

Animacja kultury online – metody, techniki i narzędzia

Nowe wyzwania – animacja kultury online

Warsztaty, wykłady, spotkania, odczyty, wystawy, przeróżne imprezy kulturalne, festiwale, festyny, koncerty, wycieczki, gry i konkursy to działania zachęcające do uczestnictwa w kulturze i aktywizujące, dobrze znane wszystkim animatorom kultury. Co jednak, jeśli chcemy przenieść je do sieci – czy to z powodu pandemii, czy po prostu dlatego, że chcemy dotrzeć do szerszej grupy odbiorców w internecie?

Wiele ośrodków kultury jeszcze przed pandemią z powodzeniem eksperymentowało z ofertą łączącą elementy cyfrowe z analogowymi. Biblioteki, domy kultury, instytucje oferowały różnego typu warsztaty z użyciem urządzeń mobilnych, komputerów, aplikacji webowych i mobilnych.

Dla wielu animatorów nowe media i nowe technologie stały się narzędziem niezbędnym do prowadzenia zajęć edukacyjno-kulturalnych oraz do organizacji i promocji różnego typu wydarzeń. Chętnie wykorzystywali oni i tworzyli intuicyjne gry i aplikacje mobilne, webowe i komputerowe, spacerory VR, rozszerzoną rzeczywistość (AR), interaktywne prezentacje, filmy, puzzle, gify, memy i animacje.

Popularną formą rozpowszechniania wiedzy i aktywizacji różnych grup odbiorców stały się **webinaria**, czyli internetowe seminaria, umożliwiające kontakt i interaktywność między uczestnikami a osobą prowadzącą dzięki funkcji czatu, dzielenia pulpitu i połączeniu audio-wideo.

Od kilku lat w kulturze bardzo popularne stały się także **kursy online** (e-kursy, kursy e-learningowe), skierowane głównie do kadry instytucji kultury szukających inspiracji do swojej codziennej pracy lub chcących podnieść swoje kwalifikacje.

Jednak to dopiero w obliczu pandemii wszystkie instytucje kultury stanęły przed koniecznością przeniesienia części swojej oferty do sieci, aby utrzymać kontakt z dotychczasowymi odbiorcami. Te pierwsze podejścia do animacji kultury online często wymagały ogromnego wysiłku pojedynczych osób i zespołów, testowania wielu narzędzi cyfrowych, wzajemnego uczenia się od siebie i wsparcia.

Odbiorcy zdążyli przyzwyczać się do tej formy kontaktu z kulturą, dlatego wszystko wskazuje na to, że zdalna animacja kultury na stałe zagości w kulturalnym krajobrazie.

Aby ulepszyć swoją ofertę online i lepiej dostosować ją do odbiorców, animatorzy i menedżerowie kultury wciąż szukają odpowiedzi na następujące pytania:

- Jak zabrać się do projektowania działań animacyjnych w sieci, na co zwrócić uwagę?
- Czy da się przełożyć 1:1 działania animacyjne offline na wersję online?
- Jak prowadzić angażujące zdalne zajęcia dla różnych grup odbiorców?
- Co zrobić, aby działania te były bezpieczne?
- Jakie narzędzia platform i narzędzia cyfrowe do prowadzenia działań wybrać?
- Jakie proste, intuicyjne i powszechnie dostępne aplikacje webowe i mobilne mogą przydać się w trakcie twórczych zajęć z dziećmi, młodzieżą, dorosłymi, seniorami?
- Jakie metody i techniki pracy z grupą sprawdzą się w środowisku wirtualnym?
- Gdzie znaleźć inspirujące przykłady zajęć i warsztatów online?

W dalszej części tekstu postaram się na nie odpowiedzieć.

Projektowanie skoncentrowane na użytkowniku

Myśląc o projektowaniu działań animacyjnych, także tych online, należy przede wszystkim wziąć pod uwagę możliwości, potrzeby i bariery odbiorców. Takie podejście do projektowania jest inspirowane metodą **design thinking** (myślenia projektowego) i jest coraz szerzej stosowane w instytucjach kultury. Stworzona w ten sposób oferta ma dużą szansę wzbudzić zainteresowanie odbiorców, ponieważ odpowiada na ich potrzeby¹.

Na jakie cechy odbiorcy działań animacyjnych online warto zwrócić uwagę przede wszystkim?

¹ Więcej informacji o *design thinking* w kulturze znajdziemy na blogu Agnieszki Kaim, gdzie dostępna jest bezpłatna publikacja pod tym samym tytułem: <https://www.agnieszkakaim.eu>.

Po pierwsze, warto wiedzieć, kim są osoby, dla których je projektujemy, znać ich wiek, a co za tym idzie – ogólne kompetencje i umiejętności.

Po drugie, przy projektowaniu, a także promocji działań animacyjnych online powinniśmy zwrócić szczególną uwagę na różnice w korzystaniu z nowych technologii i internetu w różnych grupach wiekowych. Warto wiedzieć, jaki jest ich komfort korzystania z internetu i mediów społecznościowych, czy uczestnicy brali już wcześniej udział w zajęciach online, czy mogą polegać w swoim otoczeniu na kimś w kwestiach technicznych, a także jak długi czas mogą spędzać w bezruchu przed ekranem bez uszczerbku na zdrowiu. Odpowiedź na to ostatnie pytanie jest szczególnie ważne w przypadku dzieci oraz seniorów, dla których dłuższe siedzenie na krześle przed komputerem może być niekomfortowe.

Zgodnie z wytycznymi Amerykańskiej Akademii Pediatrii:

- dzieci **do 2. roku życia nie powinny mieć kontaktu** z telewizją, komputerem, tabletem ani smartfonem;
- dzieci w wieku **2–6 lat** mogą patrzeć w ekran nie dłużej niż **20 minut** dziennie;
- dzieci w wieku **6–12 lat** mogą patrzeć w ekran ok. **1–2 godzin** dziennie;
- młodzież powyżej **13. roku życia** przed ekranem powinna spędzać nie więcej niż **2–3 godziny**².

O tych wytycznych powinniśmy pamiętać, projektując działania animacyjne online dla dzieci i młodzieży. Różnice międzypokoleniowe rysują się także w sposobie korzystania z mediów społecznościowych. Wiedza ta przyda się nam, gdy wybierać będziemy narzędzia do promocji i komunikacji. Osoby młodsze, a szczególnie przedstawiciele **pokolenia C** (od angielskiego słowa *connected* – podłączony), czyli osoby urodzone w latach dwutysięcznych, będą chętniej korzystać ze Snapchata czy Instagrama, gdzie łatwo nawiązują i budują relacje online, i te kanały komunikacji mogą być przydatne do bieżącego kontaktu z nimi.

Seniorów częściej spotkamy na Facebooku, który pozwala im utrzymywać więzi z rodziną i przyjaciółmi. Mogą mieć oni problemy z płynną obsługą platformy do spotkań online, takich jak np. Zoom, i nie do końca zdawać sobie sprawę z różnych

² Więcej: <https://www.orange.pl/razemwsieci/ile-czasu-przed-ekranem>.

aspektów związanych ze spotkaniami wideo, np. konieczności zakupu mikrofonu lub kamerki do komputerów stacjonarnych, z których często korzystają.

Kolejnym ważnym aspektem działań online jest więc określenie możliwości sprzętu, jakim dysponują uczestnicy planowanych działań. Z jakich urządzeń będą korzystać? Z komputera czy urządzenia mobilnego? Jak szybki może być ich internet?

Wystarczająco szybki internet do prowadzenia i uczestnictwa w działaniach online to taki, który zapewnia ok. 20Mb/s pobierania i 10Mb/s udostępniania (prędkość można sprawdzić np. na stronie Speed Test: <https://www.speedtest.net/pl>).

Poza tym należy zwrócić uwagę na kwestie charakterologiczne i związane z daną grupą wiekową lub rodzajem wykluczenia, jeśli pracujemy z osobami wykluczonymi. Czy uczestnicy będą potrafili zarządzać swoim czasem, samodzielnie planować różne działania? Jakie czynniki emocjonalne (np. długotrwała izolacja, poczucie odosobnienia, choroba) lub zewnętrzne mieć wpływ na możliwość ich uczestnictwa w planowanych działaniach?

Projektowanie krok po kroku

Projektowanie zdalnego działania animacyjnego może zatem składać się z następujących kroków:

Krok 1: Poznanie potrzeb i możliwości potencjalnych uczestników działania.

Krok 2: Określenie celów działania.

Krok 3: Określenie korzyści dla uczestników z udziału w działaniu.

Krok 4: Naszkicowanie planu przebiegu działania.

Krok 5: Dobranie odpowiednich platform i narzędzi cyfrowych do wspólnej pracy i komunikacji, ze zwróceniem szczególnej uwagi na predyspozycje i cechy uczestników.

Projektując działania animacyjne online, warto uświadomić sobie, że zdalne warsztaty, koncerty, wystawy i wydarzenia nie będą kopią tych prowadzonych offline i prawdopodobnie nie zdołamy przenieść tych działań 1:1 online. Dlatego należy

dobrze przemyśleć przebieg i strukturę planowanego działania, aby miało ono szansę zaistnieć w przestrzeni cyfrowej.

By zainteresować i zaangażować uczestników w dane działania, prócz ciekawego tematu i planu powinniśmy pamiętać o:

- zróżnicowanych formach komunikacji (o czym poniżej),
- zadaniach aktywizujących, angażujących różne zmysły,
- inicjowaniu kontaktu między uczestnikami i jego utrzymaniu.

Prowadzenie i uczestnictwo w działaniach animacyjnych online, szczególnie tych **synchronicznych**, wymaga bardzo intensywnego skupienia, nieporównywalnego z działaniami offline, spowodowanego koniecznością jednoczesnej obsługi sprzętu i ciągłego kontaktu z technologiami. Dlatego dobrym pomysłem jest skrócenie czasu działania w stosunku do jego wersji offline i uwzględnienie częstszych przerw, również ze względu na dłuższą ekspozycję na niebieskie światło emitowane przez ekrany urządzeń elektronicznych i konieczność pozostania we względny bezruchu. Zastanówmy się więc dobrze, jak chcemy, aby wyglądało dane działanie, przemyślimy jego cele i określimy to, na czym nam najbardziej zależy (np. czy na osiągnięciu konkretnego celu: stworzeniu wystawy, czy też na zachęceniu do uczestnictwa w kulturze, spędzenia czasu w wartościowy sposób i integracji). Realizacja wszystkich celów będzie wymagać więcej czasu i wysiłku, zarówno ze strony animatora, jak i uczestników.

Jeśli dopiero zaczynamy swoją przygodę z prowadzeniem działań animacyjnych online, na pewno warto zacząć od czegoś prostego: np. jednorazowych, krótkich warsztatów, które pozwolą miło spędzić czas, a dopiero w miarę nabywania doświadczenia podejmować się realizacji warsztatów cyklicznych, wystaw czy koncertów online.

Przed „skokiem na głęboką wodę” postarajmy się też odpowiedzieć sobie na pytanie, na ile swobodnie sami czujemy się w środowisku online, prowadząc działania online w sposób synchroniczny i asynchroniczny, i która z tych form komunikacji będzie odpowiedniejsza dla danych zajęć i danej grupy odbiorców.

Komunikacja synchroniczna jest bardziej zbliżona do tej offline, odbywa się w określonym czasie i miejscu. **Komunikacja asynchroniczna** jest pozbawiona czasowej jedności, należy więc wskazać przedział czasu, w którym może się odbywać, a co za tym idzie: zmotywować uczestników do komunikowania się w ten sposób również poza zajęciami synchronicznymi.

Przykładowe narzędzia komunikacji synchronicznej to:

- spotkanie audio-wideo online w czasie rzeczywistym,
- czat podczas spotkania online w czasie rzeczywistym,
- wirtualna tablica (np. Whiteboard, Padlet), wypełniana w czasie rzeczywistym podczas spotkania,
- wspólny dokument roboczy do pracy podczas spotkania online.

Przykładowe narzędzia komunikacji asynchronicznej to:

- poczta elektroniczna,
- forum,
- grupa w mediach społecznościowych,
- grupa dyskusyjna w komunikatorze, np. Messenger.

Obie formy komunikacji mają wady i zalety, o których warto pamiętać podczas projektowania oferty kulturalno-edukacyjnej online.

	komunikacja synchroniczna	komunikacja asynchroniczna
zalety	możliwość szybkiej reakcji, otrzymania wyjaśnień, możliwość wyjaśnienia bieżących nieporozumień	precyzja przekazu, możliwość łatwego powrotu do danej informacji, indywidualizacja
wady	ryzyko pojawienia się zbyt dużej ilości informacji i pytań, stres i trudności natury technicznej	wydłużony czas reakcji, trudność w rozwiązywaniu bieżących nieporozumień

Zazwyczaj warto korzystać z obu form komunikacji, ponieważ uczestnicy mogą mieć różne preferencje i predyspozycje. Przykładowo można zorganizować cykl zajęć dotyczących tworzenia cyfrowych opowieści dla grupy międzypokoleniowej rodziców i dzieci, a w ramach cyklu przewidzieć trzy spotkania w formie 90-minutowych wideokonferencji³, podczas których grupy będą wymyślały i planowały cyfrową opowieść. Czas pomiędzy zajęciami będzie przeznaczony na realizację pomysłu z pomocą wybranych narzędzi cyfrowych. Komunikacja uczestników i osoby prowadzącej między zajęciami może być asynchroniczna i prowadzona np. w formie zamkniętej grupy na portalu społecznościowym.

Działanie animacyjne online mocniej opierają się na komunikacji pisemnej niż te offline, dlatego warto poświęcić więcej czasu na stworzenie precyzyjnych komunikatów.

Na początku zdalna animacja kultury może wymagać dużego zaangażowania i innych niż dotychczas obowiązków (np. moderowanie forum, aktywizowanie online, zapisywanie komunikatów, a nie, jak dotąd, ich wypowiedanie).

Wysiłek ten zaowocuje na pewno w przyszłości: dzięki gromadzeniu linków do materiałów online i odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania możemy stworzyć bazę informacji, która następnie pozwoli zaoszczędzić czas.

Liczba uczestników

Podczas projektowania działań animacyjnych online możemy ulec złudnemu przekonaniu o możliwości ich nieograniczonego skalowania. Pamiętajmy jednak, że im więcej uczestników, tym więcej osób będzie potrzebnych do ich obsługi: odpowiadania na bieżące pytania, rozwiązywania problemów technicznych. Nierzadko też cena platformy konferencyjnej uzależniona jest od liczby uczestników. Większego zaangażowania z naszej strony będą wymagać działania w czasie rzeczywistym, synchroniczne, takie jak zdalne warsztaty, webinaria, konferencje. W przypadku warsztatów online warto ograniczyć liczbę uczestników do ok. 10–12 osób. W wykładach lub spotkaniach autorskich może brać udział nawet kilkaset osób.

³ Wideokonferencja to podobne do webinarium narzędzie komunikacji synchronicznej, wykorzystujące dźwięk i obraz wideo. Wideokonferencja może mieć luźny charakter grupowego spotkania lub też charakter mocno formalny, gdy np. uczestniczy w nim kilka lub kilka tysięcy uczestników. Więcej: <https://pl.wikipedia.org/wiki/wideokonferencja>.

Organizacja i przebieg działań animacyjnych online

Kiedy mamy już plan działań animacyjnych, możemy zająć się ich przygotowaniem. Etap ten jest niezwykle ważny dla powodzenia przedsięwzięcia i nie warto go pomijać lub zostawiać na ostatnią chwilę (o czym wielokrotnie miała okazję przekonać się autorka tego tekstu).

W zależności od tego, czy dane działanie będzie prowadzone na żywo w czasie rzeczywistym, czy też będzie nagrane lub udostępnione w formie zapisu audio lub wideo, organizacja i przebieg może mieć różny charakter.

Poniższy przykład zakłada przygotowanie i przeprowadzenie zdalnego działania animacyjnego w formie synchronicznej, w ustalonym miejscu i czasie, które może mieć formę webinarium lub warsztatu online.

1. Ustalenie miejsca, z którego prowadzone będzie działanie online

Miejsce, z którego zamierzamy prowadzić webinarium lub warsztat online, powinno być równomiernie oświetlone, najlepiej światłem naturalnym. Świetnym pomysłem jest ustawienie się twarzą do okna, jeśli tylko jest taka możliwość. Jeśli nie – zadbajmy o równe oświetlenie światłem sztucznym.

Tło za nami powinno być spokojne i uporządkowane, najlepiej dość puste. Dobrą atmosferę wprowadzą rośliny.

Jeśli chcemy dobrze wyglądać w kamerze, to oko kamery naszego urządzenia powinno znajdować się na wprost naszej twarzy, tak, aby w kadrze było widać nasze ramiona i trochę marginesu nad czubkiem głowy. Podpowiedź: laptop można położyć na książkach.

2. Testowanie sprzętu i łącza

Wszystkie narzędzia cyfrowe i platformy, jakich zamierzamy użyć, powinniśmy przetestować możliwie jak najwcześniej. Warto przeprowadzić test z udziałem współpracownika, z kolegą lub koleżanką, z użyciem sprzętu i połączenia, za pomocą którego planujemy prowadzić działanie online docelowo. Da to pojęcie, czy nasz sprzęt i łącze internetowe się do tego nadają.

Jeśli martwimy się o sprzęt i nie jesteśmy go pewni, to możemy zastanowić się nad przygotowaniem na wszelki wypadek drugiego komputera lub laptopa, z którego możemy prowadzić działania online. Jeśli do poprowadzenia danego działania nie jest nam potrzebne nic prócz działającej kamery i mikrofonu, to *backup* może stanowić tablet lub smartfon – zainstalujemy na nim wcześniej wybraną platformę konferencyjną (przykłady w dalszej części tekstu).

3. Przygotowanie materiałów online

Wyzwaniem może być przygotowanie materiałów pomocniczych potrzebnych podczas działania online, np. tablicy do wspólnej pracy typu Padlet, zapisanie linków do tutoriali dotyczących jej obsługi, opracowanie instrukcji dotyczącej instalacji platformy, za pośrednictwem której odbędzie się działanie, co pozwoli uniknąć pytań i wielokrotnego powtarzania tych samych informacji.

Warto wykorzystać hipertekstualność dokumentów online i zamiast jednego długiego dokumentu z wszystkimi opisami, linkami i instrukcjami stworzyć kilka osobnych, podlinkowanych do jednego głównego dokumentu z opisem. Można to zrobić w Dokumentach Google lub Dropbox, które da się na bieżąco poprawiać i edytować, i udostępnić link do niego uczestnikom, zamiast przysyłać go mailem w PDF (bo wówczas każda zmiana lub dodanie kolejnych treści będzie wymagała przesłania kolejnego maila).

Uczestnicy powinni zostać również przez nas powiadomieni, co zrobić w przypadku, gdyby mieli problemy z dołączeniem do spotkania online z pomocą wygenerowanego przez nas linku (np. włączyć i wyłączyć komputer, sprawdzić połączenie wi-fi itd.). Dobrym pomysłem jest zaproponowanie innej opcji kontaktu, np. podanie bezpośredniego telefonu do siebie (co oczywiście ma swoje wady i zalety).

4. Najważniejsze informacje dla uczestników

Co najmniej na kilka dni przed startem powinniśmy przesłać uczestnikom (lub w przypadku dzieci – rodzicom) maila z wszystkimi niezbędnymi informacjami: datą, godziną, linkiem oraz krótką instrukcją, jak zainstalować platformę, na której prowadzone będzie działanie.

Warto korzystać z różnych kanałów komunikacji, gdy chcemy przekazać ważne informacje. Mail, którego wyślemy, może trafić do spamu, więc dobrze jest również przesłać informacje SMS-em lub zadzwonić.

5. Przygotowanie prezentacji (opcjonalnie)

Prezentację, nawet bardzo krótką, z tytułem działania i logo instytucji, warto przygotować najlepiej w formacie PDF. Wtedy mamy pewność, że nie będzie problemu z jej wyświetlaniem na różnych platformach.

4. Powtórne testowanie sprzętu i łącza internetowego

Co najmniej na godzinę przed startem należy zrobić kolejny test techniczny. Pamiętajmy o tym, że nasz komputer lub platforma, z której chcemy skorzystać, może wymagać aktualizacji, co będzie trudne do zrobienia w ostatniej chwili.

5. Ostatnie przygotowania

Przed rozpoczęciem warto zadbać o siebie i przygotować

- coś do picia,
- kartkę, długopis do notatek,
- naładowany telefon/smartfon,
- ładowarkę do laptopa (jeśli jest potrzebna),
- alternatywny sprzęt zastępczy.

6. Rozgrzewka, zasady bezpieczeństwa i netykieta

Każde spotkanie online dobrze jest zacząć od tzw. rozgrzewki, czyli krótkiego, kilkuminutowego wprowadzenia, przypomnienia zasad udziału, sprawdzenia łączności z uczestnikami i upewnienia się, czy działają im mikrofony (ewentualnie obraz wideo) i czy mają możliwość wypowiedzania się na czacie.

To bardzo ważne, aby na samym początku działań online ustalić lub przypomnieć zasady, dzięki którym będzie możliwe spokojne i bezpieczne ich przeprowadzenie.

Jeśli planowane działanie zakłada dłuższą współpracę uczestników, można pokusić się o wspólne opracowanie kontraktu.

Przykładowe zasady, jakie możemy zaproponować, to:

- nieudostępnianie linku do spotkań osobom trzecim (warto wspomnieć też o tym w mailu informacyjnym),
- tylko ta osoba, która mówi lub której prowadzący udzieli głosu, ma włączony mikrofon (w przeciwnym razie jest ryzyko szumów),
- chęć wypowiedzi zgłaszamy, np. podnosząc rękę (jeśli uczestnicy są widoczni na wideo), można też poinformować o tym na czacie,
- przerwy są co godzinę,
- uczestnicy nie nagrywają spotkania i nie robią zrzutów ekranu.

Wspólnie można zdecydować, że nie trzeba mieć włączonego wideo przez cały czas trwania zajęć. W warunkach domowych jest to często niewykonalne, więc część uczestników będzie wolą pozostać niewidoczna. Jeśli jednak nasze działania wymagają tego, aby wszyscy byli widoczni, należy jak najwcześniej poinformować o tym uczestników, ponieważ nie dla wszystkich może to być oczywiste.

7. Przebieg i ewentualne problemy techniczne

Główny problem techniczny, który może wystąpić podczas działań online, to niestabilne połączenie internetowe, które może skutkować przerwaniem lub zaburzeniem odbioru. Dlatego warto poinformować uczestników, co mogą zrobić w razie kłopotów:

- włączyć i wyłączyć wi-fi,
- zamknąć wszystkie niepotrzebne okna przeglądarki (np. Facebook),
- jeśli to możliwe, wyłączyć automatyczne aktualizacje Dysku Google lub innych usług chmurowych,
- ewentualnie wyczyścić historię przeglądarki i wyłączyć rozszerzenia w przeglądarce (np. Safari -> Preferencje -> Rozszerzenia),
- włączyć i wyłączyć komputer,
- jeśli to nie poskutkuje, spróbować połączyć się z innego urządzenia: smartfonu lub tabletu.

Inne problemy techniczne mogą przydarzyć się w przypadku chęci streamingowania warsztatów, wykładów, koncertów *live*, czyli na żywo, poprzez media społecznościowe. Platformy takie jak Zoom czy Jitsi.org oferują tę opcję, jednak

powinniśmy zrobić kilka prób, aby mieć pewność, że wszystko odbędzie się zgodnie z planem.

Platformy pozwalają też na nagrywanie działań, dzięki czemu możliwe jest ich późniejsze udostępnianie na stronie www czy też w mediach społecznościowych: na Facebooku, Vimeo, YouTube czy Instagramie. Sposób nagrywania i limity wielkości nagranych plików trzeba sprawdzić osobno dla każdej platformy.

Jaką platformę do prowadzenia działań synchronicznych wybrać?

Obecnie na rynku dostępnych jest kilkadziesiąt bezpłatnych i płatnych platform, które można zastosować do przeprowadzenia zajęć kulturalno-edukacyjnych online. Najpopularniejsze z nich to m.in. Zoom, Webex, Clickmeeting i Jitsi.org.

Kryteria, na jakie powinniśmy zwrócić szczególną uwagę, są następujące:

- niezawodność platformy,
- łatwość użycia przez nas i przez odbiorców zajęć, aby nie tworzyć kolejnej bariery (czyli coś znanego dla większości),
- bezpieczeństwo i możliwość zabezpieczenia przed hakowaniem.

Inne funkcje, na które warto zwrócić uwagę w zależności od charakteru prowadzonych przez nas działań online, to:

- możliwość podziału grupy i pracy w grupach, tzw. dzielone pokoje – szczególnie przydatne podczas prowadzenia wszelkiego rodzaju warsztatów,
- możliwość włączania i wyłączania mikrofonu uczestników przez osobę prowadzącą – ważne dla utrzymania porządku podczas spotkania,
- możliwość nadawania uprawnień hosta współprowadzącym – ważne podczas wykładów, prelekcji, oprowadzania po wystawie online,
- opcja czatu, którą można świetnie wykorzystać do aktywizacji i integracji uczestników warsztatów i wykładów,
- możliwość dzielenia ekranu przez osobę prowadzącą oraz uczestników,
- przystępna cena,

- możliwość zrobienia *live'a* na Facebooku (*live* na YouTube można zrobić tylko wtedy, gdy ma się więcej niż 1000 subskrypcji, włączy się odpowiednią opcję w ustawieniach i zostanie się zaakceptowanym przez YouTube) – gdy chcemy powiększyć grupę,
- łatwe nagrywanie tego, co dzieje się na ekranie, do chmury lub na komputer.

Przegląd platform wideokonferencyjnych do prowadzenia działań animacyjnych online

Zoom – najpopularniejsza platforma, znana większości, intuicyjna, jednak wymagająca odpowiedniego zabezpieczenia przed włamaniem. Świetnie sprawdza się do prowadzenia różnego typu szkoleń i warsztatów, ponieważ jako jedna z nielicznych platform daje możliwość dzielenia uczestników na grupy (tzw. dzielone pokoje, break-out roomy). Uczestnicy mogą wchodzić w interakcje między sobą i z prowadzącym, głosowo i na czacie. Mogą również widzieć się przez wideo. Zoom oferuje możliwość dzielenia ekranu i wspólnego rysowania po białej tablicy, zamknięcia wirtualnego pokoju, wirtualnej poczekalni, stworzenie hasła. W wersji bezpłatnej umożliwia połączenie się ze 100 osobami do 45 minut. Wideokonferencja powyżej 45 minut jest możliwa dla maksymalnie trzech osób. Pełna wersja platformy, umożliwiająca tworzenie spotkań dla maksymalnie 100 osób, kosztuje 14 euro miesięcznie.

Platforma dostępna jest w formie aplikacji na komputer, webowej i mobilnej (iOS, Android).

<https://zoom.us>

Cisco Webex – bardzo bezpieczna i niezawodna, prosta i intuicyjna w obsłudze platforma firmy Cisco, znanej z tworzenia wysokiej jakości cyfrowych produktów. Uczestnicy mogą wchodzić w interakcje między sobą i z prowadzącym, głosowo i na czacie. Mogą również widzieć się przez wideo. Oferuje możliwość dzielenia ekranu. Minusem jest brak dzielonych pokoi i średnia jakość wideo. Cena: 18 euro miesięcznie.

Platforma dostępna jest w formie aplikacji na komputer, webowej i mobilnej (iOS, Android).

<https://www.webex.com>

Clickmeeting – intuicyjna polska platforma webinaryjna. Prowadzący nie widzi uczestników na wideo i ich nie słyszy. Uczestnicy mogą wchodzić w interakcje tylko na czacie. Brak dzielonych pokoi. Platforma świetnie nadaje się do prowadzenia webinarów: spotkań autorskich, wykładów online. Ceny zaczynają się od 40 zł miesięcznie i różnią się w zależności od tego, dla ilu osób ma być zorganizowany webinar. Dostępne jest bezpłatne konto testowe, pozwalające tworzyć wydarzenia dla maksymalnie 25 uczestników.

Platforma dostępna jest w formie aplikacji webowej i mobilnej (iOS, Android).

<https://clickmeeting.com/pl>

Jitsi.org – zupełnie bezpłatna, opensource'owa platforma do wideokonferencji, która posiada dość intuicyjny interfejs. Nie wymaga rejestracji i logowania, ani przez osobę prowadzącą, ani przez uczestników. Spotkania planujemy przy pomocy rozszerzenia do przeglądarki Chrome (<https://chrome.google.com/webstore/detail/jitsi-meetings/kglhbbefdnlheedjiejgomgmflipfeb>) lub Firefox: po zainstalowaniu klikamy na rozszerzenie w przeglądarce i wybieramy opcję „Zaplanuj przez kalendarz Google”. Minusy: brak dzielonych pokoi, czyli brak możliwości podziału grupy i pracy w podgrupach.

Platforma dostępna jest w formie aplikacji webowej i mobilnej (iOS, Android).

<https://jitsi.org>

Coraz popularniejsza do konferencji i większych wydarzeń online staje się platforma **Hop.in** (<http://hopin.to>). Umożliwia uczestnikom wchodzenie i wychodzenie z wirtualnych pokoi konferencyjnych, w których mogą odbywać się równoległe różne aktywności: wykłady, warsztaty, pokazy. Ma opcję czatu z uczestnikami. Na razie dostępna jest w wersji demo – po wejściu na stronę, rejestracji i zaplanowaniu wirtualnego *eventu* możemy zmienić plan z bezpłatnego, który umożliwia pięć rejestracji, do pełnego, który kosztuje 99 dolarów na miesiąc.

Inną opcją jest użycie platformy **Pine** (<https://pinetool.ai>), która ma podobne funkcjonalności, a jej koszt wynosi ok. jednego dolara za uczestnika.

Metody i techniki pracy z grupą w wirtualnym środowisku

Szczególnie ważne podczas pracy z grupą w środowisku online jest zwrócenie uwagi na integrację uczestników, ich dobry nastrój i przyjazną atmosferę, a także – w przypadku kilkugodzinnych warsztatów – aktywizację.

Przełamanie lodów

Podczas projektowania działań online na pewno warto zarezerwować czas na zapoznanie się uczestników w formie mniej lub bardziej typowej rundki. Opisy różnych form **lodołamaczy**, czyli zadań integrujących grupę, które zwiększą zaangażowanie uczestników, można znaleźć tutaj:

<http://www.okti.pl/narzedzia/icebreakers>.

Gdy zajęcia warsztatowe są cykliczne, można stosować różne lodołamacze na początku każdego zajęcia, aby integrować grupę i budować trwały kontakt zarówno między uczestnikami, jak i osobą prowadzącą.

Pod koniec każdego zajęcia warto zrobić kolejną rundkę podsumowującą, podczas której prosimy uczestników o podzielenie się przemyśleniami na temat wspólnej pracy, określenie nastroju lub emocji, z jakimi kończą spotkanie. Efekt ten można również osiągnąć poprzez udostępnienie białej tablicy (Whiteboard) lub tablicy Padletu (o którym poniżej). Ta opcja sprawdzi się, jeśli grupa jest nieśmiała.

W przypadku wykładów, prelekcji, oprowadzania online czy koncertów świetnym pomysłem zachęcającym do aktywnego uczestnictwa jest zapytanie uczestników na początku, skąd są i jaki mają nastrój, i poproszenie o odpowiedź na czacie. Można również zachęcić do zadawania pytań w tej formie, na które goście i prowadzący postarają się odpowiedzieć pod koniec spotkania.

Można też na zakończenie poprosić o podzielenie się na czacie swoimi refleksjami, nastrojem i oczywiście udostępnić link do ankiety online.

Aktywizacja

Gdy prowadzimy kilkugodzinne szkolenie lub warsztaty online, warto przygotować kilka **zadań aktywizujących** (tzw. energizerów), które rozbawią i pomogą utrzymać uwagę grupy. Podczas zajęć zdalnych sprawdzają się zadania ruchowe: dzieci możemy poprosić o odejście od ekranu i np. bieg w miejscu, taniec. Młodzież i

seniorów możemy poprosić o wymyślenie i wykonanie rękami oryginalnego ruchu, który będzie charakteryzował ich osobowość lub nastrój w danym momencie. Można też zaproponować zdalną aktywność: wspólne rysowanie na białej tablicy typu Jamboard albo grę w skojarzenia z pomocą tablicy Padlet.

Formą aktywizacji mogą być też ankiety i konkursy udostępniane poprzez link na czacie lub dzięki funkcjom niektórych platform.

Dodatkowe narzędzia cyfrowe

Może zdarzyć się, że wybrana platforma konferencyjna nie wystarczy, by zrealizować założone cele działań animacyjnych i np. dostatecznie aktywizować uczestników warsztatów online. Można więc skorzystać z dodatkowych narzędzi cyfrowych, oczywiście z uwzględnieniem preferencji i możliwości odbiorców.

Poniżej prezentujemy przykłady narzędzi cyfrowych, które mogą pomóc przeprowadzić działanie animacyjne online i wesprzeć komunikację asynchroniczną. Wszystkie narzędzia przedstawione poniżej są bezpłatne lub mają bezpłatną wersję próbną.

POTRZEBA: Komunikacja asynchroniczna (poza wyznaczonymi spotkaniami online / wideokonferencjami)

Slack – prosty i bezpłatny program, umożliwiający komunikację w formie czatu tekstowego i głosową, a także przesyłanie multimediów.

<https://slack.com>

Messenger – popularny komunikator tekstowy i głosowy. Aby korzystać z Messengera, nie trzeba mieć konta na Facebooku, wystarczy podać przy rejestracji numer telefonu.

<https://messenger.com>

Grupa na Facebooku – dorosłych i seniorów często spotkamy na Facebooku, gdzie są oni dość aktywni. Dlatego dobrym sposobem na komunikację z tymi grupami może być założenie dedykowanej grupy na Facebooku, w której będziemy się komunikować.

WhatsApp – komunikator popularny wśród młodzieży. Umożliwia komunikację w formie czatu tekstowego i głosową, a także przesyłanie multimediów.

<https://www.whatsapp.com/?lang=pl>

POTRZEBA: Udostępnianie materiałów potrzebnych do wspólnej pracy w chmurze

Dysk Google – bezpłatny dysk w chmurze o pojemności 15 GB. Aby zacząć z niego korzystać, należy założyć konto Gmail. Osoby, którym wyślemy link do folderu, nie muszą być zarejestrowane ani zalogowane.

<https://www.google.com/drive>

Dropbox – bezpłatny dysk w chmurze o pojemności 5 GB. Można założyć go z pomocą adresu e-mail.

<https://www.dropbox.com>

POTRZEBA: zbieranie informacji zwrotnej lub aktywizacja uczestników

Formularze Google – formularze Google pomogą stworzyć formularz rejestracyjny na warsztat lub wydarzenie, a także ankietę ewaluacyjną, której wyniki zapiszą się automatycznie w arkuszu kalkulacyjnym.

<https://www.google.com/intl/pl/forms/about>

Mentimeter – aplikacja do szybkiego zbierania opinii, informacji lub wrażeń w formie chmury tagów lub wykresów. Po otrzymaniu linku i kodu od założyciela każda osoba może wyrazić swoją opinię bez konieczności rejestracji i logowania. Darmowe konto oferuje maksymalnie trzy slajdy z wykresami.

<https://www.mentimeter.com>

Kahoot – bardzo popularny wśród dzieci i młodzieży program webowy, dzięki któremu można szybko stworzyć interaktywny quiz, który może również działać jak ankietka, jeśli oznaczymy wszystkie odpowiedzi jako poprawne.

<https://kahoot.com>

POTRZEBA: Przesyłanie dużych plików poprzez link do ich pobrania

Smash – aplikacja webowa, która pozwala przesłać duże pliki bez limitu.

<https://fromsmash.com>

POTRZEBA: Kompresja i zmiana formatów audio i wideo

HandBrake – bezpłatny program komputerowy, który umożliwia kompresję audio i wideo.

<https://handbrake.fr>

POTRZEBA: Wirtualna tablica z post-itami – zbieranie inspiracji, pomysłów, informacji zwrotnej

Jamboard – bezpłatna aplikacja firmy Google, która umożliwia rysowanie, pisanie, umieszczanie zdjęć, nagrań i post-itów na wspólnej, białej tablicy. Aby założyć tablicę, należy mieć konto Gmail, natomiast po udostępnieniu tablicy poprzez link każdy może mieć do niej dostęp.

<https://jamboard.google.com>

Padlet – bezpłatna aplikacja do tworzenia wirtualnych tablic, interaktywnych osi czasu i map, która umożliwia wspólną, jednoczesną pracę wielu osób. Po otrzymaniu linka od założyciela każda osoba może pracować na Padlecie bez konieczności rejestracji i logowania. Darmowe konto ma trzy tablice.

<https://padlet.com>

POTRZEBA: Zapisywanie informacji, dokumenty robocze

Dokumenty Google – dokumenty tekstowe, możliwe do edycji online w czasie rzeczywistym przez osoby znające link. Aby utworzyć dokument Google, należy mieć konto Gmail.

<https://www.google.com/intl/pl/docs/about>

Dropbox Paper – alternatywa dla Dokumentów Google. Do korzystania z Dropbox Paper potrzebne jest założenie konta Dropbox.

<https://www.dropbox.com>

POTRZEBA: Organizacja pracy zdalnej, rozdzielanie zadań

Dokumenty Google lub Formularze Google – mogą służyć również do zapisywania zadań i roboczych notatek.

<https://www.google.com/intl/pl/forms/about>

Trello – aplikacja webowa, która pomoże rozdzielić zadania i przypisać je do konkretnych osób.

<https://trello.com>

POTRZEBA: Przygotowanie prezentacji lub plakatu

Canva – bezpłatna aplikacja do tworzenia różnych materiałów graficznych zawierająca bazę plakatów, prezentacji, banerów. Oferuje tysiące edytowalnych szablonów.

<https://www.canva.com>

Pixlr – bezpłatna i intuicyjna aplikacja online podobna do Photoshopa lub Gimpa. Można w niej retuszować zdjęcia, a także tworzyć kolaże złożone z wielu zdjęć.

<https://pixlr.com/pl>

POTRZEBA: Wsparcie promocji działań animacyjnych online

Bitly – aplikacja, która służy do skracania linków i lepszego ich opisywania. Pomaga śledzić liczbę interakcji z linkiem oraz z jakich stron i mediów korzystali użytkownicy.

<https://bitly.com>

Hootsuit – platforma do zarządzania postami i publikowania w social media. W bezpłatnej wersji możemy zarządzać trzema profilami w mediach społecznościowych i zaplanować 30 postów.

<https://hootsuite.com>

Inspiracje i dobre praktyki: sztuka, tworzenie i zajęcia kulturalno- edukacyjne online

Jak już wspomniałam wcześniej, zdalnie i na żywo można prowadzić szereg działań animacyjnych:

- warsztaty online,
- webinary,
- spotkania autorskie z twórcami i artystami,
- wykłady,
- panele dyskusyjne,
- maratony projektowania (hackathony),
- koncerty,
- spektakle,
- przedstawienia,
- czytania,
- targi.

Pod względem technicznym dość łatwe do przeprowadzenia są zajęcia związane z literaturą, sztukami plastycznymi i multimedialne, podczas których uczestnicy rysują i malują, tworzą filmy, animacje, fotokasty i podcasty, uczą się opowiadania historii i tworzenia scenorysu. Zdalne prowadzenie zajęć muzycznych, np. chóru lub orkiestry, może być o tyle trudniejsze, że najczęściej wymaga wystarczająco szybkiego łącza, aby zsynchronizować dźwięki.

Znane są też przykłady zdalnych zajęć teatralnych, jednak z oczywistych względów utrudniona jest bezpośrednia praca w grupie lub z partnerem. Można natomiast z powodzeniem prowadzić zdalnie próby czytane, pracować nad monodramami czy też grać lub improwizować z pomocą połączenia audio-wideo, eksperymentować z ruchem na ekranie.

Inną możliwością stanowi prowadzenie działań animacyjnych w zamkniętej grupie, z wyłączeniem transmisji na żywo, a następnie udostępnienie ich efektów w sieci.

Do zdalnej animacji kultury możemy więc zaliczyć udostępnianie różnego typu nagrań lub materiałów związanych z szeroką pojętą kulturą:

- kursów online,
- serii teatralnych lub filmowych,
- filmów animowanych,
- wystaw i wycieczek VR,
- wirtualnego oprowadzania,
- spacerów po miejscach kultury,
- fotokastów,
- podcastów (audycji),
- audiobooków,
- e-booków,
- puzzli,
- gier,
- quizów,
- interaktywnych prezentacji,
- konkursów.

Najciekawsze przykłady ww. działań:

Oferta online Centrum Kultury w Piasecznie:

<https://piaseczno.eu/centrum-kultury-aktywne-online>

Czytanie bajek, Miejska Biblioteka Publiczna w Cieszanowie:

<https://www.youtube.com/watch?v=IGKeVm9Xpz8>

Mała malarnia – warsztaty malarskie, Muzeum Łazienki Królewskie:

<https://www.youtube.com/watch?v=HcDOsrONYzA>

Domowe muzykowanie – warsztaty muzyczne, Muzeum Etnograficzne w Krakowie:

<https://www.youtube.com/watch?v=31Rw-q8jrSU>

Jak stworzyć instrumenty perkusyjne, Centrum Kultury Agora Wrocław:

<https://www.youtube.com/watch?v=WymbDbbmCfM>

Pomysłowy druciak – warsztaty online z budowy prostej marionetki, kanał YT *Druciak i jego załoga*:

https://www.youtube.com/watch?v=b_sPb7kW4yw

Webinarium *Projektuj z dziećmi*, Łódzki Dom Kultury:

<https://www.youtube.com/watch?v=pmskTrsD-fo>

Oprowadzanie po wystawie pt. *Kolekcja. Sztuka gromadzenia*, Muzeum Rzemiosła w Krośnie:

https://www.youtube.com/watch?v=thXX_JlvMps

FilmHack – Filmowy Hackathon Historyczny Ośrodka KARTA online:

<https://karta.org.pl/hackathon>

Wirtualne targi książki BookTarg:

<https://www.booktarg.pl>

Bezpłatny e-kurs Archipelag Pokoleń, Towarzystwo Inicjatyw Twórczych ę:

<https://kursy.archipelagpokolen.pl/archipelag-pokolen-2020-2>

Audycje Kulturalne Narodowego Centrum Kultury:

<https://audycjekulturalne.pl>

Poniżej kilka przykładów narzędzi cyfrowych, które można wykorzystać w animacji kultury do tworzenia różnego typu multimedialnych materiałów cyfrowych i edukacyjnych. Wszystkie narzędzia przedstawione poniżej są bezpłatne lub mają bezpłatną wersję próbną.

Tworzenie fotokastu: Lightworks lub Shotcut

Fotokast to połączenie nagrań dźwiękowych i zdjęć, ewentualnie fragmentów filmów i animacji. Może mieć formę reportażu lub multimedialnej audycji. Dźwięki otoczenia, wypowiedzi, wywiady można nagrać profesjonalnym sprzętem, ale i smartfonem, po pobraniu dowolnej aplikacji do nagrywania. To samo tyczy się robienia zdjęć. Całość można zmontować w bezpłatnym programach do montażu na komputery, takich jak **Lightworks** (<https://www.lwks.com>) lub **Shotcut** (<https://shotcut.org>).

Przykład: ŁDZ Skateboarding – reportaż

fotokastu: <https://www.youtube.com/watch?v=dOwMG9DOB7M>

Tworzenie interaktywnej prezentacji: Padlet lub Thinglink

Interaktywne prezentacje pozwalają zaprezentować wybrany temat, także ten związany z kulturą, w niecodzienny sposób z pomocą różnych mediów: zdjęć, rysunków, filmów, animacji, tekstów i linków. Prezentacja taka, jeśli skorzystamy z bezpłatnej aplikacji webowej Padlet (<https://padlet.com>), może mieć formę osi czasu lub mapy z interaktywnymi punktami. Inną aplikacją webową do tworzenia prezentacji jest Thinglink (<https://www.thinglink.com>). Prezentację Thinglink można osadzić na stronie internetowej, po pobraniu fragmentu kodu z aplikacji.

Przykład prezentacji Padlet w formie osi czasu:

<https://padlet.com/mszymkowiak3/ildlaygzn0ttxtlw>.

Przykład prezentacji Thinglink:

<https://www.thinglink.com/scene/852566452195033090>.

Tworzenie wycieczki lub wystawy VR: Google VR Tour

Coraz popularniejszą formą prezentacji miejsc związanych z kulturą lub dzieł sztuki stają się wycieczki lub wystawy VR 360 stopni. Bezpłatna aplikacja webowa, dzięki której samodzielnie można wykonać tego typu prezentację, to **Google VR Tour** (<https://arvr.google.com/tourcreator>). Odbiorcy nie muszą mieć okularów VR, aby oglądać wystawę lub wycieczkę – mogą to robić na ekranie komputera, z pomocą linku.

Aby stworzyć wycieczkę lub wystawę w Google VR Tour, przynajmniej jedno zdjęcie należy wykonać jako panoramę 180 lub 360 stopni, wybierając zaawansowane funkcje w aparacie smartfona. Można również nagrać smartfonem dźwięki, np. wypowiedzi ilustrujące zamieszczone zdjęcia, i dodać do wycieczki.

Przykłady wycieczek VR można obejrzeć po zeskrollowaniu na dół strony

<https://arvr.google.com/tourcreator>.

Tworzenie animacji: Canva lub Stop Motion Studio

Animowane plakaty, grafiki do social mediów czy archiwalne i współczesne zdjęcia pomogą urozmaicić każdą stronę www lub profil. Można je stworzyć w aplikacji **Canva** (<https://www.canva.com>). Canva to nie tylko świetne narzędzie do tworzenia

różnych materiałów graficznych, ale i od niedawna – prostych i krótkich animacji, które można następnie pobrać w formie filmu i udostępnić. Jeśli planujemy tworzenie animacji poklatkowej podczas warsztatów online lub offline, to przyda nam się bezpłatna aplikacja mobilna **Stop Motion Studio**. Należy przygotować potrzebne do animacji materiały, np. fragmenty wydrukowanych kopii zdjęć archiwalnych, narysowanych postaci, dodatkowych elementów itd.

Przykład animacji stworzonej w aplikacji Canva:

<https://www.canva.com/pro/animator>.

Tworzenie puzzli: Jigsaw Planet

Z archiwalnych lub współczesnych zdjęć, obrazów, grafik i rysunków przygotowanych przez profesjonalnych artystów lub uczestników warsztatów można stworzyć puzzle online, które na pewno spodobają się najmłodszym i zachęcą ich do poznawania sztuki i kultury. Puzzle takie można wykonać bezpłatnie na stronie Jigsaw Planet (<https://www.jigsawplanet.com>), gdzie również znajdziemy inspirujące przykłady.

Tworzenie e-publicacji: Issuu i Canva

E-publicacja to dobry pomysł na zaprezentowanie lokalnej historii, podsumowanie projektu, udostępnienie archiwalnych zdjęć, katalogu z wystawy lub też grafik, obrazów, rysunków powstałych podczas warsztatów online i offline. Do szybkiego stworzenia e-publicacji i udostępnienia jej w internecie służy bezpłatna aplikacja webowa **Issuu**, w której również można również stworzyć i udostępnić całą bibliotekę publikacji. Aby to zrobić, wystarczy wcześniej przygotować PDF, np. w aplikacji **Canva**.

Przykład publikacji w Issuu:

[DoMowy– rodzinne historie o słowach, czyli językowe płacza na warsztacie](#).

PODSUMOWANIE

Działania animacyjne w sieci mogą mieć różną formę i wykorzystywać różne kanały komunikacji i narzędzia cyfrowe. Podczas ich planowania warto jednak pamiętać, by technologie nie przesłoniły samej animacji kultury i jej celu: zachęcania do uczestnictwa w kulturze i aktywizacji. Dlatego dobrze jest szukać najprostszych, intuicyjnych i sprawdzonych rozwiązań, ale i znaleźć czas na własne eksperymenty.

Warto również zwrócić uwagę na organizację pracy własnej i zachowanie zdrowego balansu. Animacja kultury online wymaga zwiększonego wysiłku ze względu na intensywność i konieczność wykonywania wielu zadań jednocześnie, łączenie z obsługą sprzętu i różnych technologii. Przygotowanie działań online wymaga też więcej czasu. Dlatego pamiętajmy o oderwaniu się od ekranów, wypiciu filiżanki herbaty, zaczerpnięciu świeżego powietrza i naładowaniu akumulatorów.

Informacja zwrotna

Ważne w prowadzeniu działań animacyjnych zarówno online, jak i offline jest zbieranie informacji zwrotnej, która pozwala ulepszać zdalne zajęcia, warsztaty, wydarzenia, wykłady zarówno pod kątem merytorycznym, jak i panującej atmosfery, organizacji czy kwestii technicznych. Dlatego nie bójmy się prosić o informację zwrotną, czy to na czacie, czy poprzez ankietę (formularz Google) lub też wirtualną tablicę, na której można wypowiadać się anonimowo (Padlet).

Nie poddawajmy się, jeśli pierwsze, drugie czy trzecie działanie online nie pójdzie po naszej myśli, technologie zawiodą mimo testów i przygotowań lub uczestnicy nie będą entuzjastycznie nastawieni do współpracy online. Takie sytuacje mogą się wydarzyć i nie powinniśmy się nimi zanadto przejmować.

Aby stopniowo ulepszyć jakość zdalnych działań animacyjnych, zaraz po ich zakończeniu warto zapisać najważniejsze wnioski i refleksje. Można spróbować poszukać odpowiedzi na następujące pytania:

- Co było wartościowego w tym działaniu dla mnie?
- Czy udało się zrealizować założone cele?
- Co można ulepszyć w tym działaniu?

Zdalna animacja kultury to też doskonała okazja dla nas, animatorów, aby poruszać z uczestnikami tematy związane z bezpieczeństwem w sieci, zachęcać do bardziej świadomego korzystania z Internetu, mediów społecznościowych i nowych technologii.

Podczas pisania tekstu korzystałam z własnych doświadczeń w prowadzeniu działań animacyjnych i edukacyjnych online, doświadczeń kolegów i koleżanek animatorów oraz z bezpłatnych publikacji dotyczących zdalnego prowadzenia szkoleń, lekcji i warsztatów, kursów oraz blogów.

Gamoń A., *Jak skutecznie prowadzić zajęcia i szkolenia online?*, 2020,
<https://zie.pg.edu.pl/documents/10693/41060820/Poradnik-skuteczne-szkolenia-online-Adrian-Gamon.pdf>.

Wedel-Domaradzka A., Raczyńska A., *Jak skutecznie prowadzić zajęcia na platformie edukacyjnej?*, Krajowy Ośrodek Wpierania Edukacji Zawodowej i Ustawicznej, Warszawa 2013,
https://kno.ore.edu.pl/images/Files/content/poradnik_prowadzacy_calosc_2013_01_30_final.pdf.

Jak bezpiecznie prowadzić lekcje online?, Rzecznik Praw Obywatelskich, 2020:
<https://www.rpo.gov.pl/pl/content/jak-prowadzic-lekcje-online-poradnik-dla-nauczycieli-i-dyrektorow>

Blog dr. Grzegorza Stunży *Edukator medialny*: www.edukatormedialny.pl

Blog Kamila Śliwowskiego *Otwarte Zasoby*: www.otwartzasoby.pl

Kurs Futurelearn *How to Teach Online*: <https://www.futurelearn.com/courses/teach-online>

Sylwia Żółkiewska

– projektantka, animatorka kultury, entuzjastka nowych technologii, autorka i współautorka licznych publikacji, m.in. książki [*Biznes w świecie mobile. Jak zaprojektować, wykonać i wypromować aplikację mobilną*](#) (Poltext 2018), oraz scenariuszy zajęć z aplikacjami mobilnymi, m.in. dla Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego, Filmoteki Narodowej – Instytutu Audiowizualnego, Fundacji Orange. Współtwórczyni wydarzeń na pograniczu sztuki, biznesu i nowych technologii, takich jak FAM – Forum Aplikacji i Gier Mobilnych, HackArt MNW czy FilmHack Ośrodka KARTA. Prowadzi wykłady i warsztaty online dla różnych grup odbiorców, m.in. na Uniwersytecie Warszawskim i Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych. Absolwentka Wydziału Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie, podyplomowych studiów Komunikacja w Biznesie oraz Podyplomowych Studiów Menedżerskich dla Twórców, Artystów i Animatorów Kultury na Wydziale Zarządzania Uniwersytetu Warszawskiego. Stypendystka Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Na Facebooku prowadzi fanpage [Aplikacje mobilne w kulturze i edukacji](#).

Więcej: www.zolkiewska.pl, www.aplikacjewkulturze.pl