

Analiza wyników ankiety wstępnej przeprowadzonej wśród uczestników projektu
„wwwierni kulturze – Kozienicki Dom Kultury w sieci dla dorosłych i dzieci”
realizowanego przez Kozienicki Dom Kultury im. Bogusława Klimczuka
w ramach projektu
Konwersja cyfrowa domów kultury



**Fundusze
Europejskie**
Polska Cyfrowa



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



Słowem wstępu

Przystępując do realizacji projektu „wwierni kulturze – Kozienicki Dom Kultury w sieci dla dorosłych i dzieci”, kadra Kozienickiego Domu Kultury im. Bogusława Klimczuka musiała postawić sobie kilka ważnych pytań dotyczących dotychczasowych działań realizowanych w formie cyfrowej i hybrydowej. Jak działaliśmy w trakcie kolejnych lockdownów? Co udało się zrealizować? Na ile to było satysfakcjonujące dla odbiorców i samych twórców?

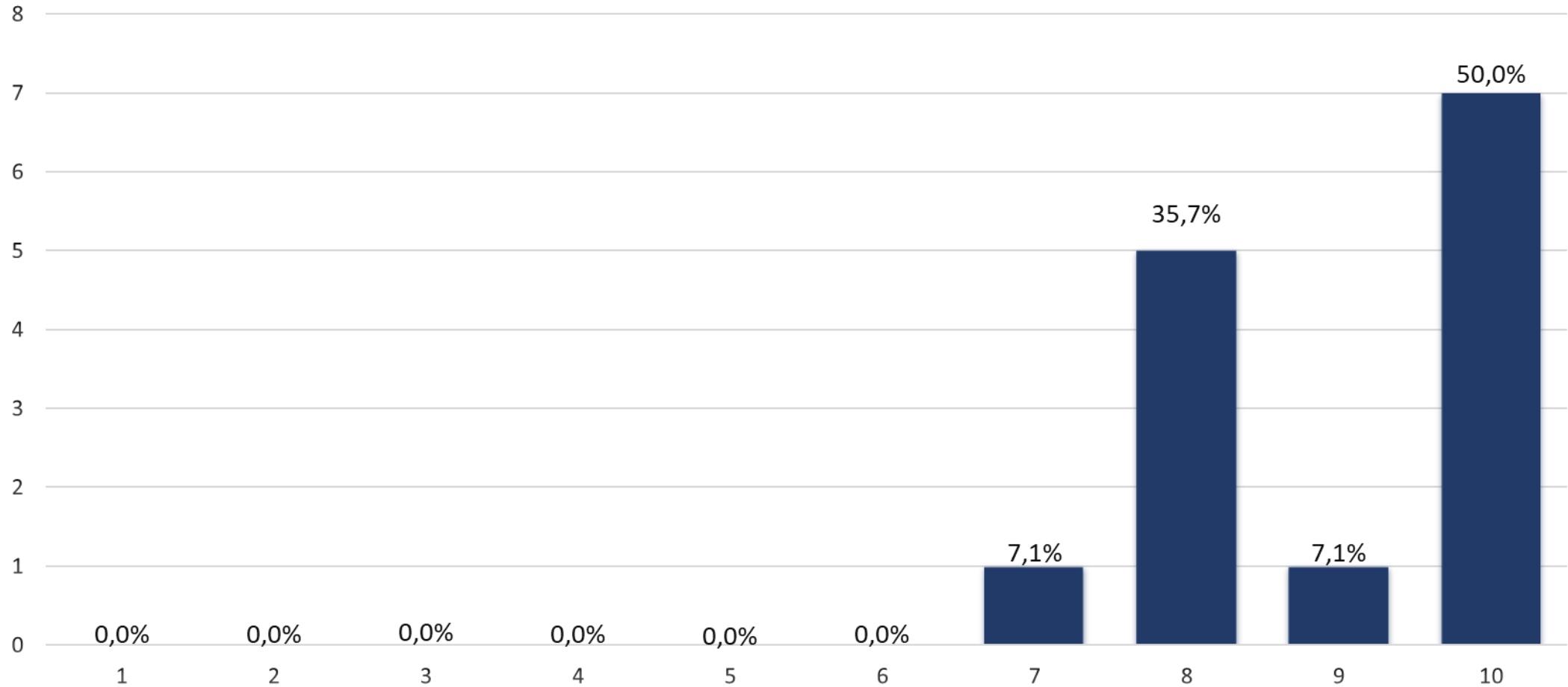
Analiza dotychczasowej działalności stanowi jeden z wyznaczników realizacji wydarzeń kulturalnych w formie cyfrowej, działań on-line i hybrydowych. Wnioski, przemyślenia i uwagi załogi, która na co dzień ma bezpośredni wpływ na kształt oferty kulturalnej jednostki, pozwolą na określenie potrzeb w zakresie szkoleń w ramach projektu, a także na projektowanie samej oferty w przyszłości.

Ankieta badawcza została przeprowadzona w dniach 4-11 października wśród 14 pracowników Kozienickiego Domu Kultury im. Bogusława Klimczuka, którzy zgodnie ze złożonym do konkursu grantowego wnioskiem, są bezpośrednio zaangażowani w realizację projektu. Do jej realizacji wykorzystano platformę „Formularze Google”. Obejmowała 12 pytań zamkniętych, 2 pytanie otwarte oraz analizę SWOT dotychczasowych działań on-line i hybrydowych.

Wyniki badań zostały opublikowane w niniejszej prezentacji i będą stanowić punkt odniesienia w trakcie ewaluacji projektu. Analogiczna ankieta zaplanowana jest na czerwiec 2022 roku.

1. Jak oceniasz dotychczasowe działania on-line oraz działania hybrydowe (stacjonarne + on-line) Kozińskiego Domu Kultury?

(14 odpowiedzi)

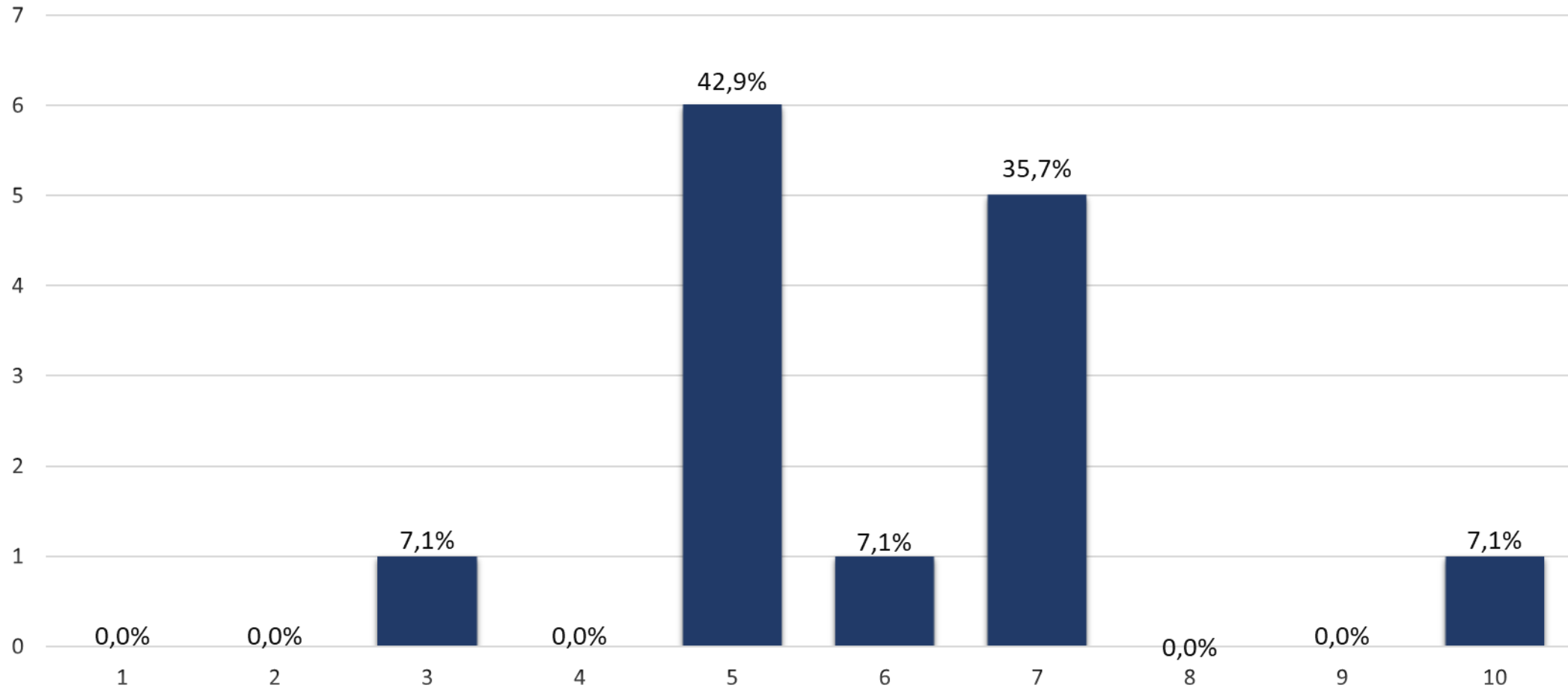


Odbiór dotychczasowych działań on-line oraz hybrydowych spotkał się z akceptacją i wysoką oceną ze strony kadry Kozińskiego Domu Kultury. Średnia ocena z 14 głosów wyniosła 9 w 10-stopniowej skali. Najniższa ocena to 7, która wskazuje na możliwość poprawy pewnych kwestii, jednocześnie było aż 7 maksymalnych ocen.

Warto tu zauważyć, że Koziński Dom Kultury im. Bogusława Klimczuka już w kilka dni po ogłoszeniu pierwszego lockdownu uruchomił działania on-line. Choć były one w dużej mierze (od strony technicznej) realizowane metodami amatorskimi i półprofesjonalnymi (z rzadka profesjonalnymi przy wsparciu telewizji lokalnej), to prowadzone były na szeroką skalę. W trakcie trzech kolejnych lockdownów powstało kilkaset filmów instruktażowych.

2. Jak oceniasz zainteresowanie mieszkańców działaniami on-line i hybrydowymi?

(14 odpowiedzi)

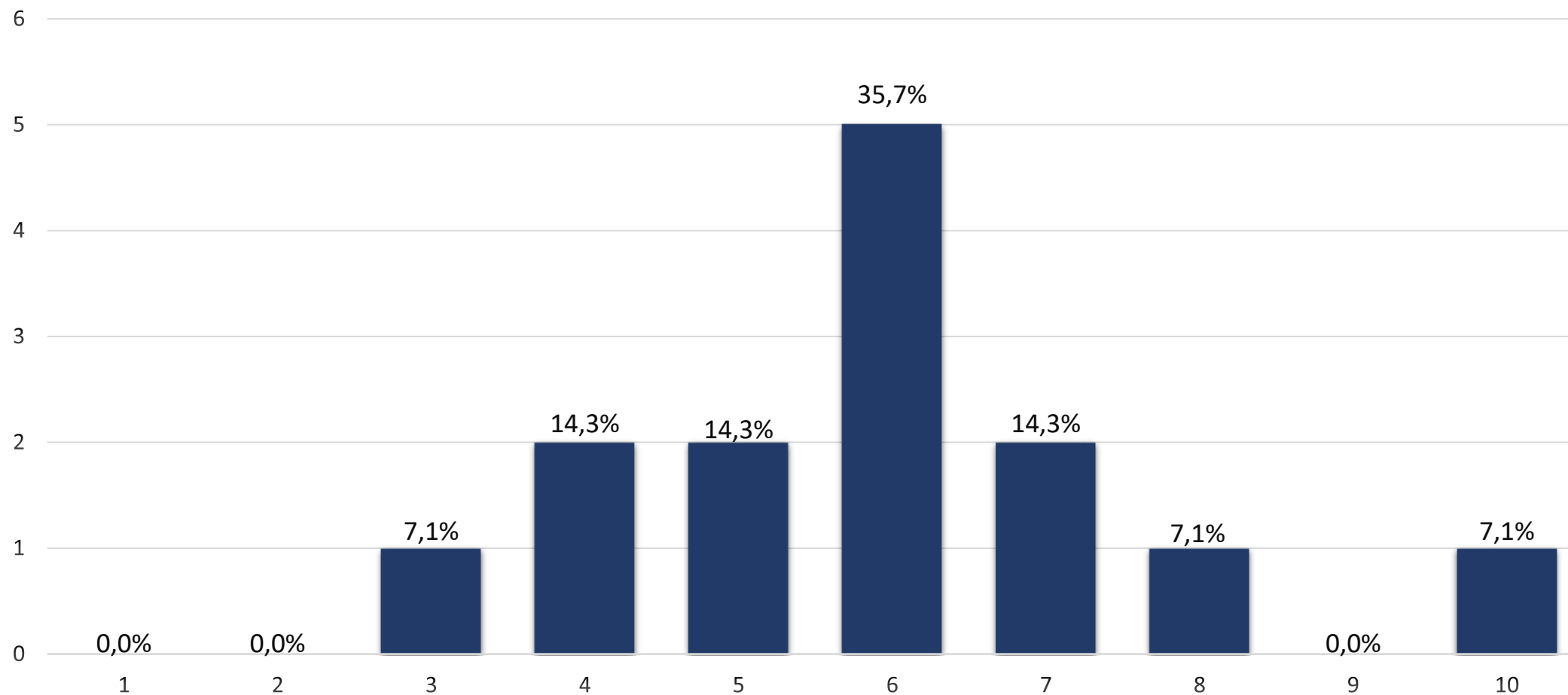


Znacznie gorzej wypada ocena zainteresowania mieszkańców ofertą on-line i hybrydowej Kozienickiego Domu Kultury im. Bogusława Klimczuka. W ocenie pracowników domu kultury, zainteresowanie mieszkańców ofertą nie jest wystarczające. Średnia z 14 ocen wynosi 6 w 10-stopniowej skali, gdzie 1 to „nikłe”, a 10 to „ogromne”. Niewystarczające zainteresowanie mieszkańców stanowi istotny punkt wyjścia do kolejnych działań, gdyż może stać za nim kilka czynników: technicznych, merytorycznych, społecznych, cyfrowych.

Co warto podkreślić, zdecydowana większość działań była prowadzona w dwóch grupach na portalu Facebook: „Uniwersytet Trzeciego Wieku Kozienickiego Domu Kultury”, gdzie publikowano treści dla słuchaczy Uniwersytetu Trzeciego Wieku KDK oraz „Kulturalna grupa KDK”, gdzie znalazły się treści dla wszystkich mieszkańców Gminy Kozienice. Pracownicy domu kultury zwracają uwagę na fakt, że w poszczególnych grupach zainteresowanie ofertą wyglądało inaczej, co prezentują kolejne wykresy.

3. Jak oceniasz zainteresowanie ofertą publikowaną w "Kulturalnej grupie KDK"?

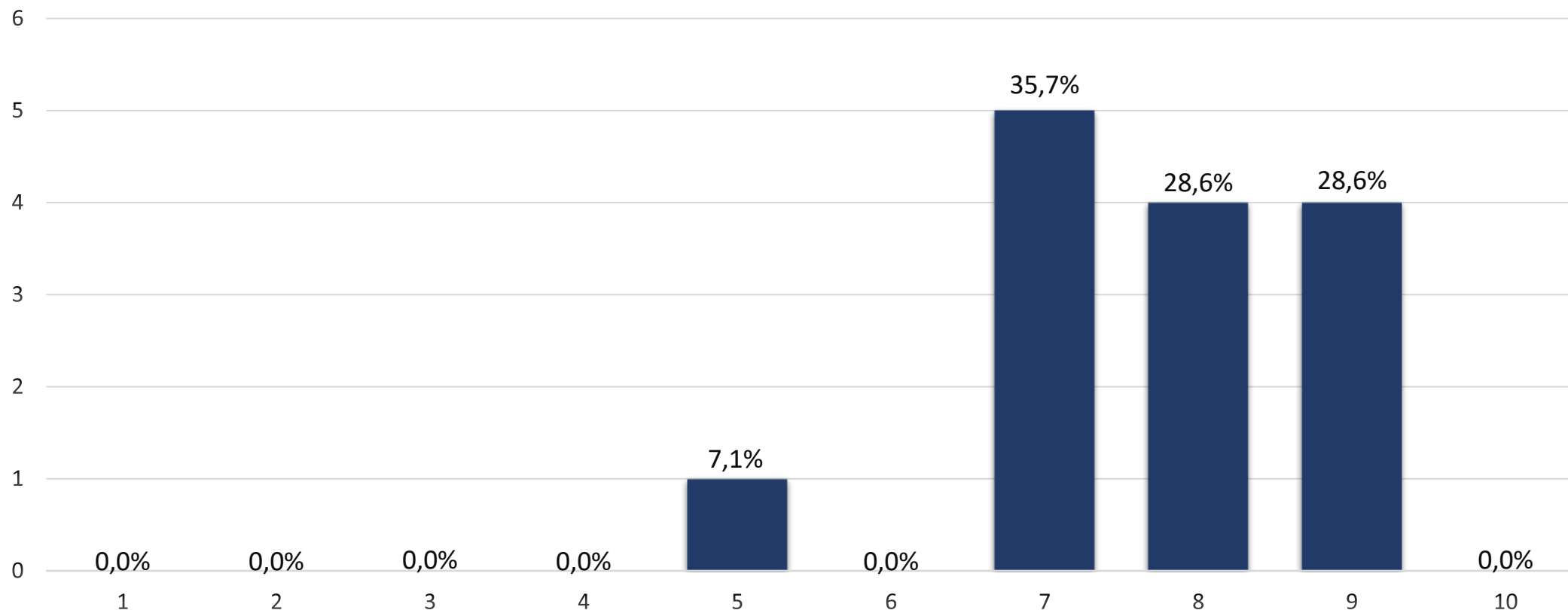
(14 odpowiedzi)



Kadra Kozienskiego Domu Kultury zainteresowanie ofertą publikowaną w „Kulturalnej grupie KDK”, a więc tą skierowaną do wszystkich grup wiekowych ocenia jako przeciętne. Średnia ocen to 5,92 w 10-stopniowej skali.

4. Jak oceniasz zainteresowanie ofertą publikowaną w grupie "Uniwersytet Trzeciego Wieku Kozienickiego Domu Kultury"?

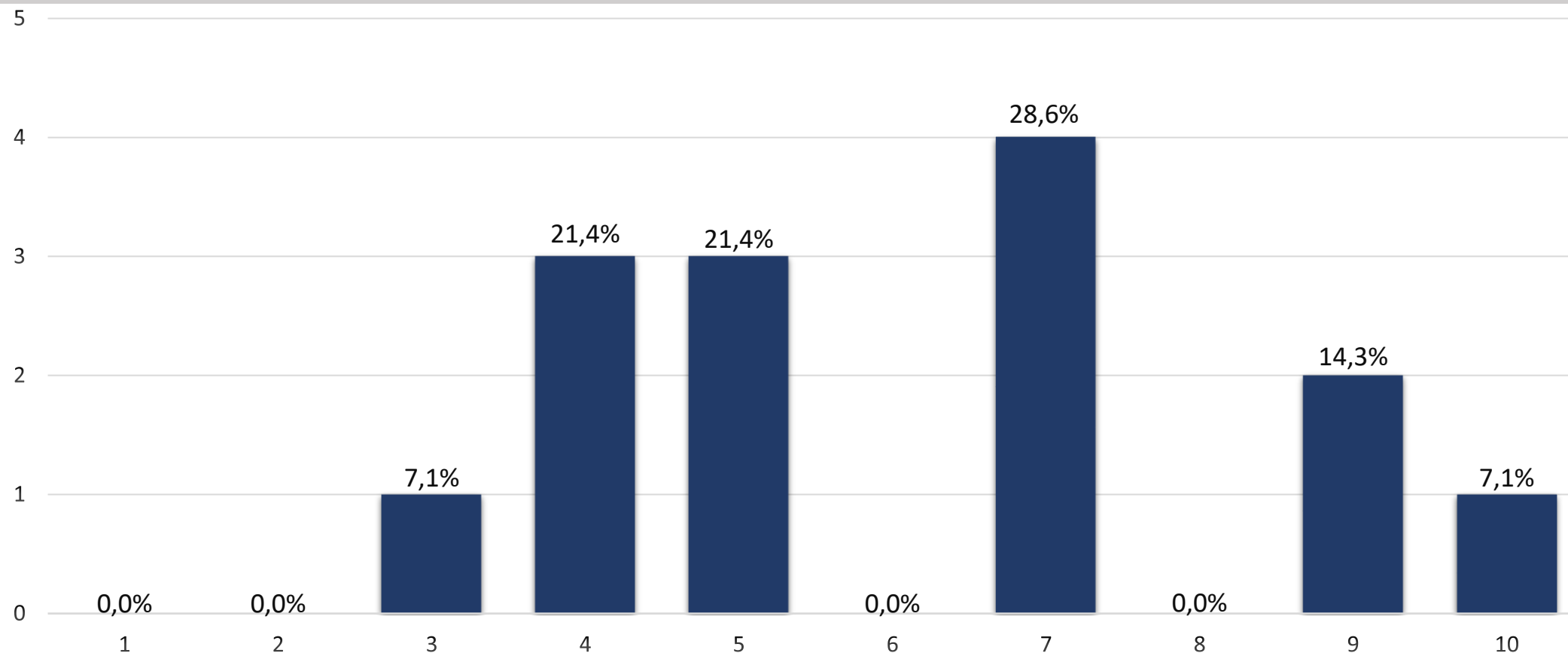
(14 odpowiedzi)



Kozienickiego Domu Kultury wskazuje na znacznie większe zainteresowanie działalnością on-line ze strony seniorów. Tu średnia ocena wynosi 7,71 w 10-stopniowej skali. Warto tu zauważyć fakt, że do grupy „Uniwersytet Trzeciego Wieku Kozienickiego Domu Kultury” od początku jej działalności dołączyła około połowa wszystkich słuchaczy UTW KDK (ok. 250 osób z 500).

5. Jak oceniasz swoje kompetencje techniczne do prowadzenia zajęć i działań w ramach oferty on-line i hybrydowej?

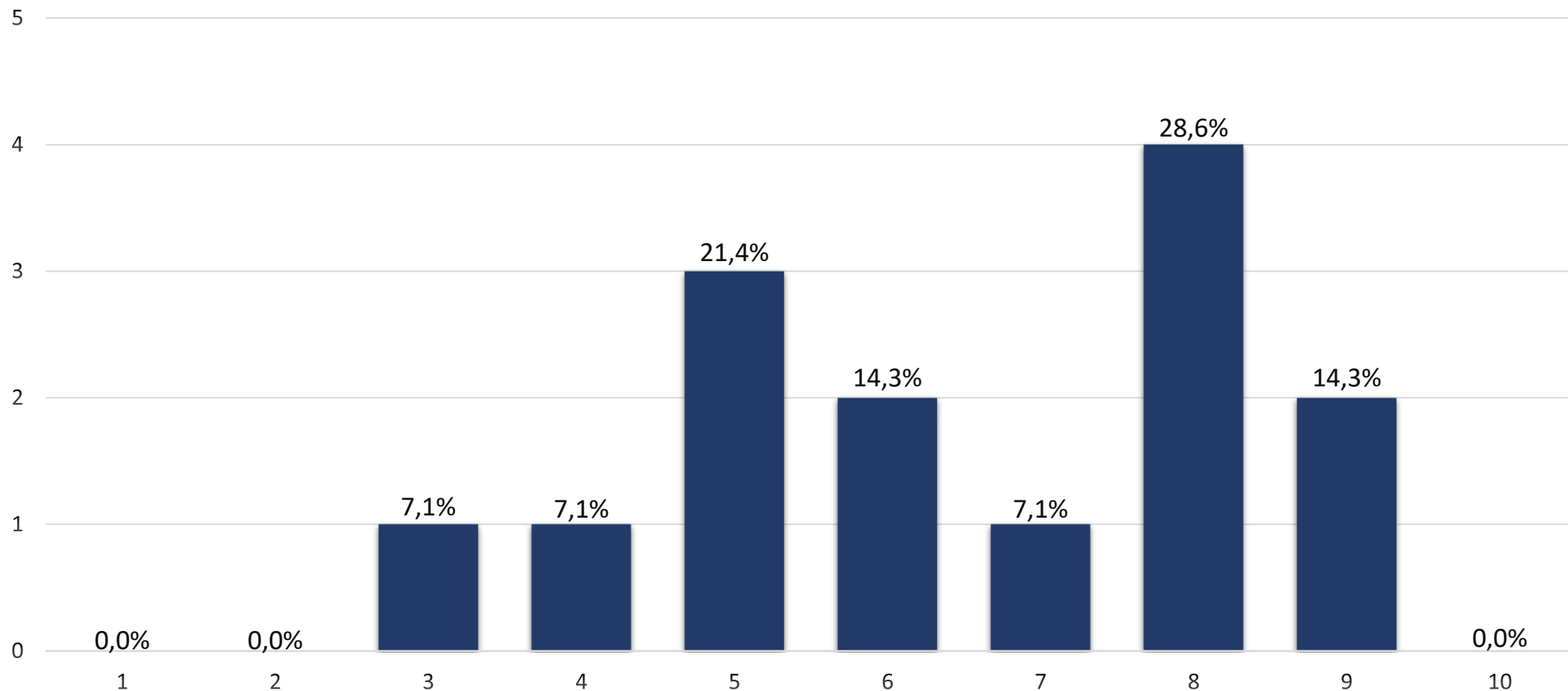
(14 odpowiedzi)



Samoocena kompetencji technicznych w zakresie prowadzenia zajęć / działań w ramach oferty on-line i hybrydowej wskazuje na duże zróżnicowanie umiejętności wśród kadry. Zakładamy, że szkolenia w ramach projektu pozwolą na wyrównanie tego poziomu. Aktualnie średnia oscyluje na poziomie 6,14 w 10-stopniowej skali. W dalszych pytaniach analizujemy poszczególne aspekty, składające się na kompetencje do prowadzenia tego typu działań.

6. Jak oceniasz swoje umiejętności w zakresie obsługi mediów społecznościowych i narzędzi internetowych?

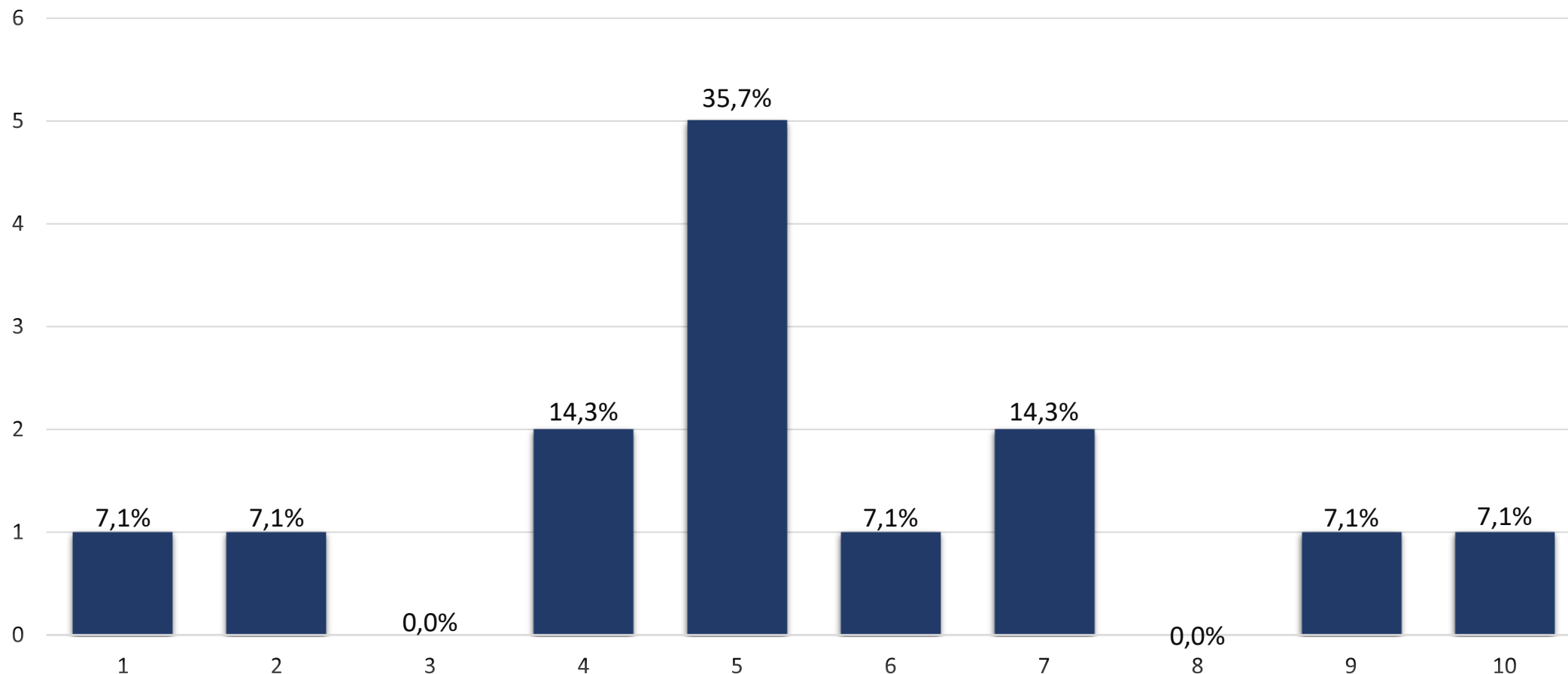
(14 odpowiedzi)



W przypadku umiejętności związanych z social media widzimy duże zróżnicowanie. Cieszyć może fakt, że zdecydowana większość osób (9 z 14) ocenia swoje umiejętności w zakresie od 6 do 9 w 10-ciestopniowej skali, a tylko dwie osoby poniżej przeciętnego wyniku. Średni wynik to 6,21.

7. Jak oceniasz swoje umiejętności w zakresie rejestracji audio-wideo?

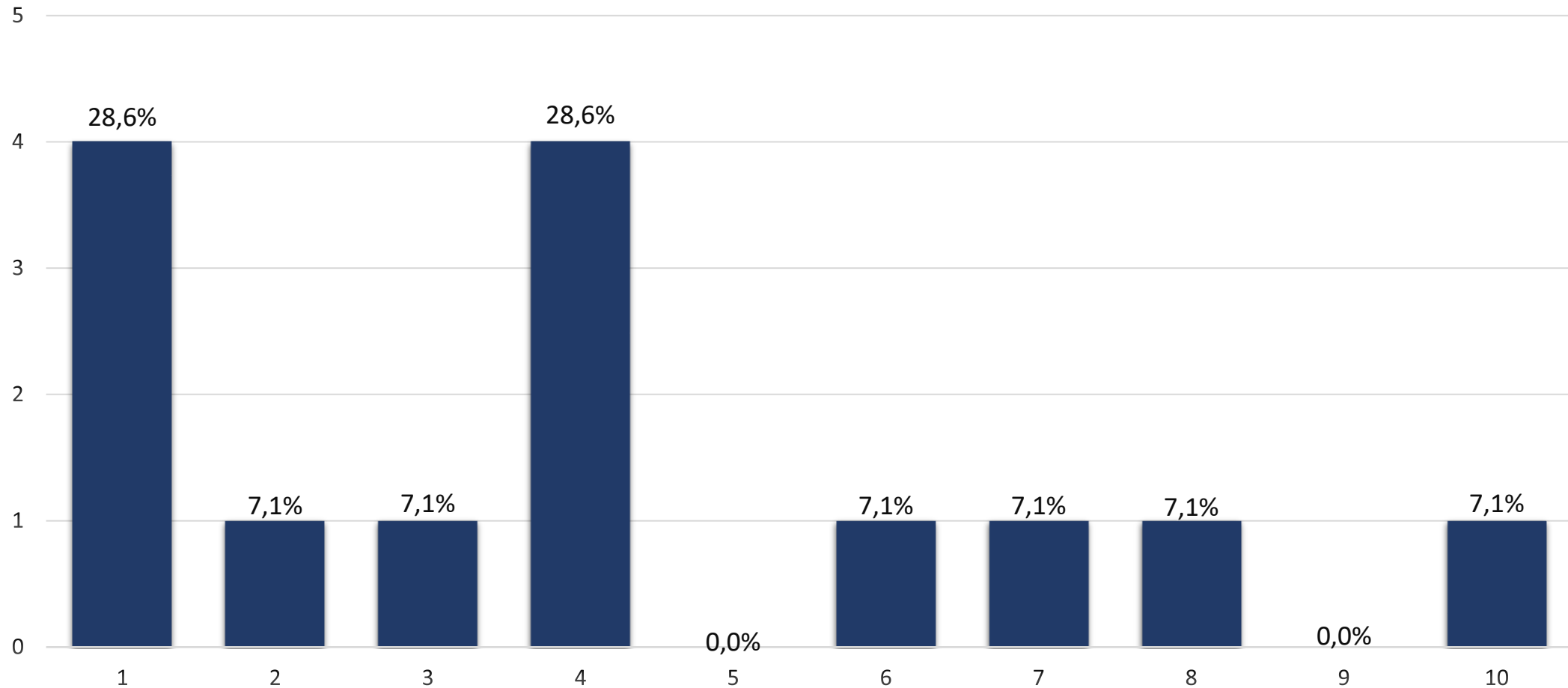
(14 odpowiedzi)



Jeszcze większe zróżnicowanie widzimy w przypadku umiejętności rejestracji audio-wideo, czyli szeroko rozumianego nagrywania materiałów i obsługi sprzętu audio-wideo. W tym przypadku mamy aż cztery skrajne odpowiedzi (1-2 oraz 9-10). Średnia oscyluje wokół 5,35, aczkolwiek w tym przypadku warto podkreślić przede wszystkim rozbieżności wśród ankietowanych.

8. Jak oceniasz swoje umiejętności w zakresie streamingu?

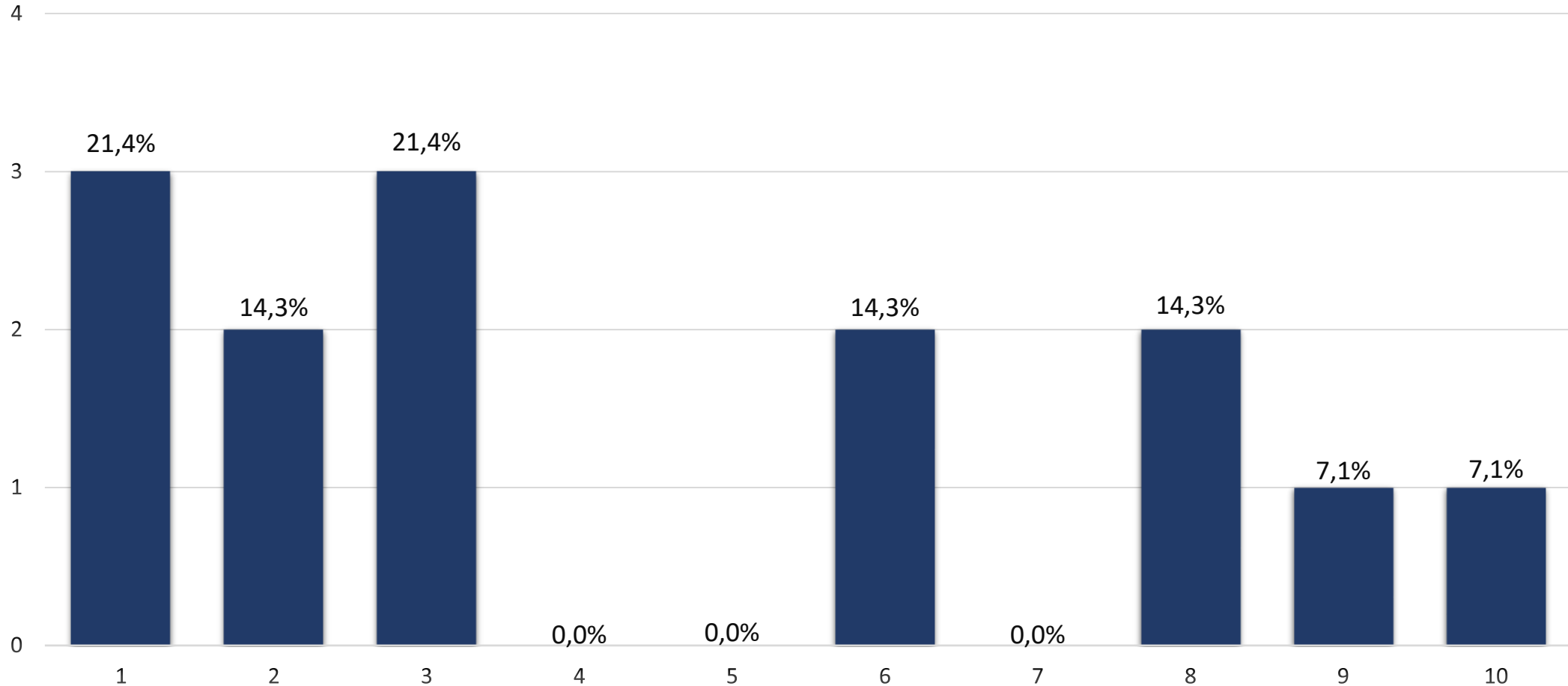
(14 odpowiedzi)



Zdecydowanie gorzej wygląda samoocena umiejętności szeroko rozumianego streamingu. To kompetencje kadry w zdecydowanej większości (10 z 14 ankietowanych osób) są niskie i poniżej przeciętnej. Konieczne jest zatem, aby na ten punkt położyć zdecydowany nacisk w trakcie szkoleń. Średnia na poziomie 4 w 10-stopniowej skali.

9. Jak oceniasz swoje umiejętności w zakresie montażu audio-wideo?

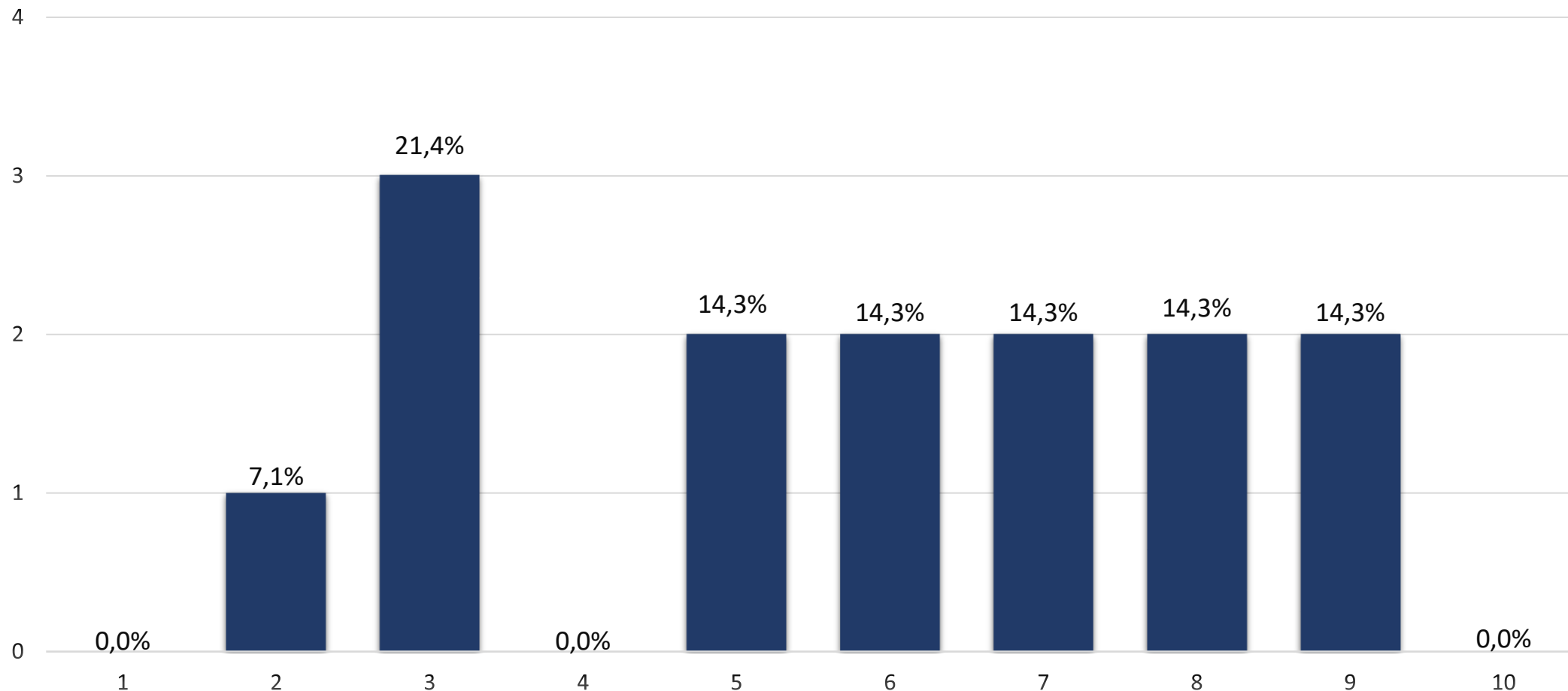
(14 odpowiedzi)



Nieco lepiej wypada samoocena umiejętności montażu audio-wideo, ale i w tym przypadku mamy do czynienia ze skrajnościami, przy czym dominujący jest brak umiejętności w tym zakresie. Średnia na poziomie 4,5 w 10-stopniowej skali.

10. Jak oceniasz swoje umiejętności w zakresie tworzenia i projektowania działań on-line?

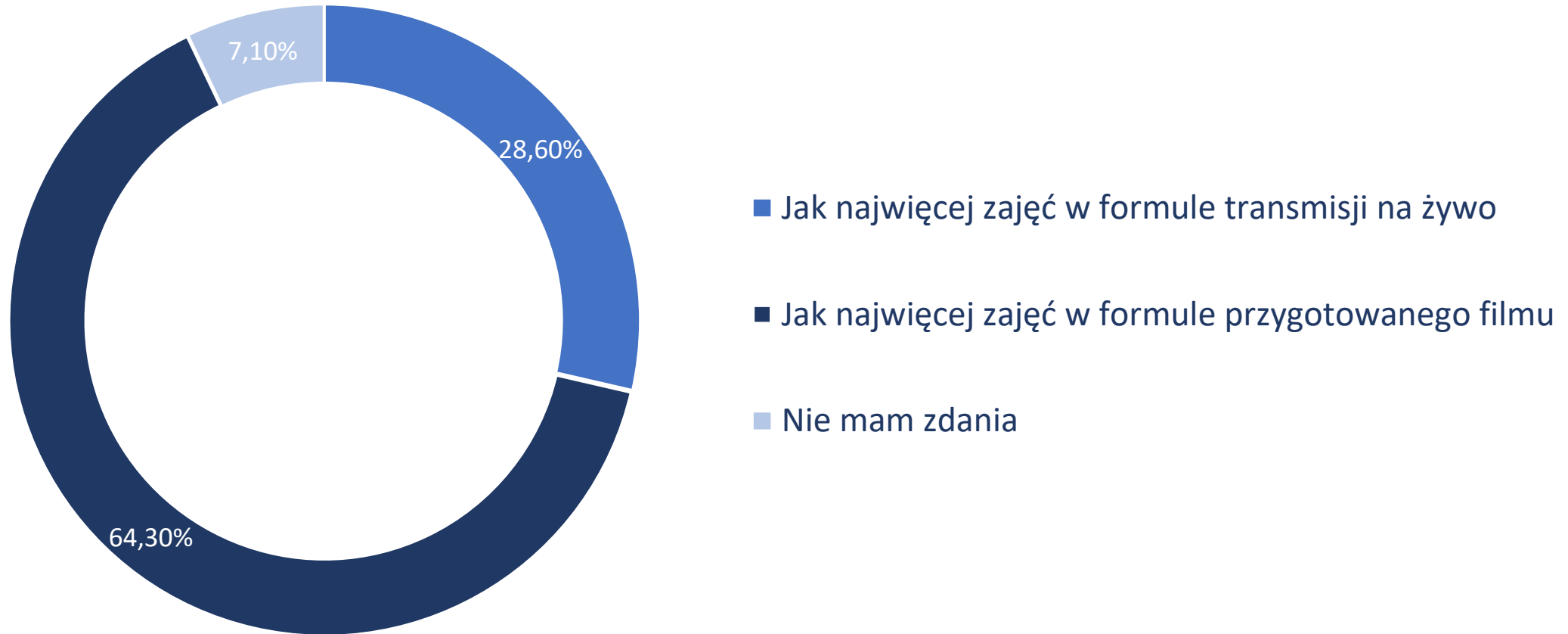
(14 odpowiedzi)



Ostatni zakres samooceny umiejętności dotyczy umiejętności projektowania i tworzenia działań on-line. Ze wszystkich kompetencji ten punkt wypada zdecydowanie najlepiej, co pozwala sądzić, że problemy związane z prowadzeniem tej formy mają przed wszystkim podłoże techniczne. Cieszy fakt, że zdecydowana większość odpowiedzi zamyka się w prawej stronie skali. Średnia na poziomie 5,71 w 10-stopniowej skali.

11. Czy twoim zdaniem zajęcia on-line powinny być prowadzone w formie transmisji na żywo czy filmów nagrywanych wcześniej?

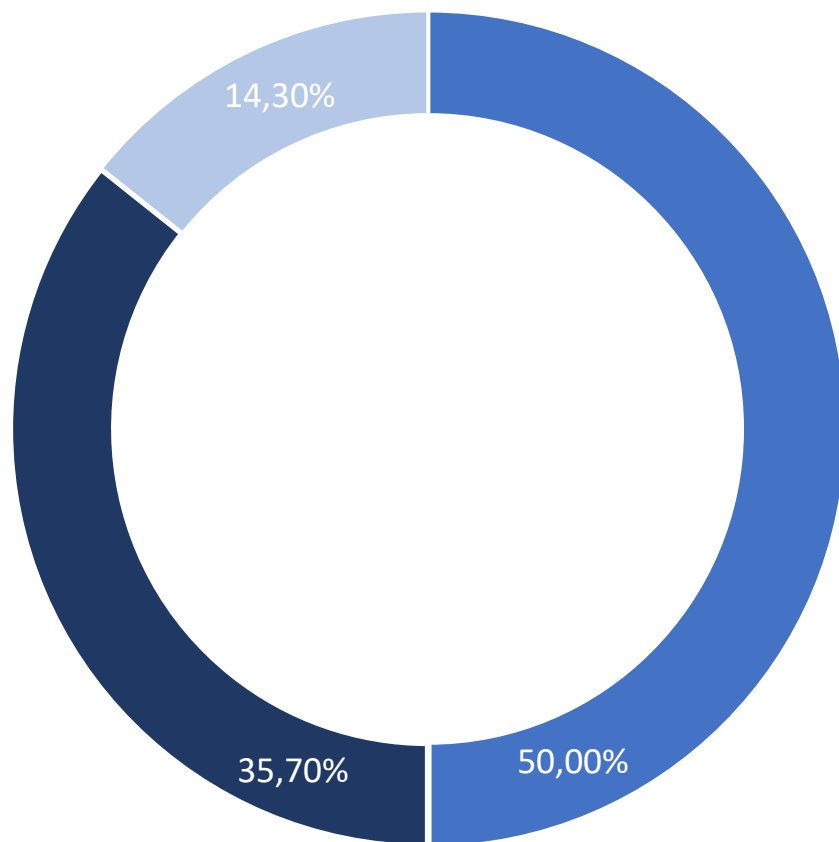
(14 odpowiedzi)



Zapytaliśmy pracowników o to, jaka ich zdaniem powinna być formuła zajęć on-line. 2/3 z nich opowiedziało się za tym, by jak najwięcej treści przygotowywać w formie przygotowanych wcześniej, zmontowanych, profesjonalnych filmów. Jesteśmy ciekawi jakie będzie ich zdanie w trakcie ewaluacji, po zakończeniu projektu.

12. Czy twoim zdaniem wydarzenia on-line powinny być prowadzone w formie transmisji na żywo czy filmów nagrywanych wcześniej?

(14 odpowiedzi)



- Jak najczęściej wydarzeń w formule transmisji na żywo
- Jak najczęściej wydarzeń w formule przygotowanego filmu
- Nie mam zdania

Analogiczne pytanie dotyczyło wydarzeń on-line (w domyśle: koncertów, wernisaży, spotkań autorskich, etc.). Tu połowa odpowiedzi jasno wskazuje formułę transmisji na żywo. Nieco ponad 1/3 wybiera filmy. To kolejne dane, które będą interesujące do analizy po zakończeniu projektu.

Analiza SWOT oferty on-line i hybrydowej Kozienskiego Domu Kultury

*najczęściej wskazywane odpowiedzi

Mocne strony

- różnorodność,
- dostępność w przypadku mieszkańców Gminy Kozienice,
- brak opłat,
- wysoki poziom merytoryczny,
- uporządkowanie oferty,
- przejrzystość,
- duża liczba zajęć on-line, bogata biblioteka filmów,
- dociera do osób, które wcześniej nie korzystały z usług KDK,
- wysokie kompetencje prowadzących,
- dobrej jakości relacje na żywo z wydarzeń w KDK,
- zaplecze lokalowe i techniczne, dobra infrastruktura, bogata oferta zajęć i wydarzeń, dominujący ośrodek kultury w regionie.

Słabe strony

- powtarzalność, przewidywalność,
- mała różnorodność zajęć (głównie plastyczne),
- ograniczanie dostępności do mieszkańców Gminy Kozienice,
- dość niskie zainteresowanie (poza boomem w przypadku I fali),
- stosunkowo niewielka liczba zajęć w formie transmisji na żywo (dominacja filmów),
- niewielka liczba wydarzeń on-line w stosunku do zajęć on-line,
- niskie zaangażowanie widzów,
- z takim pokazaniem oferty dopiero się oswajamy,
- niektóre filmy czy relacje słabszej jakości technicznej - brak sprzętu i szkoleń,
- oferta skierowana tylko do określonej, zamkniętej społeczności,
- brak wystarczająco bogatej oferty zajęć skierowanej typowo do osób dorosłych, ale w wieku „50-”,
- niewystarczająca kadra pracownicza, niewystarczające umiejętności do tworzenia oferty on-line, zbyt niski budżet.

Szanse

- otwarcie się na świat Internetu,
- dotarcie z ofertą do młodzieży,
- aktywizacja osób niepełnosprawnych,
- poprawa jakości i atrakcyjności materiałów poprzez udział kadry w szkoleniach,
- stale rosnąca świadomość mieszkańców nt. oferty on-line może przełożyć się na zainteresowanie,
- nowy sprzęt może przyczynić się do różnorodności treści (realizacja działań do tej pory niemożliwych z przyczyn technicznych),
- większe zaangażowanie kadry KDK może przełożyć się na ciekawsze treści oraz ich liczbę.

Szanse

- szanse związane są z udziałem w programie Cyfrowe DK - szkolenia i nowy sprzęt,
- udostępnienie oferty dla większej liczby odbiorców,
- wydaje mi się, że ukierunkowanie jej właśnie na osoby dorosłe 20-50 lat pod kątem zajęć np. gimnastyka, teatr,
- spore szanse, ponieważ pracownicy coraz lepiej sobie radzą z tego typu zadaniami,
- możliwość pokazania naszej placówki w globalnym świecie i konkurowaniu z innymi placówkami,
- zwiększona promocja działalności, otwarcie dla wszystkich odbiorców,
- wyższy poziom dofinansowania kultury, rosnąca chęć uczestnictwa w wydarzeniach kulturalnych.

Zagrożenia

- problem z Internetem, przeciążenia sieci internetowej,
- absencja pracownicza,
- brak wystarczającego zaangażowania ze strony pracowników i „widzów”,
- obawy przed nowymi technologiami,
- niskie zainteresowanie mieszkańców ze względu na zmęczenie wirtualnym światem,
- niskie zainteresowanie dzieci i młodzieży ze względu na długi czas spędzany przed ekranami w związku z nauką zdalną,
- brak odpowiednich kompetencji sieciowych u odbiorców oferty.

Zagrożenia

- mniej osób będzie przychodziło na wydarzenia kulturalne na żywo,
- izolacja społeczna - kultura to szeroko pojęty humanizm,
- znużenie odbiorcy natłokiem różnych zajęć i propozycji on-line KDK i innych placówek w sieci, chęć powrotu do bezpośredniego kontaktu z instruktorem i innymi uczestnikami zajęć,
- awarie mediów społecznościowych,
- wyczerpanie tematów,
- Powtarzalność,
- konkurencja oferty internetowej.

Pytania otwarte

W ostatniej części ankiety zapytaliśmy kadrę o dwie kwestie, pozostawiając im możliwość udzielenia otwartych odpowiedzi. Dotyczą one ich spostrzeżeń na temat braków w aktualnej ofercie on-line oraz oczekiwań związanych z udziałem w projekcie.

Czego twoim zdaniem brakuje w przypadku oferty on-line i hybrydowej Kozienskiego Domu Kultury?

- niczego,
- większej różnorodności zajęć (np. zajęć muzycznych), koncertów - choćby kameralnych,
- szkoleń i sprzętu,
- zajęć tanecznych,
- wyjścia z ofertą do szerszego spektrum odbiorców,
- interakcji z odbiorcą, z uczestnikami zajęć i wydarzeń,
- zajęć typowo gimnastycznych,
- ciekawych i cyklicznych działań, które zainteresują odbiorców,
- oferty dostosowanej do konkretnych grup (np. wiekowych czy społecznych),
- nowych instruktorów, wywiadów z ciekawymi ludźmi, nowych tematów,
- profesjonalnych zajęć, prowadzonych przez wykwalifikowanych animatorów,
- interakcji z uczestnikami zajęć, wywiadów, sond ulicznych.

Jakie są twoje oczekiwania odnośnie udziału w projekcie "wwwierni kulturze - Kozienski Dom Kultury w sieci dla dorosłych i dzieci"? Czego chciałbyś / chciałybyś nauczyć się na szkoleniach w ramach projektu?

- promocji działań,
- rozwinąć umiejętności związane z rejestracją audio-wideo oraz montażem*,
- jak ciekawie nagrać film/poprowadzić transmisję, aby nas oglądano,
- zdobyć umiejętności sprawniej obsługi w zakresie mediów społecznościowych i narzędzi internetowych,
- chciałabym się nauczyć swobodnego zachowania przed kamerą,
- lepsza obsługa mediów społecznościowych, programów graficznych, transmisji streamingowych, zachowania przed kamerą.

* zdecydowana większość odpowiedzi dotyczyła obsługi sprzętu audio-wideo, montażu, mediów społecznościowych oraz streamingu

Postowie

Zawarte w opracowaniu dane jednoznacznie wskazują na potrzebę realizacji projektu „wwierni kulturze – Kozienicki Dom Kultury w sieci dla dorosłych i dzieci”. Przeprowadzenie cyfrowej konwersji jednostki pozwoli na zwiększenie kompetencji kadry, wyposażenie placówki w odpowiedni sprzęt, a w efekcie na wzbogacanie oferty kulturalnej.

Ankietowani jasno wskazują, które obszary ich kompetencji wymagają dodatkowych nakładów pracy i na co zwrócić uwagę w trakcie prowadzonych szkoleń. Cieszyć może fakt wysokich oczekiwań związanych z projektem, które wskazują na chęć rozwoju, doskonalenia i nabywania nowych umiejętności potrzebnych przy realizacji działań kultury cyfrowej.

Wyniki powyższej ankiety będą wykorzystane również w trakcie ewaluacji projektu po jego zakończeniu.

Dziękujemy za uwagę

Opracowanie merytoryczne: Mariusz Basaj
Opracowanie graficzne: Patrycja Dąbrowska

Projekt Konwersja cyfrowa domów kultury jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020, Oś Priorytetowa nr 3 „Cyfrowe kompetencje społeczeństwa”, Działanie nr 3.2 „Innowacyjne rozwiązania na rzecz aktywizacji cyfrowej”



Fundusze Europejskie
Polska Cyfrowa



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego

