

Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia:

Przedmiotem zamówienia jest realizacja zamówienia pn.: Spotkania i patrole edukacyjne oraz raptularz – wydanie w nakładzie 2000 egz. W ramach realizacji Pozycji budżetowej 6.7 wniosku, na którą składają się:

- Spotkania i patrole edukacyjne oraz
- Raptularz – wydanie w nakładzie 2000 egz.

Rozumianych jako:

spotkania i patrole edukacyjne – spotkania (20 spotkań) i patrole edukacyjne (4 patrole) polegające na przeprowadzeniu i przygotowaniu gry terenowej dla 400 uczestników łącznie (patrole edukacyjne prowadzone będą przez pracowników Zamawiającego na ścieżce edukacyjnej Parku w oparciu o grę terenową) oraz

raptularz - wydanie w nakładzie 2000 egz. mini-raptularza – przewodnika do gry terenowej z miejscem na notatki w formacie A5 i objętości 44 stron.

Działania edukacyjne w ramach projektu „Drapieżne pogranicze”.

W ramach projektu zostaną przeprowadzone następujące działania:

1. Przeprowadzenie 20 spotkań edukacyjnych,
2. Wykonanie raptularza (mini przewodnika) w ramach organizacji przeprowadzenia gry terenowej.

W ramach spotkań edukacyjnych Wykonawca przeprowadza i organizuje grę terenową w wariantach w 5 placówkach dla uczniów szkół z rejonu Babiej Góry, w tym 4 spotkania na terenie Polski i jedno spotkanie na terenie Słowacji.

Założenia i opis gry terenowejWprowadzenie

Gra terenowa to zabawa rozgrywana w czasie rzeczywistym w realnym świecie. Do gry ma zostać wykorzystany teren, jego topografia itp. Podstawową umiejętnością wymaganą od uczestników jest orientacja w terenie, umiejętność czytania mapy, spostrzegawczość, łatwość łączenia faktów i umiejętność zabawy w grupie, a także respektowanie reguł gry.

Gra terenowa daje możliwość zdobywania wiedzy, spędzenia czasu w aktywny i kreatywny sposób, a także współpracy w zespole i sprawnej komunikacji w celu zdobywania punktów/stanowisk - uzyskiwania kolejnych informacji, dzięki którym można dotrzeć do następnego stanowiska. Zdobywa się przedmioty, listy, żetony, skarby oraz kolejne wskazówki. Gra terenowa ma wpływać na doskonalenie takich cech jak

Polska – Słowacja

kreatywności, umiejętności np. czytanie map, sporządzanie planów, szkiców, opisów, odszyfrowywania, współdziałania, szybkości, spostrzegawczości itp.

Zasady ogólne i założenia gry terenowej

Gra terenowa ma opierać się na scenariuszu tematycznie związanym z biologią i zachowaniem zwierząt drapieżnych, o których mowa w projekcie (wilka, niedźwiedzia i rysia). Gra będzie uczyła np. posługiwania się mapą, schematem lub planem, logicznego myślenia, łączenia ze sobą faktów z różnych obszarów (np. odwołania do przysłów, powiedzeń czy bajek). Może przybierać różną formę – łączyć ze sobą elementy podchodów, szukania skarbów, questingu i opierać się na różnych formach aktywności: sprawnościowej, artystycznej i wykorzystywać umiejętności korzystania z mapy, multimediiów itp. Gra ma przełamać stereotypy myślenia np. negatywne konotacje wilka. Gra terenowa przewiduje współpracę i nieszablonowe myślenie, które są podstawami pomyślnego ukończenia gry. Odbywać się będzie na jednej ze ścieżek edukacyjnych oraz w szkołach lub/i ich sąsiedztwie – mają tam zostać zorganizowane stanowiska, do których uczestnicy muszą dotrzeć dzięki odnalezionym wskazówkom (ukryte listy, zaszyfrowane informacje, instrukcje itp.). Do punktu, w którym znajduje się skarb/rozwiązanie drużyny muszą dotrzeć za pomocą wskazówek ukrywanych w różnych miejscach - stanowiskach – mogą to być zaszyfrowane hasła, przedmioty, zagadki, krzyżówki itp., które powinny dawać instrukcje dotarcia do kolejnych punktów. Przy opracowywaniu gry należy wziąć pod uwagę wiek uczestników – uczniowie szkół podstawowych oraz ich możliwości percepcyjne. Nad sprawnym i bezpiecznym przebiegiem gry przez cały czas pieczę sprawują organizatorzy.

Gra ma opierać się na oryginalnym pomysłe i ma być przygotowana tak, aby można ją było wykorzystywać wiele razy. Gra musi mieć opracowane, zgodnie w wyznaczonym celu, fabułę i zasady. Musi rozgrywać się na określonej trasie z punktami – stanowiskami nie mniej niż 7 (w przypadku terenu BgPN – na jednej ze ścieżek edukacyjnych - *Bieg życia lasu*, a w przypadku 5-ciu szkół teren szkoły lub/i bezpieczny teren w najbliższej okolicy). Ma musi opierać na sekwencji przynajmniej 7 zadań (po minimum jednym na każdym ze stanowisk) i kończyć się finałem, np. z rozszyfrowaniem hasła, odnalezieniem skarbu itp.

Do gry ma zostać przygotowany zestaw niezbędnych akcesoriów dla każdego z wariantów, a także instrukcje, mapki, zadania itp. Dodatkem do gry będzie polsko-słowacki „raptularz” (nazwa robocza – opis raptularza w dalszej części załącznika). Pełnić on będzie rolę „przewodnika” – zawierać będzie podstawowe informacje n.t. zwierząt, o których mowa w grze, a także puste strony do rozwiązywania zadań gry terenowej i notatek.

Ważne aspekty

Przy opracowywaniu i prowadzeniu gier należy wziąć pod uwagę następujące aspekty:

- dostosowanie stopnia trudności zajęć do wieku i percepcji uczestników;
- wybór odpowiedniego miejsca stanowisk i całego terenu do przeprowadzenia gry – tak w przypadku najbliższego sąsiedztwa 5 szkół, jaki ścieżki edukacyjnej BgPN; skonsultowanie wyboru miejsca prowadzenia gry z przedstawicielami szkoły i BgPN.
- przeprowadzenie oglądu terenu pod kątem zagrożeń dla bezpieczeństwa uczestników;
- uwzględnienie w instrukcji posiadania zestawu pierwszej pomocy oraz telefonu komórkowego, a także ustalenie zasad reagowania w razie zagrożenia;
- brak możliwości zejścia ze ścieżki – regulamin BgPN nakazuje odwiedzającym Park poruszanie się jedynie po wyznaczonych szlakach turystycznych i ścieżkach edukacyjnych;
- zapoznanie uczestników z celami i zasadami gry, zasadami bezpieczeństwa oraz przekazanie informacji na temat źródła finansowania gier oraz projektu, w ramach którego środki zostały przyznane;
- wielokrotność użytkowania akcesoriów do gry;
- usunięcie z terenu gry terenowej po jej zakończeniu materiałów użytych do przeprowadzenia gry;

Polska – Słowacja

- równości szans oraz braku wykluczenia (uczestnicy muszą być przekonani, że nie zostaną ośmieszeni, krytykowani itp.).

Cel gry

Celem gry jest zwiększenie świadomości mieszkańców, zwłaszcza najmłodszych, w obszarze pogranicza, zainteresowanie tematyką dużych drapieżników i zwiększenie świadomości konieczności ochrony wilka, rysia i niedźwiedzia poprzez popularyzację wiedzy na temat tych gatunków, a co za tym idzie - zbudowanie pozytywnego nastawienia kształtowanie postaw sprzyjających ich ochronie. Gra ma przekazywać wiedzę o trzech drapieżnikach w sposób ciekawy i oryginalny, łącząc ją z zabawą i ruchem na świeżym powietrzu.

Odbiorcy

Odbiorcami są uczniowie szkół podstawowych z najbliższego otoczenia Parku – zarówno po stronie polskiej jak i po stronie słowackiej, a także grupy rodzinne – dorośli z dziećmi w różnym wieku.

Zbiór zadań w każdym z wariantów powinien więc przewidywać różne poziomy percepcji (wariantowo).

Grać mogą dwie, trzy lub cztery grupy. Gra może także opierać się na pracy zespołowej.

Działaniami ma zostać objęta grupa 400 uczestników – 20 grup (po pięć z każdej z pięciu szkół) liczących po 20 uczestników.

Miejsce realizacji

Gry mają być przeprowadzone w szkołach podstawowych w sąsiedztwie BgPN – 2 szkoły gmina Zawoja, 1 szkoła gmina Jabłonka, 1 szkoła gmina Lipnica Wielka, 1 szkoła – okolice Namestova po stronie Słowacji oraz na trasie jednej ze ścieżek edukacyjnych Babiogórskiego Parku Narodowego, leżącej w gminie Zawoja – Zawoja Markowa; nazwa ścieżki *Bieg życia lasu*.

Czas realizacji

Czas rozgrywania jednej gry – do dwóch godzin lekcyjnych.

Czas realizacji wszystkich gier – 22 wrzesień 2025 roku.

Przekazanie materiałów – 24 wrzesień 2025 roku.

Informacje n.t. raptularza:

„Raptularz” będzie miał formę wydane drukiem mini-przewodnika przyrodniczego, w którym uczestnicy znajdą zestaw niezbędnych do realizacji gry merytorycznych informacji n.t. drapieżników oraz wybrane zadania. Służyć będzie także jako notes z pustymi stronami do notatek.

Wydanie „raptularza” obejmuje:

Projekt graficzny – okładka + wsad – strony bez numeracji

Teksty

Tłumaczenie na j. słowacki

Strona ilustracyjna – ryciny, fotografie itp.

Druk i dostawa

Dane techniczne:

Nakład 2000 egz.

Format A-5

Oprawa miękka – szycie – dwie zszywki

Papier: biały offset umożliwiający sporządzanie notatek, rycin; gramatura 100g/m²

Polska – Słowacja

Okładka – min. 200 g/m², zadruk 4+4 – rozkład zadruku poniżej w opisie wsadu.

Wsad – 24 karty – 48 stron

Pełen zadruk - 4+4 – 19 stron

Brak zadruku – 0+0 – 22 strony

Opis wsadu:

Okładka przód:

1 - nazwa polska i słowacka

2 - info o notesie w języku polskim i słowackim (dostarcza Zamawiający)

Okładka tył:

3 – info o projekcie w języku polskim i słowackim (dostarcza Zamawiający)

4 - logotyp Interreg 2021-2027 (dostarcza Zamawiający)

Wsad minimalny:

1 - nazwa polska i słowacka

2-3 ryś – opis w j. polskim

4-5 ryś – opis w j. słowackim

6-7 wilk – opis w j. polskim

8-9 wilk – opis w j. słowackim

10-11 niedźwiedź – opis w j. polskim

12-13 niedźwiedź – opis w j. słowackim

14-15 zadania w j. polskim i j. słowackim

16-17 zadania w j. polskim i j. słowackim

18-19 zadania w j. polskim i j. słowackim

20-41 strony bez zadruku na notatki

42 - stopka redakcyjna + logotypy