



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	Urząd Gminy Zbuczyn
2. Rodzaj zadania publicznego¹⁾	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 Fucco, Forma prawna: Fundacja, Numer Krs: 0000641916, Kod pocztowy: 64-125, Poczta: Poniec, Miejscowość: Poniec, Ulica: Drożdżyńskiego, Numer posesji: 15, Województwo: wielkopolskie, Powiat: gostyński, Gmina: Poniec, Strona www: www.fundacjafucco.pl , Adres e-mail: erwin.garbarczyk@gmail.com , Numer telefonu: +48726571918,	
Adres korespondencji: Kod pocztowy: 64-100, Poczta: Leszno, Miejscowość: Leszno, Ulica: towarowa, Numer posesji: 13, Numer lokalu: 6, Województwo: wielkopolskie, Powiat: Leszno, Gmina: m. Leszno,	
2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)	erwin garbarczyk Adres e-mail: erwin.garbarczyk@gmail.com Telefon: +48726571918

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	Eko-Quest AR: Odkrywcy Zbuczyna			
2. Termin realizacji zadania²⁾	Data rozpoczęcia	06.09.2024	Data zakończenia	30.09.2024

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

Opis zadania

“Eko-Quest AR: Odkrywcy Zbuczyna”

To angażująca i edukacyjna gra terenowa w rozszerzonej rzeczywistości, która zabiera uczestników na interaktywną podróż po najpiękniejszych zakątkach gminy Zbuczyn, ucząc ich jednocześnie zasad ochrony środowiska.

****Czym jest AR?***

Augmented Reality (AR), czyli rozszerzona rzeczywistość, to technologia, która nakłada cyfrowe elementy na rzeczywisty świat za pomocą urządzeń takich jak smartfony, tablety czy specjalne okulary. Użytkownicy widzą zarówno realne otoczenie, jak i dodatkowe, interaktywne elementy wirtualne, które wzbogacają ich doświadczenia.

****Dlaczego AR to dobra forma edukacji?***

1. ****Interaktywność****: AR umożliwia interaktywną naukę, co zwiększa zaangażowanie uczniów i poprawia zapamiętywanie informacji.
2. ****Realistyczne doświadczenia****: Uczestnicy mogą zobaczyć i doświadczyć rzeczy, które byłyby niemożliwe do pokazania w rzeczywistości, np. wirtualne modele zwierząt czy zjawisk przyrodniczych.
3. ****Motywacja****: Gry w AR są atrakcyjne i zabawne, co motywuje uczestników do aktywnego uczestnictwa.
4. ****Bezpieczeństwo****: AR umożliwia symulowanie ryzykownych scenariuszy (np. zanieczyszczenia środowiska) w bezpieczny sposób.

****Dlaczego to innowacyjna i ciekawa forma?***

1. ****Nowoczesność****: Wykorzystanie AR jest nowatorskie i pokazuje, że gmina Zbuczyn idzie z duchem czasu.
2. ****Atrakcyjność****: Technologie AR są jeszcze stosunkowo nowe i przez to bardzo atrakcyjne, zwłaszcza dla młodszych pokoleń.
3. ****Personalizacja****: AR pozwala na dostosowanie treści edukacyjnych do indywidualnych potrzeb i zainteresowań uczestników.
4. ****Wzmacnianie przekazu****: Połączenie fizycznej aktywności z wirtualnymi elementami wzmacnia przekaz edukacyjny i sprawia, że jest on bardziej zapadający w pamięć.

Propozycja gry terenowej w AR dla gminy Zbuczyn

****1. Punkt Startowy: Park miejski w Zbuczynie****

****Zadanie:****

- Uczestnicy skanują kod QR, który uruchamia aplikację AR.
- W parku pojawia się wirtualny przewodnik, który opowie o znaczeniu terenów zielonych w miastach i ich roli w ekosystemie.
- Zadanie: Zidentyfikować i zeskanować trzy różne gatunki drzew w parku.

****2. Punkt Drugi: Jezioro w Zbuczynie****

****Zadanie:****

- Uczestnicy skanują kod QR umieszczony przy jeziorze.
- W aplikacji pojawiają się wirtualne ryby oraz informacje o ekosystemie wodnym i zagrożeniach wynikających z zanieczyszczeń.
- Zadanie: Znaleźć wirtualne odpady i je "posprzątać" w aplikacji, ucząc się przy tym o recyklingu i ochronie wód.

****3. Punkt Trzeci: Rezerwat przyrody****

****Zadanie:****

- Kod QR prowadzi do aplikacji pokazującej wirtualne modele chronionych gatunków roślin i zwierząt występujących w rezerwacie.
- Zadanie: Znaleźć i zeskanować pięć różnych wirtualnych roślin i zwierząt, ucząc się o ich roli w ekosystemie oraz o zagrożeniach dla tych gatunków.

****4. Punkt Czwarty: Stacja pogodowa****

****Zadanie:****

- Po zeskanowaniu kodu QR, aplikacja wyświetla interaktywne dane pogodowe oraz informacje o zmianach klimatycznych.
- Zadanie: Wypełnić wirtualny quiz dotyczący zmian klimatu oraz sposobów na ich przeciwdziałanie.

****5. Punkt Piąty: Centrum Recyklingu****

****Zadanie:****

- Uczestnicy skanują kod QR umieszczony przy centrum recyklingu.
- W aplikacji pojawiają się wirtualne kontenery na różne rodzaje odpadów.
- Zadanie: Dopasować wirtualne odpady do odpowiednich kontenerów, ucząc się o zasadach segregacji i recyklingu.

Każdy punkt poza modelem 3D AR otrzyma również lektora w 3 językach.

Podsumowanie

Gra terenowa w AR to innowacyjny i angażujący sposób na edukację ekologiczną. Uczestnicy uczą się przez zabawę, zdobywają wiedzę o środowisku, jednocześnie aktywnie spędzając czas na świeżym powietrzu. Taka forma edukacji sprawia, że przekazywane informacje są bardziej zapamiętywane i przyswajane, co przyczynia się do zwiększenia świadomości ekologicznej mieszkańców gminy Zbuczyn.

Gra będzie bezpłatna dla użytkowników oraz z otwartym kodem, co oznacza że każdy (komu dacie Państwo dostęp) będzie mógł ją edytować w dowolny sposób.

Miejsce realizacji

Zbuczyn

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
liczba punktów 3D AR	5	dokumentacja cyfrowa
liczba gier terenowych	1	dokumentacja cyfrowa
liczba graczy do 20 października	50	lista numerów IP uczestników
liczba lektatów	15	dokumentacja cyfrowa

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

Charakterystyka oferenta

Fundacja FUCCO od blisko dekady działa na polu edukacji ekologicznej, wykorzystując nowoczesne technologie, takie jak rozszerzona rzeczywistość (AR), do tworzenia innowacyjnych i interaktywnych gier edukacyjnych. Naszą misją jest podnoszenie świadomości ekologicznej wśród dzieci, młodzieży i dorosłych poprzez angażujące i inspirujące doświadczenia edukacyjne.

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Nasze doświadczenie:

Od momentu powstania, Fundacja FUCCO zrealizowała blisko 70 projektów edukacyjnych opartych na technologii AR. Nasze gry terenowe i aplikacje zostały docenione zarówno przez użytkowników, jak i ekspertów w dziedzinie edukacji oraz ochrony środowiska. Dzięki naszym staraniom, uczestnicy naszych projektów nie tylko zdobywają wiedzę teoretyczną, ale również uczą się, jak praktycznie dbać o środowisko naturalne.

Nasze projekty:

- Edukacyjne gry terenowe: Tworzymy interaktywne gry terenowe w AR, które łączą zabawę z nauką, pozwalając uczestnikom odkrywać lokalne ekosystemy i uczyć się o ich ochronie.
- Aplikacje edukacyjne: Rozwijamy aplikacje mobilne, które wykorzystują rozszerzoną rzeczywistość do prezentacji złożonych zagadnień ekologicznych w przystępny i angażujący sposób.
- Warsztaty i szkolenia: Prowadzimy warsztaty i szkolenia dla nauczycieli, edukatorów oraz organizacji pozarządowych, pomagając im wykorzystać technologie AR w edukacji ekologicznej.

Dlaczego my?

1. Doświadczenie: Blisko dekada działalności w tworzeniu gier edukacyjnych w AR.
2. Liczba projektów: Blisko 70 zrealizowanych projektów, które cieszą się dużym uznaniem.
3. Innowacyjność: Stale rozwijamy nasze metody i technologie, aby dostarczać najnowocześniejsze i najbardziej efektywne rozwiązania edukacyjne.
4. Zaangażowanie: Nasz zespół składa się z pasjonatów ekologii i nowych technologii, którzy z pełnym zaangażowaniem realizują misję Fundacji FUCCO.

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji gry terenowej "Eko-Quest AR: Odkrywcy Zbuczyna"

1. Technologiczne:

- **Aplikacja mobilna AR:** Opracowana przez Fundację FUCCO aplikacja, która będzie zawierała wszystkie niezbędne funkcje do prowadzenia gry terenowej, w tym skanowanie kodów QR, wyświetlanie wirtualnych elementów oraz interaktywne zadania.
- **Kody QR:** Rozmieszczone w strategicznych punktach gry, umożliwiające uruchomienie odpowiednich scen w aplikacji.
- **Urządzenia mobilne:** Smartfony lub tablety z funkcją AR, z dostępem do aplikacji. Możliwość wypożyczenia urządzeń przez uczestników, jeśli nie posiadają własnych.

2. Ludzkie:

- **Zespół programistów:** Specjaliści odpowiedzialni za rozwój i aktualizację aplikacji AR.
- **Edukatorzy ekologiczni:** Eksperti, którzy przygotowują treści edukacyjne dotyczące ekologii, ochrony środowiska i zrównoważonego rozwoju.
- **Wolontariusze:** Wsparcie logistyczne i informacyjne

Wszystkie te zasoby będą kluczowe do pomyślnej realizacji i powodzenia gry terenowej "Eko-Quest AR: Odkrywcy Zbuczyna", zapewniając uczestnikom niezapomniane i edukacyjne doświadczenia.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Wykonanie modeli 3D AR (5x500zł)	2 500,00		
2.	Nagrania lektorskie (15x20zł)	300,00		
3.	Opracowanie scenariusza i wdrożenie gry terenowej	1 000,00		
4.	Promocja zadania	500,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		4 300,00	3 000,00	1 300,00

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.....

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.