



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	Zarząd Powiatu Mieleckiego
2. Rodzaj zadania publicznego ¹⁾	Nauka, edukacja, oświata i wychowanie, kultura, sztuka, ochrona dóbr kultury i tradycji:

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 Klub Młodych Liderów KRS: 0000574845 NIP: 8172178136 miejscowość: Mielec ul.: Mała 5 gmina: Mielec powiat: Mielecki województwo: Podkarpackie kod pocztowy: 39-300 poczta: Mielec	
2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)	Na podstawie statutu Fundacji KML: Sebastian Peret – Prezes Zarządu Fundacji KML tel. 502245242 email: sebastian.peret95@gmail.com

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	SLG - Szkolna Liga Gamingowa			
2. Termin realizacji zadania publicznego ²⁾	Data rozpoczęcia	17.11.2020r.	Data zakończenia	17.12.2020r.
3. Syntetyczny opis zadania (wraz ze wskazaniem miejsca jego realizacji)				
<p>Potrzeby: Obecna sytuacja w kraju postawiła szkoły, a przede wszystkim uczniów w bardzo trudnej sytuacji. Najnowsze badania pokazują, że wśród młodych osób drastycznie zwiększa się poczucie osamotnienia, a także objawów depresji, w związku z izolacją społeczną, ograniczeniem kontaktu z rówieśnikami, a także problemem ze znalezieniem sobie atrakcyjnego zajęcia w czasie wolnym od nauki.</p> <p>Według prowadzonych badań jednym z czynników najbardziej wpływających na złe samopoczucie uczniów jest nuda, czyli brak zagospodarowania czasu wolnego, a także trudność w kontakcie z innymi osobami – w tym zawieranie nowych znajomości.</p> <p>Nasz projekt doskonale realizuje obie te potrzeby.</p> <p>SLG - Szkolna Liga Gamingowa to cykl rozgrywek e-sportowych, którego celem jest integracja uczniów z całego powiatu mieleckiego, zapewnienie im bezpiecznej rozrywki, a także zagospodarowanie ich czasu</p>				

wolnego w dobie pandemii COVID-19. Celem rozgrywek jest także promocja międzyszkolnej rywalizacji fairplay oraz zastąpienie organizowanych zazwyczaj dla społeczności uczniowskiej wydarzeń kulturalnych, rozrywkowych, edukacyjnych i sportowych, które z uwagi na obecną sytuację epidemiczną – nie mogą się odbyć.

W ramach projektu zorganizujemy rozgrywki e-sportowe, w których udział weźmie około 200-400 uczniów z około 30-50 szkół z terenu powiatu mieleckiego. W ramach turnieju rozegranych zostanie minimum 120 meczy, co sprawi, że zagospodarujemy uczniom łącznie 700 osobogodzin czasu wolnego.

Mecze półfinałowe i finałowe transmitowane będą na Youtubie i Twitch.tv, tak by kibicować rówieśnikom mogły całe społeczności szkolne.

Turniej w całości odbywać będzie się online, na serwerach gry League of Legends (czyli najpopularniejszej na świecie gry zespołowej dostępnej w całości za darmo dla wszystkich użytkowników Internetu), a także na serwerach strony kurnik.pl, gdzie odbędą się rozgrywki w Scrabble i Piłkę.

Poprzez organizację turnieju chcemy promować zasady odpowiedzialności społecznej dotyczącej przestrzegania kwarantanny, unikania wychodzenia z domu i przestrzegania zasad higieny. Poprzez organizację rozgrywek chcemy uczyć młode osoby zasad zdrowej rywalizacji, pracy w zespole, a także rozwijać ich umiejętności logicznego myślenia. Ponadto mimo pandemii chcemy umożliwić wolontariuszom Fundacji Klub Młodych Liderów realizację projektów społecznych, tym samym podtrzymując ich wysokie zaangażowanie w wolontariat na terenie powiatu.

W ramach projektu stworzymy specjalny serwer do komunikacji głosowo-tekstowej, na który zaprosimy setki uczniów z powiatu. Będzie to swego rodzaju miejsce integracji dla ponad 200 osób. W czasie rozgrywek korzystać będą z dostępnego tam komunikatora, a w czasie pomiędzy nimi będą mogli korzystać z systemu, by wspólnie z innymi uczniami uczyć się, rozmawiać, dzielić informacjami, czy po prostu odpoczywać grając wspólnie w dowolne gry komputerowe czy też oglądając filmy na wspólnym czacie.

Serwer do komunikacji dostępny będzie dla nich 24/7.

Udział w projekcie będzie całkowicie bezpłatny. Uczestników turnieju będziemy wybierać we współpracy z Samorządami Uczniowskimi i nauczycielami, w przypadku zbyt dużej liczby zgłoszeń.

Projekt ma charakter pilotażowy. W czasie jego trwania skrupulatnie śledzić będziemy potrzeby młodych osób, a także poziom międzyszkolnej integracji na stworzonych przez nas serwerach. Chcemy bowiem przygotować się do realizacji w przyszłym roku jeszcze większego przedsięwzięcia, którego celem będzie integracja szkół powiatu mieleckiego, a tym samym poprawa stanu zdrowia psychicznego uczniów z terenu powiatu.

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.

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego		
Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
zagospodarowanie czasu wolnego ponad uczniom z terenu powiatu	150 osób	Liczba uczestników turnieju
zorganizowanie meczów	100	Harmonogram rozgrywek
stworzenie serwera Discord do komunikacji pomiędzy uczniami różnych szkół	1 serwer	Screen
promocja rozgrywek w mediach i mediach społecznościowych	20000 osób	Statystyki Facebooka i mediów

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

Od pięciu lat prowadzimy szkolenia dla młodzieży z zakresu realizacji projektów społecznych. Organizacja zrzesza w ciągu roku od 15 do 30 wolontariuszy, którzy aktywnie uczestniczą w spotkaniach oraz realizują projekty. W ostatnich latach organizowaliśmy między innymi: Festiwale Młodzieżowe, turnieje sportowe, konkursy talentów, wydarzenia kulturalne oraz projekty charytatywne.

Do najważniejszych projektów należą:

- YOUTHEST – festiwal młodych
- Mielec CUP - turniej piłki nożnej
- Podkarpacki Turniej Gier Komputerowych - esport
- Bezpieczne Wakacje – projekt edukacyjny
- Szkoła Liderów – projekt edukacyjny
- Muzyczny Mielec – projekt muzyczny
- Mielec Ma Talent – konkurs talentów
- OdlotowyWF – zajęcia sportowe
- Maratony Zumba – zajęcia sportowe
- Dziecinada – animacje dla dzieci
- Nocne Maratony Filmowe – rozrywka
- i wiele, wiele innych...

Naszym głównym celem jest szkolenie młodzieży z zasad realizacji projektów społecznych. W ostatnich 5 latach zorganizowaliśmy łącznie ponad 100 spotkań podczas których uczyliśmy młode osoby w jaki sposób inicjować działania społeczne, a potem doprowadzać je do końca – angażując przy tym samych uczestników.

Zasoby osobowe:

Sebastian Peret – działacz społeczny, aktywista, prezes Fundacji KML. Prowadzi szkolenia z zakresu motywacji, pracy w grupie, oraz social media. Posiada doświadczenie w realizacji ponad 80 projektów społecznych. Od 5 lat zajmuje się działalnością na rzecz młodzieży, przy okazji włączając ją w formie wolontariuszy w podejmowane inicjatywy. Uczestnik wielu projektów szkoleniowo-liderskich, w tym Szkoły Liderów Miasta Mielca. W projekcie będzie odpowiadał ze jego koordynację, szkolenie wolontariuszy, pomaganie im w bieżących sprawach, a także rozliczenie i złożenie sprawozdania.

Wolontariusze KML – grupa 20 osób gotowych do pomocy w realizacji projektu. Posiadają wiedzę i umiejętności w zakresie promocji projektu, prowadzenia wydarzeń na Facebooku, a także komunikacji z uczestnikami. Część z nich jest czynnymi graczami League of Legends, a także dobrze zna mieleckie środowisko graczy.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Promocja turnieju (strona internetowa, logo, grafiki, media społecznościowe, media lokalne)	2000		
2.	Zakup nagród dla uczestników (nagrody dla 21 osób) – np. myszki, klawiatury, słuchawki komputerowe	3000		
3.	Wynagrodzenie koordynatora projektu	1000		
4.	Wynagrodzenie sędziów i administratorów rozgrywek (5 osób)	2000		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		8000	3000	5000

V. Oświadczenia

Oświadczam(-my), 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.

FUNDACJA
"KLUB MŁODYCH KLUBERÓW"

39-300 Mielec, ul. Mała 5

NIR: 8472178436 REG: 36246141609000

KRS: 0000574845

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

Data 9.11.2020