

UPROSZCZONA OFERTA REALIZACJI ZADANIA PUBLICZNEGO

O KTÓREJ MOWA W ART. 19A UST. 1 USTAWY Z DNIA 24 KWIETNIA 2003 R.

O DZIAŁALNOŚCI POŻYTKU PUBLICZNEGO I O WOLONTARIACIE

(Dz.U. 2026 poz. 1040)

MIASTA PŁOCKA
Wydział Kultury i Wspierania Inicjatyw Społecznych,
Referat Wspierania Inicjatyw Społecznych,
Punkt kancelaryjny

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	Prezydent Miasta Płocka
2. Rodzaj zadania publicznego ¹⁾	Nauki, szkolnictwa wyższego, edukacji, oświaty i wychowania - Mały grant

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 email, numer telefonu	Fundacja Pokolenie Jutra 09-400 Płock Zbożowa 7/9 Forma prawna: fundacja KRS : 0001207545 Telefon: 511988677 Email: kontakt@pokoleniejutra.com Strona WWW: https://pokoleniejutra.com/
2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)	Magdalena Starońska-Krzyszczaka, 511988677, kontakt@pokoleniejutra.com

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	Start w dorosłość			
2. Termin realizacji zadania publicznego	Data rozpoczęcia	2026-10-15	Data zakończenia	2026-12-31

3. Syntetyczny opis zadania (wraz ze wskazaniem miejsca jego realizacji)
Start w dorosłość to praktyczny program edukacyjny skierowany do 48 uczniów szkoły ponadpodstawowej w Płocku, przygotowujący młodzież do podejmowania pierwszych samodzielnych decyzji finansowych, edukacyjnych i

zawodowych. Głównym celem zadania jest rozwinięcie praktycznych kompetencji potrzebnych przy wejściu w dorosłość, w szczególności w zakresie zarządzania finansami osobistymi, planowania kariery, przedsiębiorczości oraz świadomego podejmowania decyzji dotyczących pracy i dalszej edukacji.

Uczestnicy zostaną podzieleni na dwie 24-osobowe grupy uczniowskie, odpowiadające wielkością dwóm klasom szkolnym. Każda z grup przejdzie taką samą, kompleksową ścieżkę wsparcia obejmującą:

- dwa warsztaty edukacyjne: jeden z zakresu finansów osobistych oraz jeden z zakresu praktycznej przedsiębiorczości
- udział w ekonomicznej grze RPG w maksymalnie 6-osobowej grupie,
- indywidualną, 30-minutową konsultację zawodową.

Dzięki takiej konstrukcji każdy z 48 uczestników zostanie objęty pełnym cyklem wsparcia – od zdobycia praktycznej wiedzy, poprzez przećwiczenie decyzji i ich konsekwencji w symulacji, po indywidualne odniesienie zdobytych doświadczeń do własnych planów edukacyjnych i zawodowych.

Warsztaty

Dla każdej z dwóch 24-osobowych grup zostaną przeprowadzone dwa warsztaty po 1,5 godziny, co oznacza łącznie 4 warsztaty w projekcie.

Warsztat z zakresu finansów osobistych obejmie praktyczne zagadnienia związane z planowaniem budżetu, zarządzaniem pierwszymi dochodami, oszczędzaniem, bezpieczeństwem finansowym oraz świadomym korzystaniem z produktów finansowych.

Warsztat z zakresu praktycznej przedsiębiorczości będzie dotyczył planowania ścieżki zawodowej, rozpoznawania własnych kompetencji, funkcjonowania na rynku pracy oraz rozwijania postaw i inicjatyw przedsiębiorczych.

Zajęcia będą miały aktywizującą formę, opartą na praktycznych przykładach, analizie sytuacji decyzyjnych, ćwiczeniach oraz pracy z ekspertem.

Ekonomiczna gra RPG „Start w dorosłość”

Po zakończeniu warsztatów każda 24-osobowa grupa zostanie podzielona na cztery zespoły po maksymalnie 6 osób. Łącznie w projekcie powstanie 8 grup, dla których zostanie przeprowadzonych 8 około 3-godzinnych sesji ekonomicznej gry RPG.

Podczas gry uczniowie wcielą się w role młodych osób rozpoczynających dorosłe życie i będą podejmować decyzje dotyczące finansów, edukacji, pracy i planowania przyszłości. Symulacja pozwoli im obserwować konsekwencje podejmowanych wyborów i ćwiczyć podejmowanie decyzji w bezpiecznych warunkach.

Gra pozwoli uczestnikom zobaczyć konsekwencje podejmowanych decyzji i przećwiczyć je w bezpiecznych warunkach, zanim podobne wybory pojawią się w ich rzeczywistym życiu.

Indywidualne konsultacje zawodowe

Ostatnim etapem projektu będzie 48 indywidualnych konsultacji zawodowych, po jednej dla każdego uczestnika. Każda konsultacja będzie trwała około 30 minut, co daje łącznie 24 godziny indywidualnej pracy doradczej.

Zakres konsultacji zostanie dopasowany do potrzeb danego ucznia i może dotyczyć m.in. analizy mocnych stron i potencjału zawodowego, wyboru dalszej ścieżki edukacyjnej lub zawodowej, przygotowania do pierwszej pracy, CV i rozmowy kwalifikacyjnej, pomysłu na własną działalność lub określenia kolejnych kroków związanych z wejściem na rynek pracy.

Konsultacja będzie stanowiła indywidualne podsumowanie ścieżki projektowej, pozwalając uczniowi odnieść wiedzę i doświadczenia zdobyte podczas warsztatów oraz gry do własnej sytuacji i planów na przyszłość.

Każdy uczestnik otrzyma łącznie ok. 6,5 godziny bezpośredniego wsparcia: 3 godziny warsztatów, około 3 godziny gry ekonomicznej oraz 30 minut indywidualnej konsultacji.

Zapewnienie dostępności: działania zostaną przeprowadzone w miejscu umożliwiającym udział osobom ze szczególnymi potrzebami. Materiały wykorzystywane podczas zajęć będą przygotowane w czytelnej formie, a sposób prowadzenia zajęć i komunikacji będzie mógł zostać dostosowany do zgłoszonych potrzeb uczestników. W przypadku wystąpienia szczególnych potrzeb organizator, we współpracy ze szkołą, zapewni odpowiednie rozwiązania umożliwiające udział w projekcie.

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
Liczba uczniów objętych pełną ścieżką wsparcia w ramach projektu	48 uczniów	Lista obecności
Liczba przeprowadzonych warsztatów edukacyjnych	4 warsztaty po 1,5 godz.: 2 z edukacji finansowej i 2 z przedsiębiorczości	Harmonogram, listy obecności + raport
Liczba przeprowadzonych sesji ekonomicznej gry RPG „Start w dorosłość”	8 sesji po ok. 3 godz., każda dla grupy maks. 6 osób	Harmonogram, listy obecności, raport
Liczba przeprowadzonych indywidualnych konsultacji edukacyjno-zawodowych	48 konsultacji po ok. 30 min, po jednej dla każdego uczestnika	Raport, karty konsultacji
Wzrost przygotowania uczestników do podejmowania decyzji finansowych, edukacyjnych i zawodowych	min. 80% uczestników zadeklaruje wzrost przygotowania w co najmniej 2 z 3 badanych obszarów	krótka ankieta ewaluacyjna przed i po udziale w projekcie

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

Fundacja dysponuje zespołem posiadającym wieloletnie doświadczenie w przygotowywaniu, realizacji, koordynowaniu i rozliczaniu projektów edukacyjnych, społecznych i rozwojowych finansowanych ze środków publicznych oraz prywatnych. Członkowie Fundacji, w tym członkowie Rady Fundacji, uczestniczyli w realizacji przedsięwzięć współfinansowanych lub prowadzonych we współpracy m.in. z Kancelarią Prezesa Rady Ministrów, Ministerstwem Spraw Zagranicznych, Senatem RP, Narodowym Bankiem Polskim, Polskim Instytutem Sztuki Filmowej oraz Samorządem Województwa Mazowieckiego.

Zaplecze organizacji obejmuje osoby posiadające doświadczenie zarówno w zarządzaniu projektami i środkami publicznymi, jak również w prowadzeniu działań edukacyjnych, mentoringowych i doradczych z zakresu przedsiębiorczości, edukacji ekonomicznej, rozwoju zawodowego czy prowadzenia gier RPG. Doświadczenie to jest bezpośrednio związane z zakresem projektu „Start w dorosłość” i obejmuje pracę z młodzieżą, prowadzenie warsztatów, edukację finansową i przedsiębiorczą oraz indywidualne wsparcie zawodowe.

Jednym z ekspertów zaangażowanych w realizację projektu jest TK - menedżer, mentor i praktyk przedsiębiorczości, prowadzący własne firmy. Posiada doświadczenie we wspieraniu startupów i innowacji w ramach programów m.in. Platformy Startowe i Academy Smolna. Uczestniczył również jako trener i doradca w projekcie „Szkolna Akademia Finansów”, skierowanym do uczniów szkół ponadpodstawowych, realizowanym przy wsparciu NBP. Nadzorował ponad 50 projektów finansowanych ze środków krajowych o łącznym budżecie kilkudziesięciu milionów złotych, obejmując swoim doświadczeniem ich pozyskanie, realizację i prawidłowe rozliczenie.

Prezes Fundacji posiada wieloletnie doświadczenie w zarządzaniu projektami finansowanymi ze środków publicznych,

realizowanymi m.in. we współpracy z Senatem RP, MSZ, KPRM oraz Samorządem Województwa Mazowieckiego.

Zasoby kadrowe:

- Koordynator projektu;
- Eksperti posiadający doświadczenie w edukacji finansowej, przedsiębiorczości, doradztwie zawodowym oraz pracy z młodzieżą
- Mistrz Gry / moderator ekonomicznej gry RPG.

Zasoby merytoryczne:

- Gotowy scenariusz ekonomicznej gry RPG „Start w dorosłość”;
- Materiały do prowadzenia warsztatów z edukacji finansowej i przedsiębiorczości;
- Materiały wykorzystywane podczas konsultacji indywidualnych;
- Narzędzia do monitoringu i ewaluacji projektu.

Zasoby przestrzenne:

Organizator planuje realizację działań w jednej szkole ponadpodstawowej na terenie Płocka, która zostanie wyłoniona na etapie organizacyjnym projektu. Przy wyborze placówki uwzględniona zostanie możliwość nieodpłatnego udostępnienia sali oraz podstawowego wyposażenia technicznego niezbędnego do realizacji warsztatów, gry RPG i konsultacji. Szkoła wesprze również organizacyjnie rekrutację uczestników.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość [PLN]	Z dotacji	Z innych źródeł
1	Przeprowadzenie pakietu 2 warsztatów edukacyjnych po 1,5 godz. z zakresu edukacji finansowej oraz przedsiębiorczości, wraz z przygotowaniem materiałów	2 800,00 zł		
2	Przeprowadzenie sesji ekonomicznej gry RPG "Start w dorosłość" (ok. 3h.x 8 grup)	11 200,00 zł		
3	Przeprowadzenie indywidualnych konsultacji zawodowych	4 800,00 zł		
4	Koordinacja projektu: przygotowanie harmonogramu, kontakt ze szkołą, nadzór i raport	1 200,00 zł		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		20 000,00 zł	20 000,00 zł	0,00 zł

V. Oświadczenia

Oświadczam(my), że:

- 1) proponowane zadanie publiczne będzie realizowane wyłącznie w zakresie działalności pożytku publicznego oferenta(-ów);
- 2) pobieranie świadczeń pieniężnych będzie się odbywać wyłącznie w ramach prowadzonej odpłatnej działalności pożytku publicznego;
- 3) oferent/oferenci składający niniejszą ofertę nie zalega(-ja)/zalega(-ja)¹⁾ z opłacaniem należności z tytułu zobowiązań podatkowych z opłacaniem należności z tytułu zobowiązań podatkowych;
- 4) oferent/oferenci składający niniejszą ofertę nie zalega(-ja)/zalega(-ja)¹⁾ z opłacaniem należności z tytułu składek na ubezpieczenia społeczne z opłacaniem należności z tytułu składek na ubezpieczenia społeczne;
- 5) dane zawarte w części II niniejszej oferty są zgodne z Krajowym Rejestrem Sądowym* i 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 oferentów

Data: 2026-09-03 13:22:02

Przypisy

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. 2026 poz. 1040).

