

ZINTEGROWANA ANIMACJA SPOŁECZNA

NA RZECZ DOBRA WSPÓLNEGO:

SPOŁECZNOŚCI LOKALNE A SPOŁECZNOŚCI WIRTUALNE

MATERIAŁY EDUKACYJNE DLA PRACOWNI DOBRA WSPÓLNEGO

Z perspektywy doświadczeń Akademii Rozwoju Filantropii w Polsce i jej partnerów animacja społeczności polega (i) na wspieraniu i pomocy dla istniejących w społeczności lokalnej grup zorganizowanych lub (ii) na tworzeniu nowych, które będą aktywnie współuczestniczyć w życiu społeczności¹. ARFP stosuje w swoich działaniach model animacji instytucjonalnej, wykorzystującej takie narzędzia jak: granty i stypendia, działalność edukacyjną i doradczą, mentoring i e-mentoring, kampanie i e-kampanie społeczne. Działania ARFP włączają nowe technologie, dzięki czemu animacja instytucjonalna może być prowadzona także na odległość. Nie zawsze ma ona charakter tradycyjnej animacji, angażującej animatora, który bezpośrednio pracuje z daną społecznością. ARFP swoje wsparcie adresuje głównie do małych społeczności lokalnych, w których często można spotkać szereg ograniczeń, wynikających głównie z trudniejszego (niż w dużych ośrodkach miejskich) dostępu do zasobów kapitału ludzkiego (szczególnie w zakresie wyspecjalizowanych umiejętności i odpowiedniego doświadczenia) i społecznego (szczególnie sieci społecznych i grup wsparcia). Często istotnym ograniczeniem jest utrudniony dostęp do wiedzy i kompetencji (słaba znajomość języków obcych, trudności komunikacyjne), jak i dobrych praktyk.

W XXI wieku naturalnym sposobem na pokonanie tych ograniczeń staje się wykorzystanie technologii ICTs (Information and Communication Technologies). Wykorzystanie technologii informacyjnych i komunikacyjnych w animacji społecznej jest szczególnym wyzwaniem, niniejsze opracowanie nie zajmuje się tym, jak promować wykorzystywanie ICT w działaniach społecznych, są organizacje, które się w tym specjalizują (np. FRSI), materiał ten ma na celu przybliżenie specyfiki każdego z tych dwóch środowisk – wirtualnego i realnego – w kontekście animacji. Funkcjonowanie w dotychczasowym paradygmacie opierającym się

¹ T. Kazimierczak, *Koncepcja animacji lokalnej w projekcie liskowskim.*, [w:] *Animacja lokalna i przedsiębiorczość społeczna na rzecz rozwoju obszarów wiejskich.*, [red.]I. Rybka, Broszura pokonferencyjna, Instytut Spraw Publicznych, Warszawa 2008, s. 19

wyłącznie na technikach animacji społeczności terytorialnych lub przeciwstawiającym je technikom animacji społeczności wirtualnych przestało być skuteczne. Wyzwaniem stojącym przed skuteczną animacją na miarę realiów XXI w. jest więc konieczność szukania dróg i rozwiązań, które dostrzegają dualną naturę współczesnych społeczności, ich jednoczesną aktywność w świecie *realnym* jak i wirtualnym. W ten sposób możemy zapewnić społecznościom, które borykają się z pewnymi deficytami w kapitale ludzkim, społecznym, materialnym czy też kapitale wiedzy i kompetencji, takie zasoby, które są dostępne wyłącznie za pomocą nowoczesnych technologii i które leżą poza terytorium danej społeczności. Nowoczesne technologie informacyjne i komunikacyjne pozwalają również na transfer i wymianę zasobów pomiędzy społecznościami lokalnymi, z drugiej strony zaś strony – umożliwiają odwoływanie się do kapitałów dostępnych w ośrodkach miejskich czy też akademickich, w kraju i poza jego granicami.

Połączenie sztuki animacji społecznej w społecznościach terytorialnych jak i wirtualnych wymagało połączenia doświadczeń Akademii, szczególnie opracowanej we współpracy z prof. Anną Gizą – Poleszczuk i jej zespołem metody „animacji dla dobra wspólnego”², oraz Fundacji Dobra Sieć aktywnie rozwijającej różnorodne formy aktywności społecznej w świecie wirtualnym, w tym e-wolontariat. Ta współpraca zaowocowała wypracowaniem unikalnego podejścia do animacji społecznej opisanego jako zintegrowana animacja społeczna, wykorzystująca ICTs do wprowadzenia zmiany społecznej. Chcemy za pomocą zintegrowanej animacji społecznej nie tylko pokazywać korzyści z łączenia świata realnego ze światem wirtualnym, ale także, aby to łączenie odbywało się w sposób naturalny, instynktowny, aby nauczyć społeczności pewnych nawyków sięgania po narzędzia dostępne w sieci.

DEFINICJA ZINTEGROWANEJ ANIMACJI SPOŁECZNEJ

Zintegrowaną animację społeczną zdefiniować można na kilka sposobów:

ZINTEGROWANA ANIMACJA SPOŁECZNA integruje wszystkie dostępne rozwiązania i narzędzia animacji społecznej: tradycyjne, skierowane do społeczności terytorialnych, oraz e-narzędzia wykorzystujące możliwości ICTs, skierowane do społeczności wirtualnych.

² Jak lokalnie budować dobro wspólne? Nowa strategia animacji społeczności lokalnych – „Dobre, bo wspólne”, opracowanie zbiorowe, Akademia Rozwoju Filantropii w Polsce, Warszawa, 2009.

ZINTEGROWANA ANIMACJA SPOŁECZNA ma charakter animacji instytucjonalnej, wykorzystującej takie narzędzia jak: granty i stypendia, działalność edukacyjną i doradczą, mentoring i e-mentoring, kampanie i e-kampanie społeczne.

ZINTEGROWANA ANIMACJA SPOŁECZNA jest innowacyjnym podejściem do animacji społecznej, wynikającym z zaobserwowanych zmian społecznych zainicjowanych przez rosnącą internetyzację społeczeństwa.

Cechą wyróżniającą zintegrowaną animację społeczną jest równorzędne traktowanie aktywności podejmowanych przez społeczności w obszarach wirtualnych jak i terytorialnych, a więc podążanie za zachodzącymi zmianami społecznymi i kulturowymi oraz naturalną energią społeczną.

Przedstawione podejście jest również odpowiedzią na problemy spotykane współcześnie przez wiele społeczności lokalnych. Nawet w przypadku tych bardzo aktywnych i już potrafiących współdziałać w celu budowania dobra wspólnego i pokonywania problemów społecznych, pojawia się moment, w którym wyczerpują się dostępne w skali lokalnej zasoby, niezbędne do kontynuowania działań i dalszego rozwoju. Wydaje nam się więc zupełnie naturalnym odwołanie w takiej sytuacji do możliwości stwarzanych przez ICTs oraz bogactwa stojącego za społecznościami wirtualnymi, mogącymi zniwelować bariery wynikające z wysycenie lokalnych zasobów.

CELE ZINTEGROWANEJ ANIMACJI SPOŁECZNEJ

Celem zintegrowanej animacji społecznej jest pobudzenie i pełne wykorzystanie potencjału samoorganizacji zintegrowanych społeczności terytorialnych oraz wirtualnych, przeciwdziałanie pogłębiani wykluczenia cyfrowego oraz cyfrowego analfabetyzmu, a także wykorzystanie bogactwa stojącego za społecznościami wirtualnymi. W przypadku wielu społeczności palącym problemem stało się również wykorzystywanie w pełni dostępnego sprzętu IT.

Naszym celem jest wypracowanie rozwiązań praktycznych i dających wymierne korzyści uczestnikom zintegrowanej animacji społecznej przy jednoczesnej budowie dobra wspólnego i podnoszeniu jakości życia mieszkańców społeczności terytorialnych.

TRZY FILARY ZINTEGROWANEJ ANIMACJI SPOŁECZNEJ

Skuteczność każdego przedsięwzięcia, zarówno społecznego, jak i komercyjnego, wynika w znacznej mierze z właściwego ugruntowania podejmowanych działań. Również w przypadku zintegrowanej animacji społecznej możemy mówić o pewnych filarach, bez uwzględnienia których trudno wyobrazić sobie prowadzenie skutecznych działań.

Niezwykle istotne jest **włączenie w proces animacji społecznej skutecznych metod pozyskiwania kapitału społecznego, ludzkiego, materialnego, wiedzy i kompetencji**. Skutecznych, a więc takich, które pozwolą na zwiększenie efektywności prowadzonych działań przy jednoczesnym minimalizowaniu ich kosztów. Drugim filarem zintegrowanej animacji społecznej jest **świadome i skuteczne zarządzanie jej przestrzeniami**. Chcąc wprowadzić zmianę społeczną musimy uświadomić sobie i uwzględniać wszystkie obszary, w jakich aktywni są członkowie danej społeczności lokalnej. Te same osoby, grupy i organizacje są już obecne w przestrzeni wewnętrznej (swoich domach, instytucjach publicznych, ośrodkach kultury itp.), zewnętrznej (publicznej) oraz wirtualnej. Każda z tych przestrzeni ma swoją specyfikę i jest już na stałe wpisana w krajobraz społeczności. Skuteczność działań jest więc uwarunkowana między innymi tym, jak dobrze je poznamy i uwzględnimy w procesie animacji społecznej. III filar to **rozwój zintegrowanej animacji społeczności lokalnych**, opartej o programy grantowe i stypendialne, kampanie i e-kampanie społeczne oraz edukacyjne, mentoring i e-mentoring. Taki rodzaj animacji skoncentrowany jest wokół instytucji (sformalizowanej bądź też nie) tworzonej przez lokalną społeczność dla lokalnej społeczności, a nie wokół osoby animatora, która pojawia się i współpracuje ze społecznością lokalną przez określony przedział czasu; pozwala więc na ciągłość i trwałość prowadzonych działań. W każdej społeczności lokalnej istnieje naturalny, choć czasem nieuświadomiony, ośrodek życia kulturalnego czy też społecznego, który ma ogromny potencjał ku temu by stać się lokalnym centrum zintegrowanej animacji społecznej. Ochotnicze Straże Pożarne, Koła Gospodyń Wiejskich, gminne świetlice i biblioteki, lokalne organizacje pozarządowe i grupy działania bardzo często dysponują sprzętem komputerowym z dostępem do Internetu, który może być przez nie wykorzystany do zapoczątkowania działań opartych o zintegrowaną animację społeczną. Oczywiście, elementy prezentowanego podejścia pojawiają się w sposób spontaniczny i naturalny w wielu z realizowanych już działaniach i projektach społecznych, celem niniejszej publikacji jest jednak pokazanie jak najszerszego spektrum nowych możliwości stojących przed społecznościami lokalnymi, uświadomienie im, jak wiele wymiernych korzyści, przy niewielkim nakładzie środków, mogą one przynieść, i w końcu - zachęcenie do świadomego i pełnego wdrażania zintegrowanej animacji społeczności lokalnych.

ZINTEGROWANA ANIMACJA SPOŁECZNA: PRZYKŁADY ŁĄCZENIA ANIMACJI W ŚWIECIE REALNYM Z ANIMACJĄ WIRTUALNĄ

Można znaleźć wiele przykładów na to, jak skutecznie łączyć metody animacji tradycyjnej, stosowanej w społecznościach terytorialnych, z animacją za pomocą nowych technologii dla społeczności wirtualnych. W niniejszym opracowaniu przytaczamy kilka z nich, które ilustrują, jak animacja instytucjonalna jest w Polsce i na świecie wykorzystywana do wprowadzenia zmiany społecznej.

Avaaz, czyli animacja globalna

"Avaaz" oznacza "głos" w kilku językach wschodnioeuropejskich i arabskich. Jest to również społeczność międzynarodowa ludzi zainteresowanych oddolnym wpływaniem na politykę światową i tworzeniem przeciwwagi dla globalnych instytucji wolnego rynku. Avaaz jest niezwykle ciekawym przykładem animacji, łączącej nowe technologie z tradycyjnymi formami aktywizmu społecznego. Organizacja działa za pośrednictwem strony internetowej avaaz.org, w ramach której mobilizuje ponad 11 milionów członków ze 193 krajów. Od momentu powstania Avaazu w styczniu 2007 roku, zaangażowali się oni w ponad 63,5 miliona akcji, polegających na podpisywaniu petycji, zbieraniu funduszy na niezależne media, wysyłaniu e-maili i dzwonieniu do rządzących oraz organizowaniu protestów "w realu".

Avaaz używa Internetu nie tylko jako narzędzia pozwalającego przekraczać bariery geograficzne, ale również po to, by zwiększyć liczbę obszarów, w których jego członkowie mogą interweniować. Dlatego nie posiada oddziałów w poszczególnych krajach, ale działa w oparciu o pracę jednego, globalnego zespołu, który koncentruje się na najbardziej palących problemach, bez względu na tematykę. Jego zadaniem jest opracowanie skutecznych kampanii, które pozwolą szybko i zrozumiale poinformować członków o problemie (za pomocą newslettera), zaproponować rozwiązanie i zaprosić do podjęcia konkretnych działań. Dotyczą one na przykład zwalczania handlu ludźmi, wsparcia oburzonych oraz walki z wycinaniem lasów.

Avaaz skupia wokół siebie wirtualną społeczność globalną, ale wykorzystuje również potencjał lokalnych grup pochodzących z konkretnych krajów. Pomagają one w diagnozowaniu problemów i komunikowaniu o kryzysach wymagających natychmiastowej reakcji i stanowią grupę, z której rekrutują się uczestnicy lokalnych akcji. Dzięki tak ogromnemu kapitałowi ludzkiemu, konsekwentnemu budowaniu kapitału społecznego oraz umiejętnej diagnozie potrzeb, Avaaz jest w stanie osiągać spektakularne sukcesy i realnie wpływać na politykę międzynarodowych korporacji i państw na całym świecie.

www.avaaz.org

Sparked – mikrowolontariat dla wszystkich

Sparked to rozbudowany portal internetowy angażujący e-wolontariuszy we wspieranie organizacji pozarządowych za pośrednictwem Internetu. Jego zadaniem jest zaktywizowanie jak największej liczby osób, mogą poświęcić na wolontariat niewiele czasu i zachęcenie ich do podjęcia działań charytatywnych. Każda organizacja pozarządowa z dowolnego kraju może dzięki temu skorzystać z pomocy ponad 24 000 e-wolontariuszy zalogowanych w serwisie. Warunkiem jest jedynie publikowanie "zleceń" wolontariackich w formie mikro-zadań, które muszą być wykonalne "on-line", wymagać niewielkiej ilości czasu i kończyć się osiągnięciem konkretnego celu lub stworzeniem konkretnej rzeczy (np. tekstu czy grafiki). Opublikowane zadanie wyświetla się w serwisie – od tego momentu e-wolontariusze mogą przystąpić do dzieła. Każdy i każda z nich może wybierać zadania sortując je według swoich pól zainteresowań (np. opieka nad zwierzętami czy głód na świecie) lub pod kątem swoich umiejętności (social media, tłumaczenia, PR, grafika itd.). Po wybraniu zadania, wolontariusze komentują je proponując najlepsze, ich zdaniem, rozwiązania. Do komentarzy mogą dodawać też pliki zawierające projekty graficzne, propozycje tekstów czy zdjęcia. Ogromne znaczenie ma tu fakt, że wszystkie komentarze są widoczne dla innych użytkowników, którzy mogą na nie odpowiadać i przyznawać punkty najlepszym propozycjom. Dzięki temu tworzy się społeczność ekspertów o podobnych ideałach i podobnych celach, którzy mogą się nawzajem inspirować i wspierać w pomocy organizacjom pozarządowym.

Sparked jest przykładem specyficznego projektu animacyjnego, mającego miejsce tylko w przestrzeni wirtualnej i podzielonego na mini projekty prowadzone przez liderów grup – organizacje pozarządowe (ewaluacje także przebiegają tutaj na poziomie pojedynczych mikro projektów). Choć to one proponują zadania i decydują, kiedy zostaną one zakończone z sukcesem, to użytkownicy są tu najważniejsi: występują w roli ekspertów proponujących konkretne rozwiązania, oferujących fachową wiedzę i oceniających siebie nawzajem. Jednocześnie cały projekt odpowiada również strukturze kampanii multanimacyjnej w szerokiej skali, z jednej strony diagnozując potrzeby (brak wolontariuszy wspierających organizacje pozarządowe, brak czasu na wolontariat, potrzeba wsparcia pracy organizacji ze strony ekspertów), z drugiej gromadząc ogromny kapitał społeczny, ludzki i wiedzy.

sparked.com

The Story of Stuff - opowieści o (ważnych) rzeczach

Projekt The Story of Stuff powstał z dwudziestominutowego filmu o tym, w jaki sposób masowa produkcja dóbr wpływa na środowisko naturalne i warunki życia całych społeczeństw. Film natychmiast stał się przebojem a widzowie zaczęli zasypywać autorkę prośbami o więcej informacji o współczesnej konsumpcji i o wskazówki na temat tego, jak mogą pomóc zmienić świat na lepsze. W ten właśnie sposób, w odpowiedzi na potrzeby setek internautów z całego świata, powstał regularnie działający projekt animacyjny o międzynarodowym zasięgu.

Do tej pory The Story of Stuff stworzył siedem animowanych filmów krótkometrażowych opisujących wpływ mechanizmów produkcji, współczesnej polityki i wolnego rynku na życie codzienne każdego z nas (m.in. Opowieść o bankructwie, Opowieść o kosmetykach czy Opowieść o butelkowanej wodzie). Każdy film wzbogacony jest o dodatkowe informacje dotyczące każdego z poruszanych w nim problemów (np. tego, jak toksyczne składniki kosmetyków wpływają na zdrowie pracowników salonów piękności), a jego ilustrowany scenariusz, wraz z przypisami i źródłami naukowymi, można ściągnąć ze strony w formacie pdf. The Story of Stuff nie tylko diagnozuje problemy, z jakimi boryka się dzisiaj ludzkość, ale również proponuje konkretne rozwiązania i oferuje odbiorcom możliwość podjęcia konkretnych działań. Najczęściej chodzi o wsparcie kampanii organizacji pozarządowych działających na rzecz rozwiązania konkretnych problemów, choć nie tylko – użytkownicy są również zachęceni do kontaktowania się z prawodawcami i uważnego obserwowania działalności polityków.

The Story of Stuff działa w oparciu o współpracę z członkami społeczności, jaką wokół siebie zgromadził. Każdy chętny może zorganizować pokaz wybranego filmu w swoim mieście i przeprowadzić dyskusję na ten temat: jak wynika z mapy umieszczonej na stronie projektu, do tej pory setki osób na całym świecie wzięło udział w takich wydarzeniach (wliczając w to tajne spotkania w Chinach). Ponadto, na stronie znajdują się rozbudowane scenariusze lekcji dla nauczycieli szkół średnich oraz podpowiedzi na temat tego, jak zorganizować przyjęcie tematyczne dotyczące poszczególnych problemów i w jaki sposób zmobilizować jego uczestników do podjęcia działań na rzecz poprawy sytuacji. Każdy może również wesprzeć projekt bezpośrednio, wpłacając pieniądze na rzecz projektu, kupując książkę lub DVD, albo zostając e-wolontariuszem i tłumacząc jeden z filmów na swój język.

www.storyofstuff.org

Dawca.pl – świadome dawstwo narządów

Portal Dawca.pl został stworzony przez lekarzy Akademii Medycznej w Gdańsku, zaniepokojonych złym stanem transplantologii w Polsce, a obecnie jest prowadzony przez studentów Gdańskiego Uniwersytetu Medycznego oraz Wydziału Prawa Uniwersytetu Gdańskiego. Celem kampanii jest szerzenie wiedzy o transplantologii oraz propagowanie odpowiedzialnego świadomego dawstwa. Ponieważ jest to inicjatywa nieformalna, Dawca.pl bazuje przede wszystkim na metodach animacyjnych, pozwalających włączyć jak największą liczbę osób w szerzenie jego misji. W tym celu, zespół projektu umożliwia wszystkim aktywne wsparcie celów Dawcy. Po pierwsze, każdy może zostać ambasadorem świadomego dawstwa narządów a funkcja ta jest potwierdzona specjalnie wydanym certyfikatem. Aby go otrzymać, należy przejść krótki kurs – podstawowy lub zaawansowany - na temat transplantologii i zdać prosty test weryfikujący przyswojoną w czasie kursu wiedzę. Każdy poziom kursu uprawnia do zostania ambasadorem Dawcy. Certyfikat to jednak nie tylko element gry polegającej na zdobywaniu wiedzy. Uświadamia on również, że wcale nie trzeba być ekspertem, żeby móc szerzyć ideę świadomego dawstwa wśród członków rodziny i przyjaciół. Ponadto, każdy użytkownik może przystąpić do klubu Dawca.pl przy Polskim Towarzystwie Programów Zdrowotnych, wypełniając deklarację dawcy – jednocześnie każdy posiadacz takiej deklaracji jest zachęcany do noszenia jej przy sobie (na przykład w portfelu) i podejmowanie dyskusji o dawstwie przy każdej sposobności. Portal zawiera również mnóstwo dodatkowych informacji dotyczących na przykład stosunku różnych religii do transplantacji, przyszłości przeszczepów oraz najważniejszych wydarzeń w tej dziedzinie.

Choć Dawca.pl nie wykorzystuje animacji w spektakularny sposób, jest ważnym przykładem wykorzystania filozofii zarządzania społecznością: oddaje on wiedzę i inicjatywę osobom odwiedzającym portal i zachęca je do samodzielnego działania. W 2011 roku inicjatywa ta została doceniona: Dawca.pl została uznana za najlepszą w Unii Europejskiej – wygrała organizowany przez Fundację Dobra Sieć europejski konkurs "Discover e-volunteering" nagradzającego najlepsze programy angażujące wolontariuszy przez internet.

www.dawca.pl

Szlachetna Paczka – wirtualna koordynacja realnej pomocy

W ramach dorocznej akcji Stowarzyszenia Wiosna, tuż przed świętami Bożego Narodzenia udziela się pomocy tysiącom rodzin znajdującym się w trudnej sytuacji życiowej. Pomoc ta dostosowana jest do ich potrzeb: każda rodzina we współpracy z wolontariuszem lub wolontariuszką tworzy listę potrzebnych im rzeczy, jedzenia czy kosmetyków. W 2011 roku pomoc otrzymało niemal 11 900 rodzin w całej Polsce a wszystkie przekazane paczki pochodziły od prywatnych darczyńców: osób indywidualnych, firm i instytucji. Sposobem na zmobilizowanie i koordynację tylu tysięcy osób była nie tylko doskonała organizacja pracy, ale przede wszystkim wykorzystanie metod właściwych animacji.

Aby odpowiednio przygotować akcję, Szlachetna Paczka zaangażowała setki wolontariuszy, którzy zbierali od rodzin informacje (a więc dokonywali diagnozy potrzeb) i mejlowo oraz telefonicznie kontaktowali się z darczyńcami deklarującymi chęć pomocy konkretnym rodzinom. Wybór rodziny następował za pośrednictwem strony internetowej kampanii: po utworzeniu konta użytkownika, każdy darczyńca wybierał region, w którym mieszka i wyszukiwał rodziny, których potrzeby był w stanie zaspokoić. W większości przypadków paczki dla każdej rodziny przygotowało więcej osób, które razem fundowały prezenty, pakowały je i dostarczały do magazynu: organizatorzy szacują, że w Szlachetną Paczkę mogło się zaangażować nawet 180 000 osób. Również za pośrednictwem strony internetowej do akcji mogły zgłaszać się osoby, które chciały zostać liderami Szlachetnej Paczki i zorganizować akcję w swojej miejscowości.

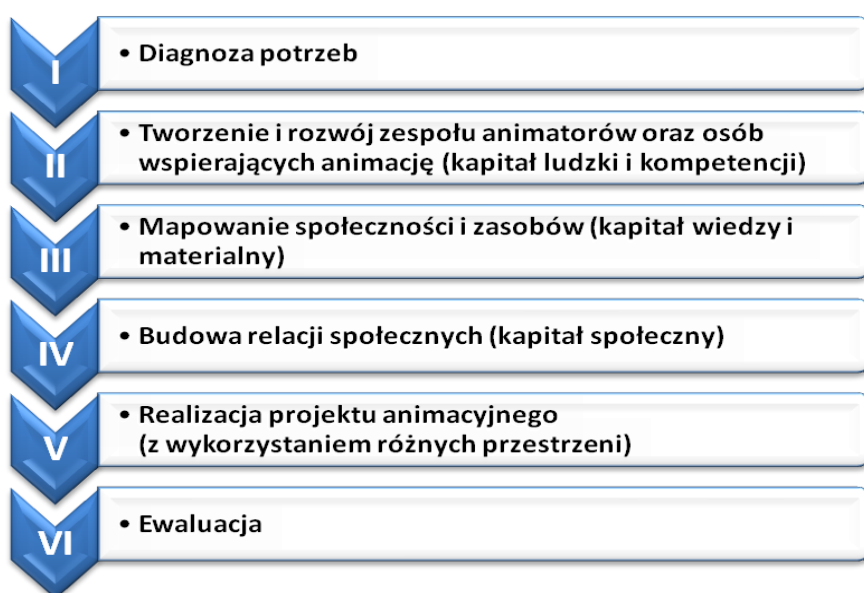
Kontakt ze Szlachetną Paczką nie kończył się w momencie oddania darów do magazynu. Po przekazaniu paczek rodzinom, każdy darczyńca otrzymał od wolontariuszy raport, w którym opisywał przekazanie prezentów, reakcje rodziny oraz podziękowania. Po zakończonej akcji, każdy mógł również wziąć udział w procesie ewaluacji, oceniając organizację pomocy w internetowej ankiecie. W efekcie, dzięki przemyślanemu wykorzystaniu tradycyjnych i nowoczesnych narzędzi, udało się zaangażować w działania dobroczynne tysiące osób, włączonych od początku do końca w proces pomocy.

www.szlachetnapaczka.pl

ZINTEGROWANA ANIMACJA SPOŁECZNA JAKO PROCES

Chcąc przedstawić od strony operacyjnej jak może przebiegać proces zintegrowanej animacji społecznej opracowaliśmy jej uproszczony model, w którym animację dla dobra wspólnego wzbogacamy innymi formami animacji społecznej wykorzystującej ICTs:

Uproszczony model zintegrowanej animacji społecznej:



I. Diagnoza potrzeb

- Wykorzystanie narzędzi ICT, m.in.
 - internetowe formularze ankiet, m.in. Google Docs,
 - desk research – wyszukanie i analiza informacji dostępnych w Internecie,
 - mailing z zaproszeniem do udziału w badaniu,
 - analiza treści publikowanych w mediach społecznościowych (m.in. Facebook, NaszaKlasa, YouTube),
 - analiza blogów i wypowiedzi na forach,
 - pytania i quizy przeprowadzane w portalach społecznościowych (m.in. Facebook, NaszaKlasa),
 - analiza najczęściej wyświetlanych treści w serwisach takich jak YouTube,

Miejska Biblioteka Publiczna w Ełku

ciekawym i prostym narzędziem analizy potrzeb biblioteki jest zakładka „ZADAJ PYTANIE BIBLIOTEKARZOWI” na stronie internetowej biblioteki. Za pomocą komunikatora Gadu-Gadu (bez konieczności instalowania go na komputerze), można skontaktować się z bibliotekarzem i zadać pytanie na nurtujący czytelnika temat. W ten sposób biblioteka może zbierać informacje o potrzebach mieszkańców.

[WWW.biblioteka.elk.pl](http://www.biblioteka.elk.pl)

→ rankingi najczęściej wyszukiwanych haseł w wyszukiwarkach internetowych, najczęściej podpisywanych e-petycji.

- Wsparcie e-wolontariuszy, m.in.

→ pomoc w działaniach wymienionych powyżej,

→ opracowanie metodologii i narzędzi do diagnozy,

→ stworzenie listy środowisk, osób i instytucji, które należy uwzględnić w diagnozie,

→ dostęp do eksperckiej wiedzy i doświadczenia.

II. Tworzenie i rozwój zespołu animatorów oraz osób wspierających animację (kapitał ludzki i kompetencji)

- Wsparcie e-wolontariuszy:

→ współpraca ekspercka (kapitał kompetencji),

→ członkowie zespołu animatorów, osoby wspierające.

- Zdalna współpraca poprzez Internet, m.in.

→ dokumenty Google Docs,

→ kalendarz Google,

→ grupy utworzone w portalach społecznościowych (m.in. Facebook, NaszaKlasa, YouTube).

Kalendarz gminy Zduny

Przy Bibliotece Gminnej w Zdunach powstał elektroniczny kalendarz imprez w mieście i gminie. Do tego celu wykorzystano powszechnie dostępne narzędzie, czyli Google Calendar. Dzięki kalendarzowi można w łatwy sposób przekazywać mieszkańcom informacje o planowanych wydarzeniach np. kulturalnych.

III. Mapowanie społeczności i zasobów (kapitał wiedzy i materialny)

- Stworzenie profilu społeczności terytorialnych i wirtualnych poprzez Internet, z wykorzystaniem narzędzi ICTs oraz oprogramowania komputerowego:

→ wyszukanie kluczowych członków społeczności (aktywnych w przestrzeni wirtualnej jak i realnej),

→ zbadanie i zmapowanie kanałów komunikacji, wewnętrznych oraz zewnętrznych (w przestrzeni wirtualnej uwzględniające m.in. portale społecznościowe, blogi, fora internetowe),

→ stworzenie bazy informacji o zasobach społeczności.

Wirtualny spacer po gminie Bojszowy

Na stronie Urzędu Gminy Bojszowy można odbyć wirtualny spacer po gminie dzięki interaktywnej mapie, dostępnej na www.bojszowy.pl – mapa zapewnia powszechny dostęp do bieżących informacji na temat gminy, wzmacniając kapitał wiedzy i kompetencji lokalnej społeczności.

- Zastosowanie aplikacji do zwizualizowania profilu społeczności, m.in.

Graj w Borne Sulinowo

Nad historyczno-edukacyjną grą planszową pt. „Borne Sulinowo – wczoraj i dziś” przez pół roku pracowało kilka nastolatków, wspieranych przez grono dorosłych miłośników historii miasta. Dzięki temu stworzono planszę, rozwinięciem której mogłoby być stworzenie wersji online (komputerowej lub aplikacji na telefon komórkowy) np. z wykorzystaniem geolokalizacji.

- mapy Google,
- MindMapping,
- prezentacje Prezi.

- Działania fundraisingowe

- wyszukiwanie i komunikacja z potencjalnymi sponsorami,
- mechanizmy click and donate,
- portale fundraisingowe takie jak globalgiving.org, polakpotrafi.pl.

- Tworzenie zasobów wiedzy

- mechanizmy Wiki,
- crowdsourcing,
- grupy eksperckie, e-wolontariusze.

Z ręcznikiem i piosenką przez życie

Na Podlasiu wiele społeczności pielęgnuje i rozwija lokalne tradycje i obrzędy, aby zachować je od zapomnienia. Mieszkańcy Hajnówki i Bielska Podlaskiego zrealizowali projekt pod nazwą „Z ręcznikiem i piosenką przez życie”. Kiedyś każdy mieszkaniec tych terenów otrzymywał w dniu narodzin tradycyjny podlaski ręcznik obrzędowy, który potem towarzyszył mu przez całe życie. Zwyczaj ten już zanikł, ale pozostała tradycja pięknie zdobionych, kolorowych ręczników. W ramach projektu przeprowadzono inwentaryzację blisko 400 ręczników, powstała też baza danych ręcznika ludowego, która dostępna jest na stronie <http://www.bielskirecznik.pl/>. Na stronie tej znajdują się także wzorniki haftu i koronek, dostępne do pobrania. Bielski ręcznik ma także swój profil na Facebooku. W ten sposób pamięć o tradycji trafia do szerokiego grona odbiorców, także spoza Podlasia.

www.bielskirecznik.pl/

IV. Budowa relacji społecznych (kapitał społeczny)

- Nawiązanie i podtrzymywanie komunikacji z kluczowymi członkami społeczności aktywnych w przestrzeni realnej oraz wirtualnej:
 - osoby indywidualne,
 - grupy i organizacje (terytorialne oraz wirtualne),
 - wsparcie sieci grup i organizacji (terytorialnych oraz wirtualnych),
 - grupy ekspertów i e-wolontariuszy,
 - grupy samopomocowe,
 - władze publiczne (m.in. e-administracja),
 - przedstawiciele środowiska biznesu,
- prowadzenie stron www, mailing, newsletter, obecność w mediach społecznościowych,
- działania fundraisingowe.

V. Realizacja projektu animacyjnego.

Realizacja projektu zintegrowanej animacji społecznej służy pozyskaniu kapitałów niedostępnych społeczności lokalnej, co pozwoli na:

- minimalizowanie kosztów,
- zwiększenie efektywności,
- zwiększenie zasobów wiedzy i kompetencji.

Głuchołazy

Centrum Kultury – Miejska i Gminna Biblioteka Publiczna w Głuchołazach w ramach programu Aktywna Biblioteka realizowała dwa projekty: „Akademia Młodego Człowieka” oraz „Klub Młodego Rodzica”. Celem pierwszego było podniesienie aktywności młodych ludzi i zachęcenie ich do samorozwoju, drugi miał na celu stworzenie miejsc dla młodych rodziców z małymi dziećmi, gdzie mogliby spędzić czas i zintegrować się. Oba projekty były bieżąco relacjonowane w Internecie na blogach, założonych na darmowym serwisie blogspot.com.

Dajmy Czadu! - Żywiec Bez Czadu

Kampania społeczna Żywieckiej Fundacji Rozwoju i jej partnerów obejmowała swym zasięgiem miasto Żywiec i okoliczne miejscowości i miała na celu powstrzymanie procederu palenia śmieci w przydomowych piecach i ochronę czystego powietrza w Żywcu. W kampanii ramach przeprowadzono szereg akcji: zajęcia dla młodzieży w szkołach, konkursy (na film edukacyjny, na reportaż, konkurs fotograficzny), po mieście jeździł czadowy autobus oklejony hasłami kampanii, zorganizowano Eko-telefon. Wiele z tych działań było prowadzonych w sieci. Organizatorzy umiejętnie połączyli działania prowadzone bezpośrednio w mieście z działaniami w Internecie, dając tym samym możliwość udziału w kampanii także osobom mieszkającym poza Żywcem, a którym na sercu leży dobro miasta i czyste powietrze. W Internecie prowadzone były konkursy, powstała strona internetowa poświęcona kampanii, na której zamieszczane są bieżące działania podejmowane w ramach walki o czyste powietrze, można tam obejrzeć filmiki, zdjęcia i inne materiały multimedialne o kampanii. Powstał także profil na Facebooku poświęcony akcji „Żywiec bez czadu”. Dzięki kampanii udało się przekonać wiele organizacji i instytucji do tego, by przyłączyły się do walki o czyste powietrze w Żywcu.

www.zywiecbezcządu.beskidy.org.pl

Przykładowe działania podejmowane w ramach projektu zintegrowanej animacji społecznej, uwzględniające jej różne płaszczyzny:

- spotkania i chaty online ze znanymi osobami, którzy przedstawiają swoją drogą rozwoju zawodowego - rozwój wiedzy i kompetencji w zakresie rozwoju osobistego (np. stypendia, pozyskiwanie funduszy UE, edukacja),
- zadania wolontariackie i e-wolontariackie - rozwój postaw obywatelskich i partycypacyjnych poprzez wykonywanie,
- opracowywanie gier miejskich wykorzystujących technologie mobilne, geotargetowanie,
- rajdy i gry miejskie wykorzystujące m.in. kody QR, labirynty znaczeń, organizowane np. wokół ważnych znaczeń historycznych (miejsca, ludzie), połączone z wykonywaniem zdjęć a następnie ich publikacją w Internecie,
- działania na rzecz rozwoju umiejętności kreatywnych (artystycznych), zarówno w oparciu o narzędzia realne i wirtualne wraz z ich praktycznym zastosowaniem (film, muzyka i fotografia - nauka wykorzystywania narzędzi internetowych np. programów graficznych, obróbki zdjęć, montażu kręconych filmów za pomocą telefonów komórkowych połączona z tworzeniem fotoblogów, filmików internetowych),
- organizacja koncertów muzycznych, przedstawień – promocja poprzez Internet, archiwizacja dyskografii, materiałów video w Sieci, na serwerach wirtualnych,
- wydawanie lokalnej gazety, również w Internecie, z możliwością współtworzenia treści przez internautów,
- integracja międzypokoleniowa poprzez warsztaty dot. korzystania z komputerów i Internetu dla osób starszych, prowadzone przez lokalną młodzież, tworzenie realnych oraz wirtualnych kronik i baz tradycji lokalnych,
- organizowanie konkursów w sieci - głosowanie wśród internautów na najciekawsze projekty społeczne, gdzie następnie inicjatywy z najwyższą liczbą głosów otrzymują statuetkę czy dyplom (np. Dobroczyńca Roku, Gwiazdy Dobroczyńności) lub nagrodę w postaci dofinansowania działań (np. aplikacja na Facebooku, gdzie internauci mogą oddawać głosy na konkretne projekty służące walce z niedożywieniem wśród dzieci, w ramach programu grantowego Podziel się Posiłkiem).

VI. Ewaluacja

- Wykorzystanie narzędzi ICT, - analogicznie do etapu diagnozy potrzeb.

KORZYŚCI PŁYNAĆCE ZE ZINTEGROWANEJ ANIMACJI SPOŁECZNEJ

Główną korzyścią wynikającą z zastosowania zintegrowanej animacji społecznej jest **zapewnienie dostępu do kapitałów (ludzkiego, społecznego, materialnego, wiedzy i kompetencji) niedostępnych dla społeczności lokalnych**, poprzez pełne wykorzystanie wszystkich dostępnych rozwiązań i narzędzia animacji społecznej: tradycyjnych, skierowanych do społeczności terytorialnych, oraz e-narzędzi, wykorzystujących możliwości ICTs, skierowanych do społeczności wirtualnych.

Podejście takie umożliwia skuteczne przeprowadzenie projektu animacyjnego w warunkach funkcjonowania współczesnych społeczności, których aktywności obejmują zarówno przestrzeń terytorialną jak i wirtualną.

Korzyści wynikające z zastosowania zintegrowanej animacji społecznej można **zaprezentować poprzez kapitał ludzki, społeczny, materialny oraz kapitał wiedzy i kompetencji:**

- **kapitał ludzki:**
 - rozszerzenie dostępu do osób o potrzebnych kompetencjach i umiejętnościach,
 - dostęp do kapitału ludzkiego poza granicami społeczności terytorialnej.

- **kapitał społeczny:**
 - zbudowanie e-społeczności faktycznie zaangażowanej w misję oraz realizowane działania (znacznie wykraczającej poza instrumentalne wykorzystanie społeczności internetowych jako biernych odbiorców treści informacyjno-promocyjnych),
 - dostęp do sieci i społeczności internetowych,
 - wykorzystanie już istniejących przestrzeni aktywności społecznej (w obszarze wirtualnym jak i terytorialnym),
 - dostęp do społeczności branżowych,
 - możliwość budowania relacji społecznych wykraczających poza granice społeczności terytorialnej,
 - możliwość przepływu niezbędnych kapitałów pomiędzy społecznościami.

- **kapitał materialny:**

- obniżenie kosztów i podniesienie efektywności w zarządzaniu projektem społecznym szczególnie w takich obszarach jak: analiza potrzeb, komunikacja i promocja, ewaluacja,

- możliwości pozyskiwania środków poprzez wykorzystanie narzędzi ICTs i dostęp do kanałów komunikacji internetowej (np. mechanizmy click and donate, wyszukiwanie potencjalnych sponsorów, portale takie jak polakpotrafi.pl, globalgiving.org, mechanizm crwodsourcingu)

- **kapitał wiedzy i kompetencji:**

- dostęp do źródeł wiedzy takich jak Wikipedia,

- dostęp do wiedzy i doświadczenia społeczności pomocowych i samopomocowych,

- dostęp do dobrych praktyk z różnych krajów i kultur.

PRZESTRZEŃ ZINTEGROWANEJ ANIMACJI SPOŁECZNEJ

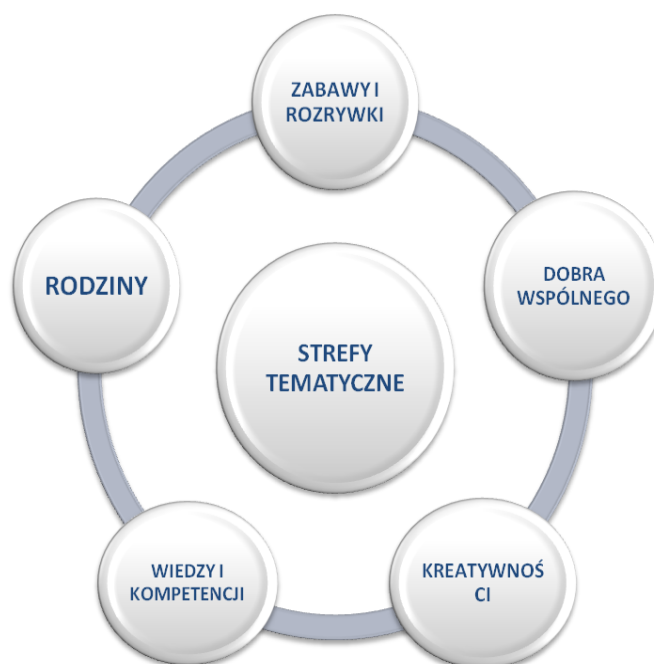
Przełamanie ograniczeń, jakie wiążą się z animacją społeczności terytorialnych i szerokie korzystanie z kapitału ludzkiego i społecznego oraz kapitału wiedzy przy wykorzystaniu ICTs, jest jedną z największych korzyści, jakie daje zintegrowana animacja społeczna. Jednak, aby taka zmiana w animacji nastąpiła, potrzebna jest zmiana w podejściu do zarządzania projektem społecznym. Tradycyjne podejście osób animujących działania społeczne ogranicza wykorzystanie ICTs jako narzędzia do wykonania konkretnych zadań, a nie wchodzenia w nowe przestrzenie, pozyskiwania społeczności do współpracy.

Działania zintegrowanej animacji społecznej podążają za naturalną energią społeczną i zmianami społecznymi, dlatego też podejmowane są wszędzie tam, gdzie są już aktywne współczesne społeczności lokalne:

- w przestrzeni wewnętrznej (wewnątrz ośrodka zintegrowanej animacji społecznej – instytucji animującej społeczność lokalną),
- w przestrzeni zewnętrznej (w przestrzeni publicznej społeczności lokalnej),
- w przestrzeni wirtualnej (mogącej wykraczać poza społeczność lokalną).



Ponadto, zintegrowana animacja społeczna odnosi się do różnorodnych stref tematycznych, odpowiadających dziedzinom aktywności współczesnych społeczności, np.



Przedstawione powyżej strefy tematyczne są jednym z wielu możliwych zestawień, charakterystycznych dla każdej społeczności. To, w jakich obszarach tematycznych realizowany jest konkretny projekt zintegrowanej animacji społecznej powinien być odpowiedzią na potrzeby konkretnej społeczności, zdefiniowane na etapie diagnozy społecznej.

Widząc różne strefy i przestrzenie animatorzy mogą bardziej świadomie zarządzać przestrzenią animacji, jednocześnie czując się bezpiecznie i lepiej komunikując otoczeniu swoje cele. Istotą zintegrowanej animacji społecznej jest holistyczne podejście do wszystkich stref i przestrzeni – ich wyszczególnienie ma jedynie zwrócić uwagę animatorów na konieczność prowadzenia działań na wszystkich płaszczyznach.

Działania animacyjne realizowane w np. w strefie zabawy i rozrywki, powinny uwzględniać zarówno przestrzeń wewnętrzną, zewnętrzną jak i wirtualną. Organizacja aktywności wewnętrznych zachodzić z wykorzystaniem dostępnych narzędzi internetowych i multimedialnych z jednoczesnym „wychodzeniem na zewnątrz” - budową i utrzymaniem relacji z otoczeniem społecznym. Dlatego też, bardzo ważne jest zaplanowanie stałego, integrującego wszystkie przestrzenie i strefy zintegrowanej animacji społecznej, programu czy też, jak proponujemy go nazywać, **kalendarza aktywności**, z którego to mogłaby korzystać jak największa część społeczności lokalnej. Kalendarz taki powinien być dostosowany do naturalnego rytmu pór roku – w okresie letnim uwzględniać realizację działań z jak największym wykorzystaniem przestrzeni zewnętrznej, a w okresie zimowym – wewnętrznej i wirtualnej. Kalendarz ten powinien być naturalnym i organicznym elementem lokalnej społeczności, jej własnością otwartą na zgłaszane inicjatywy i potrzeby.

Kluczem do sukcesu jest zatem komplementarność oraz naturalne przenikanie się i dopełnianie przestrzeni oraz stref zintegrowanej animacji społecznej. Przykładem takiej integracji są takie działania jak:

- Szkolenia z obsługi i wykorzystania sprzętu IT oraz nowych technologii ICTs, (m.in. obsługa Internetu, MS Office, aplikacje mobilne), połączone z ich praktycznym zastosowaniem przy organizacji działań takich jak na przykład:
 - Questy, czyli Wyprawy Odkrywców - stworzenie wierszem historii (zawierającej wskazówki i zagadki), śladem której uczestnik ma się poruszać po wybranym terenie.
 - Opracowywanie szlaków turystycznych, listy atrakcji wartych zobaczenia w ich okolicy, następnie ich promocja w Sieci.
 - Konkursy zdjęć połączone z tworzeniem wirtualnych wystaw.

- Zaangażowanie w akcje pożytku publicznego np. Wielka Orkiestra Świątecznej Pomocy, Sprzątanie Świata, Sprzątanie świata, piknik ekologiczny, połączone z publikacją na stronach internetowych zdjęć, budową bazy wiedzy oraz platformy wymiany informacji z zakresu ekologii i zrównoważonego rozwoju itp.
- Wydarzenia nawiązujące do tradycji lokalnych, staropolskich, powrót do korzeni kultury i tradycji (np. topienie marzanny) – atrakcyjne pod kątem integracji międzypokoleniowej, zorganizowane z wykorzystaniem narzędzi ICTs).
- Maratony, półmaratony prowadzone na terenie lokalnych społeczności – promocja nowych gier i dyscyplin mogących „łączyć pokolenia” jak np. bulle, połączone z promocją i dokumentacją przebiegu wydarzenia w Internecie.
- Tematyczne turnieje gier komputerowych i internetowych oraz turnieje gier sportowych, planszowych, miejskich.

Jak widać, planowanie konkretnego działania może odbywać się w przestrzeni wewnętrznej, realizacja nastąpić w przestrzeni zewnętrznej a dokumentacja – w wirtualnej. Chronologia poruszania się po poszczególnych przestrzeniach jest dowolna, działania w różnych przestrzeniach mogą też odbywać się jednocześnie.
