

za rok 2022

Sprawozdanie z działalności fundacji

Podstawa prawna:

Ustawa z dnia 6 kwietnia 1984 r. o fundacjach (Dz.U. 2020 r. poz. 2167 oraz z 2022 r. poz. 2185)

- Sprawozdawca wypełnia tylko przeznaczone dla niego białe pola;
- We wszystkich polach, w których nie będą wpisane odpowiednie informacje, należy wstawić pojedynczy znak myślnika (-);
- Pola wyboru należy uzupełnić przez wstawienie pojedynczego znaku X.

Nazwa organu sprawującego nadzór: **Minister Rodziny, Pracy i Polityki Społecznej**

I. Dane fundacji

1. Nazwa fundacji	KOLOROWO		
2. Adres siedziby i dane kontaktowe	1. Kraj: POLSKA	2. Województwo: łódzkie	3. Powiat: Łódź
	4. Gmina: Łódź	5. Ulica: 6 Sierpnia	6. Nr domu: 5
	7. Nr lokalu: 3	8. Miejscowość: Łódź	9. Kod pocztowy: 90-606
	10. Nr telefonu (fakultatywne): 505925927	11. Adres poczty elektronicznej: info@kolorowo.org	12. Nr faksu (fakultatywne):
13. Adres do korespondencji (jeżeli jest inny niż adres siedziby): 91-349 Łódź, ul. Gdyńska 5/49			
14. Adres strony internetowej (jeżeli fundacja posiada stronę www) www.kolorowo.org			

3. Nr REGON:	100582915	4. Data wpisu do KRS:	22.09.2008	5. Nr KRS:	0000313952
6. Dane członków zarządu fundacji / dane likwidatora (według aktualnego wpisu w KRS)	Imię i nazwisko			Funkcja	
	Agnieszka Wojtas Iwona Świącicka Agnieszka Olszewska			Prezes Zarządu Członek zarządu Członek zarządu	
7. Numer NIP fundacji	7282707776				
8. Wszystkie cele statutowe fundacji	<p>Celem Fundacji jest prowadzenie i wspieranie działań w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Niesienia pomocy osobom lub podmiotom potrzebującym wsparcia w jakiegokolwiek sferze aktywności społecznej, zawodowej lub rodzinnej, w szczególności osobom niepełnosprawnym, bezrobotnym lub zagrożonym utratą pracy, - Rozwoju społeczeństwa obywatelskiego oraz rozwoju wspólnot i społeczności lokalnych, w tym promocji samoorganizacji społecznej i wolontariatu, - Rozwoju przedsiębiorczości, ekonomii społecznej, promocji równego dostępu do rynku pracy, wzrostu konkurencyjności przedsiębiorstw, - Promocji kultury, sztuki, ochrony dóbr kultury i tradycji, propagowania tożsamości regionalnej i lokalnej, Rozwoju nauki, edukacji, oświaty i wychowania w tym działalności na rzecz dzieci i młodzieży, - Ekologii i ochrony środowiska oraz ochrony dziedzictwa przyrodniczego, - Upowszechniania kultury fizycznej i sportu oraz ochrony i promocji zdrowia oraz opieki społecznej. <p>Naszą misją jest poprawa świata globalnego oraz pojedynczej jednostki poprzez prowadzenie działań pobudzających kreatywność w różnych obszarach życia. Mimo niewielkiego zespołu tworzącego samą organizację - chęć rozwoju organizacji oraz słuchanie i otwartość na potrzeby innych pozwoliły nam na realizację kilkudziesięciu projektów. Wsłuchujemy się w potrzeby osób i firm z nami współpracujących i wspieramy ich doprowadzając do realizacji swoich i ich zamierzeń. Wdrażamy w życie założenia poprzez organizację różnego rodzaju projektów skierowanych do młodzieży, seniorów oraz lokalnych społeczności.</p>				
II. Charakterystyka działalności fundacji w okresie sprawozdawczym (dane odnoszą się do faktycznie wykonywanej działalności w roku sprawozdawczym)					
1. Zasady, formy i zakres działalności statutowej z podaniem realizacji celów statutowych					
<p>W roku 2022 nie pozyskaliśmy wszystkich środków finansowych, To był trudny rok, ale udało nam się zrealizować projekt z Muzeum Historii Polski, w ramach programu „Patriotyzm Jutra” na grę edukacyjną poświęconą ginącym zawodom.</p> <p>W ramach zadania zrealizowana została koncepcja gry kreatywnej o charakterze edukacyjnym pt. „Złota Rączka”, poświęcona tematyce rodzimego rzemiosła – jego historii, mikro historii poszczególnych zawodów i osób oraz narzędzi. Prace nad prototypem gry były prowadzone metodą design thinking’u, pobudzającą kreatywność oraz empatyzującą się z docelową grupą odbiorców. Podstawowym założeniem powyższej metody jest sam proces twórczy oraz niewiadoma – dokąd poszczególne etapy prac doprowadzą prowadzących. W metodzie design thinking’u efekt końcowy może okazać się sporym zaskoczeniem. Etap I - Empatyzowanie Nasz zespół projektowy rozpoczął prace od postawienia głównych założeń: gra ma zostać poświęcona rzemiosłu, ale dopiero działania podjęte z różnymi grupami odbiorców określą konkretny wątek tego tematu, wiek potencjalnego konsumenta oraz potrzebę realizacji produktu. Postawiono podstawowe pytania, które należało zadać potencjalnym odbiorcom gry: Czym jest rzemiosło? Jak powstaje rzemiosło? Kto je robi? Dlaczego rzemiosło jest ekologiczne? Dlaczego warto kupować u rzemieślnika? Czy każdy</p>					

rzemieślnik jest starszym człowiekiem? Dlaczego rzemiosło powinno być popularne? Dlaczego rzemiosło nie jest popularne? Gdzie rzemieślnik pracuje? Czy posiadam w domu rzecz, wykonaną przez rzemieślnika? Czy byłem kiedykolwiek w zakładzie rzemieślniczym? Pierwsze, niepogłębione skojarzenia to: Praca ludzkich dłoni. Od rzemiosła wszystko się zaczęło. Rzemiosło to dziedzictwo narodowe. Rzemiosło to piękno. Rzemiosło to precyzja, cierpliwość i tradycja. Rzemiosło to ekologia. Nie wyrzucaj, napraw. Rzemiosło jest wyjątkowe, bo tworzone przez człowieka. Każdy przedmiot jest inny i żaden robot nie zdoła zastąpić ludzkich dłoni. Pojawiły się również pierwsze odpowiedzi i pytania: Nigdy nie byłem w zakładzie rzemieślniczym. Czym zajmuje się ramiarz, a czym kaletnik? Jak pracują rzemieślnicy? Nie posiadam nic, co wykonał rzemieślnik. Wstępna analiza podsunęła trop, który został obrany: grupa fokusowa spotkała się z rzemieślnikiem, którego miała poznać, pracować z nim, używając specjalistycznych narzędzi. 1 października odbył się warsztat z Alicją Dębowską, repuserką. W zajęciach wzięły udział dzieci w wieku 12-14 lat oraz dorośli w wieku od 30 lat do 70 lat. Zależało nam na międzypokoleniowej współpracy i rozmowach z różnymi grupami odbiorców. Podczas 5 godzinnego spotkania uczestnicy zagraли w prostą grę – należało połączyć zawód z wytworzonym produktem. Dorośli znali odpowiedzi, lecz dzieci nie poradziły sobie samodzielnie z zadaniem. W kolejnej części spotkania uczestnicy mogli obejrzeć na żywo produkty stworzone przez repusera, cyzelerą. Alicja Dębowska kontynuuje tradycje rodzinne – przejęła zakład do Janie Dębowskiej, tacie, zmarłym dwa lata temu. Wybór na panią Alicję padł z kilku powodów: praktykowała u dyplomowanego mistrza rzemiosła, posiada tradycyjne narzędzia, przedmioty wykonane przez siebie, jak i swojego mistrza, ale również jest młodą osobą, która według nas miała największe szanse, by wejść w rokujący dialog z dziećmi. Tak też się stało. Dzieci oraz dorośli wzięli udział w warsztacie repuserskim, a efektem ich prac były własnoręcznie wykonane w mosiężnych blachach ramki na zdjęcia bądź obrazki. Uczestnicy używali narzędzi repuserskich według instrukcji pani Alicji. Repuserka była zaskoczona entuzjazmem oraz zaangażowaniem w działania wszystkich uczestników. Niewątpliwie spotkanie poświęcone rzemiosłu okazało się być fascynujące, a nie nudne. Każdy zabрал do domu swój własnoręcznie wykonany produkt. Etap II – Definiowanie problemu Spotkanie ukierunkowało dalsze prace nad grą na aspekt zwiększenia świadomości na temat rzemiosła wśród dzieci i młodzieży. Ze względu na dość dobre rozeznanie w temacie rzemiosła wśród dorosłych, uznaliśmy że to właśnie młodsze pokolenie potrzebuje wsparcia edukacyjnego w tym zakresie. Zaczęliśmy zastanawiać się kim jest świadomy konsument rzemiosła: - Osoba, która posiada choćby podstawową wiedzę na temat rzemiosła (wie np. czym zajmuje się kaletnik, a czym modystka). - Osoba, która wie, że rzemiosło jest ekologiczną formą przemysłu. - Osoba, zdająca sobie sprawę, że warto kupić droższy, ale lepszej jakości produkt, służący dłużej niż jeden sezon. - Osoba, dla której ważna jest jakość wykonania produktu. - Osoba, świadomie wspierająca drobny/lokalny handel. - Osoba, której zależy na mniejszej produkcji śmieci. - Osoba, zwracająca uwagę, by przedmioty, które musi w ostateczności wyrzucić, były maksymalnie naturalne i ekologiczne. Z naszych obserwacji wynika, że dzieci i młodzież nie mają powyższej wiedzy oraz umiejętności, ale za kilka/kilkanaście lat staną się dorosłymi, samostanowiącymi o sobie jednostkami. Wszystko jest kwestią czasu. Na potrzeby projektu nazwaliśmy tę grupę odbiorców „Konsumentami Jutra”. Nikt nie ma pewności, jak będzie wyglądała przyszłość, jednak niektóre procesy, zachodzące na świecie są nieuchronne: migracje ludności spowodowane ocieplaniem klimatu, kataklizmy, pożary, nawałnice deszczu, trąby powietrzne, susze, brak wody, kryzys energetyczny, góry śmieci dryfujące na oceanach lub leżące na pustyniach... Świadomość odpowiednich wyborów zakupowych w tym kontekście jest ogromnie ważna. „Konsument Jutra” to: - Osoba, upatrująca w rzemieślnikach dziedzictwo kulturowe/dobro narodowe, a w dalszej kolejności – sprzedawców produktów (znajomość historii i tradycji). - Osoba, która świadomie dokonuje wyborów zakupowych, ma świadomość czego tak naprawdę potrzebuje, a co jest zbędną zachcianką (świadome ograniczenie produkcji śmieci). - Osoba, która zamiast wyrzucać zepsute przedmioty - reperuje. To również osoba, która korzysta z przedmiotów używanych i nie wywołuje w niej to poczucia zażenowania czy wstydu (gospodarka cyrkularna, w której cykl życia produktu jest wydłużony a ideą jest, by konsumowany produkt był wykorzystany wielokrotnie. Naprawiany i odnawiany. Gdy cykl życia produktu dobiega końca, pochodzące z niego surowce są poddawane recyklingowi. Powoduje to ograniczenie odpadów do minimum). - Osoba, która wspiera rzemieślników, robi to również po to, by nie ulegli oni wykluczeniu społecznemu, jak jest obecnie

(ekonomia społeczna). Etap III - Generowanie pomysłów Kolejnym etapem w rozwijaniu narracji projektu było całodniowe spotkanie robocze, zorganizowane 16 października. W spotkaniu uczestniczyli: • Grzegorz Kosson, strateg i pisarz, autor projektu skierowanego dla młodzieży i dorosłych „Projektowanie przyszłości”, współpracujący z Uniwersytetem Warszawskim, • Agnieszka Wojtas, wieloletni pedagog oraz nauczyciel matematyki, chemii i informatyki w szkołach podstawowych oraz liceum (prezes zarządu Polskiego Stowarzyszenia Kreatywności). • Marta Mariańska, współtwórca projektu poświęconego rzemiosłu „Mapa ginących zawodów”, specjalistka w zakresie budowy marki, • Robert Kujawiak – ekspert z zakresu ekonomii, prezes zarządu Stowarzyszenie Portiernia Sztuki. Wyszło wnioski z dotychczasowych działań: - Niska świadomość - dzieci i młodzież nie mają świadomości kim są rzemieślnicy, jakie produkty wykonują. - „Wszyscy dla wszystkich”, jak w wierszu Juliana Tuwima: „Murarz domy buduje, krawiec szyje ubrania, ale gdzieżby co uszył, gdyby nie miał mieszkania? A i murarz by przecie na robotę nie ruszył, gdyby krawiec mu spodni i fartucha nie uszył. Piekarz musi mieć buty, więc do szewca iść trzeba, no, a gdyby nie piekarz, toby szewc nie miał chleba. Tak dla wspólnej korzyści i dla dobra wspólnego wszyscy muszą pracować, mój maleńki kolego” - współczesne dzieci i młodzież nie do końca zdają sobie sprawę, że wszystkie aspekty życia wiążą się z konkretnymi zawodami, które od dziesiątek lat uzupełniają się, tworząc harmonijny świat. A kontenery plastikowych produktów z Chin nie powinny być naszą oczywistością i codziennością. - Edukacja poprzez zabawę - W życiu młodego człowieka zabawa jest tak ważna dla optymalnego rozwoju, że została uznana przez Wysoką Komisję Praw Człowieka ONZ za prawo każdego dziecka (Konwencja o prawach dziecka, art. 31, pkt.1). Nic dziwnego, jak niesamowite efekty przyniosły warsztaty z Alicją Dębowską, repuserką. Uczestnicy poznali „prawdziwego” rzemieślnika, który opowiedział swoją historię, odpowiedział na wszystkie nurtujące pytania, zgłębił temat twórczości za pomocą krótkiego nagrania video, pokazał narzędzia pracy i zdradził tajniki zawodu. Takie spotkanie pozostanie w pamięci na długo. - Nauka poprzez doświadczenie - energia, która wytworzyła się wśród osób repusujących ramki na zdjęcia zaskoczyła samą prowadzącą, która nie spodziewała się takiego zaangażowania. Praca poszła wyjątkowo sprawnie, okazało się że dzieci dysponują niezwykłymi pokładami mocy twórczych i chęci. Są otwarci do zgłębiania wiedzy, pomimo, że wcześniej – przed zajęciami krzywili się i brali udział niechętnie, nie wiedząc do końca co oznacza słowo „repuser”. Ta niewiedza i niska świadomość spowodowała na początku pewną blokadę wśród młodych ludzi. - Nowy wachlarz możliwości - uczniowie 7 i 8 klasy szkoły podstawowej uczestniczą w lekcjach doradztwa zawodowego. Spis różnorodnych zawodów rzemieślniczych, których przeciętny młody człowiek nie zna, mogą otworzyć nowe drogi rozwoju oraz wizji na przyszłość. Rzemiosło kojarzy się jednak dzieciom z czymś archaicznym, niemodnym. Jego właściwa prezentacja może zmienić podejście w zakresie zainteresowania tematem. Biorąc pod uwagę powyższe wnioski grupa warsztatowa ukierunkowała swoje działania w stronę budowania narracji opartej na sytuacjach życia codziennego, w których na co dzień każdy z nas potrzebuje pomocy fachowca. Kierunek prac projektowych miał na celu uświadomienie i nadanie rangi znaczenia rzemiosła oraz rękodzieła wśród młodych ludzi, rozbudzenie zainteresowania poszczególnymi zawodami rzemieślniczymi oraz narzędziami, potrzebnymi do produkcji konkretnych przedmiotów. Bardzo ważnym aspektem gry miał być również wątek ekologii i odzyskiwania przedmiotów. W wyniku prac powstała wstępna koncepcja gry, na którą składały się elementy: 1. Karty Sytuacji, czyli wydarzenia, które mogą zdarzyć się każdemu z nas, tzw. „z życia wzięte”, jak: budowa domu, ślub, porządki u dziadków, naprawa samochodu. 2. Produkty, potrzebne do zaliczenia danej sytuacji, np. ślub -> obrączki, wianuszek ślubny, garnitur itd. 3. Karty Rzemieślnika, czyli sylwetki osób, wykonujących dane zawody, do których należy się zgłosić, by zrealizować daną usługę, np. jubiler wykona obrączki dla osoby, która posiada Kartę Sytuacji „Ślub”. 4. Żetony Narzędzi i Materiałów, niezbędne rzemieślnikom do wykonania poszczególnych produktów. Koncepcja gry została skierowana do dzieci, uczęszczających do 7 i 8 klasy szkoły podstawowej, biorących udział w zajęciach doradztwa zawodowego. Nie każdy musi zostać przysłowiowym informatykiem, by dobrze zarabiać. Konstrukcja gry ma za zadanie pokazać młodzieży mnogość tradycyjnych zawodów, związanych z historią naszego kraju, a jednocześnie wciąż aktualnych, bardzo potrzebnych i po części – dobrze płatnych. Etap IV - Prototypowanie Na tym etapie prac idea gry przerodziła się w konkretny pomysł z dokładnym opracowaniem mechaniki gry, czyli jej ostateczna wersja. Od początku prac nad formułą gry mocny nacisk został położony na aktywne spędzanie czasu z potencjalną grupą

odbiorców. Dlaczego? Zwykle spotkanie na którym zostałyby przeprowadzony tradycyjny wywiad potrzeb i oczekiwań, nie przyniósłby satysfakcjonującego rezultatu. Z naszego doświadczenia wynika, że w sztucznie zaprojektowanej sytuacji w której młodzież jest wypytywana, zamyka się w sobie. Postawiliśmy na działania i pobudzenie kreatywności oraz swobodną rozmowę podczas wspólnych prac. Idąc tym tropem postanowiliśmy rozwijać wątek czynnego działania, które symbolizują narzędzia rzemieślnicze oraz budowa produktów. Realizacja projektu przypadła m.in. na okres początku roku szkolnego. Nie dało się nie zauważyć wszechobecnych reklam zajęć dodatkowych dla dzieci i młodzieży, a nawet targów i wydarzeń, organizowanych w Łodzi w powyższym temacie. Wyjątkowo modne wśród najmłodszych są zajęcia z robotyki, poświęcone budowaniu konstrukcji z klocków Lego z użyciem tabletek i małych silniczków, ożywiających konstrukcje dzieci. Na podstawie obserwacji tych trendów powstała ostateczna nazwa gry: Złota Rączka. Tytuł ma stanowić przeciwagę dla nowoczesnej robotyki. „Złota Rączka” to synonim zestawu umiejętności, niezwykle przydatnych w życiu codziennym, bez których nie jesteśmy w stanie sprawnie funkcjonować. Stylistyka gry: zachowano retro klimat, który przybrał modną formę kolaży. Estetyka gry wpisuje się we współczesne trendy, promowane w mediach społecznościowych, popularnych wśród młodzieży. Obecnie największe marki w kraju i na świecie stosują tę formę promocji, np. Coca-Cola sfinansowała kolażowy mural w Krakowie, H&M i Reserved wybrały tę formę prezentacji ubrań w kampaniach reklamowych, Skanska reklamuje nowy budynek mieszkalny również kolażowymi zestawieniami. Mniejsze marki wzorują się na potentatach, dlatego kolaże obecne są teraz w modzie czy dekoracji wnętrz (np. plakaty Aleksandry Morawiak). Odbiorcami gry jest młodzież uczęszczająca do 7 i 8 klasy szkoły podstawowej. W tym wieku (13-14 lat) młodzi ludzie biorą udział w zajęciach z doradztwa zawodowego, podczas których zastanawiają się do jakiej szkoły złożyć papiery, w jakich dziedzinach czują się kompetentne, poznają zawody, które mogą w przyszłości wykonywać. „Edukacja to żywy proces, który można porównać z rolnictwem. Ogrodnicy wiedzą, że to nie oni sprawiają, że rośliny rosną. Nie przyczepiają korzeni, nie przyklejają liści i nie farbują płatków. Rośliny same rosną. Zadaniem ogrodnika jest stwarzanie jak najlepszych warunków tego procesu. Dobrzy ogrodnicy potrafią je stworzyć, źli nie. Tak samo jak z nauczaniem. Dobrzy nauczyciele stwarzają warunki do uczenia się, a źli nie” – mówi Kenneth Robinson, brytyjski lider w dziedzinie rozwoju kreatywności, innowacyjności i zasobów ludzkich. Zajęcia z doradztwa zawodowego z wykorzystaniem gry „Złota Rączka” stawiają na aktywizację dzieci i nauczyciela, radość ze zdobywania wiedzy, zabawę, rozwijanie umiejętności współpracy lub rywalizacji (w zależności od tego, jakie reguły przyjmą gracze), edukację w zakresie 36 zawodów związanych z rzemiosłem i rękodziełem oraz kilkudziesięciu narzędzi, używanych do pracy. Drugim ważnym aspektem jest zwrócenie uwagi na ekologiczny aspekt rzemiosła: tworzenie przedmiotów z naturalnych surowców oraz kultura naprawiania, a nie wyrzucania. Według przewidywań ekspertów (raport The Future of Jobs 2020) znaczącymi zawodami przyszłości będą te, związane z przetwórstwem śmieci. Eksperti wymieniają jeden z zawodów tzw. garbate designer, czyli projektant śmieci, czyli osoba, która nadaje odpadom drugie życie. Przedmioty stworzone przez taką osobę mają być funkcjonalne, estetyczne, wytworzone w duchu zero – waste. Zdolne do odtworzenia jeszcze wiele razy. Gra „Złota Rączka” - z założeniem kreowania sytuacji, wziętych z życia codziennego, poprzez pryzmat odzyskiwania przedmiotów (sytuacje: remont mieszkania czy renowacja pamiątek po dziadkach) - to prosta metoda pobudzania wyobraźni najmłodszych, którzy być może zaczną analizować, jak wykorzystać istniejące przedmioty, czy gospodarować odpadami. Za każdym wynalazkiem stoi w końcu prosta potrzeba człowieka, związana z prozą jego życia. W grze „Złota Rączka” trudne dla młodzieży tematy, jak wybór zawodu, wizja codziennej pracy w przyszłości, ratowanie planety, zostały ujęte w lekką formułę, pobudzającą do kreatywnego myślenia i analizy. Opis gry: Gra „Złota Rączka” jest grą edukacyjną oraz pomocą dydaktyczną dla nauczyciela prowadzącego zajęcia z doradztwa zawodowego. Przeznaczona dla klas, podzielonych na zespoły grające w grupach 2, 3 i 6-osobowych. Gra „Złota Rączka” zawiera materiały graficzne: - 6 Kart do losowania sytuacji - 6 Kart Sytuacji: Ślub, Remont, Samochód, Przyjęcie, Renowacja pamiątek, Budowa. - 36 Kart Rzemieślników - 36 Żetonów Produktów, - 72 Żetony Narzędzi Współpraca: W grze uczestniczą uczniowie klasy. To oni decydują, czy wybierają współzawodnictwo (nie pomagają sobie w poszukiwaniach Żetonów), czy grają zespołowo i mają wspólny cel – zrealizować wszystkie Karty Sytuacji razem. Przygotowanie gry: 1. Wyjmij wszystkie elementy z

pudełka. 2. Rozłóż Żetony Narzędzi na ławce szkolnej – muszą być odwrócone obrazkami do dołu. Dokładnie je pomieszaj. 3. Na środku ławki rozsuń Żetony, robiąc miejsce na Karty Rzemieślnika. 4. Karty Rzemieślnika potasuj dokładnie i połóż na ławce stosik kart, odwrócony obrazkami do dołu. 5. Sięgnij po Małe Karty Sytuacji – każdy z uczestników losuje po jednej, a następnie wybiera tożsamą Dużą Kartę Sytuacji. 6. Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik. Przebieg gry: 1. Uczestnicy losują Karty Sytuacji, korzystając z przetasowanych Małych Kart Sytuacji. 2. Gracze wybierają tożsamą Dużą Kartę Sytuacji. Zapoznają się z jej treścią. Na każdej karcie jest umieszczone wydarzenie i przyporządkowane produkty, potrzebne do jego realizacji. 3. Pierwszy gracz bierze Kartę Rzemieślnika ze stosu kart, ułożonych na środku ławki. Zapoznaje się z treścią Karty – ma za zadanie określić, czy dany rzemieślnik posiada profesję, umożliwiającą mu wykonanie jednego z sześciu potrzebnych produktów, widniejących na jego Karcie Sytuacji. Wersja 1: uczestnik wyciąga właściwą Kartę Rzemieślnika – gracz zabiera ją i zapoznaje się z surowcami oraz narzędziami z których ów rzemieślnik korzysta w pracy. Kontynuuje grę – tym razem odkrywa Żeton i pokazuje pozostałym graczom. Żeton pasuje – zabiera go do siebie. Grę kontynuuje kolejny gracz. Żeton nie pasuje – pokazuje Żeton pozostałym graczom i odkłada odwróconym obrazkiem do dołu. Grę kontynuuje kolejny gracz. Wersja 2: wyciąga Kartę Rzemieślnika, która nie pasuje do jego zadania – odkłada kartę na spód stosu kart. Grę kontynuuje kolejny gracz. 4. Czynności są powtarzane przez graczy do momentu zebrania wszystkich Kart Rzemieślników – do Karty Sytuacji gracz musi przyporządkować: 6 Kart Rzemieślników, 12 Żetonów z Narzędziami (po 2 Żetony dla jednego rzemieślnika). 5. W momencie odsłonięcia i dopasowania wszystkich 36 Kart Rzemieślników uczestnicy zaczynają grać wyłącznie Żetonami. 6. Gracz, który skompletuje 1 Kartę Rzemieślnika oraz 2 Żetony z narzędziami – wymienia te 3 elementy na 1 Żeton Produktu i układa w odpowiednie miejsce na Karcie Sytuacji. 7. Gracz, który zbierze wszystkie 6 Żetonów Produktów – wygrywa. Koniec gry: Gra się kończy, gdy wszyscy uczestnicy skompletują po 6 Żetonów Produktów, umożliwiających realizację wylosowanego wydarzenia. W grze nie trzeba, ale można sobie pomagać – o tym decydują uczestnicy. ETAP V: TESTOWANIE Testy zostały przeprowadzone na grupie fokusowej – grupie dzieci i młodzieży, która brał udział w początkowych spotkaniach realizacji projektu oraz wśród młodzieży w jednej z łódzkich szkół. Testowanie spowodowało naniesienie różnych poprawek (głównie tekstowych). Natomiast większość uczestników testowania stwierdziła, że warto rozwijać tę grę o inne sytuacje, aby podczas zajęć z doradztwa zawodowego można było się dowiedzieć o zawodach, które odchodzą, a może ktoś z młodzieży będzie zainteresowany takimi działaniami. Osoby dorosłe, które zagrały w wersję testową gry stwierdziły, że dla grupy starszej - gra byłaby wspaniała, ale należałoby skomplikować sam mechanizm gry.

W tym samym roku realizowaliśmy również Dzień rzemiosła we współpracy z jednym z centrów handlowych na terenie M. Łodzi – M1.

W myśl idei przyświecającej projektowi PHERECLOS w minionym roku 2022 byliśmy partnerem konferencji realizowanej przez dzieci. Współorganizatorem konferencji był Łódzki Uniwersytet Dziecięcy Politechniki Łódzkiej. Patronat nad wydarzeniem objęły Polska Agencja Kosmiczna, Centrum Badań Kosmicznych Polskiej Akademii Nauk, Polska Fundacja Fantastyki Naukowej oraz EC1 – Miasto Kultury. Wydarzenie odbywało się w formie online i w większości był przygotowany i poprowadzony przez uczniów Szkoły Podstawowej nr 91 w Łodzi (z niewielką pomocą osób dorosłych). Plan wydarzenia obejmował warsztaty: "Wiedza o Kosmosie" (Gość specjalny Pani dr Natalia Zalewska z Centrum Badań Kosmicznych Polskiej Akademii Nauk); "Media przyszłości" (Gość specjalny Pani Ada Pawlak - specjalista z zakresu sztucznej inteligencji); "Transport Przyszłości" oraz wywiad specjalny z Panem Arturem Chmielewskim (NASA), który łączył się z dziećmi z siedziby NASA.

Nie udało nam się jednak zrealizować zadania, na które pozyskaliśmy środki od Powiatu Bełchatowskiego i @odki te musieliśmy w całości zwrócić (5880 PLN).

2. Opis głównych zdarzeń prawnych w działalności fundacji o skutkach finansowych

Pozyskaliśmy fundusze na realizację naszych działań w kwocie 62 188 PLN,
W tym od Muzeum Historii Polski: 22 000 zł,
Od Urzędu Miasta Łodzi w ramach (wkładów własnych): 2500 PLN,
Od Spółki zarządzającej Centrum Handlowego M1: 18 000 PLN,
Powiatu Bełchatowskiego: 5880 PLN
od Zarządu Inwestycji Miejskich: 11 808 PLN
oraz w ramach rozliczeń z projektu realizowanego we współpracy z Polską Szkołą w Katarze: 2000 PLN.

Wszystkie zgromadzone środki zostały wykorzystane na realizację zadań statutowych oraz statutowych odpłatnych.

3. Informacja o tym, czy fundacja prowadziła działalność gospodarczą w okresie sprawozdawczym (zaznaczyć odpowiednie pole, w przypadku zaznaczenia odpowiedzi TAK należy wypełnić rubrykę 5 oraz część III rubrykę 3)	NIE	X	TAK
---	-----	---	-----

4. Informacja o prowadzonej działalności gospodarczej według wpisu do rejestru przedsiębiorców KRS w okresie sprawozdawczym (należy podać kody PKD działalności gospodarczej wpisanej do rejestru przedsiębiorców KRS wraz z ich opisem słownym oraz kody i opis słowny faktycznie prowadzonej działalności gospodarczej)

Nie dotyczy

5. Czy zarząd lub rada fundacji w okresie sprawozdawczym podejmował uchwały (jeśli tak, to należy dołączyć odpisy wszystkich uchwał podjętych w okresie objętym sprawozdaniem)

TAK,
Uchwała Fundacji Kolorowo z dnia 31 sierpnia 2022 r. o zatwierdzeniu sprawozdania finansowego i merytorycznego za rok 2021

III. Informacja o wysokości uzyskanych przychodów

1. Łączna kwota uzyskanych przychodów (suma punktów a-c)	Kwota (w podziale na formy płatności)		Inne formy przychodu
	Przelew (dotyczy wszystkich rodzajów płatności bezgotówkowych)	Gotówka	Wartość innych form przychodu
	82 866,32	0,00	0,00
a. Przychody z działalności statutowej	32 380,00	0,00	0,00
b. Przychody z działalności gospodarczej	0,00	0,00	0,00
c. Pozostałe przychody	0,00	0,00	0,00
2. Informacja o źródłach przychodów			
a. Przychody z działalności odpłatnej w ramach celów statutowych	29 808,00	0,00	0,00
b. Ze źródeł publicznych ogółem, w tym:	0,00	0,00	0,00
- ze środków budżetu państwa	0,00	0,00	0,00

- ze środków budżetu jednostek samorządu terytorialnego	0,00	0,00	0,00
c. Ze spadków, zapisów	0,00	0,00	0,00
d. Z darowizn	15 180,00	0,00	0,00
e. Z innych źródeł (omyłkowe przelewy, zwroty, bank)	5 598,32	0,00	0,00
3. Jeżeli prowadzono działalność gospodarczą			
a. Dochód z prowadzonej działalności gospodarczej (tj. przychody z działalności gospodarczej minus koszty działalności gospodarczej)	Nie dotyczy		
b. Procentowy stosunek przychodu osiągniętego z działalności gospodarczej do przychodu osiągniętego z pozostałych źródeł	Nie dotyczy		
IV. Informacja o poniesionych kosztach w okresie sprawozdawczym			
Koszty fundacji ogółem	Kwota (w podziale na formy płatności)		Inne formy kosztów
	Przelew (dotyczy wszystkich rodzajów płatności bezgotówkowych)	Gotówka	Wartość poniesionych kosztów
	83 696,42	0,00	0,00
1. Koszty realizacji celów statutowych	30 380,00	0,00	0,00
2. Koszty administracyjne (czynsze, opłaty pocztowe, telefoniczne itp.)	Prąd: 952,00 Czynsz: 5 714,15	0,00	0,00
3. Koszty działalności gospodarczej	0,00	0,00	0,00
4. Pozostałe koszty	46 650,27	0,00	0,00
V. Informacja o zatrudnieniu i wynagrodzeniu			
1. Liczba osób zatrudnionych w fundacji na podstawie stosunku pracy (wg zajmowanego stanowiska)	Umowy zlecenia 8 osób.		
2. Liczba osób zatrudnionych wyłącznie w ramach działalności gospodarczej	Nie dotyczy		
3. Łączna kwota wynagrodzeń (brutto) wypłaconych przez fundację w okresie sprawozdawczym (wraz z pochodnymi od wynagrodzeń)	27 393,17 PLN		

a. Z tytułu umów o pracę (z podziałem na wynagrodzenia, nagrody, premie i inne świadczenia, z wyodrębnieniem całości tych wynagrodzeń osób zatrudnionych wyłącznie w działalności gospodarczej)	Nie dotyczy			
b. Z tytułu umów cywilnoprawnych				
c. Wysokości rocznego lub przeciętnego miesięcznego wynagrodzenia wypłaconego łącznie członkom zarządu i innych organów fundacji oraz osobom kierującym wyłącznie działalnością gospodarczą (z podziałem na wynagrodzenia, nagrody, premie i inne świadczenia)	Nie dotyczy			
VI. Informacja o udzielonych przez fundację pożyczkach pieniężnych w okresie sprawozdawczym				
1. Fundacja udzielała pożyczek pieniężnych (zaznaczyć odpowiednie pole, w przypadku zaznaczenia pola TAK należy wypełnić rubryki 2-4)	NIE	x	TAK	
2. Wysokość udzielonych pożyczek pieniężnych	Nie dotyczy			
3. Wskazanie pożyczkobiorców i warunków przyznania pożyczek pieniężnych	Nie dotyczy			
4. Statutowa podstawa udzielenia pożyczek pieniężnych (należy zacytować odpowiedni przepis statutu)	Nie dotyczy			
VII. Środki fundacji				
1. Kwoty zgromadzone na rachunkach płatniczych, ze wskazaniem banku w przypadku rachunku bankowego (należy podać dane na koniec roku sprawozdawczego)				
mBank (kwota na dzień 31.12.2023): 5 733,80 PLN				
2. Kwoty zgromadzone na rachunkach płatniczych spółdzielczej kasy oszczędnościowo-kredytowej (SKOK) w przypadku rachunku członka SKOK (należy podać dane na koniec roku sprawozdawczego)				
Fundacja nie dysponowała żadnymi środkami pieniężnymi na rachunkach w SKOK				

3. Wysokość kwot zgromadzonych w gotówce (należy podać dane na koniec roku sprawozdawczego)	0,00 PLN		
4. Wartość nabytych obligacji oraz wielkość objętych udziałów lub nabytych akcji w spółkach prawa handlowego ze wskazaniem tych spółek	5. Dane o nabytych nieruchomościach, ich przeznaczeniu oraz wysokości kwot wydatkowanych na to nabycie	6. Nabyte pozostałe środki trwałe	
fundacja nie nabyła obligacji oraz akcji / nie objęła udziałów	Nie dotyczy	Nie dotyczy	
7. Dane o wartościach aktywów i zobowiązań fundacji ujętych we właściwych sprawozdaniach finansowych sporządzanych dla celów statystycznych na dzień kończący bieżący i poprzedni rok obrotowy	Aktywa		Zobowiązania
	6 553,90 PLN – na koniec roku 2021r. 5 733,80 PLN – na koniec roku 2022r. Fundusz założycielski: 3000 zł.	0,00 PLN – na koniec roku 2021r. 0,00 PLN – na koniec roku 2022r.	
VIII. Dane o działalności zleconej fundacji przez podmioty państwowe i samorządowe (usługi, państwowe zadania zlecone - dotacje i zamówienia publiczne) oraz informacja o wyniku finansowym tej działalności¹			
W okresie sprawozdawczym fundacja zrealizowała zadanie w ramach programu Patriotyzm jutra organizowanym przez Muzeum Historii Polski – dotacja w kwocie 22 000,00 zł, Otrzymaliśmy również wsparcie w ramach „wkładów własnych od Urzędu Miasta Łodzi – 2500,00 zł oraz zrealizowaliśmy zadanie od Zarządu Inwestycji Miejskich w kwocie – 11 808,00 zł.			
IX. Informacja o rozliczeniach fundacji w okresie sprawozdawczym			
1. Z tytułu ciężących zobowiązań podatkowych			
Fundacja nie miała żadnych zobowiązań podatkowych na koniec okresu sprawozdawczego			
2. Informacja w sprawie składanych deklaracji podatkowych			
CIT 8			
X. Informacja, czy fundacja jest instytucją obowiązującą w rozumieniu ustawy z dnia 1 marca 2018 r. o przeciwdziałaniu praniu pieniędzy oraz finansowaniu terroryzmu (Dz.U. z 2022 r. poz. 593, z późn.zm.) – zaznaczyć odpowiednie pole, w przypadku zaznaczenia odpowiedzi TAK należy wypełnić część XI.	NIE	x	TAK

¹ Dane powinny być spójne z danymi finansowymi podawanymi w części III pkt 2 lit. b.

XI. Informacja o przyjęciu lub dokonaniu przez fundację płatności w gotówce o wartości równej lub przekraczającej równowartość 10 000 euro, bez względu na to, czy płatność jest przeprowadzana jako pojedyncza operacja czy kilka operacji, które wydają się ze sobą powiązane, wraz ze wskazaniem daty i kwoty operacji				
fundacja nie przyjmowała ani nie dokonywała płatności w gotówce o wartości równej lub przekraczającej równowartość 10 000 euro				
XII. Informacja o przeprowadzanych kontrolach w fundacji				
1. Informacja, czy w fundacji była przeprowadzona kontrola (zaznaczyć odpowiednie pole, w przypadku zaznaczenia odpowiedzi TAK należy wypełnić rubrykę 2)	NIE	x	TAK	
2. Wyniki przeprowadzonej kontroli w fundacji (pozytywne i negatywne wraz ze wskazaniem podmiotu przeprowadzającego kontrolę)				
<p>Uwaga: Co roku podlegamy Sprawozdaniu SOF – 5 (Sprawozdanie o współpracy, zarządzaniu i działalności integracyjnej wybranych organizacji non-profit za rok 2022 realizowanym przez GŁÓWNY URZĄD STATYSTYCZNY, al. Niepodległości 208, 00-925 Warszawa</p>				

.....Agnieszka Wojtas
 podpisy członków zarządu fundacji*

.....
 miejscowość, data

*podpisy członków zarządu fundacji zgodnie z zasadami reprezentacji określonymi w statucie fundacji