

Karta oceny formalnej

I. Informacje o ofercie:

1. Numer i data wpływu do sekretariatu: FE-S/793/25 z dnia 25.03.2025 r.
2. Pełna nazwa wnioskodawcy: Stowarzyszenie Robisz To
3. Status prawny wnioskodawcy: stowarzyszenie
4. Dane teleadresowe wnioskodawcy: ul. Targowa 56, 03-733 Warszawa
5. Nazwa projektu: Liderki i liderzy przedszkolnej edukacji cyfrowej Mazowsze
6. Obszar interwencji: edukacja

II. Dane osoby oceniającej:

1. Imię i nazwisko: Joanna Pawlak
2. Komórka/jednostka merytoryczna: Biuro Funduszy Europejskich i Polityki Rozwoju

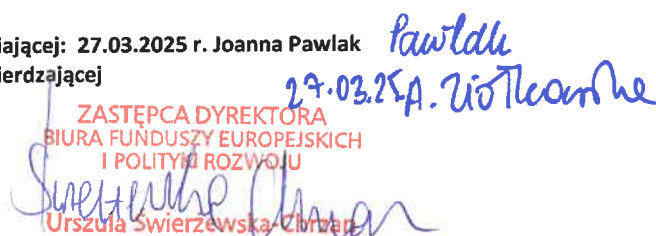
III. Kryteria oraz sposób oceny:

	KRYTERIA FORMALNE (wypełnia Biuro Funduszy Europejskich i Polityki Rozwoju)	OCENA	OCENA CZĄSTKOWA
a)	złożenie wypełnionego i podpisanego zgłoszenia na odpowiednim formularzu (tj. wniosku o dofinansowanie dla danego działania w ramach programu operacyjnego lub na wzorze stanowiącym załącznik nr 1)	TAK / NIE	TAK
b)	wypełnione i podpisane oświadczenie oferenta (załącznik nr 2)		TAK
c)	wypełnione i podpisane oświadczenie oferenta (załącznik nr 3)		TAK
d)	wypełnione i podpisane oświadczenie oferenta (załącznik nr 4)		TAK
e)	wskazanie obszaru interwencji, którego dotyczy propozycja współpracy		TAK
f)	opis projektu/zakres rzeczowy projektu		TAK
g)	planowany okres realizacji projektu		TAK
h)	Powiązanie z celami Strategii #Warszawa 2030 oraz powiązanie z celami innych dokumentów programujących rozwój m.st. Warszawy		TAK
i)	wskazanie potencjalnego źródła finansowania, w szczególności nazwa Programu Operacyjnego, priorytetu i działania/poddziałania		TAK
j)	dysponowanie wykwalifikowaną kadrą w zakresie przygotowania i realizacji projektu		TAK
k)	określenie roli m.st. Warszawy i Oferenta w projekcie: Lider/ Partner	PARTNER	TAK

Uwagi:

Data i podpis osoby oceniającej: 27.03.2025 r. Joanna Pawlak

Data i podpis osoby zatwierdzającej


 ZASTĘPCA DYREKTORA
 BIURA FUNDUSZY EUROPEJSKICH
 I POLITYKI ROZWOJU
 Urszula Świerżewska-Ciżba

Pawlak Joanna (FE)

FE-S/793/25

Od: Maciek Naskret <maciek@robiszto.pl>
Wysłano: wtorek, 25 marca 2025 19:06
Do: projekty_partnerskie
Temat: Partnerstow przy realizacji projektu C213 Stowarzyszenie Robisz to
Załączniki: Zał.2 do Regulaminu konkursów 01 01 25.pdf; Zał. 1 do Regulaminu konkursów 01 01 25.pdf; Zał.3 do Regulaminu konkursów 01 01 25.pdf; Zał. 4 do Regulaminu konkursów.pdf

Wiadomość pochodzi z INTERNETU. Zachowaj ostrożność. Nie otwieraj linków i załączników, dopóki nie masz pewności, że są bezpieczne.

Witam w załączniku wszystkie niezbędne dokumenty wymagane w sprawie partnerstwa.
w razie jakichkolwiek pytań jestem do dyspozycji.

tel.888247593

--

Maciej Naskręt
Koordynator projektów

Przeznacz 1,5% swojego podatku!

Przy rozliczeniu PIT wpisz nasz KRS: **0000637354**
i wesprzyj nasze działania OPP.



Stowarzyszenie Robisz To

Jesteśmy społecznością ekspertów i pasjonatów nowoczesnych technologii oraz rzemiosła.
Naszą misją jest propagowanie metod STREAM i PBL w edukacji oraz kreowanie przyjaznego środowiska dla twórców w Polsce.

Znajdziesz nas tutaj:



Formularz zgłoszeniowy do konkursu nr 01/01/25

CZĘŚĆ I – INFORMACJE O PODMIOTECIE	
DANE TELEADRESOWE	
1. Wnioskodawca	
Stowarzyszenie Robisz to	
2. Adres siedziby:	
ulica	Targowa
nr domu/mieszkania	56
miasto	Warszawa
kod pocztowy	03-733
nr telefonu	888247593
strona www	https://robisz.to/
adres e-mail	kontakt@robisz.to
NIP	5833215460
3. Osoba/osoby uprawniona/uprawnione do działania w imieniu podmiotu – imię, nazwisko, funkcja	
Maciej Naskręt – członek zarządu	
4. Osoba do kontaktu:	
imię	Maciej
nazwisko	Naskręt
nr telefonu	888247593
adres e-mail	maciek@robisz.to
5. Obszar interwencji (proszę zaznaczyć jakiego tematu dotyczy propozycja współpracy):	
pomoc społeczna	
edukacja	x
kultura	
ochrona środowiska	
profilaktyka zdrowotna	
sport	
e-usługi	
rozwój gospodarczy	
aktywność obywatelska	
inne (jakie?)	

CZĘŚĆ II INFORMACJE O PROJEKCIE

6. Nazwa projektu:

Liderki i liderzy przedszkolnej edukacji cyfrowej Mazowsze

7. Cel realizacji projektu:

Zwiększenie kompetencji cyfrowych i edukacyjnych nauczycielek i nauczycieli przedszkolnych na terenie Mazowsze wraz z Miastem stołecznym Warszawą

8. Uzasadnienie potrzeby realizacji projektu:

Propozycja projektu „Liderki i liderzy przedszkolnej edukacji cyfrowej Mazowsze” zakłada finansowanie w całości ze środków UE - Instrumentu na Rzecz Odbudowy i Zwiększania Odporności, zawartego w ramach Krajowego Planu Odbudowy - Reforma: C2.1: Zwiększenie skali zastosowań rozwiązań cyfrowych w sferze publicznej, gospodarce i społeczeństwie, Inwestycja C2.1.3: E-kompetencje.

9. Opis projektu/zakres rzeczowy projektu:

Organizatorzy:

Stowarzyszenie Robisz to posiada bogate doświadczenie w prowadzeniu szkoleń w obszarze ICT, a edukacja nowych technologii stanowi działalność statutową Stowarzyszenia, którą realizuje od roku 2016. Stowarzyszenie Robisz to skupia się na edukacji poprzez realizację kompleksowych programów i warsztatów z zakresu cyfrowej fabrykacji. Nasze cele obejmują aktywizację lokalnych społeczności poprzez edukację STREAM, zwiększanie świadomości w dziedzinie technologii Open Source oraz propagowanie idei otwartego oprogramowania i technologii wśród młodzieży i dorosłych, w tym nauczycieli i nauczycielek. Głównym celem projektu Liderki i liderzy przedszkolnej edukacji cyfrowej Mazowsze jest podniesienie kompetencji cyfrowych u nauczycieli przedszkolnych, odpowiadając na ich realne potrzeby edukacyjne.

Opis przedsięwzięcia:

Projekt ten ma na celu wyposażenie nauczycieli w umiejętności, które zwiększą efektywność ich pracy oraz umożliwią przedszkolakom lepsze przygotowanie do wyzwań edukacyjnych, jakie napotkają w szkole podstawowej i na kolejnych etapach kształcenia. W ramach przedsięwzięcia planowane są działania, które mają na celu podniesienie kompetencji cyfrowych nauczycieli przedszkolnych. Projekt obejmuje 3 cykle szkoleń opartych na praktycznych warsztatach z wykorzystaniem nowych technologii:

1. Praktyczne wykorzystanie grafiki komputerowej w edukacji przedszkolnej.
2. Praktyczne wykorzystanie technologii 3D w edukacji przedszkolnej.
3. Kodowanie i myślenie komputacyjne w edukacji przedszkolnej.

Każdy z modułów zawierać będzie także dodatkowe treści, mające za zadanie uatrakcyjnić procesy dydaktyczne w przedszkolach oraz usprawnić procesy komunikacyjne w relacji nauczyciel - rodzic. Te treści to między innymi: tworzenie angażujących prezentacji interaktywnych, korzystanie z platform do wideokonferencji, cyberbezpieczeństwo w codziennym korzystaniu z urządzeń elektronicznych oraz higiena cyfrowa. Działania te będą realizowane w formie trzydniowych sesji szkoleniowych, zorganizowanych w kilku lokalizacjach, w tym w miejscowościach oddalonych od dużych miast, co zapewni szeroki zasięg i dostępność dla nauczycieli z różnych regionów na terenie województwa mazowieckiego.

Tematyka zajęć:

W trakcie 3 cykli szkoleniowych dla nauczycieli przedszkolnych poruszane będą kluczowe tematy, mające na celu podniesienie kompetencji cyfrowych uczestników oraz rozwijanie umiejętności w zakresie nowoczesnej edukacji przedszkolnej. Program szkoleń został zaprojektowany tak, aby odpowiadał na realne potrzeby nauczycieli oraz wyzwania, przed jakimi stoją w swojej codziennej pracy z dziećmi.

Skupimy się na następujących zagadnieniach:

Metodyka rozwijania kompetencji cyfrowych u dzieci w wieku
Przedszkolnym:

Omówienie podstawowych zasad wprowadzania dzieci w świat technologii cyfrowych, z naciskiem na rozwijanie myślenia komputacyjnego. Przedstawienie praktycznych metod nauczania elementów programowania poprzez zabawę, takich jak tworzenie prostych algorytmów, sekwencji i logiki. Szkolenie wprowadzi także nauczycieli w koncepcję STEAM, integrując naukę technologii z innymi dziedzinami, jak sztuka czy matematyka.

Higiena cyfrowa w pracy z dziećmi i dorosłymi:

Znaczenie higieny cyfrowej jako kluczowego elementu zdrowego rozwoju dziecka. Szkolenie obejmie zasady bezpiecznego korzystania z urządzeń cyfrowych oraz zrozumienie potencjalnych zagrożeń związanych z nadmiernym czasem spędzaniem przed ekranem. Nauczyciele nauczą się, jak przekazywać te zasady zarówno dzieciom, jak i rodzicom, aby promować zdrowe nawyki cyfrowe od najmłodszych lat.

Podniesienie kompetencji cyfrowych nauczycieli:

Część szkoleń poświęcona będzie praktycznemu rozwijaniu umiejętności korzystania z narzędzi ICT, w tym systemów wideokonferencyjnych oraz platform do współpracy online. Nauczyciele poznają zasady efektywnej komunikacji zdalnej z rodzicami oraz zdobędą umiejętność doboru odpowiednich aplikacji edukacyjnych, które wspierają rozwój dzieci w wieku przedszkolnym. Tworzenie e-materiałów i scenariuszy zajęć Uczestnicy szkoleń zdobędą wiedzę i umiejętności potrzeby tworzenia własnych, dostosowanych do potrzeb dzieci e-materiałów edukacyjnych. Program obejmie naukę korzystania z elektronicznych zasobów edukacyjnych oraz narzędzi do tworzenia interaktywnych i angażujących materiałów. Szkolenie będzie również kładło nacisk na rozwijanie umiejętności planowania zajęć i tworzenia scenariuszy, które łączą elementy cyfrowe z tradycyjnymi metodami nauczania.

Wykorzystanie cyfrowych kompetencji w praktyce przedszkolnej:

Zajęcia będą obejmować naukę obsługi sprzętu, takiego jak drukarki 3D, plotery tnące, zestawy

robotyczne do nauki działań komputacyjnych. Uczestnicy nauczą się, jak te technologie mogą być wykorzystywane do tworzenia pomocy dydaktycznych, które ułatwiają naukę i rozwijają kreatywność dzieci. Dodatkowo, nauczyciele poznają możliwości sztucznej inteligencji (AI) w edukacji i nauczą się, jak odpowiedzialnie i efektywnie wprowadzać AI do zajęć z dziećmi.

Praktyczne rozwiązania problemów edukacyjnych:

Szkolenie będzie skoncentrowane na rozwiązywaniu rzeczywistych problemów, z którymi nauczyciele spotykają się w codziennej pracy. Uczestnicy będą pracować nad konkretnymi przypadkami, wykorzystując zdobytą wiedzę do projektowania i wdrażania rozwiązań, które można natychmiast zastosować w przedszkolach. Szkolenia są zaplanowane tak, aby były atrakcyjne i angażujące dla uczestników. Program uwzględnia różnorodne potrzeby i zainteresowania nauczycieli, dostarczając im narzędzi niezbędnych do efektywnego korzystania z technologii cyfrowych w edukacji przedszkolnej. Dzięki temu nauczyciele będą lepiej przygotowani do wprowadzania dzieci w świat nowoczesnych technologii, jednocześnie dbając o ich rozwój i bezpieczeństwo, mając do dyspozycji umiejętności i wiedzę związaną z obsługą programów, maszyn, narzędzi oraz wiedzę w zakresie zagrożeń związanych z obsługą komputerów, aplikacji czy smartfonów.

Cele Szczegółowe:

Podniesienie kompetencji cyfrowych nauczycieli przedszkolnych: Szkolenia opierają się na programie nauczania opracowanym przez ekspertów z wieloletnim doświadczeniem w zakresie nowych technologii i metod STEAM. Program ten czerpie z doświadczeń Stowarzyszenia, takich jak projekty Fablab powered by Orange oraz PAKT, a także uwzględnia wyniki badań przeprowadzonych przez Instytut Badań Edukacyjnych (IBE) oraz raport OECD `Empowering Young Children in the Digital Age` oraz doświadczenie z analogicznego projektu na dolnym śląsku i opolszczyźnie.

Pomoc w przygotowaniu dzieci do nauki i samodzielności w szkole podstawowej:

Nauczyciele zdobędą narzędzia i metody, które pomogą w kształtowaniu umiejętności cyfrowych u dzieci, umożliwiając im bezpieczne i efektywne korzystanie z technologii od najmłodszych lat. Zwiększenie świadomości higieny cyfrowej wśród rodziców i nauczycieli: Projekt zapewnia nauczycielom dostęp do scenariuszy spotkań z rodzicami, podczas których będą omawiane tematy związane z odpowiedzialnym korzystaniem z technologii przez dzieci w domu i w przedszkolu. Usprawnienie ścieżki edukacji cyfrowej wśród przedszkolaków: Projekt wprowadza nowoczesne metody nauczania, które są dostosowane do wieku przedszkolnego i rozwijają kompetencje cyfrowe, co przygotowuje dzieci do dalszej edukacji. Wprowadzenie myślenia komputacyjnego jako elementu edukacji przedszkolnej: Szkolenia skupią się na rozwijaniu myślenia komputacyjnego, które nie zawsze wymaga bezpośredniego kontaktu z komputerem, ale może być wprowadzone poprzez zabawy i gry edukacyjne. Dotarcie ze szkoleniami do mniejszych gmin oddalonych od centralnych ośrodków miejskich: Projekt zapewni mobilne szkolenia, które dotrą do nauczycieli z gmin oddalonych od miast wojewódzkich, zwiększając dostępność nowoczesnych metod edukacyjnych. Wprowadzenie projektowania jako elementu dostosowania pomocy dydaktycznych do indywidualnych potrzeb dzieci: Nauczyciele będą uczyć się, jak projektować i dostosowywać pomoce dydaktyczne do indywidualnych potrzeb dzieci, wykorzystując dostępne narzędzia cyfrowe.

Wprowadzenie metod STEAM oraz PBL (Project-Based Learning) procesów edukacyjnych:

Szkolenia obejmą integrację metod STEAM i PBL, które będą stosowane w codziennej pracy nauczycieli, tworząc interdyscyplinarne i angażujące projekty edukacyjne. Sposób Osiągnięcia Celów: Program szkoleń: Został opracowany przez ekspertów z wieloletnim doświadczeniem dydaktycznym w zakresie kompetencji cyfrowych. Program ten łączy teoretyczne aspekty

nowych technologii z praktycznymi warsztatami, uwzględniając standardy kompetencji cyfrowych nauczycieli wychowania przedszkolnego MEiN oraz wnioski z badań IBE 'Cyfryzacja w przedszkolach: nowe wyzwania i perspektywy' oraz raportu OECD 'Empowering Young Children in the Digital Age'.

Metody pracy:

Szkolenia będą realizowane w formie trzydniowego cyklu w systemie mieszanym 4h online + 2x 4h stacjonarnie, w maksymalnie 14 osobowych grupach (średnio 12 osób), co pozwoli na indywidualne podejście do każdego uczestnika i aktywne uczestnictwo w zajęciach.

Lokalizacja szkoleń:

Szkolenia odbędą się w następujących lokalizacjach:

Warszawa oraz mobilnie w miejscowościach oddalonych od miasta wojewódzkiego, co zapewnia szeroki zasięg projektu i dotarcie do nauczycieli z mniejszych miejscowości.

W Warszawie odbędą odbywać się w Fablab powered by Orange na ul. Targowej 56 albo w przedszkolach.

Spójność Celów z Inwestycją C2.1.3 K Realizacja celów projektu 'Liderki i liderzy przedszkolnej edukacji cyfrowej Mazowsze' jest w pełni zgodna z założeniami inwestycji C2.1.3 Krajowego Planu Odbudowy (KPO), które koncentrują się na:

- Podnoszeniu kompetencji cyfrowych: Projekt przyczynia się do wzmocnienia kompetencji cyfrowych nauczycieli przedszkolnych, co jest kluczowe dla przygotowania dzieci do funkcjonowania w społeczeństwie opartym na wiedzy i technologii.
- Wspieraniu równomiernego rozwoju regionalnego: Poprzez organizację mobilnych szkoleń w mniej zurbanizowanych obszarach, projekt przyczynia się do niwelowania dysproporcji edukacyjnych pomiędzy różnymi regionami kraju.
- Promowaniu innowacyjnych metod nauczania: Wprowadzenie metod STEAM, PBL oraz myślenia komputacyjnego w przedszkolach wpisuje się w KPO, które kładzie nacisk na innowacyjność w edukacji.
- Ochronie zdrowia psychicznego i higieny cyfrowej: Zwiększenie świadomości higieny cyfrowej wśród nauczycieli i rodziców, przyczynia się do realizacji celów KPO związanych z dbaniem o zdrowie psychiczne i fizyczne dzieci, w kontekście rosnącej roli technologii w życiu codziennym.

10. Spodziewane efekty i korzyści wynikające z realizacji projektu

Wedle wskaźników proponowane jest przeszkolenie **2000** nauczycielek i nauczycieli przedszkolnych z Warszawy oraz **970** z obszaru Mazowsza z zakresu edukacji PBL, STREAM oraz innych działań cyfrowych niezbędnych do zwiększenia kompetencji cyfrowych nauczycieli i nauczycielek przedszkolnych.

11. Powiązanie z celami Strategii #Warszawa 2030

Cel 4.1. Rozwijamy nasz twórczy potencjał.

Ten cel zakłada podnoszenie kompetencji mieszkańców Warszawy niezależnie od wieku oraz upowszechnianie edukacji. Projekt Robisz.to, poprzez szkolenia z zakresu technologii cyfrowych dla nauczycieli przedszkolnych, wpisuje się w te założenia, podnosząc kwalifikacje kadry pedagogicznej i promując nowoczesne metody nauczania. 

Cel 2.3. Korzystamy z usług blisko domu

Strategia przewiduje zapewnienie dostępu do usług edukacyjnych w lokalnych społecznościach. Projekt, poprzez wsparcie nauczycieli przedszkolnych w rozwijaniu kompetencji cyfrowych, przyczynia się do podnoszenia jakości edukacji na poziomie lokalnym, co jest zgodne z dążeniem do świadczenia wysokiej jakości usług edukacyjnych blisko miejsca zamieszkania mieszkańców.

Cel 3.1. Korzystamy z cyfrowych rozwiązań

Strategia zakłada systematyczne zwiększanie kompetencji cyfrowych warszawiaków, promowanie korzystania z nowoczesnych technologii oraz wdrażanie innowacyjnych rozwiązań cyfrowych w różnych sferach życia miejskiego, w tym edukacji. Projekt „Liderki i liderzy przedszkolnej edukacji cyfrowej Mazowsze” bezpośrednio realizuje ten cel poprzez rozwój kompetencji cyfrowych nauczycieli przedszkolnych. Dzięki temu nauczyciele wprowadzają technologie cyfrowe do pracy edukacyjnej z najmłodszymi mieszkańcami Warszawy już na etapie wczesnej edukacji, co przyczynia się do kształtowania ich przyszłych kompetencji cyfrowych.

Cel 4.2. Uczymy się przez całe życie

Celem strategii Warszawa2030 jest stworzenie warunków do nieustannego zdobywania nowych kompetencji oraz wspieranie mieszkańców w podejmowaniu edukacji przez całe życie. Projekt „Liderki i liderzy przedszkolnej edukacji cyfrowej Mazowsze” wpisuje się w tę ideę, oferując nauczycielom przedszkolnym możliwość podnoszenia kwalifikacji zawodowych oraz zdobywania nowej wiedzy w zakresie technologii cyfrowych. Uczestnictwo w projekcie daje nauczycielom narzędzia do dalszego rozwoju osobistego i zawodowego, a tym samym wzmacnia edukację ustawiczną w społeczności warszawskich pedagogów przedszkolnych.

12. Powiązanie z celami innych dokumentów programujących rozwój m.st. Warszawy

1. **Polityka cyfrowej transformacji m.st. Warszawy** – dokument ten opisuje koncepcję rozwoju stolicy w dziedzinie nowych technologii i cyfryzacji, wskazując wartości, którym ten rozwój ma służyć. Projekt wspiera realizację założeń tej polityki poprzez rozwijanie kompetencji cyfrowych nauczycieli przedszkolnych, co przyczynia się do upowszechnienia nowoczesnych technologii w edukacji najmłodszych mieszkańców Warszawy.
2. **Program rozwoju edukacji w Warszawie do 2030 roku** – program ten koncentruje się na podnoszeniu jakości edukacji oraz wdrażaniu innowacyjnych metod nauczania. Projekt wpisuje się w jego cele poprzez szkolenia z zakresu technologii cyfrowych dla nauczycieli przedszkolnych, co podnosi jakość edukacji na wczesnym etapie kształcenia.
3. **Warszawski Program Wspierania Rodziny** – celem tego programu jest wsparcie rodzin w wychowaniu i edukacji dzieci. Projekt przyczynia się do realizacji tych założeń, dostarczając nauczycielom narzędzi cyfrowych, które mogą być wykorzystane we współpracy z rodzinami w procesie edukacyjnym.

13. Planowany okres realizacji projektu:

Maj 2025 – czerwiec 2026

14. Opis grupy docelowej, sposobu rekrutacji i adekwatność proponowanego wsparcia do jej potrzeb:

Grupą docelową projektu są nauczycielki i nauczyciele wychowania przedszkolnego, dyrektorzy przedszkoli posiadający kwalifikacje nauczyciela edukacji przedszkolnej oraz nauczyciele wspomagający w przedszkolach (w tym oddziałach przedszkolnych w szkołach podstawowych) z województwa mazowieckiego. Według dostępnych danych w placówkach wychowania przedszkolnego na Mazowszu zatrudnionych jest około 18 256 nauczycieli, spośród których zdecydowaną większość (98,21%) stanowią kobiety.

Potrzeby grupy docelowej

Według raportu Instytutu Badań Edukacyjnych aż 82% nauczycieli przedszkolnych w Polsce deklaruje chęć podnoszenia kwalifikacji cyfrowych. Mimo powszechnego korzystania z technologii takich jak laptopy (91%), tablice interaktywne (72%), czy roboty edukacyjne (22%), nauczyciele wciąż wskazują na potrzebę dalszego rozwoju kompetencji w zakresie logicznego i systematycznego myślenia (65%), robotyki (44%) oraz wsparcia dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (38%). Dodatkowo nauczyciele zgłaszają potrzebę szkoleń z projektowania i tworzenia obiektów przestrzennych (druk 3D), grafik 2D oraz programowania i budowania umiejętności komputacyjnych.

Adekwatność wsparcia

Projekt odpowiada na zidentyfikowane potrzeby nauczycieli przedszkolnych w województwie mazowieckim poprzez oferowanie kompleksowego wsparcia w obszarach, które nauczyciele sami wskazali jako kluczowe. Realizacja zajęć z wykorzystaniem mobilnej pracowni, wyposażonej w nowoczesny sprzęt, umożliwia dotarcie do placówek nawet w najmniejszych miejscowościach województwa, co zwiększa dostępność szkoleń oraz efektywność wdrażania zdobytych umiejętności w praktyce edukacyjnej.

Sposób dotarcia i rekrutacji

Rekrutacja uczestników będzie prowadzona otwarcie, poprzez formularz zgłoszeniowy dostępny na stronie Stowarzyszenia. Proces rekrutacyjny będzie jednoetapowy, a szczegółowe zasady rekrutacji określi regulamin projektu. Dodatkowo w rekrutacji pomoże:

- współpraca z jednostkami samorządu terytorialnego (JST) oraz Ministerstwem Cyfryzacji,
- kampanie reklamowe w mediach społecznościowych,
- webinary oraz spotkania informacyjne online i stacjonarne,
- publikacje w mediach branżowych.

15. Planowane zadania w ramach projektu wraz z harmonogramem ich realizacji:

1. Rozpoczęcie komunikacji o projekcie wśród nauczycieli i nauczycielek przedszkolnych
2. Rekrutacja uczestników oraz uczestniczek
3. Realizacja szkoleń
4. Ewaluacja szkoleń
5. Realizacja Grantów
6. Zarządzanie projektem

W związku z ciągłością zadania wszystkie te elementy będą odbywać się ciągle przez cały okres trwania projektu

16. Źródło finansowania (w szczególności nazwa Programu Operacyjnego, priorytetu, działania/poddziałania):

C 2.1.3 ze środków KPO

17. Podstawowe wskaźniki realizacji projektu:

Lp	Nazwa wskaźnika	Jednostka miary wskaźnika	Wartość docelowa wskaźnika	Źródło weryfikacji danych/ Dodatkowe informacje
	Przeszkolone nauczycielki i nauczyciele przedszkolni	osoby	2970	Ankieta ex-ante i post-ante, test wiedzy oraz lista obecności

18. Budżet projektu (z uwzględnieniem podziału Lider/Partner oraz wskazaniem źródła wkładu własnego):

Budżet będzie tworzony razem z partnerem

Lp	Nazwa zadania	Podmiot odpowiedzialny Lider/Partner	Szacowany budżet, w tym wkład własny
		Stowarzyszenie Robisz to	brak
		Miasto Warszawa	brak

CZĘŚĆ III INFORMACJE O PARTNERSTWIE**19. Wykazanie doświadczenia w realizacji projektów o podobnym charakterze (chodzi o**

wykazanie realizacji projektów o różnych źródłach finansowania, lecz realizowanych w obszarze, którego dotyczy projekt partnerski):

Stowarzyszenie Robisz to od 2016 roku skupia się na edukacji poprzez realizację kompleksowych programów i warsztatów z zakresu cyfrowej fabrykacji. Nasze cele obejmują aktywizację lokalnych społeczności przez edukację STREAM (S - eng. Science - nauki ścisłe, Technologia, R - Read /Write Czytanie i Pisanie, E - eng. Engineering - inżynieria, A - eng. Art - sztuka, M - Matematyka), zwiększanie świadomości w dziedzinie technologii Open Source oraz propagowanie idei otwartego oprogramowania i technologii. Wśród prowadzonych przez nas projektów w szczególności należy wymienić:

1. Projekt 'Pracownie Aktywnego Korzystania z Technologii', realizowany w latach 2022-2023, sfinansowany w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa, w ramach którego stworzono w czterech miastach Polski Pracownie Aktywnego Korzystania z Technologii (PAKT) - nowatorskie pracownie cyfrowe w formie stacjonarnej i mobilnej z ofertą warsztatów i szkoleń z kompetencji cyfrowych. Stowarzyszenie Robisz to było odpowiedzialne za stworzenie i prowadzenie dwóch takich ośrodków w Olsztynie i we Wrocławiu, za przygotowanie oferty merytorycznej oraz przeprowadzanie szkoleń. W trakcie trwania projektu (w formie stacjonarnej, jak i mobilnej) przeprowadziliśmy ok. 800 warsztatów z nowych technologii, w warsztatach wzięło udział 140 placówek edukacyjnych, a pracownią mobilną odwiedziliśmy ponad 80 miejscowości. Warsztaty oparte o metodologię STEAM były prowadzone na podstawie 60 scenariuszy zajęć zgodnych z podstawą programową opracowanych w pierwszej fazie projektu przez zespół Stowarzyszenia. Zagadnienia omawiane podczas zajęć to m.in. grafika komputerowa 2d i 3D, wykonywanie projektów cyfrowych z wykorzystaniem maszyn numerycznych m.in. plotery tnące, hafciarki CNC, drukarki 3D FDM i SLA, plotery laserowe, obsługa zaawansowanego sprzętu Audio-video, projektowanie z wykorzystaniem AI, projektowanie z wykorzystaniem wirtualnej rzeczywistości, elektronika i robotyka, programowanie mikrokontrolerów. W warsztatach prowadzonych w ramach projektu udział wzięło kilkuset nauczycieli. Wartość projektu (koszty Stowarzyszenia) - 15 278 000 PLN.

2. Prowadzenie i koordynację FabLab powered by Orange - pracowni nowych technologii i innowacji w Warszawie nieprzerwanie od roku 2017 po dziś dzień (w formie rocznych projektów). FabLab jest długoterminowym projektem edukacyjnym, zakładającym podnoszenie kompetencji cyfrowych społeczeństwa i nieodpłatne udostępnianie maszyn i narzędzi cyfrowych, które umożliwiają naukę oraz tworzenie. Stowarzyszenie jest odpowiedzialne za coroczne przygotowywanie i realizację oferty merytorycznej szkoleń, w tym edukacyjnych cykli długoterminowych. Zakres przeprowadzanych przez Stowarzyszenie szkoleń w ramach działania FabLabu to m.in. grafika komputerowa 2D i 3D, wykonywanie projektów cyfrowych z wykorzystaniem maszyn numerycznych m.in. plotery tnące, hafciarki CNC, drukarki 3D FDM i SLA, plotery laserowe, projektowanie z wykorzystaniem wirtualnej rzeczywistości, elektronika i programowanie mikrokontrolerów. Corocznie z oferty szkoleń i warsztatów korzysta około 3000 osób, roczny budżet to około 800 tys. - 1 mln zł, coroczna liczba spotkań

warsztatowych to 300-350, a godziny przeprowadzonych warsztatów to około 1000 rocznie. Oferta szkoleń jest bardzo różnorodna, sprofilowana pod wiele grup docelowych. Na potrzeby wniosku przytaczamy poniżej dwa projekty realizowane w ramach działania pracowni FabLab, które są najbardziej porównywalne z działaniami przedstawionymi w ofercie: Maker Woman i YouthLab.

Stowarzyszenie Robisz.to jest jedną z najaktywniejszych organizacji zajmujących się edukacją w dziedzinie nowych technologii i STREAM w Polsce. Jesteśmy jedyną organizacją pozarządową, która prowadzi trzy pracownie technologiczne w Polsce (w Warszawie, Wrocławiu oraz Olsztynie), każda z pracowni angażuje edukatorów do prowadzenia zajęć podnoszących kompetencje cyfrowe. Nad codziennymi pracami związanymi z działalnością Stowarzyszenia czuwa trzyosobowy zarząd. Ponadto nad każdym z realizowanych projektów czuwa powołany do tego celu koordynator.

Poza otwieraniem własnych pracowni, pomagamy innym organizacjom i instytucjom tworzyć nowe, społecznie użyteczne centra nowych technologii - projektujemy i wdrażamy rozwiązania, które pomagają społeczności podnosić kompetencje cyfrowe. Mamy ogromne doświadczenie zarówno w pracy ze społecznościami, jak i w edukacji. Mamy szeroką sieć współpracy z organizacjami pozarządowymi. W zeszłym roku byliśmy również finalistami `Popularyzatora Nauki` 2023. Maciej Naskręt oraz Karolina Guzek, członkowie zarządu Stowarzyszenia, są jednymi ze 100 osób w Polsce uznanych za najbardziej wpływowe w dziedzinie edukacji cyfrowej w 2023 roku i 2024 (Szerokie Porozumienie na Rzecz Umiejętności Cyfrowych w Polsce (SPRUC)).

Ponadto Stowarzyszenie jest w trakcie realizacji bliźniaczego projektu na terenie dolnego śląska i Opolszczyzny z budżetem ponad 10mln złotych.

20. Dysponowanie wykwalifikowaną kadrą w zakresie przygotowania i realizacji projektu:

Stowarzyszenie Robisz to posiada ponad 7 letnie doświadczenie w prowadzeniu szkoleń specjalistycznych z praktycznego wykorzystania nowych technologii dla różnych grup odbiorców. Proponowany projekt bazuje na wiedzy eksperckiej i latach doświadczenia w prowadzeniu podobnych projektów edukacyjnych. Jego struktura, program merytoryczny, sposób dotarcia do odbiorców wsparcia, a także monitorowanie rezultatów są oparte na praktykach sprawdzonych od lat. Na stałe ze Stowarzyszeniem współpracuje grupa kilkunastu osób, zarówno merytorycznych z bogatym doświadczeniem trenerskim, jak i osób zajmujących się rekrutacją, promocją i koordynacją projektów edukacyjnych. Do realizacji projektu zostaną zaangażowane w pierwszej kolejności osoby już współpracujące ze stowarzyszeniem (m.in. główna grupa edukatorów), eksperci, koordynatorzy, osoby odpowiedzialne za rekrutację i promocję uczestników projektu. Takie rozwiązanie zagwarantuje płynne rozpoczęcie projektu, bez konieczności poszukiwania osób o odpowiednich kwalifikacjach od samego początku projektu. Łącznie przewiduje się zaangażowanie następujących zasobów ludzkich:

Personel zarządzający:

Kierowniczka projektu (m.in. koordynacja prac zespołu, współpraca z organizacjami wspierającymi rekrutację, nadzór nad realizacją projektu zgodnie z wnioskiem, monitorowanie realizacji zadania w zakresie rzeczowym i sprawozdawczość) - od ponad 7 lat zajmuje się koordynacją merytoryczną projektów edukacyjnych i społecznych realizowanych przez Stowarzyszenie Robisz to w Warszawie, Wrocławiu oraz Olsztynie. Koordynatorka ds. finansowych (m.in. kontrola formalno-rachunkowa dokumentów finansowych, współpraca z zewnętrznym biurem rachunkowym, monitorowanie projektu w aspekcie finansowym oraz sprawozdawczość z tym związaną) - od 10 lat związana z finansami - ukończyła ekonomię, prawo finansowe oraz skarbowość, a także dyplomację. Dodatkowo ukończyła wiele kursów i szkoleń z zakresu finansów i HR. Pracowała zarówno w prywatnych przedsiębiorstwach, jak i korporacjach, a od kilku lat swoją wiedzę dzieli się z trzecim sektorem. Uczestniczyła w prowadzeniu i rozliczaniu projektów zarówno z funduszy UE, jak i grantów prywatnych.

Zespół zarządzający będzie dodatkowo wspierany przez dwie osoby pełniące rolę koordynatorów lokalnych (zadania to m.in. współpraca z gminami, zadania związane z redystrybucją grantu, wsparcie organizacji szkoleń), asystenta kierowniczki projektu (wsparcie w zakresie ewidencji uczestników i sprawozdawczości projektu) oraz dwie osoby odpowiedzialne za rekrutację uczestników i promocję (bezpośredni kontakt z przedszkolami i uczestnikami projektu, zbieranie danych, wsparcie organizacji szkoleń itp.). W większości wsparcie zespołu zarządzającego zostanie pozyskane spośród osób współpracujących ze Stowarzyszeniem.

Personel merytoryczny:

Koordynator merytoryczny (odpowiedzialny m.in. za szkolenie i nadzór merytoryczny nad prowadzonymi szkoleniami, dbanie o jakość prowadzonych warsztatów i szkoleń, zarządzanie zespołem edukacyjnym (w tym organizowanie spotkań ewaluacyjnych) - ekspert merytoryczny metodologii STREAM oraz PBL oraz szkoleń i kursów ICT. Posiada ponad 10 letnie, udokumentowane doświadczenie w tworzeniu programów szkoleń, materiałów dydaktycznych oraz działaniach dydaktycznych w zakresie kompetencji cyfrowych.

Edukatorzy (4 osoby na UoP aktualnie współpracujące ze Stowarzyszeniem), odpowiedzialni za bezpośrednie prowadzenie warsztatów:

EDU 1 - jeden z założycieli Stowarzyszenia Robisz.to, z innowacją i edukacją w jej obszarach związany od 15 lat. Konstruktor, projektant, innowator, muzyk, ekspert IoT.

EDU 2 - Od 5 lat edukator w Stowarzyszeniu Robisz.to. Zajmuje się projektowaniem, konstrukcją oraz naprawą maszyn o specjalistycznym przeznaczeniu, oraz prototypowaniem z wykorzystaniem druku 3D (zwłaszcza żywicznego) oraz frezarek CNC. EDU 3 - edukator, projektant wzornictwa przemysłowego po

warszawskiej ASP o 5-letnim doświadczeniu edukacyjnym. Ekspert do spraw obróbki drewna, tworzyw sztucznych, metali, projektowania przestrzennego, druku 3D FDM, SLA oraz wykonywania gotowych produktów użytkowych.

EDU 4 - projektantka, podczas pracy z grupami szczególny nacisk

kładzie na procesy design thinkingu, tak by efekty prac odpowiadały na konkretne, realne potrzeby.

Ponadto w skład zespołu merytorycznego wchodzić będą:

2 osoby zajmujące się walidacją efektów uczenia się i ewaluacją szkoleń, odpowiedzialne za opracowanie i wdrażanie narzędzi badawczych mających na celu ocenę nabywania kompetencji, prowadzenie badań i rozmów z uczestnikami dotyczących szkoleń.

2 osoby pełniące funkcje mentorów prowadzących konsultacje z zakresu metod pracy z dziećmi z wykorzystaniem narzędzi ICT

3 osoby odpowiedzialne za tworzenie scenariuszy zajęć wraz z materiałami towarzyszącymi z wykorzystaniem pomocy dydaktycznych ICT w pracy uczniami przedszkoli jako trwałych efektów realizacji projektu, które zostaną udostępnione bezpłatnie na stronie Internetowej do samodzielnej pracy z uczniem.

21. Określenie roli m.st. Warszawy i Oferenta w projekcie (Lider, Partner):

Partner – m.st. Warszawa

Lider – Stowarzyszenie Robisz to

22. Wkład oferowany w realizację partnerstwa (ludzki, organizacyjny*, techniczny, finansowy):**

m.st. Warszawa

Ludzki i organizacyjny wsparcie przy rekrutacji, realizacja grantów oraz współpraca z przedszkolami.

Stowarzyszenie Robisz to

Ludzki i organizacyjny, działania merytoryczne, zarządzanie projektem, rekrutacja oraz realizacja szkoleń, techniczna- dbanie o funkcjonowanie sprzętów i urządzeń. Prowadzenie spotkań statusowych. Rozliczanie działań z CPPC.

23. Wskazanie zgodności działania w ramach propozycji współpracy z celami partnerstwa:

Proponowane działania w ramach współpracy pomiędzy m.st. Warszawa a Stowarzyszeniem Robisz to są w pełni zgodne z celami partnerstwa, których głównym celem jest rozwój kompetencji cyfrowych nauczycieli przedszkolnych oraz wzmacnianie jakości edukacji przedszkolnej poprzez nowoczesne technologie.

m.st. Warszawa zapewnia niezbędne wsparcie ludzkie i organizacyjne, szczególnie w zakresie rekrutacji uczestników, współpracy z przedszkolami oraz realizacji grantów. To działanie bezpośrednio przyczynia się do skutecznego dotarcia do grupy docelowej i efektywnego wdrożenia projektowych inicjatyw edukacyjnych na poziomie lokalnym.

Stowarzyszenie Robisz.to oferuje zasoby ludzkie, organizacyjne oraz techniczne, w tym merytoryczne prowadzenie szkoleń, zarządzanie projektem, techniczne wsparcie sprzętu edukacyjnego oraz regularne spotkania statusowe. Dodatkowo, Stowarzyszenie odpowiada za rozliczanie działań z Centrum Projektów Polska Cyfrowa (CPPC)

24. Uwagi oraz inne istotne informacje dot. projektu:	
Data	Podpis osoby/osób uprawnionej/uprawnionych do działania w imieniu podmiotu
	 Podpisano przez/ Signed by: MACIEJ NASKRĘT Data/ Date: 25.03.2025 19:00 mSzafir

* zasoby organizacyjne odnoszące się do procesów i technologii umożliwiających realizację i zarządzanie projektem, np. system zarządzania, struktura organizacyjna, wiedza know-how

** zasoby techniczne niezbędne do realizacji projektu i uzależniona od jego specyfiki, np. sprzęt komputerowy, powierzchnia biurowa

Warszawa, dnia 25.03.2025

Stowarzyszenie Robisz to
Nip. 5833215460
Ul Targowa 56
03-733 Warszawa
Dane Wnioskodawcy

**Biuro Funduszy Europejskich
i Polityki Rozwoju
Urzędu m.st. Warszawy**

OŚWIADCZENIE

W związku z ubieganiem się o wspólną realizację projektów partnerskich z m.st. Warszawą zgodnych z zadaniem publicznym* (**proszę wpisać nazwę zadania z art. 7 ustawy z dnia 8 marca 1990 r. o samorządzie gminnym (Dz. U. z 2020, poz. 713)**)

Edukacja publiczna

wskazanym w ustawie z dnia 8 marca 1990 r. o samorządzie gminnym, realizowanych przez naszą organizację, składamy następujące oświadczenie:

oświadczam, że podmiot który reprezentuję:

1. **nie posiada/posiada**** zaległości wobec m.st. Warszawy z tytułu podatku od nieruchomości, podatku rolnego, podatku leśnego oraz podatku od środków transportowych;
2. **nie posiada/posiada**** zaległości wobec m.st. Warszawy z tytułu najmu lub bezumownego zajmowania lokalu użytkowego;
3. **nie posiada/posiada**** zaległości wobec m.st. Warszawy z tytułu użytkowania wieczystego lub dzierżawy gruntu;
4. **nie zalega/zalega**** z podatkami we właściwym dla organizacji Urzędzie Skarbowym;
5. **nie zalega/zalega**** ze składkami na ubezpieczenie (ZUS);
6. **nie korzystała/korzystała**** ze środków finansowych m.st. Warszawy w ciągu ostatnich 3 lat i **nie wywiązała/wywiązała się**** z umów na wykonanie zadania publicznego;
7. **nie podlega/nie podlega**** wykluczeniu z ubiegania się o dofinansowanie na podstawie art. 207 ust. 4 ustawy z dnia 27 sierpnia 2009 r. o finansach publicznych (Dz. U. z 2019 r. poz. 869), z zastrzeżeniem art. 207 ust. 7 tej ustawy. W przypadku wpisania podmiotu do Rejestru podmiotów wykluczonych z możliwości otrzymania środków przeznaczonych na realizację programów finansowanych z udziałem środków europejskich, zobowiązuję się do poinformowania o tym fakcie m.st. Warszawę w ciągu 5 dni roboczych od otrzymania informacji o wpisie do rejestru.



Podpisano przez/ Signed by:
MACIEJ
NASKRĘT
Data/ Date: 25.03.2025 19:00
mSzafir

.....
(podpis osoby składającej oświadczenie)

* proszę wpisać nazwę zadania [podstawa: art. 7 ustawy z dnia 8 marca 1990 r. o samorządzie gminnym (Dz. U. 1990 Nr 16 poz. 95)]

** niepotrzebne skreślić.

Załącznik nr 3
do Regulaminu konkursów

Warszawa, dnia 25.03.2025

Stowarzyszenie Robisz to
Nip. 5833215460
Ul Targowa 56
03-733 Warszawa

Dane wnioskodawcy

**Biuro Funduszy Europejskich
i Polityki Rozwoju
Urzędu m.st. Warszawy**

OŚWIADCZENIE

W nawiązaniu do konkursu nr 01/01/25 z dnia 15.01.2025, organizowanego przez m.st. Warszawę oświadczam, że składając formularz zgłoszeniowy do tego konkursu:

- 1) zapoznałem się z Regulaminem konkursów partnerskich dotyczących przygotowania i wspólnej realizacji projektów, w tym współfinansowanych z funduszy europejskich lub innych funduszy zewnętrznych, wraz z załącznikami do tego regulaminu,
- 2) znany jest mi fakt, iż dane zawarte w formularzu zgłoszeniowym do konkursu, o którym mowa wyżej, podlegają udostępnieniu w trybie ustawy z dnia 6 września 2001 r. o dostępie do informacji publicznej (Dz. U. z 2019 r., poz. 1429) z późn.zm.

 Podpisano przez/ Signed by:
MACIEJ
NASKRĘT
Data/ Date: 25.03.2025 19:00
mSzafir

.....
(podpis osoby składającej oświadczenie)

Załącznik nr 4
do Regulaminu konkursów

**Biuro Funduszy Europejskich
i Polityki Rozwoju
Urzędu m.st. Warszawy**

ZGODA NA PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

Wyrażam zgodę na przetwarzanie przez Prezydenta m.st. Warszawy moich danych osobowych w zakresie: imię i nazwisko, oznaczenie firmy, adres, numer telefonu, adres mailowy, strona www., numer NIP.

Udzielam zgody w celu wyboru przez m.st. Warszawę partnera/partnerów do wspólnego przygotowania i realizacji projektów, w tym projektów współfinansowanych z funduszy europejskich lub innych funduszy zewnętrznych.

Zgody udzielam na podstawie art. 6 ust. 1 lit a RODO^[1], który dotyczy przetwarzania danych osobowych na podstawie dobrowolnej zgody.



Podpisano przez/ Signed by:
MACIEJ
NASKRĘT
Data/ Date: 25.03.2025 19:00
mSzafir

.....
(data i podpis)

^[1] Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu tych danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE.

