

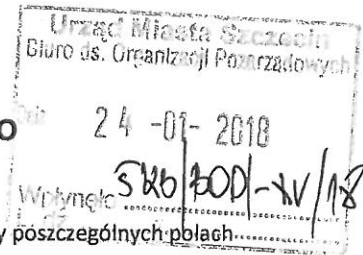


Urząd Miasta Szczecin
Biuro ds. Organizacji Pozarządowych
pl. Armii Krajowej 1, 70-456 Szczecin
tel. + 48 91 42 45 105
bop@um.szczecin.pl · www.szczecin.pl



BOP-4

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 adresowana jest oferta	Urząd Miasta Szczecin Biuro ds. Organizacji Pozarządowych			
2. Tryb, w którym złożono ofertę	Art. 19a ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie			
3. Rodzaj zadania publicznego¹⁾	Zadanie w zakresie kultury, sztuki, ochrony dóbr kultury i dziedzictwa narodowego			
4. Tytuł zadania publicznego	EDU Kultura – edukacyjno-kulturowy Escape Room			
5. Termin realizacji zadania publicznego²⁾	Data rozpoczęcia	02.04.2018 r.	Data zakończenia	06.07.2018 r.

II. Dane oferenta (-ów)

1. Nazwa oferenta (-ów), forma prawna, numer Krajowego Rejestru Sądowego lub innej ewidencji, adres siedziby oraz adres do korespondencji (jeżeli jest inny od adresu siedziby)	Stowarzyszenie PO PROSTU SZTUKA ul. Braniborska 19, 71-016 Szczecin, NIP 852 261 67 96, KRS 0000581699 Adres korespondencyjny:		
2. Inne dodatkowe dane kontaktowe, w tym dane osób upoważnionych do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. numer telefonu, adres poczty elektronicznej, numer faksu, adres strony internetowej)	Osoba kontaktowa: Ewa Chmielewska (członek stowarzyszenia) Dane kontaktowe: e-mail: poprostusztuka@gmail.com		

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Opis zadania publicznego proponowanego do realizacji wraz ze wskazaniem, w szczególności celu, miejsca jego realizacji, grup odbiorców zadania oraz przewidywanego do wykorzystania wkładu osobowego lub rzeczowego
„EDU Kultura – edukacyjno-kulturowy Escape Room” Miejsce: Szczecin

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.

²⁾ Termin realizacji zadania nie może być dłuższy niż 90 dni.

Daty: 02.04-06.07.2018 r.

Projekt „EDU Kultura – edukacyjno-kulturowy Escape Room” to działanie edukacyjne poruszające zagadnienia sztuki i kultury. Działanie polega na stworzeniu interaktywnego pokoju edukacyjnego typu „escape room”. Przedsięwzięcie oparte jest na metodach edukacji pozaformalnej wykorzystujące różne formy ekspresji, rozwijające kreatywność uczestników. Działanie dodatkowo wspomaga realizację podstawy programowej kształcenia ogólnego w zakresie nauczania przedmiotów artystycznych. Głównymi beneficjentami projektu są osoby w różnym wieku, w tym uczęszczające do szkół podstawowych, szkół średnich oraz kół zainteresowań prowadzonych przez ośrodki kultury i sztuki. Projekt polega na przedstawieniu treści edukacyjnych związanych z historią sztuki (w tym głównie muzyka, teatr i sztuki wizualne).

CO TO JEST ESCAPE ROOM?

Escape Room (z ang.: pokój ucieczki) – to fizyczna gra przygodowa, w której gracze rozwiązują szereg łamigłówek i zagadek, wykorzystując wskazówki i strategię, aby zrealizować założone cele. Gracze mają ustalony limit czasu na rozwiązanie zagadek, które są ukryte w pokoju. Pokoje Escape inspirowane są grami typu "escape-the-room" (z ang.: „opuść pokój”). Gry rozgrywane są w różnych fikcyjnych miejscach, takich jak więzienne cele, lochy i stacje kosmiczne, a zwykle różne zagadki i zagadki same podążają za tematem pokoju.

Pokoje Escape stały się popularne w Ameryce Północnej, Europie i Azji Wschodniej w 2010 roku. Pokoje Escape w stałych miejscach zostały najpierw otwarte w Azji, a następnie w Ameryce Północnej, Europie, Australii, Nowej Zelandii, Rosji i Ameryce Południowej.

Jaki będzie „EDU Kultura – edukacyjno-kulturowy Escape Room”?

W ramach działania zostanie stworzony pokój o tematyce „muzyka”. Planowane jest stworzenie kolejnych pokoi tematycznych, tj. „teatr” i „sztuki wizualne”. Koncepcja edukacyjnego escape roomu polega na zapożyczeniu ciekawej, rozrywkowej formy gry w celu przedstawienia planowanej treści. Temat przedstawiony w sposób inny niż w szkole, książkach czy muzeach, przez co będzie łatwiej przyswajalny przez odbiorców. Proces edukacji przebiegał będzie dzięki kreatywnym metodom, takim jak zagadki, łamigłówki, praca w grupie, zadania zespołowe. Będzie to działanie edukacji pozaformalnej.

EDUKACJA POZAFORMALNA I NIEFORMALNA:

Edukacja pozaformalna to wszystkie działania, które mają na celu poszerzanie wiedzy i zdobywanie umiejętności praktycznych, ale nie odbywają się w ramach formalnie ustalonego systemu oświaty. Jest to nauka poza szkołą, uczelnią wyższą, kursem czy szkoleniem. Opiera się na praktyce, doświadczeniu i aktywności ucznia. Metody stosowane w edukacji pozaformalnej to wszelkiego rodzaju warsztaty, wykonywanie powierzonych zadań, działania praktyczne. Odbywa się zgodnie z zasadą: Powiedz mi, a zapomnę, pokaz mi, a zapamiętam, pozwól mi wziąć udział, a zrozumie.

Edukacja nieformalna („Nauka poprzez praktykę”) – proces kształtowania się postaw, wartości, umiejętności i wiedzy na podstawie różnych doświadczeń oraz wpływu edukacyjnego otoczenia, w tym zabaw.

Obydwa typy edukacji są uzupełnieniem wiedzy zdobytej w szkole. Ich główną zaletą, zwłaszcza w świetle współczesnego rynku pracy, jest możliwość zdobycia konkretnych umiejętności praktycznych. Pozwalają one rozwijać się, wychodzić poza ustalone schematy, uczyć się przydatnych i świadomie wybranych elementów. Edukacja pozaformalna uczy kreatywności, samodzielnego myślenia i odpowiedzialności za budowanie swojego wykształcenia.

Projekt „EDU Kultura – edukacyjno-kulturowy Escape Room” nastawiony jest na współpracę i obustronną aktywność. Nauczyciel nie tylko przekazuje wiedzę, ale jest też opiekunem, przewodnikiem. Proces nauki jest elastyczny i dopasowany do potrzeb ucznia. To on sam decyduje o jego kształcie i kierunku. Dlatego edukacja pozaformalna wymaga zaangażowania, aktywności i świadomości ucznia.

Na każdym etapie projektu zostaną przeprowadzone aktywności, które pozwolą wszystkim uczestnikom dokonać refleksji nad własnym procesem uczenia się. Podstawową metodą będzie ewaluacja w postaci rundy podsumowania na zakończenie aktywności /dnia, która wspomogę zarówno proces autorefleksji, jak i umożliwi dokonanie oceny aktywności. Można ją przeprowadzić zarówno w mniejszych grupach, jak i podczas większego spotkania. Po wydarzeniu uczestnicy otrzymają link do elektronicznej ankiety google. Dzięki temu będą mogli zastanowić się nad zdobytą wiedzą, czy rozwiniętymi umiejętnościami po przejeździe do domu.

Główne metody pracy, jakie zostaną wykorzystane:

- metody integracyjne,
- metody oparte na obserwacji - dobre praktyki,
- analiza przypadku - case studies,
- praca w grupie,
- metody kreatywne - burza mózgów,
- nauczanie przez działanie - przez praktykę,
- energizery,
- praca z rezolucjami - w tym gra symulacyjna,
- rozmowa, dyskusja i debata,
- analiza jakościowa,
- metody ewaluacyjne (drzewo, tarcza, etc.).

Adresaci zadania:

- Młodzież zamieszkująca województwo zachodniopomorskie,
- Studenci studiujący na szczecińskich uczelniach,
- Uczestnicy kół zainteresowań, w tym młodzież, dorośli i seniorzy.

Beneficjenci projektu to młodzież, dorośli i seniorzy. Część uczy się w szkołach podstawowych i średnich w różnych miejscowościach regionu, zarówno ogólnokształcących jak i technicznych, a niektórzy z są studentami uczelni wyższych w Szczecinie i w Koszalinie. Uczniowie szkół dostaną specjalne zaproszenie do wzięcia udziału. W działaniach projektu będą brali udział na równych zasadach zarówno mężczyźni, jak i kobiety. Informacje o projekcie będzie rozpowszechniane w szeroki sposób, tak aby każda zainteresowana osoba mogła w nim uczestniczyć. Wszyscy uczestnicy będą mieli równy dostęp do wydarzeń zaplanowanych w ramach projektu. Wiek decydentów i ekspertów będzie zróżnicowany. Wśród osób, które będą dzieliły się doświadczeniem i uczestniczyły w procesie dialogu z młodzieżą są osoby zarówno młode, jak i w średnim wieku. Fakt ten przyczyni się do lepszego zrozumienia i nawiązania realnego dialogu między wszystkimi uczestnikami projektu. Dla wybranych grup będzie organizowany transport do Szczecina.

Zakładamy, że udział w projekcie w Szczecinie pozwoli uczestnikom uzyskać informacje nt. sztuki i kultury, a po zakończeniu projektu sami będą zainteresowani ofertą programu – rozpoczną projekty wolontariatu w instytucjach kultury i zaczną brać udział w działaniach instytucji kultury. Ponadto zaczną się dzielić swoim pozytywnym doświadczeniem i tym samym wzrośnie liczba osób w regionie zainteresowanych samym działaniem

jak i całym zagadnieniem.

Zakładamy, że nasz projekt odbije się szerokim echem w Szczecinie i w regionie. Ten efekt zamierzamy osiągnąć m.in. poprzez rozpowszechnianie informacji przed, w trakcie i po wydarzeniu wszelkimi kanałami (Facebook, mailing, newslettery, informacje prasowe). Zamierzamy także przekonać uczestników do dalszego promowania działania drogą pantoflową.

Wkład osobowy:

Zadanie organizowane będzie przez 15 członków Stowarzyszenia Po Prostu Sztuka. Głównymi realizatorami będą: Maciej Ławicki, Ewa Chmielewska i Maciej Ratajczyk, którzy odpowiadają za program artystyczny i część edukacyjną. Marcin Jabłoński i Paulina Rudź pracują nad budżetem, przebiegiem przygotowań oraz koordynują projekt. Wszystkie osoby związane są z działalnością trzeciego sektora, większość zaangażowana jest również w działalność innych organizacji pozarządowych na polu edukacyjnym oraz artystycznym. Każda z osób ma za sobą organizację autorskiego wydarzenia społecznego, pracę przy koordynacji i realizacji działań edukacji nieformalnej, festiwalu, spektakli plenerowych czy koncertów w największych miastach Polski oraz zagranicą.

SPECJALISTA DZIAŁU „MUZYKA”: Maciej Ławicki - od wielu lat związany jest z goleniowskim środowiskiem artystycznym. Zajmuje się także organizacją festiwalu Kingdom of Art, odpowiada za pozyskiwanie środków na jego realizację, program artystyczny oraz współpracę z samorządem. Na co dzień współpracuje z wieloma organizacjami pozarządowymi, zajmuje się organizacją wydarzeń kulturalnych i wspieraniem rozwoju kultury. Od 2007 roku zaangażowany w rozwój kultury muzycznej w województwie zachodniopomorskim. Już na początku swojej działalności zrealizował projekt "Przystanek Rock", który został sfinansowany z Programu Młodzież w Działaniu 4.0. Od tamtej pory zorganizował ponad 100 koncertów.

SPECJALISTA DZIAŁU „SZTUKI WIZUALNE”: Ewa Chmielewska - pracownik młodzieżowy, edukator, menager kultury. Absolwentka studiów kulturoznawczych o specjalizacji „Nowoczesna i współczesna kultura artystyczna”. Współpracuje z licznymi ośrodkami kultury i sztuki w Szczecinie i całej Polsce, jak Ośrodek Teatralny Kana (Szczecin), TRAFostacja Sztuki (Szczecin), Instytut Jerzego Grotowskiego (Wrocław). Od 2007 roku pracuje na polu edukacji nieformalnej. Jest aktywną działaczką trzeciego sektora i organizacji pozarządowych. Używa teatru jako metody edukacyjnej. Od 2014 roku współpracuje z Sekretariatem ds. Młodzieży Województwa Zachodniopomorskiego na polu edukacji przez teatr a także kontaktów międzykulturowych.

SPECJALISTA DZIAŁU „TEATR”: Maciej Ratajczyk – teatrolog, lider Teatru Kingdom of Curvy Fork, przez wiele lat koordynował prace organizacyjne podczas kilkunastu festiwalu teatralnych w Polsce i za granicą (Kontrapunkt w Szczecinie, Goleniowskie Spotkania Teatralne Bramat, Biesiada Teatralna Wejrzenia w Maszewie, Widowisko plenerowe: "When the deads awake" Oslo, Festiwal Fifart w Gryfinie, Festiwal Chimera w Olecku, Poszukiwanie Alternatywy w Skierniewicach). W 2016 roku był także jednym z dyrektorów organizujących festiwal "Mezaliens" w Kamieńcu Ząbkowickim w ramach Europejskiej Stolicy Kultury Wrocław 2016. Od 2015 roku, przewodniczący zarządu Zachodniopomorskiej Offensywy Teatralnej.

ORGANIZACJA I ADMINISTRACJA:

Marcin Jabłoński - organizator wydarzeń artystycznych i kulturalnych, konferansjer, animator kultury. Od 2005 roku współpracuje z instytucjami kultury przy organizacji wydarzeń kulturalnych i edukacyjnych, takich jak: festiwal teatralny Bramat, konkurs muzyczny DaNuta, Konferencja European Institute for Outdoor Adventure Education and Experiential Learning (EOE), Konferencja Edukacja Innowacja 2015. Na stałe współpracuje z sektorem prywatnym, m.in. firmą Królczyński Event, Dobry Animator, Wilk Art., Kompania Marzeń, Event Stage.

Regularnie działa w obszarze organizacji pożytku publicznego.

Paulina Rudź - od 2013 roku współpracuje ze członkami Stowarzyszeniem Po Prostu Sztuka, od 2017 roku jest członkiem Stowarzyszenia. Wielokrotnie realizowała projekty kulturalne oraz festiwale artystyczne. Od 2014 roku jest koordynatorem Festiwalu Stu Sztuk, również od 2014 roku pracuje jako producent przy Międzynarodowym Festiwalu Teatralnym Boska Komedia w Krakowie. W 2016 roku pracowała jako producent podczas Olimpiady Teatralnej realizowanej w ramach Europejskiej Stolicy Kultury Wrocław 2016. Pełni funkcję prezesa w Fundacji KONTRA/BANDA. Z wykształcenia jest teatrologiem, uczestniczyła w projekcie naukowo-edukacyjnym Otwarty Uniwersytet Poszukiwań organizowanym przez Instytut Jerzego Grotowskiego we Wrocławiu. W 2017 roku pełniła funkcję koordynatora Festiwalu Muzyczno - Teatralnego Kingdom of Art.

Zadania będą wspierane przez trójkę wolontariuszy, współpracującymi ze stowarzyszeniem od 2017 roku.

Harmonogram zadania:

02-16.04:

1. Nawiązanie współpracy z placówkami, m.in. szkołami, uczelniami, ośrodkami wychowawczymi, ośrodkami kultury i uniwersytetami trzeciego wieku;
2. Opracowanie projektu scenografii;
3. Otwarta promocja projektu.

16-30.04:

4. Budowa scenografii, przystosowanie przestrzeni na potrzeby projektu;
5. organizacja zgłoszonych klas szkolnych i innych grup uczestników, które wezmą udział w zmaganiach.

01.05.-22.06:

6. Realizacja gry typu escape room dla poszczególnych grup

22.06.-06.07:

7. Zakończenie projektu. Ewaluacja, podsumowanie.

Pierwszym etapem realizacji zadania jest nawiązanie kontaktu, a następnie współpracy ze szkołami, uniwersytetami trzeciego wieku, ośrodkami kultury oraz ośrodkami wychowawczymi w województwie zachodniopomorskim. Współpraca będzie polegała na wybraniu grupy osób, które wezmą udział w projekcie i staną się jego bezpośrednimi beneficjentami. Osoby te zostaną zaproszone do wzięcia udziału w rozgrywce w escape roomie.

Realizacja zadania rozpocznie się od utworzenia projektu scenografii, która będzie znajdować się w escape room'ach. Zaprojektuje ją doświadczony scenograf Sebastian Siepietowski na co dzień współpracujący z Teatrem Współczesnym we Wrocławiu, i innymi podmiotami, dla których wielokrotnie projektował scenografię do spektakli, a następnie nadzorował prace związane z jej wykonaniem. Podstawowym założeniem przyświecającym scenografowi będzie przekazanie wiedzy z danej dziedziny sztuki w ciekawy, zapadający w pamięć sposób, ubranie jej w atrakcyjną wizualnie formę oraz skondensowanie jak największej ilości informacji w zagadkach, których rozwiązanie będzie konieczne do odkrycia kolejnych etapów. Dodatkowo jej zadaniem będzie również dopasowanie poziomu i rodzaju łamigłówek do typu pokoju tematycznego oraz wieku odbiorców. Scenografka zajmie się także rozplanowaniem pomieszczeń pod względem technicznym, tak aby były jak najbardziej atrakcyjne

dla potencjalnych beneficjentów. Jego zadaniem będzie także wybór i zakup materiałów, a na koniec przekazanie instrukcji osobie prowadzącej escape room. Scenograf zaprojektuje trzy różne pokoje. Konsultacje oraz pomoc zapewnią jej specjaliści z dziedziny muzyki wraz z którymi opracuje także materiały, które będą przekazane uczestnikom gry po jej zakończeniu. Każdy z pokoi będzie miał odmienną formę i temat.

Jednocześnie kształtować się będzie promocja poszczególnych etapów projektu. Od samego początku partnerami projektu są szkoły z województwa zachodniopomorskiego, których uczniowie uwzględnieni będą jako beneficjenci projektu i bez ponoszenia opłat korzystać będą z atrakcji związanych z escape room'em. Działania promocyjne skupią się na rozmieszczeniu plakatów i dystrybucji ulotek, głównie w szkołach, na uczelniach wyższych, siedzibach uniwersytetów trzeciego wieku, a także przekazywaniu informacji o projekcie przez nauczycieli, opiekunów i wychowawców w trakcie zajęć. Promocja prowadzona będzie także poprzez bezpośrednie nawiązanie kontaktu z dyrektorami placówek i opiekunami poszczególnych grup oraz zaproszenie ich do współpracy.

Kolejnym etapem projektu będzie ustalenie terminów oraz zaproszenie poszczególnych grup na miejsce, w którym znajduje się escape room. Osoby biorące udział w grze zostaną losowo dobrane w grupy zróżnicowane pod względem wieku oraz pochodzenia. Każda z grup będzie liczyła 8 osób, podczas jednej godziny udział w projekcie będą brały 24 osoby. Dodatkowo, w przypadku zaangażowania grup z małych miejscowości, zazwyczaj całych klas, które będą przyjeżdżały na całościowo zorganizowane wycieczki edukacyjne, klasy będą dzielone na grupy. Młodzież będzie uczestniczyła w wykładzie po zakończonej grze, która uporządkuje wiedzę. Na kolejnych zajęciach z zakresu wiedzy o kulturze młodzież wraz z nauczycielem podsumuje wyjazd oraz wypełni wspólnie karty pracy otrzymane

Na miejscu osoby w różnym wieku i z różnych organizacji (szkoły, uniwersytety trzeciego wieku, ośrodki) zostaną połączone w mieszane grupy i poinformowane o podstawowych zasadach gry. Następnie, wykazując się umiejętnością pracy w grupie oraz sprytem i wiedzą dotyczącą podstawowych zagadnień z dziedziny sztuki (w zależności od tematu pokoju – filmu, teatru i tańca lub muzyki), przechodzić będą kolejne etapy, które przynosić będą dodatkową wiedzę. W innych etapach wiedza z poprzednich części będzie sprawdzana i utrwalana. Grupy będą dążyły do tego aby wszystkie zagadki rozwiązać jak najszybciej i wydostać się z pokoju. Grupa, która wydostanie się jako pierwsza będzie zwycięzcą. Po zakończeniu gry przez wszystkie grupy odbędzie się krótka, podsumowująca dyskusja oraz przekazanie materiałów do opracowania po powrocie z escape roomu. Będą to zadania oraz łamigłówki, związane z każdym z trzech tematów pokoi, przez co grupy wymienią się nabytymi informacjami oraz sprawdzą oraz utrwalą wiedzę nabytą w trakcie gry.

Ostatnim etapem będzie wewnętrzne podsumowanie i ewaluacja projektu. Uczestnicy działania wypełnią ankiety ewaluacyjne, w taki sposób zostanie uzyskana ewaluacja w postaci ilościowej. Losowo wybrana grupa uczestników spotka się z organizatorami w celu głębszej ewaluacji jakościowej.

2. Zakładane rezultaty realizacji zadania publicznego

REZULTATY JAKOŚCIOWE (MIĘKKIE):

Umiejętności, które zostaną nabyte lub zwiększą się w wyniku uczestnictwa w projekcie:

- umiejętności liderские w zakresie współpracy i przywództwa w grupie;
- umiejętności komunikowania w grupie, zespole;
- umiejętność planowania;
- umiejętność refleksji nad własnym procesem rozwoju i uczenia się;

- umiejętności obywatelskie w zakresie rozumienia możliwości zaangażowania w życie kulturalne;
- umiejętność podejmowania własnej inicjatywy, bycia zorganizowanym i kreatywnym;
- umiejętność wykorzystywania zasobów przestrzeni półprywatnej.

Dzięki udziałowi w projekcie uczestnicy:

- uświadomią sobie, że posiadają wiele umiejętności, które umożliwiają im aktywność społeczną i kulturową,
- uwierzą w siebie;
- przekonają się, że działania warto realizować we współpracy z innymi;
- uświadomią sobie jaką rolę zwykle pełnią w zespole;
- zwiększą swoje poczucie odpowiedzialności za to, co dzieje się w ich grupie / społeczności.

Wiedza jaką nabędą uczestnicy projektu:

- metody współpracy;
- metody wyznaczania celów;
- budowanie relacji w społeczności lokalnej;
- wiedza o instytucjach kultury w regionie;
- wiedza o kulturze i sztuce w trzech obszarach tematycznych (teatr, muzyka, sztuki wizualne).

REZULTATY TWARDE:

- ilość stworzonych pokoi: 1 (w ramach działania zostanie stworzony pokój o tematyce „muzyka”. W przyszłości planowane jest stworzenie kolejnych pokoi tematycznych, tj. „teatr” i „sztuki wizualne”).
- ilość beneficjentów bezpośrednich: 300 osób
- ilość zaangażowanych szkół i instytucji publicznych: 5

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego (w przypadku większej liczby kosztów istnieje możliwość dodania kolejnych wierszy)

Lp.	Rodzaj kosztu	Koszt całkowity (zł)	do poniesienia z wnioskowanej dotacji ³⁾ (zł)	do poniesienia ze środków finansowych własnych, środków pochodzących z innych źródeł, wkładu osobowego lub rzeczowego ⁴⁾ (zł)
	Wynagrodzenie dla technika pracującego przy działaniu	1 500 zł	1 500 zł	0 zł
	Wynagrodzenie dla scenografa pracującego przy działaniu	2 500 zł	2 500 zł	0 zł
	Zakup materiałów do realizacji działania	6 000 zł	6 000 zł	0 zł
	Wypożyczenie sprzętu technicznego	1 200 zł	0 zł	1 200 zł
	Pomocnik technika (praca wolontariusza)	1 000 zł	0 zł	1 000 zł
	Administracja projektu (praca wolontariusza)	1 000 zł	0 zł	1 000 zł
	Pomocnik scenografa (praca wolontariusza)	1 000 zł	0 zł	1 000 zł
Koszty ogółem:		14 200 zł	10 000 zł	4 200 zł

³⁾ Wartość kosztów ogółem do poniesienia z dotacji nie może przekroczyć 10 000 zł.

⁴⁾ W przypadku wsparcia realizacji zadania publicznego.

Oświadczam(-y), że:

- 1) proponowane zadanie publiczne będzie realizowane wyłącznie w zakresie działalności pożytku publicznego oferenta;
- 2) w ramach składanej oferty przewidujemy ~~pobieranie~~*/niepobieranie* świadczeń pieniężnych od adresatów zadania;
- 3) wszystkie podane w ofercie oraz załącznikach informacje są zgodne z aktualnym stanem prawnym i faktycznym;
- 4) oferent*/oferenci* składający niniejszą ofertę nie zalega (-ją)*/zalega (-ją)* z opłacaniem należności z tytułu zobowiązań podatkowych;
- 5) oferent*/oferenci* składający niniejszą ofertę nie zalega (-ją)*/zalega (-ją)* z opłacaniem należności z tytułu składek na ubezpieczenia społeczne.

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

STOWARZYSZENIE
PO PROSTU SZTUKA
ul. Braniborska 19, 71-016 Szczecin
NIP 852-26-16-796 REG. 362803460
KRS 0000581699

Data 23.01.2018 r.

Załącznik:

W przypadku gdy oferent nie jest zarejestrowany w Krajowym Rejestrze Sądowym – potwierdzona za zgodność z oryginałem kopia aktualnego wyciągu z innego rejestru lub ewidencji.