Data rozpoczęcia	20.09.2023	Data zakończenia	15.12.2023



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

Opis zadania

Zadanie dotyczy stworzenia, testowania i wdrożenia narzędzia edukacyjnego typu LARP (Live Action Role Playing) celem podniesienia świadomości uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych na temat sposobów adaptacji do zmian klimatu, w tym o prawidłowym zagospodarowaniu wód opadowych, roli błękitno-zielonej infrastruktury i roli wody w lokalnych ekosystemach. Zakłada się wykorzystanie larpów jako narzędzia dydaktycznego ograniczającego bierne metody przekazu informacji na rzecz metodologii opartych o nurty konstruktywizmu społecznego, stawiające na uczenie się przez działanie, doświadczenie i refleksję nad nimi.

LARP to aktywność z pogranicza gry i sztuki nastawiona na budowanie wspólnej historii przez graczy wcielających się w postaci umieszczone w danym kontekście fabularnym zaprojektowanego scenariusza gry w oparciu o konkretne efekty edukacyjne według taksonomii Blooma. Zastosujemy przy tym wypracowane już praktyki dotyczące tworzenia, implementacji i facylitacji gier tego typu w kontekście edukacji formalnej z powodzeniem wykorzystywane w krajach skandynawskich oraz doświadczenie kluczowych członków zespołu w tej materii. Całość zostanie umieszczona w kontekście wiedzy przedmiotowej z zakresu przyrody/biologii z naciskiem na dział ekologia, odpowiednio poszerzonej o kwestie obywatelskie i społeczne, na potrzeby stworzenia spójnego, ustrukturyzowanego procesu dydaktycznego opartego o metodologię nauczania przez doświadczenie. Gra przeprowadzona zostanie przy aktywnej współpracy z pedagogami i dyrekcją placówek oświatowych Bydgoskiego Obszaru Metropolitalnego, w których uczy się młodzież szkół podstawowych (klasy wyższe) oraz ponadpodstawowych (liceów/techników/szkół branżowych) stanowiąca grupę docelową projektu, po uprzednich testach przeprowadzonych z udziałem młodzieży na codzien skupionej wokół działań oferenta.

Proces projektowy poprzedzi research na temat możliwych rozwiązań z zakresu zielonej infrastruktury oraz praktyk, jakie można wprowadzić na poziomie miejskim, przeprowadzony zarówno na terenie miasta, jak i zdalnie. Następnie gra projektowana będzie metodą Research Through Design, gdzie każda iteracja będzie poddawana ewaluacji i odpowiednim zmianom, tak by finalnie otrzymać zbalansowaną grę. Grupę testową stanowić będą młodzi ludzie skupieni na codzien wokół działań fundacji, a całość powstanie w oparciu o taksonomię celów edukacyjnych zaproponowaną przez Benjamina Blooma i stanowić będzie syntezę wiedzy z zakresu nauk ścisłych i społecznych, ujętą w kontekście ekologii z naciskiem na przeciwdziałanie i przygotowywanie się na zmiany klimatyczne w kontekście lokalnym. Larp inspirowany będzie podobnymi inicjatywami, które cieszyły się powodzeniem w innych miastach, takimi jak Fortitude: Larp For Climate.

Ostatecznie gra pozwoli uczniom wyższych klas szkół podstawowych i szkół ponadpodstawowych wcielić się w przedstawicieli grup społecznych i decydentów zamieszkujących fikcyjne miasto wielkości Bydgoszczy. Każda z postaci będzie posiadać swoje cele i motywacje, zaś wspólnie będą musiały zdecydować o strategiach i rozwiązaniach, jakie zostaną wprowadzone na terenie miasta celem ograniczenia skutków zmian klimatu i przygotowania się na jego skutki. Każde z proponowanych rozwiązań oraz jego zastosowanie bądź nie, będzie miało realne krótko- i długoterminowe konsekwencje dla zrównoważonego rozwoju miasta oraz jego mieszkańców, a wspólne decyzje zaważą o jego ostatecznym losie. Finalny wynik gry, tj. decyzje podjęte przez uczestników w kwestii funkcjonowania miasta oraz ich potencjalne skutki zostaną omówione wraz z



uczestnikami w dyskusji podsumowującej grę.

Gra skierowana będzie do uczniów ostatnich klas szkoły podstawowej (7 i 8) oraz do uczniów szkół średnich i zostanie zaprojektowana na czas dwóch godzin lekcyjnych (90 minut) oraz przeprowadzona 1-krotnie jako play test dla młodzieży i młodych osób dorosłych biorących regularny udział w działaniach oferenta oraz 5-ciokrotnie w różnych klasach i szkołach w porozumieniu z nauczycielami przedmiotowymi i dyrekcją chętnych szkół (po uprzednim kontakcie telefonicznym i mailowym ze szkołami, chętne szkoły, czy nauczyciele będą mogli zgłosić wybraną klasę do udziału w projekcie, obowiązywać będzie kolejność zgłoszeń, tj. 5 pierwszych zgłoszeń klas zostanie zakwalifikowanych, przy czym pierwszeństwo będą miały klasy różnych szkół, by gra odbiła się jak najszerszym echem po mieście.

Powstanie także broszura informacyjna o metodzie, samej grze i istotności adaptacji do zmian klimatu rozesłana do szkół podstawowych i ponadpodstawowych Bydgoskiego Obszaru Metropolitalnego, wraz z kontaktem do oferenta, co pozwoli na możliwość kontaktu i przeprowadzenia scenariusza larpa w danej szkole już poza projektem (po wyczerpaniu 6 rund gry w ramach projektu) celem zapewnienia trwałości rezultatów. Pakiet informacji dotyczyć będzie adaptacji do zmian klimatu, w tym o prawidłowym zagospodarowaniu wód opadowych, roli błękitno-zielonej infrastruktury i roli wody w lokalnych ekosystemach oraz sposobów indywidualnego ograniczania skutków zmian klimatu.

Fortitude: Larp For Climate: <https://nausika.eu/en/fortitude/>

Taksonomia Celów Edukacyjnych Blooma: <https://jaksieuczyc.pl/taksonomia-blooma/>

Metodologia Research Through Design: <https://www.mobeedick.com/blog/research-through-design-nowa-metoda-na-innowacje>

Zbiór praktyk dotyczących projektowania i prowadzenia larpów w kontekście edukacji formalnej: shorturl.at/kul06,
(Westborg 2023)

Miejsce realizacji

Miejsce realizacji zadania uzależnione będzie od etapu jego realizacji:

Część I Research odbywać się będzie w lokalu fundacji przy al. Prezydenta Lecha Kaczyńskiego 35 oraz w różnych punktach miasta (urzędy, firmy), w których zbierane będą informacje oraz online.

Część II Projektowanie i testy odbywać się będą w lokalu fundacji przy al. Prezydenta Lecha Kaczyńskiego 35

Część III Implementacja i ewaluacja odbywać się będzie w szkołach podstawowych i średnich na terenie Bydgoskiego Obszaru Metropolitalnego - wedle zgłoszeń (6 wizyt).

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
Scenariusz gry larpa	1	Gotowy scenariusz w formacie print&play (zredagowany pakiet gotowych materiałów tekstowo-graficznych, pozwalający na samodzielne przeprowadzenie gry w formie dokumentu dostępnego do pobrania z sieci).
6 odsłon gry (1 w lokalu fundacji jako play test, 5 w szkołach)	6	dokumentacja relacjami zdjęciowymi publikowanymi na stronie fundacji oraz dołączonymi do sprawozdania, listy uczestników gier zorganizowanych w siedzibie fundacji (test) i szkołach
Pakiet informacji dotyczący adaptacji do zmian klimatu w tym o prawidłowym zagospodarowaniu wód opadowych, roli błękitno-zielonej infrastruktury i roli wody w lokalnych ekosystemach oraz sposobów indywidualnego ograniczania skutków zmian klimatu wraz z informacjami o metodzie nauczania przez doświadczenie jaką jest LARP i kontaktem do oferenta	1	Brozura rozdawana w formie fizycznej a także dostępna do druku, rozsyłana online do szkół Bydgoskiego Obszaru Metropolitalnego

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

Madejda!


Charakterystyka oferenta

Organizacja założona została w roku 2017 przez grupę aktywnych nauczycieli, edukatorów i animatorów kultury na co dzień pracujących z młodzieżą zarówno w ramach edukacji formalnej (szkolnictwo), pozaformalnej (korepetycje) i pozaformalnej (wcześniejsze działania kulturalno-edukacyjne). Dostrzegając problemy krajowego systemu edukacji, takie jak nadmierna radykalizacja przedstawianych treści, brak skupienia na potrzebach jednostki czy przeładowanie programu szkolnego założyciele fundacji postanowili przekuć posiadaną wiedzę i szeroką znajomość kontekstu lokalnego w formę pozwalającą na długoterminowe, procesowe działania skierowane do młodzieży, ale i przez nią podejmowane.

Ideą fundacji jest stworzenie tak zwanego "trzeciego miejsca", które w myśl teorii amerykańskiego socjologa miasta Raya Oldenburga jest miejscem publicznym, gdzie regularnie, dobrowolnie, nieformalnie i przewidywalnie goszczą grupy jednostek, pozostając poza sferami pracy lub szkoły i domu. Przestrzeń ta, oparta na akceptacji, ma otwarty, inkluzywny charakter, stanowiąc bezpieczną przystań dla młodych ludzi z różnym bagażem doświadczeń, często z jakiegoś powodu zagrożonych wykluczeniem ze względu na status społeczny, warunki ekonomiczne, orientację seksualną, niepełnosprawność czy problemy natury psychicznej bądź relacyjnej. Jest to szczególnie ważne w kontekście naszego kraju, bowiem często po osiągnięciu 18 roku życia młody człowiek jest pozostawiony samemu sobie; traktowany jak osoba dorosła z punktu widzenia prawnego jest wypychany i odcinany ze społeczności, które do tej pory uczestniczył z powodów prawnoformalnych i instytucjonalnych co ogranicza okazje do rozwoju.

W centrum naszych działań stawiamy więc długotrwałe działania procesowe skoncentrowane na młodzieży i młodych dorosłych poprzez długofalowe projekty czerpiące z praktyk kultury uczestniczącej, pedagogiki doświadczalnej oraz teorii nauczania skupionych pod wspólnym terminem konstruktywizmu społecznego (pragmatyzm, teoria socjokulturalne, nauczania przez doświadczenie i nauczania sytuowanego) oraz holistycznego podejścia relacji między fizycznym a psychicznym dobrostanem by zapewnić stałą ofertę programów i projektów osadzonych w nurcie edukacji pozaformalnej dla wszystkich zainteresowanych, znoszący bariery społeczne czy ekonomiczne.

Podczas proponowanych przez nas aktywności uczestnicy trenują umiejętności miękkie, organizatorskie, przywódcze a także uczą się umiejętności twardych, poszerzają horyzonty a z czasem podejmując własne inicjatywy przyjmując nowe role, otrzymując informację zwrotną od ludzi, z którymi pracują. Informacja ta bazuje na praktyce otwartego dialogu mającego odczarować stereotyp mówiący o tym, że informacja zwrotna musi mieć charakter personalnego osądu, utrwalany często przez edukację formalną gdzie często takie jej ujęcie stanowi element przestarzałego systemu oceniania opartego o stopnie numeryczne. Poprzez modelowanie i wspieranie powielania pozytywnych wzorców staramy się dać im impuls do podejmowania własnych wyzwań, a także projektów w ramach działania i ze wsparciem fundacji i jej zaplecza, zapewniając ku temu miejsce, w którym ich inicjatywa jest doceniana, sprawczość wzmacniana, a którego kreatywna, inkluzywna i akceptująca społeczność zapewnia poczucie przynależności. Wszystko odbywa się jednocześnie w duchu równości płci równości wobec prawa, budowaniu ekologicznych praktyk, otwartości, idei uczenia się przez całe życie, różnorodności jako siły społeczności. Staramy się zapewnić przestrzeń dla tych młodych ludzi, którzy w jakiś sposób zmagają się z formalnymi systemami społecznymi i się w nich nie odnajdują. Aktywność fundacji

rozgrywa się w tkance miejskiej, a dzięki współpracy z władzami Bydgoszczy organizacja otrzymała lokal z tytułu prawnego użyczenia (pierwotnie na rok, obecnie przedłużony na kolejne trzy lata), gdzie obecnie prowadzi większą część swoich działań.

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

"Larperiada - cykl spotkań z kulturą przeżywania" (2017 - obecnie, co najmniej raz w miesiącu.)

Jest to długofalowy projekt społeczno-edukacyjny wykorzystujący gry fabularne typu LARP (ang. Live Action Role Playing) oraz ich zdolność do wywoływania zmiany i pozytywnej transformacji (<https://www.youtube.com/watch?v=mAQmZu7F9-g&t=680s>) jako narzędzia celem podnoszenia kompetencji twardych i miękkich oraz budowania kreatywnej społeczności pozbawionej barier ekonomicznych, społecznych czy kulturowych. Medium to usytuowane jest na styku gry i sztuki, a jego sedno stanowi wcielanie się w postaci przy użyciu technik aktorskich, kostiumów, rekwizytów i charakteryzacji i tworzenie unikalnych opowieści poprzez interakcje z innymi postaciami, podejmowanie decyzji i doświadczanie ich konsekwencji. Całość odbywa się przy użyciu odpowiednio dobranej i zmodyfikowanej za pomocą przestrzeni i rekwizytów przestrzeni niekiedy z udziałem efektów świetlnych i specjalnych. Przy użyciu tego medium wzbudzamy w uczestnikach chęć do eksploracji własnych granic, tożsamości, stawiania się w sytuacjach trudnych acz dzięki dystansowi pomiędzy postacią a graczem i charakterowi społeczności bezpiecznych, budowania i podtrzymywania więzi społecznych, podejmowania inicjatywy czy udzielania konstruktywnej informacji zwrotnej. Przeciwdziałamy także długotrwałym skutkom izolacji spowodowanej pandemią COVID-19 w ujęciu -psychofizycznym, poprzez budowanie społeczności skupionej wokół uprawiania interesującego, angażującego hobby w którym można ale nie trzeba stawiać sobie wyzwań traktując je jednocześnie jako możliwy katalizator

pozytywnych, społecznych zmian dzięki wypracowanym w niej wzorcom i praktykom: inkluzywności, tolerancji, otwartości, empatii, uważności na dobrostan jednostki i grupy. Dobieramy i projektujemy scenariusze tak, by osiągać też konkretne efekty edukacyjne, w przyszłości chcąc rozszerzyć wykorzystanie LARPÓW na przestrzeń psychoterapii.

Na fan page fundacji www.facebook.com/fundacja.fantazmat regularnie pojawiają się informacje o inicjatywie, aktualnie jest ona finansowana ze środków Unii Europejskiej - Europejskiego Korpusu Solidarności.

Projekty larpów edukacyjnych zrealizowane przy współpracy z Teatrem Kameralnym w Bydgoszczy (2022, 2023)

"Larpy Mickiewiczowskie" - były projektem larpowym z okazji dwusetnej rocznicy wydania „Ballad i romansów”, do którego realizacji oferent został zaproszony przez Dział Edukacji Teatru Kameralnego w Bydgoszczy. W jego ramach sześciokrotnie oferent poprowadził LARP stanowiący syntezę dzieł Adama Mickiewicza ("Lilije", "Świtez", "Dziady II i IV", "Romantyczność") oraz elementów biografii autora, celem powtórzenia i usystematyzowania wiedzy uczniów szkół średnich na temat autora i jego dorobku. Uczestnicy wcielali się w postaci bazowane na tych z prac autora, które spotkały się na świecie Dziadów, musząc rozwiązać problemy przybyłych duchów.

Więcej o projekcie: <https://teatrkameralny.com/edukacja/larpy/>

"Larpy Świętojańskie" to z kolei projekt mający na celu przybliżenie uczniom szkół średnich

zwyczajów, obrzędów, wierzeń i sposobu myślenia wczesnośredniowiecznych Słowian. Scenariusz powstał na bazie motywów pochodzących z opowiadań ze zbioru "Duchy Nocy Kupały" oraz wiedzy antropologiczno-historycznej. Uczestnicy wcielili się w mieszkańców wczesnośredniowiecznej słowiańskiej wioski, w trakcie Święta Nocy Kupały, rozwiązując zarówno problemy indywidualne jak i te dotyczące całej społeczności.

Więcej o projekcie: <https://teatrkameralny.com/edukacja/larpy-swietojanskie/>

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

Zasoby kadrowe:

Mateusz Makowski - prezes Fundacji Fantazmat, lokalny animator kultury, nauczyciel, dramaterapeuta w trakcie szkolenia, rekonstruktor historyczny, projektant gier, w tym gier społecznie zaangażowanych, absolwent Badania i projektowanie gier na Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, absolwent rocznego kursu "Transformative Game Design" na Uniwersytecie w Uppsali, uczestnik międzynarodowych projektów o tematyce larpowej (The Larpwriter Summer School, Gimle eduLarp Training Course, Game Time Training Course) i związanej z pracą z młodzieżą (The 7 Habits of Highly Effective NGOs Training Course, Creativity Beyond Borders Training Course). Organizował m.in. rekonstrukcyjne spektakle plenerowe o tematyce średniowiecznej, okolicznościowe gry miejskie z aktorami, 2 edycje lokalnego festiwalu Weekend legend i tradycji bydgoskich, pierwszy w Bydgoszczy spacer performatywny "Droga do wolności", wydarzenia interdyscyplinarne o charakterze performatywnym tj. plener fotograficzno-performatywno-filmowy "Wolność przez pryzmat - tworzyMY kulturę" oraz 3 spektakle stworzone z Grupą teatralną Wodorost: "(NIE)ZNANI", „Porażeni bananem”, „Vox populi: Wesele 2.0.”, Zapisane w ścianach, jak również kilka etiud i spektakli improwizowanych). Producent, organizator i prowadzący larp w Bydgoszczy, współautor kilku scenariuszy larpowych. Mentor lokalnej społeczności zorientowanej na działalność larpową i teatralną, autor scenariuszy larpowych, aktywny mistrz gry i couch w projekcie "Larperiada - cykl spotkań z kulturą przeżywania", w którym uczy chętną młodzież zgromadzoną przy fundacji grać w larp, pisać je, organizować i prowadzić projekt. Od kilku lat aktywnie prowadzi fundację, animuje środowisko lokalne, zarządza projektami na mniejszą i większą skalę oraz pozyskuje dofinansowania na działalność. Ukończył I etap II-stopniowego podyplomowego kursu z dramaterapii w Polskiej Szkole Dramaterapii prowadzonej przez psychoterapeutkę i pierwszą polską absolwentkę dramaterapii na Uniwersytecie Roehampton w Londynie, uczestnik X Edycji Szkoły Trenerów Dramy DramaWay.

Marta Górna - tancerka tańca orientального i fuzji, nauczycielka, somatic specialist w trakcie kształcenia (somytyka w tańcu i terapii - studia II st. na Akademii Muzycznej im. Grażyny i Kiejstuty Bacewiczów w Łodzi, rekonstruktor historyczna, dla której twórcze inicjatywy performatywne stały się pasją. Organizowała m.in. spektakle plenerowe o tematyce średniowiecznej, okolicznościowe gry miejskie, pierwszy w Bydgoszczy spacer performatywny "Droga do wolności", wydarzenia interdyscyplinarne o charakterze performatywnym tj. plener fotograficzno-performatywno-filmowy "Wolność przez pryzmat - tworzyMY kulturę", performance taneczny "Naturalny" promujący ideę spontanicznego ruchu w naturze, Perform(d)ance, liczne pokazy taneczne oraz kilka spektakli stworzonych z Grupą teatralną Wodorost ((NIE)ZNANI, Porażeni bananem, Vox populi: Wesele 2.0., Zapisane w ścianach oraz kilka etiud i spektakli improwizowanych). Ukończyła półroczny Rozwojowy Kurs Terapii Tańcem i Ruchem Polskiego Instytutu DMT. Mentorka lokalnej społeczności zorientowanej na działalność larpową i teatralną,

autorka scenariuszy larpowych, aktywna mistrzyni gry i coach w projekcie "Larperiada - cykl spotkań z kulturą przeżywania", w którym uczy chętną młodzież zgromadzoną przy fundacji grać w larpy, pisać je, organizować i prowadzić projekt. Od kilku lat aktywnie prowadzi fundację, animuje środowisko lokalne, zarządza projektami oraz pozyskuje dofinansowania na działalność. Studentka studiów magisterskich na kierunku Somatyka w Tańcu i Terapii na Akademii Muzycznej im. Grażyny i Kiejstuta Bacewiczów w Łodzi.

Aleksandra Górna - od prawie 30 działa w branży edukacyjnej zarówno formalnej, jak i nieformalnej, na różnych etapach kształcenia. Jest nauczycielką języka niemieckiego, która zdobyła tytuł „Belfer Roku 2014” w Bydgoszczy i wiele nagród: Prezydenta Miasta Bydgoszczy, Kujawsko-Pomorskiego Kuratora Oświaty oraz Marszałka Województwa Kujawsko-Pomorskiego. Nauczycielka młodzieży, doradczyni metodyczna, opiekunka przyszłych nauczycieli, tutor i coach nauczycieli języka obcego w projektach uniijnych oraz twórczyni wielu programów autorskich dla różnych typów szkół. Nauczanie to dla niej przygoda, do której zaprasza swoich uczniów. Jej głównym mottem jest stwierdzenie „Deutsch macht Spaß”, czyli niemiecki sprawia radość: angażuje uczniów w wiele projektów, konkursów, inicjatyw społecznych i kulturalnych – również międzynarodowych, również przez działalność fundacji. Teatr, drama, filozofia, wydawanie czasopisma, praca z obrazem, projekty poświęcone komunikacji, wielokulturowości, eksploracja europejskich wartości takie jak piękno, prawa człowieka, równość, i prawda w ujęciu artystycznym w języku obcym, Deutschklub, w którym spotykali się uczniowie licealni, niewidomi lub niedowidzący i studenci - to tylko część aktywności, którymi się zajmowała. Interdyscyplinarny i kreatywny rozwój uczniów, a co za tym idzie i własny, to coś, co ją nakręca i co chce zaszczebiać w innych. Obcowanie z językiem obcym poszerza wszelkie horyzonty, łamie stereotypy oraz niweluje bariery. A najlepiej doświadczać tego za granicą. Tak było m.in. w Berlinie na warsztatach bydgoskiej młodzieży z młodymi imigrantami z różnych stron świata: „Zrozumienie bez słów”, gdzie przy wsparciu artystów Teatru Ósmego Dnia z Poznania uczniowie stworzyli i wystawili spektakl "Odyseja".

Zasoby sprzętowe

Oferent jest w posiadaniu wielu kostiumów (około 100 kompletów) a także zaplecza technicznego takich jak mikrofony, wytwornice dymu, nagłośnienie, czy elementy scenografii. Całe to zaplecze może być dowolnie wykorzystane przy produkcji poszczególnych larpów, w zależności od potrzeb.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Research i kompilacja danych, opracowanie treści broszury	1 000,00		
2.	Zaprojektowanie scenariusza gry wraz z nanoszeniem poprawek w trybie projektowym	2 000,00		

Melinda


3.	Zaprojektowanie spójnej identyfikacji wizualnej oraz prowadzenie kampanii promocyjnej online, w mediach (logo, szata graficzna gry i broszury, posty w mediach społecznościowych dotyczące projektu, kontakty z mediami)	2 000,00		
4.	Koszta związane z fizycznym wystawieniem gry (wydruki, laminacja materiałów wielorazowego użytku celem ich uchronienia przed zniszczeniem, niezbędne materiały i rekwizyty).	1 000,00		
5.	Wynagrodzenie dla osób prowadzących gry w szkołach (5 wystawień, 2 mistrzów gry każdorazowo)	3 000,00		
6.	Koordinacja projektu, kontakty ze szkołami, koordynacja wizyt	500,00		
7.	Dokumentacja fotograficzna projektu	1 500,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		11 000,00	10 000,00	1 000,00

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.

Motasz Makowski

Marta Górna

.....
.....
(podpis osoby
upoważnionej
lub podpisy osób
upoważnionych
do składania oświadczeń
woli
w imieniu oferenta)

Fundacja artystyczno - eventowa
"FANTAZMAT"
ul. Halicka 24/6, 85-13 Bydgoszcz
KRS 0000735101, NIP 9522732406
REGON 3687911890000
tel. 506 899 125, 792 310 407
e-mail: fundacja.fantazmat@gmail.com

Data... 29.08.2023

Załączniki:

1. Dokument potwierdzający status prawny Oferenta i umocowanie osób go reprezentujących (aktualny odpis z rejestru lub wyciąg z ewidencji lub inny dokument) (*obligatoryjny - złożony elektronicznie*)
2. Umowa lub statut, w przypadku, gdy oferent jest spółką prawa handlowego (załącznik fakultatywny - gdy dotyczy) (*fakultatywny*)
3. Pełnomocnictwa (*fakultatywny*)
4. Oświadczenie o zapoznaniu się z obowiązkiem informacyjnym (*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.