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 Miasta Stołecznego Warszawy
2. Rodzaj zadania publicznego[1)]	14) nauka, szkolnictwo wyższe, edukacja, oświata i wychowanie

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: **Leszno**, Gmina: **m. Leszno**, Strona www: **technologiczniegotowi.pl**, Adres e-mail: **erwin.garbarczyk@gmail.com**, Numer telefonu: **+48726571918**, **Adres do korespondencji jest taki sam jak adres oferenta**	
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	AI na co dzień 2.0 – inteligentne technologie w służbie mieszkańców			
2. Termin realizacji zadania[2)]	Data rozpoczęcia	20.11.2026	Data zakończenia	21.12.2026

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

Opis zadania

Projekt stanowi rozwinięcie działań edukacyjnych realizowanych w roku ubiegłym, dotyczących praktycznego wykorzystania nowoczesnych technologii cyfrowych w codziennym życiu. Potrzeba kontynuacji zajęć została zgłoszona przez mieszkańców, którzy wyrazili zainteresowanie poznaniem nowych możliwości sztucznej inteligencji, usług elektronicznych oraz technologii ułatwiających samodzielne funkcjonowanie.

Tegoroczna edycja wprowadza nowe zagadnienia, w szczególności wykorzystanie AI do odczytywania i objaśniania korespondencji urzędowej, korzystanie z inteligentnych okularów i technologii wspomagających, tworzenie własnych automatyzacji za pomocą telefonu oraz świadome i bezpieczne korzystanie z e-usług.

Zajęcia będą miały charakter praktyczny i zostaną dostosowane do zróżnicowanego poziomu kompetencji cyfrowych uczestników, ze szczególnym uwzględnieniem osób starszych i osób ze szczególnymi potrzebami.

Ubiegłoroczne zajęcia stanowią potwierdzenie doświadczenia organizacji, natomiast nowe moduły powinny zostać wykazane jako odrębny zakres rzeczowy. Jeżeli dysponujecie ankietami, wiadomościami lub innym potwierdzeniem zainteresowania mieszkańców, warto wykorzystać je w diagnozie potrzeb.

Zadanie zakłada organizację i przeprowadzenie cyklu 20 godzin bezpłatnych, praktycznych warsztatów edukacyjnych poświęconych wykorzystywaniu nowoczesnych technologii cyfrowych w codziennym życiu. Zajęcia będą realizowane w Centrum ŁOWICKA przy ul. Łowickiej 21 w Warszawie i zostaną skierowane do mieszkańców m.st. Warszawy, ze szczególnym uwzględnieniem osób dorosłych, seniorów oraz osób zainteresowanych rozwijaniem kompetencji cyfrowych i zwiększaniem samodzielności w korzystaniu z usług elektronicznych.

Projekt stanowi kontynuację i rozwinięcie wcześniejszych działań edukacyjnych prowadzonych w Centrum ŁOWICKA, w ramach których uczestnicy poznawali podstawowe możliwości sztucznej inteligencji, nowoczesnych aplikacji oraz narzędzi cyfrowych. Potrzeba organizacji kolejnej edycji wynika bezpośrednio z zainteresowania mieszkańców i zgłaszanych przez nich oczekiwań dotyczących pogłębienia dotychczasowej wiedzy, poznania nowych technologii oraz zdobycia praktycznych umiejętności, które można wykorzystać samodzielnie w domu.

W poprzedniej edycji szczególne zainteresowanie budziły zastosowania sztucznej inteligencji wspierające wyszukiwanie informacji, redagowanie wiadomości, rozumienie tekstów i codzienną komunikację. Rozwój narzędzi cyfrowych oraz pojawienie się nowych urządzeń wykorzystujących AI stworzyły możliwość rozszerzenia programu o znacznie bardziej zaawansowane, a jednocześnie przydatne rozwiązania. Tegoroczne zajęcia będą zatem rozwinięciem dotychczasowej oferty edukacyjnej, a nie jedynie powtórzeniem wcześniej omawianych zagadnień.

Głównym celem zadania jest podniesienie praktycznych kompetencji cyfrowych mieszkańców Warszawy poprzez naukę świadomego, bezpiecznego i samodzielnego wykorzystywania sztucznej inteligencji, e-usług, technologii rozszerzonej rzeczywistości oraz automatyzacji wykonywanych na

urządzeniach mobilnych.

Realizacja zadania odpowiada na rosnące znaczenie kompetencji cyfrowych w funkcjonowaniu współczesnego społeczeństwa. Coraz więcej spraw administracyjnych, informacyjnych i komunikacyjnych odbywa się z wykorzystaniem narzędzi elektronicznych. Jednocześnie szybki rozwój sztucznej inteligencji powoduje, że mieszkańcy potrzebują nie tylko podstawowych umiejętności obsługi smartfona czy komputera, lecz także wiedzy pozwalającej świadomie wykorzystywać nowe rozwiązania, rozpoznawać ich ograniczenia oraz chronić swoje dane.

Szczególnie istotne jest to w odniesieniu do osób starszych, które często dysponują odpowiednimi urządzeniami, ale nie wykorzystują pełni ich możliwości. Barierą bywa brak praktycznej wiedzy, obawa przed popełnieniem błędu, nieznajomość nowych funkcji lub trudność w samodzielnym rozwiązaniu problemu technicznego. Odpowiednio zaprojektowane zajęcia edukacyjne umożliwiają stopniowe przełamywanie tych barier i budowanie pewności w korzystaniu z technologii.

Projekt będzie realizowany metodą warsztatową, z naciskiem na samodzielne wykonywanie ćwiczeń. Uczestnicy nie będą jedynie obserwatorami prezentacji, lecz pod opieką prowadzących nauczą się korzystać z konkretnych aplikacji i funkcji dostępnych na ich smartfonach, tabletach i innych urządzeniach. Każdy blok tematyczny będzie łączył krótkie wprowadzenie teoretyczne z demonstracją oraz ćwiczeniami praktycznymi.

Moduł I – Sztuczna inteligencja w codziennym życiu (2 godziny)

Pierwszy moduł będzie poświęcony praktycznym zastosowaniom generatywnej sztucznej inteligencji. Uczestnicy poznają możliwości narzędzi takich jak ChatGPT oraz innych dostępnych asystentów AI, ze szczególnym uwzględnieniem funkcji głosowych, analizy tekstu, wyjaśniania skomplikowanych informacji i organizowania codziennych czynności.

W trakcie zajęć uczestnicy nauczą się formułować zrozumiałe polecenia dla AI, prowadzić rozmowę z asystentem głosowym, przygotowywać wiadomości i uzyskiwać wyjaśnienia zagadnień, które wcześniej sprawiały im trudność. Poznają również przykłady wykorzystania AI do nauki, rozwijania zainteresowań, planowania aktywności oraz wyszukiwania i porządkowania informacji.

Istotnym elementem zajęć będzie nauka krytycznej oceny odpowiedzi generowanych przez sztuczną inteligencję. Uczestnicy dowiedzą się, dlaczego AI może popełniać błędy, w jaki sposób weryfikować otrzymywane informacje oraz kiedy nie należy polegać wyłącznie na odpowiedziach automatycznych systemów.

Moduł II – E-usługi, korespondencja urzędowa i AI jako cyfrowy asystent (2 godziny)

Drugi moduł będzie dotyczył wykorzystania nowoczesnych technologii do samodzielnego poruszania się w środowisku usług elektronicznych oraz rozumienia korespondencji administracyjnej.

Uczestnicy poznają możliwości cyfrowych usług publicznych, w tym narzędzi dostępnych za pośrednictwem portali administracji publicznej i aplikacji mobilnych. Omówione zostaną

podstawowe zasady korzystania z e-usług, wyszukiwania formularzy, ustalania właściwych procedur oraz bezpiecznego posługiwania się elektroniczną korespondencją.

Szczególna uwaga zostanie poświęcona wykorzystaniu sztucznej inteligencji do odczytywania i objaśniania trudnych tekstów. Na przykładach fikcyjnych pism urzędowych uczestnicy nauczą się wykonywać zdjęcie dokumentu, rozpoznawać jego treść, wyjaśniać niezrozumiałe sformułowania i tworzyć prostsze podsumowania.

W ramach ćwiczeń uczestnicy będą analizować przykładowe dokumenty, identyfikować zawarte w nich terminy, obowiązki i wymagane czynności, a następnie wykorzystywać narzędzia cyfrowe do organizowania dalszych działań, np. ustawiania przypomnień o terminach.

Zajęcia będą również obejmowały naukę przygotowywania roboczych projektów odpowiedzi na pisma, wiadomości i zapytania. Prowadzący wyjaśnią, że sztuczna inteligencja pełni funkcję pomocniczą, nie zastępuje urzędu ani profesjonalnej porady prawnej, a ostateczna interpretacja dokumentów powinna opierać się na ich oryginalnej treści i wiarygodnych źródłach.

Moduł III – Inteligentne okulary, technologie AR i cyfrowa dostępność (2 godziny)

Trzeci moduł będzie prezentował rozwój technologii wykorzystujących sztuczną inteligencję, kamery, interfejsy głosowe i rozszerzoną rzeczywistość.

Uczestnicy zostaną zapoznani z możliwościami inteligentnych okularów wyposażonych w kamerę, mikrofony oraz funkcje wspomagane przez sztuczną inteligencję. W trakcie demonstracji omówione zostaną przykłady wykorzystania tego rodzaju urządzeń do komunikacji głosowej, uzyskiwania informacji o otoczeniu, wykonywania zdjęć oraz wspomagania codziennych czynności.

Przewidziano także prezentację technologii ułatwiających funkcjonowanie osobom ze szczególnymi potrzebami, w szczególności osobom niewidomym i słabowidzącym. Uczestnicy poznają ideę narzędzi takich jak Be My Eyes i Be My AI, wykorzystujących wsparcie człowieka lub analizę obrazu do przekazywania informacji o otoczeniu i przedmiotach. Pokaz zostanie przeprowadzony z wykorzystaniem dostępnych funkcji urządzeń mobilnych, a ewentualna demonstracja integracji z okularami będzie uzależniona od jej faktycznej dostępności.

Omówione zostaną również podstawy rozszerzonej rzeczywistości (AR), czyli technologii nakładania elementów cyfrowych na obraz rzeczywistego otoczenia. Uczestnicy poznają przykładowe zastosowania AR w edukacji, kulturze, turystyce i codziennym życiu, w tym za pośrednictwem aplikacji mobilnych.

Ważnym celem modułu będzie pokazanie, że nowoczesne technologie mogą zwiększać dostępność informacji oraz wspierać samodzielność osób o różnych potrzebach i możliwościach.

Moduł IV – Tworzenie własnych automatyzacji za pomocą smartfona (2 godziny)

Czwarty moduł będzie miał charakter praktycznego warsztatu z automatyzacji codziennych czynności.

Uczestnicy dowiedzą się, czym jest automatyzacja, w jaki sposób funkcjonuje oraz jak można ją

wykorzystać bez znajomości programowania. Poznają rozwiązania dostępne na popularnych urządzeniach mobilnych, w tym możliwości aplikacji Skróty w systemie iOS oraz wybranych funkcji automatyzacji dostępnych w systemie Android.

Podczas ćwiczeń uczestnicy nauczą się tworzyć proste sekwencje działań, takie jak automatyczne ustawianie przypomnień, otwieranie wybranych aplikacji, przygotowywanie wiadomości, uruchamianie określonych funkcji telefonu czy organizowanie codziennych obowiązków.

Przykładowym zadaniem będzie przygotowanie własnego cyfrowego asystenta przypominającego o ważnych wydarzeniach, terminach urzędowych lub zaplanowanych czynnościach. Innym ćwiczeniem będzie stworzenie prostego skrótu umożliwiającego szybkie uruchomienie wykorzystywanej na co dzień usługi lub funkcji.

W zależności od możliwości wykorzystywanego urządzenia uczestnicy poznają także sposoby łączenia automatyzacji z asystentami głosowymi i narzędziami AI.

Celem tego modułu będzie uzyskanie przez uczestników umiejętności samodzielnego przygotowania przynajmniej jednej użytecznej automatyzacji, którą będą mogli później rozwijać i wykorzystywać w życiu codziennym.

Moduł V – Bezpieczeństwo cyfrowe i samodzielne zastosowanie zdobytych umiejętności (2 godziny)

Ostatni moduł będzie poświęcony utrwaleniu zdobytej wiedzy, bezpieczeństwu cyfrowemu oraz praktycznemu łączeniu poznanych technologii.

Uczestnicy poznają najważniejsze zasady bezpiecznego korzystania z aplikacji, sztucznej inteligencji i e-usług. Omówione zostaną zagrożenia związane z udostępnianiem danych osobowych, fałszywymi wiadomościami, próbami wyłudzenia informacji, podszywaniem się pod instytucje oraz generowaniem nieprawdziwych materiałów przez systemy AI.

Szczególna uwaga zostanie zwrócona na konieczność sprawdzania źródeł informacji, ochrony haseł, danych osobowych i dokumentów oraz świadomego korzystania z uprawnień aplikacji.

W części praktycznej uczestnicy wykonają zadanie podsumowujące, polegające na wykorzystaniu co najmniej dwóch poznanych rozwiązań cyfrowych do rozwiązania przykładowego problemu z życia codziennego. Może to być odczytanie i uproszczenie fikcyjnego pisma, ustalenie sposobu załatwienia sprawy oraz przygotowanie przypomnienia lub prostej automatyzacji związanej z dalszym postępowaniem.

Zakończeniem modułu będzie podsumowanie zdobytych kompetencji, sesja pytań i odpowiedzi oraz przekazanie uczestnikom materiałów umożliwiających samodzielne powtarzanie ćwiczeń.

Projekt zakłada realizację łącznie 20 godzin dydaktycznych i warsztatowych, zaplanowanych jako pięć spotkań po dwie godziny. Zajęcia będą organizowane w kameralnej grupie, co umożliwi prowadzącym indywidualne podejście do uczestników o różnym poziomie zaawansowania

technologicznego.

Przewiduje się udział około 15–20 mieszkańców Warszawy. Rekrutacja będzie prowadzona z wykorzystaniem dostępnych kanałów informacyjnych organizatora, współpracy ze środowiskiem lokalnym, kontaktów z uczestnikami wcześniejszych działań oraz możliwości informacyjnych Centrum ŁOWICKA.

Udział w zajęciach będzie bezpłatny. Projekt nie będzie wymagał od uczestników wcześniejszego doświadczenia w korzystaniu ze sztucznej inteligencji ani umiejętności programowania. Program zostanie dostosowany do możliwości grupy, a prowadzący będą wspierać uczestników w wykonywaniu poszczególnych ćwiczeń.

W procesie dydaktycznym wykorzystane zostaną metody aktywizujące, w tym pokaz, instruktaż, ćwiczenia indywidualne, rozwiązywanie problemów, pracę z urządzeniami mobilnymi oraz analizę przykładów z życia codziennego. Uczestnicy będą zachęcani do korzystania z własnych telefonów, dzięki czemu zdobyte umiejętności będzie można bezpośrednio przenieść do codziennych sytuacji.

Projekt nie zakłada konieczności zakładania płatnych kont ani kupowania dodatkowych urządzeń przez uczestników. W przypadkach, gdy określona funkcja nie będzie dostępna na prywatnym urządzeniu, przewidziana zostanie demonstracja na sprzęcie prowadzącego lub alternatywne ćwiczenie.

Bezpośrednim rezultatem projektu będzie przeprowadzenie 20 godzin praktycznych zajęć z zakresu edukacji cyfrowej, w których planuje się udział 15–20 mieszkańców Warszawy.

Zakłada się, że uczestnicy rozwiną umiejętności samodzielnego posługiwania się narzędziami AI, poznają metody objaśniania trudnych tekstów, zdobędą wiedzę dotyczącą bezpiecznego korzystania z e-usług oraz nauczą się tworzyć proste automatyzacje na urządzeniach mobilnych.

Planowanym rezultatem jakościowym będzie wzrost poczucia samodzielności i pewności w korzystaniu z nowych technologii. Uczestnicy poznają rozwiązania, które mogą ograniczać konieczność korzystania z pomocy osób trzecich podczas wykonywania prostych czynności cyfrowych.

Realizacja zadania będzie dokumentowana poprzez listy obecności, program zajęć, dokumentację organizacyjną oraz, w dopuszczalnym zakresie i po uzyskaniu odpowiednich zgód, dokumentację fotograficzną. Ocena rezultatów zostanie przeprowadzona na podstawie obserwacji wykonania ćwiczeń, krótkiej ankiety podsumowującej i opinii uczestników.

Projekt będzie realizowany zgodnie z zasadą równego dostępu do edukacji oraz z uwzględnieniem potrzeb osób ze szczególnymi potrzebami.

Organizator przewiduje dostosowanie sposobu prowadzenia zajęć do możliwości uczestników,

stosowanie prostego i zrozumiałego języka, przygotowanie czytelnych materiałów dydaktycznych oraz zapewnienie indywidualnego wsparcia podczas ćwiczeń.

Przed rozpoczęciem zajęć zweryfikowane zostaną warunki dostępności wybranej sali i możliwości korzystania z niej przez osoby z ograniczeniami mobilności. W razie potrzeb stosowane będą alternatywne formy prezentacji informacji, w tym instrukcje tekstowe, komunikaty głosowe i materiały elektroniczne.

Tematyka zadania bezpośrednio wspiera ideę dostępności cyfrowej, ponieważ obejmuje naukę korzystania z narzędzi służących odczytywaniu tekstów, obsłudze urządzeń za pomocą głosu oraz uzyskiwaniu informacji z otoczenia.

Dzięki realizacji projektu mieszkańcy zyskają możliwość poznania technologii, które mogą ułatwiać codzienne życie, wzmacniać ich niezależność i ograniczać wykluczenie cyfrowe.

Długofalowym efektem zadania będzie rozwijanie społeczności mieszkańców świadomie korzystających z nowoczesnych technologii, zdolnych do samodzielnego uczenia się nowych narzędzi oraz bezpieczniejszego funkcjonowania w coraz bardziej cyfrowym świecie.

Miejsce realizacji

Centrum Łowicka

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego		
Nazwa rezultatu	**Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)**	**Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika**
liczba godzin zajec	20	program zajec, dzienniki, relacja foto
liczba uczestnikow	15	listy obecnosci

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

Charakterystyka oferenta

Fundacja FUCCO jest organizacją pozarządową działającą od 2016 roku, realizującą przedsięwzięcia edukacyjne, społeczne, technologiczne i aktywizacyjne skierowane do różnych grup odbiorców. W swojej działalności Fundacja koncentruje się na rozwijaniu kompetencji, zwiększaniu samodzielności uczestników, przeciwdziałaniu wykluczeniu społecznemu i cyfrowemu oraz promowaniu nowoczesnych form edukacji opartych na praktycznym zdobywaniu wiedzy.

Jednym z istotnych kierunków działalności Fundacji jest wykorzystanie innowacyjnych technologii w edukacji i działaniach społecznych. Organizacja rozwija przedsięwzięcia związane z rzeczywistością rozszerzoną (AR), rzeczywistością wirtualną (VR), technologiami mieszanej rzeczywistości (MR), aplikacjami mobilnymi, modelowaniem i projektowaniem 3D oraz zastosowaniami sztucznej inteligencji.

Doświadczenie związanych z Fundacją osób w zakresie rozwiązań informatycznych, technologii immersyjnych i tworzenia interaktywnych materiałów edukacyjnych pozwala przygotowywać zajęcia wykraczające poza tradycyjny model wykładowy. Fundacja wykorzystuje technologie nie tylko jako przedmiot nauczania, lecz również jako narzędzie umożliwiające bardziej angażujące, dostępne i praktyczne przekazywanie wiedzy.

Istotnym elementem działalności organizacji jest upowszechnianie kompetencji cyfrowych wśród osób, które z różnych powodów mają ograniczone możliwości uczestnictwa w komercyjnych szkoleniach lub samodzielnego poznawania nowych rozwiązań technologicznych.

Fundacja kieruje swoje działania między innymi do seniorów, osób dorosłych, dzieci i młodzieży oraz lokalnych społeczności zainteresowanych rozwojem kompetencji przyszłości. Szczególną wagę przywiązuje do uczestników, dla których nowe technologie mogą być istotnym narzędziem zwiększania samodzielności, dostępu do informacji oraz możliwości aktywnego uczestnictwa w życiu społecznym.

Ważnym założeniem działalności Fundacji jest przekonanie, że edukacja technologiczna powinna być dostępna niezależnie od wieku, poziomu wykształcenia, wcześniejszych doświadczeń cyfrowych czy sytuacji ekonomicznej uczestnika.

Z tego względu organizacja rozwija formułę warsztatów opartych na bezpośrednim kontakcie z prowadzącym, samodzielnym wykonywaniu zadań i stopniowym oswajaniu uczestników z nowymi rozwiązaniami. W realizowanych działaniach istotne znaczenie ma łączenie wiedzy technicznej z umiejętnością prostego, zrozumiałego wyjaśniania nawet zaawansowanych zagadnień.

Fundacja posiada doświadczenie w prowadzeniu projektów o zróżnicowanym charakterze, obejmujących zarówno krótkie warsztaty tematyczne, jak i wielospotkaniowe programy edukacyjne i aktywizacyjne. Realizowane przedsięwzięcia wymagają przygotowania programów dydaktycznych, organizacji rekrutacji, koordynacji kadry, współpracy z instytucjami i partnerami lokalnymi, zapewnienia odpowiedniego zaplecza organizacyjnego oraz dokumentowania osiąganych rezultatów.

W ramach działalności społecznej Fundacja łączy rozwój kompetencji z budowaniem relacji międzyludzkich, aktywizacją i wzmacnianiem poczucia sprawczości uczestników. Podejście to ma

szczególne znaczenie w pracy z osobami starszymi, dla których udział w zajęciach edukacyjnych jest nie tylko okazją do zdobywania nowych umiejętności, lecz również formą aktywności społecznej, wymiany doświadczeń i przełamywania obaw związanych ze zmianami technologicznymi.

Działania Fundacji obejmują również szeroko rozumianą edukację w zakresie bezpieczeństwa, profilaktyki i świadomego funkcjonowania w społeczeństwie. W kontekście edukacji technologicznej znajduje to odzwierciedlenie w uwzględnianiu zagadnień cyberbezpieczeństwa, ochrony prywatności, przeciwdziałania oszustwom internetowym oraz odpowiedzialnego korzystania z narzędzi cyfrowych.

Organizacja dąży do tworzenia projektów odpowiadających na konkretne, zidentyfikowane potrzeby społeczności lokalnych. Istotną rolę w planowaniu kolejnych działań odgrywają doświadczenia z wcześniejszych realizacji, informacje zwrotne uzyskiwane od uczestników oraz zgłaszane przez mieszkańców propozycje kontynuacji lub rozszerzania programów.

Przykładem tego podejścia jest rozwijanie oferty edukacyjnej realizowanej w Centrum ŁOWICKA w Warszawie. Zainteresowanie mieszkańców wcześniejszymi zajęciami dotyczącymi sztucznej inteligencji i nowoczesnych technologii stanowi podstawę do przygotowania kolejnej edycji programu, obejmującej nowe zagadnienia oraz bardziej zaawansowane zastosowania narzędzi cyfrowych.

Fundacja dysponuje doświadczeniem organizacyjnym i merytorycznym umożliwiającym przygotowanie oraz przeprowadzenie warsztatów o interdyscyplinarnym charakterze, łączących edukację informatyczną, technologie wspomagające, rozwój umiejętności praktycznych i zagadnienia bezpieczeństwa cyfrowego.

Z perspektywy planowanego zadania szczególnym atutem oferenta jest połączenie kompetencji technologicznych z doświadczeniem w pracy bezpośredniej z mieszkańcami i organizowaniu działań o charakterze społecznym.

Dzięki temu Fundacja jest przygotowana do prowadzenia edukacji w formule przyjaznej dla osób początkujących, a jednocześnie umożliwiającej prezentowanie innowacyjnych rozwiązań, takich jak narzędzia generatywnej sztucznej inteligencji, inteligentne okulary, aplikacje rozszerzonej rzeczywistości czy automatyzacja urządzeń mobilnych.

Fundacja FUCCO traktuje rozwój kompetencji cyfrowych jako jeden z elementów wyrównywania szans edukacyjnych oraz budowania aktywnego, samodzielnego i świadomego społeczeństwa. Planowane zadanie stanowi naturalne rozwinięcie tego kierunku działalności, łącząc innowacyjność technologiczną z praktycznymi potrzebami mieszkańców m.st. Warszawy.

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Fundacja FUCCO posiada wieloletnie doświadczenie w przygotowywaniu, organizowaniu i realizacji

działań edukacyjnych, warsztatowych i społecznych, w tym przedsięwzięć wykorzystujących nowoczesne technologie informatyczne oraz metody aktywnego uczenia się.

Od początku działalności Fundacja rozwija projekty, których istotnym założeniem jest przekazywanie uczestnikom praktycznych umiejętności możliwych do wykorzystania poza salą szkoleniową. Organizacja realizowała działania skierowane do różnych grup wiekowych, uwzględniając zarówno potrzeby osób rozpoczynających naukę określonych umiejętności, jak i uczestników zainteresowanych dalszym rozwijaniem swoich kompetencji.

Szczególne znaczenie z punktu widzenia planowanego zadania ma doświadczenie oferenta w prowadzeniu warsztatów dotyczących sztucznej inteligencji, nowych technologii, aplikacji mobilnych, bezpieczeństwa cyfrowego oraz wykorzystywania narzędzi elektronicznych w codziennym życiu.

Jednym z najważniejszych doświadczeń bezpośrednio związanych z planowanym zadaniem są wcześniejsze działania prowadzone w Centrum ŁOWICKA na warszawskim Mokotowie, w ramach których mieszkańcy uczestniczyli w zajęciach edukacyjnych związanych z praktycznym wykorzystywaniem nowoczesnych technologii.

W trakcie wcześniejszych warsztatów uczestnicy poznawali możliwości zastosowania sztucznej inteligencji do wykonywania codziennych czynności, wyszukiwania informacji, redagowania tekstów, przygotowywania wiadomości oraz korzystania z wybranych narzędzi cyfrowych.

Ważnym elementem zajęć była nauka samodzielnego korzystania z urządzeń mobilnych, w tym smartfonów i tabletów, oraz rozwijanie umiejętności niezbędnych do bezpiecznego funkcjonowania w środowisku cyfrowym.

Doświadczenia zdobyte podczas prowadzenia tych działań pozwoliły rozpoznać poziom kompetencji uczestników, najczęściej występujące trudności oraz obszary, w których potrzebne jest dodatkowe wsparcie edukacyjne.

Zainteresowanie mieszkańców tematyką nowych technologii i zgłaszana przez nich potrzeba dalszej nauki wskazały na zasadność kontynuowania programu w rozszerzonej formule.

Szczególnie ważne okazało się zapotrzebowanie na rozwiązania pozwalające wykonywać konkretne czynności samodzielnie, bez konieczności angażowania osób trzecich. Dotyczy to między innymi korzystania z usług internetowych, rozumienia korespondencji, obsługi aplikacji i organizowania codziennych obowiązków.

Właśnie te doświadczenia stanowią podstawę do przygotowania projektu „AI na co dzień 2.0”, który rozszerza wcześniejszy zakres edukacji o nowe możliwości sztucznej inteligencji, technologie wspomagające, inteligentne okulary i tworzenie indywidualnych automatyzacji.

Fundacja posiada również doświadczenie w realizacji przedsięwzięć skierowanych do seniorów i osób wymagających dodatkowego wsparcia w korzystaniu z nowoczesnych rozwiązań technologicznych.

Przykładem takich działań są warsztaty dla seniorów realizowane w Człuchowie, obejmujące zagadnienia związane ze sztuczną inteligencją oraz technologią NFC. Uczestnicy mogli poznawać możliwości wykorzystywania rozwiązań cyfrowych do uproszczenia wybranych czynności i zwiększenia wygody codziennego funkcjonowania.

Doświadczenia w pracy z osobami starszymi wskazują na szczególną skuteczność zajęć wykorzystujących metodę stopniowego wprowadzania nowych zagadnień, wielokrotnego powtarzania ćwiczeń oraz bezpośredniej pomocy prowadzącego.

Z tego względu w projektach edukacyjnych Fundacji duże znaczenie odgrywa odpowiednie tempo pracy, unikanie nadmiernie specjalistycznego języka oraz koncentracja na funkcjach technologicznych, które mają dla uczestników realną wartość użytkową.

Praca z seniorami pozwoliła także rozwinąć metody prowadzenia zajęć dla grup o zróżnicowanych kompetencjach, w których część osób posiada już doświadczenie cyfrowe, a pozostali uczestnicy dopiero uczą się podstawowych funkcji urządzeń i aplikacji.

Zebrane doświadczenia będą wykorzystywane w planowanym zadaniu, szczególnie podczas modułów dotyczących elektronicznych usług publicznych, interpretacji dokumentów, obsługi AI za pomocą głosu i tworzenia automatyzacji na smartfonie.

Istotnym obszarem doświadczenia Fundacji FUCCO jest również projektowanie i wykorzystywanie innowacyjnych technologii, w szczególności rozszerzonej i wirtualnej rzeczywistości, aplikacji mobilnych, grafiki przestrzennej oraz interaktywnych materiałów edukacyjnych.

Osoby związane z działalnością Fundacji posiadają doświadczenie w zakresie opracowywania rozwiązań technologicznych i edukacyjnych wykorzystujących AR, VR oraz modelowanie 3D. Kompetencje te obejmują zarówno aspekty techniczne, jak i praktyczne sposoby prezentowania nowych technologii odbiorcom niemającym przygotowania informatycznego.

Doświadczenie w tworzeniu i wykorzystywaniu interaktywnych form nauki umożliwia prowadzenie zajęć opartych na demonstracji, eksperymentowaniu i samodzielnym odkrywaniu możliwości technologii.

W ramach planowanego zadania kompetencje te zostaną wykorzystane podczas prezentowania technologii AR i inteligentnych urządzeń oraz wyjaśniania ich potencjalnego zastosowania w edukacji, komunikacji i codziennym funkcjonowaniu.

Istotną przewagą takiego podejścia jest możliwość przedstawienia złożonych zagadnień technicznych za pomocą zrozumiałych przykładów i doświadczeń praktycznych, bez konieczności posiadania przez uczestników wcześniejszej wiedzy specjalistycznej.

Doświadczenie w realizacji projektów społecznych i edukacyjnych

Oprócz działań bezpośrednio związanych z nowoczesnymi technologiami Fundacja FUCCO posiada doświadczenie w organizacji warsztatów społecznych, zajęć aktywizacyjnych, przedsięwzięć

edukacyjnych i programów profilaktycznych.

Projekty te wymagają umiejętności pracy z grupą, dostosowywania metod dydaktycznych do potrzeb uczestników, prowadzenia dokumentacji oraz skutecznej organizacji działań realizowanych w określonym czasie i budżecie.

Fundacja posiada doświadczenie we współpracy ze środowiskiem lokalnym, instytucjami publicznymi i innymi podmiotami uczestniczącymi w organizacji działań społecznych. Współpraca taka pozwala lepiej diagnozować potrzeby odbiorców, docierać do zainteresowanych mieszkańców oraz realizować przedsięwzięcia w miejscach umożliwiających uczestnictwo osobom o różnym poziomie sprawności i doświadczenia.

Ważnym elementem dotychczasowych realizacji jest również umiejętność prowadzenia zajęć o charakterze praktycznym, podczas których uczestnik zdobywa określoną umiejętność, a nie jedynie zapoznaje się z informacjami teoretycznymi.

Dzięki temu oferent może wykorzystać wypracowane metody pracy również w projekcie dotyczącym nowych technologii, w którym kluczową rolę odgrywa samodzielne wykonywanie ćwiczeń z wykorzystaniem własnego urządzenia.

Planowane zadanie będzie bezpośrednio korzystało z wiedzy i doświadczeń zgromadzonych podczas wcześniejszych działań edukacyjnych.

W szczególności wykorzystane zostaną umiejętności w zakresie przygotowywania zrozumiałych programów zajęć, stopniowego wprowadzania nowych treści, indywidualizacji tempa nauki, pracy z seniorami oraz demonstracji technologii z wykorzystaniem urządzeń mobilnych.

Fundacja uwzględni również doświadczenia związane z organizacją zajęć w Centrum ŁOWICKA, w tym znaczenie lokalnego charakteru przedsięwzięcia, potrzebę utrzymania ciągłości edukacji oraz rolę bezpośrednich informacji zwrotnych od uczestników.

Wprowadzenie nowych modułów będzie stanowiło kolejny etap rozwijania kompetencji cyfrowych mieszkańców, przy zachowaniu rozpoznawalnej i sprawdzonej formuły zajęć warsztatowych.

Dotychczasowe doświadczenie oferenta pozwala zakładać, że zadanie zostanie przeprowadzone w sposób dostosowany do rzeczywistych potrzeb odbiorców, z uwzględnieniem zasad dostępności, bezpieczeństwa i efektywnego wykorzystania środków publicznych.

Połączenie doświadczenia Fundacji w edukacji cyfrowej, technologiach AR i VR, aktywizacji seniorów oraz organizacji przedsięwzięć społecznych stanowi odpowiednią podstawę merytoryczną i organizacyjną do realizacji projektu „AI na co dzień 2.0”.

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

Fundacja FUCCO planuje wykorzystać do realizacji zadania zasoby kadrowe, organizacyjne, techniczne oraz merytoryczne wynikające z jej dotychczasowego doświadczenia w prowadzeniu projektów edukacyjnych i technologicznych.

Realizacja przedsięwzięcia będzie oparta na połączeniu wiedzy specjalistycznej osób prowadzących warsztaty, odpowiedniego zaplecza technicznego, przygotowanych materiałów dydaktycznych oraz doświadczenia organizacyjnego umożliwiającego sprawne przeprowadzenie zajęć i osiągnięcie założonych rezultatów.

Podstawowym zasobem oferenta będzie kadra posiadająca kompetencje w zakresie nowoczesnych technologii informatycznych, wykorzystania sztucznej inteligencji, aplikacji mobilnych, technologii AR i VR oraz prowadzenia zajęć edukacyjnych dla osób o różnym poziomie wiedzy cyfrowej.

Zaplecze merytoryczne Fundacji obejmuje kompetencje związane z informatyką, projektowaniem rozwiązań cyfrowych, tworzeniem aplikacji, modelowaniem 3D i wdrażaniem interaktywnych technologii edukacyjnych.

W realizacji zadania przewiduje się wykorzystanie następujących funkcji organizacyjnych i dydaktycznych:

Koordynator zadania będzie odpowiedzialny za przygotowanie harmonogramu, organizację zajęć, kontakt z miejscem realizacji, nadzór nad rekrutacją, koordynację pracy osób zaangażowanych, kontrolę zgodności realizacji z ofertą oraz przygotowanie dokumentacji niezbędnej do rozliczenia zadania.

Prowadzący warsztaty z zakresu AI i e-usług będzie odpowiadał za przygotowanie i przeprowadzenie zajęć dotyczących generatywnej sztucznej inteligencji, praktycznej obsługi aplikacji, interpretacji przykładowych dokumentów, wykorzystywania elektronicznych usług publicznych oraz zasad bezpieczeństwa cyfrowego.

Prowadzący część technologiczną będzie odpowiedzialny za demonstrację urządzeń wykorzystujących AI, technologii rozszerzonej rzeczywistości, inteligentnych okularów, aplikacji wspomagających dostępność oraz narzędzi służących automatyzacji codziennych czynności.

Wsparcie organizacyjno-techniczne obejmie pomoc uczestnikom podczas konfiguracji urządzeń, uruchamiania aplikacji, wykonywania ćwiczeń oraz rozwiązywania podstawowych problemów technicznych pojawiających się podczas warsztatów. Funkcja ta będzie szczególnie istotna w przypadku osób starszych i uczestników o ograniczonych kompetencjach cyfrowych.

W zależności od przyjętego sposobu organizacji zajęć poszczególne funkcje mogą być łączone przez osoby posiadające odpowiednie kompetencje.

Ważnym zasobem Fundacji jest doświadczenie w przekładaniu specjalistycznej wiedzy technicznej na zrozumiałe instrukcje i praktyczne ćwiczenia. Pozwala to na prowadzenie warsztatów w sposób przystępny dla uczestników, którzy nie mają wykształcenia informatycznego i dotychczas nie korzystali z zaawansowanych narzędzi cyfrowych.

W realizacji zadania wykorzystany zostanie sprzęt komputerowy i mobilny służący do prezentacji oraz praktycznej obsługi omawianych technologii.

Podstawowe zaplecze techniczne obejmować będzie komputery przenośne wykorzystywane przez prowadzących, urządzenia mobilne, sprzęt umożliwiający wyświetlanie prezentacji i instrukcji, a także odpowiednie akcesoria niezbędne do prowadzenia ćwiczeń.

W trakcie zajęć wykorzystywane będą również smartfony i tablety uczestników. Takie rozwiązanie ma istotną wartość dydaktyczną, ponieważ pozwala uczyć się bezpośrednio na urządzeniach używanych na co dzień i kontynuować korzystanie z poznanych funkcji po zakończeniu projektu.

Na potrzeby modułu poświęconego inteligentnym technologiom przewiduje się udostępnienie urządzeń demonstracyjnych, w tym inteligentnych okularów z funkcjami AI, umożliwiających zapoznanie uczestników z możliwościami nowoczesnych interfejsów głosowych i systemów analizy obrazu.

W części dotyczącej rzeczywistości rozszerzonej wykorzystane zostaną urządzenia mobilne obsługujące odpowiednie aplikacje AR. Uczestnicy będą mogli zobaczyć przykłady nakładania informacji i obiektów cyfrowych na obraz rzeczywistego otoczenia.

W module poświęconym automatyzacji planuje się wykorzystanie popularnych systemów operacyjnych urządzeń mobilnych, w szczególności iOS oraz Android, wraz z dostępnymi w nich narzędziami do tworzenia skrótów, przypomnień i prostych sekwencji czynności.

Organizator zapewni również dostęp do materiałów demonstracyjnych i przykładów umożliwiających wykonywanie ćwiczeń bez konieczności korzystania z prywatnych danych lub dokumentów uczestników.

Sprzęt wymagany do prezentacji będzie pochodził z zasobów udostępnionych na potrzeby zadania przez Fundację, osoby prowadzące lub z zapewnionego na czas realizacji zaplecza technicznego. Ostateczny dobór urządzeń zostanie dostosowany do programu, ich dostępności oraz możliwości lokalowych.

Fundacja wykorzysta doświadczenie w przygotowywaniu programów edukacyjnych, materiałów szkoleniowych, ćwiczeń praktycznych oraz interaktywnych treści wspierających proces uczenia się.

Na potrzeby realizacji zadania opracowane zostaną scenariusze poszczególnych spotkań, obejmujące cele dydaktyczne, zakres tematyczny, przykładowe zadania oraz instrukcje umożliwiające uczestnikom samodzielne wykonywanie ćwiczeń.

Materiały będą przygotowane w formie dostosowanej do specyfiki grupy. W szczególności przewidziane zostaną instrukcje krok po kroku, przykłady poleceń dla narzędzi AI, przykładowe dokumenty do analizy, ćwiczenia z zakresu e-usług oraz schematy prostych automatyzacji na smartfonach.

W części związanej z bezpieczeństwem cyfrowym wykorzystane zostaną przykłady typowych

zagrożeń, takich jak fałszywe wiadomości, próby wyłudzania danych, niebezpieczne linki oraz błędne odpowiedzi generowane przez sztuczną inteligencję.

Zasobem merytorycznym będą również ogólnodostępne i legalnie wykorzystywane narzędzia cyfrowe, w tym wybrane rozwiązania generatywnej AI, aplikacje wspierające dostępność, publiczne portale e-usług oraz funkcje automatyzacji urządzeń mobilnych.

Materiały edukacyjne zostaną przygotowane w taki sposób, aby uczestnicy mogli korzystać z nich również po zakończeniu warsztatów. Pozwoli to na utrwalanie zdobytej wiedzy, samodzielne powtarzanie ćwiczeń oraz dalsze rozwijanie kompetencji cyfrowych.

Zajęcia planuje się przeprowadzić w Centrum ŁOWICKA w Warszawie, które stanowi rozpoznawalne miejsce prowadzenia aktywności edukacyjnych, społecznych i kulturalnych skierowanych do mieszkańców.

Wybór lokalizacji jest związany z wcześniejszymi działaniami realizowanymi w tym miejscu oraz zgłaszanym przez mieszkańców zainteresowaniem kontynuacją edukacji dotyczącej nowoczesnych technologii.

Realizacja przedsięwzięcia w znanej uczestnikom przestrzeni będzie sprzyjała utrzymaniu ciągłości działań, ułatwieniu udziału osobom starszym oraz stworzeniu przyjaznych warunków nauki.

Przed rozpoczęciem realizacji zadania organizator zapewni ustalenie dostępności sali, odpowiedniego wyposażenia oraz warunków technicznych niezbędnych do prowadzenia warsztatów.

Do organizacji zadania wykorzystane zostanie również doświadczenie Fundacji w planowaniu harmonogramów, komunikacji z uczestnikami, przygotowywaniu dokumentacji i rozliczaniu projektów finansowanych ze środków publicznych.

Zasoby organizacyjne obejmą także kanały komunikacji i promocji działań, umożliwiające informowanie mieszkańców o rekrutacji, harmonogramie oraz zasadach uczestnictwa.

Fundacja przewiduje prowadzenie dokumentacji realizacji zadania, obejmującej w szczególności listy obecności, materiały organizacyjne, potwierdzenie przeprowadzonych godzin oraz dokumentację osiągniętych rezultatów.

W realizacji zadania wykorzystane zostaną metody edukacyjne umożliwiające udział osobom o zróżnicowanych możliwościach i poziomie kompetencji cyfrowych.

W szczególności przewiduje się stosowanie czytelnych materiałów dydaktycznych, instrukcji zrozumiałych dla osób początkujących, indywidualnego wsparcia podczas ćwiczeń oraz alternatywnych sposobów prezentowania treści.

W przypadku osób mających trudności ze wzrokiem wykorzystywane będą, odpowiednio do możliwości urządzeń, funkcje powiększania tekstu, odczytu głosowego, sterowania głosem i

rozwiązania wspierające rozpoznawanie treści wizualnych.

Prowadzący będą zwracać uwagę na tempo przekazywania informacji, możliwość zadawania pytań oraz konieczność powtarzania poszczególnych czynności.

Zastosowanie tych rozwiązań pozwoli zwiększyć dostępność zajęć dla mieszkańców o różnych potrzebach edukacyjnych, a jednocześnie będzie stanowiło praktyczny przykład wykorzystania nowoczesnych technologii w procesie ograniczania barier cyfrowych.

Fundacja zamierza wykorzystać środki dotacyjne w sposób bezpośrednio związany z realizacją celów edukacyjnych zadania.

Finansowanie obejmie przede wszystkim przygotowanie i przeprowadzenie specjalistycznych warsztatów, organizację i obsługę zadania, zapewnienie niezbędnego zaplecza technicznego, przygotowanie materiałów edukacyjnych oraz działania służące zapewnieniu dostępności.

Przyjęty model realizacji będzie opierał się na racjonalnym wykorzystaniu istniejących kompetencji kadry oraz dostępnej infrastruktury, bez konieczności dokonywania nieuzasadnionych zakupów sprzętu.

Wykorzystanie własnych urządzeń uczestników, demonstracyjnych narzędzi prowadzących oraz aplikacji dostępnych bezpłatnie lub w ramach zapewnionego dostępu pozwoli ograniczyć koszty, jednocześnie zwiększając praktyczną wartość zajęć.

Dzięki połączeniu zasobów kadrowych, technologicznych, organizacyjnych i dydaktycznych Fundacja FUCCO będzie mogła przeprowadzić zadanie w sposób efektywny, zapewniający uczestnikom realną możliwość zdobycia nowych umiejętności.

Najważniejszym zasobem oferenta jest połączenie wieloletniego doświadczenia w edukacji społecznej z kompetencjami dotyczącymi nowoczesnych technologii oraz umiejętnością ich praktycznego zastosowania na potrzeby mieszkańców. Pozwoli to zrealizować projekt, którego efektem będzie nie tylko przekazanie wiedzy, lecz przede wszystkim zwiększenie samodzielności i kompetencji cyfrowych uczestników.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Wynagrodzenie prowadzącego – specjalista AI, e-usług i automatyzacji (10 h × 180 zł)	1 800,00		

2.	Wynagrodzenie drugiego prowadzącego – technologie AR, inteligentne okulary i wsparcie techniczne uczestników + instruktor wspierający (10 h × 180 zł)	1 800,00		
3.	Opracowanie programu, scenariuszy i ćwiczeń praktycznych (8 h × 175 zł)	1 400,00		
4.	Wynajem zestawu urządzeń demonstracyjnych, w tym inteligentnych okularów i urządzeń do prezentacji AR (5 spotkań × 300 zł)	1 500,00		
5.	Przygotowanie i druk materiałów szkoleniowych	700,00		
6.	Przygotowanie i druk materiałów szkoleniowych (20 kompletów × 35 zł)	800,00		
7.	Promocja i rekrutacja uczestników – projekt i przygotowanie materiałów informacyjnych (1 usługa × 500 zł)	500,00		
8.	Koordynacja organizacyjna projektu, kontakt z uczestnikami, harmonogram, dokumentacja Obsługa księgowa i rozliczenie zadania	800,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		9 300,00	8 500,00	800,00

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.....

Załączniki:

1. w przypadku, gdy oferent nie podlega wpisowi w Krajowym Rejestrze Sądowym – kopię aktualnego wyciągu z innego rejestru lub ewidencji, ewentualnie inny dokument potwierdzający status prawny oferenta. Odpis musi być zgodny ze stanem faktycznym i prawnym, niezależnie od tego, kiedy został wydany; *(fakultatywny - złożony elektronicznie)*
2. w przypadku wyboru innego sposobu reprezentacji oferentów składających ofertę niż wynikający z Krajowego Rejestru Sądowego lub innego właściwego rejestru - dokument potwierdzający upoważnienie do działania w imieniu oferenta(-ów); *(fakultatywny - złożony elektronicznie)*
3. kopię umowy lub statutu spółki - w przypadku gdy oferent jest spółką prawa handlowego, o której mowa w art. 3 ust. 3 pkt 4 ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie. *(fakultatywny)*
4. Fakultatywne załączniki oferenta. *(fakultatywny)*

[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.