


PROJEKT 2 Rozbudowa Projektów
SM 0463 oraz SM 0471.

00986

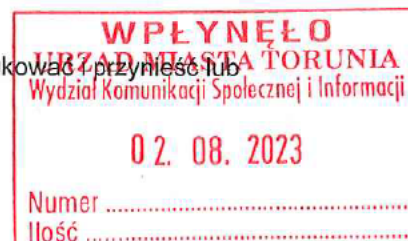

02.08.2023

Załącznik nr 1
do Regulaminu budżetu obywatelskiego
w Toruniu, przyjętego uchwałą nr 52/19
Rady Miasta Torunia z dnia 7.02.2019
r. z późn. zm

FORMULARZ ZGŁASZANIA PROJEKTÓW DO BUDŻETU OBYWATELSKIEGO W TORUNIU NA 2024 R.

UWAGA!!!

- Prosimy o czytelne wypełnienie formularza.
- Formularz można też wypełnić za pomocą Internetu, a następnie wydrukować i przynieść lub przysłać do Urzędu Miasta Torunia. Zajrzyj na www.budzet.torun.pl



A. WNIOSKODAWCA:

Imię i nazwisko:

Adres:

Telefon:

E-mail:

B. NAZWA PROJEKTU (maksymalnie 10 słów):

Fantastyczny Dom Kultury

C. TYP PROJEKTU (zaznacz jedną pozycję):

- projekt ogólnomiejski X
- ~~projekt lokalny~~

W przypadku zaznaczenia opcji „projekt lokalny” wskaż okręg (pulę środków):

- | | |
|--------------------|-----------------|
| • Bydgoskie | • Rubinkowe |
| • Chełmińskie | • Rudak |
| • Czerniewice | • Skarpa |
| • Grębocin-Bielawy | • Staromiejskie |
| • Jakubskie-Mokre | • Stawki |
| • Kaszeworek | • Wrzeszy |
| • Podgórz | |

D. OPIS PROJEKTU

Proszę opisać, co dokładnie ma zostać wykonane, podać główne działania związane z realizacją zadania, podać uzasadnienie dla realizacji projektu:

Fantastyczny Dom Kultury to projekt realizowany w Toruniu od 2020 roku, zakładający realizację programu kulturalnego opartego o rozwój zainteresowań związanych z szeroko pojętymi fantastyką i popkulturą. Projekt w 2024 miałby być dalej kierowany do mieszkańców toruńskiej Starówki, a lokalizacją realizacji programu miałyby być pomieszczenia budynku znajdującego się przy Rynku Staromiejskim 6.

Miejsce realizacji zadania

Wybranim miejscem realizacji zadania jest budynek należący do Urzędu Miasta Torunia mieszczący się przy Rynku Staromiejskim 6. Dwór Artusa stanowi rozpoznawalny punkt istniejący w świadomości torunian. Gotowość do wsparcia projektu wyraziły władze Centrum Kultury Dwór Artusa, którego pomieszczenia zostaną udostępnione na potrzeby projektu. Budynek jest ponadto dostosowany do potrzeb osób niepełnosprawnych ruchowo co umożliwi swobodną realizację działań dostosowanych do ich możliwości i potrzeb.

Grupa docelowa

Grupę docelową działalności objętej ramami realizowanego zadania stanowią będą przede wszystkim mieszkańcy toruńskiej Starówki oraz osoby, dla których kompleks Staromiejski jest miejscem ich żywotnych interesów jak studenci czy uczniowie pobliskich liceów nr I oraz nr X. Charakter podstawowej grupy docelowej wynika w dużym stopniu z lokalizacji miejsca realizacji zadania, jednak fakt, że lokalizacja jest dobrze skomunikowana z resztą miasta, wspomaga rozszerzenie tej grupy do mieszkańców okolicznych osiedli. Pod względem wiekowym działalność objęta zadaniem przybierać będzie formę i poruszać tematykę atrakcyjną i wartościową przede wszystkim dla młodzieży szkolnej, studentów oraz młodych dorosłych. Jednocześnie różnorodność oferty, jej dostępność w godzinach przystępnych dla osób uczących się oraz aktywnych zawodowo pozwoli uniknąć ekskluzywności ze względu na wiek, a wręcz umożliwi integrację międzypokoleniową, zapewniając aktywności i poruszając zagadnienia angażujące również uczestników o podobnych zainteresowaniach z różnych grup wiekowych i środowisk.

Podsumowując, grupy docelowe działalności objętej przez realizowane zadanie, to przede wszystkim młodzież szkolna ze Starówki, jak również młodzież i studenci z innych rejonów miasta, a także lokalna społeczność oraz mieszkańcy Torunia poszukujący atrakcyjnych sposobów obcowania z kulturą i zagospodarowania czasu w wartościowy sposób. Realizacja projektu ze środków budżetu obywatelskiego od jesieni 2020, a szczególnie po przenosinach projektu na starówkę od lutego 2023 r., cieszy się bardzo pozytywnym odbiorem społeczności. Grupy docelowe projektów FDK: Centrum Gier i FDK: Fabulatorium częściowo się pokrywają, ale odpowiadają na zróżnicowane potrzeby w ofercie kulturalnej i w związku z tym przyciągają zróżnicowane grupy uczestników.

Sposób zaspokajania potrzeb grupy docelowej

W ogólnym ujęciu realizacja zadania nacelowana jest na realizację kulturalnych i społecznych potrzeb grupy docelowej pozwalając również na rozwój różnorodnych umiejętności miękkich, aktywne rozwijanie pasji i zainteresowań, jednocześnie wspierając wykształcenie postaw obywatelskich oraz promując działalność prospołeczną w wymiarze lokalnym. W bardziej szczegółowej perspektywie zadanie skupia się na zaspokojeniu

potrzeby lokalnej społeczności do oferty kulturalnej dostosowanej formatem i tematyką do zainteresowań grupy docelowej. Kulturalny aspekt działalności w ramach zadania wiąże się przede wszystkim z zapewnieniem dostępu do wartościowych i angażujących aktywności. Zadbanie o dostępność kultury zarówno w kwestii formuły jak i pod względem logistycznym pomoże wesprzeć wśród grupy docelowej rozwój potrzeby oraz umiejętności świadomego uczestnictwa w kulturze w rozmaitych jej formach. Społeczne potrzeby zaspokajane będą wśród grupy docelowej na wielu poziomach. Wsparcie integracji lokalnej społeczności oraz jej aktywizacja w połączeniu z zaangażowaniem w aktywne spędzanie czasu w grupie pozytywnie wpłyną na ogólny rozwój umiejętności społecznych uczestników. Działalność objęta zadaniem zapewni również forum do dyskusji aktywnej wymiany myśli i doświadczeń dając możliwość rozwoju szeroko pojętych umiejętności miękkich i interpersonalnych niezbędnych do swobodnego funkcjonowania w społeczności oraz zaspokajania wpływających z tego potrzeb wspólnoty i przynależności. Planowane aktywności będą również zapewniania uczestnikom narzędzia autoekspresji oraz wspierały samorealizację i rozwój intelektualny i kulturalny uczestników zapewniając przestrzeń do poszerzania horyzontów i odkrywania nowych pasji i zainteresowań. Działania będą także umożliwiały zaspokojenie potrzeby tworzenia promując kreatywność w różnych dziedzinach oraz dając możliwość zdobycia różnorodnych praktycznych i użytecznych umiejętności zarówno manualnych, interpersonalnych, technicznych i artystycznych, jak i tych związanych z improwizacją oraz myśleniem twórczym, strategicznym i analitycznym oraz sztuką prowadzenia dyskusji.

Powyższe potrzeby identyfikowane wśród grupy docelowej zadania zaspokajane będą poprzez organizację regularnych spotkań i aktywności zgodnie z ustalonym harmonogramem działalności. Będą one przyjmowały zróżnicowaną formę oraz pokrywały różnorodną tematykę, w różnym stopniu angażując uczestników pozwalając im na swobodę korzystania i samodzielnego wyboru treści dostosowanych do zindywidualizowanych potrzeb. Celem działalności jest stworzenie szerokiej i atrakcyjnej oferty, dostosowanej i przystępnej dla zróżnicowanego grona odbiorców. Zarówno w formie działań jak i sposobie ich promowania duży nacisk kładziony będzie na wykorzystanie mediów i środków przekazu atrakcyjnych dla grupy docelowej. We wszystkich aspektach działalności tradycyjne media i tematyka historyczna oraz ugruntowana w świadomości odbiorców przeplatać się będzie z nowoczesnymi środkami komunikacji i przekazu, nowymi mediami i tematyką z pogranicza technologii i popkultury oraz ich intermedialnej interakcji z kulturą wysoką i jej wytworami. Wśród planowanych działań odwołujących się w rozmaity sposób do potrzeb grupy docelowej opisanych powyżej na szczególne wyróżnienie zasługują: działania świetlicowe ułatwiające dostęp do dzieł i utworów kultury (których zasób będzie kształtowany i rozwijany w oparciu o potrzeby odbiorców) - w skład, w który wchodzi Biblioteka Fantastyki; seanse filmowe (w oparciu o parasol licencyjny) - ułatwiające dostęp do dzieł kultury i promujące wspólne ich doświadczanie, pozwalające na ich zrozumienie dzięki towarzyszącym prelekcjom i/lub dyskusjom, promujące legalne źródła kultury; spotkania skierowane do miłośników kultury dalekiego wschodu, pomagające rozszerzyć wiedzę na jej temat oraz zrozumienie zawitych różnic zarówno społecznych, jak i kulturowych, także na tle historycznym, a także poznawać i analizować, jakże odmienne od europejskich, bieżące zjawiska kulturowe krajów azjatyckich; regularne sesje z grammi fabularnymi (również: RPG, erpegi od ang. Role Playing Games) - wspierające w wielu aspektach analityczne i strategiczne myślenie, umiejętności planowania, ale przede wszystkim zdolności aktorskie i narracyjne oraz pozwalające na rozwój umiejętności interpersonalnych i dające możliwość nauki działania w grupie i współpracy w celu osiągnięcia celu; gry te pozwalają na

przekazywanie różnorodnych treści i poruszanie tematów ważnych społecznie w zróżnicowanych grupach wiekowych dostosowując się naturalnie do potrzeb każdego odbiorcy; wypożyczalnia gier planszowych; organizacja turniejów gier ucząca zasad zdrowej rywalizacji; praktyczne zajęcia artystyczne w postaci warsztatów modelarskich - eksplorujące artystyczne środki wyrazu zarówno od strony twórczej, technicznej, jak i praktycznej; regularne sesje z grami 'analogowymi' (gry planszowe, gry strategiczne, gry karciane, gry bitewne) - wspierające w wielu aspektach analityczne i strategiczne myślenie, umiejętności planowania oraz pozwalające na rozwój umiejętności interpersonalnych i dające możliwość nauki działania w grupie i współpracy prowadzącej do osiągnięcia konkretnego celu; wszystkie wymienione typy gier pozwalają na przekazywanie różnorodnych treści i poruszanie tematów ważnych społecznie; lan party - zorganizowane wydarzenia związane z tematyką gier elektronicznych, promujące zarówno gry jako nowoczesny środek przekazu i nośnik kultury, jak i praktyczne umiejętności i tematykę okołogrową związaną z technologią, programowaniem i nowymi mediami w sztuce. Dotychczasowa organizacja odpowiedzialna za projekt - Centrum Kultury Dwór Artusa - byłaby preferowanym realizatorem działań również w kolejnym roku, by zachować ciągłość i trwałość skutków projektu. Gotowość do wsparcia merytorycznego oraz w zgromadzeniu potrzebnych do zorganizowania zajęć zasobów wyraziło Stowarzyszenie Miłośników Gier i Fantastyki "Thorn", które ma wiedzę oraz doświadczenie w organizacji zajęć w takiej oraz pokrewnych tematykach i specyfikacjach. W ramach projektu sugeruje się podmiotowi realizującemu projekt nawiązanie współpracy z Wydziałem Edukacji Urzędem Miasta Torunia w celu promocji projektu w lokalnych szkołach.

Podsumowując, projekt "Fantastyczny Dom Kultury" zakłada prowadzenie zajęć dla miłośników kultury dalekowschodniej, gier planszowych (w tym: karcianych i bitewnych), gier elektronicznych (komputerowych, konsolowych) oraz warsztaty modelarstwa figurkowego, wchodzące w synergię z grami bitewnymi, seanse filmowe połączone z dyskusyjnym klubem filmu fantastycznego oraz spotkania miłośników gier fabularnych.

Rozszerzone opisy zajęć:

Gry planszowe:

Spotkania Miłośników Gier Planszowych polegają na cotygodniowych animacjach przy wykorzystaniu dostępnych w placówce zbiorów gier planszowych. Ponadto planowane są pojedyncze całonocne wydarzenia pozwalające zorganizować rozgrywki w poważniejsze tytuły czy kompetetywne turnieje. Animatorzy pomagają dobrać tytuły gier do preferencji oraz stopnia zaawansowania uczestników, tłumaczą zasady gier, oraz wspomagają zbieranie się graczy w grające razem grupy. Gry planszowe to pojęcie łączące bardzo wiele podkategorii gier i w zależności od wybranego tytułu uczestnicy rozwijają swoje umiejętności analityczne - znajdowania zależności i planowania, umiejętności interpersonalne - jasną komunikację oraz umiejętności kooperacji, ale też poszerzają swoją wiedzę ogólną, ćwiczą refleks czy szybkie podejmowanie decyzji.

Gry elektroniczne:

Spotkania Miłośników Gier Elektronicznych polegają na cotygodniowych animacjach przy wykorzystaniu dostępnych w placówce sprzętów elektronicznych. Ponadto raz na dwa miesiące organizowane jest całonocne wydarzenie pozwalające zorganizować rozgrywki w poważniejsze tytuły. Animatorzy pomagają dobrać tytuły gier do preferencji oraz stopnia zaawansowania uczestników, tłumaczą obsługę konsol i sterowanie w grach oraz

wspomagają zbieranie się graczy w grające razem grupy. Gry elektroniczne są spotkaniami ściągającymi zdecydowanie najmłodszą publikę z ogółu zajęć prowadzonych w ramach FDK - na spotkania przychodzą w znacznej mierze uczniowie lokalnych szkół podstawowych, a czasami nawet młodsze by uczestniczyć w zajęciach wraz z rodzicami tworząc międzypokoleniową platformę integracji. Podczas zajęć uczestnicy uczą zarówno współzawodnictwa jak i kooperacji, wydatnie rozwijają swoje kompetencje cyfrowe poprzez poznawanie schematów architektury konieczne do obcowanie z różnymi aplikacjami i platformami elektronicznymi, ćwiczą pamięć, refleks i umiejętność sprawnego podejmowania decyzji. Poprzez gry muzyczne i ruchowe rozwijają koordynację ruchową czy wycucie rytmu.

Gry fabularne:

Spotkania Miłośników Gier Fabularnych (również: RPG, erpegi od ang. Role Playing Games) polegają na cotygodniowych spotkaniach w formie tzw. sesji przy wykorzystaniu dostępnego w placówce specjalistycznego wyposażenia. Animatorzy prowadzą spotkania w których jako narratorzy moderują wspólne tworzenie kolejnych odcinków historii i kreowanie świata przedstawionego, na który zgodnie z ustalonymi wcześniej zasadami i w ramach przyjętej konwencji, wpływają uczestnicy poprzez stworzone przez siebie postaci. Spotkania można porównać do połączenia improwizowanego teatru z grą planszową. Uczestnicy wydatnie rozwijają swoje umiejętności interpersonalne, komunikacji z innymi uczestnikami rozgrywki, kreatywność i wyobraźnię, umiejętność rozwiązywania problemów oraz wiedzę ogólną.

Warsztaty modelarskie:

Podczas Warsztatów Modelarskich uczestnicy doskonalą swoje umiejętności tworzenia modelarstwa figurkowego pod okiem instruktora z wykorzystaniem dostępnego na miejscu, specjalistycznego wyposażenia. Uczestnicy poznają narzędzia modelarskie, nowe techniki plastyczne, a także uczą się planować oraz realizować tworzenie modeli według własnych projektów.

Dyskusyjny klub filmu fantastycznego:

Cotygodniowe seanse produkcji o tematyce fantastycznej, ułatwiający dostęp do dzieł kultury i promujące wspólne ich doświadczanie, pozwalające na ich zrozumienie dzięki towarzyszącym spotkaniom prelekcjom i/lub dyskusjom, promujące legalne źródła kultury.

Spotkania miłośników kultury japońskiej:

Spotkania te pomyślane są jako miejsce integracji i rozwoju kompetencji kulturowych osób zainteresowanych kulturą japońską, w szczególności - popularnymi wśród dzisiejszej młodzieży i młodych dorosłych - nośnikami dzieł kultury w postaci anime i mangi.

Dane ilościowe dot. planowanych działań:

Nazwa działania	Liczba działań w ciągu roku	Zakładana liczba godzin pracy animatora w związku z pojedynczym wydarzeniem
Dyskusyjny klub filmu fantastycznego	48	6

Spotkanie miłośników gier planszowych	48	6
Spotkanie miłośników gier elektronicznych	48	5
Spotkanie miłośników gier fabularnych	36	12
Spotkania miłośników kultury japońskiej	48	6
Warsztaty modelarskie	48	6

Czas realizacji zajęć:

Działania miałyby być realizowane od pierwszych tygodni stycznia do świąt Bożego Narodzenia.

Szablonowy, tygodniowy harmonogram realizacji wydarzeń:

Dzień tygodnia	Zajęcia 1	Zajęcia 2
Wtorki	Warsztaty modelarskie	Spotkania miłośników gier planszowych
Środy	Spotkania miłośników gier fabularnych	Spotkania miłośników kultury japońskiej
Czwartki	Spotkania miłośników gier elektronicznych	Dyskusyjny klub filmu fantastycznego

E. LOKALIZACJA, MIEJSCE REALIZACJI

Ulica, numer, rejon ulic, numer działki, inne istotne informacje na temat lokalizacji

Miejszem realizacji projektu są pomieszczenia w Dworze Artusa, znajdujące się w budynku należącym do Gminy Miasta Toruń mieszczącym się pod adresem Rynek Staromiejski 6 w Toruniu.

F. OPIS PROJEKTU NA STRONĘ INTERNETOWĄ

Fantastyczny Dom Kultury to projekt zakładający realizację programu kulturalnego opartego o rozwój zainteresowań związanych z szeroko pojętymi fantastyką, popkulturą, grami oraz tematyką powiazaną, zwracając szczególną uwagę na rozwój myślenia strategicznego i analitycznego zarówno w formacie kooperacyjnym uczącym współpracy między uczestnikami, jak i w formacie konkurencyjnym z zachowaniem zasad zdrowej rywalizacji.

Lokalizacją realizacji programu będzie budynek Dworu Artusa, którego władze wyraziły gotowość do udostępnienia pomieszczeń na potrzeby projektu. W ramach programu instytucji realizowane byłyby działania w postaci spotkań miłośników: 1. Gier

planszowych i karcianych; 2. Gier elektronicznych; 3. Gier fabularnych; 4. Kultury japońskiej; 5. Filmu fantastycznego; 6. Modelarstwa figurkowego.

Realizacja spotkań planowana jest w ramach stałego, w przybliżeniu tygodniowego harmonogramu, dając szacunkowo 276 spotkań w ciągu roku.

G. SZACUNKOWY KOSZT PROJEKTU

Proszę podać szacunkowy koszt realizacji projektu, z podziałem na poszczególne elementy składowe:

Budżet projektu szacowany jest na 217 000 zł, na co składają się następujące pozycje:

Wynagrodzenia animatorów: 9125 zł kosztu pracodawcy x 12 msc = 109 500 zł

Wynagrodzenie za koordynację i administrację projektem: 3125 zł kosztu pracodawcy * 12 msc = 37 500 zł

Promocja projektu: 10 000 zł

Wyposażenie do prowadzenia zajęć i licencje: 30 000 zł

Pokrycie kosztów stałych (czynsz, media): 2500 zł x 12 msc = 30 000 zł

H. ZAŁĄCZNIKI

- Lista poparcia dla projektu (obowiązkowe)
- Oświadczenie podmiotu zewnętrznego o współpracy, (patrz §13 ust.4 pkt 4 Regulaminu) *
- ~~Mapy**~~
- ~~Zdjęcia**~~
- ~~Inne (np. dodatkowe ekspertyzy, rekomendacje, analizy prawne)**~~

W przypadku wyłonienia projektu do realizacji wnioskodawczyni sugeruje zaproszenie Stowarzyszenia Miłośników Gier i Fantastyki "Thorn" do realizacji zadania jako podmiotu posiadającego doświadczenie w prowadzeniu analogicznej działalności, posiadającego składniki majątku w postaci zbiorów konsol, gier planszowych i konsolowych, mogących służyć jako pokaźny wkład własny w realizację projektu, a także wykazującego się długą i pozytywną historią współpracy z Wydziałem Kultury Urzędu Miasta Torunia.

** Jeśli realizacja wymaga współpracy z podmiotem zewnętrznym*

***Informacja nieobowiązkowa*

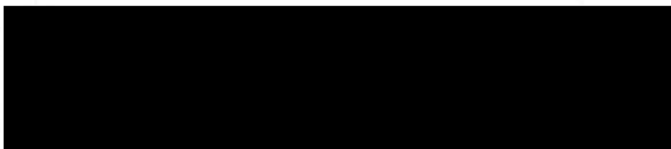
I. OŚWIADCZENIA

1. Dla wnioskodawców, którzy w momencie składania wniosku ukończyli 18. rok życia

Oświadczam, że:

- 1) W dniu złożenia wniosku do Budżetu obywatelskiego w Toruniu mam ukończone 18 lat;
- 2) Dane podane w formularzu wniosku są prawdziwe i aktualne;
- 3) Zapoznałem/am się i akceptuję Regulamin budżetu obywatelskiego w Toruniu;
- 4) Zapoznałem/am się z klauzulą informacyjną dotyczącą przetwarzania danych osobowych w procedurze Budżetu obywatelskiego w Toruniu, znajdującą się na ostatniej stronie formularza wniosku;
- 5) Ponoszę odpowiedzialność prawną za dane i informacje zamieszczone w formularzu wniosku.

Toruń,



~~2. Dla rodzica / opiekuna prawnego osoby małoletniej składającej projekt, która w momencie składania wniosku nie ukończyła 18. roku życia~~

Oświadczam, że:

- 1) Jestem rodzicem / opiekunem prawnym osoby składającej niniejszy projekt w ramach Budżetu obywatelskiego w Toruniu;
- 2) Akceptuję udział mojego dziecka / podopiecznego w procedurze Budżetu obywatelskiego w Toruniu;
- 3) Zapoznałem/am się z treścią projektu składanego przez moje dziecko / podopiecznego;
- 4) Potwierdzam prawdziwość i aktualność danych, które zostały podane w formularzu;
- 5) Zapoznałem/am się z klauzulą informacyjną dotyczącą przetwarzania danych osobowych w procedurze Budżetu obywatelskiego w Toruniu, znajdującą się na ostatniej stronie formularza wniosku;
- 6) Ponoszę odpowiedzialność prawną za wszelkie dane zamieszczone w formularzu wniosku.

Toruń,