

UPROSZCZONA OFERTA REALIZACJI ZADANIA PUBLICZNEGO

Długość zarządczików
do wniosku/sprawy

1

STAROSTWO POWIATOWE
w Pruszkowie

2016 -09- 27

KANCELARIA

L. dz. 44633.2016 G

I. Podstawowe informacje o złożonej ofercie

1. Organ administracji publicznej, do którego adresowana jest oferta	Zarząd Powiatu Pruszkowskiego			
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 publicznego ¹⁾	Z zakresu działania „nauka, szkolnictwo wyższe, edukacja, oświata i wychowanie”			
4. Tytuł zadania publicznego	„HARCKOD” Warsztaty programowania, bezpieczeństwo w sieci i netykieta PROGRAM AUTORSKI część I			
5. Termin realizacji zadania publicznego ²⁾	Data rozpoczęcia	10.10.2016 r	Data zakończenia	15.12.2016

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)	
Chorągiew Stołeczna Związku Harcerstwa Polskiego, stowarzyszenie, rejestr przedsiębiorców 00000268913, 01-067 Warszawa ul. Piaskowa 4, Adres Korespondencji: Hufiec Pruszków 05-804 Pruszków, ul. Jasna 2	
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)	Beata Pawełczyńska – Komendant Hufca w Pruszkowie – 73J/2016 Iwona Horsztyńska- Z-ca Komendanta Hufca w Pruszkowie - 73J/2016 tel.(22) 468 17 64 www.pruszkow.zhp.pl Tel. bezpośredni 796440990, mail: beata.pawelczynska@zhp.net.pl

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
„HARCKOD” Warsztaty programowania, bezpieczeństwo w sieci i netykieta PROGRAM AUTORSKI część I
I. OPIS WSTĘPNY
Hufiec ZHP w Pruszkowie w ramach zadań związanych z edukacją i wychowaniem dzieci i młodzieży pragnie zorganizować projekt edukacji informatycznej dla dzieci i młodzieży obejmujący kursy programowania i netykiety w różnym zakresie trudności/przedziale wiekowym. Zajęcia prowadzone będą w ramach wolontariatu przez instruktorów ZHP zajmujących się zawodowo programowaniem. Do celów projektu zostanie wykorzystany za zgodą wymienionych fundacji dorobek programu „Dziecko w Sieci”, prowadzonego przez Fundację Dzieci Niczyje i Fundacja Orange.
Realizacja programu będzie rozciągnięta na okres 2016 i 2017 roku realizowana w dwóch cyklach:
I dwumiesięcznym w 2016 roku którego dotyczy przedstawiony poniżej harmonogram i kosztorys.
II całorocznym realizowanym przez cały 2017 rok.

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.

Projekt Hufca Pruszków powstał w oparciu o założenia Departamentu Informacji i Promocji Ministerstwa Edukacji Narodowej z grudnia 2015 roku, których celem ma być nauka młodych osób aktywności w świecie cyfrowym i systematyczne pozyskiwanie umiejętności cyfrowych jako jednych z najbardziej przyszłościowych kompetencji na rynku pracy.

CAŁY PROGRAM BĘDZIE POLEGAŁ NA: Zakładane jest realizacja zajęć w cyklu semestralnym po 4 zajęcia miesięcznie, przy czym część zajęć w lokalu hufca Pruszków z instruktorem a część w trybie wideokonferencji online z instruktorem. Uwzględniane są następujące kursy w zakresie programowania aplikacji oraz tworzenia stron WWW, bezpieczeństwa w sieci, obróbki grafiki jak i bieżących potrzeb pracy z komputerem. Dodatkowo na cotygodniowych zbiórkach jednostek hufca zostaną przeprowadzone zajęcia programowe dla dzieci i młodzieży. Najmłodszy przygotowują w ramach zajęć przedstawienia oraz zaprezentują je na gali teatrzyków.

I CZĘŚĆ PROGRAMU REALIZOWANA W 2016 r : W ramach zadania zostanie przeprowadzony Kurs programowania, warsztaty na zbiórkach obejmujące zagadnienie z opisu szczegółowego, prezentacja dorobku przez najmłodszych na teatrzykach które będą miały tytuł „NETYKIETA”

A. Kursy

- Podstawowy programowania na bazie Logo i Scratch z edukacją bezpieczeństwa w sieci – netykieta
- Kurs tworzenia stron WWW na bazie CSS i HTML5, uwzględniając dostosowywanie stron do urządzeń końcowych takich jak komputery, smartphony, tablety oraz z edukacją bezpieczeństwa w sieci – netykieta o
- Kurs tworzenia grafiki na bazie GIMP
- Kurs obsługi pakietu Office 365: Outlook, Onedrive, Skype for Business, SharePoint

A. Warsztaty z Netykiety dla dzieci których finał nastąpi podczas teatrzyków wystawianych przez najmłodszych. Teatrzyki są zadaniem wstępnym, wspierającym naukę programowania.

II CZĘŚĆ PROGRAMU REALIZOWANA W 2017 r Jako kolejne kursy w dalszym przyszłorocznym cyklu naszego projektu planowane są: 5. Kurs programowania PHP, Python, C# w tym tworzenie aplikacji na urządzenia mobilne 6. Kurs – zapoznanie się z budową komputerów, wykorzystywane technologie, akcesoria.7. Kontynuacja i rozwijanie tematów z 2016 roku(z I części).

II. CELE

Celami jest:

- Upowszechnianie wiedzy na temat zagrożeń płynących z nieumiejętnego użytkowania sieci, w tym przeciwdziałanie cyberprzemocy i uzależnień związanych z niewłaściwym korzystaniem z Internetu.
- Upowszechnianie wiedzy na temat podstawowej kompetencji XXI wieku jakim jest programowanie, oraz pozyskania przez młode osoby umiejętności przydatnych w dorosłym życiu.

III. KORZYŚCI

Planowane kursy programowania niosą wiele korzyści dzieciom i młodzieży, między innymi:

Nauka zawodu przyszłości: W miarę czasu zapotrzebowanie na programistów będzie nadal wzrastało. Programiści są aktualnie jednymi z najbardziej poszukiwanych osób na rynku pracy i do tego najlepiej opłacanych. Przekazywana wiedza na kursach może stanowić pierwszy krok w inwestycji w przyszłość dzieci.

Ćwiczenie myślenia: „Nauka pisania programów to gimnastyka dla mózgu. Pozwala wypracować umiejętność efektywnego myślenia o rzeczach niezwiązanych z informatyką” – Bill Gates. Programowanie rozbudowuje umiejętność rozwiązywania problemów i logicznego myślenia, pobudza do kreatywnego myślenia przy szukaniu rozwiązań i radzenia sobie z problemami, które są tematem danego programu, w ten sposób można wykształcić zdolności analitycznego myślenia.

Przybliżenie się do technologii wykorzystywanych w obecnej rzeczywistości: Styczność z nowymi technologiami i urządzeniami jest dla większości z nas rzeczą nieuniknioną. Coraz to większa liczba urządzeń codziennego użytku (laptopy, tablety, smartfony) staje się codziennością. Dzieci, dzięki naturalnym umiejętnościom adaptacyjnym, o wiele szybciej się uczą. Nauka programowania umożliwia im poznanie zasad działania urządzeń a w efekcie ułatwia poruszanie się w świecie nowych technologii

Praca w grupie: Poprzez programowanie w grupach i tworzenie wspólnych projektów, uczymy dzieci jak wykorzystywać wspólny potencjał, brać odpowiedzialność za pracę zespołową i dzielić się tak sukcesami jak i porażkami. Zajęcia będą dostosowane do odpowiednich grup wiekowych w ramach których będą tworzyć własne zadania, gry i programy.

IV. OPIS SZCZEGÓŁOWY PROJEKTU

W pierwszym etapie realizowanym w 2016 roku zostaną przeprowadzone:

Kursy będą przeprowadzone w oparciu o oprogramowanie począwszy od prostych języków blokowych jak Scratch, LogoMocja, poprzez budowy stron internetowych HTML, CSS, a kończąc na profesjonalnych językach, PHP, Python, C#. Ważne jest żeby zacząć naukę programowania od języków blokowych, wizualnych aby nie zniechęcić dziecka, a dać mu poczucie że jest w stanie stworzyć działające i atrakcyjne programy.

W ramach przygotowania uczestników do intensywnej pracy w sieci zostaną przygotowane i przeprowadzone warsztaty w blokach tematycznych wymienionych poniżej. Rezultat pracy z najmłodszą grupą odbiorców (7-11 lat) zostanie przedstawiony jako krótkie formy teatralne i ujęte w ramach konkursu. Każda inscenizacja będzie według autorskiego scenariusza wypracowanego podczas zajęć.

Netykieta: Postęp w rozwoju nowoczesnych technologii, oprócz skutków pozytywnych, wiąże się także z powstawaniem zagrożeń, których ofiarami coraz częściej stają się młodzi internauci. Z tego względu edukacja dotycząca bezpiecznego korzystania przez dzieci z Internetu staje się zadaniem priorytetowym. Coraz więcej dzieci korzysta z Internetu. Wraz ze wzrostem dostępności nowoczesnych technologii zwiększa się także skala zagrożeń internetowych, które mogą mieć negatywny wpływ na prawidłowy rozwój i funkcjonowanie najmłodszych. Korzystanie z Internetu przez dzieci może wiązać się z następującymi kategoriami zagrożeń:

Kontakt z niebezpiecznymi treściami: Dzieci korzystające z Internetu narażone są na kontakt z materiałami, które mogą mieć szkodliwy wpływ na ich psychikę. Do niebezpiecznych treści zalicza się filmy, zdjęcia lub teksty o charakterze pornograficznym, prezentujące przemoc, promujące postawy i zachowania zagrażające zdrowiu, tj.: hazard, używki, anoreksję, zaangażowanie w działalność sekt itp. Część tych materiałów publikowanych jest w sieci nielegalnie (pornografia dziecięca, rasizm), inne – mimo szkodliwości wobec najmłodszych internautów – publikowane są zgodnie z prawem. Niebezpieczne treści występują w Internecie w ogromnej liczbie. Materiały pornograficzne to najczęstsza kategoria treści publikowanych w tym medium, na które młodzi internauci trafiają zazwyczaj przypadkowo.

Niebezpieczne kontakty: Zdecydowana większość młodych internautów korzysta z komunikatorów, czatów i portali społecznościowych. Dzieci zawierają w ten sposób nowe znajomości, co naraża je na możliwość kontaktów z osobami niebezpiecznymi. Przez swoją niewiedzę i łatwowierność młodzi internauci niejednokrotnie stają się ofiarami przestępstw z użyciem sieci: oszustw, wyłudzeń, włamań komputerowych i innych. Dzieci często podają obcym w sieci prywatne informacje, tj. dane osobowe oraz umawiają się z osobami poznanymi w Internecie na spotkania w rzeczywistym świecie. O internetowych znajomościach dzieci zazwyczaj nie informują nikogo, udając się na nie w pojedynkę lub z inną osobą nieletnią. Jest to szczególnie niebezpieczne ze względu na liczne przypadki uwodzenia dzieci w sieci.

Cyberprzemoc: Cyberprzemoc to nowe oblicze przemocy rówieśniczej z wykorzystaniem różnych technologii informacyjnych i komunikacyjnych, jak np.: poczta elektroniczna, czaty, komunikatory, strony internetowe, blogi, serwisy społecznościowe, grupy dyskusyjne, telefony komórkowe, serwisy SMS i MMS. Akty cyberprzemocy przyjmują różne formy: nękanie, straszenie, szantażowanie z użyciem sieci, publikowanie i rozsyłanie ośmieszających lub kompromitujących zdjęć i filmów oraz podszywanie się pod cudzą tożsamość. Specyficzny dla cyberprzemocy, w porównaniu z przemocą „tradycyjną” (ang. bullying), jest wysoki poziom anonimowości sprawcy (a przynajmniej jego przekonanie o własnej anonimowości). Ponadto traci na znaczeniu klasycznie rozumiana siła, mierzona cechami fizycznymi sprawcy, a o przewadze nad ofiarą decyduje biegłość z jaką sprawca posługuje się

nowoczesnymi technologiami komunikacyjnymi, charakterystyczna dla cyberbullingu jest również szybkość rozpowszechniania materiałów kierowanych przeciwko ofierze oraz ich powszechna dostępność w sieci. Kompromitujące zdjęcia, filmy lub informacje potrafią zrobić w Internecie bardzo szybką karierę, są wielokrotnie powielane, a ich całkowite usunięcie – zazwyczaj niemożliwe. Istotną cechą cyberprzemocy jest również szeroki repertuar form krzywdzenia, rosnący wraz z rozwojem oferty serwisów internetowych i telefonii komórkowej. Ponieważ cyberprzemoc nie zostawia widocznych śladów, zjawisko to jest mniej kontrolowane przez rodziców lub nauczycieli w porównaniu z przemocą klasyczną. Przeszkodą w przeciwdziałaniu cyberprzemocy przez dorosłych jest również słaba znajomość specyfiki mediów elektronicznych oraz częste bagatelizowanie problemu.

Uzależnienie od Internetu: Różnorodność form aktywności w Internecie oraz ich atrakcyjność sprawiają, że istotnym problemem staje się ryzyko uzależnienia od sieci. Problem ten dotyczy szczególnie dzieci, gdyż z racji swojej niedojrzałości uzależniają się dużo szybciej niż dorośli. Spędzanie przez młode osoby wielu godzin dziennie przed komputerem zaburza ich rozwój, zwłaszcza w aspekcie kontaktów społecznych i może prowadzić do uzależnienia – zarówno od Internetu, jak i od komputera.

Materiały pomocnicze do projektu będą wsparte materiałami opracowanymi jako pomoc dydaktyczna przez nauczycieli realizujących zajęcia edukacyjne w ramach programu „Dziecko w Sieci”, prowadzonego przez Fundację Dzieci Niczyje i Fundacja Orange.

V. MIEJSCE

Zadania będzie realizowane na terenie Powiatu Pruszkowskiego.

VI. GRUPY ODBIRCÓW

Grupą odbiorców będzie minimum 200 osób w wieku szkolnym, mieszkańców gmin Pruszków, Brwinów, Nadarzyn i Michałowice.

VII. WKŁAD OSOBOWY

Program przygotowują i przeprowadzą wolontariusze Hufca Pruszków w tym zawodowi programowcy. Wolontariacko będą nas też wspierać fachowcy nie zrzeszeni w ZHP.

Będzie to ok 30 osób które przepracują po minimum 20 godzin.

VIII. WKŁAD RZECZOWY

W celu prowadzenia kursów programowania oraz zajęć dla najmłodszych wymagane będzie specjalistyczne wyposażenie Hufiec posiada komputer stacjonarny, stoły, ławki, nagłośnienie, lokal do spotkań. Do zajęć dla najmłodszych zostanie wykorzystany taki sprzęt maszyna do butonów, instrumenty, gry planszowe, krótkofalówki oraz akcesoria sportowe.

W projekcie zakładamy wykorzystanie do 10 stanowisk pracy, co się wiąże z potrzebą pozyskania od 4 do 10 komputerów. Ze względu na to iż sala jest wykorzystywana do różnych celów wskazane były by komputery przenośne, aby w prosty sposób rozstawiać i chować stanowiska komputerowe. Zakładamy że część komputerów być może zostać przyniesiona także przez uczestników.

2. Zakładane rezultaty realizacji zadania publicznego

Rezultaty twarde:

- liczba uczestników kursów z programowania (30 osób)

- liczba uczestników warsztatów (min 170 osób)

Rezultaty miękkie:

- rozbudzenie podtrzymanie zainteresowania programowaniem wśród dzieci i młodzieży.
- rozwój myślenia logicznego nakierowanego na rozwiązanie problemu, umiejętności matematycznych, algorytmicznego rozwiązywania zagadnień, umiejętności zespołowego poszukiwania rozwiązań,
- wzrost wiedzy na temat właściwych zachowań podczas korzystania z Internetu,
- nabycie wiedzy z zakresu „świadomego” korzystania z dobrodziejstw Internetu,
- niwelowanie różnic i ograniczeń w dostępie do nowoczesnych metod edukacyjnych stosowanych w organizacjach pozarządowych.
- przygotowanie uczestników do przyszłorocznego szerszego projektu planowanego w ramach II części HARCKODU

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)
1	Wyżywienie	500	0	500
2	Materiały programowe i nagrody w tym materiały biurowe, drukujące, piśmiennicze, artystyczne	1500	1000	500
3	Artykuły do przeprowadzania zajęć w tym minimum 4 komputery niestacjonarne, akcesoria do prezentacji	7500	7000	500
4	Materiały promocyjne plakaty ulotki	0	0	0
5	Sprzęt Rzeczowy	6500	0	6500
6	Wkład osobowy	3000	0	3000
Koszty ogółem:		19000	8000	11000

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.

Chorągiew Stołeczna
ZWIĄZKU HARCERSTWA POLSKIEGO
HUFIEC PRUSZKÓW
Im. Andrzeja Romckiego-Morro
05-804 Pruszków, ul. Jasna 2
NIP: 827-252-61-39

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

KOMENDANT HUFCA
ZHP w Pruszkowie
hm. Iwona Pawełczyńska
Z-ca Komendanta
Hufca ZHP Pruszków
płm. Iwona Korsztyńska

Data 21.09.2016.....

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.

Warszawa, 20 maja 2016 r.

PEŁNOMOCNICTWO NR 73/J/2016

Komendant i Skarbnik Chorągwi Stołecznej Związku Harcerstwa Polskiego
działający łącznie na podstawie § 79 ust.1,2 i 3 Statutu ZHP
jako osoby upoważnione w imieniu Chorągwi Stołecznej Związku Harcerstwa
Polskiego, z siedzibą w Warszawie do składania oświadczeń woli
w zakresie praw i obowiązków upoważniają:
BEATĘ PAWEŁCZYŃSKĄ - Komendantkę Hufca ZHP Pruszków
PESEL 65062401989
do składania
w imieniu Komendy Hufca ZHP Pruszków
łącznie z
IWONĄ HORSZTYŃSKĄ – Zastępczynią Komendantki Hufca ZHP Pruszków
PESEL 71123003203

**do łącznego występowania w imieniu Chorągwi Stołecznej ZHP i składania oświadczeń woli
w zakresie praw i obowiązków wynikających wobec Powiatu Pruszkowskiego.**

w sprawach dotyczących realizacji zadania publicznego i składania uproszczonych ofert na realizację zadania w ramach otwartego konkursu ofert dla organizacji pozarządowych oraz innych podmiotów wymienionych w art. 3 ust. 3 ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie, Dz.U. Nr 96 poz. 873 ze zmianą, w 2010 r. Dz.U. Nr 234 poz. 1536 o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie oraz niektórych innych ustaw – ustawa z dnia 22 stycznia 2010 r. na realizację zadań publicznych Powiatu Pruszkowskiego, obejmujących:

- składanie wniosków należących do zadań publicznych i innych.-----
- zawieranie umów dotyczących zlecenia zadań finansowych ze środków publicznych i przyznanej dotacji na ich realizację; -----
- dysponowania środkami finansowymi pochodzącymi z dotacji.-----
- przedkładania rozliczeń finansowych i sprawozdań merytorycznych z wykonania tych zadań,-----
- zawierania i rozwiązywania umów cywilno-prawnych, jak też składania oświadczeń, pism, podań wobec wszelkich władz, urzędów, osób prawnych i fizycznych związanych z realizowanymi i rozliczanymi zadaniami.-----

Pełnomocnicy zobowiązani są przedstawić Chorągwi Stołecznej ZHP treść zawartych umów z organami publicznymi, samorządowymi, instytucjami i osobami prawnymi, stowarzyszeniami i fundacjami, na dotacje, subwencje, zlecenia zadań, itp. -----

Pełnomocnictwo wydane jest na okres od 20 maja 2016 r. do 31 grudnia 2016 r.-----
Pełnomocnictwo może być w każdej chwili odwołane.-----

Wygasa ono także wraz z zaprzestaniem sprawowania przez osoby upoważnione funkcji wskazanych powyżej. W takich przypadkach pełnomocnicy zobowiązani są do zwrócenia dokumentu pełnomocnictwa do Komendy Chorągwi Stołecznej ZHP.-----

Wykaz aktualnie obowiązujących pełnomocnictw znajduje się na www.stoleczna.zhp.pl -----
Pełnomocnictwo nie obejmuje prawa do udzielenia substytucji. -----