

Załącznik do uchwały nr 118 Komitetu Monitorującego Program Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego 2021-2027 z dnia 28 listopada 2024 roku

## **Roczny Plan Działania na rok: 2025**

**Tytuł lub zakres projektu:** Odbiór zaawansowanych technologicznie e-materiałów i gier

**Wersja fiszki:** 1

**Numer i data uchwały Komitetu Monitorującego:**

### **Informacje o instytucji opracowującej fiszkę**

**Instytucja:** Ministerstwo Edukacji Narodowej

**Dane kontaktowe osoby do kontaktów roboczych:** Rafał Lawenda, adres e-mail: rafal.lawenda@men.gov.pl, nr telefonu: 22 34 74 374

### **Fiszka projektu wybieranego w sposób niekonkurencyjny**

#### **Podstawowe informacje o projekcie**

**Numer i nazwa Priorytetu:** 1 - Umiejętności

**Numer i nazwa działania FERS:** 01.04 Rozwój systemu edukacji

**Cel szczegółowy, w ramach którego projekt będzie realizowany**  
ESO4.5. Poprawa jakości, poziomu włączenia społecznego i skuteczności systemów kształcenia i szkolenia oraz ich powiązania z rynkiem pracy – w tym przez walidację uczenia się pozaformalnego i nieformalnego, w celu wspierania nabywania kompetencji kluczowych, w tym umiejętności w

zakresie przedsiębiorczości i kompetencji cyfrowych, oraz przez wspieranie wprowadzania dualnych systemów szkolenia i przygotowania zawodowego.

**Typ projektu FERS:** Cyfryzacja w edukacji

## **Podmiot, który będzie wnioskodawcą: Ośrodek Rozwoju Edukacji**

### **Cel i opis projektu (w tym uzasadnienie realizacji i planowana trwałość)**

Przedmiotowy projekt będzie pełnić funkcję parasolową nad interwencją realizowaną w trybie konkurencyjnym, tj. projektami realizowanymi w ramach konkursów "Opracowanie gier edukacyjnych do kształcenia ogólnego" i "Opracowanie zaawansowanych technologicznie e-materiałów do kształcenia ogólnego". Jego celem jest odbiór i udostępnienie na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej (ZPE) zaawansowanych e-materiałów dydaktycznych oraz gier edukacyjnych do kształcenia ogólnego.

Zaplanowane do wytworzenia e-materiały i gry stanowią kontynuację działań podjętych we wcześniejszych projektach realizowanych w ramach PO KL i PO WER, dotyczących rozwoju cyfrowych narzędzi, środków i materiałów dydaktycznych. Projekt jest kolejnym etapem długofalowej strategii dostosowania treści, metod i organizacji nauczania do potrzeb współczesnej edukacji.

Dzięki podjętym do tej pory działaniom, uczniowie i uczennice, nauczyciele i nauczycielki, a także inne osoby, które chcą poszerzyć swoją wiedzę, otrzymały publiczne źródło dobrej jakości sprawdzonych i różnorodnych e-materiałów edukacyjnych, z którego chętnie korzystają. Wśród tych działań wyróżnić należy przygotowanie na bazie e-materiałów dostępnych na ZPE modułowych e-podręczników do szkoły podstawowej. Strategia ich funkcjonowania polega na koherencyjnym wykorzystaniu zweryfikowanych i

odpowiednio uporządkowanych materiałów w konstruktywistycznej oprawie metodycznej, która jest zgodna z najnowszymi trendami dydaktycznymi uwzględniającymi aktywność uczniów i uczennic oraz proces uczenia się, jako podstawę działalności edukacyjnej.

Niniejszy projekt jest odpowiedzią na potrzebę zapewnienia wysokiej jakości materiałów edukacyjnych oraz ich spójnej metodyki, zgodnej ze współczesnymi, światowymi trendami w dydaktyce. Będzie to zrealizowane poprzez weryfikację, odbiór i udostępnienie na ZPE 215 nowych zaawansowanych technologicznie e-materiałów (w tym 18 gier edukacyjnych). W e-materiałach tych, nacisk zostanie położony na aktywność poznawczą i samokształcenie uczniów i uczennic oraz kształtowanie umiejętności samodzielnego uczenia się. Ponadto, wzmocniony zostanie rozwój umiejętności intelektualnych, takich jak: analiza i rozwiązywanie problemów, kreatywność i umiejętność samooceny, umiejętność krytycznego myślenia. Zostaną uwzględnione elementy metody naukowej i myślenia naukowego. Zwiększony zostanie także nacisk na kształtowanie kompetencji obywatelskich oraz kompetencji w zakresie przedsiębiorczości poprzez realizację projektów oraz propozycje działań uczniowskich w środowisku lokalnym. Odebrane e-materiały nie będą powielać e-materiałów znajdujących się na ZPE. Zapewnienie jakości e-materiałom, o których mowa powyżej, wymaga więc dokładnego testowania i weryfikacji ich funkcji przez ekspertów i ekspertki przed ich ostateczną publikacją.

Realizowane wcześniej projekty mocno uwydatniły rolę ekspertów i ekspertek Ośrodka Rozwoju Edukacji (ORE) w zapewnieniu wysokiej jakości materiałów produkowanych przez beneficjentów konkursowych. Pierwotne wersje opracowanych e-materiałów zawierały znaczną liczbę usterek, zarówno merytorycznych, dydaktycznych, technicznych oraz dostępności cyfrowej. Praktycznie każdy z kilkunastu tysięcy materiałów wymagał naniesienia mniejszych lub większych poprawek, wskazywanych przez

ekspertów i ekspertki ORE, a niektóre materiały wymagały przeprojektowania, aby mogły być odebrane i udostępnione na ZPE. Projekt przyczyni się do:

- zapewnienia wysokiej jakości materiałów edukacyjnych publikowanych na ZPE;
- wzrostu znaczenia ZPE w rozwoju kompetencji cyfrowych u uczniów i uczennic, zgodnie z założeniami polityki edukacyjnej państwa;
- zwiększenia znaczenia kompetencji kluczowych w praktyce szkolnej, ze szczególnym uwzględnieniem doskonalenia umiejętności cyfrowych uczniów i uczennic oraz nauczycieli i nauczycielek oraz kompetencji komunikacyjno-informacyjnych w nauczaniu i uczeniu się;
- wzrostu motywacji odbiorców i odbiorczyń do aktywnego uczenia się i rozwijania umiejętności samokształcenia istotnej na rynku pracy.

Trwałość rezultatów projektu zostanie zapewniona poprzez udostępnienie odebranych zaawansowanych technologicznych e-materiałów na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej.

## **Uzasadnienie wyboru projektu w sposób niekonkurencyjny oraz wyboru podmiotu, który będzie wnioskodawcą**

Przedmiotowy projekt ma znaczenie strategiczne dla społeczno-gospodarczego rozwoju kraju i spełnia wymóg wyboru projektu w trybie niekonkurencyjnym, zgodnie z art. 44 ust. 2 pkt 2 ustawy z dnia 28 kwietnia 2022 r. o zasadach realizacji zadań finansowanych ze środków europejskich w perspektywie finansowej 2021-2027 (Dz. U. z 2022 r. poz. 1079, z późn. zm.).

Projekt jest jednym z kluczowych elementów tworzenia przestrzeni edukacyjnej, pozwalającej na realizację polityki edukacyjnej państwa,

zgodnie z przyjętą przez Radę Ministrów 28 grudnia 2020 roku Zintegrowaną Strategią Umiejętności 2030 i przyjętą 12 września 2024 r. Polityką Cyfrowej Transformacji Edukacji. Zintegrowana Platforma Edukacyjna wraz z publikowanymi na niej e-materiałami są kluczowymi narzędziami wspierającymi rozwój umiejętności cyfrowych uczniów i uczennic oraz nauczycieli i nauczycielek. Biorąc pod uwagę zasięg platformy i potencjalną liczbę odbiorców i odbiorczyń, a przez to wpływ na rozwój różnych umiejętności i kompetencji, w tym cyfrowych, w społeczeństwie, publikowane materiały muszą spełniać wysokie standardy jakościowe.

Niniejszy projekt, poprzez realizację zaplanowanych działań, ma za zadanie zapewnienie, aby e-materiały powstałe w 2 projektach realizowanych w trybie konkurencyjnym spełniały wszystkie standardy i funkcje jakie są im przypisane, dlatego jego rola w realizacji polityki edukacyjnej państwa jest strategiczna. Ma na celu zapewnienie spójnych, a jednocześnie najwyższych standardów materiałów edukacyjnych. Pozwoli to na zwiększenie efektywności kształcenia ogólnego, w szczególności w zakresie kreowania włączającego i aktywizującego środowiska edukacyjnego, wykorzystywania innowacyjnych metod nauczania i uczenia się, a także kształtowania kluczowych kompetencji dzieci i młodzieży oraz rozwoju ich umiejętności z uwzględnieniem ich zróżnicowanych potrzeb.

Zgodnie z ustawą z dnia 14 grudnia 2016 r. – Prawo oświatowe (t.j. Dz. U. z 2024 r. poz. 737, 854), system oświaty tworzy warunki sprzyjające kształtowaniu u uczniów i uczennic kompetencji kluczowych (w tym cyfrowych) oraz zapewnia realizację i dostosowanie treści, metod i organizacji nauczania do możliwości psychofizycznych uczniów i uczennic. Zadaniem państwa, zgodnie z §3 rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z 17 grudnia 2010 roku w sprawie podstawowych warunków niezbędnych do realizacji przez szkoły i nauczycieli zadań dydaktycznych, wychowawczych i opiekuńczych oraz programów nauczania, jest zapewnienie nauczycielom i nauczycielkom materiałów niezbędnych do

realizacji ich zadań zawodowych. Dlatego projekt będzie realizowany w obszarze zadań publicznych należących do kompetencji ministra właściwego ds. oświaty i wychowania powierzonych placówkom doskonalenia nauczycieli.

Ośrodek Rozwoju Edukacji w Warszawie, zwany dalej ORE, jest publiczną placówką doskonalenia nauczycieli o zasięgu ogólnokrajowym działającą na podstawie:

1. ustawy z dnia 14 grudnia 2016 r. – Prawo oświatowe (t.j. Dz. U. z 2024 r. poz. 737, 854);
2. rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 28 maja 2019 r. w sprawie placówek doskonalenia nauczycieli (t.j. Dz.U. z 2023 r. poz. 2738);
3. statutu.

Zgodnie z wyżej wskazanymi dokumentami celem ORE jest m.in.:

1. podejmowanie i realizacja działań na rzecz doskonalenia systemu oświaty i podnoszenia jakości edukacji, zgodnie z polityką oświatową państwa w obszarze wychowania, kształcenia ogólnego, specjalnego, zawodowego i ustawicznego;
2. rozpoznawanie zróżnicowanych potrzeb edukacyjnych uczniów i uczennic oraz zapewnianie im wsparcia odpowiedniego do potrzeb;
3. inicjowanie rozwiązań służących wypracowywaniu nowych metod i form pracy z uczniami i uczennicami oraz sprawdzaniu ich skuteczności w działaniu szkoły;
4. inicjowanie, projektowanie, wdrażanie i promowanie innowacyjnych rozwiązań dotyczących kształcenia zawodowego i ustawicznego;
5. przygotowywanie programów i narzędzi w zakresie rozwoju kompetencji kluczowych.

Zgodnie z powyższymi zapisami Ośrodek Rozwoju Edukacji realizował w ramach PO WER i realizuje w ramach FERS projekty dotyczące przygotowania koncepcji i standardów, a następnie odbioru e-materiałów do kształcenia ogólnego i zawodowego. Od wielu lat ORE bierze udział w działaniach związanych z rozwojem publicznych, powszechnie dostępnych, bezpłatnych i nowoczesnych zasobów edukacyjnych, które są niezbędne do dalszego rozwoju narzędzi i metodyki kształcenia.

ORE posiada wszelkie niezbędne do realizacji projektu zasoby, w tym przede wszystkim kadre o wysokich kompetencjach i doświadczeniu zawodowym, jak i szeroko rozbudowaną bazę współpracujących ekspertów i ekspertek. Posiada także personel doświadczony w dziedzinie zarządzania projektami. ORE dysponuje również odpowiednim potencjałem technicznym, tj. zapleczem lokalowym oraz sprzętem niezbędnym do realizacji projektu.

**Główne zadania przewidziane do realizacji w projekcie, ze wskazaniem (o ile dotyczy): grup docelowych, planowanych terminów realizacji zadań oraz szacunkowych kosztów ich realizacji (w tym jako % budżetu projektu (kosztów bezpośrednich))<sup>1</sup>**

**1. Odbiór gier edukacyjnych opracowanych w konkursie**

Celem tego zadania jest odbiór i udostępnienie na ZPE 18 gier edukacyjnych do kształcenia ogólnego. Gry edukacyjne przygotowane zostaną przez beneficjentów konkursowych zgodnie z dokumentacją konkursową, w tym scenariuszami opracowanymi przez ekspertów lub ekspertki ORE w ramach projektu ORE pn. „Pilotażowe wdrożenie

---

<sup>1</sup> Nie dotyczy projektów instrumentów finansowych i wybranych projektów wskazanych przez IZ (np. projekty koordynacyjne ROPS).



modułowych e-podręczników oraz opracowanie założeń do zaawansowanych technologicznie e-materiałów wspierających nowoczesne metody nauczania i uczenia się”.

W celu zapewnienia wysokiej jakości i spójności, eksperci lub ekspertki ORE oraz zewnątrzni specjaliści lub specjalistki zweryfikują zgodność 18 wyprodukowanych gier z założeniami zawartymi w scenariuszach opracowanych w ramach wyżej wskazanego projektu ORE.

Zadanie obejmie 10 etapów:

1. nawiązanie współpracy z beneficjentami konkursowymi i przeprowadzenie konsultacji pomiędzy ekspertami lub ekspertkami ORE w zakresie poszczególnych gier a przedstawicielami lub przedstawicielkami ww. beneficjentów;
2. szkolenia i doradztwo dla ekspertów lub ekspertek ORE oraz dla beneficjentów konkursowych;
3. akceptacja formalna, merytoryczna, funkcjonalno-techniczna i WCAG GDD (Game Design Document) opracowanych przez beneficjentów konkursowych, po weryfikacji ich zgodności ze scenariuszami gier stanowiącymi załącznik do regulaminu naboru;
4. weryfikacja i przyjęcie produktu 2., tj. szczegółowych harmonogramów produkcji poszczególnych gier, przygotowanych przez beneficjentów konkursowych;
5. odbiór produktu 3., tj. comiesięcznych raportów z przebiegu prac wraz z przedstawieniem efektów i rezultatów, uwzględniających aktualizację GDD, sporządzonych przez beneficjentów konkursowych;
6. akceptacja produktu 4., tj. vertical slice poszczególnych gier edukacyjnych, po weryfikacji formalnej, merytorycznej, funkcjonalno-technicznej i WCAG;



7. testowanie produktu 5., tj. wersji beta każdej gry wraz z materiałem wprowadzającym do gry przez ekspertów lub ekspertki ORE, uczniów i uczennice oraz nauczycieli i nauczycielki;
8. odbiór produktu 5., tj. wersji beta każdej gry wraz z materiałem wprowadzającym do gry, po weryfikacji formalnej, merytorycznej, funkcjonalno-technicznej i WCAG;
9. testowanie produktu 6., tj. ostatecznych wersji gier edukacyjnych przez ekspertów lub ekspertki ORE, uczniów i uczennice oraz nauczycieli i nauczycielki;
10. odbiór produktu 6., tj. ostatecznych wersji gier edukacyjnych i udostępnienie na ZPE, po weryfikacji merytorycznej, funkcjonalno-technicznej i WCAG oraz ewentualnym naniesieniu poprawek przez beneficjentów konkursowych.

Termin realizacji zadania: 3. kw. 2025 r. – 4. kw. 2028 r.

Szacunkowa wartość zadania: ok. 29% kosztów bezpośrednich.

## **2. Odbiór zaawansowanych technologicznie e-materiałów opracowanych w konkursie**

Celem tego zadania jest odbiór i udostępnienie na ZPE 197 zaawansowanych technologicznie e-materiałów do kształcenia ogólnego. Zaawansowane technologicznie e-materiały przygotowane zostaną przez beneficjentów konkursowych zgodnie z dokumentacją konkursową, w tym scenariuszami opracowanymi przez ekspertów lub ekspertki ORE w ramach projektu niekonkurencyjnego ORE „Pilotażowe wdrożenie modułowych e-podręczników oraz opracowanie założeń do zaawansowanych technologicznie e-materiałów wspierających nowoczesne metody nauczania i uczenia się”.

W celu zapewnienia wysokiej jakości i spójności, eksperci lub ekspertki ORE oraz zewnątrzni specjaliści lub specjalistki zweryfikują zgodność

wyprodukowanych zaawansowanych technologicznie e-materiałów z założeniami zawartymi w scenariuszach opracowanych w ramach wyżej wskazanego projektu niekonkurencyjnego ORE.

W ramach tego zadania eksperci lub ekspertki ORE oraz zewnętrzni specjaliści lub specjalistki ocenią łącznie 197 zaawansowanych technologicznie e-materiałów do poszczególnych przedmiotów kształcenia ogólnego do szkoły podstawowej i ponadpodstawowej (zakres podstawowy i rozszerzony).

Zadanie obejmie 8 etapów:

1. nawiązanie współpracy z beneficjentami konkursowymi i przeprowadzenie konsultacji pomiędzy ekspertami lub ekspertkami ORE w zakresie poszczególnych obszarów i przedmiotów a ww. beneficjentami;
2. weryfikacja i przyjęcie produktu 1., tj. szczegółowych harmonogramów produkcji poszczególnych e-materiałów, przygotowanych przez beneficjentów konkursowych;
3. odbiór produktu 2., tj. comiesięcznych raportów z przebiegu prac wraz z przedstawieniem efektów i rezultatów prowadzonych prac, sporządzonych przez beneficjentów konkursowych;
4. ocena formalna, merytoryczna, funkcjonalno-techniczna i WCAG produktu 3., tj. makiet poszczególnych e-materiałów w ramach każdego z obszarów, pod kątem ich zgodności ze scenariuszami stanowiącymi załącznik do regulaminu naboru;
5. testowanie produktu 4., tj. wersji beta każdego zaawansowanego technologicznie e-materiału przez ekspertów lub ekspertki ORE, uczniów i uczennice oraz nauczycieli i nauczycielki;
6. odbiór produktu 4., tj. wersji beta każdego zaawansowanego technologicznie e-materiału, po weryfikacji formalnej, merytorycznej,

funkcjonalno-technicznej i WCAG, w uzasadnionych przypadkach wraz z materiałem wprowadzającym;

7. testowanie produktu 5., tj. ostatecznych wersji zaawansowanych technologicznie e-materiałów przez ekspertów lub ekspertki ORE, uczniów i uczennice oraz nauczycieli i nauczycielki;
8. odbiór produktu 5., tj. ostatecznych wersji zaawansowanych technologicznie e-materiałów i udostępnienie na ZPE, po weryfikacji formalnej, merytorycznej, funkcjonalno-technicznej i WCAG oraz ewentualnym naniesieniu poprawek przez beneficjentów konkursowych.

Termin realizacji zadania: 3. kw. 2025 r. – 4. kw. 2028 r.

Szacunkowa wartość zadania: ok. 71% kosztów bezpośrednich.

Grupą docelową projektu są uczniowie i uczennice szkół podstawowych i ponadpodstawowych oraz pracownicy i pracownice systemu oświaty, w szczególności nauczycielki i nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej, przedmiotów kształcenia ogólnego oraz języków obcych nowożytnych.

### **3. Zadanie – Koszty pośrednie**

Koszty pośrednie projektu będą ponoszone zgodnie z zamkniętym katalogiem kosztów wskazanych w Wytycznych dotyczących kwalifikowalności wydatków na lata 2021-2027 i będą obejmowały koszty administracyjne związane z techniczną obsługą realizacji projektu, w szczególności:

1. Koszty związane z zaangażowaniem personelu:
  - a. koszty kierownika lub kierowniczkę projektu, głównego specjalisty lub specjalistki ds. rozliczeń finansowych i asystenta lub asystentki projektu, bezpośrednio zaangażowanych w zarządzanie, rozliczanie, monitorowanie projektu oraz prowadzenie innych działań

administracyjnych w projekcie, w tym koszty wynagrodzenia tych osób, wyposażenia ich stanowiska pracy, ich przejazdów, delegacji służbowych i szkoleń oraz koszty związane z wdrażaniem polityki równych szans przez te osoby,

- b. koszty zarządu (koszty wynagrodzenia osób uprawnionych do reprezentowania jednostki, których zakresy czynności nie są przypisane wyłącznie do projektu, tj. dyrektora ORE),
- c. koszty personelu obsługowego (obsługa kadrowa, finansowa, administracyjna, sekretariat, kancelaria, obsługa prawna, w tym ta dotycząca zamówień) na potrzeby funkcjonowania jednostki,
- d. koszty obsługi księgowej (wynagrodzenie głównej księgowej lub księgowego i osób księgujących wydatki w projekcie).

Katalog stanowisk może ulec zmianie, a wnioskodawca zdecyduje o wymiarze i zakresie finansowania tych stanowisk w trakcie realizacji projektu.

## 2. Koszty pośrednie związane z miejscem realizacji projektu:

- a. koszty utrzymania powierzchni biurowych (czynsz, najem, opłaty administracyjne),
- b. opłaty za energię elektryczną, ciepłą, gazową i wodę, opłaty przesyłowe, opłaty za odprowadzanie ścieków, opłaty za wywóz odpadów komunalnych,
- c. wydatki związane z otworzeniem i prowadzeniem wyodrębnionego na rzecz projektu rachunku płatniczego,
- d. koszty usług pocztowych, telefonicznych, internetowych, kurierskich,
- e. koszty biurowe związane z obsługą administracyjną projektu (np. zakup materiałów biurowych i artykułów piśmienniczych),
- f. koszty działań informacyjno-promocyjnych projektu (np. zakup materiałów promocyjnych i informacyjnych, oznakowanie projektu, plakaty, ulotki oraz działania upowszechniające - np. udział w

- konferencjach dla nauczycieli i nauczycielek, metodyków i metodyczek oraz innych pracowników i pracownic oświaty),
- g. koszty usług powielania dokumentów,
  - h. koszty ochrony,
  - i. koszty sprzątnięcia pomieszczeń, w tym środków czystości, dezynsekcji, dezynfekcji, deratyzacji tych pomieszczeń.

Projekt będzie miał pozytywny wpływ na zasadę równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępność dla osób z niepełnosprawnościami. Ponadto Wnioskodawca zaplanuje zatrudnienie w ramach projektu (przez okres realizacji całego projektu) na umowę o pracę w wymiarze co najmniej 0,5 etatu co najmniej 1 osobę z niepełnosprawnością w rozumieniu „Wytycznych dotyczących realizacji zasad równościowych w ramach funduszy unijnych na lata 2021-2027” lub zapewni realizację wyżej wymienionego warunku w ramach usług zleconych w projekcie.

### **Czy projekt będzie realizowany w partnerstwie?**

Nie

### **Czy projekt będzie projektem grantowym?**

Nie

### **Przewidywany termin złożenia wniosku o dofinansowanie:**

2. kwartał 2025

### **Przewidywany okres realizacji projektu**

01.07.2025 - 31.12.2028

### **Szacowany budżet projektu**

Szacowana kwota wydatków w projekcie w podziale na lata i ogółem (PLN):

- w roku 2025: 2 179 650,00
  - w roku 2026: 3 904 450,00
  - w roku 2027: 3 904 450,00
  - w roku 2028: 4 008 950,00
- ogółem: 13 997 500,00

**Wymagany wkład własny beneficjenta (PLN):** Nie

**Szacowany wkład UE (PLN):** 11 550 737,00

### **Cross-financing:**

Nie

### **Zakładane efekty projektu wyrażone wskaźnikami**

#### **Wskaźniki rezultatu**

Liczba upowszechnionych e-materiałów

Wartość docelowa dla projektu: 215

#### **Wskaźniki produktu**

1. Liczba zaakceptowanych gier edukacyjnych

Wartość docelowa dla projektu: 18

2. Liczba zaakceptowanych zaawansowanych technologicznie e-materiałów

Wartość docelowa dla projektu: 197

### **Szczegółowe kryteria wyboru projektu**

#### **Kryteria dostępu**

Nie dotyczy

## **Podpis osoby upoważnionej do podejmowania decyzji w zakresie Roczego Planu Działania**

Miejscowość, data:

Podpis osoby upoważnionej:

Data zatwierdzenia fiszki w ramach Roczego Planu Działania: