FIKCJE
i
NARRACJE

Raport ewaluacyjny

„Fikcje i narracje: Ludzie teatru w obrazie i dźwięku - nowe media, nowe narzędzia”

Raport ewaluacyjny został stworzony w ramach zadania „Fikcje i narracje: Ludzie teatru w obrazie i dźwięku - nowe media, nowe narzędzia”, finansowanego przez Unię Europejską NextGeneration EU w ramach Programu wspierania działalności podmiotów sektora kultury i przemysłów kreatywnych na rzecz stymulowania ich rozwoju w ramach Krajowego Planu Odbudowy i Zwiększania Odporności.

KRAJOWY PLAN ODBUDOWY

Rzeczpospolita Polska

Sfinansowane przez Unię Europejską NextGenerationEU

SPIS TREŚCI

1. Informacje o projekcie.....3

2. Zakres realizowanych działań.....5

3. Metodologia ewaluacji.....7

4. Wyniki ewaluacji.....10

5. Analiza danych ilościowych.....12

6. Wnioski i rekomendacje.....13

KRAJOWY PLAN ODBUDOWY

Rzeczpospolita Polska

Sfinansowane przez Unię Europejską NextGenerationEU

INFORMACJE O PROJEKCIE

Projekt „Fikcje i narracje: Ludzie teatru w obrazie i dźwięku – nowe media, nowe narzędzia" został zrealizowany w ramach programu Krajowego Planu Odbudowy i Zwiększania Odporności – Inwestycja A2.5.1: Program wspierania działalności podmiotów sektora kultury i przemysłów kreatywnych. Projekt był realizowany przez Jacka Stachowicza w ramach działalności gospodarczej w sektorze kultury i przemysłów kreatywnych.

Realizacja przedsięwzięcia trwała od 20 czerwca 2025 r. do 28 lutego 2026 r. i miała charakter ogólnopolski, a wszystkie działania prowadzone były w formie cyfrowej i online.

Celem projektu było rozwijanie kompetencji cyfrowych i narracyjnych w sektorze kultury oraz popularyzacja nowoczesnych form opowiadania historii z wykorzystaniem narzędzi sztucznej inteligencji. Projekt zakładał tworzenie nowych form edukacyjnych i multimedialnych, które łączą wiedzę o teatrze z nowoczesnymi technologiami oraz wspierają rozwój twórców, edukatorów i instytucji kultury.

W ramach realizacji projektu zrealizowano szereg działań merytorycznych, edukacyjnych i promocyjnych. Najważniejsze z nich obejmowały:

- produkcję 24 odcinków podcastu „Fikcje i narracje", poświęconych teatrowi, narracji i nowym technologiom w kulturze,
- przygotowanie 7 ilustrowanych videobooków poświęconych postaciom z historii polskiego teatru,
- organizację 12-godzinnych warsztatów online dla edukatorów, twórców i osób działających w sektorze kultury,
- realizację 3 spotkań online z ekspertami dotyczącymi dramaturgii, wykorzystania AI w kulturze oraz modeli finansowania treści cyfrowych,
- przygotowanie 3 tutoriali wideo dotyczących tworzenia videobooków z wykorzystaniem narzędzi AI,
- opracowanie i udostępnienie bezpłatnego e-booka edukacyjnego „Jak tworzyć videobooki edukacyjne – krok po kroku",
- przeprowadzenie szkoleń wewnętrznych z zakresu ekologicznej produkcji treści cyfrowych oraz promocji z wykorzystaniem AI,
- opracowanie zestawu procedur dotyczących ekologicznej produkcji treści cyfrowych, promocji z wykorzystaniem AI oraz zarządzania projektami.

KRAJOWY PLAN ODBUDOWY
Rzeczpospolita Polska
Sfinansowane przez Unię Europejską NextGenerationEU

INFORMACJE O PROJEKCIE

Wszystkie materiały powstałe w ramach projektu zostały udostępnione publicznie w Internecie, na stronie www.fikcjeinarracje.pl/ludzieteatru, dzięki czemu mogą być wykorzystywane przez edukatorów, instytucje kultury oraz niezależnych twórców zainteresowanych wykorzystaniem nowych technologii w działalności kulturalnej i edukacyjnej.

Projekt przyczynił się do rozwoju kompetencji cyfrowych w sektorze kultury oraz do upowszechnienia wiedzy na temat wykorzystania sztucznej inteligencji w procesie tworzenia treści edukacyjnych i artystycznych.

KRAJOWY PLAN ODBUDOWY
Rzeczpospolita Polska
Sfinansowane przez Unię Europejską NextGenerationEU

ZAKRES ZREALIZOWANYCH DZIAŁAŃ

W ramach projektu zrealizowano wszystkie zaplanowane działania merytoryczne, edukacyjne oraz organizacyjne. Realizacja przedsięwzięcia przebiegała zgodnie z harmonogramem określonym we wniosku projektowym i obejmowała produkcję treści cyfrowych, działania edukacyjne, opracowanie materiałów szkoleniowych oraz działania rozwojowe i promocyjne.

2.1 Produkcja treści cyfrowych

Jednym z głównych elementów projektu była produkcja materiałów audio i wideo poświęconych teatrowi, narracji oraz nowoczesnym technologiom w kulturze.
W ramach projektu przygotowano i opublikowano:

- 24 odcinki podcastu „Fikcje i narracje", poświęcone tematom związanym z teatrem, narracją, nowymi mediami oraz wykorzystaniem technologii w opowiadaniu historii,
- 7 ilustrowanych videobooków, poświęconych postaciom z historii polskiego teatru.

Materiały te powstały z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych oraz technologii sztucznej inteligencji wspierających proces tworzenia ilustracji, montażu oraz pracy z dźwiękiem. Wszystkie treści zostały udostępnione publicznie w Internecie.

2.2 Działania edukacyjne

Istotnym elementem projektu były działania edukacyjne skierowane do osób działających w sektorze kultury, w szczególności edukatorów, bibliotekarzy oraz niezależnych twórców.

W ramach projektu zrealizowano:

- 12-godzinne warsztaty online, podczas których uczestnicy poznali podstawy tworzenia videobooków edukacyjnych z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i AI,
- 3 spotkania online z ekspertami, dotyczące dramaturgii, wykorzystania sztucznej inteligencji w kulturze oraz modeli finansowania i monetyzacji treści cyfrowych.

Zajęcia odbywały się w formule online, co umożliwiło udział osobom z różnych regionów Polski, w tym z mniejszych miejscowości.

ZAKRES ZREALIZOWANYCH DZIAŁAŃ

2.3 Materiały edukacyjne

W ramach projektu przygotowano również zestaw materiałów edukacyjnych umożliwiających samodzielne rozwijanie kompetencji cyfrowych w sektorze kultury.

Powstały:

- 3 tutoriale wideo, prezentujące proces tworzenia videobooków edukacyjnych – od pomysłu i scenariusza po publikację materiału,
- e-book edukacyjny „Jak tworzyć videobooki edukacyjne – krok po kroku", zawierający praktyczne wskazówki dotyczące pracy z narracją, ilustracją, dźwiękiem oraz narzędziami AI.

Materiały zostały udostępnione bezpłatnie online jako otwarte zasoby edukacyjne.

2.4 Rozwój kompetencji i działania organizacyjne

W celu podniesienia kompetencji w zakresie nowych technologii oraz zrównoważonego zarządzania produkcją cyfrową w ramach projektu zrealizowano także działania rozwojowe.
Obejmowały one:

- udział w dwóch szkoleniach wewnętrznych dotyczących ekologicznej produkcji treści cyfrowych oraz promocji z wykorzystaniem narzędzi AI,
- opracowanie procedur ekologicznej produkcji treści cyfrowych, promocji z wykorzystaniem AI oraz zarządzania projektami, które zostały udostępnione publicznie jako materiały wspierające sektor kultury.

2.5 Działania promocyjne

Równolegle z działaniami merytorycznymi prowadzona była promocja projektu. Obejmowała ona publikację materiałów informacyjnych i promocyjnych w Internecie oraz działania w mediach społecznościowych.
W ramach promocji przygotowano m.in.:

- grafiki promocyjne,
- posty informacyjne w mediach społecznościowych,
- krótkie materiały wideo promujące podcast i videobooki.

Działania promocyjne wspierały upowszechnianie rezultatów projektu oraz zwiększenie dostępności przygotowanych materiałów dla odbiorców zainteresowanych tematyką kultury, teatru i nowych technologii.

METODOLOGIA EWALUACJI

Ewaluacja projektu została przeprowadzona w celu oceny jakości zrealizowanych działań, stopnia osiągnięcia zakładanych celów oraz użyteczności materiałów edukacyjnych i multimedialnych powstałych w ramach przedsięwzięcia. Analiza obejmowała zarówno elementy jakościowe, jak i dane ilościowe dotyczące odbioru materiałów publikowanych w Internecie.

Badanie ewaluacyjne zostało przeprowadzone w końcowym etapie realizacji projektu i obejmowało trzy grupy odbiorców działań projektowych: uczestników warsztatów online, odbiorców materiałów edukacyjnych oraz odbiorców treści multimedialnych (podcastów i videobooków).

Łącznie w badaniu ewaluacyjnym udział wzięło 14 osób, które miały kontakt z różnymi elementami projektu.

3.1 Uczestnicy warsztatów

Pierwszą grupę badawczą stanowili uczestnicy warsztatów online dotyczących tworzenia videobooków edukacyjnych z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i sztucznej inteligencji. W badaniu wzięły udział 4 osoby, które uczestniczyły w zajęciach prowadzonych w ramach projektu.

W tej grupie zastosowano krótką ankietę jakościową oraz rozmowy podsumowujące po zakończeniu warsztatów. Pytania dotyczyły przede wszystkim oceny programu zajęć, przydatności zdobytej wiedzy oraz możliwości wykorzystania poznanych narzędzi w pracy edukacyjnej lub twórczej.

3.2 Odbiorcy materiałów edukacyjnych

Drugą grupą objętą ewaluacją byli odbiorcy materiałów edukacyjnych powstałych w ramach projektu, w szczególności tutoriali wideo oraz e-booka dotyczącego tworzenia videobooków edukacyjnych.

W tej części badania udział wzięło 10 osób, które zapoznały się z materiałami edukacyjnymi udostępnionymi online. W ich przypadku zastosowano krótką ankietę jakościową zawierającą pytania otwarte dotyczące użyteczności materiałów, ich przystępności oraz możliwości wykorzystania zdobytej wiedzy w praktyce.

METODOLOGIA EWALUACJI

3.3 Odbiorcy podcastów i videobooków

Trzecią analizowaną grupę stanowili odbiorcy treści multimedialnych powstałych w ramach projektu, w szczególności podcastu „Fikcje i narracje" oraz ilustrowanych videobooków poświęconych postaciom z historii polskiego teatru.

W tej części ewaluacji wykorzystano przede wszystkim analizę danych statystycznych dotyczących odbioru materiałów publikowanych online, takich jak liczba odsłuchań, wyświetleń oraz aktywność odbiorców w kanałach internetowych projektu. Dodatkowo zebrano opinie jakościowe od wybranych odbiorców materiałów.

Zastosowanie kilku metod badawczych pozwoliło na uzyskanie zarówno informacji liczbowych dotyczących zasięgu projektu, jak i jakościowych opinii odbiorców na temat wartości edukacyjnej oraz atrakcyjności przygotowanych materiałów.

WYNIKI EWALUACJI

W ramach ewaluacji przeanalizowano opinie uczestników oraz odbiorców poszczególnych działań projektu. Analiza obejmowała trzy grupy badawcze: uczestników warsztatów online, odbiorców materiałów edukacyjnych oraz odbiorców treści multimedialnych (podcastów i videobooków). Wyniki badania wskazują na pozytywny odbiór działań projektowych oraz wysoką ocenę wartości edukacyjnej przygotowanych materiałów.

4.1 Ocena warsztatów

W ewaluacji warsztatów udział wzięły 4 osoby, które uczestniczyły w zajęciach dotyczących tworzenia videobooków edukacyjnych z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i sztucznej inteligencji.

Uczestnicy ocenili warsztaty bardzo pozytywnie. W szczególności doceniono ich praktyczny charakter oraz możliwość poznania narzędzi wykorzystywanych w produkcji treści edukacyjnych.

Najczęściej wskazywane korzyści z udziału w warsztatach obejmowały:

- zdobycie podstawowej wiedzy dotyczącej pracy z narzędziami AI w kulturze i edukacji,
- poznanie procesu tworzenia videobooków edukacyjnych,
- możliwość wykorzystania nowych narzędzi w pracy zawodowej lub działalności twórczej.

Uczestnicy zwracali również uwagę na przystępną formę prowadzenia zajęć oraz możliwość zadawania pytań i konsultowania własnych pomysłów.

Przykładowe opinie uczestników:

„Warsztaty były bardzo inspirujące i pokazały, że nowe technologie mogą być realnym wsparciem w pracy edukacyjnej."

„Najbardziej wartościowa była możliwość zobaczenia całego procesu powstawania videobooka – od pomysłu do gotowego materiału."

WYNIKI EWALUACJI

4.2 Ocena materiałów edukacyjnych

Drugą analizowaną grupą byli odbiorcy materiałów edukacyjnych przygotowanych w ramach projektu. W badaniu wzięło udział 10 osób, które zapoznały się z tutorialami wideo oraz e-bookiem dotyczącym tworzenia videobooków edukacyjnych.

Respondenci wskazywali przede wszystkim na praktyczny charakter materiałów oraz ich przystępną formę. W opinii odbiorców materiały mogą być wykorzystywane zarówno przez edukatorów, jak i osoby zainteresowane samodzielnym tworzeniem treści cyfrowych.

Najczęściej wskazywane zalety materiałów obejmowały:

- jasne przedstawienie kolejnych etapów tworzenia materiałów multimedialnych,
- przystępne wprowadzenie do pracy z narzędziami AI,
- możliwość samodzielnego wykorzystania zdobytej wiedzy w praktyce.

Przykładowe opinie respondentów:

„Materiały są bardzo przejrzyste i dobrze pokazują proces tworzenia videobooków krok po kroku."

„Tutoriale wideo pozwalają łatwo zrozumieć, jak wykorzystać nowe technologie w pracy edukacyjnej."

WYNIKI EWALUACJI

4.3 Odbiór podcastu i videobooków

Trzecią analizowaną grupę stanowili odbiorcy treści multimedialnych przygotowanych w ramach projektu, w szczególności podcastu „Fikcje i narracje" oraz ilustrowanych videobooków poświęconych postaciom z historii polskiego teatru.

Respondenci wskazywali, że materiały te stanowią interesujące połączenie wiedzy o teatrze z nowoczesnymi formami narracji oraz wykorzystaniem technologii cyfrowych.

Najczęściej wskazywane elementy pozytywne obejmowały:

- przystępny sposób prezentowania tematów związanych z historią teatru,
- atrakcyjną formę wizualną videobooków,
- połączenie narracji audio z elementami ilustracyjnymi i animacją.
-

Odbiorcy zwracali uwagę, że materiały mogą pełnić funkcję edukacyjną i popularyzatorską oraz stanowić inspirację do własnych działań twórczych.

Przykładowe opinie respondentów:

„Videobooki są ciekawą formą popularyzacji historii teatru – dobrze łączą narrację z ilustracją."
„Podcast jest inspirujący i pokazuje, jak nowe technologie mogą wspierać opowiadanie historii."

ANALIZA DANYCH ILOŚCIOWYCH

Oprócz opinii uczestników ewaluacja projektu obejmowała także analizę danych ilościowych dotyczących zrealizowanych działań oraz zasięgu materiałów publikowanych online. Analiza ta pozwoliła ocenić skalę realizacji projektu oraz zainteresowanie odbiorców przygotowanymi treściami.

W ramach projektu zrealizowano wszystkie działania zaplanowane w harmonogramie przedsięwzięcia. Obejmowały one produkcję materiałów multimedialnych, działania edukacyjne oraz przygotowanie materiałów szkoleniowych i dokumentacji projektowej.

WNIOSKI I REKOMENDACJE

Analiza przebiegu realizacji projektu oraz opinie uczestników i odbiorców wskazują, że przedsięwzięcie zostało zrealizowane zgodnie z założeniami i spotkało się z pozytywnym odbiorem. Zrealizowane działania pozwoliły na stworzenie zestawu wartościowych materiałów edukacyjnych i multimedialnych oraz na rozwój kompetencji cyfrowych związanych z wykorzystaniem nowych technologii w kulturze.

Jednym z najważniejszych wniosków płynących z realizacji projektu jest duże zainteresowanie tematyką wykorzystania narzędzi cyfrowych i sztucznej inteligencji w działalności kulturalnej i edukacyjnej. Uczestnicy warsztatów oraz odbiorcy materiałów edukacyjnych podkreślali praktyczny charakter przekazywanej wiedzy oraz możliwość wykorzystania poznanych narzędzi w swojej pracy.

Istotnym rezultatem projektu okazało się także połączenie treści edukacyjnych z formami narracyjnymi, takimi jak podcasty czy videobooki. Taka forma przekazu zwiększa dostępność wiedzy oraz pozwala na dotarcie do szerszego grona odbiorców zainteresowanych kulturą i historią teatru.

Doświadczenia z realizacji projektu pokazują również, że działania prowadzone w formule online mogą skutecznie docierać do osób z różnych regionów Polski, w tym z mniejszych miejscowości, gdzie dostęp do podobnych inicjatyw edukacyjnych bywa ograniczony.

Na podstawie przeprowadzonej ewaluacji można sformułować kilka rekomendacji dotyczących dalszego rozwoju podobnych inicjatyw:

- kontynuowanie działań edukacyjnych związanych z wykorzystaniem nowych technologii w sektorze kultury,
- rozwijanie form narracyjnych łączących treści edukacyjne z materiałami audio i wideo,
- dalsze udostępnianie materiałów edukacyjnych w formie otwartych zasobów cyfrowych,
- rozwijanie warsztatów i szkoleń umożliwiających twórcom i edukatorom zdobywanie kompetencji cyfrowych.

Podsumowując, projekt przyczynił się do zwiększenia dostępności wiedzy o nowych technologiach w kulturze, a także do popularyzacji nowoczesnych form opowiadania historii w przestrzeni cyfrowej. Powstałe materiały oraz zdobyte doświadczenia mogą stanowić podstawę do dalszych działań edukacyjnych i twórczych w przyszłości.

KRAJOWY PLAN ODBUDOWY
Rzeczpospolita Polska
Sfinansowane przez Unię Europejską NextGenerationEU