Załacznik Nr 3 do uchwały Nr LXII/1440/18

Rady Miejskiej Wrocławia

z dnia 13 września 2018 r.

**Formularz poprawkowy projektu**

**Wrocławskiego Budżetu Obywatelskiego w roku 2019**

Uwaga: Należy w każdym punkcie wskazać czy obejmuje go zmiana czy tez nie, natomiast wypełnić należy tylko punkty objęte zmianą.

**1. Informacje o projekcie**

a) Numer projektu:

b) Nazwa projektu: **(Zmiana w projekcie / Brak zmiany\*)**

(do 200 znaków ze spacjami)

Brak zmiany

c) Lokalizacja projektu: **(Zmiana w projekcie / Brak zmiany\*)**

(do projektu można załączyć szkic sytuacyjny lub zdjęcie terenu/obiektu, którego dotyczy projekt)

- adres: Brak zmiany

- numer geodezyjny działki: Brak zmiany

(na podstawie [www.geoportal.wroclaw.pl](http://www.geoportal.wroclaw.pl))

d) Zasięg oddziaływania projektu: **(Zmiana w projekcie / Brak zmiany\*)**

(należy zaznaczyć jedno z dwóch pól)

Brak zmiany

* **Projekt osiedlowy**
* **Projekt ponadosiedlowy**

**Uzasadnienie wyboru zasięgu oddziaływania efektów realizacji projektu:**

(do 750 znaków ze spacjami)

Brak zmiany

**2. Rodzaj projektu (Zmiana w projekcie / Brak zmiany\*)**

(należy zaznaczyć jedno z dwóch pól)

* **Projekt inwestycyjny**

* **Projekt nieinwestycyjny**

Brak zmiany

Proszę określić grupę beneficjentów projektu:

(do 200 znaków ze spacjami) Brak zmiany

Proszę określić szacunkową liczbę beneficjentów projektu:

(do 200 znaków ze spacjami)

Brak zmiany

**3. Elementy projektu (Zmiana w projekcie / Brak zmiany\*)**

(należy szczegółowo wypisać elementy składowe, co pozwoli na dokładną weryfikację projektu)

Zmiana w projekcie

|  |  |
| --- | --- |
| Element składowy | Ilość |
| 1. Urządzenia edukacyjne (naukowy Hex, pisanie lustrzane, bębny, panel muzyczny, głuchy telefon, eko-kuchnia, eko-memory, wir wodny, bliźniacze lustra, film animowany, peryskop, rury deszczowe) | 12 |
| 2. Transport oraz montaż urządzeń | 1 |
| 3. Przeglądy gwarancyjne wykonywane co roku przez producenta(3 lata) | 3 |
| 4.Tabliczka informacyjna + tabliczka z regulaminem | 13 |
| 5. |  |
| 6. |  |
| 7. |  |
| 8. |  |
| 9. |  |
| 10. |  |

**4. Opis projektu (Zmiana w projekcie / Brak zmiany\*)**

(Proszę opisać zgłoszony projekt, do 750 znaków ze spacjami)

Zmiana w projekcie  
  
Na zielonym terenie wokół Przedszkola nr 106 chcemy stworzyć ogólnodostępny, edukacyjny Park Doświadczeń dla małych i dużych składający się z 12 interaktywnych i certyfikowanych urządzeń. Projekt zakłada stworzenie trzech tematycznych stref: Muzyki, Nauki i Optyki. Jest to rodzaj całorocznego, plenerowego muzeum nauki pod chmurką, w którym wszystkiego można dotknąć, uruchomić i samodzielnie przeprowadzić eksperymenty. Są to urządzenia, które poprzez zabawę pozwalają poznać podstawowe prawa przyrody i nauki.

W skład Strefy Muzyki wejdą takie elementy jak bębny i wieloelementowy panel muzyczny.   
Drugą strefą będzie Strefa Nauki, a w niej eko-kuchnia, wir wodny, eko-memory, głuchy telefon, film animowany, peryskop i rury deszczowe.   
Trzecią strefą będzie Strefa Optyki, złożona z takich urządzeń jak: pisanie lustrzane, bliźniacze lustra i naukowy Hex.

Każde urządzenie jest wyposażone w tabliczkę informacyjną z opisem działania danego eksponatu.

**5. Uzasadnienie projektu (Zmiana w projekcie / Brak zmiany\*)**

(Proszę uzasadnić potrzeby realizacji projektu, cel realizacji projektu, itp. do. 750 znaków ze spacjami)

Zmiana w projekcie

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 podopiecznych naszego przedszkola, 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. Park Doświadczeń będzie dostosowany do osób w różnym wieku (od kilkulatków do seniorów) oraz do osób z niepełnosprawnością ruchową. Nawet osoby niewidome, często wykluczone z tego typy atrakcji, znajdą tu przestrzeń dla siebie i będą mogły skorzystać z urządzeń dźwiękowych w Strefie Muzyki.

Opis urządzeń w 3 tematycznych strefach:

**Strefa Muzyki:**

**a)      bębny** (Bębny to idealne instrumenty do rozpoczęcia eksperymentowania z muzyką. Pozwalają w twórczy sposób spożytkować dziecięca energię, a tym samym ćwiczyć koordynację ruchową, skupienie i słuch. Zabawa na muzycznych placach zabaw jest świetnym testem zdolności muzycznych, a także inspiracją do dalszej nauki gry na instrumentach. Gra na bębnach jest również jednym z najpopularniejszych rodzajów muzykowania, który skutecznie stymuluje poczucie rytmu i tempa, a tym samym daje mnóstwo radości)

**b)       panel muzyczny** (Wrażliwość muzyczna powinna być kształtowana od najmłodszych lat, gdyż muzyka rozwija wiele umiejętności: logiczne myślenie, uważne słuchanie i integrację wszystkich zmysłów. Dowiedziono, że muzyka aktywizuje do pracy obie półkule mózgowe i umożliwia im stan równowagi. Ćwiczy także małą motorykę dłoni oraz precyzję. Wpływa na rozwój emocjonalno-społeczny, a dzięki wielu instrumentom w naszym panelu muzycznym dzieci mają okazję poćwiczyć współpracę w grupie i komunikację)

**Strefa Nauki:**

**a)      eko- memory** (Eko-Memory to jedna z najbardziej popularnych gier, która pomaga ćwiczyć pamięć i koncentrację. Wspiera kojarzenie faktów, a nasza autorska wersja łączy zabawę z wiedzą o przyrodzie i ekologii. Gra doskonale stymuluje psycho-ruchowo i stanowi mądrą rozrywkę zarówno dla dziecka, jak i dorosłego)

**b)      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)

**c)      wir wodny** (Urządzenie w praktyczny i efektowny sposób dostarcza wiedzy na temat zachodzących w przyrodzie zjawisk fizycznych. Angażuje psychoruchowo i jest doskonałym narzędziem dydaktycznym do wyjaśnienia powszechnego zjawiska, jakim są wiry, a także inspiruje do dalszego eksplorowania świata nauki)

**d)   eko-kuchnia (**zabawa w gotowanie to jedna z najbardziej ulubionych dziecięcych zabaw. Naśladowanie czynności dorosłych i wcielanie się w role to ważny etap w rozwoju społecznym dziecka. Dzieci uczą się opowiadania historii, a wymyślanie nowych potraw sprzyja naturalnemu rozwijaniu kreatywności. Urządzenie uczy najmłodszych, że do zabawy nie potrzeba gotowych zabawek, czasem wystarczą liście, trawa i kamienie, by stworzyć imitację najlepszej uczty kulinarnej! Dzięki dużym gabarytom Eko-Kuchni dzieci mają szansę na interakcję z rówieśnikami, jednocześnie ucząc się współpracy, podziału zadań i rozwiązywania konfliktów. Urządzenie rozwija także zdolności manualne i motorykę dłoni)

**e) 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 inspiruje do tworzenia własnych animacji, które można wykonać również w warunkach domowych)

**f) peryskop** (Peryskop to bardzo popularne narzędzie, stosowane w dawnych czasach w łodziach podwodnych, czołgach i wozach bojowych.  Zabawa z nim to okazja do zdobycia wiedzy na temat dawnych wynalazków, a także poszerza wiedzę z zakresu fizyki. Urządzenie inspiruje dziecko do obserwacji przyrody i świata oraz trenuje koncentrację uwagi. Dzięki urządzeniu dziecko uczy się, że można zobaczyć coś, co nie jest w zasięgu naszego wzroku)

**g) rury deszczowe** (Dziecko bada świat wszystkimi zmysłami, a zmysł słuchu pełni jedną z najistotniejszych ról w jego prawidłowym rozwoju. Dźwięki kształtują pamięć aktywną, stymulują funkcje słuchowe, wpływają na podzielność uwagi, rozwijają umiejętności poznawcze i twórcze. Rury deszczowe są prostym i zarazem fascynującym urządzeniem, które pozwala dziecku w ciekawy sposób eksperymentować z dźwiękiem)

**Strefa Optyki:**

**a)      naukowy Hex** (Urządzenie 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)       pisanie lustrzane** (Pisanie lustrzane to niezwykle wciągająca i rozwijająca zabawa, która jest skutecznym sposobem treningu koncentracji i opanowania. Każdy ruch długopisu odbywa się w odwrotnym kierunku i dlatego czynność ta mocno angażuje obie półkule mózgowe dziecka)

**c) bliźniacze lustra** (Gra z własnym odbiciem to ciekawa zabawa, ale też sposób na ćwiczenie zmysłu obserwacji i wyobraźni przestrzennej u dziecka. Naukowe wyjaśnienie działania tego urządzenia sprawia, że dzieci zaczynają widzieć w przyrodzie prawa fizyki)

**6. Szacunkowy koszt projektu[[1]](#footnote-1) (Zmiana w projekcie / Brak zmiany\*)**

(do 100 znaków)

Brak zmiany

1. Do kosztów realizacji projektu wlicza się także wszelkie koszty nierozerwalnie związane z jego realizacją jak np. koszt dokumentacji, prac archeologicznych czy oczyszczenia saperskiego terenu [↑](#footnote-ref-1)