

KN-11. 615. 2.4. 2023



W P L Y N Ę Ł O
URZĄD MARSZAŁKOWSKI W TORUNIU
Biuro Podawczo-Kancelaryjne
69 9 7 2 - 0 9 - 2 0 2 3
2023 -09- 0 4
A. Wolok
4.09.23
Odebrano
04.09.2023
Mocalem
(45)

UPROSZCZONA OFERTA REALIZACJI ZADANIA PUBLICZNEGO

(na podstawie Ustawy o pomocy obywatelom Ukrainy w związku z konfliktem zbrojnym na terytorium tego państwa)

POUCZENIE co do sposobu wypełniania oferty:

Ofertę należy wypełnić wyłącznie w białych pustych polach, zgodnie z instrukcjami umieszczonymi przy poszczególnych polach.

Zaznaczenie gwiazdką, np. "pobieranie*/niepobieranie*" oznacza, że należy skreślić niewłaściwą odpowiedź i pozostawić prawidłową. Przykład: "pobieranie*/niepobieranie*.....(3)

W P L Y N Ę Ł O
Urząd Kultury i Dziedzictwa
Narodowego
2023 -09- 0 4
Ilość zał.
Pis.....(3)

I. Podstawowe informacje o złożonej ofercie

1. Organ administracji publicznej, do którego adresowana jest oferta	Zarząd Województwa Kujawsko-Pomorskiego 2023
--	--

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: Wyższa Szkoła Gospodarki w Bydgoszczy, Forma prawna: Szkoła Wyższa, Ewidencja Uczelni Niepublicznych: 309, Kod pocztowy: 85-229, Poczta: Bydgoszcz, Miejscowość: Bydgoszcz, Ulica: Garbary, Numer posesji: 2, Województwo: kujawsko-pomorskie, Powiat: Bydgoszcz, Gmina: m. Bydgoszcz, Strona www: www.wsg.pl, Adres e-mail: bp@byd.pl,	
Adres korespondencji: Kod pocztowy: 85-229, Poczta: Bydgoszcz, Miejscowość: Bydgoszcz, Ulica: Garbary, Numer posesji: 2, Województwo: kujawsko-pomorskie, Powiat: Bydgoszcz, Gmina: m. Bydgoszcz,	
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	„GRAMatyki i otoGRAFy – międzykulturowo integrujące gry i zabawy z językiem polskim dla społeczności ukraińskiej”			
2. Termin realizacji zadania	Data rozpoczęcia	01.09.2023	Data zakończenia	31.12.2023

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

Opis zadania

Głównym celem tego projektu jest stworzenie cyklu 3 wydarzeń, które umożliwią Ukraińcom naukę oraz doskonalenie języka polskiego i znajomość polskiej kultury poprzez różne rodzaje gier fabularnych, towarzyskich, karcianych i planszowych. Wydarzenia te będą integrować uczestników, umożliwiając im wymianę doświadczeń kulturowych oraz komunikację w języku polskim przy zachowaniu przyjaznej atmosfery. W ramach projektu planowane są różne atrakcje, takie jak liga gier planszowych i karcianych, sekcje gier dostosowanych do różnych poziomów biegłości językowej, stoiska z grami, strefy gier zręcznościowych czy strefy rozrywki dla dzieci. Proponowany program

Projekt przewiduje organizację 3 wydarzeń, od września do końca grudnia.

Do proponowanych gier zostaną przygotowane dodatkowe zasady, podpowiedzi i specjalistyczne mini-słowniczki przygotowane przez glottodydaktyków języka polskiego we współpracy ze specjalistami od języka ukraińskiego.

W trakcie każdego wydarzenia cyklicznego na uczestników będą czekać następujące atrakcje:

- trzy różne gry toczone na zasadach ligowych: Draco, Jenga, Tik Tak Bum;

W grze Draco uczestnicy wcielają się w smoka lub drużynę krasnoludów. Obie strony rywalizują między sobą o przetrwanie, używając do tego charakterystycznych dla siebie atrybutów. W grze Jenga gracze starają się nie zrujnować wznoszącej się wieży z drewnianych klocków, a każdy ruch wymaga precyzji i zdolności do uniknięcia katastrofy. W Tik Tak Bum natomiast uczestnicy muszą odpowiedzieć na pytania z zegarem tykającym w rękach gracza i przekazać „bombę” innemu graczowi, zanim ta wybuchnie.

W ligowych rozgrywkach gracze mają okazję współzawodniczyć z innymi, zdobywać punkty i awansować w tabeli, dążąc do osiągnięcia mistrzostwa. Zwycięzców poznamy na ostatnim spotkaniu w grudniu.

- stoły z grami przygotowanymi specjalnie z myślą o społeczności ukraińskiej, uwzględniające ich różny poziom biegłości językowej (od poziomu A1 do poziomu C1), np.:

Dixit: jest to gra towarzyska oparta na ilustracjach, w której gracze opisują karty wizualne za pomocą słów lub zdań. Uczestnicy muszą używać języka polskiego, aby wyrazić swoje myśli i opisywać obrazy. Można ją dostosować do różnych poziomów biegłości, stosując proste słownictwo dla początkujących i bardziej zaawansowane słownictwo dla graczy na wyższym poziomie.

Scrabble: to popularna gra słowna, w której gracze układają litery na planszy, tworząc słowa. Dla społeczności ukraińskiej ta gra może być świetnym sposobem na praktykę pisania i tworzenia słów w języku polskim.

Codenames: to gra towarzyska, w której gracze próbują odgadnąć odpowiednie słowa, używając wskazówek od swojego lidera. Gracze muszą używać języka polskiego, aby dawać wskazówki i zgadywać słowa. Można ją dostosować do różnych poziomów trudności, stosując prostsze słownictwo dla początkujących.

Ticket to Ride: gra planszowa, w której gracze budują koleje, łącząc miasta na mapie. Ta gra pozwala na naukę nazw miast i miejscowości w Polsce oraz ćwiczenie słownictwa związane z podróżowaniem.

The Mind: To gra karciana, w której gracze muszą współpracować, aby wyłożyć karty w odpowiedniej kolejności. Może być stosowana do nauki liczb i kolejności liczenia w języku polskim.
Scattergories: Gra, w której gracze muszą wymyślać słowa na podaną kategorię zaczynające się na określonej literę. Może być świetnym sposobem na naukę słownictwa i kreatywne myślenie w języku polskim.

- sekcja gier, które są popularne w Ukrainie (dostosowane na język polski), np.:

Монополія (Monopoly): ukraińska wersja klasycznej gry Monopoly, w której gracze inwestują w nieruchomości, budują domy i hotele, a także handlują z innymi graczami.

Дурак (Durak): tradycyjna ukraińska gra karciana, popularna na całym obszarze krajów słowiańskich. Celem jest pozbycie się wszystkich kart z ręki, unikając zostania „durniem” – graczem z ostatnią kartą.

Свиня (Svinya): to prosta gra karciana, podobna do gry Uno, w której gracze starają się pozbyć swoich kart i pozostawić przeciwników z jak największą liczbą punktów.

Аліас (Аліас): gra towarzyska, w której gracze opisują hasła, próbując doprowadzić swoich drużynowych do odgadnięcia ich, unikając podania zakazanych słów.

Каркасон (Carcassonne): strategiczna gra planszowa, w której gracze budują krajobraz, dodając kafelki i umieszczając na nich swoje postacie, próbując zdobyć jak najwięcej punktów.

Брейн Ринг (Brain Ring): ukraińska wersja quizu telewizyjnego, w którym drużyny odpowiadają na pytania z różnych dziedzin wiedzy.

- strefa gier zręcznościowych takich jak piłkarzyki, mini bilard i cymbergaj; strefa gier fabularnych i narracyjnych;

- strefa rozrywek dla dzieci z animatorami-wolontariuszami.

Zapewniamy uczestnikom drobny poczęstunek i napoje w trakcie całego wydarzenia, a wolontariuszom pełny posiłek. Dla uczestników przewidziane są nagrody, zarówno na poszczególnych etapach rozgrywek, jak i nagrody główne wręczone na ostatnim spotkaniu, gdzie poznamy zwycięzców rozgrywek ligowych.

Elementy językowe i kulturowe wprowadzane do różnych rodzajów gier

1. Karty językowe.

W grach karcianych i planszowych będą wprowadzone karty z polskimi słowami i wyrażeniami. Gracze będą musieli używać tych słów podczas rozgrywki, co pozwoli na aktywne praktykowanie języka polskiego.

2. Polscy bohaterowie.

W grach fabularnych czy planszowych wprowadzeni zostaną bohaterowie reprezentujący różne aspekty polskiej kultury, historii lub legend. Gracze będą mogli dowiedzieć się o polskich postaciach i wydarzeniach, jednocześnie komunikując się w języku polskim, wcielając się w role tych postaci.

3. Pytania kulturowe.

W grach towarzyskich można wprowadzone zostaną pytania dotyczące polskiej kultury, historii, tradycji, kuchni itp. Gracze będą odpowiadać na te pytania, co pozwoli im na poznanie wielu aspektów Polski i rozwijanie języka polskiego.

4. Plansze edukacyjne.

W grach planszowych wykorzystane zostaną plansze przedstawiające polskie miasta, zabytki, krajobrazy czy tradycyjne potrawy. Podczas przemieszczania się po planszy gracze będą musieli nazywać i opisywać te elementy po polsku.

5. Kulturowe wybory.

W grach fabularnych lub towarzyskich zaprojektowane zostaną sytuacje, w których gracze będą musieli podejmować kulturowe decyzje, na przykład dotyczące zwyczajów czy tradycji w Polsce. To pozwoli im na głębsze zrozumienie polskiej kultury i rozwijanie umiejętności językowych.

6. Tablice związane z kulturą.

W grach planszowych będą umieszczone tablice z ciekawostkami na temat polskiej kultury, tradycji, znanych postaci, polskich filmów czy książek. Gracze będą musieli czytać te informacje i podczas rozgrywki wymieniać się nimi po polsku.

7. Utwory muzyczne i filmy.

W grach wykorzystane zostaną utwory muzyczne, fragmenty filmów lub słynne cytaty związane z polską kulturą. Gracze będą mieli okazję słuchać, oglądać i komentować te materiały w języku polskim.

Reklama i promocja.

Poprzez aktywność na różnych platformach mediów społecznościowych projekt będzie w stanie skutecznie promować swoje wydarzenia. Reklamy, posty, zdjęcia i filmy dotrą do szerokiego grona odbiorców, co zwiększy świadomość projektu i przyciągnie nowych uczestników.

Do współpracy przy wydarzeniu planujemy zaprosić:

Centrum Gier Planszowych „Kruk”, Związek Harcerstwa Polskiego, Bydgoskie Centrum Organizacji Pozarządowych i Wolontariatu, Centrum Informacji Turystycznej w Bydgoszczy, Wojewódzka i Miejską Bibliotekę Publiczną im dr. Witolda Bezy w Bydgoszczy.

Cele projektu

1. Przybliżenie polskiej kultury.

Projekt umożliwi uczestnikom społeczności ukraińskiej poznanie i zrozumienie polskiej kultury i tradycji poprzez elementy zawarte w różnorodnych grach. Dzięki temu uczestnicy będą mieli okazję nauczyć się o tradycjach, zwyczajach i historii Polski w sposób interaktywny i przyjemny.

2. Wymiana doświadczeń kulturowych.

Integracyjne wydarzenia pozwalają na wzajemną wymianę doświadczeń kulturowych między różnymi narodowościami. To otwiera drogę do zrozumienia i tolerancji, promując wielokulturowość i różnorodność kulturową.

3. Nauka i doskonalenie języka polskiego.

Głównym celem projektu jest umożliwienie społeczności ukraińskiej nauki i doskonalenia języka polskiego poprzez różnorodne gry fabularne, towarzyskie, karciane i planszowe. Wydarzenia będą stanowić atrakcyjny sposób na aktywne ćwiczenie języka w przyjaznej atmosferze.

4. Rozwój umiejętności komunikacyjnych w języku polskim.

Poprzez udział w różnych rodzajach gier uczestnicy będą mieli okazję aktywnie komunikować się w języku polskim, co przyczyni się do podnoszenia ich umiejętności językowych.

5. Integracja społeczności ukraińskiej z polskim środowiskiem.

Projekt skierowany jest do społeczności ukraińskiej mieszkającej w województwie kujawsko-pomorskim, co umożliwi bliższe zintegrowanie tej społeczności z polskim środowiskiem kulturowym. To może sprzyjać wzajemnej akceptacji i zrozumieniu między obydwoma grupami.

6. Kreatywna edukacja kulturalna.

Projekt łączy naukę z kreatywnymi formami rozrywki, takimi jak gry planszowe i strefy gier

zręcznościowych. To sprawia, że proces nauki języka i kultury staje się bardziej atrakcyjny i angażujący.

7. Wspieranie społeczności ukraińskiej w Polsce.

Projekt skierowany jest do społeczności ukraińskiej, co stanowi wyraz wsparcia i zainteresowania polskiego środowiska w rozwijaniu umiejętności językowych i integracji kulturowej.

8. Dzięki wykorzystaniu strony internetowej i mediów społecznościowych projekt będzie miał znacznie większy zasięg, możliwość dotarcia do różnorodnej publiczności oraz umożliwi efektywną promocję edukacji kulturalnej i językowej wśród społeczności ukraińskiej oraz obcokrajowców.

Miejsce realizacji

Kampus Główny WSG

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
Zwiększenie umiejętności językowych	Postęp w umiejętnościach językowych uczestników społeczności ukraińskiej, zwłaszcza w zakresie języka polskiego: poprawa płynności językowej, rozbudowanie słownictwa, poprawa rozumienia języka mówionego, rozwinięcie umiejętności gramatycznych, aktywne uczestnictwo w komunikacji, utrzymywanie dialogu poza wydarzeniami, samodzielne korzystanie z materiałów edukacyjnych, pozytywna ocena postępów.	Ewaluacje i oceny uczestników, testy językowe podczas wydarzeń i na koniec projektu.

Wzbogacenie wiedzy kulturowej	Wzrost wiedzy kulturowej uczestników, zwłaszcza w zakresie polskiej historii, tradycji, mitologii, sztuki i dziedzictwa: rozbudowanie wiedzy o polskiej historii, wzrost zrozumienia i świadomości uczestników na temat różnorodnych aspektów polskiej kultury, poznanie tradycyjnych polskich zwyczajów, obrzędów i polskich symboli narodowych.	Ankiety zawierające pytania dotyczące wiedzy kulturowej, wyniki testów i quizów.
Integracja międzykulturowa	Stworzenie społeczności, w której społeczność ukraińska i polska współdziałają, dzielą się swoimi tradycjami i wartościami oraz komunikują się w języku polskim, tworząc razem wspólne doświadczenia i wzbogacając swoje horyzonty kulturowe. Realizacja tego celu może przyczynić się do zacieśnienia więzi międzykulturowych i promocji wielokulturowości w regionie.	Ankiety zawierające pytania dotyczące interakcji międzykulturowej i integracji, jak również odczuć uczestników w kontekście współpracy z przedstawicielami drugiej kultury, feedback od organizatorów i partnerów.
Rozwój umiejętności komunikacyjnych	Zdobycie przez uczestników projektu zaawansowanego poziomu komunikacji w języku polskim, umożliwiającego swobodne porozumiewanie się, wyrażanie myśli i uczestniczenie w różnorodnych sytuacjach językowych: poprawa płynności w języku polskim, zrozumienie różnych odmian języka polskiego, umiejętność prowadzenia	Ewaluacje i oceny uczestników, testy językowe podczas wydarzeń i na koniec projektu.

	dialogów, zdolność do komunikacji w różnych kontekstach	
Wzrost zainteresowania polskim środowiskiem kulturowym	Aktywność i zaangażowanie uczestników w różnorodne wydarzenia kulturalne oraz interakcję z polskimi elementami kultury: liczba uczestników i aktywność uczestników oraz ich udział w działaniach społecznościowych.	Rejestrowanie frekwencji i monitorowanie liczby uczestników, którzy zgłosili się do udziału w wydarzeniach kulturalnych.
Popularyzacja języka polskiego i kultury	Wzrost zainteresowania kulturą polską: stworzenie aktywnej i zaangażowanej społeczności, która kontynuuje swój udział w podobnych wydarzeniach kulturalnych i edukacyjnych, określona liczba uczestników, którzy aktywnie wezmą udział w wydarzeniach związanych z projektem (zakładane ok. 200 osób), osiągnięcie wysokiego wskaźnika pozytywnych opinii na temat jakości i atrakcyjności oferowanych aktywności, skuteczna promocja wydarzeń na stronie internetowej i w mediach społecznościowych	Ankiety zawierające pytania dotyczące poziomu zainteresowania kulturą polską przed i po udziale w wydarzeniach, monitorowanie liczby uczestników na poszczególnych wydarzeniach oraz powtarzalności udziału w projekcie, monitorowanie stopnia zaangażowania instytucji kulturalnych, takich jak muzea, biblioteki czy centra kultury, w projekt może dostarczyć informacji o skuteczności i akceptacji projektu w środowisku kulturalnym.

Celem studiów jest przygotowanie merytoryczne i dydaktyczne do wykonywania zawodu nauczyciela kultury i języka polskiego jako obcego na wszystkich poziomach zaawansowania (A0-C2), zarówno w instytucjach krajowych, jak i w szkołach poza granicami Polski. Podyplomowe studia Dydaktyki Języka Polskiego jako Obcego ukończyły 44 osoby. W sierpniu 2017 roku WSG została certyfikowanym ośrodkiem egzaminacyjnym z języka polskiego jako obcego wpisanego na listę ministerialną. WSG aktywnie podnosi poziom działalności naukowej. Wydawnictwo Uczelniane WSG znalazło się na poziomie pierwszym z dwóch, co oznacza, że monografie wydawane w naszym Wydawnictwie będą miały bardzo wysoką wartość ewaluacyjną 80 pkt. Wydawnictwo Uczelniane corocznie wydaje około 10 czasopism naukowych. Jednym z najbardziej rozwijających się czasopism jest „Heteroglossia – Studia kulturoznawczo-filologiczne”. W 2019 roku czasopismo Heteroglossia ukazało się na liście Ministerstwa i Szkolnictwa Wyższego wśród 500 czasopism naukowych, które zostały zakwalifikowane do finansowania w ramach programu „Wsparcie dla czasopism naukowych”. Artykuły publikowane w czasopiśmie Heteroglossia otrzymują 20pkt. Na terenie WSG znajdują się 3 Konsulaty Honorowe (Ukrainy, Słowacji oraz Czarnogóry). Konsulaty Honorowe mają na celu pomoc obcokrajowcom zamieszkałym na terenie Polski. SKIJP aktywnie współpracuje z Polonią. Od 2007 roku dla środowisk polonijnych funkcjonuje specjalny Program Repatriacja, a od 2011 –Program Powroty dedykowany imigrantom zarobkowym. Programy te zawierają różne zachęty i ułatwienia dla imigrantów. WSG wspiera Polonię materiałami edukacyjnymi, a także organizuje wspólne konferencje, eventy, Targi Edukacyjne, projekty oraz wykłady online. Udział w projektach organizowanych przez Urząd Miasta Bydgoszcz wspólnie z Polonią na Ukrainie (Związek Polaków na Ukrainie, Federacja Organizacji Polskich na Ukrainie – „Dom Polski” w Kijowie, Narodowościowo-Kulturalne Stowarzyszenie Polaków „Zgoda”) konkurs „Bydgoszcz widziana oczami obcokrajowców” - wędrująca wystawa fotograficzna wraz z serią wykładów dot. kultury Polski oraz „Bydgoszcz oczami Obcokrajowców – edycja druga” - konkurs na najlepszy 100-sekundowy film na 100 lecie powrotu Bydgoszczy do Polski i prezentujący potencjał Bydgoszczy(Źródła finansowania: Miasto Bydgoszcz i WSG). Dla Partnerów WSG co roku organizuje staże, szkolenia. W czasach pandemii koronawirusa WSG organizuje wykłady on-line z udziałem naszych Partnerów zagranicznych, zarówno dla studentów jak i kadry naukowej Uczelni. W ostatnim czasie WSG zorganizowała już ok. 25 szkoleń i webinarium online(Źródła finansowania: WSG). W maju 2020 WSG brało udział w projekcie „Organizowanie doskonalenia zawodowego nauczycieli prowadzących nauczanie języka polskiego, historii, geografii, kultury polskiej oraz innych przedmiotów nauczanych w języku polskim za granicą w 2020 roku”. Zadania polegające na zorganizowaniu w kraju i za granicą doskonalenia zawodowego nauczycieli pracujących wśród Polonii i Polaków zamieszkałych za granicą oraz dzieci pracowników migrujących, prowadzących nauczanie języka polskiego, historii, geografii, kultury polskiej oraz innych przedmiotów nauczanych w języku polskim, z podziałem na dwa moduły. Moduł II - przygotowanie podręczników i materiałów edukacyjnych wraz z poradnikami metodycznymi dla nauczycieli do nauczania języka polskiego, w tym zdalnie, w szkołach organizacji Polaków oraz szkołach w systemie edukacji oraz przeprowadzenie szkoleń wdrażających nauczycieli do ich stosowania.” Po rozstrzygnięciu konkursu WSG ukazało się na pierwszym miejscu listy rezerwowej(Źródło finansowania: Ministerstwo Edukacji Narodowej). SKIJP była organizatorem Międzynarodowej Konferencji Online „Historia i Przyszłość Polonii”, która odbyła się 29-30 września 2020r. Uczestnikami konferencji byli przedstawiciele Polonii im. Królowej Jadwigi, miasto Polessk, obwód kaliningradzki, Prezes Centrum Kultury Polskiej "Więź" Kazachstan, Prezes Stowarzyszenia „Polska Klasa” w Uzbekistanie, Prezes Polonii Czerniachowskiej oraz prezes Rady Organizacji Polonijnych obwodu kaliningradzkiego,

Prezes Moskiewskiej Narodowościowo-Kulturalnej Autonomii Polaków „Dom Polski”, Prezes Polsko-Lørdagsskole i Oslo-polskiej Szkoły Sobotniej im św. Jana Pawła II w Oslo, Członek Zarządu - Kongresu Oświaty Polonijnej, Prezes Związku Kulturalno-Oświatowego Polaków w Gruzji Polonia, przedsiębiorcy Polonii z Łotwy, Gruzji, Australii oraz wykładowcy akademicy z Gruzji, Białorusi i Ukrainy. Konferencja miała na celu zjednoczenie Polaków z całego świata, rozwój międzynarodowej współpracy między Poloniami, utrzymanie stałych kontaktów, wymianę doświadczeń, edukację w zakresie życia za granicą oraz rozwiązywanie problemów nurtujących Polonię. Honorowy Patronat nad Konferencją objęli: Ambasador RP w Tbilisi - Mariusz Maszkiewicz, Marszałek Województwa Kujawsko-Pomorskiego – Piotr Całbecki, Prezydent Miasta Bydgoszczy – Rafał Bruski, Konsul Honorowy Ukrainy – prof. h. Krzysztof Sikora, Konsul Honorowy Słowacji – prof. WSG dr inż. Wiesław Olszewski oraz Rektor Wyższej Szkoły Gospodarki w Bydgoszczy – prof. WSG dr Marek Chamot. Po konferencji została wydana monografia pokonferencyjna (Źródło finansowania: WSG). Dyrektor SKIJP wraz z zespołem brali udział w jury Konkursu recytatorskiego "Kresy-2020" w obwodzie kalingradzkim. Pracownica SKIJP przygotowała kursy zdalne na wszystkich poziomach zaawansowania z j. polskiego jako obcego w ramach projektu „ Z polskim BLIŻEJ Polski i Polaków - aktywizacja międzynarodowego Środowiska uniwersyteckiego poprzez przybliżanie języka polskiego" w ramach programu „Welcome to Poland”(Źródło finansowania: NAWA).

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Wyższa Szkoła Gospodarki w Bydgoszczy to Uczelnia, która ma ogromne doświadczenie nie tylko w nauczaniu studentów, ale również w innych działaniach społecznych i projektowych. W skład Instytutów, Katedr i działów WSG wchodzi m.in. Instytut Nauk Społecznych, w tym: 5-letnie studia psychologiczne (w skład kadry naukowej wchodzi 3 profesorów, 5 doktorów, 7 magistrów) oraz studia pedagogiczne (w skład kadry naukowej wchodzi 13 profesorów, 12 doktorów, 21 magistrów), Katedra Lingwistyki Stosowanej, w tym: Szkoła Kultury i Języka Polskiego (w skład kadry naukowej wchodzi: 1 profesor, 1 doktor habilitowany, 10 doktorów, 15 magistrów), Centrum Kształcenia Podyplomowego i Szkoleń w tym: Dydaktyka Języka Polskiego (w skład kadry naukowej wchodzi 4 doktorów i 1 magister) oraz szkolenia pedagogiczne i psychologiczne, ONTE (Ośrodek Nowych Technologii Edukacyjnych), a także Żłobek Akademicki, Przedszkole Akademickie, Uniwersytet Dziecięcy, Uniwersytet Trzeciego Wieku, Akademickie Centrum Medyczne oraz Poradnia Psychologiczno – Pedagogiczna. Dzięki tak bogatej wiedzy naszych wykładowców, sukcesywnie i z powodzeniem realizujemy różnorodne projekty.

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

W realizacji danego projektu będziemy wykorzystywać kadrę WSG. Zostanie zorganizowana wewnętrzna rekrutacja, w której będą brali udział pracownicy WSG oraz wybitni i znani artyści, muzycy, architekci, tancerze oraz pisarze.

Zasoby ludzkie, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

Agnieszka Grochocka – absolwentka filologii polskiej, dydaktyki języka polskiego jako obcego, bibliotekoznawstwa, zarządzania zasobami ludzkimi oraz psychologii. W trakcie doktoratu na Uniwersytecie Gdańskim z edukacji międzykulturowej. Dyrektorka Centrum Informacji Naukowej i Dialogu Kulturowego WSG skupiającego takie jednostki jak Centrum Kultury i Języka Polskiego,

Akademickie Centrum Mediacji Kulturowej i Biblioteka Główna WSG. Lektorka języka polskiego jako obcego oraz egzaminatorka podczas egzaminów państwowych certyfikacyjnych z j. polskiego z wieloletnim doświadczeniem. Doświadczona w organizowaniu licznych projektów i grantów angażujących młodzież oraz lokalną społeczność, w tym wyróżnionego tytułem Bydgoskiej Kulturalnej Marki Oświatowej „Ogólnopolskiego Konkursu Filmów Amatorskich KLAPS”.

Koordynatorka projektu.

Wojciech Nowicki – od ponad 20 lat organizuje eventy i spotkania poświęcone grom planszowym, karcianym, towarzyskim, kooperacyjnym i logicznym (ponad 400 spotkań). Autor wielu gier tworzonych na potrzeby eventów. Współorganizator gier terenowych. Odpowiedzialny za dobór i scenariusze gier oraz prawidłową organizację zadania.

Piotr Tomilicz – doświadczony gracz i mistrz gry (storyteller) prowadzący gry fabularne i dramy od 20 lat. Miłośnik gier fabularnych, planszowych, karcianych i logicznych. Współorganizator gier terenowych dla kilkudziesięciu uczestników. Szkoleniowiec. Odpowiedzialny za dobór i scenariusze gier oraz prawidłową organizację zadania.

Wolontariusze – harcerze z hufca ZHP Bydgoszcz oraz młodzież z Bydgoskiego Centrum Organizacji Pozarządowych i Wolontariatu.

Eksperci – członkowie Centrum Gier Planszowych „Kruk” , wydawcy gier planszowych i karcianych, storytellerzy i mistrzowie gry – osoby prowadzące gry fabularne i narracyjne.

Liczba uczestników zadania:

3 osoby z Polski prowadzące projekt (w tym jedna zarządzająca)

około 20 wolontariuszy (10 z Ukrainy i 10 z Polski) do organizacji wydarzenia

około 50 do 80 osób - uczestników z Ukrainy podczas każdego z trzech wydarzeń

około 20 do 50 osób - uczestników z Polski podczas każdego z trzech wydarzeń

Liczba godzin:

3 wydarzenia ok. 5-8 godzin każde

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z wkładu finansowego	Z wkładu osobowego	Z wkładu rzeczowego
1.	Wynagrodzenie koordynatora projektu	2 000,00	2 000,00	0,00	0,00	0,00
2.	Wynagrodzenia 2 specjalistów zaangażowanych w projekt	2 000,00	2 000,00	0,00	0,00	0,00
3.	Zakup upominków i nagród dla uczestników wszystkich spotkań	3 000,00	3 000,00	0,00	0,00	0,00
4.	Napoje i przekąski dla uczestników wszystkich spotkań	1 500,00	1 500,00	0,00	0,00	0,00
5.	Promocja i reklama wydarzenia	1 500,00	1 500,00	0,00	0,00	0,00
6.	Wynajem sal na wydarzenia	3 500,00	0,00	0,00	0,00	3 500,00
7.	Pomoc wolontariuszy	3 000,00	0,00	0,00	3 000,00	0,00
8.	Udostępnienie gier potrzebnych do rozgrywek ligowych oraz gier cyklicznych	5 000,00	0,00	0,00	0,00	5 000,00
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		21 500,00	10 000,00	0,00	3 000,00	8 500,00

Inne informacje, które mogą mieć znaczenie w trakcie rozpatrywania wniosku, w tym odnoszące się do kalkulacji przewidywanych kosztów oraz oświadczeń zawartych na końcu oferty

V. Oświadczenia

Oświadczam(y), że:

- 1) oferent* / oferenci* składający niniejszą ofertę nie zalega(-ją)* / zalega(-ją)* z opłacaniem należności z tytułu zobowiązań podatkowych;
- 2) oferent* / oferenci* składający niniejszą ofertę nie zalega(-ją)* / zalega(-ją)* z opłacaniem należności z tytułu składek na ubezpieczenia społeczne;
- 3) dane zawarte w części II niniejszej oferty są zgodne z Krajowym Rejestrem Sądowym* / inną właściwą ewidencją* ;
- 4) wszystkie informacje podane w ofercie oraz załącznikach są zgodne z aktualnym stanem prawnym i faktycznym;
- 5) 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.

.....**R.E.K.T.O.R.**.....

.....*prof. Włodzisław Marek Chmota*.....

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

Data.....

Załączniki:

1. wypis z Krajowego Rejestru Sądowego lub inny dokument potwierdzający status prawny organizacji pozarządowej, z którego wynika rodzaj prowadzonej działalności statutowej (*obligatoryjny - papierowo, złożony również elektronicznie*)
2. Oświadczenie RODO (*obligatoryjny - papierowo, złożony również elektronicznie*)

WYŻSZA SZKOŁA GOSPODARKI
w BYDGOSZCZY

85-229 B Y D G O S Z C Z, ul. Garbary 2
tel. (52) 567-00-47/48, fax. (52) 567-00-77
NIP: 967-10-45-448