

SPRAWOZDANIE (CZĘŚCIOWE/KOŃCOWE¹⁾²⁾

z wykonania zadania publicznego

Cyfrowa wyprawka dla dorosłych 2

(tytuł zadania publicznego)

w okresie od 1.07.2014 do 31.12.2014

określonego w umowie nr 3/DSI/ZP1/2014
zawartej w dniu 31.07.2014 r. pomiędzy

Ministerstwem Administracji i Cyfryzacji
(nazwa Zleceniodawcy)

a Fundacją Panoptikon

z siedzibą z siedzibą w Warszawie pod adresem ul. Orzechowska 4/4, 02-068 Warszawa,

numer w Krajowym Rejestrze Sądowym: 0000327613

(nazwa Zleceniobiorcy/(-ów), siedziba, nr Krajowego Rejestru Sądowego, innego rejestru lub
ewidencji³⁾)

Data złożenia sprawozdania⁴⁾

26 stycznia 2014 r.

Część I. Sprawozdanie merytoryczne

1. **Informacja czy zakładane cele realizacji zadania publicznego zostały osiągnięte w wymiarze określonym w części III pkt 6 oferty. Jeśli nie, wskazać dlaczego.**

Zakładane cele realizacji zadania publicznego, wskazane w części III pkt 6 oferty, zostały osiągnięte zgodnie z założeniami.

2. **Opis wykonania zadania z wyszczególnieniem organizacji pozarządowych, podmiotów, o których mowa w art. 3 ust. 3 ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie, lub innych podmiotów wykonujących poszczególne działania określone w części III pkt 9 oferty.⁵⁾**

Poszczególne działania w zakresie realizowanego zadania publicznego wraz z krótkim opisem wykonania zadania	Terminy realizacji i poszczególne dni działań	Zleceniobiorca(-y) lub inny podmiot, który wykonywał działanie w zakresie realizowanego zadania publicznego
<p>Przygotowanie szczegółowego harmonogramu publikacji tekstów poradnikowych, analitycznych i na temat kultury popularnej</p> <p>Harmonogram prac został stworzony w ramach przygotowań do dalszych działań merytorycznych.</p>	<p>1.07.2014 - 15.07.2014</p>	<p>Fundacja Panoptykon</p>
<p>Przygotowanie pakietu szkoleniowego</p> <p>Na bazie wniosków z warsztatów (por. niżej) przygotowano pakiet materiałów do prowadzenia zajęć dla osób dorosłych, składający się ze scenariusza zajęć edukacyjnych i szablonu prezentacji. Materiały stanowią pomoc w przygotowaniu ciekawego i angażującego spotkania dotyczącego korzystania z nowych technologii, bezpieczeństwa, etyki oraz ochrony prywatności w sieci. Scenariusz zawiera praktyczne wskazówki, jak określić grupę odbiorców, ich potrzeby, cel, program i czas trwania spotkania, a także jak się do niego przygotować i dotrzeć z informacją o nim do odbiorców. Obejmuje on również konkretne pomysły na ćwiczenia z wykorzystaniem aktywnych metod pracy i materiałów przygotowanych w ramach realizacji zadania, w tym gry „Trzęsienie danych” (por. niżej).</p>	<p>1.11.2014 - 31.12.2014</p>	<p>Fundacja Panoptykon</p>
<p>Opracowanie, publikacja i rozpowszechnianie tekstów oraz infografik</p> <p>W ramach realizacji zadania opracowano:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6 tekstów poradnikowych skierowanych do osób dorosłych posiadających co najwyżej średnie kompetencje z zakresu bezpiecznej komunikacji oraz ochrony prywatności, poruszających zagadnienia: korzystania z kanałów informacyjnych (np. RSS-ów), szyfrowania komunikacji i danych, świadomego i bezpiecznego korzystania ze smartfonów, aplikacji i portali społecznościowych; - 4 teksty analityczne skierowane do osób o wyższych 	<p>15.07.2014 - 31.12.2014</p>	<p>Fundacja Panoptykon</p>

<p>kompetencjach technicznych oraz przedstawicieli branży informatycznej, poruszające zagadnienia: tworzenia programowania bezpiecznego dla użytkowników, udostępniania sieci bezprzewodowych, technicznych i prawnych aspektów tworzenia stron internetowych przyjaznych prywatności użytkowników;</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6 tekstów nt. kultury popularnej skierowanych do osób zainteresowanych tą tematyką, w których zostały wykorzystane motywy dotyczące nowych technologii, bezpieczeństwa, etyki i ochrony prywatności występujące w książkach (np. My, Wygooglany, Mały brat, The Circle), filmach (np. Raport mniejszości, Życie na podsłuchu, Gattaca, Kapitan Ameryka 2, Teoria Wszystkiego, Brasil, Dwanaście małp, We live in public) i serialach (np. Black Mirror); - 4 infografiki dotyczące: świadomego i bezpiecznego korzystania ze smartfonów, szyfrowania komunikacji i danych, korzystania z portali społecznościowych oraz narzędzi pomagających dbać o prywatność w Internecie. <p>Infografiki zostały wydrukowane w nakładzie 600 egz. każda w formie plakatu (jedna została dodatkowo połączona z ulotką informującą o produktach edukacyjnych Fundacji Panoptykon i wydrukowana w wyższym nakładzie - 3000 egz.). Dodatkowo wydrukowano w nakładzie 500 egz. przewodnik „Perypetie informacji w Internecie” (jego wersja internetowa powstała w ramach realizacji zadania współfinansowanego przez MAiC w 2013 r.) i w nakładzie 400 egz. powiązaną z nim tematycznie infografikę, dzięki czemu udało się poszerzyć ofertę materiałów informacyjnych dostępnych dla odbiorców.</p> <p>Teksty i infografiki zostały opublikowane na stronie internetowej Fundacji Panoptykon (panoptykon.org) i w serwisie edukacyjnym Cyfrowa Wyprawka (cyfrowa-wyprawka.org). Były one promowane za pomocą newslettera i portali społecznościowych. Cieszyły się one sporym zainteresowaniem odbiorców - odnotowano 15 937 wejść na teksty i 3 275 pobrań infografik (dane nie uwzględniają osób korzystających z ustawienia „Do Not Track”; stan na 20.01.2015 r.).</p> <p>Teksty i infografiki zostały również opublikowane na blogu Tok Fm, a część z nich (zwłaszcza teksty analityczne) trafiła na stronę technologie.ngo.pl i została przedrukowana na stronie technologie.org.pl, dzięki czemu udało się poszerzyć zasięg ich dotarcia. Tematyka zadania i materiały stworzone w jego ramach spotkały się też z zainteresowaniem mediów (np. na podstawie tekstu dot. korzystania ze smartfonów został opublikowany artykuł w portalu NaTemat.pl: http://natemat.pl/120005,masz-swiadomosc-jak-duzo-wie-o-tobie-twoj-wlasny-smartfon-nie-to-mozesz-sie-zdziwic).</p>		
<p>Opracowanie gry planszowej</p> <p>W ramach realizacji zadania opracowano edukacyjną grę „karciana” (rodzaj gry planszowej) na temat bezpieczeństwa komunikacji, zagadnień prawnych i etycznych związanych z korzystaniem z sieci - „Trzęsienie danych”. Gra przeznaczona jest dla 2-4 osób w wieku 15+ i nie wymaga wysokich kompetencji technicznych. Uzupełnia ona materiały</p>	<p>1.07.2014 - 30.11.2014</p>	<p>Fundacja Panoptykon</p>

<p>edukacyjne i poradnikowe o łatwą możliwość diagnozy własnej wiedzy i praktyk korzystania z nowych technologii. Obrazuje, w jaki sposób dane trafiają o Internetu i baz danych, w jaki sposób mogą być wykorzystane i jak bronić się przed zagrożeniami. Karty zawierają linki do artykułów w sieci z dodatkowymi informacjami i praktycznymi poradami.</p> <p>Gra została opracowana przez członków zespołu Fundacji Panoptykon we współpracy z ekspertem z zakresu tworzenia gier – Kubą „kubaP” Polkowskim (http://boardgamegirl.pl/). Przed przekazaniem do produkcji gra została gruntownie przetestowana, zarówno przez grupę zawodowych testerów gier (http://www.monsoongroup.pl/), jak i przez przedstawicieli grup docelowych w różnym wieku i o zróżnicowanym poziomie kompetencji (filmowa relacja z jednego ze spotkań: https://vimeo.com/113032622). Gra spotkała się z pozytywnymi opiniami testujących ją osób, a zgłoszone przez nie uwagi szczegółowe zostały wzięte pod uwagę przez twórców gry.</p>		
<p>Produkcja i dystrybucja materiałów edukacyjnych i gry planszowej</p> <p>Projekt gry otrzymał atrakcyjną formę graficzną i został wydrukowany w nakładzie 1 500 egz. W ramach pozyskiwania wkładu własnego wymaganego przy realizacji zadania została zorganizowana akcja crowdfundingowa, wykorzystana do szerszej promocji gry (przykładowe programy i artykuły w mediach: http://www.tvn24.pl/dwie-prawdy,101,m/dwie-prawdy-o-cyberataku-na-sony-i-swietach-bozego-narodzenia,500235.html, http://m.wyborcza.pl/wyborcza/1,105226,17188022,Trzesienie-Danych_zbiorka_na_educacyjna_gre_Fundacji.html, http://di.com.pl/news/51108,0,Gra_karciana_do_uczenia_prywatnosci_w_sieci_-_mozesz_wesprzec_projekt.html).</p> <p>Pierwsze egzemplarze gry i inne materiały edukacyjne zostały wysłane do osób, które wsparły akcję crowdfundingową oraz ponad 20 instytucji (bibliotek, liceów dla dorosłych, organizacji pozarządowych), które wyraziły zainteresowanie wykorzystaniem ich w swojej pracy. Pozostałe egzemplarze będą dystrybuowane w kolejnych miesiącach w ramach innych akcji edukacyjnych i wydarzeń organizowanych przez Fundację Panoptykon.</p>	<p>1.11.2014 - 31.12.2014</p>	<p>Fundacja Panoptykon</p>
<p>Przeprowadzenie 2 warsztatów w oparciu o opracowane materiały szkoleniowe</p> <p>W ramach pilotażu materiałów szkoleniowych przygotowywanych w ramach zadania, przeprowadzone zostały dwa warsztaty (cztero- i sześciogodzinny) z podstaw bezpieczeństwa i ochrony prywatności w sieci. Pierwszy został przeprowadzony w otwartej grupie (15 osób) podczas grudniowej edycji cyklicznego wydarzenia dla organizacji pozarządowych i aktywistów nowych technologii Netwtorek, drugi – dla pracowników i wolontariuszy Sieci Obywatelskiej – Watchdog Polska (9 osób).</p> <p>Oba warsztaty składały się z części wykładowej (do której przygotowana została prezentacja) oraz praktycznej, zawierającej ćwiczenia z pakietu szkoleniowego (por. wyżej).</p>	<p>11.12.2014 - 18.12.2014</p>	<p>Fundacja Panoptykon</p>

<p>Zostały w ich trakcie wykorzystane i przetestowane materiały stworzone w ramach realizacji zadania, w szczególności gra (por. wyżej). Informacja zwrotna od uczestników warsztatów posłużyła lepszemu dostosowaniu tworzonego pakietu szkoleniowego do potrzeb przyszłych odbiorców. Doświadczenia z warsztatów posłużą również do dalszego doskonalenia treści i oferty edukacyjnej tworzonej przez Fundację Panoptykon z myślą o osobach dorosłych.</p>		
<p>Dostosowanie materiałów i technologii do standardu WCAG 2.0 AA</p> <p>Zgodnie z wymogiem konkursu, teksty opracowywane w ramach zadania i publikowane na stronach panoptikon.org i cyfrowa-wyprawka.org zostały przystosowane pod kątem zapewnienia dostępności dla osób niepełnosprawnych zgodnie ze standardem WCAG 2.0 AA. Dostosowaniu stron do standardu WCAG 2.0 AA towarzyszyła rozbudowa serwisu edukacyjnego Cyfrowa Wyprawka pod kątem możliwości publikowania nowych kategorii treści.</p>	<p>1.07.2014 - 31.12.2014</p>	<p>Fundacja Panoptykon</p>
<p>Podsumowanie realizacji zadania</p> <p>Ostatnie dni realizacji zadania poświęcone zostały weryfikacji realizacji zakładanych celów oraz wydatków.</p>	<p>15.12.2014 - 31.12.2014</p>	<p>Fundacja Panoptykon</p>

3. **Opis, w jaki sposób dofinansowanie z dotacji inwestycji związanych z realizacją zadania wpłynęło na jego wykonanie**

Nie dotyczy.

4. **Opis osiągniętych rezultatów**

Rezultaty jakościowe:

- Stworzenie warunków dla samodzielnego podnoszenia wiedzy i kompetencji cyfrowych przez odbiorców zadania - poprzez opracowanie serii materiałów edukacyjnych i obniżenie barier w dostępie do nich. Na ten rezultat składa się przygotowanie serii tekstów poradnikowych i ich publikacja na wolnej licencji (CC BY-SA 3.0 PL), zgodnie ze standardem dostępności WCAG 2.0 AA, co dało możliwość sięgnięcia po nie przez różne grupy odbiorców. Praktyczny wymiar i atrakcyjność tych materiałów oraz ich skuteczna promocja za pomocą różnych kanałów komunikacji przełożyła się na sporą popularność (por. dane niżej; przykładowo tekst i infografika dot. portali społecznościowych miały na Facebooku ponad 45 tys. wyświetleń, prawie 250 udostępnień i 450 polubień).
- Wsparcie internetowej edukacji osób dorosłych - poprzez udostępnienie materiałów, popularyzację nowych metod edukacyjnych, wzbogacenie oferty edukacyjnej osób zajmujących się kształceniem osób dorosłych. Na ten rezultat składa się przygotowanie i publikacja (zgodnie ze standardami wskazanymi wyżej) materiałów dla trenerów i edukatorów oraz ich testy w ramach bezpośredniej pracy z odbiorcami w trakcie warsztatów. Dzięki temu udało się dostarczyć wiedzę, praktyczne rozwiązania w zakresie korzystania z Internetu i nowych technologii oraz wskazówki metodyczne osobom zajmującym się uczeniem dorosłych.
- Popularyzacja zagadnień związanych z bezpieczeństwem i ochroną prywatności w Internecie - dzięki opracowaniu materiałów na temat kultury popularnej, infografik i gry edukacyjnej. Stworzenie nowych kategorii materiałów edukacyjnych uatrakcyjniło przekaz edukacyjny i umożliwiło dotarcie do kolejnych grup odbiorców. Szczególnie skuteczne pod tym względem okazały się prace nad przygotowaniem gry i jej testowanie, które angażowało szereg nowych osób z różnych środowisk i przyczyniło się

do popularyzacji wśród nich nie tylko samej gry, ale również innych materiałów edukacyjnych.

- Stworzenie dla osób o wyższych kompetencjach cyfrowych możliwości poszerzenia wiedzy na temat bezpieczeństwa, zagadnień etycznych i ochrony prywatności i danych osobowych w Internecie - poprzez stworzenie serii tekstów analitycznych. Dzięki skorzystaniu z dodatkowych kanałów publikacji tekstów (por. wyżej) udało się wyjść z przekazem do osób śledzących te tematyczne serwisy.

W dalszej perspektywie realizacja zadania przyczyni się do zwiększenia świadomości użytkowników w zakresie bezpieczeństwa, praw i zagadnień etycznych wiążących się z korzystaniem z Internetu. Po zakończeniu zadania prowadzone będą dalsze działania edukacyjne skierowane do osób dorosłych, bazujące na wypracowanych w jego trakcie materiałach.

Rezultaty ilościowe: por. liczbowe określenie skali działań (pkt. 6).

5. Liczbowe określenie skali działań zrealizowanych w ramach zadania⁶⁾

- 6 tekstów poradnikowych (wersja elektroniczna),
- 4 teksty analityczne (wersja elektroniczna),
- 6 tekstów na temat kultury popularnej (wersja elektroniczna),
- 5 infografik - łącznie 5 200 egz. (4 w wersji elektronicznej, w tym 3 drukowane w nakładzie 600 egz. każda i 1 drukowana w nakładzie 3 000 egz., a także 1 drukowana w nakładzie 400 egz.),
- 1 przewodnik tematyczny - 500 egz. (wersja drukowana),
- 1 pakiet szkoleniowy: scenariusz szkolenia i szablon prezentacji (wersja elektroniczna),
- 1 gra edukacyjna - 1 500 egz. (wersja elektroniczna oraz drukowana),
- 2 warsztaty - łącznie 10 godzin i 24 uczestników,
- 15 937 wejść na teksty poradnikowe, analityczne i nt. kultury popularnej (nie uwzględnia osób korzystających z ustawienia „Do Not Track”; stan na 20.01.2015 r.),
- 3 275 pobrań infografik (nie uwzględnia osób korzystających z ustawienia „Do Not Track”; stan na 20.01.2015 r.).

Część II. Sprawozdanie z wykonania wydatków

1. Rozliczenie ze względu na rodzaj kosztów (w zł)

Opis wydatku	Wydział	Plan	Wykonanie	Wykonanie %
Wydatki na wynagrodzenia	1000	1000	1000	100
Wydatki na materiały	2000	2000	2000	100
Wydatki na usługi	3000	3000	3000	100
Wydatki na podróże	4000	4000	4000	100
Wydatki na inne wydatki	5000	5000	5000	100
Suma	15000	15000	15000	100

Lp.	Rodzaj kosztów	Całość zadania zgodnie z umową (w zł)						Bieżący okres sprawozdawczy - za okres realizacji zadania publicznego (w zł)					
		koszt całkowity	z tego pokryty z dotacji	z tego pokryty z finansowych środków własnych, z innych źródeł, w tym wpłat i opłat adresatów zadania publicznego	z tego pokryty z wkładu osobowego, w tym pracy społecznej członków i świadczeń wolontariuszy	koszt całkowity	z tego pokryty z dotacji	z tego z finansowych środków własnych, z innych źródeł, w tym wpłat i opłat adresatów zadania publicznego	z tego pokryty z wkładu osobowego, w tym pracy społecznej członków i świadczeń wolontariuszy				
I	Koszty merytoryczne (z uwzględnieniem kosztów jednostkowych) poniesione przez Fundację Panoptykon ⁸⁾ :												
	1. Teksty poradnikowe - wynagrodzenie autorów i współautorów	7200	7200	0	0	7200	0	7200	0	7200	0	0	0
	2. Teksty analityczne - wynagrodzenie autorów i współautorów	6000	6000	0	0	6000	0	6000	0	6000	0	0	0
	3. Teksty - redakcja i korekta	800	800	0	0	800	0	678,90	0	678,90	0	0	0
	4. Recenzje - wynagrodzenie autorów	4800	4800	0	0	4800	0	4800	0	4800	0	0	0
	5. Projekt infografik - wynagrodzenie grafika	6000	6000	0	0	6000	0	6000	0	6000	0	0	0
	6. Opracowanie pakietu szkoleniowego (scenariusz szkolenia i prezentacja) - wynagrodzenie eksperta	2000	2000	0	0	2000	0	2000	0	2000	0	0	0
	7. Warsztat - wynagrodzenie eksperta prowadzącego	1600	1600	0	0	1600	0	1600	0	1600	0	0	0
	8. Warsztat - catering	500	0	500	0	400	0	400	0	0	400	0	0
	9. Opracowanie gry planszowej - wynagrodzenie ekspertów	16000	16000	0	0	16000	0	16000	0	16000	0	0	0
	10. Opracowanie gry planszowej - wynagrodzenie grafika	4000	4000	0	0	4000	0	4000	0	4000	0	0	0
	11. Gra planszowa - produkcja	7749	4000	3749	0	7749	0	7749	0	4000	3749	0	0

