

**Numer identyfikacyjny projektu**

tzw. ID (wypełnia Biuro Aktywności Miejskiej Urzędu Miasta Łodzi)

**L144**

DSR-BAM-IV.3020.15.144.2021

W trakcie analizy projektu, za zgodą Lidera, dokonano następujących zmian:

**OPIS PROJEKTU****Treść wprowadzona przez Wnioskodawcę:**

Teren zielony wokół Szkoły Podstawowej nr 199 chcemy doposażyć w ogólnodostępny, edukacyjny Interaktywny Plac Zabaw składający się z 7 interaktywnych i certyfikowanych urządzeń. W skład placu zabaw wejdą takie urządzenia jak: naukowy Hex, grające trójkąty, litofon, film animowany, głuchy telefon, kołyska Newtona i eko-memory. Każde urządzenie jest wyposażone w tabliczkę informacyjną z opisem działania danego eksponatu. Nasadzenie urządzeń będzie zaprojektowane, aby współgrał z istniejącym zagospodarowaniem teren i był zgodny z prawem budowlanym, dodatkowo teren zostanie wyrównany (wokół zamontowanych urządzeń) i posiana świeża trawa. Celem projektu jest zachęcenie dzieci i młodzieży do mądrej zabawy na świeżym powietrzu. Wychodząc naprzeciw potrzebom integracji społecznej i coraz większym skutkom spędzania czasu młodzieży przed komputerami, chcielibyśmy stworzyć kreatywną, a przy tym innowacyjną przestrzeń zieloną nie tylko dla uczniów naszej szkoły, ale również dla wszystkich mieszkańców. Wybrane urządzenia mają za zadanie przekazywanie wiedzy poprzez zabawę, dzięki czemu dzieci i młodzież chętniej zgłębią tajniki nauki. Przestrzeń stanie się nie tylko miejscem spotkań mieszkańców, ale również rodzinną atrakcją turystyczną miasta. Interaktywny Plac Zabaw będzie dostosowany do osób w różnym wieku (od kilkulatek do seniorów) oraz do osób z niepełnosprawnością ruchową. Nawet osoby niewidome, często wykluczone z tego typu atrakcji, znajdą tu przestrzeń dla siebie i będą mogły skorzystać z urządzeń dźwiękowych. Opis urządzeń: a) Naukowy Hex- jest wspaniałą bazą do przeprowadzania eksperymentów, a jednocześnie fascynująca zabawą z iluzjami i zagadkami optycznymi. Urządzenie angażuje wzrok, stymuluje umysł i wzmacnia percepcję. Rodzicom i opiekunom może posłużyć jako baza do wyjaśnienia przyczyn powstawania złudzeń optycznych. Naukowy Hex składa się z kilku atrakcyjnych urządzeń, które zapewnią najmłodszym użytkownikom świetną zabawę. b) Grające trójkąty- wpływ muzyki na rozwój dziecka jest nieoceniony, a stymulacja funkcji słuchowych sprzyja powstawaniu nowych połączeń nerwowych. Gra na instrumentach, to nie tylko przyjemność, ale też sposób ćwiczenia koordynacji ruchowej, motoryki, uważności i twórczego myślenia. Trójkąty grające znajdują szerokie zastosowania podczas przedszkolnych i wczesnoszkolnych zajęć z rytmiki i muzyki. Urządzenie umiejscowione na placach zabaw, to również świetna zabawa i okazja do kreatywnego spędzania czasu na świeżym powietrzu. c) Litofon- w dobie powszechnej cyfryzacji, szczególnie warte uwagi są aktywności, które zaangażują dzieci do rozwijania artystycznych umiejętności. Muzyka ze względu na swoją istotną rolę w rozwoju dziecka stanowi kluczowy obszar, któremu należy poświęcić uwagę - wzmacnia kreatywność i ma wpływ na rozwój ważnych cech przydatnych w dorosłym życiu. Zabawa z muzyką pomaga w rozwijaniu intelektualnych i emocjonalnych umiejętności. Litofon to prosty i ciekawy instrument znany już w epoce kamiennej, posiadający ładną barwę dźwięków, które z pewnością zainspirują najmniejszych użytkowników do muzycznych eksperymentów. d) Film animowany- urządzenie animujące z pewnością zaintryguje najmłodszego użytkownika, a przy tym w prosty sposób wyjaśni dawne zasady tworzenia filmów animowanych. Urządzenie wspomaga kreatywność, angażuje i inspirowanie do tworzenia własnych animacji, które można wykonać również w warunkach domowych. e) Głuchy telefon- gra w głuchy telefon doskonali umiejętności komunikacyjne, zbliża uczestników gry i w praktyczny sposób pokazuje dzieciom, jak zmienia się informacja przetworzona przez wiele osób. Głuchy telefon jest również doskonałą zabawą integrującą. f) Kołyska Newtona- to urządzenie, które w efektywny sposób demonstruje zasadę zachowania pędu i energii podczas zderzeń. Interesujące przedstawienie wiedzy o zachodzących zjawiskach fizycznych sprawia, że dzieci chętniej i szybciej ją przyswajają. Kołyska Newtona, to również narzędzie wspomagające uwagę i koncentrację. g) Eko-memory- o jedna z najbardziej popularnych gier, która pomaga ćwiczyć pamięć i koncentrację. Wspiera kojarzenie faktów, a zaproponowana wersja łączy zabawę z wiedzą o przyrodzie i ekologii. Gra doskonale stymuluje psycho-ruchowo i stanowi mądrą rozrywkę zarówno dla dziecka, jak i dorosłego. Zapraszam do zapoznania się z wizualizacjami urządzeń w załączniku.

**Treść po zmianach analizy merytorycznej:**

Teren zielony wokół Szkoły Podstawowej nr 199 chcemy doposażyć w ogólnodostępny, edukacyjny Interaktywny Plac Zabaw składający się z 7 interaktywnych i certyfikowanych urządzeń. W skład placu zabaw wejdą takie urządzenia jak: naukowy Hex, grające trójkąty, litofon, film animowany, głuchy telefon, kołyska Newtona i eko-memory. Każde urządzenie jest wyposażone w tabliczkę informacyjną z opisem działania danego eksponatu. Nasadzenie urządzeń będzie zaprojektowane, aby współgrał z istniejącym zagospodarowaniem teren i był zgodny z prawem budowlanym, dodatkowo teren zostanie wyrównany (wokół zamontowanych urządzeń) i posiana świeża trawa. Celem projektu jest zachęcenie dzieci i młodzieży do mądrej zabawy na świeżym powietrzu. Wychodząc naprzeciw potrzebom integracji społecznej i coraz większym skutkom spędzania czasu młodzieży przed komputerami, chcielibyśmy stworzyć kreatywną, a przy tym innowacyjną przestrzeń zieloną nie tylko dla uczniów naszej szkoły, ale również dla wszystkich mieszkańców. Wybrane

urządzenia mają za zadanie przekazywanie wiedzy poprzez zabawę, dzięki czemu dzieci i młodzież chętniej zgłębią tajniki nauki. Przestrzeń stanie się nie tylko miejscem spotkań mieszkańców, ale również rodzinną atrakcją turystyczną miasta. Interaktywny Plac Zabaw będzie dostosowany do osób w różnym wieku (od kilkulatek do seniorów) oraz do osób z niepełnosprawnością ruchową. Nawet osoby niewidome, często wykluczone z tego typu atrakcji, znajdą tu przestrzeń dla siebie i będą mogły skorzystać z urządzeń dźwiękowych. Opis urządzeń: a) Naukowy Hex- jest wspaniałą bazą do przeprowadzania eksperymentów, a jednocześnie fascynująca zabawą z iluzjami i zagadkami optycznymi. Urządzenie angażuje wzrok, stymuluje umysł i wzmacnia percepcję. Rodzicom i opiekunom może posłużyć jako baza do wyjaśnienia przyczyn powstawania złudzeń optycznych. Naukowy Hex składa się z kilku atrakcyjnych urządzeń, które zapewnią najmłodszym użytkownikom świetną zabawę. b) Grające trójkąty- wpływ muzyki na rozwój dziecka jest nieoceniony, a stymulacja funkcji słuchowych sprzyja powstawaniu nowych połączeń nerwowych. Gra na instrumentach, to nie tylko przyjemność, ale też sposób ćwiczenia koordynacji ruchowej, motoryki, uważności i twórczego myślenia. Trójkąty grające znajdują szerokie zastosowania podczas przedszkolnych i wczesnoszkolnych zajęć z rytmiki i muzyki. Urządzenie umiejscowione na placach zabaw, to również świetna zabawa i okazja do kreatywnego spędzania czasu na świeżym powietrzu. c) Litofon- w dobie powszechnej cyfryzacji, szczególnie warte uwagi są aktywności, które zaangażują dzieci do rozwijania artystycznych umiejętności. Muzyka ze względu na swoją istotną rolę w rozwoju dziecka stanowi kluczowy obszar, któremu należy poświęcić uwagę - wzmacnia kreatywność i ma wpływ na rozwój ważnych cech przydatnych w dorosłym życiu. Zabawa z muzyką pomaga w rozwijaniu intelektualnych i emocjonalnych umiejętności. Litofon to prosty i ciekawy instrument znany już w epoce kamiennej, posiadający ładną barwę dźwięków, które z pewnością zainspirują najmniejszych użytkowników do muzycznych eksperymentów. d) Film animowany- urządzenie animujące z pewnością zaintryguje najmłodszego użytkownika, a przy tym w prosty sposób wyjaśni dawne zasady tworzenia filmów animowanych. Urządzenie wspomaga kreatywność, angażuje i inspirowane do tworzenia własnych animacji, które można wykonać również w warunkach domowych. e) Głuchy telefon- gra w głuchy telefon doskonali umiejętności komunikacyjne, zbliża uczestników gry i w praktyczny sposób pokazuje dzieciom, jak zmienia się informacja przetworzona przez wiele osób. Głuchy telefon jest również doskonałą zabawą integrującą. f) Kołyska Newtona- to urządzenie, które w efektywny sposób demonstruje zasadę zachowania pędu i energii podczas zderzeń. Interesujące przedstawienie wiedzy o zachodzących zjawiskach fizycznych sprawia, że dzieci chętniej i szybciej ją przyswajają. Kołyska Newtona, to również narzędzie wspomagające uwagę i koncentrację. g) Eko-memory- o jedna z najbardziej popularnych gier, która pomaga ćwiczyć pamięć i koncentrację. Wspiera kojarzenie faktów, a zaproponowana wersja łączy zabawę z wiedzą o przyrodzie i ekologii. Gra doskonale stymuluje psycho-ruchowo i stanowi mądrą rozrywkę zarówno dla dziecka, jak i dorosłego. Zapraszam do zapoznania się z wizualizacjami urządzeń w załączniku.

## ELEMENTY SKŁADOWE WRAZ Z SZACUNKOWYMI KOSZTAMI PROJEKTU

### Treść wprowadzona przez Wnioskodawcę:

ELEMENTY SKŁADOWE PROJEKTU	KOSZTY SZACUNKOWE BRUTTO
1. 1. Zakup urządzeń edukacyjnych (7szt.), tabliczek informacyjnych (7szt.), tablicy z regulaminem oraz transport wraz z montażem	99 586.95 zł
2. 2. Wykonanie projektu zagospodarowania terenu	10 000.00 zł
3. 3. Prace ogrodnicze po montażowe (wyrównanie terenu wokół urządzeń po montażu, zasianie trawy itp.).	6 150.00 zł
<b>ŁĄCZNIE:</b>	<b>115 736.95 zł</b>

### Treść po zmianach analizy merytorycznej:

ELEMENTY SKŁADOWE PROJEKTU	KOSZTY SZACUNKOWE BRUTTO
1. 1. Zakup urządzeń edukacyjnych (7szt.), tabliczek informacyjnych (7szt.), tablicy z regulaminem oraz transport wraz z montażem	99 586.95 zł
2. 2. Wykonanie projektu zagospodarowania terenu	10 000.00 zł
3. 3. Prace ogrodnicze po montażowe (wyrównanie terenu wokół urządzeń po montażu, zasianie trawy itp.).	6 150.00 zł
<b>ŁĄCZNIE:</b>	<b>115 736.95 zł</b>

2021-07-30

**Wydział Edukacji**  
**Magdalena Misiakiewicz**  
 e-mail: [m.misiakiewicz@uml.lodz.pl](mailto:m.misiakiewicz@uml.lodz.pl)

Data sporządzenia karty zmian	Osoba sporządzająca kartę zmian
-------------------------------	---------------------------------