

R.R. 525.4.2025. AB

AB



Załączniki do rozporządzenia
Przewodniczącego Komitetu do spraw Pożytku
Publicznego z dnia 24 października 2018 r. (poz. 2055)

Załącznik nr 1

Akceptuję:
BURMISTRZ
mgr Mateusz Richert

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 jest adresowana oferta	Urząd Miasta Reda <i>Burmistrz M. Reda</i>
2. Rodzaj zadania publicznego ¹⁾	Zadanie publiczne w zakresie: 1. działalności charytatywnej, 2. działalności na rzecz osób w wieku emerytalnym.

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 Enabler, Forma prawna: Fundacja, Numer Krs: 0001004664, Kod pocztowy: 84-230, Poczta: Rumia, Miejscowość: Rumia, Ulica: Cegielniana, Numer posesji: 3L, Numer lokalu: 2, Województwo: pomorskie, Powiat: wejherowski, Gmina: m. Rumia Strona www: fundacjaenabler.pl Adres e-mail: kontakt@fundacjaenabler.pl Numer telefonu: +48501288335
2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)	Michał Żadkowski Adres e-mail: michal.zadkowski@fundacjaenabler.pl Telefon: +48501288335

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	Senior AI Explorers - działania edukacyjne dla редких seniorów szansą na podniesienie kompetencji w obszarze cyfrowym i zwiększenie cyberbezpieczeństwa.			
2. Termin realizacji zadania publicznego ²⁾	Data rozpoczęcia	15.05.2025	Data zakończenia	31.07.2025
3. Syntetyczny opis zadania (wraz ze wskazaniem miejsca jego realizacji)				
Geneza projektu				
Oferent jest organizacją działającą w sektorze edukacji pozaformalnej osób dorosłych, w szczególności seniorów, którzy stanowią główną grupę odbiorców działań organizacji, która prowadzi na co dzień wiele				

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.

programów edukacyjnych z obszaru podnoszenia podstawowych umiejętności cyfrowych dla seniorów, cyberbezpieczeństwa, podstaw e-usług oraz zaawansowanych funkcji obsługi smartfonów. Wśród słuchaczy w wieku senioralnym zauważalne jest coraz większe zainteresowanie tematyką sztucznej inteligencji – temat ten niejednokrotnie występuje jako propozycja kolejnych aktywności warsztatowych.

W obliczu dużego zainteresowania AI oferent zdecydował się zgłębić tematykę i opracować szczegółową ofertę 9 warsztatów praktycznego zastosowania AI dla seniorów. W tym celu na grupie słuchaczy przeprowadzili szczegółową diagnozę (ankiety wśród 117 seniorów – rozpoznanie przedprojektowe w 02.2025), z której wynika, iż ponad 94% respondentów chce dowiedzieć się jak wykorzystywać AI do codziennych czynności, w jaki sposób sztuczna inteligencja może pomóc w zachowaniu aktywności przez całe życie. Szczególne zainteresowanie słuchacze wykazali w tematyce asystenta do zarządzania finansami, ponadto seniorzy wystąpili również z własnymi pomysłami (takimi jak asystent ogrodniczy, wirtualne podróże po świecie z AI lub tworzenie spersonalizowanych bajek dla wnuków).

Uzyskane dane pozwalają postawić tezę – jest potrzeba przeprowadzenia programu edukacyjnego dla osób starszych, w ramach którego seniorzy poznają jak bezpiecznie i kreatywnie wykorzystywać potencjał AI. Projekt wpisuje się w założenia regulaminowe – jest to działalność zarówno w obszarze rozwoju hobby, jak i edukacyjna zwiększająca poczucie bezpieczeństwa rzadkich seniorów (poprzez edukację dotyczącą dezinformacji, fake newsów).

Wnioski z badania własnego znajdują odzwierciedlenie w ogólnopolskich badaniach („Potrzeby edukacyjne osób dojrzałych”, przeprowadzonego przez Krajowy Instytut Gospodarki Senioralnej i we współpracy z Internetową szkołą dla seniora ABCsenior.com) oraz artykułach EPALE, z których wynika że 27,4% respondentów w wieku senioralnym potrzebuje edukacji o AI. W epoce sztucznej inteligencji nie sposób się dziwić, że coraz więcej osób ze starszego pokolenia pragnie zgłębiać jej tajniki.

AI otwiera bowiem wiele możliwości i korzyści, zwłaszcza dla seniorów. Może ona pomóc w pokonywaniu codziennych wyzwań, oferując wsparcie w różnych formach. Istotne jest, aby wykorzystywać innowacje w taki sposób, żeby można było budować przyszłość, w której technologia będzie wzmacniać pozycję i wspierać każde pokolenie.

Mając na uwadze powyższe jako główny cel definiujemy wzrost kompetencji cyfrowych 20 rzadkich seniorów poprzez udział w cyklu edukacyjnym „Sztuczna inteligencja dla każdego” - zastosowania AI w codzienności Seniora.

Miejsce realizacji projektu

Projekt będzie realizowany na terenie Gminy Miasta Redy – na rzecz jej mieszkańców w wieku 55+, w szczególności społeczności Uniwersytetu Trzeciego Wieku w Redzie.

Grupa docelowa

Wsparcie zostanie skierowane do osób w wieku senioralnym, w procesie rekrutacji zastosowana zostanie punktacja premiująca celem dotarcia do osób najbardziej potrzebujących wsparcia.

Przyznanie punktów preferencyjnych:

- a) osoby posiadające orzeczenie o niepełnosprawności – 5 pkt.;
- b) osoby samotnie prowadzące gospodarstwo domowe – 3 pkt.;
- c) osoby wykluczone ekonomicznie – 3 pkt.;

d) osoby w wieku 70+ – 2 pkt.;

e) mężczyźni – 2 pkt.

Na podstawie przyznanej punktacji sporządzana będzie lista rankingowa. W przypadku równorzędnego spełnienia wszystkich kryteriów rekrutacji i selekcji (równorzędne miejsce na liście rankingowej) pierwszeństwo udziału w projekcie będą miały osoby z orzeczeniem o niepełnosprawności, a następnie kolejno osoby wymienione w punktach b, c, d, e.

Bariery grupy docelowej:

- niski poziom umiejętności podstawowych w obszarze cyfrowym,
- brak dostępu do regularnej oferty edukacyjnej,
- wykluczenie ekonomiczne,
- bariery związane z brakiem dostępu do sprzętu (brak pracowni komputerowej),
- brak wiary we własne możliwości,
- inne „priorytety”, np. edukacja kulturowa.

Potrzeby grupy docelowej:

- indywidualizacja wsparcia (praca w małych grupach),
- prowadzenie warsztatów w miejscu zamieszkania,
- dostosowanie oferty edukacyjnej do poziomu umiejętności cyfrowych uczestników, w szczególności praktyczny wymiar wsparcia (tematyka warsztatów),
- wpływ na tematykę warsztatów (poczucie sprawczości u osób w wieku senioralnym),
- edukacja w zakresie cyberbezpieczeństwa,
- zapewnienie sprzętu dostosowanego do potrzeb osób w wieku senioralnym,
- bezpłatny udział we wsparciu.

Ww. bariery i potrzeby określono na podstawie rozpoznania zapotrzebowania na usługi społeczne na terenie wskazanym w pkt 2.

Sposób rozwiązywania problemów grupy docelowej

Ww. bariery i potrzeby zostaną uwzględnione podczas realizacji projektu, w szczególności:

- warsztaty będą realizowane w dwóch 10-cio osobowych grupach, w miejscu zamieszkania, z wykorzystaniem sprzętu zapewnionego przez oferenta,
- harmonogram wsparcia zostanie dostosowany do potrzeb grupy docelowej,
- udział w projekcie będzie bezpłatny.

Tematyka warsztatów zostanie dostosowana do potrzeb uczestników:

Przeprowadzonych zostanie 9 warsztatów edukacyjnych dla seniorów, które skupią się na praktycznych zastosowaniach AI. Wśród tych warsztatów znajdują się m.in.:

- Tworzenie spersonalizowanych kolorowanek dla wnuków,
- Digitalizacja i organizacja przepisów kulinarnych,
- Spersonalizowany poradnik aktywności fizycznej i diety seniora,
- Poradnik tworzenia upominków na różne okazje,
- Generowanie bajek i historii dla wnuków,
- Nauka języków obcych z AI,

- Wirtualny klub książki z AI,
- Tworzenie cyfrowych albumów wspomnień,
- Cyfrowy asystent finansów seniora.

Ww. tematy warsztatów zostały zaproponowane przez samych seniorów, którzy wyrazili zainteresowanie wykorzystaniem AI w codziennym życiu.

Komplementarność z innymi działaniami podejmowanymi przez organizację

Fundacja posiada bardzo duże doświadczenie w obszarze edukacji cyfrowej osób w wieku senioralnym, w szczególności o tematyce AI – w programie Erasmus+ oferent zrealizował na rzecz słuchaczy w wieku senioralnym następujące projekty:

- „Cyfrowi Seniorzy-mobilność edukacyjna osób dorosłych o mniejszych szansach okazją do niwelowania wykluczenia cyfrowego.”(2023-1-PL01-KA122-ADU-000116705),w ramach którego przeprowadzono mobilność grupową dla 20 osób dorosłych o niskim poziomie podstawowych umiejętności cyfrowych oraz job-shadowing dla trenerów,zachowano trwałość projektu poprzez działania warsztatowe w wymiarze lokalnym.

- „Senior AI Explorer-międzynarodowa mobilność edukacyjna dla seniorów”(2024-1-PL01-KA122-ADU-000218306),w ramach którego przeprowadzono mobilność grupową dla 20 seniorów,której celem była edukacja w zakresie praktycznego wykorzystania AI w codziennym życiu seniora oraz nabycie wiedzy w zakresie rozpoznawania dezinformacji cyfrowej. W ramach projektu przeprowadzono również mobilności indywidualne dla 6 trenerów oraz zajęcia warsztatowe na poziomie lokalnym(rozszerzenie oferty edukacyjnej-zachowanie trwałości projektu).

- „Sztuczna inteligencja dla każdego-zastosowania AI w codzienności Seniora.”(2024-2-PL01-KA210-ADU-000287353)-partnerstwo współpracy na małą skalę,w ramach którego wspólnie z trenerami z Hiszpanii opracowujemy ofertę edukacyjną w zakresie zastosowania AI oraz zwalczania dezinformacji dla seniorów.Efektem działania będzie opracowanie skryptu.

Ponadto realizowaliśmy również 3 proj.partnerstw współpracy na rzecz młodzieży(w obszarze tematyki edukacji cyfrowej):

- „HI-AI!-opracowanie i skalowanie narzędzi edukacji pozaformalnej młodzieży w zakresie sztucznej inteligencji.”(2023-1-PL01-KA210-YOU-000151408),

- „Technologies of tomorrow-combating disinformation and building security capacity in the use of artificial intelligence by young people” (2023-1-ES02-KA210-YOU-000164824),

- „A.utism I.ntegration - opracowanie narzędzi edukacyjnych bazujących na potencjale sztucznej inteligencji wspierających integrację społeczną osób młodych z niepełnosprawnościami poznawczymi.”(2024-1-PL01-KA210-YOU-000256352).

Miejsce realizacji zadania

Zajęcia warsztatowe prowadzone stacjonarnie w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Redzie. ul. Derdowskiego 3 84-240 Reda, na rzecz słuchaczy UTW Reda, w wieku 55+.

Grupa docelowa

Do udziału w projekcie zostanie zrekrutowana grupa seniorów (20 osoby):

- Osoby w wieku 55+, mieszkańcy Redy,
- Minimum 5 osób z orzeczeniem o niepełnosprawności (pierwszeństwo udziału w projekcie).

Charakterystyka grupy seniorów:

- Większość uczestników nie miała wcześniejszego doświadczenia z narzędziami AI (ponad 80% nigdy nie korzystało z takich narzędzi).
- Jest to grupa wyrażająca silne zainteresowanie nauką i zastosowaniem AI, z czego 94% chce nauczyć się, jak AI może być wykorzystywane w codziennych czynnościach.
- Grupa wykazuje zainteresowanie cyberbezpieczeństwem, a konkretnie poznaniem zasad dotyczących fake newsów i ochrony danych osobowych.

Bariery i potrzeby:

- Niski poziom umiejętności cyfrowych – Większość seniorów ma ograniczone doświadczenie w korzystaniu z nowoczesnych technologii, co wymaga rozpoczęcia edukacji od podstaw.
- Brak dostępu do regularnych zajęć edukacyjnych – Seniorzy z Redy mają ograniczony dostęp do kursów i szkoleń w zakresie kompetencji cyfrowych, AI, cyberbezpieczeństwa (z rozpoznania przedprojektowego wynika, iż nie ma żadnej oferty na ten temat a zainteresowanie jest bardzo duże).
- Bariera psychologiczna – Brak wiary w swoje możliwości do nauki nowych technologii.

Proces rekrutacji będzie prowadzony:

- W formie stacjonarnej (w dostosowanym do potrzeb seniorów biurze projektowym)
- W formie online (poprzez formularz rekrutacyjny)
- Z wykorzystaniem minimum dwóch kanałów komunikacji (mail, telefon)
- Z informacją rozpowszechnianą w kościołach, parkach i MOPSach
- Pod nadzorem koordynatora projektu
- Z utworzeniem listy rezerwowej i regulaminu rekrutacji

Sposób rozwiązywania problemów/zaspokajania potrzeb grupy docelowej

Zasadność realizacji zadania wynika zarówno z danych ogólnopolskich, jak i z analizy przeprowadzonej przez oferenta (na potrzeby realizacji niniejszego zadania publicznego).

Z badania „Potrzeby edukacyjne osób dojrzałych”, przeprowadzonego przez Krajowy Instytut Gospodarki Senioralnej (KISG) we współpracy z Internetową szkołą dla seniora ABCsenior.com na grupie 1132 „srebrnych internautów” wynika, że osoby 60+ to grupa, która chce się rozwijać, a zapotrzebowanie na nową wiedzę i umiejętności dotyczy wielu różnych dziedzin. Aż 27,4% respondentów potrzebuje edukacji o AI.

Z kolei z badania własnego na obszarze, na którym planowane jest przeprowadzenie projektu (ankiety wśród 217 seniorów z powiatu bytowskiego, kościerskiego oraz wejherowskiego –rozpoznanie przedprojektowe w 12.2024) wynikają następujące wnioski:

- ponad 80% ankietowanych seniorów nigdy nie korzystało z żadnego narzędzia bazującego na AI,
- ponad 94% respondentów chce dowiedzieć się jak wykorzystywać AI do codziennych czynności (chcą poznać praktyczne zastosowania AI).

- dla wszystkich respondentów temat AI jest „ciekawym” (chcą poznać zasady „uczenia maszynowego”, poznać definicję AI, dowiedzieć się więcej o pracy z tekstem, obrazem, muzyką),
- wszyscy respondenci potrzebują poznać zasady cyberbezpieczeństwa dotyczące fake newsów (nikt z ankietowanych nie był w stanie wymienić ani jednej cechy charakterystycznej dla obrazów wygenerowanych przez AI),
- ponad 85% seniorów biorących udział w badaniu chce dowiedzieć się jak chronić dane wrażliwe i wizerunek.

Projekt jest ściśle dostosowany do wyrażonych potrzeb edukacyjnych i technologicznych seniorów, a jego realizacja nie tylko zwiększy ich kompetencje cyfrowe, ale również przyczyni się do wzrostu ich bezpieczeństwa w cyfrowym świecie. Projekt odpowiada na konkretne zapotrzebowanie, które zostało dokładnie zbadane i zidentyfikowane zarówno w skali regionalnej, jak i ogólnopolskiej. Dzięki temu seniorzy będą mogli nie tylko pasywnie korzystać z nowoczesnych technologii, ale również aktywnie i świadomie wpływać na swoje życie codzienne i społeczności lokalne.

Projekt adresuje następujące potrzeby:

1. Edukacja i zwiększenie umiejętności cyfrowych – Seniorzy coraz częściej dostrzegają wartość umiejętności cyfrowych, ale często nie mają dostępu do odpowiednich zasobów edukacyjnych, szczególnie w mniejszych gminach wiejskich. Projekt oferuje cykl warsztatów dostosowanych do ich poziomu wiedzy, z których mogą czerpać wiedzę o praktycznym zastosowaniu AI, np. w zarządzaniu finansami, organizacji czasu czy nawet rozrywce. Działania bezpośrednio odpowiadają na wykazane w badaniach zainteresowanie AI oraz wyrażone potrzeby zwiększenia kompetencji cyfrowych.
2. Dostępność – Projekt kładzie szczególny nacisk na dostępność warsztatów dla 20 redzkich seniorów.
3. Wsparcie indywidualne i małe grupy – Praca w małych grupach (10 osób) pozwala na indywidualne podejście do każdego uczestnika, co jest szczególnie ważne przy nauce nowych technologii. Przyjęta forma pozwala również na budowanie poczucia wspólnoty i wsparcia wśród uczestników, co jest kluczowe dla seniorów mogących odczuwać izolację społeczną.
4. Bezpieczeństwo online i krytyczne myślenie – W obliczu rosnącego ryzyka cyberataków, które często celują w seniorów, projekt kładzie duży nacisk na edukację z zakresu cyberbezpieczeństwa. Warsztaty na temat rozpoznawania fałszywych informacji, etyki AI oraz bezpiecznego korzystania z internetowych zasobów pomagają budować krytyczne myślenie i zwiększają bezpieczeństwo uczestników w cyfrowym świecie.
5. Wpływ na program edukacyjny i uczestnictwo w kształtowaniu treści – Seniorzy mają możliwość wyrażenia swoich preferencji co do tematów warsztatów, co wzmacnia ich poczucie sprawczości i wpływu na własny proces edukacyjny, co z kolei zwiększa motywację i zaangażowanie w uczestnictwo w projekcie.
6. Zapewnienie odpowiedniego sprzętu – Dostarczenie potrzebnego sprzętu do uczestników, którzy mogą nie posiadać odpowiednich technologii, jest kluczowe dla równego dostępu do możliwości edukacyjnych. Projekt zapewnia niezbędne narzędzia, co jest istotne, zwłaszcza dla osób z ograniczonymi możliwościami finansowymi.
7. Bezpłatny udział – Brak opłat za udział w warsztatach jest istotny w kontekście ograniczeń ekonomicznych, z jakimi mogą się zmagać seniorzy. Darmowy dostęp do edukacji w tym zakresie gwarantuje, że bariery finansowe nie będą przeszkodą.

Komplementarność z innymi działaniami podejmowanymi przez organizację lub inne podmioty)

Fundacja Enabler w latach 2023 i 2024 była realizatorem następujących zadań publicznych na rzecz mieszkańców miasta Gdyni:

- „Marynistyczny sztos, czyli grafika warsztatowa dla seniorów” (projekt finansowany ze środków Urzędu Miasta Gdyni w ramach konkursu: Organizacja czasu wolnego Gdynia 55+ – sport, turystyka, rekreacja 2023) – w ramach projektu zrealizowano 15 warsztatów typograficznych dla gdyńskich seniorów,
- „Marynistyczny sztos 2, czyli grafika warsztatowa dla seniorów!” (projekt współfinansowany przez Narodowy Instytut Wolności ze środków Programu Funduszu Inicjatyw Obywatelskich NOWEFIO na lata 2021-2030) – w ramach projektu zrealizowano 24 warsztatów z grafiki, typografii, linorytu oraz cyjanotypii dla osób w wieku senioralnym z terenu Gdyni, który
- „Gdyńska typografia, czyli cykl warsztatów międzypokoleniowych poświęconych obrazom typograficznym miasta” (projekt finansowany ze środków Urzędu Miasta Gdyni w ramach konkursu: Otwarty konkurs ofert na realizację zadań publicznych z zakresu kultury w roku 2023) – w ramach projektu zrealizowano 15 międzypokoleniowych warsztatów typograficznych na rzecz 20 seniorów oraz ich wnuków,
- „Projekt cyjanotypia!” (zadanie publiczne dofinansowane w trybie 19a) – w ramach projektu przeprowadzono 10 trzygodzinnych warsztatów dla 24 seniorów zamieszkujących teren Gdyni, których tematyką była szeroko pojęta cyjanotypia – zajęcia artystyczne z wykorzystaniem nowej techniki,
- „Port Gdynia! - senioralne warsztaty typograficzne o tematyce marynistycznej.” (zadanie publiczne dofinansowane w trybie 19a) – głównym celem projektu było zaangażowanie 24 mieszkańców Gdyni w wieku późnej dojrzałości (55+) do regularnego i aktywnego uczestnictwa w kulturze ponad podziałami pokoleniowymi, w ramach projektu przeprowadzono 15 warsztatów, na których uczestnicy poznali podstawy tworzenia szczególnie przydatnych projektów graficznych,
- „Port kultura! - kontynuacja międzypokoleniowych warsztatów typograficznych o tematyce marynistycznej.” (projekt finansowany ze środków Urzędu Miasta Gdyni w ramach konkursu: Otwarty konkurs ofert na realizację zadań publicznych z zakresu kultury w roku 2024) – w ramach projektu przeprowadzono 15 trzygodzinnych warsztatów w formule międzypokoleniowej (warsztaty fotograficzne, cyjanotypia, linoryt, podstawy grafiki, projektowanie logo).

Ponadto w obszarze edukacji cyfrowej seniorów Fundacja realizowała następujące projekty:

- „Cyfrowi Seniorzy-mobilność edukacyjna osób dorosłych o mniejszych szansach okazją do niwelowania wykluczenia cyfrowego.”(2023-1-PL01-KA122-ADU-000116705),w ramach którego przeprowadzono mobilność grupową dla 20 osób dorosłych o niskim poziomie podstawowych umiejętności cyfrowych oraz job-shadowing dla trenerów,zachowano trwałość projektu poprzez działania warsztatowe w wymiarze lokalnym.

- „Senior AI Explorer-międzynarodowa mobilność edukacyjna dla seniorów”(2024-1-PL01-KA122-ADU-000218306),w ramach którego przeprowadzono mobilność grupową dla 20 seniorów,której celem była edukacja w zakresie praktycznego wykorzystania AI w codziennym życiu seniora oraz nabycie wiedzy w zakresie rozpoznawania dezinformacji cyfrowe.W ramach projektu

przeprowadzono również mobilności indywidualne dla 6 trenerów oraz zajęcia warsztatowe na poziomie lokalnym (rozszerzenie oferty edukacyjnej – zachowanie trwałości projektu).

– „Sztuczna inteligencja dla każdego – zastosowania AI w codzienności Seniora.” (2024-2-PL01-KA210-ADU-000287353) – partnerstwo współpracy na małą skalę, w ramach którego wspólnie z trenerami z Hiszpanii opracowujemy ofertę edukacyjną w zakresie zastosowania AI oraz zwalczania dezinformacji dla seniorów. Efektem działania będzie opracowanie skryptu.

Ponadto realizowaliśmy również 3 proj. partnerstw współpracy na rzecz młodzieży (w obszarze tematyki edukacji cyfrowej):

– „HI-AI! – opracowanie i skalowanie narzędzi edukacji pozaformalnej młodzieży w zakresie sztucznej inteligencji.” (2023-1-PL01-KA210-YOU-000151408),

– „Technologies of tomorrow – combating disinformation and building security capacity in the use of artificial intelligence by young people” (2023-1-ES02-KA210-YOU-000164824),

– „A. utism I. ntegration – opracowanie narzędzi edukacyjnych bazujących na potencjale sztucznej inteligencji wspierających integrację społeczną osób młodych z niepełnosprawnościami poznawczymi.” (2024-1-PL01-KA210-YOU-000256352).

Fundacja w odpowiedzi na duże zainteresowanie seniorów tematyką AI proponuje realizację niniejszej oferty.

Opis zaplanowanych działań:

Grupa docelowa projektu (20 seniorów) zostanie podzielona na dwie liczące po 10 seniorów podgrupy, w których weźmie udział w warsztatach „Sztuczna inteligencja dla każdego” – praktyczne zastosowanie AI dla seniorów.

W ramach działania zaplanowano realizację 9 trzygodzinnych warsztatów dla każdej z dwóch grup:

Warsztaty wprowadzające 1 – 4:

1. Wprowadzenie do AI – próba zdefiniowania sztucznej inteligencji, historia AI, moment, w którym się znajdujemy, co to oznacza „że sztuczna inteligencja potrafi się uczyć”? (uczenie maszynowe), praktyczne przykłady zastosowań AI w codziennym życiu seniora.
2. Praca z tekstem z wykorzystaniem AI – prezentacja podstawowych narzędzi do pracy z tekstem (ChatGPT, Claude), ćwiczenia praktyczne – zasady promptowania w pracy z tekstem.
3. Praca z obrazem z wykorzystaniem AI – prezentacja podstawowych narzędzi do pracy z obrazem (Leonardo, DALL-E, Canva), ćwiczenia praktyczne – zasady promptowania w pracy z obrazem.
4. Praca z muzyką i filmem z wykorzystaniem AI – prezentacja podstawowych narzędzi do pracy z muzyką i filmem (Suno), praktyczne ćwiczenia.

Zajęcia praktyczne 5 – 9:

5. Warsztat „Tworzenie spersonalizowanych kolorowanek dla wnuków”,
6. Warsztat „Digitalizacja i organizacja przepisów kulinarnych”,
7. Warsztat „Spersonalizowany poradnik aktywności fizycznej i diety seniora”,
8. Warsztat „Moje drzewo genealogiczne z programem Myheritage”,
9. Warsztat „Generowanie bajek i historii dla wnuków”.

Warsztaty wprowadzające 1 – 4

1. Wprowadzenie do AI Pierwszy warsztat ma na celu wprowadzenie seniorów w świat sztucznej inteligencji. Uczestnicy dowiedzą się, czym jest AI, poznają jej historię oraz zrozumieją, jak technologie uczące się mogą wpływać na ich codzienne życie. Zajęcia obejmują prezentacje multimedialne i dyskusje, a do nauki wykorzystywane są bezpłatne materiały dostępne online.

2. Praca z tekstem z wykorzystaniem AI Drugi warsztat koncentruje się na pracy z tekstem przy pomocy narzędzi AI takich jak ChatGPT. Seniorzy nauczą się, jak formułować polecenia i efektywnie korzystać z AI do tworzenia oraz edytowania tekstów. Ćwiczenia praktyczne na komputerach pozwolą uczestnikom bezpośrednio stosować zdobytą wiedzę.

3. Praca z obrazem z wykorzystaniem AI Trzeci warsztat wprowadza w podstawy pracy z obrazami za pomocą narzędzi AI, takich jak Canva czy DALL·E. Uczestnicy nauczą się tworzyć i modyfikować grafiki, co umożliwi im własnoręczne projektowanie np. zaproszeń czy kartek. Zajęcia obejmują warsztaty praktyczne, gdzie seniorzy mogą eksperymentować z różnymi narzędziami.

4. Praca z muzyką i filmem z wykorzystaniem AI Czwarty warsztat skupia się na tworzeniu i edycji muzyki oraz filmów z użyciem AI. Uczestnicy poznają podstawowe narzędzia i techniki, które pozwolą im na własnoręczne tworzenie multimedii. Praktyczne ćwiczenia sprawią, że seniorzy będą mogli eksplorować i rozwijać swoje umiejętności w tej dziedzinie.

Zajęcia praktyczne 5 – 9

5. Tworzenie spersonalizowanych kolorowanek dla wnuków Warsztat poświęcony jest tworzeniu spersonalizowanych kolorowanek, co może stanowić wspaniały prezent dla wnuków. Seniorzy nauczą się korzystać z dostępnych narzędzi graficznych, takich jak Canva, by tworzyć unikalne obrazy do kolorowania.

6. Digitalizacja i organizacja przepisów kulinarnych Podczas tego warsztatu uczestnicy dowiedzą się, jak digitalizować i organizować swoje przepisy kulinarne. Przy użyciu aplikacji do skanowania oraz narzędzi do przechowywania danych, takich jak Google Drive, seniorzy będą mogli z łatwością zarządzać swoimi kolekcjami przepisów.

7. Spersonalizowany poradnik aktywności fizycznej i diety seniora Warsztat skupia się na tworzeniu spersonalizowanego poradnika zdrowotnego, obejmującego aktywność fizyczną i dietę. Seniorzy nauczą się, jak dostosować diety i ćwiczenia do swoich potrzeb, korzystając z aplikacji zdrowotnych i dietetycznych.

8. Moje drzewo genealogiczne z programem Myheritage Seniorzy będą mieli możliwość stworzenia własnego drzewa genealogicznego online, korzystając z bezpłatnej wersji programu MyHeritage. Warsztat pomoże uczestnikom zrozumieć zasady działania programów do genealogii oraz efektywnie je wykorzystać.

9. Generowanie bajek i historii dla wnuków Warsztat ten skupia się na nauczaniu seniorów, jak używać narzędzi AI do generowania kreatywnych historii i bajek, które mogą opowiadać swoim wnukom. Przez praktyczne zastosowanie narzędzi takich jak ChatGPT, uczestnicy nauczą się tworzyć spersonalizowane i angażujące opowieści, co może być wspaniałym sposobem na budowanie więzi z wnukami.

Seria warsztatów zaplanowana dla redzkich seniorów ma na celu odpowiedzieć na konkretne bariery i potrzeby tej grupy, które obejmują zarówno braki w umiejętnościach cyfrowych, jak i ograniczony dostęp do regularnych szkoleń, a także bariery psychologiczne związane z nauką nowych technologii. Projekt zakłada przeciwdziałanie tym problemom poprzez następujące działania:

- Podstawy cyfrowe od zera – Rozpoczynając od podstawowych umiejętności cyfrowych, warsztaty stopniowo wprowadzają bardziej zaawansowane tematy związane z AI, co pozwala uczestnikom na stopniowe budowanie swojej wiedzy i umiejętności, minimalizując obawy związane z nauką nowych technologii.
- Indywidualne podejście w małych grupach – Dzięki organizacji zajęć w małych, 10-osobowych grupach, każdy uczestnik otrzymuje indywidualne wsparcie, co jest kluczowe dla skutecznej nauki i zapewnia uczestnikom poczucie bezpieczeństwa i komfortu.
- Bezpłatny dostęp do edukacji – Darmowy udział w warsztatach zapewnia, że bariery finansowe nie wykluczą nikogo z uczestnictwa w projekcie.
- Możliwość wpływu na treści programu – Seniorzy mieli realny wpływ na kształtowanie treści warsztatów, co zwiększa ich zaangażowanie i motywację do uczestnictwa, dając im poczucie, że mają realny wpływ na formę i zakres swojej edukacji.
- Dostępność dla osób z niepełnosprawnościami – Projekt zapewnia pełną dostępność dla osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności, co jest zgodne z założeniami równości i integracji.

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
Wzrost kompetencji cyfrowych 20 seniorów poprzez udział w 9 warsztatach w ramach cyklu „Sztuczna inteligencja dla każdego” – praktyczne zastosowanie AI dla seniorów.	20	dzienniki obecności na warsztatach, test post
Wzrost kompetencji społecznych 20 seniorów poprzez objęcie regularnymi zajęciami grupowymi.	20	dzienniki obecności na warsztatach, ankieta post
Włączenie społeczne 20 seniorów poprzez udział w zajęciach rozwijających hobby ponad podziałami społecznymi oraz ekonomicznymi.	20	dzienniki obecności na warsztatach, ankieta post
Włączenie społeczne min. 5 uczestników z orzeczeniem o niepełnosprawności poprzez udział we wszystkich aktywnościach projektowych - podniesienie kompetencji cyfrowych oraz społecznych.	5	dzienniki obecności na warsztatach, ankieta post

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

I. Fundacja Enabler posiada doświadczenie w zakresie, którego dotyczy zadanie publiczne.

Oferent w 2023 roku zrealizował następujące zadania publiczne komplementarne z wnioskiem:

- „Marynistyczny sztos, czyli grafika warsztatowa dla seniorów” (projekt finansowany ze środków Urzędu Miasta Gdyni w ramach konkursu: Organizacja czasu wolnego Gdynia 55+ – sport, turystyka, rekreacja 2023)

- w ramach projektu zrealizowano 15 warsztatów typograficznych dla gdyńskich seniorów.

- „Marynistyczny sztos 2, czyli grafika warsztatowa dla seniorów!” (projekt współfinansowany przez Narodowy Instytut Wolności ze środków Programu Funduszu Inicjatyw Obywatelskich NOWEFIO na lata 2021-2030) – w ramach projektu zrealizowano 24 warsztatów z grafiki, typografii, linorytu oraz cyjanotypii dla osób w wieku senioralnym z terenu Gdyni.

- „Gdyńska typografia, czyli cykl warsztatów międzypokoleniowych poświęconych obrazom typograficznym miasta” (projekt finansowany ze środków Urzędu Miasta Gdyni w ramach konkursu: Otwarty konkurs ofert na realizację zadań publicznych z zakresu kultury w roku 2023) – w ramach projektu zrealizowano 15 międzypokoleniowych warsztatów typograficznych na rzecz 20 seniorów oraz ich wnuków.

Oferent w 2024 roku zrealizował następujące zadania publiczne komplementarne z wnioskiem:

- „Projekt cyjanotypia!” (zadanie publiczne dofinansowane w trybie 19a) – w ramach projektu przeprowadzono 10 trzygodzinnych warsztatów dla 24 seniorów zamieszkujących teren Gdyni, których tematyką była szeroko pojęta cyjanotypia – zajęcia artystyczne z wykorzystaniem nowej techniki.

- „Port Gdynia! - senioralne warsztaty typograficzne o tematyce marynistycznej.” (zadanie publiczne dofinansowane w trybie 19a) – głównym celem projektu było zaangażowanie 24 mieszkańców Gdyni w wieku późnej dojrzałości (55+) do regularnego i aktywnego uczestnictwa w kulturze ponad podziałami pokoleniowymi, w ramach projektu przeprowadzono 15 warsztatów, na których uczestnicy poznali podstawy tworzenia szczególnie przydatnych projektów graficznych.

- „Port kultura! - kontynuacja międzypokoleniowych warsztatów typograficznych o tematyce marynistycznej.” (projekt finansowany ze środków Urzędu Miasta Gdyni w ramach konkursu: Otwarty konkurs ofert na realizację zadań publicznych z zakresu kultury w roku 2024) – w ramach projektu przeprowadzono 15 trzygodzinnych warsztatów w formule międzypokoleniowej (warsztaty fotograficzne, cyjanotypia, linoryt, podstawy grafiki, projektowanie logo).

Wszystkie wyżej wymienione projekty zostały terminowo rozliczone.

Ponadto Fundacja Enabler posiada również doświadczenie w programie Erasmus+, w ramach którego realizuje działania na rzecz gdyńskich seniorów. Projekty realizowane przez oferenta są komplementarne z niniejszym wnioskiem, tj. dotyczą edukacji w zakresie umiejętności cyfrowych oraz kompetencji kulturowych (świadomość i ekspresja kulturalna).

W programie Erasmus+ oferent zrealizował na rzecz słuchaczy w wieku senioralnym następujące projekty:

- „Cyfrowi Seniorzy-mobilność edukacyjna osób dorosłych o mniejszych szansach okazją do niwelowania wykluczenia cyfrowego.”(2023-1-PL01-KA122-ADU-000116705),w ramach którego przeprowadzono mobilność grupową dla 20 osób dorosłych o niskim poziomie podstawowych umiejętności cyfrowych oraz job-shadowing dla trenerów, zachowano trwałość projektu poprzez działania warsztatowe w wymiarze lokalnym.

- „Senior AI Explorer-międzynarodowa mobilność edukacyjna dla seniorów” (2024-1-PL01-KA122-ADU-000218306), w ramach którego przeprowadzono mobilność grupową dla 20 seniorów, której celem była edukacja w zakresie praktycznego wykorzystania AI w codziennym życiu seniora oraz nabycie wiedzy w zakresie rozpoznawania dezinformacji cyfrowe. W ramach projektu przeprowadzono również mobilności indywidualne dla 6 trenerów oraz zajęcia warsztatowe na poziomie lokalnym (rozszerzenie oferty edukacyjnej-zachowanie trwałości projektu).

- „Sztuczna inteligencja dla każdego-zastosowania AI w codzienności Seniora.” (2024-2-PL01-KA210-ADU-000287353) – partnerstwo współpracy na małą skalę, w ramach którego wspólnie z trenerami z Hiszpanii opracowujemy ofertę edukacyjną w zakresie zastosowania AI oraz zwalczania dezinformacji dla seniorów. Efektem działania będzie opracowanie 2 rezultatów pracy intelektualnej (skryptu oraz broszury).

Dodatkowo w programie Erasmus+ realizowaliśmy również 3 projekty partnerstw współpracy na rzecz młodzieży (w obszarze tematyki edukacji cyfrowej, kulturowej), które są komplementarne z niniejszym projektem, z uwagi na jego międzypokoleniowy charakter:

- „HI-AI-opracowanie i skalowanie narzędzi edukacji pozaformalnej młodzieży w zakresie sztucznej inteligencji.” (2023-1-PL01-KA210-YOU-000151408),
- „Technologies of tomorrow-combating disinformation and building security capacity in the use of artificial intelligence by young people” (2023-1-ES02-KA210-YOU-000164824),
- „Autism Integration - mobilność na rzecz osób pracujących z młodzieżą o specjalnych potrzebach edukacyjnych.” (2024-1-PL01-KA210-YOU-000256352).

II. Ponadto jak zostało wspomniane powyżej oferta jest komplementarna z bieżącą działalnością statutową fundacji, którą finansuje między innymi z programu Erasmus+. W szczególności Fundacja Enabler posiada doświadczenie w prowadzeniu warsztatów z grafiki warsztatowej dla seniorów z powiatu wejherowskiej, kościerskiego i bytowskiego, m.in. dla seniorów:

- z Miejskiego Klubu Seniora w Wejherowie,
- w porozumieniu z MOPS w Wejherowie oraz Rumi,
- z Miejskiego Klubu Integracji.

Łącznie wnioskodawca przeprowadził w 2023 i 2024 ponad 400 godzin warsztatów z grafiki warsztatowej dla seniorów, w ramach działalności statutowej w placówkach powiatowych oraz miejskich.

III. Dodatkowo fundacja posiada również doświadczenie w prowadzeniu warsztatów plastycznych dla seniorów - przy współpracy z UM Rumia, Kościerzyna, Radą Seniorów w Parchowie (ponad 100 godzin warsztatów plastycznych dla łącznie 80 seniorów).

IV. Wnioskodawca posiada również doświadczenie w prowadzeniu działań na rzecz osób w wieku senioralnym w innych obszarach, m.in.

- prowadzenie warsztatów z cyberbezpieczeństwa,
- prowadzenie warsztatów z podnoszenia kompetencji cyfrowych,

- współpraca z dwoma kołami gospodyń wiejskich przy realizacji projektów ekologicznych (wykorzystanie narzędzi cyfrowych),
- współpraca w ramach programu Erasmus + przy realizacji warsztatów ekologicznych dla seniorów.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Wynagrodzenie prowadzącego warsztaty „Sztuczna inteligencja dla każdego” – praktyczne zastosowanie AI dla seniorów (trener umiejętności cyfrowych). Forma zatrudnienia umowa cywilnoprawna – umowa zlecenie. 2 grupy (po 10 osób w każdej) x 9 warsztatów x 3 godziny x 80 zł	4320,00 zł	4320,00	0,00
4.	Wynagrodzenie dla koordynatora odpowiedzialnego za obsługę administracyjną projektu (10 godzin). Forma zatrudnienia umowa zlecenie.	500,00	500,00	0,00
5.	Wynagrodzenie dla księgowej odpowiedzialnej za obsługę finansową projektu (10 godzin). Forma zatrudnienia umowa zlecenie.	500,00	0,00	500,00
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		5320,00 zł	4820,00 zł	500,00 zł

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.

Michał Żadkowski

Data *14.05.2025*

Michał Żadkowski

Prezes

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



FUNDACJA ENABLER
 ul. Cegielniana 3L/2
 84-230 Rumia
 NIP 5882489884
 REGON 523766881
 KRS 0001004664

