

UPROSZCZONA OFERTA REALIZACJI ZADANIA PUBLICZNEGO

POUCZENIE co do sposobu wypełniania oferty:

Ofertę należy wypełnić wyłącznie w białych pustych polach, zgodnie z instrukcjami umieszczonymi przy poszczególnych polach lub w przypisach.

Zaznaczenie gwiazdką, np. "pobieranie*/niepobieranie*" oznacza, że należy skreślić niewłaściwą odpowiedź i pozostawić prawidłową. Przykład: "pobieranie*/niepobieranie*".

I. Podstawowe informacje o złożonej ofercie

1. Organ administracji publicznej, do którego adresowana jest oferta	Urząd Miejski w Gdańsku
2. Rodzaj zadania publicznego¹⁾	32) przeciwdziałanie uzależnieniom i patologiom społecznym

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: Powerful Foundation , Forma prawna: Fundacja , Numer Krs: 0001135276 , Kod pocztowy: 80-257 , Poczta: Gdańsk , Miejscowość: Gdańsk , Ulica: Słowackiego , Numer posesji: 75 , Numer lokalu: 20 , Województwo: pomorskie , Powiat: Gdańsk , Gmina: m. Gdańsk , Strona www: www.powerful.org.pl , Adres e-mail: dominika.rymkiewicz@powerful.org.pl , Numer telefonu: 508188300 , Adres do korespondencji jest taki sam jak adres oferenta	
2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)	Dominika Rymkiewicz Adres e-mail: dominika.rymkiewicz@powerful.org.pl Telefon: 508188300

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	"Level Up Gdańsk: Profesjonalny trening higieny cyfrowej i zdrowego gamingu"			
2. Termin realizacji zadania²⁾	Data rozpoczęcia	01.04.2026	Data zakończenia	11.06.2026

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

Opis zadania

Rynek gamingowy w Polsce rozwija się bardzo dynamicznie. W europejskim rankingu graczy Polska zajmuje drugie miejsce z wynikiem niemal 16 mln osób podejmujących tę aktywność. Z dużym prawdopodobieństwem można stwierdzić, że część z nich jest uzależnionych.

W 2019 roku Światowa Organizacja Zdrowia podjęła decyzję o ujęciu zaburzenia, związanego z niekontrolowanym graniem w klasyfikacji ICD 11, dając tym samym jasny sygnał, że jest to problem systemowy a nie incydentalny. "Gaming Disorder (pol. zaburzenia grania)" definiuje jako: utrwalony wzorec zachowań związanych z graniem, prowadzący do utraty kontroli, priorytetyzowania gry ponad inne aktywności oraz kontynuowania grania mimo negatywnych konsekwencji.

Wiele badań jasno wskazuje, że najbardziej narażoną grupą podatną na rozwój "gaming disorder" jest młodzież.

Nieprawidłowe wzorce grania same w sobie są klasyfikowane jako zaburzenia, prowadzą do też powstawania innych zaburzeń takich jak: depresja, zaburzenia snu, obniżenie aktywności fizycznej, zwiększenie poziomu agresji, trudności w regulacji emocji.

Większość osób dorosłych, próbując uchronić dzieci i młodzież przed nadmiernym graniem opiera swoją strategię na zakazach i demonizowaniu gier co często prowadzi do maskowania faktycznego czasu grania albo jawnego oporu. Projekt „Level Up Gdańsk: Profesjonalny trening higieny cyfrowej i zdrowego gamingu” proponuje alternatywę: edukację opartą na partnerstwie, autentyczności i modelowaniu pozytywnych wzorców. Obecność duetu Ekspert-Praktyk (Gamer/Game Master) + psychoedukator pozwala: zbudować wiarygodność w oczach młodzieży a co za tym idzie przekazać im wiedzę, którą na co dzień ciężko im przyjąć.

Projekt to innowacyjna propozycja edukacyjno-warsztatowych dla uczniów szkół podstawowych z Gdańska (projekt dedykowany jest dla klas VI, VII i VIII). Zajęcia będą łączyć ze sobą pasję do gamingu z rzetelnymi informacjami dotyczącymi zagrożeń wynikających z nadmiernego korzystania z gier komputerowych. Warsztaty będą miały realny walor profilaktyki uzależnień behawioralnych.

Spotkanie prowadzone jest przez duet: Eksperta-Praktyka (Gamer/Game Master) oraz odpowiednio przygotowanego psychoedukatora.

Program odchodzi od archaicznego "zakazywania" gier na rzecz nauki "Pro-Gamingu", czyli świadomego grania, które pozostaje w równowadze z innymi aktywnościami.

Każdy warsztat trwa 2 godziny (120 minut) i jest podzielone na dwa kluczowe bloki:

Blok Edukacyjny (60 minut) – „Świadomy Gracz”: Moderowana rozmowa eksperta branżowego (Game Master) oraz psychoedukatora z uczniami.

W trakcie tego bloku poruszane będą następujące tematy:

- mechanizmy uzależniające w grach (dlaczego trudno jest przestać?),
- radzenie sobie z agresją w sieci (toxic behavior vs. fair play).
- fizjologia gracza: znaczenie snu, postawy ciała i przerw dla wyników w grze i kondycji psychofizycznej grającego.

Blok Praktyczny (60 minut) – „Trening Balansu”: Uczniowie przechodzą do strefy gamingowej, gdzie pod okiem opiekunów (Game Mastera oraz osoby pełniącej rolę psychoedukatora) wdrażają poznane wcześniej zasady higieny (postawa ciała, kultura komunikacji, robienie przerw).

Celem jest pokazanie, że bycie "pro" nie polega na graniu po nocach, ale na dbaniu o swój organizm i psychikę (higiena cyfrowa).

Miejsce realizacji

Miejscem realizacji jest Kinguin Esports Lounge (KEL) w Gdańsku – najbardziej rozpoznawalne i nowoczesne centrum e-sportowe w regionie.

To przestrzeń, która dla uczniów ostatnich klas gdańskich podstawówek jest "miejszem kultowym". Klimat profesjonalnych turniejów, neonowe oświetlenie i najwyższej klasy sprzęt sprawiają, że młodzież czuje się doceniona i traktowana po partnersku.

Spotkania wspierają profesjonalni Game Masterzy z KEL – pasjonaci i eksperci, którzy są dla dzieci autorytetami. Dzięki nim przekaz o "zdrowym graniu" nie jest odbierany jako zakaz, ale jako profesjonalna rada od starszych kolegów z branży. To miejsce gwarantuje, że profilaktyka staje się dla ucznia atrakcyjnym przeżyciem, a nie nudnym obowiązkiem.

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego		
Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
przeprowadzanie 6 warsztatów dla uczniów	minimum 100 uczniów	lista obecności potwierdzona przez nauczycieli/opiekuna grupy z ramienia szkoły
zwiększenie wiedzy na temat mechanizmów uzależniających w grach komputerowych	minimum 70% uczniów zaznaczy, że ich wiedza dotycząca mechanizmów uzależniających w grach komputerowych wzrosła	ankieta ewaluacyjna wypełniana przez uczestników warsztatów
zwiększenie wiedzy na temat metod radzenia sobie z agresją w sieci	minimum 70% uczniów zaznaczy, że ich wiedza dotycząca metod radzenia sobie z agresją w sieci wzrosła	ankieta ewaluacyjna wypełniana przez uczestników warsztatów
zwiększenie wiedzy na temat prawidłowych nawyków gracza	minimum 70% uczniów zaznaczy, że ich wiedza dotycząca prawidłowych nawyków gracza wzrosła	ankieta ewaluacyjna wypełniana przez uczestników warsztatów

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

Charakterystyka oferenta

Fundacja Powerful Foundtion jest nową instytucją powołaną w listopadzie 2024 przez osoby od wielu lat działające w przestrzeni województwa pomorskiego w zakresie zdrowia psychicznego, edukacji oraz pomocy społecznej. Głównym celem powołania fundacji jest pomoc psychologiczna zarówno dla dzieci i młodzieży jak i osób dorosłych oraz zwiększanie jej dostępności.

Fundacja przeprowadziła w grudniu 2024 roku zadanie w ramach „małego grantu” pozyskanego z Urzędu Marszałkowskiego Województwa Pomorskiego „Profilaktyka zdrowia psychicznego rodziców dzieci sprawiających trudności opiekuńczo wychowawcze - warsztaty wspierające umiejętności wychowawcze. Warsztaty zostały bardzo pozytywnie odebrane przez odbiorców – w ankietach ewaluacyjnych uzyskały oceny odpowiadające celującym i bardzo dobrym. Pojawiło się też wiele głosów o kontynuację, rozwinięcie projektu.

W odpowiedzi na zapotrzebowanie rozwinęliśmy projekt "Profilaktyka zdrowia psychicznego rodziców dzieci sprawiających trudności opiekuńczo wychowawcze - warsztaty wspierające umiejętności wychowawcze oraz przeciwdziałające zaburzeniom psychicznym, wypaleniu rodzicielskiemu i konsekwencją długotrwałego stresu u rodziców" i pozyskałyśmy dofinansowanie na jego realizację również z UMWP. Projekt był realizowany w 3 powiatach i po raz kolejny zebrał bardzo pozytywne recenzje.

Dzięki wsparciu UMWP zrealizowałyśmy też projekt "Zrozumieć przemoc - uczymy się o przemocy i pomocy.", który był realizowany w dwóch powiatach (gdańskim i nowodworskim) i również zebrał bardzo pozytywne recenzje od beneficjentów.

W 2025 zrealizowałyśmy również projekt "Bez stresu z fizjoterapeutą - Holistyczne Podejście do Zdrowia Fizycznego i Psychicznego", dzięki czemu udało nam się przeszkolić 647 gdańszczanek i gdańszczan, również otrzymując bardzo pozytywne informacje zwrotne od beneficjentów. Projekt był finansowany przez Miasto Gdańsk.

Dodatkowo Fundacja Energa przekazała nam środki na realizację projektu "PowerBank Inicjatywna Młodych", którego efektem było nakręcenie, przez młodzież uczestnicząca w projekcie, mini serialu dotyczącego tematów zdrowia psychicznego.

Fundacja, ze środków własnych zrealizowała szkolenie dotyczące ADHD - szkolenie spotkało się z ogromnym zainteresowaniem i bardzo pozytywnymi recenzjami. Dało nam też kolejny sygnał jak ADHD wpływa zarówno na osoby nim dotknięte jak i na całe rodziny i jak trudno jest uzyskać profesjonalną pomoc.

Fundacja ze środków własnych finansowała wizyty psychiatryczne oraz prowadziła konsultacje psychologiczne dla osób potrzebujących.

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Fundacja prowadzi regularne działania skierowane do dzieci i młodzieży (wymienione powyżej w charakterystyce oferenta). Tworzone są one w odpowiedzi na zapotrzebowanie, które obserwujemy.

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

Zasoby ludzkie:

Karolina Burczyk z wykształcenia pedagog, specjalizacja resocjalizacja. Studia pedagogiczne, uzupełnione specjalizacją z resocjalizacji, wskazują na znajomość procesów wychowawczych i pracy z ludźmi, w tym również w trudnych warunkach wymagających empatii, cierpliwości i konsekwencji. Obecnie, jako członek zarządu prowadzi terapię pedagogiczną dla podopiecznych Fundacji Powerful Foundation mających trudności z agresją. Ukończyła studia podyplomowe z Prawa Zamówień Publicznych. Przez 7 lat związana z hotelarstwem, przeszła pełną ścieżkę zawodową od recepcjonistki do Dyrektora pięciogwiazdkowego hotelu.

Późniejsze doświadczenie nabrała na Uczelni Publicznej w Gdańsku, gdzie przez ponad 9 lat zajmowała stanowisko Dyrektora Administracji. Pracując na stanowiskach zarządzających, zdobyła doświadczenie obejmujące strategiczne aspekty zarządzania zasobami ludzkimi w organizacji a także umiejętności analityczne oraz typowo biznesowe. Podczas 9 lat pracy na Uczelni zarządzała 50 osobowym zespołem i organizowała szkolenia wewnętrzne.

Obecnie Prezes Spółki Powerful oraz członek zarządu Fundacji Powerful. Współautor projektów i materiałów szkoleniowych w Powerful Foundation i Powerful Sp. z o.o. W projekcie dedykowana do obsługi administracyjnej.

Konrad Zygmunt – student psychologii w biznesie ze specjalizacją w zakresie zachowań konsumenckich, łączący zainteresowania technologią, marketingiem oraz działalnością społeczną. Absolwent Technikum nr 1, gdzie uzyskał tytuł technika informatyka.

Na etapie edukacji rozwijał kompetencje analityczne oraz techniczne, które obecnie wykorzystuje zarówno w pracy zawodowej, jak i przy realizacji projektów organizacyjnych. Aktualnie kontynuuje kształcenie w obszarze psychologii w biznesie, koncentrując się na mechanizmach podejmowania decyzji przez konsumentów oraz wpływie emocji i komunikacji na zachowania rynkowe. Zawodowo łączy kompetencje organizacyjne z pasją do branży gamingowej i esportowej. Aktywnie uczestniczy w organizacji wydarzeń esportowych, wspierając rozwój społeczności graczy oraz inicjatyw integrujących środowisko gamingowe.

W ramach działalności społecznej w ciągu ostatniego roku odpowiadał za pozyskiwanie funduszy na rzecz organizacji pozarządowej, której celem jest wsparcie i opieka nad dziećmi pozbawionymi opieki rodzicielskiej. Dzięki skutecznie prowadzonym działaniom fundraisingowym udało mu się zebrać blisko pół miliona złotych na realizację celów statutowych organizacji.

Od lat angażuje się także w inicjatywy pomocowe skupione na przeciwdziałaniu depresji oraz wsparciu osób zmagających się z kryzysami zdrowia psychicznego.

Prywatnie pasjonat gier komputerowych i nowych technologii, organizator wydarzeń esportowych oraz twórca muzyki. Interesuje się rozwojem projektów łączących biznes, psychologię i branżę kreatywną, dążąc do tworzenia inicjatyw o realnym wpływie społecznym.

Jonasz Dorau - student III roku psychologii klinicznej, który swój warsztat pracy opiera na solidnych fundamentach akademickich, łącząc perspektywę kliniczną z wiedzą zdobytą podczas studiów licencjackich z psychologii w biznesie. Jako specjalista od zachowań konsumenckich posiada pogłębioną wiedzę z zakresu psychologii emocji i motywacji, co pozwala mu precyzyjnie analizować mechanizmy angażujące w grach oraz procesy decyzyjne młodych użytkowników.

Prywatnie jest pasjonatem gier i aktywnym graczem, co ułatwia mu budowanie autentycznej relacji z młodzieżą, jednak w swojej pracy priorytetowo traktuje balans i zdrowy styl życia, promując

higienę cyfrową zamiast radykalnych zakazów.

W zakresie rozwoju kompetencji wsparciowych jest certyfikowanym przez PZZiPZP Felinoterapeutą oraz ukończył kurs na SWPS „Wstęp do mindfulness – uważność w teorii i praktyce”. Zdobyte w ten sposób uprawnienia i umiejętności wykorzystuje do wdrażania innowacyjnych metod redukcji stresu oraz treningu uważności. Swoje przygotowanie merytoryczne stale poszerza poprzez aktywny udział w ogólnopolskich konferencjach naukowych organizowanych przez Center for American & European Studies, koncentrując się na tematyce uzależnień, prawa oraz funkcjonowania umysłu i osobowości. W realizowanym projekcie odpowiada za edukację na temat mechanizmów gier i bezpiecznego korzystania z technologii w roli psychoedukatora.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	wynajem lokalu na przeprowadzenie sześciu 2h warsztatów dla młodzieży	6 000,00		
2.	wynagrodzenie za gammastera za przeprowadzenie sześciu 2h warsztatów dla młodzieży	1 200,00		
3.	wynagrodzenie psychoedukatora za przeprowadzenie sześciu 2h warsztatów dla młodzieży	1 200,00		
4.	koszty księgowo kordynacyjne	1 450,00		
5.	koszty materiałów do wydruku list obecności, ankiet ewaluacyjnych i innych dokumentów niezbędnych do prowadzenia zadania	50,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		9 900,00	9 900,00	0,00

V. Oświadczenia

Oświadczam(y), że:

- 1) proponowane zadanie publiczne będzie realizowane wyłącznie w zakresie działalności pożytku publicznego oferenta(-tów);
- 2) pobieranie świadczeń pieniężnych będzie się odbywać wyłącznie w ramach prowadzonej odpłatnej działalności pożytku publicznego;
- 3) oferent* / oferenci* składający niniejszą ofertę nie zalega(-ją)* / zalega(-ją)* z opłacaniem należności z tytułu zobowiązań podatkowych;
- 4) oferent* / oferenci* składający niniejszą ofertę nie zalega(-ją)* / zalega(-ją)* z opłacaniem należności z tytułu składek na ubezpieczenia społeczne;

- 5) dane zawarte w części II niniejszej oferty są zgodne z Krajowym Rejestrem Sądowym* / inną właściwą ewidencją* ;
- 6) wszystkie informacje podane w ofercie oraz załącznikach są zgodne z aktualnym stanem prawnym i faktycznym;
- 7) w zakresie związanym ze składaniem ofert, w tym z gromadzeniem, przetwarzaniem i przekazywaniem danych osobowych, a także wprowadzaniem ich do systemów informatycznych, osoby, których dotyczą te dane, złożyły stosowne oświadczenia zgodnie z przepisami o ochronie danych osobowych.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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

Data.....

Załączniki:

1. inne dokumenty istotne dla oceny oferty (fakultatywny)

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.