



110001027816

Wpłynęło dnia: 2026-05-19

Numer pisma: 13892

Ilość zał.: 0

Formularz zgłoszeniowy
projektu do Budżetu Obywatelskiego Miasta Wejherowa - aktualizacja

1. Dane wnioskodawcy:

Imię i nazwisko: RADOSŁAW KAMIŃSKI

Adres zamieszkania:

Telefon kontaktowy:

Adres e-mail:

2. Tytuł projektu:

ŁĄCZYMY POKOLENIA

3. Kategoria projektu:

- 1) „Przyjazne Wejherowo” (modernizacyjno-zielony),
2) „Aktywne Wejherowo” (społeczny).

4. Kategoria tematyczna projektu:

Wybierz jedną kategorię, która najbardziej pasuje do treści projektu. Jeśli projekt dotyczy kilku obszarów tematycznych, wybierz kategorię najbliższą głównemu celowi projektu. Jeśli żadna kategoria nie pasuje wprost - wybierz „inne”.

kultura i sztuka

integracja i wzmocnienie wspólnoty

edukacja i nauka

ochrona środowiska

zdrowie i pomoc społeczna

zieleń i natura

bezpieczeństwo

mała architektura

sport i rekreacja

inne

5. Lokalizacja projektu (adres lub opis miejsca realizacji):

Wskaż miejsce realizacji projektu. Lokalizacją może być dokładny adres lub nazwa ulicy, plac, skwer, itd. Zaleca się dołączenie mapki projektu.

SIEDZIBA ZRZESZENIA KASZUBSKO-POMORSKIEGO, PLAC JAKUBA WEJHERA 11,

6. Skrócony opis projektu:

Opisz w kilku zdaniach, na czym polega Twój pomysł (maksymalnie 50 słów). Uwzględnij tylko najważniejsze informacje o projekcie. Opisz, co chcesz zrobić i jaki będzie efekt dla mieszkańców. Zadbaj, aby skrócony opis był prosty i zrozumiały.

Zadanie polega na połączeniu działalności Zrzeszenia Kaszubsko-Pomorskiego Oddział w Wejherowie z edukacją języka kaszubskiego w szkołach samorządowych miasta Wejherowa. Celem jest szersza współpraca w zakresie edukacji regionalnej oraz wzajemna wymiana doświadczeń i tradycji między starszym a młodszym pokoleniem. Dzięki projektowi dzieci uczące się języka kaszubskiego i nie tylko, poznają formy działalności ZKP oraz wzajemnie się zintegrują. Działania te będą miały formę zarówno warsztatów praktycznych – typu nauka podstaw haftu czy malarstwa jak i wycieczek integracyjnych.

7. Pełny opis projektu:

Opisz dokładnie, na czym polega Twój projekt (maksymalnie 300 słów). Zadbaj, żeby opis projektu jasno określał, co chcesz zrobić i uwzględniał szczegółowy opis tych działań. W opisie projektu możesz przedstawić krok po kroku planowane działania (np. zakup sprzętu, organizacja wydarzenia, modernizacja infrastruktury, nasadzenia zieleni) oraz napisać, w jaki sposób mieszkańcy będą mogli z niego korzystać. Upewnij się, że opis projektu zawiera wszystkie wymagane informacje.

Projekt zakłada działania wspólne pomiędzy dziećmi uczącymi się języka kaszubskiego i nie tylko w szkołach samorządowych oraz niepublicznych a członkami – działaczami Zrzeszenia Kaszubsko-Pomorskiego Oddział w Wejherowie. Pragniemy nawiązać ścisłą współpracę łączącą dwa pokolenia, poprzez :

1. Warsztaty w siedzibie ZKP na placu Jakuba Wejhera – krótkie warsztaty podstaw haftu kaszubskiego, malarstwa – w tym także malarstwa na szkle (te warsztaty w muzeum- pałacu)
2. Wyjazdy oraz spotkania integracyjne – przy założeniu że połowa autokaru to uczniowie, połowa członkowie ZKP. Miejsca zaplanowane do odwiedzenia to skanseny we Wdzydzach i Nadolu. Podczas tych wyjazdów dzieci i dorośli będą wspólnie zwiedzać te obiekty, dzieląc się swoimi doświadczeniami oraz własną historią. Oczywiście nastąpi integracja pokoleniowa zarówno podczas podróży jak i zwiedzania oraz posiłków.
3. Dzięki projektowi dzieci te po ukończeniu edukacji w późniejszym czasie będą mogły zasilić szeregi organizacji, która obecnie boryka się z brakiem młodszych członków.
4. Projekt ma rozwiązać problem braku ciągłości pokoleniowej, dzięki czemu nastąpi kontynuacja działań nad zachowaniem naszego regionalnego dziedzictwa kulturalnego.
5. Działania te będą się odbywać pod okiem wykwalifikowanej kadry pedagogicznej oraz przewodnika z uprawnieniami (także pedagoga) zaś udział dzieci nie wymaga opieki rodzica w tym czasie.

8. Szacunkowy koszt realizacji projektu:

Uwzględnij koszt wykonania projektu i jego eksploatacji w roku wykonania. Ostatecznego ustalenia kosztów realizacji dokonają urzędnicy. Kwoty przeznaczone na projekty „Przyjazne Wejherowo” i „Aktywne Wejherowo” oraz maksymalną wartość dla jednego projektu sprawdzisz na stronie internetowej gminy.

L.p.	Rodzaj kosztów i sposób ich kalkulacji	Koszty jednostkowe brutto (w zł):
1.	Warsztaty haftu kaszubskiego dla szkół (3 szkoły po 3 godziny lekcyjne) plus materiały – nici, igły , itp.	1.500 zł
2.	Warsztaty malarskie – malarstwo na szkle (20 zł/os, 50 dzieci)	1.000 zł
3.	Warsztaty malarskie w siedzibie - (3 szkoły po 3 godziny lekcyjne) plus materiały	1.500 zł
4.	Spotkania integracyjne (dot. kaszubskiej muzyki, literatury)	1.000 zł
5.	Wycieczki integracyjne – do Wdzydz – do skansenu (transport, bilety, posiłek, przewodnicy) 2 wyjazdy po 50 osób (połowa uczniów, połowa członków ZKP)	14.000 zł
6.	Wycieczka do Nadola do skansenu i do Żarnowca (skarbiec) - - (transport, bilety, przewodnicy) 2 wyjazdy po 50 osób (połowa uczniów, połowa członków ZKP)	6.000, zł
Ogółem brutto:		25.000 zł

Całkowity koszt projektu brutto: 25.000 zł

9. Uzasadnienie potrzeby realizacji projektu oraz wskazanie beneficjentów:

Wskaż jasno, dlaczego warto zrealizować projekt, na jakie potrzeby odpowiada i kto będzie z niego korzystał. Precyzyjnie wskaż, do kogo skierowany jest projekt np. wszyscy mieszkańcy, dzieci, rodziny, młodzież, seniorzy, osoby z niepełnosprawnościami, osoby uprawiające sport. Opisz oczekiwane efekty i to, jak wpłyną one na życie mieszkańców.

Projekt ten odpowiada na zapotrzebowanie środowiska kaszubskiego, które w trosce o przyszłość kultury i dziedzictwa regionalnego stara się przyciągnąć młodych mieszkańców Wejherowa do swojej działalności.

Adresatami są dzieci uczące się języka kaszubskiego i nie tylko w wejherowskich szkołach podstawowych (samorządowych oraz niepublicznych) zaś uczestnikami są także członkowie ZKP – lokalni działacze, z bogatą wiedzą i umiejętnościami (hafciarki, malarze) którzy pragną się tą wiedzą podzielić. Wspólnie zaplanowane działania powinny skutkować tym, że w przyszłości młodzież ta trafi w szeregi najliczniejszej organizacji pozarządowej w Wejherowie, bardzo aktywnej w życiu społecznym miasta, a która obecnie cierpi na brak młodych członków. Dlatego też projekt ten ma na celu tak jak w tytule: ŁĄCZYMY POKOLENIA

10. Zgodność projektu z zasadami:

1) Ogólnodostępność (warunek konieczny)

Czy projekt jest ogólnodostępny dla mieszkańców?

TAK NIE

Uzasadnienie / opis ogólnodostępności:

Z PROJEKTU SKORZYSTAJĄ GŁÓWNIEMIE DZIECI UCZĄCE SIĘ JĘZYKA KASZUBSKIEGO oraz pozostałe, które wyrażą chęć udziału oraz sami członkowie ZKP. Praktycznie więc projekt jest ogólnodostępny, natomiast głównie wezmą w nim udział uczniowie szkół samorządowych i niepublicznych oraz członkowie ZKP .

2) Dostępność dla osób z niepełnosprawnościami

Czy projekt uwzględnia potrzeby osób z niepełnosprawnościami?

TAK NIE

Jakie działania zapewniają dostępność architektoniczną / cyfrową / informacyjno-komunikacyjną?

Działania projektowe odbędą się w siedzibie ZKP oraz w pałacu – muzeum , także w formie wycieczek. Nie przewiduje się barier niepozwalających na udział osób z niepełnosprawnościami .

3) Inteligentne projektowanie (smart design)

Czy projekt uwzględnia rozwiązania zwiększające funkcjonalność, efektywność lub innowacyjność?

TAK NIE

Opis zastosowanych rozwiązań:

Zasady inteligentnego projektowania mogą być stosowane zarówno w projektach „Przyjazne Wejherowo” jak i „Aktywne Wejherowo”.

4) Zrównoważony rozwój

Czy projekt uwzględnia kwestie ekologiczne, ekonomiczne lub społeczne?

TAK NIE

Opis działań w zakresie zrównoważonego rozwoju:

Działania projektowe mają charakter społeczny – integrujący dwa pokolenia – młodych Kaszubów oraz „seniorów” z bogatym doświadczeniem regionalnym. Wejherowo pretendując do tytułu „duchowej stolicy Kaszub” powinno zadbać o ciągłość pokoleniową osób pielęgnujących swoją odrębność regionalną.

Dodatkowe adnotacje:

Brak spełnienia warunku ogólnodostępności skutkuje odrzuceniem projektu na etapie oceny formalnej.

Pozostałe zasady oceniane są merytorycznie i muszą być uzasadnione adekwatnie do charakteru projektu. Przewiduje się możliwość odrzucenia projektu, który świadomie ignoruje dostępność lub działa wbrew zasadom.