

Załącznik nr 3 do uchwały Nr 23/1074/18  
Zarządu Województwa Kujawsko-Pomorskiego  
z dnia 13 czerwca 2018 r.

Harmonogram rzeczowo-finansowy zadania

I. Nazwa zadania:

13. Zakup gier dla Kujawsko-Pomorskiego Centrum Edukacji Nauczycieli we Włocławku.

II. Zestawienie kosztów (nakładów)

Lp.	Treść	Źródła finansowania	pozycja z ZZK	ogólna wartość zadania z podziałem na źródła finansowania	wydatki poniesione w latach poprzednich	wydatki do poniesienia w planowanym roku budżetowym w podziale na kwartaly	I kw.	II kw.	III kw.	IV kw.
13.	Zakup gier dla Kujawsko-Pomorskiego Centrum Edukacji Nauczycieli we Włocławku.	Budżet Województwa śr.włas. Dotacja z Budżetu Państwa Dotacja rozwojowa Środki własne jednostki inne źródła:		180,00		180,00			180,00	
	<b>Razem</b>			<b>180,00</b>		<b>180,00</b>			<b>180,00</b>	

Aleksandra Ojymnich-Musiał  
dyrektor departamentu/jednostki

DYREKTOR  
Kujawsko-Pomorskiego  
Centrum Edukacji Nauczycieli

Departament merytoryczny

Dokument został sprawdzony pod względem celowościowym

.....  
podpis osoby sprawdzającej

Wydział Inwestycji

Dokument został zweryfikowany i sprawdzony

.....  
podpis osoby sprawdzającej

Członek Zarządu odpowiedzialny merytorycznie

.....  
członek Zarządu

Dyrektor Departamentu  
Edukacji i Kształcenia Ustawicznego

.....  
Dyrektor Departamentu merytorycznego

.....  
Dyrektor Wydziału Inwestycji

.....  
członek Zarządu

Sekretarz Województwa  
(3)

.....  
Marek Smezyk

Z-ca Dyrektora Departamentu  
Edukacji i Kształcenia Ustawicznego

(1)

.....  
Czesław Ficner

Naczelnik Wydziału  
Edukacji i Nadzoru

(1)

.....  
Beata Wójcikowska

Kierownik Biura Rozwoju  
Jednostek Edukacyjnych

(1)

.....  
Jarosław Przybył

Część opisowa zadania

### **13. Zakup gier dla Kujawsko-Pomorskiego Centrum Edukacji Nauczycieli we Włocławku.**

#### **1. Uzasadnienie celowości realizacji zadania.**

Celem realizacji zadania jest zakup gier *Story Cubes. Kości opowieści* jako pomocy dydaktycznych. W/w gry będą wykorzystywane do wspomagania nauki programowania. W/w gry będą wykorzystywane wspomagająco na warsztatach z zakresu kodowania i programowania w edukacji wczesnoszkolnej zgodnie z *Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 28 lutego 2013 r. w sprawie szczegółowych zasad działania publicznych bibliotek pedagogicznych (§1 ust. 2 pkt 4)* oraz *Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 29 września 2016 r. w sprawie placówek doskonalenia nauczycieli*.

#### **2. Zakres rzeczowy zadania.**

4 sztuki gier *Story Cubes. Kości opowieści* – 180,00 zł (4 szt. x 45,00 zł).

Zakup w ramach posiadanych środków na Utrzymanie Jednostki jako pomoc dydaktyczna.

#### **3. Ocena ekonomiczna efektywności zadania.**

Wykorzystanie gier *Story Cubes. Kości opowieści* ma na celu doskonalenie nauczycieli oraz wspieranie szkół i placówek w podejmowaniu nowatorskich rozwiązań, propagowanie innowacyjnych metod i form pracy z uczniami, popularyzowanie wykorzystania grywalizacji w edukacji, zachęcanie nauczycieli do działań innowacyjnych i zapewnienie wysokiej jakości edukacji. W/w gry będą wykorzystywane na warsztatach, szkoleniach rad pedagogicznych, lekcjach otwartych, zajęciach organizowanych w naszej placówce, pozwolą przeprowadzić szkolenia z wykorzystaniem grywalizacji oraz programowania zwiększające zainteresowanie ofertą placówki, co przełoży się na ilość uczestników proponowanych form.

#### **4. Dane o planowanych efektach rzeczowych zadania.**

Efektem rzeczowym zadania będą 4 gry *Story Cubes. Kości opowieści* wykorzystywane w ramach szkoleń dla nauczycieli oraz zajęć otwartych i lekcji bibliotecznych z uczniami zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa oświatowego.

DYREKTOR  
Kujawsko-Pomorskiego  
Centrum Edukacji Nauczycieli  
we Włocławku  
Grażyna Truszyńska

Aleksandra Olejniczak - Mesiak