



110001022092

Wpłynęło dnia: 2026-04-15

Numer pisma: 10828

Ilość zał.: 0

Formularz zgłoszeniowy
projektu do Budżetu Obywatelskiego Miasta Wejherowa

1. Dane wnioskodawcy:

Imię i nazwisko: Marcin Popiołek _____
Adres zamieszkania: _____
Telefon kontaktowy: _____
Adres e-mail: _____

2. Tytuł projektu:

Szachy jako alternatywa dla smartfona _____

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”.

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> kultura i sztuka | <input type="checkbox"/> integracja i wzmacnianie wspólnoty |
| <input type="checkbox"/> edukacja i nauka | <input type="checkbox"/> ochrona środowiska |
| <input type="checkbox"/> zdrowie i pomoc społeczna | <input type="checkbox"/> zieleń i natura |
| <input type="checkbox"/> bezpieczeństwo | <input type="checkbox"/> mała architektura |
| <input checked="" type="checkbox"/> sport i rekreacja | <input type="checkbox"/> 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.

Szkoły podstawowe na terenie miasta Wejherowa (świetlice szkolne) oraz miejsce organizacji turniejów i warsztatów na terenie miasta Wejherowa ~~np. szkoła lub inna Miejska przestrzeń edukacyjna dostępna dla mieszkańców.~~ **1,5**

Pl. Szkoła Podstawowa nr 5

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.

Projekt promuje szachy jako wartościową alternatywę dla smartfonów. Obejmuje wyposażenie świetlic szkolnych w sprzęt szachowy, organizację bezpłatnego turnieju z okazji Dnia Dziecka z nagrodami, bezpłatne tygodniowe wakacyjne warsztaty zakończone turniejem z nagrodami oraz rok bezpłatnych zajęć szachowych w wymiarze 2 godzin lekcyjnych w tygodniu, w wybranej klasie szkoły podstawowej w ramach programu edukacyjnego „Szachy 365: darmowa klasa profilowana” **1,5**

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 „Szachy jako alternatywa dla smartfona” ma na celu zachęcenie dzieci i młodzieży do aktywnego i rozwijającego spędzania czasu wolnego poprzez grę w szachy. Szachy rozwijają koncentrację, logiczne myślenie, cierpliwość oraz umiejętność podejmowania decyzji.

Pierwszym elementem projektu będzie wyposażenie świetlic w pięciu szkołach podstawowych w sprzęt szachowy. Każda szkoła otrzyma zestawy szachowe oraz zegar szachowy, dzięki czemu uczniowie będą mogli korzystać z nich podczas zajęć świetlicowych oraz przerw.

Drugim elementem projektu będzie organizacja otwartego turnieju szachowego z okazji Dnia Dziecka. Wydarzenie będzie bezpłatne dla uczestników i będzie połączone z drobnym poczęstunkiem w postaci przekąsek i napojów oraz z nagrodami dla wszystkich uczestników.

Trzecim działaniem będą wakacyjne warsztaty szachowe dla dzieci i młodzieży. Zajęcia będą odbywać się przez pięć dni (poniedziałek–piątek) po trzy godziny dziennie i będą prowadzone przez instruktora szachowego. Warsztaty zakończą się turniejem szachowym w sobotę, podczas którego uczestnicy będą mogli sprawdzić zdobyte umiejętności. Podczas turnieju zapewniony będzie również poczęstunek i nagrody dla wszystkich uczestników.

Czwartym elementem projektu będzie realizacja bezpłatnego programu edukacyjnego „Szachy 365: Darmowa Klasa Profilowana”, w ramach którego uczniowie będą uczestniczyć w regularnych zajęciach szachowych prowadzonych przez instruktora raz w tygodniu przez dwie godziny lekcyjne.

Projekt ma charakter edukacyjny, integracyjny i ogólnodostępny, a jego celem jest stworzenie atrakcyjnej alternatywy dla czasu spędzanego przy smartfonach.

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.	<p>Szachy w świetlicach szkolnych Na jedną szkołę:</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 komplety figur szachowych – $2 \times 80 \text{ zł} = 160 \text{ zł}$ 2 szachownice turniejowe – $2 \times 25 \text{ zł} = 50 \text{ zł}$ 1 zegar szachowy – 200 zł <p>Dla 1 szkoły koszt wynosi 410 zł. Projekt realizowany w 5 szkołach podstawowych $5 \times 410 = 2050 \text{ zł}$</p>	2050 zł
2.	<p>Bezpłatny turniej z okazji Dnia Dziecka</p> <p>Nagrody rzeczowe, puchary, medale, dyplomy, przekąski, napoje, koszty organizacyjne</p>	2500 zł
3.	<p>Bezpłatne wakacyjne warsztaty szachowe 3 godziny dziennie (poniedziałek–piątek) + turniej w sobotę dla ok. 50 uczestników</p> <p>Wynagrodzenie trenera $15 \text{ h} \times 150 \text{ zł} = 2250 \text{ zł}$ + koszty turnieju z nagrodami i poczęstunkiem 1500 zł = 3750 zł</p>	3750 zł
4.	<p>Szachy 365: Darmowa Klasa Profilowana - Bezpłatne zajęcia szachowe</p> <p>2 godziny lekcyjne w tygodniu = 54 godziny zegarowe $\times 150 \text{ zł/h} = 8100 \text{ zł}$ (wynagrodzenie trenera)</p>	8100 zł
Ogółem brutto:		16400 zł

Całkowity koszt projektu brutto: 16 400 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.

Coraz więcej dzieci i młodzieży spędza znaczną część czasu wolnego przed ekranem smartfona. Projekt „Szachy jako alternatywa dla smartfona” odpowiada na potrzebę tworzenia wartościowych form aktywności rozwijających umysł i kompetencje społeczne młodych mieszkańców Wejherowa.

Szachy są jedną z najbardziej rozwijających gier edukacyjnych. Uczą koncentracji, logicznego myślenia, planowania oraz podejmowania decyzji. Jednocześnie sprzyjają integracji rówieśniczej i budowaniu relacji.

Dzięki projektowi dzieci zyskają łatwy dostęp do sprzętu szachowego w szkołach, możliwość uczestnictwa w warsztatach oraz udział w turniejach. Regularne zajęcia ~~w ramach programu „Szachy 365: Darmowa Klasa Profilowana”~~ ^{Szachowe 365} pozwolą rozwijać pasję i umiejętności w sposób systematyczny.

Beneficjentami projektu będą przede wszystkim dzieci i młodzież z Wejherowa, ale także ich rodziny oraz społeczność szkolna.

Projekt łączy edukację, integrację społeczną i aktywne spędzanie czasu, promując wartościową alternatywę dla nadmiernego korzystania z urządzeń cyfrowych.

10. Zgodność projektu z zasadami:

1) Ogólnodostępność (warunek konieczny)

Czy projekt jest ogólnodostępny dla mieszkańców?

TAK NIE

Uzasadnienie / opis ogólnodostępności:

Zajęcia oraz wydarzenia będą organizowane w przestrzeniach szkolnych dostosowanych do potrzeb osób z niepełnosprawnościami. Szachy jako dyscyplina intelektualna umożliwiają udział osobom o różnym poziomie sprawności fizycznej. Dostępność dla osób z niepełnosprawnościami

Czy projekt uwzględnia potrzeby osób z niepełnosprawnościami?

TAK NIE

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

1. Dostępność architektoniczna

„Wszystkie wydarzenia stacjonarne (turniej z okazji Dnia Dzięką, wakacyjne warsztaty oraz zajęcia w ramach ~~klasy profilowanej~~) zostaną zorganizowane w budynkach użyteczności publicznej (np. szkoły, w pełni przystosowanych do potrzeb osób z niepełnosprawnością ruchową. Pomieszczenia będą znajdować się na parterze lub będą dostępne za pomocą wind/podjazdów. Przestrzeń do gry zostanie zaaranżowana w sposób umożliwiający swobodne poruszanie się osób na wózkach inwalidzkich (odpowiednie odstępy między stolikami szachowymi).”

2. Dostępność cyfrowa

„Informacje o projekcie, rekrutacji na warsztaty oraz wynikach turniejów będą publikowane w mediach społecznościowych oraz na stronach internetowych z zachowaniem standardów WCAG 2.1. Oznacza to m.in. stosowanie opisów alternatywnych do grafik (tekstów alternatywnych), zapewnienie odpowiedniego kontrastu treści oraz publikowanie dokumentów (np. regulaminów) w formatach odczytywalnych przez czytniki ekranu dla osób niewidomych i niedowidzących.”

3. Dostępność informacyjno-komunikacyjna

„Plakaty i ulotki promujące projekt zostaną przygotowane przy użyciu czytelnej czcionki o wysokim kontraście. W ogłoszeniach zostanie podany numer telefonu oraz adres e-mail, co umożliwi kontakt osobom o różnych potrzebach komunikacyjnych. Trenerzy prowadzący zajęcia zostaną poinstruowani o konieczności formułowania jasnych i zrozumiałych komunikatów (tekst łatwy do czytania i zrozumienia – ETR). Na życzenie uczestnika (zgłoszone z wyprzedzeniem) organizator zapewni wsparcie asystenta lub inne niezbędne formy komunikacji podczas turniejów i warsztatów.”

W 3) Inteligentne projektowanie (smart design)

Czy projekt uwzględnia rozwiązania zwiększające funkcjonalność, efektywność lub innowacyjność?

TAK NIE

Opis zastosowanych rozwiązań:

Projekt wykorzystuje szachy jako nowoczesne narzędzie edukacyjne rozwijające kompetencje przyszłości: logiczne myślenie, analizę problemów oraz planowanie strategiczne. Działania łączą edukację, integrację społeczną oraz profilaktykę nadmiernego korzystania z technologii.

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

Zrównoważony rozwój

Czy projekt uwzględnia kwestie ekologiczne, ekonomiczne lub społeczne?

TAK NIE

Opis działań w zakresie zrównoważonego rozwoju:

Projekt wspiera rozwój społeczny i edukacyjny dzieci oraz młodzieży. Promuje wartościowe formy spędzania czasu wolnego, rozwój intelektualny oraz integrację społeczną mieszkańców.

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.