



Załącznik Nr 2 do Uchwały Nr LXIII/1052/2023
Rady Miejskiej Władysławowa
z dnia 1 marca 2023r.

**FORMULARZ ZGŁOSZENIA PROJEKTU JAKO PROPOZYCJA
ZADANIA DO BUDŻETU OBYWATELSKIEGO
PROJEKT MIEJSKI / PROJEKT WIEJSKI***
(* Niepotrzebne skreślić)

Dane wnioskodawcy			
Imię i nazwisko:	Marcin Dombke		
Adres zamieszkania	<input type="text"/>		
Wiek*:	<input type="text"/>	Nr telefonu:	<input type="text"/>
		e-mail:	<input type="text"/>

TYTUŁ PROJEKTU

Interaktywna Szkoła

OPIS PROJEKTU

Miejsce realizacji projektu <i>Wskaż ulicę/ nr działki/ obszar</i>	Szkoła Podstawowa im. Kpt ż. w. G. K. Kańskiego w Chłapowie (świetlica na halą sportowej)
--	--

Szczegółowy opis projektu

1. Napisz co dokładnie zostanie wykonane i w jakim celu. Opisz dokładnie miejsce na którym realizowany będzie projekt, wskaż główne działania, które będą podjęte przy jego realizacji.
1. Wskaż, w jaki sposób projekt będzie dostępny dla ogółu mieszkańców Gminy Władysławowo.
2. Uzasadnij potrzebę realizacji projektu, w tym przedstaw problem, na który odpowiada projekt – wskaż jak rozwiązanie problemu wpłynie na życie mieszkańców

Opis projektu będzie pod publikowany na stronie internetowej UM oraz BIP

Skrócony opis:

Projekt „Interaktywna Szkoła” zakłada wyposażenie świetlicy znajdującej się na hali sportowej przy SP w Chłapowie o sprzęt do nauki interaktywnej, nowoczesnego prowadzenia zajęć szkolnych oraz organizacji wydarzeń e-sportowych.

Edukacja:

Interakcja ze sprzętem elektronicznym to możliwość zrobienia czegoś kreatywnego. Można to robić razem z dziećmi, pokazując otwartość na ich zainteresowania. Gry i zabawy interaktywne wspomagają rozwijanie umiejętności interpersonalnych oraz umiejętności pracy w zespole. Wiele z nich wymaga od uczniów współpracy i koordynacji działań, co z kolei przekłada się na rozwój umiejętności komunikacyjnych, empatii i umiejętności rozwiązywania konfliktów. Pozwalają również na rozwijanie umiejętności umysłowych, takich jak koncentracja, szybkość myślenia i podejmowanie decyzji. Rozwijają odpowiednią koordynację ruchową poprzez poruszanie się po planszy, wskazywanie pól czy odgadywanie haseł.

E-sport:

O coraz silniejszym zawiązaniu relacji między e-sportem oraz edukacją świadczy fakt, że w polskich szkołach wprowadzane są dedykowane klasy e-sportowe. Wierzymy, że pasja do gamingu łączy, a nieodłącznie związana z nim rywalizacja rozwija. Naszym celem jest stworzenie przestrzeni, w której młodzi pasjonaci e-sportu będą mogli poczuć się jak profesjonalni gracze, choć nie muszą mieć do tego żadnego przygotowania. Chcemy pokazać, że gaming może być mostem pomiędzy dziećmi a rodzicami. Szkołą a uczniem. Dobrą zabawą a samorozwojem. Chcemy, aby powstało miejsce, które pomoże nam rozwijać e-sport w naszym regionie. Sala umożliwi organizację dodatkowych wydarzeń, a tym samym integrację lokalnej społeczności oraz promocję gminy.

Podsumowanie:

Postępowa strefa oparta o sprzęt interaktywny oraz dziedzinę e-sportu tzw. gaming przeznaczona dla młodszych jak i starszych uczniów sprawi, że będą oni mieli nowoczesne i komfortowe miejsce nie tylko do styczności z kreatywną formą nauki, ale i spędzania wolnego czasu. To krok w kierunku postępującego rozwoju technologicznego. Uczniowie będą mogli budować wzajemne relacje w oparciu o cyfrowe gry edukacyjne czy sportowe, spędzać zajęcia w sposób przyjemny i ciekawy. Być może otworzy drogę dla niektórych z nich do rozpoczęcia e-sportowej przygody. Dla mieszkańców będzie to szansa na udział w dodatkowych wydarzeniach i spróbowania się w e-sporcie.

SZACUNKOWY KOSZTORYS

*Uwzględnij wszystkie składowe projektu – np. materiał, robocizna, koszt dokumentacji projektowej, zakup sprzętu.
Dopasuj do każdej składowej koszt i sumuj.*

Składowe projektu	Koszt:
1. 1 x Monitor interaktywny	15 000 zł
2. 6 x Monitor komputerowy	6 000 zł
3. 3 x Biurko/stół	3 000 zł
4. 4 x Krzesło biurowe + 2 x fotel gamingowy	3 000 zł
5. 3 x Konsola PlayStation 5 + 3 x 2 kontrolery	10 500 zł
6. 1 x Interaktywna podłoga (FunFloor) + mata	12 500 zł
RAZEM:	50 000 zł

ZAŁĄCZNIKI DO PROJEKTU

Do formularza można załączyć dodatkową dokumentację, pomocną przy jego weryfikacji np. szkice sytuacyjne, plany, zdjęcia, wizualizacje oraz dodatkowe materiały

Lp.	Nazwa załącznika
1.	Lista poparcia projektu <i>Załącznik obowiązkowy – projekt musi zostać poparty przez min. 15 mieszkańców Gminy Władysławowo.</i>
2.	Wizualizacja

OŚWIADCZENIA

- Oświadczam, iż jestem uprawniony do udziału w zgłaszaniu propozycji projektów poprzez fakt bycia mieszkańcem Gminy Władysławowo.
- Oświadczam, iż wszystkie podane w formularzu oraz załącznikach informacje są zgodne z aktualnym stanem prawnym i faktycznym wraz z załącznikiem stanowiącym listę poparcia dla projektu.

Podpis wnioskodawcy:

Marcin Dulle

LISTA POPARCIA DLA PROJEKTU

Tytuł projektu:

Pole obowiązkowe. Tytuł musi być tożsamy z tytułem z formularza zgłoszenia projektu

Interaktywne Szkoła

Ochrona Państwa danych osobowych jest dla nas bardzo ważna, dlatego zgodnie z artykułem 13 ust. 1 i 2 oraz w poszanowaniu art 12 RODO prosimy o zapoznanie się z poniższymi informacjami:

1) Niniejszym informujemy iż:

- a) Administratorem Danych Osobowych jest Burmistrz Władysławowa, ul. Gen. J. Hallera 19, 84-120 Władysławowo, telefon: 58 6745400, email: um@wladyslawowo.pl
- b) Wyznaczony został Inspektor Ochrony Danych tel.: 58 6745400 wew. 555, email: iod@wladyslawowo.pl
- c) Celem przetwarzania danych osobowych jest realizacja Budżetu Obywatelskiego w zakresie organizacji oraz głosowania.
- d) Podstawą prawną przetwarzania jest Ustawa z dnia 8 marca 1990 r. o samorządzie gminnym, Uchwała Nr LXIII/1052/2023 Rady Miejskiej Władysławowa z dnia 1 marca 2023r. w sprawie: wprowadzenia zasad i trybu przeprowadzenia Budżetu Obywatelskiego oraz ustalenia wysokości środków na jego realizację, a podstawą legalizującą przetwarzanie jest RODO art 6 ust 1 lit. b, c, d oraz e.
- e) Przetwarzane dane osobowe mogą zostać przekazane do podmiotów przetwarzanych w przepisach prawa w szczególności instytucji kontrolujących.
- f) Przetwarzane dane nie będą przekazywane do państwa trzeciego ani organizacji międzynarodowej.

2) Ponadto:

- a) Dane przetwarzane będą Przez okres wynikających z przepisów prawa oraz poddawane archiwizacji zgodnie z instrukcją kancelaryjną.
- b) Osoba której dane dotyczą ma prawo do:
 - i) Dostępu do swoich danych które przetwarza administrator.
 - ii) Sprostowania danych przetwarzanych przez administratora.
 - iii) Żądania usunięcia danych jeżeli przepisy szczególne nie mówią inaczej.
 - iv) Zgłoszenia sprzeciwu wobec przetwarzania danych.
- c) Osoba której dane dotyczą ma prawo cofnięcia zgody na przetwarzanie danych w zakresie w jakim dane przetwarzane są na podstawie udzielonej zgody.
- d) Osoba której dane dotyczą ma prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego.
- e) Podanie danych jest niezbędne do realizacji Budżetu Obywatelskiego.
- f) Dane nie będą poddawane zautomatyzowanemu procesowi podejmowania decyzji. Dane nie będą użyte do profilowania.

Oświadczam, iż jestem osobą uprawnioną do poparcia zgłoszonego projektu.

Lp.	Imię i nazwisko	Adres	Podpis
1	Bronisław Dombke		
2	Marcin Dombke		
3	MATEUZ DOMBKE		
4	Michał Dombke		
5	Marie Dombke		
6	Kyszczol Felhu		
7	Wojciech Mintoke		
8	Wojciech Dombke		
9	Tomasz Kuziel		
10	Marta Trępolowicz		
11	Anna Kormanek		
12	Piotr Trępolowicz		
13	MARIA DARZNIK		
14	Maciej Jankowi		

15	Piotr Bystrek	
16	Adam Lesmer	
17	Mirosław Wójcik	
18	Batkowski Stawon	



WIARY
W ZWOLENIU

KLIF
ESPORTS
2014

WWW.KLIFCHLAPOWO.PL

WIARY
W ZWOLENIU

KLIF
ESPORTS
2014

WWW.KLIFCHLAPOWO.PL



KLIF
ESPORTS
2014



www.klifchlapowo.pl