

Budżet Obywatelski 2020: szczegóły poprozcji zadań

29 listopada 2019

kategoria:

Aktualności



Budżet Obywatelski 2020

1/BO/20

Czeladzka Biblioteka Komiksów

Lokalizacja: Siedziba główna Miejskiej Biblioteki Publicznej w Czeladzi

Imię i nazwisko zgłaszającego: Łukasz Jach

Wstępna kalkulacja kosztów autora propozycji: 19 000,00 zł

Opis projektu:

Zadanie polega na przekazaniu Miejskiej Bibliotece Publicznej kwoty 16000 złotych, przeznaczonej na zakup wydanych w języku polskim, klasycznych komiksów oraz powieści graficznych adresowanych zarówno do dzieci i młodzieży, jak i osób dorosłych. Większa część wymienionej kwoty (10000 zł) zostałaby przeznaczona na jednorazowy zakup większej liczby tomów, umożliwiającej niezwłoczne rozpoczęcie wypożyczania ich czeladzianom. Pozostała część (6000 zł) wydawana byłaby sukcesywnie przez cały 2020 rok na warte uwagi komiksy ukazujące się na bieżąco. W pierwszej kolejności zakupione zostałyby komiksy opowiadające o przygodach bohaterów znanych z ekranu kinowego lub telewizyjnego (np. „300”, „Spiderman”, „Wonder Woman”, „Strażnicy”). W ofercie dla dzieci i młodzieży znalazłyby się na przykład komiksy związane z popularnymi bohaterami Disneya (np. „Życie i czasy Sknerusa Mac Kwacza”) oraz zabawne i mądre komiksy polskich autorów (np. „Tymek i Mistrz”, „Ryjówka przeznaczenia”, „Łauma”). Aby uniknąć ryzyka posiadania przez bibliotekę niepełnych serii, kupowane byłyby jedynie komiksy i powieści graficzne zamykające się w jednym tomie lub kilku tomach, które już ukazały się w Polsce. W przypadku powodzenia akcji oraz zainteresowania czeladzian ofertą komiksową, finansowanie nowych woluminów mogłoby być zgłaszane jako projekty w budżecie obywatelskim w kolejnych latach. Ponieważ w tym

przypadku istniałaby już bazowa oferta komiksowa, kolejne edycje wymagałyby już zapewne mniejszych kwot. Projekt obejmuje również organizację odbywających się raz w miesiącu, godzinnych prelekcji na temat komiksów. Prelekcje te prowadzić będzie Andrzej Nowak – mieszkający w Czeladzi ekspert w dziedzinie komiksów. Od ponad trzech lat współprowadzi on na Youtube kanał „Kadr Ci w Oko”, na którym prezentowane są informacje na temat nowo wydawanych komiksów oraz filmów i seriali inspirowanych komiksami, relacje z imprez kulturalnych oraz wywiady z twórcami komiksów. Prelekcje te będą odbywały się na terenie MBP w Czeladzi, wstęp na nie będzie otwarty i nieodpłatny, a poruszana tematyka będzie dobrana tak, aby móc zainteresować osoby w różnym wieku – zarówno dorosłych, jak i dzieci. Andrzej Nowak będzie pełnił również osobą, która będzie pomagała dobrać komiksy do zasobów bibliotecznych tak, aby cała kolekcja miała jak najwyższą jakość treściową i artystyczną.

Uzasadnienie, ze wskazaniem korzyści i długofalowych skutków realizacji zadania:

Realizacja zadania rozszerzyłaby ofertę Miejskiej Biblioteki Publicznej oraz umożliwiła czeladzianom bezpłatny dostęp do interesującej literatury, która ze względu na cenę poszczególnych tomów często może znajdować się poza ich zasięgiem finansowym (niektóre komiksy miewają „okładkową” cenę ok. 150 zł, a w promocji w księgarniach oferujących najkorzystniejsze ceny kosztują wtedy między 100 a 110 zł). Ponieważ bohaterowie komiksów często pojawiają się na szklanym ekranie, a filmy z ich udziałem goszczą w repertuarze „Kopalni Kultury”, utworzenie Czeladzkiej Biblioteki Komiksów uczyniłoby ofertę kulturalną naszego miasta nie tylko bardziej bogatą, ale również bardziej spójną. Pojawienie się w ofercie biblioteki komiksów może zachęcić do jej odwiedzania osoby, które dotychczas nie miały takiego zwyczaju, ale na co dzień interesują się filmami i serialami, opartymi o fabuły komiksów. Popularność ekranizacji komiksów oraz posiadanie ich zbiorów w bibliotece mogłyby stanowić także podstawę organizowanych na jej terenie warsztatów czytelniczych dla dzieci, młodzieży i dorosłych (np. dziecięce zajęcia czytelniczo plastyczne, młodzieżowe dyskusje o postaciach i fabułach). Posiadanie w zasobach Miejskiej Biblioteki Publicznej bogatych zasobów komiksowych mogłoby stanowić również element budowania pozytywnego wizerunku miasta w zakresie jego oferty kulturalnej, ponieważ posiadanie takich zbiorów nie jest rzeczą powszechną, a bogatymi zbiorami komiksów szczyci się na przykład mająca status głównej biblioteki województwa Biblioteka Śląska.

2/BO/20

Eksperymentuj na świeżym powietrzu!

Lokalizacja: Teren zielony Szkoły Podstawowej nr 7

Imię i nazwisko zgłaszającego: Dorota Ziółkowska

Wstępna kalkulacja kosztów autora propozycji: 124 576,61 zł

Koszt oszacowany w wyniku weryfikacji: 250 000,00 zł

Opis projektu:

Na terenie szkoły chcemy stworzyć naukowy plac zabaw doposażając wokół obecne boisko. Naszym celem jest zaciekawienie najmłodszych fizyką, a starszym uczniom poprzez eksperymenty na świeżym powietrzu przybliżyć to, o czym uczą się z podręczników. Urządzenia, które chcemy zainstalować na naszym terenie to : armata powietrzna, czyja to twarz, koło optyczne, dzwony rurowe, film animowany, kołyska Newtona, spóźniony dźwięk, zegar słoneczny, wielokrążek i panel sensoryczny. Wszystkie te urządzenia posiadają podstawowe wymogi bezpieczeństwa zapewnione poprzez zgodność z normami PN-EN 1176-1:2009, a kolorowa estetyka urządzeń uatrakcyjni otoczenie naszej szkoły.

Fizyka pozwala zrozumieć otaczający nas świat. Dzięki nauce fizyki poznajemy piękno i mądrość przyrody, której jesteśmy częścią. Postanowiliśmy ułatwić naszym uczniom zdobycie wiedzy i połączyć naukę z zabawą, tworząc naukowy plac zabaw na świeżym powietrzu. Zaciekawienie, zaangażowanie, eksperymentowanie – to wszystko sprawi, że nauka w naszej szkole będzie przygodą, a odwiedzające nas rodziny z dziećmi również zaciekawiać się zgłębianiem tajników nauki. Miejsce dedykowane będzie nie tylko uczniom, ale także wszystkim chętnym rodzinom

z dziećmi, które będą chciały w nietypowy sposób spędzić czas na świeżym powietrzu. Zabawa z lustrami to okazja do wspólnego eksperymentowania ze zjawiskami optycznymi. W praktyczny sposób pokazuje, w jaki sposób nasz umysł i wzrok ulegają iluzjom. Zabawa w „Czyja to twarz” rozwija umiejętność współpracy i komunikację między uczestnikami eksperymentu. Naukowe urządzenia to fascynujący sposób eksperymentowania z percepcją. Pokazują, jak działa nasz zmysł wzroku we współpracy z mózgiem i jego odbiorem bodźców zewnętrznych. „Koło optyczne” stymuluje umysł, wprawia w zdumienie, bawi, a jednocześnie uczy podstawowych praw fizyki na świeżym powietrzu. Melodyjne „dzwony rurowe” doskonale nadają się do samodzielnego lub wspólnego muzykowania np. podczas zajęć dydaktycznych z muzyki na świeżym powietrzu. Urządzenie pobudza dziecięcą kreatywność, sprzyja rozwijaniu muzycznych pasji i skutecznie stymuluje wszystkie zmysły, wspierając ich sensoryczną integrację. Praktyczne odkrywanie zasad fizyki, poprzez łączenie ich z zabawą, jest dla dzieci najszybszym sposobem przyswajania wiedzy. „Armata powietrzna” zaprojektowana została w taki sposób, aby w angażujący sposób pokazać sposób zachowania fali dźwiękowej. Urządzenie animujące z pewnością zaintryguje najmłodszego użytkownika, a przy tym w prosty sposób wyjaśni dawne zasady tworzenia „filmów animowanych”. Urządzenie wspomaga kreatywność, angażuje i inspirowa do tworzenia własnych animacji, które można wykonać również w warunkach domowych. „Kołyska Newtona”, to urządzenie, które w efektowny 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. Urządzenie „spóźniony dźwięk” w interesujący sposób pokazuje, czym jest fala dźwiękowa i w jaki sposób powstaje. Stanowi dobrą pomoc dydaktyczną dla nauczycieli i opiekunów, a dla rodziców i dzieci to okazja do wspólnego poznawania zjawisk fizycznych – i oczywiście – dobrej, aktywnej zabawy. Korzystanie z „zegara słonecznego” na naukowym placu zabaw uczy dzieci dostrzegać istniejące w świecie związki pomiędzy kierunkami geograficznymi, słońcem i czasem. Zabawa z zegarem to świetny sposób rozwijania umiejętności obserwacji i analizy, a także doskonała okazja na oderwanie się od przesyczonej elektroniką codzienności. „Wielokrażek” pozwala zrozumieć podstawowe mechanizmy rządzące fizyką, a przede wszystkim ukazuje praktyczne zastosowanie tej wiedzy w życiu codziennym. Wielokrażek swoim działaniem zaskakuje najmłodszych i pobudza ich ciekawość do nauki. Kolory wpływają na nastrój, emocje i mają niebagatelny wpływ na rozwój psychiki dziecka, a wrażliwość na barwy należy do tej samej kategorii percepcji sensorycznej, co wrażliwość na dźwięk. Nie bez przyczyny kolory znajdują zastosowanie nawet w terapiach np. w popularnej dziś koloroterapii. „Panel sensoryczny” zachęca dziecko do obserwacji, stymuluje jego wzrok i percepcję, uczy rozpoznawania kolorów i kształtów, a przy okazji zapewnia dobrą zabawę.

Uzasadnienie, ze wskazaniem korzyści i długofalowych skutków realizacji zadania:

Będą to urządzenia, które integrują całą rodzinę, bez względu na wiek. Widzimy dużą potrzebę tworzenia atrakcyjnej przestrzeni publicznej po to, by dzieci częściej przebywały na świeżym powietrzu i dzięki temu zapobiegać skutkom (zarówno psychiczno-społecznym czy zdrowotnym). A statystyki są przerażające: współczesne dzieci spędzają mniej czasu na podwórku niż więźniowie z zakładów karnych.

Place zabaw i parki dostarczają multisensorycznych doświadczeń, które pomagają dzieciom i młodzieży efektywniej się rozwijać. Podczas zabawy na świeżym powietrzu najmłodsi wykorzystują i wzmacniają wszystkie zmysły, rozwijają umiejętności poznawcze, małą i dużą motorykę, uczą się koordynacji wzrokowo-ruchowej, równowagi, zwinności i wytrzymałości.

Zabawa na placu zabaw uczy umiejętności społecznych: jak uczciwie dzielić się z innymi, współpracować w grupie. Dzięki zabawie dzieci uczą się podejmować decyzje, kontrolować emocje, negocjować i nawiązywać przyjaźnie. Dobrze, by plac zabaw zapewniał udaną zabawę każdemu niezależnie od wieku i poziomu sprawności. W ten sposób dzieci rozwiną empatię, tolerancję i nauczą się akceptować różnice między sobą. Place zabaw dają rodzinom możliwość spędzania czasu razem. Wspólna aktywność to świetna okazja do rodzinnych i sąsiedzkich interakcji oraz okazja do budowania więzi dzięki wspólnemu działaniu.

Gry planszowe w Twojej Bibliotece

Lokalizacja: Biblioteka Miejska w Czeladzi Filia Nr 2, przy ul. Nowopogońskiej 227e

Imię i nazwisko zgłaszającego: Rafał Gonciarz

Wstępna kalkulacja kosztów autora propozycji: 23 000,00 zł

Opis projektu:

Zakup nowoczesnych gier planszowych

W projekcie zakupionych zostanie około 85 sztuk gier planszowych, które zostaną włączone do zbiorów filii. Rodzaje i tematyka gier planszowych oraz konkretne tytuły zostaną uzgodnione wraz z Biblioteką w późniejszym czasie. Powinny one odpowiadać potrzebom i preferencjom osób odwiedzających Bibliotekę oraz lokalnych mieszkańców. Wstępnie ustalono iż asortyment gier obejmował będzie szeroki wachlarz pozycji, między innymi: gry dla dzieci, rodzinne, strategiczne, historyczne. Wśród wymienianych tytułów znajdują się m.in.: Carcassonne, Dobble, Jungle Speed, Scrabble, Robinson Crusoe, Takenoko, Koncept, Dixit, Timeline, Story Cubes, Pędzące Żółwie, Wsiąść do Pociągu, Kolejka, Red7. Ideą doboru gier jest znalezienie pozycji, które będą atrakcyjne dla różnych grup mieszkańców: dzieci, rodzin, młodzieży, seniorów. Wśród gier powinny znaleźć się także pozycje edukacyjne i historyczne, na przykład gry wydawane przez Instytut Pamięci Narodowej.

W ramach tej części projektu zakupione zostaną także gry z przeznaczeniem do wykorzystania podczas planowanych turniejów lub konkursów. Po wybraniu tych gier konieczny będzie zakup po kilka sztuk, aby umożliwić równoczesną rozgrywkę.

Zakup akcesoriów – koszulki na karty

Ze względu na wykorzystanie kart w wielu grach planszowych, aby zapobiec ich szybkiemu zużyciu niezbędny jest zakup koszulek ochronnych na karty w różnych rozmiarach. Dzięki przedłużeniu ich żywotności możliwe będzie wykorzystanie gier planszowych w wielu kolejnych wydarzeniach oraz poprzez wielu mieszkańców i odwiedzających. W przeciwnym razie gry mogłyby ulec szybszej degradacji. Sugerowana jest w tym obszarze współpraca z wybranym dostawcą gier – tak by zapewnić odpowiednią liczbę sztuk dopasowaną do gier i ich zawartości.

Spotkania planszówkowe – Wydarzenia dla mieszkańców

Dla mieszkańców zorganizowanych zostanie dziesięć cyklicznych spotkań z grami planszowymi odbywających się w Miejskiej Bibliotece Publicznej W Czeladzi Filia Nr 2 Nowopogońska 227e, 41-250 Czeladź lub innym miejscu wyznaczonym przez Bibliotekę. Kilkogodzinne spotkania będą polegały na prezentacji gier i ich zasad oraz wspólnej grze. Będzie to okazja do poznania się, wspólnej integracji oraz dyskusji na różne tematy – w tym ogólne, jak i związane z grami. W spotkaniach będzie brało udział maksymalnie do około 20 osób, ze względu na możliwości infrastrukturalne Filii.

Spotkania, w miarę zainteresowania, będą miały charakter tematyczny. To znaczy, zorganizowane mogą być wydarzenia ukierunkowane na rodziców i ich dzieci (gry dla dzieci i familijne), gry dla nastolatków (strategiczne i kooperacyjne), wieczór gier historycznych itp. Celem tego typu wydarzeń będzie zachęcenie różnych grup mieszkańców do odwiedzin oraz pokazanie szerokiej tematyki gier.

Spotkania organizowane będą około raz na trzy lub cztery tygodnie, w miesiącach innych niż wakacyjne ze względu na przewidywaną frekwencję. Dokładny harmonogram zostanie określony w późniejszym czasie. Informacja o organizacji będzie ogólnodostępna za pośrednictwem strony internetowej Biblioteki Czeladź, w mediach społecznościowych oraz na miejscu, w Miejskiej Bibliotece Publicznej W Czeladzi Filia Nr 2, przy ul. Nowopogońskiej 227e, 41-250 Czeladź. Zastosowane zostaną także narzędzia promocyjne opisane w dalszym punkcie.

Spotkania będą zorganizowane we współpracy Biblioteki z podmiotem/osobami mającymi doświadczenie w organizacji wydarzeń związanych z grami planszowymi. Rolą tych osób będzie zorganizowanie wydarzenia, udzielenie wsparcia w promocji, nauczanie uczestników zasad gry oraz wspólna gra i pomoc w porządkach po zakończeniu wydarzenia. W ramach współpracy organizatorzy przygotowują także turnieje i konkursy – wraz z ich zasadami, sędziowaniem i innymi niezbędnymi elementami.

Wnioskodawca projektu może potencjalnie być osobą realizującą to zadanie ze względu na doświadczenie,

znajomość rynku i wielu gier.

Zakup gier planszowych i książek jako nagród w planowanych konkursach i turniejach
Spośród wszystkich planowanych spotkań przewidywane jest zorganizowanie dwóch wydarzeń o charakterze turnieju lub konkursu. W ramach projektu sfinansowane zostaną nagrody i upominki dla uczestników tych wydarzeń. Będą to książki oraz gry planszowe.

Działania promocyjne

W ramach projektu przewidziane zostały działania promocyjno-reklamowe, by zainteresować mieszkańców udziałem w wydarzeniach i skorzystaniem z oferty gier planszowych Filii. Przygotowane zostaną plakaty A3 lub A4 informujące o wydarzeniu, a także zakładki do książek dla użytkowników odwiedzających Bibliotekę. W ramach projektu konieczne będzie sfinansowanie usług projektowania materiałów graficznych oraz usług plakatowania.

Działania promocyjne zostaną w późniejszym czasie uzgodnione z Działem Promocji Biblioteki Czeladzkiej.

Tablica informacyjna i naklejki

Zgodnie z wymogami, konieczne jest oznakowanie realizacji projektu przy pomocy środków pochodzących z Budżetu Obywatelskiego. Projekt obejmować będzie więc przygotowanie, zakup i montaż odpowiedniej tabliczki informacyjnej oraz oklejenie gier planszowych, książek i materiałów promocyjnych wedle wymogów.

Uzasadnienie dla realizacji propozycji zadania, ze wskazaniem korzyści i długofalowych skutków realizacji zadania:

Gry planszowe to świetny sposób na rozrywkę połączoną z edukacją, integracją, czy dyskusjami. Planszówki pozwalają nam odłączyć się od elektronicznego świata, by nawiązać kontakt z innymi osobami, porozmawiać, czy wspólnie rozwiązać jakiś problem. Nic nie zbliża ludzi do siebie tak, jak wspólny cel do osiągnięcia ;-). Gry planszowe obecnie przeżywają swój Złoty Wiek. W ostatnich latach powstało wiele nowoczesnych propozycji, w tym pochodzących od polskich projektantów. W powstawanie gier zaangażowały się nawet podmioty takie, jak Instytut Pamięci Narodowej. Jest to odpowiedź na rosnące zainteresowanie grami planszowymi, szczególnie wśród młodszej części społeczeństwa.

Cel projektu

Ogólnym, bezpośrednim celem projektu jest udostępnienie mieszkańcom gier planszowych, wraz z miejscem do gry, jako interesującego i interaktywnego sposobu spędzania wolnego czasu łączącego integrację, rozrywkę, rozwój osobisty oraz elementy edukacji. Pośrednio, ideą projektu jest zainteresowanie mieszkańców tą formą wieloosobowej rozrywki jako rozwiązaniem nie tylko o charakterze zabawy, ale także stanowiącym okazję do uczenia się z gry i od uczestników nawzajem, wymiany doświadczeń i poglądów oraz będącym świetnym sposobem na zbliżenie do siebie pokoleń. Projekt powinien pokazać walory nowoczesnych gier, w odróżnieniu od znanych wszystkim klasyków takich, jak Chińczyk czy Eurobiznes, których wartość edukacyjna, kulturowa i społeczna jest znacznie niższa. Tak więc pośrednio projekt powinien doprowadzić do zbliżenia do siebie mieszkańców, pokonywania barier między pokoleniami, budowania wartości kulturowych oraz edukacji i rozwoju osobistego uczestników.

Wpływ realizacji projektu na życie mieszkańców

Realizacja projektu:

- zachęci mieszkańców do wspólnej aktywności – nie tylko, jako pojedynczy, indywidualni uczestnicy określonego wydarzenia kulturalnego, ale także, jako pewna grupa i zespół, zachęcając tym samym do wzajemnej interakcji, rozmów, wymiany poglądów, strategii, dyskusji na tematy związane z grami i niezwiązane z nimi;
- zachęci mieszkańców do integracji – wspólna gra oferuje uczestnikom więcej możliwości do wspólnej rozmowy i poznania się, co jest znacznie ułatwione przez sytuację i wręcz konieczne do gry, w przeciwieństwie do znaczących wydarzeń kulturowych takich, jak koncerty czy festiwale; w ten sposób projekt umożliwi lokalnej społeczności poznanie się, porozmawianie, nawiązanie nowych znajomości;
- zwiększy różnorodność dostępnych lokalnych aktywności kulturalnych dla mieszkańców;

- zwiększy zainteresowanie mieszkańców działalnością Biblioteki Czeladź i jej filii, w tym poznanie oferty oraz innych wydarzeń – wydarzenia będą okazją, by poznać miły personel Biblioteki, dowiedzieć się czegoś o księgozbiorach, odkryć inne możliwości i wydarzenia oferowane przez Bibliotekę;
- wyrówna szanse w dostępie do gier planszowych, szczególnie dla osób o niższych dochodach – wiele gier planszowych ma wyższe ceny, co może stanowić barierę dla wielu uczestników;
- będzie realizowała ideę nauki przez zabawę – okazja do nauczenia się czegoś ciekawego i przydatnego z gier planszowych, w tym: tematy historyczne, wiedza z zakresu geografii, przyrody, konieczność dbania o środowisko naturalne, możliwość ćwiczenia i rozwijania zdolności strategicznego myślenia, dedukcji, planowania, organizacji i zarządzania, w tym gospodarowania ograniczonymi zasobami.
- podniesie standard usług Filii Biblioteki – dzięki atrakcyjniejszej i szerszej ofercie; po zakończeniu realizacji projektu możliwe będzie organizowanie kolejnych wydarzeń wedle potrzeb mieszkańców, co stanowić będzie szansę upowszechniania kultury w inny, rozrywkowy i interaktywny sposób. Będzie to także okazja do pokazania, że Biblioteka jest blisko mieszkańców i ich potrzeb.

Atrakcyjność projektu

Obecnie mieszkańcy dzielnicy aby zagrać w gry planszowe muszą zakupić je we własnym zakresie lub udać się do jednego z lokali, gdzie grę można wypożyczyć na miejscu. Tego typu lokalizacje umiejscowione są prawie wyłącznie w Katowicach, Gliwicach, Sosnowcu lub okolicznych miastach. Co więcej, lokale tego typu mają tak bardzo duże obłożenie, do tego stopnia, że niekiedy konieczna jest rezerwacja z tygodniowym wyprzedzeniem bądź nawet dwa lub trzy tygodnie wcześniej w przypadku weekendów. Konieczne wydaje się więc utworzenie miejsc do gry lub wypożyczania gier w innych miejscach. Pojedyncze osoby mają także niekiedy trudności ze znalezieniem grupy towarzyszy do gry.

Projekt będzie odpowiadał na powyższe potrzeby mieszkańców poprzez udostępnienie mieszkańcom nowych gier planszowych. Wybrane zostaną bardzo dobre, wysoko oceniane i nagradzane tytuły, które swoją tematyką będą zgodne z przedstawionymi wyżej założeniami. Aby uniknąć szybkiego zużycia gier przewidziane jest zaopatrzenie się w koszulki ochronne. Umożliwi to grę przez długi czas zachowując jakość produktu.

Ponadto, zorganizowane zostaną wydarzenia mające stanowić okazję do poznania innych mieszkańców i znalezienia partnerów do gry. Podczas spotkań gracze poznają zasady gry, co także stanowi atut. Niektóre gry planszowe mają dość długie instrukcje, pełne zasad, z którymi należy się zapoznać przed grą. Spotkania będą okazją do nauczenia się reguł w bardziej przystępny sposób, korzystając z doświadczeń i wiedzy realizatorów. Zaletą spotkań będzie organizacja wydarzeń różnego typu: dla dzieci i rodzin, dla starszych graczy. Atrakcyjność projektu wyraża się także w organizacji konkursów i turniejów, które będą szansą na wygranie nagród.

Kluczowym czynnikiem dla atrakcyjności i sukcesu projektu jest zaangażowanie i wsparcie ze strony personelu Biblioteki, który jest otwarty na nowe pomysły i możliwości przeprowadzania wydarzeń planszówkowych, a także wyraża chęć zaangażowania się by uprzyjemnić czas lokalnej społeczności z różnych grup wiekowych. Pracujące tam osoby są bardzo uprzejme, otwarte i towarzyskie. Warto by mieszkańcy mieli okazję poznać personel Filii i jego gościnność oraz wspólnie zawałczyć z planszówkowymi smokami ;-)

4/BO/20

Ogólnodostępny Park Doświadczeń

Lokalizacja: Teren Przedszkola nr 5, przy ul. Krótkiej 1

Imię i nazwisko zgłaszającego: Katarzyna Kaszuba

Wstępna kalkulacja kosztów autora propozycji: 144 970,58 zł

Opis projektu:

Na zielonym terenie wokół Przedszkola nr 5 chcemy stworzyć ogólnodostępny, edukacyjny Park Doświadczeń składający się z 10 interaktywnych i certyfikowanych urządzeń. Aby użytkowanie Parku Doświadczeń było komfortowe, zadbamy o miejsca odpoczynku. Teren zielony zostanie również wyposażony w elementy małej architektury w postaci ławeczek dla rodziców odwiedzających nasz Ogólnodostępny Park Doświadczeń.

Opis urządzeń:

- a) Armata powietrzna (praktyczne odkrywanie zasad fizyki, poprzez łączenie ich z zabawą, jest dla dzieci najszybszym sposobem przyswajania wiedzy. Armata powietrzna zaprojektowana została w taki sposób, aby w angażujący sposób pokazać sposób zachowania fali dźwiękowej.)
- b) Bębny (to idealne instrumenty do rozpoczęcia eksperymentowania z muzyką. Pozwalają w twórczy sposób spożytkować dziecięcą 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.)
- c) 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 inspirowe do tworzenia własnych animacji, które można wykonać również w warunkach domowych.)
- d) 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.)
- e) Kołyska Newtona (wahadło Newtona, zwane również kołyską Newtona, to urządzenie, które w efektowny 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.)
- f) Kompas (znajomość zasad funkcjonowania kompasu to fundament dla przyszłego podróżnika i obserwatora świata. Kompas ma odkryć w dzieciach pasję odkrywania świata, nauczyć praktycznych i klasycznych umiejętności, które w dobie cyfryzacji powoli zanikają.)
- g) Spóźniony dźwięk (urządzenie w interesujący sposób pokazuje, czym jest fala dźwiękowa i w jaki sposób powstaje. Stanowi dobrą pomoc dydaktyczną dla nauczycieli i opiekunów, a dla rodziców i dzieci to okazja do wspólnego poznawania zjawisk fizycznych – i oczywiście – dobrej, aktywnej zabawy.)
- h) Telefon paraboliczny (telefon paraboliczny pokazuje w praktyce działanie fal akustycznych, a jednocześnie jest dobrą okazją do rozwijania umiejętności społecznych, komunikacyjnych i eksperymentowania z dźwiękiem. Urządzenie sprzyja integracji i zachęca do zabawy zarówno dzieci, jak i dorosłych.)
- i) Ucho słonia (urządzenie angażuje dzieci do wspólnej, nieszablonowej zabawy, rozwija umiejętności społecznie i komunikacyjne. Ucho słonia jest jednym z naszych urządzeń, w którym skutecznie przemycamy ideę stworzenia przestrzeni do współpracy i nawiązywania relacji pomiędzy ich użytkownikami.)
- j) 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.)

Uzasadnienie dla realizacji propozycji zadania, ze wskazaniem korzyści i długofalowych skutków realizacji zadania:

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 Czeladzi. 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 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 w Parku Doświadczeń.

Od lat obserwujemy wśród dzieci i młodzieży kryzys polegający na przeniesieniu znacznej części ich aktywności do Internetu. Taki trend nie pozostaje bez wpływu na ich zdrowie psychiczne i fizyczne. U dziecka zdominowanego informacyjnym chaosem tworzy się zniekształcony obraz świata i siebie samego. Poważnym zagrożeniem jest również cyberprzestępczość – spontaniczna ufność dziecka może narazić je na stanie się ofiarą wyłudzeń, szantażu czy też hejtu.

Problemem jest też zbyt długi czas spędzony przed monitorami komputerów i smartfonów. Mała aktywność na świeżym powietrzu, brak spontanicznej zabawy, uwolnienia energii i kontaktu z rówieśnikami w znacznym stopniu pogarszają kondycję psychiczną, fizyczną oraz zdolność nawiązywania zdrowych relacji społecznych.

Dlatego już dzisiaj powinniśmy skoncentrować się na rozwiązaniach, które zachęcą dzieci i młodzież do różnych form rozrywki na świeżym powietrzu. Nasza propozycja Ogólnodostępnego Parku Doświadczeń jest wstępem do takiego rozwiązania.

5/BO/20

Parkowe Centrum Nauki i Zabaw

Lokalizacja: Park Grabek

Imię i nazwisko zgłaszającego: Marta Migdalska

Wstępna kalkulacja kosztów autora propozycji: 436 654,60 zł

Koszt oszacowany w wyniku weryfikacji: 700 000,00 zł

Opis projektu:

Projekt zakłada modernizację i rozbudowę starego placu zabaw w parku wraz z nadaniem mu nowej funkcji edukacyjnej (poznawanie gatunków zwierząt i roślin, przeprowadzanie eksperymentów, doświadczeń), aby uatrakcyjnić możliwość spędzania wolnego czasu.

Istotnym założeniem projektu jest zachowanie charakteru i klimatu miejsca.

„Parkowe Centrum Nauki i Zabaw” będzie w pełni wkomponowane w architekturę parku.

Urządzenia małej architektury będą zbudowane z materiałów doskonale pasujących do otaczających drzew, kwiatów, krzewów itd.

Wielofunkcyjne "Parkowe Centrum Nauki i Zabaw" będzie wyposażone m.in. w:

- huśtawkę równoważną,
- huśtawki wahadłowe z oparciem (dla najmłodszych) i bez oparcia,
- huśtawkę typu "bocianie gniazdo"
- 2 bujaki (np. kaczki)
- zjazd linowy z siedziskiem (tyrolka)
- karuzelę,
- piaskownicę,
- linarium
- zestaw podestów ze zjeżdżalnicami, ścianami i linami wspinaczkowymi,
- ścieżkę zdrowia (równoważnie, drążki)
- tablice informacyjne dla dzieci o zwierzętach zamieszkujących park z możliwością nauki ich rysowania (po jednej stronie zdjęcie, a po drugiej tablica kredowa do rysowania),
- układanki ze zwierzętami (na wzór gry w kółko i krzyżyk),

Dodatkowo elementy wyposażenia będą ozdobione figurkami różnych zwierząt, owadów, zamieszkujących park. Pojawia się również tabliczki ze zdjęciami zwierząt wraz z kodem QR umożliwiającym odsłuchanie z telefonu wydawanych przez nich dźwięków.

Urządzenia naukowe:

Urządzenie „naukowy Hex” jest wspaniałą bazą do przeprowadzania eksperymentów, a jednocześnie fascynująca zabawa 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.

„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. Taka nauka przez zabawę rozwija koordynację wzrokowo-ruchową, sprawność intelektualną i orientację przestrzenną. Znajomość zasad funkcjonowania „kompasu” to fundament dla przyszłego podróżnika i obserwatora świata. Kompas ma odkryć w dzieciach pasję odkrywania świata, nauczyć praktycznych i klasycznych umiejętności, które w dobie cyfryzacji powoli zanikają. „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 inspirowane obserwacją przyrody i świata oraz trenuje koncentrację uwagi. Dzięki urządzeniu dziecko uczy się, że można zobaczyć coś, co nie jest w zasięgu naszego wzroku. Szerokie badania nad wpływem dźwięków i muzyki dowodzą, że są one głównymi stymulatorami pamięci, koncentracji, kreatywności czy też koordynacji ruchowej. „Szumiące rury” pozwalają na eksperymentowanie z dźwiękiem i uważne przysłuchiwanie się otaczającemu światu. Zabawa z „zegarem” to świetny sposób rozwijania umiejętności obserwacji i analizy. Urządzenie „koło młyńskie” uczy działania zapomnianych już dziś kół wodnych i stanowi ciekawy wstęp do rozmowy o elektrowniach wodnych, wykorzystujących energię spadku wody. Każde dziecko uwielbia wcielić się w rolę budowniczych, a to w doskonały sposób pobudza wyobraźnię, rozwój społeczny oraz jego motorykę. „Koparka” w nieszablony sposób wspiera tradycyjne zabawy w piaskownicy i zabawy w naśladowanie dorosłych. Koparka z wygodnym siedziskiem i ruchomą łyżką uczy koordynacji ruchowej, pobudza do działania i daje ujęcie dziecięcej energii poprzez zabawę na świeżym powietrzu. Korzystając z niej dziecko uczy się również zasad działania maszyn prostych. Na zabawie piaskiem wychowały się pokolenia szczęśliwych i kreatywnych dzieci. Zabawa ta wspiera sensoryczną integrację dziecka, rozwija jego motorykę i realizuje naturalną potrzebę kreowania i budowania. Jest również doskonałą formą aktywności fizycznej na świeżym powietrzu i to dzięki „transporterowi piasku”. Czym jest smog i czy poprzez proste działania możemy zmniejszyć ilość jego powstawania? Co zrobić, by uchronić się przed jego negatywnym wpływem i jak być bardziej ekologicznym na co dzień? Na te i wiele innych pytań odpowiada plenerowa gra ekologiczna „Smogo-memory”! Urządzenie łączy zabawę i gimnastykę umysłu z ogromną dawką ekologicznej wiedzy, którą w praktyce zastosować mogą zarówno dzieci, młodzież, jak i dorośli. Kolory wpływają na nastrój, emocje i mają niebagatelny wpływ na rozwój psychiki dziecka, a wrażliwość na barwy należy do tej samej kategorii percepcji sensorycznej, co wrażliwość na dźwięk. „Panel sensoryczny” zachęca dziecko do obserwacji, stymuluje jego wzrok i percepcję, uczy rozpoznawania kolorów i kształtów, a przy okazji zapewnia dobrą zabawę. Urządzenie „wir wodny” 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 inspirowane do dalszego eksplorowania świata nauki.

Aby użytkowanie „Parkowego Centrum Nauki i Zabaw” było komfortowe, zadamy o miejsca odpoczynku i porządek na terenie strefy edukacyjnej, wyposażając ją w kosze na śmieci. Ponadto zachęcimy mieszkańców do odwiedzania Parku na rowerach – specjalnie z myślą o nich przewidzieliśmy stojaki rowerowe. Istotne będzie również wyrównanie i przygotowanie odpowiedniej nawierzchni w niektórych miejscach np. z płyt gumowych, która umożliwi bezpieczną zabawę.

Uzasadnienie dla realizacji propozycji zadania, ze wskazaniem korzyści i długofalowych skutków realizacji zadania:

Urządzenia znajdujące się na placu zabaw są wyeksploatowane, nawierzchnia w obszarze całego placu zabaw jest bardzo nierówna. Wszystko to stwarza zagrożenie dla korzystających z niego dzieci. W zmodernizowanym w ostatnich latach Parku Grabek odbywa się wiele wydarzeń kulturalnych (Dni Czeladzi, Koncerty) dla rodzin z dziećmi. Bezpieczne i atrakcyjne Parkowe Centrum Nauki i Zabaw, będzie idealnym miejscem integracji mieszkańców Czeladzi, zarówno dzieci jak ich opiekunów.

Korzystanie przez dzieci z Parkowego Centrum Nauki i Zabaw długofalowo, korzystnie wpłynie na ich rozwój fizyczny i psychoruchowy. Dzieci rozwiną kreatywność i samodzielność oraz nauczą się współpracy z innymi dziećmi poprzez zabawę. Zabawa w „Parkowym Centrum Nauki i Zabaw” będzie wielowymiarowa - będzie zachęcała do eksperymentowania z nauką, inspirowała oraz angażowała wszystkie zmysły. Modernizacja placu zabaw zwiększy atrakcyjność terenów. Zyska on funkcje edukacyjną i rekreacyjną. "Parkowe Centrum Nauki i Zabaw" będzie również wsparciem dydaktycznym dla nauczycieli okolicznych szkół i przedszkoli podczas zajęć z przyrody, fizyki czy geografii.

Nowe "Parkowe Centrum Nauki i Zabaw" poprawi jakość życia wszystkich osób korzystających z niego na co dzień oraz korzystnie wpłynie na wizerunek miasta.

6/BO/20

Poprawa bezpieczeństwa ratowników Ochotniczej Straży Pożarnej w Czeladzi poprzez zakup wyposażenia ochrony indywidualnej

Imię i nazwisko zgłaszającego: Łukasz Kowalczyk

Wstępna kalkulacja kosztów autora propozycji: 65 280,00 zł

Opis projektu:

Zakup wyposażenia osobistego, środków ochrony indywidualnej dla ratowników Ochotniczej Straży Pożarnej w Czeladzi w postaci: aparatów ochrony dróg oddechowych, ubrań specjalnych, hełmów, rękawic pożarniczych, rękawic technicznych, obuwia specjalnego, kominiarek oraz zestawów asekuracyjnych do ratownictwa wysokościowego.

Uzasadnienie dla realizacji propozycji zadania, ze wskazaniem korzyści i długofalowych skutków realizacji zadania:

Na co dzień ratownicy OSP Czeladź mierzą się z różnymi zagrożeniami podczas akcji Ratowniczo-Gaśniczych. Wielokrotnie narażają swoje zdrowie i życie aby ratować innych i ich mienie.

W celu poprawy skuteczności ich działań oraz bezpieczeństwa konieczny jest zakup nowoczesnego sprzętu, który zapewni bezpieczeństwo ratowników i co za tym idzie podniesie poziom bezpieczeństwa mieszkańców Miasta Czeladź.

7/BO/20

Pumptrack Piaski. 360 m torów dla każdego!

Lokalizacja: Park Prochownia

Imię i nazwisko zgłaszającego: Michał Raczyński, Eliza Raczyńska

Wstępna kalkulacja kosztów autora propozycji: 711 432,00

Opis projektu:

Tereny zielone również wzbogacają system zieleni miejskiej, stanowią miejsca wypoczynku mieszkańców, a także pełnią funkcje izolacyjne i ochronne tras komunikacji pieszej, rowerowej, kolejowej i samochodowej, dlatego niezbędne jest zachowanie istniejących terenów oraz ciągła ich modernizacja zaspokajająca zmieniające się potrzeby mieszkańców naszego miasta.

Projekt skierowany jest do dzieci, osób w wieku szkolnym, młodzieży oraz dorosłych. Ma pełnić rolę

bezpiecznego miejsca wypoczynku wyłączonego z ruchu ulicznego.

Stanowić on będzie miejsce rekreacji dla miłośników jazdy na deskorolkach, rolkach, hulajnogach oraz rowerach BMX czy MTB.

Mając powyższe aspekty na uwadze stworzyłem projekt zakładający budowę następujących elementów:

- Tor zawansowany – około 260 m długości pętla dla starszych/zaawansowanych użytkowników. W skład toru wchodzić będą elementy:

- bandy,
- muldy,
- elementy typu bowl.
- Tor początkujący – około 100 m długości pętla przeznaczona dla najmłodszych użytkowników toru

Celem podziału toru na dwie pętle jest zwiększenie bezpieczeństwa dla najmłodszych użytkowników. Dzięki takiemu podziałowi będzie możliwe korzystanie z Pumtracka nawet dla dzieci poruszających się na rowerach biegowych, mini hulajnogach 3 kołowych oraz rolkach czy też wrotkach.

Zarówno dzieci jak i rodzice będą czuli się bezpieczniej gdy starsi i bardziej zaawansowani użytkownicy będą ćwiczyć na osobnym torze.

Korzyści, wynikające z realizacji projektu:

- wspiera zdrowy tryb życia
- krzewi kulturę fizyczną
- buduje relacje społeczne
- angażuje całe rodziny i sąsiadów
- tworzy przestrzenną rzeźbę
- umożliwia rozgrywanie zawodów amatorskich, jak i profesjonalnych, dla dzieci i dorosłych, na poziomie miasta, jak i zawodów regionalnych, (coraz więcej miast, nawet ościennych posiada taką infrastrukturę)
- pozwala na promocję miasta

Uzasadnienie dla realizacji propozycji zadania, ze wskazaniem korzyści i długofalowych skutków realizacji zadania:

Jako mieszkaniec Czeladzi wielokrotnie widziałem dzieci oraz młodzież jeżdżących po drogach, uliczkach parkowanych, drogach osiedlowych. Młodzież wykorzystuje również nowo powstałe elementy parkowe tj. ławki, skwery do wykonywania ewolucji, co może stanowić bezpośrednie zagrożenie dla ich życia i zdrowia, a także dla osób przebywających w okolicy. Takie miejsce pomoże wyeliminować tego typu sytuacje.

Do jazdy na deskorolce, hulajnodze, rolkach i rowerach BMX niezbędne są specjalnie przygotowane strefy. Dodatkowo z uwagi na umiejscowienie będą stanowić ciekawą alternatywę dla placu zabaw czy parków linowych. W całym naszym mieście nie ma tego typu obiektów.

Tego typu obiekty mogą być wykorzystywane przez cały rok co prowadzi do dodatkowej aktywności fizycznej zarówno w czasie zimowym gdzie o ruch wśród dzieci, młodzieży czy nawet dorosłych jest coraz trudniej.

8/BO/20

Siłownia na świeżym powietrzu + ławka solarna

Lokalizacja: Józefów, ul. Katowicka 54, 56-58

Imię i nazwisko zgłaszającego: Marian Kidawa

Wstępna kalkulacja kosztów autora propozycji: 28 000,00 zł

Koszt oszacowany w wyniku weryfikacji: 50 000,00 zł

Opis projektu:

Mała siłownia na świeżym powietrzu przy placu zabaw dla dzieci + ławeczka solarna.

Uzasadnienie dla realizacji propozycji zadania, ze wskazaniem korzyści i długofalowych skutków realizacji zadania:

Urządzenia dla matek, ojców oraz dziadków przy placu zabaw dla dzieci i pozostałych mieszkańców osiedla Józefów.

9/BO/20

Tężnia solankowa - Stare i Nowe Miasto

Lokalizacja: ul. Kombatantów – obok pętli tramwajowej

Imię i nazwisko zgłaszającego: Andrzej Mentel

Wstępna kalkulacja kosztów autora propozycji: 711 954,97 zł

Opis projektu:

Projekt pt. Tężnia solankowa – Stare i Nowe Miasto (ul. Kombatantów – obok pętli tramwajowej)” będzie się składała z tężni solankowej i otoczenia. Łączna powierzchnia terenu to ok. 2000 m².

Tężnie solankowa będzie miała kształt sześciokątny. W bliskiej odległości od tężni będą umiejscowione ławki (ok. 6 szt.) i ławki leżanki (ok. 10 szt.).

W otoczeniu tężni będą wykonane alejki z ławkami (ok. 10 ławek). Wykonanie oświetlenia i monitoringu. Zamontowanie stolika szachowego. Na terenie będą kosze na śmieci, regulamin, tablica informacyjna o tężni solankowej, stojaki na rowery (3 szt.) Będą też zieleń urządzona w postaci nasadzenia drzew i krzewów). Mogą być zamontowane pergole i zasiana trawa.

Proponuje, aby projekt nawiązywał do zabytkowego charakteru starego miasta np. w postaci konstrukcji tężni.

Uzasadnienie dla realizacji propozycji zadania, ze wskazaniem korzyści i długofalowych skutków realizacji zadania:

Projekt zapewni:

- wytwarzanie specyficznego mikroklimatu, pomagającego w leczeniu chorób układu oddechowego i we wzmocnieniu systemu odpornościowego.
- zagospodarowanie czasu wolnego dla mieszkańców Czeladzi
- integrację międzypokoleniową.

10/BO/20

Tor rowerowy dla każdego Pumptrack Czeladź

Lokalizacja: os. Piłsudskiego

Imię i nazwisko zgłaszającego: Michał Wrzaszcz

Wstępna kalkulacja kosztów autora propozycji: 447 333,78 zł

Opis projektu:

Pumptrack to tor do jazdy na przygotowanym torze, idealne połączenie bezpiecznej zabawy na rowerze, deskorolce, hulajnodze, czy też rolkach i wszechstronnego treningu – zarówno dla profesjonalistów, jak i na całych rodzin, włączając w to najmłodszych. Wyrabia refleks, zmysł równowagi, obycie ze sprzętem oraz kondycję, będąc jednocześnie bezpieczną zabawą na każdym poziomie zaawansowania.

Projekt zakłada budowę zapętlonego, asfaltowego toru rowerowego typu pumptrack składającego się z dwóch połączonych ze sobą pętli o długości 2x100 mb, zajmującego powierzchnię ok. 1500 m². Pumptrack to idealne miejsce do zabaw dla najmłodszych rowerzystów, ale również do mniej lub bardziej profesjonalnego treningu dla dorosłych, amatorów oraz zaawansowanych rowerzystów. Plac nie będzie ogrodzony i dostęp do niego będzie otwarty, umożliwiając zainteresowanym trening przy sprzyjających warunkach atmosferycznych w godzinach dziennych. Zapętlony tor składał się będzie z serii odpowiednio

rozmieszczonych niewielkich „górek”, dodatkowo z odpowiednio wyprofilowanymi zakrętami z bandami. Trening na takim torze polega na odpowiednim wykorzystaniu balansu ciała i wykonywaniu intuicyjnych, skoordynowanych ruchów „góra-dół” (tzw. pompowania), dzięki którym poruszanie się po torze może odbywać się bez pedałowania. Trening na takim torze uczy płynnej jazdy i przyspieszania, bez konieczności pedałowania, szlifuje technikę wchodzenia w zakręty (bandy) bez zwalniania oraz wyrabia ważne nawyki rowerowe jak umiejętność wybierania szybkich linii przejazdu, a także praca tułowia i kończyn górnych i dolnych, a przy tym sprawia wiele radości.

Dzięki odpowiedniemu profilowaniu trasy, tor jest przejezdny na zróżnicowanych prędkościach zarówno dla małych rowerków dziecięcych, jak i dużych rowerów górskich. Niemal każdy zatem będzie mógł korzystać z Pumptracka. Dzieci będą się na nim doskonale bawić, początkujący powoli i spokojnie przejeżdżać tor, wprawni rowerzyści rywalizować między sobą, a najlepsi jeździć na jednym kole. Chociaż tor typu Pumptrack jest torem typowo rowerowym, to nic nie stoi na przeszkodzie, aby korzystali z niego również użytkownicy hulajnóg, deskorolek, czy rolek.

Proponowana lokalizacja projektu na os. Piłsudskiego pozwoli wkomponować Pumptrack w już istniejącą i projektowaną infrastrukturę wypoczynkowo-rekreacyjną, doskonale będzie się komponował i tworzył zwartą całość z placem zabaw, siłownią pod chmurką, jak i całością terenu.

Podsumowując, pumptrack jest torem:

- dla każdego: dzieci, młodzieży dorosłych
- nieogrodzonym, bezpłatnym
- dla rowerów, rowerków biegowych, deskorolek, hulajnóg, rolek

Uzasadnienie dla realizacji propozycji zadania, ze wskazaniem korzyści i długofalowych skutków realizacji zadania:

- wspiera zdrowy tryb życia
- krzewi kulturę fizyczną
- buduje relacje społeczne
- angażuje całe rodziny i sąsiadów
- umożliwia rozgrywanie zawodów amatorskich, jak i profesjonalnych dla dzieci i dorosłych, na poziomie miasta, jak i zawodów regionalnych (coraz więcej miast, nawet ościennych posiada taką infrastrukturę)
- pozwala na promocję miasta

11/BO/20

Wioska Urwisów przy Szkole Podstawowej nr 2

Lokalizacja: Teren zielony przy Szkole Podstawowej nr 2, ul. Szkolna 6

Imię i nazwisko zgłaszającego: Ewa Fronczek, Monika Wesołowska, Rada Rodziców przy SP 2 w Czeladzi

Wstępna kalkulacja kosztów autora propozycji: 549 769,74 zł.

Koszt oszacowany w wyniku weryfikacji: 565 000,00 zł

Opis projektu:

Projekt zakłada zakup wielofunkcyjnych urządzeń przeznaczonego dla dzieci do 14 roku życia. Wyposażenie będzie służyć aktywnym działaniom użytkowników, jednocześnie swoim wyglądem i formą dostosowane zostanie do warunków otoczenia. Plac zabaw wykonany z elementów metalowych i plastikowych będzie posiadał certyfikat bezpieczeństwa. Sprzęt zostanie zamontowany na kolorowej, antypoślizgowej nawierzchni absorbującej uderzenia, na terenie zielonym obok boiska szkolnego za halą sportową. Teren przeznaczony na inwestycję jest ogrodzony i ogólnodostępny. Strefa rekreacyjno – sportowa składa się z dwóch części. W części pierwszej zamontowane będą urządzenia rozwijające koordynację i równowagę z niską strefą upadku. W części drugiej zamontowane będą urządzenia wielofunkcyjne kształtujące u dzieci siłę, wytrzymałość, koordynację ruchową. Dodatkowo zostaną zamontowane urządzenia małej architektury.

Uzasadnienie dla realizacji propozycji zadania, ze wskazaniem korzyści i długofalowych skutków

realizacji zadania:

Cel: Stworzenie dzieciom bezpiecznego miejsca do aktywnego rozwoju fizycznego oraz spędzania wolnego czasu na świeżym powietrzu, również w czasie pobytu w szkole. Dzięki aktywności fizycznej dzieci lepiej się rozwijają, ponieważ pobudzają do pracy swoje narządy i układy (m.in. kostny, mięśniowy, oddechowy). Systematyczne wykonywanie przez dzieci ćwiczeń na świeżym powietrzu zapobiega wielu chorobom ludzi dorosłych. Pozwala również na zachowanie prawidłowej postawy i sylwetki, wpływa na kondycję fizyczną i samopoczucie, uspokaja, zapobiega otyłości. . Duży plac na terenie Szkoły Podstawowej nr 2, obok boisk szkolnych, ogólnodostępny, bezpieczny i ogrodzony, idealnie nadaje się do tego celu. Z „Wioski urwisów” będą mogli korzystać uczniowie szkoły, dzieci przebywające w świetlicy szkolnej oraz dzieci mieszkańców osiedla. „Wioska urwisów” będzie pełniła ważną funkcję społeczną, gdyż pozwoli dzieciom oderwać od telewizorów i komputerów, bezpiecznie i aktywnie spędzać czas wśród rówieśników, zawierać nowe znajomości, uczyć się i bawić.