

# 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

<b>1. Organ administracji publicznej, do którego adresowana jest oferta</b>	Urząd Miasta Stołecznego Warszawy
<b>2. Rodzaj zadania publicznego<sup>1)</sup></b>	32) przeciwdziałanie uzależnieniom i patologiom społecznym

## II. Dane oferenta(-tów)

<b>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</b>	
Nazwa: <b>Fundacja Samodzielni Robinsonowie</b> , Forma prawna: <b>Fundacja</b> , Numer Krs: <b>0000532883</b> , Kod pocztowy: <b>00-511</b> , Poczta: <b>Warszawa</b> , Miejscowość: <b>Warszawa</b> , Ulica: <b>Nowogrodzka</b> , Numer posesji: <b>15</b> , Numer lokalu: <b>4</b> , Województwo: <b>mazowieckie</b> , Powiat: <b>Warszawa</b> , Gmina: <b>Śródmieście (dzielnica)</b> , Strona www: <b>www.fundacjarobinson.org.pl</b> , Adres e-mail: <b>biuro@fundacjarobinson.org.pl</b> , Numer telefonu: <b>48 691 250 070</b> ,	
<b>Adres korespondencji:</b> Kod pocztowy: <b>00-201</b> , Poczta: <b>Warszawa</b> , Miejscowość: <b>Warszawa</b> , Ulica: <b>Andersa</b> , Numer posesji: <b>24</b> , Numer lokalu: <b>5</b> , Województwo: <b>mazowieckie</b> , Powiat: <b>Warszawa</b> , Gmina: <b>Śródmieście (dzielnica)</b> ,	
<b>2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)</b>	<b>Małgorzata Winiarek-Kołuca</b>  <b>Adres e-mail: m.winiarek@fundacjarobinson.org.pl</b> <b>Telefon: 691657033</b>

## III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

<b>1. Tytuł zadania publicznego</b>	Świadomy cyfrowo Robinson			
<b>2. Termin realizacji zadania<sup>2)</sup></b>	Data rozpoczęcia	01.09.2026	Data zakończenia	29.11.2026

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

#### Opis zadania

Projekt polega na stworzeniu autorskiej gry (planszowej, terenowej lub prostej gry cyfrowej) przez grupę młodzieży usamodzielniającej się dla ich rówieśników przebywających w pieczy zastępczej. Działanie to będzie odbywało się pod opieką i wsparciem trenerów usamodzielnienia, prowadzących od 4 lat regularnie spotykającą się grupę wsparcia i rozwoju dla młodzieży z pieczy. młodzież będzie twórcami gry dla swoich kolegów/koleżanek.

Cele operacyjne gry:

1. Zrozumienie mechanizmu: Uczestnicy dowiedzą się, jak dopamina wpływa na mózg podczas korzystania ze smartfona.
2. Rozwój krytycznego myślenia: Nabycie umiejętności weryfikacji jednej informacji w trzech różnych źródłach.
3. Wzmocnienie sprawstwa: Przekonanie młodzieży z pieczy zastępczej, że to oni mają władzę nad technologią, a nie odwrotnie.

Przykładowe moduły gry:

1. Labirynt Informacji: Zadania polegające na odróżnianiu fake newsów od faktów, weryfikacji źródeł i rozpoznawaniu manipulacji obrazem.
2. Pułapka Dopaminowa: symulacja pokazująca mechanizm uzależnienia (pętle powiadomień, lajki, algorytmy), która wyjaśnia, dlaczego tak trudno odłożyć telefon.
3. Poziom Relacji: Misje promujące budowanie więzi w świecie rzeczywistym jako alternatywę dla cyfrowej ucieczki.

Uzasadnienie potrzeb realizacji projektu.

Młodzież w pieczy zastępczej (domy dziecka, rodziny zastępcze) znajduje się w grupie podwyższonego ryzyka, jeśli chodzi o zagrożenia cyfrowe. Wynika to z kilku kluczowych czynników:

- a. Ucieczka w świat wirtualny: Dla młodych ludzi z bagażem trudnych doświadczeń, internet często staje się „bezpiecznym azylem” i formą autoterapii. Niestety, ucieczka od trudnej rzeczywistości w gry czy media społecznościowe najszybciej prowadzi do silnego mechanizmu uzależnienia.
- b. Deficyt bezpiecznych więzi: Brak stabilnych relacji z opiekunami biologicznymi sprawia, że młodzież ta częściej szuka akceptacji u anonimowych osób w sieci. To czyni ich podatnymi na manipulację informacyjną, grooming czy cyberprzemoc.
- c. Potrzeba przynależności: Mechanizmy mediów społecznościowych (lajki, komentarze) dają złudne poczucie bycia ważnym, co dla dziecka z pieczy zastępczej jest potrzebą priorytetową, a przez to – łatwą do wykorzystania przez algorytmy uzależniające.

Kluczowym elementem projektu jest fakt, że gra nie jest „narzucona” przez dorosłych ekspertów, ale stworzona przez rówieśników. Głos rówieśnika brzmi inaczej niż wykład nauczyciela. Buduje to autentyczność przekazu. Młodzież używa tego samego kodu kulturowego, slangu i przykładów. Dzięki temu wiedza o mechanizmach uzależnień nie jest postrzegana jako „zakaz”, ale uczy umiejętności świadomego wyboru. Liczymy, że dzięki edukacji rówieśniczej zmniejszy się opór przyszłych uczestników gry. Młodzież często ma wyostrzony opór przed autorytetami. Prezentacja gry przez kolegów i koleżanki buduje most zaufania i ułatwia przyswajanie trudnych tematów (jak higiena cyfrowa, wiedza o dezinformacji).

Twórcy gry, będąc w tym samym lub niewiele starszym wieku, rozumieją presję bycia online. To sprawia, że projekt nie ocenia, ale wspiera, pokazując, że Jesteśmy w tym razem, wiemy jak to

działa i pokazujemy Wam, jak zyskać nad tym kontrolę

Działania w projekcie:

**1. Zarządzanie projektem**

Koordynator projektu będzie współpracował z zespołem projektu oraz księgowością w celu odpowiedniej realizacji i rozliczenia projektu.

**2. Warsztaty tworzące grę**

Odbędą się min. 4 spotkania (każde trwające 4h) dla młodzieży, podczas których stworzymy grę. Spotkania będą miały charakter interaktywny oraz będą prowadzone przez dwójkę trenerów usamodzielnienia Fundacji - Małgorzatę Winiarek-Kołucką oraz Jakuba Iwańskiego. Podczas spotkań wypracujemy pierwszy zarys gry wraz z jej scenariuszem. Zostaną też zakupione materiały niezbędne do realizacji gry oraz drobny poczęstunek.

**3. Testowanie gry**

Odbędą się min. 2 testy gry na dwóch różnych grupach młodzieży z pieczy. Podczas testów będziemy obserwować i wyciągać wnioski, jak zadziałała gra. Zapytamy też o to osoby uczestniczące w niej. Na sam koniec omówimy wnioski z procesu testów w grupach.

**4. Upowszechnienie gry wśród osób pracujących z młodzieżą z pieczy zastępczej na terenie m.st. Warszawy**

Gra zostanie spisana w formie scenariusza zajęć przez jednego z trenerów usamodzielnienia. Zredagowana językowo i opracowana graficznie. W ostatecznej wersji zostanie umieszczona na www Fundacji i rozesłana do instytucji osób pracujących z młodzieżą z pieczy.

Fundacja od początku swojego istnienia wspiera młodzież z pieczy zastępczej, która się usamodzielnia. W Warszawie prowadzimy grupę wsparcia i rozwoju dla (Wehikuł Usamodzielnienia), staże, indywidualne konsultacje oraz mentoring z języka angielskiego dla młodzieży z pieczy. Projekt jest zatem zgodny z misją Fundacji.

**Miejsce realizacji**

Warszawa, ul. Andersa 24 m. 5 - biuro Fundacji - miejsce koordynacji projektu oraz spotkań z młodzieżą

**4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego**

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
-----------------	--	---

Gra współtworzona przez młodzież pod roboczym tytułem Wylogowani do Realu	1	scenariusz gry wraz z załącznikami. Plik pdf
Wysyłka gry do instytucji, osób pracującymi z młodzieżą z pieczy zastępczej	20 osób/instytucji	lista wysyłki
Liczba osób biorących udział w tworzeniu gry	8	lista obecności
Liczba testów gry	2	zanonimizowane zdjęcia z testów

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

### Charakterystyka oferenta

Fundacja Samodzielni Robinsonowie (często kojarzona z hasłem „Samodzielny Robinson”) to jedna z najważniejszych organizacji pozarządowych w Polsce, która od 2002 roku specjalizuje się we wsparciu w wejściu w dorosłość młodzieży z placówek opiekuńczo-wychowawczych oraz rodzin zastępczych.

#### Kluczowe Obszary Działań

1. Programy Edukacyjne: Warsztaty z zakresu szeroko rozumianego usamodzielnienia, m.in. planowania budżetu, poszukiwania pracy, gotowania czy załatwiania spraw urzędowych.
2. Wsparcie Emocjonalne i Mentoring: Budowanie relacji z dorosłymi opiekunami-mentorami, którzy wspierają podopiecznych w podejmowaniu życiowych decyzji, wsparcie psychologiczne i psychoterapeutyczne, prowadzenie grup wsparcia i rozwoju dla młodzieży.
3. Pomoc w Edukacji i Karierze: Fundacja we współpracy z wieloma firmami organizuje staże, dzięki którym młodzież zdobywa swoje pierwsze, wzmacniające doświadczenia na rynku pracy, fundacja finansuje też młodzieży w ramach staży społecznych stypendia rozwojowe (np. kursy) oraz oferuje stypendia dla najzdolniejszych i najbardziej zmotywowanych podopiecznych.
4. Budowanie Społeczności: Tworzenie bezpiecznej sieci kontaktów, dzięki której młodzi ludzie nie czują się osamotnieni po wyjściu z systemu opieki.

Fundacja nie opiera się na doraźnej pomocy materialnej (dawaniu „ryby”), lecz na długofalowym wsparciu i nauce konkretnych umiejętności życiowych (dawaniu „wędkę”). Traktuje swoich podopiecznych podmiotowo – to młody człowiek jest kapitanem swojego losu, a Fundacja jedynie wspiera go w nawigacji.

### Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Fundacja na potrzeby warsztatów w ciągu ostatnich 15 lat stworzyła gry symulacyjne dotyczące

głównych obszarów usamodzielnienia: "Robinson u lekarza", "Robinson zna prawo", "Robinson: misja praca", "Robinson na plusie", "Firma Robinsona", "Manufaktura". Ponadto flagową grę planszową "Samodzielny Robinson" opracowali podopieczni Fundacji pod kierunkiem animatorów. Zarówno młodzież, jak i trenerzy usamodzielnienia brali też udział i współtworzyli gry miejskie i leśne, w których osoby uczestniczące musiały zdobywać i weryfikować informacje, wykazać się pomysłowością i zaangażowaniem. Czas gier, z których do tej pory korzystaliśmy, waha się od godziny do kilku dni, a liczba osób uczestniczących od kilku do kilkudziesięciu.

#### Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

Dotychczas opracowane przez zespół Fundacji gry, doświadczenia trenerów w pracy z młodzieżą i sektorem biznesowym w zakresie design thinking, zmotywowana młodzież, wsparcie organizacyjne zespołu biura, pomieszczenia, strona www.

#### IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Koordinacja projektu	600,00		
2.	Księgowość projektu i inne koszty administracyjno-księgowe	300,00		
3.	Opieka trenerów usamodzielnienia nad procesem tworzenia i testowania gry (2 trenerów x 20h x 150 zł za godzinę)	6 000,00		
4.	Obróbka graficzna gry	1 500,00		
5.	Materiały niezbędne do stworzenia gry oraz drobny poczęstunek na spotkania z młodzieżą	600,00		
6.	Spisanie scenariusza gry wraz z korektą językową	1 000,00		
<b>Suma wszystkich kosztów realizacji zadania</b>		<b>10 000,00</b>	<b>10 000,00</b>	<b>0,00</b>

## 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)*
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)*
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)*

<sup>1)</sup> 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.).

<sup>2)</sup> Termin realizacji zadania nie może być dłuższy niż 90 dni.