



strategia rozwoju

**GMINNEGO OŚRODKA KULTURY
W STRYSZAWIE**

**JAKO LOKALNEGO CENTRUM WSPIERANIA
KOMPETENCJI CYFROWYCH**

SPIS TREŚCI

PROJEKT [bit]	4
WPROWADZENIE	5
WNIOSKI Z DIAGNOZY I ANALIZA SWOT	6
WIZJA ROZWOJU	22
CELE ROZWOJOWE I DZIAŁANIA	22
SYSTEM RELIZACJI	29
POTENCJALNE ŹRÓDŁA FINANSOWANIA	35

PROJEKT [bit]



Projekt „BIT: Bony na Innowacje Technologiczne – wsparcie rozwoju kompetencji cyfrowych pracowników instytucji kultury w podregionie nowotarskim” nr POPC.03.02.00-00-0481/19-00 jest finansowany przez Centrum Projektów Polska Cyfrowa w ramach konkursu:

„Cyfryzacja Gminnych Ośrodków Kultury”

w ramach działania 3.2 Innowacyjne rozwiązania na rzecz aktywizacji cyfrowej Programu Operacyjnego Polka Cyfrowa na lata 2014-2020

1,199,162.5

Wartość projektu PLN

1,199,162.5

Wartość dofinansowania PLN

Krótki opis projektu:

Projekt „BIT: Bony na Innowacje Technologiczne – wsparcie rozwoju kompetencji cyfrowych pracowników instytucji kultury w podregionie nowotarskim” współfinansowany jest ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego. Wartość projektu to 1 199 162,50 zł, w tym wartość dofinansowania to: 1 199 162,50 zł.

Celem projektu jest **rozwój kompetencji cyfrowych i e-aktywizacja** 450 osób w podregionie nowotarskim w okresie 24 miesięcy jego realizacji. Grupę docelową stanowią pracownicy gminnych samorządowych instytucji kultury oraz dzieci i młodzież szkolna w wieku 10-18 lat. Projekt obejmował realizację szkoleń z kompetencji cyfrowych (m.in. programowania) dla minimum 50 pracowników z 25 instytucji kultury w minimum 15 gminach, a następnie przeprowadzenie już przez nich zajęć dla dzieci i młodzieży (co najmniej 400 osób). Pracownicy mieli zagwarantowane stosowne wsparcie: gotowe scenariusze zajęć, dedykowane każdej z instytucji materiały dydaktyczne i promocyjne, opiekę mentora i animatora, a także forum wymiany wiedzy i doświadczeń. Jednocześnie wszystkie instytucje zostały wyposażone w niezbędny sprzęt cyfrowy. Dla każdej z nich powstała w sposób partycypacyjno-eksperymentalny strategia rozwoju jako lokalnego centrum wspierania kompetencji cyfrowych. Projekt pozwolił na wyeliminowanie miękkich (brak kompetencji), jak i twardych (infrastrukturalne) barier dostępu i korzystania z Internetu, w tym e-usług publicznych.

WPROWADZENIE

Gminny Ośrodek Kultury w Stryszawie brał udział w projekcie „BIT: Bony na Innowacje Technologiczne - wsparcie rozwoju kompetencji cyfrowych pracowników instytucji kultury w podregionie nowotarskim”, finansowanym przez Centrum Projektów Polska Cyfrowa w ramach konkursu: „Cyfryzacja Gminnych Ośrodków Kultury” w ramach działania 3.2 Innowacyjne rozwiązania na rzecz aktywizacji cyfrowej Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020. Dzięki temu nasza placówka uzyskała bezpłatnie m.in. sprzęt cyfrowy oraz materiały merytoryczne wraz z pakietem szkoleń dla pracowników - pod kątem rozwoju oferty dla mieszkańców. Powstała również niniejsza strategia rozwoju naszej instytucji jako lokalnego centrum wspierania kompetencji cyfrowych.

Strategia diagnozuje sytuację naszej instytucji w kontekście potrzeb i oczekiwań społecznych względem lokalnej polityki kulturalnej i oferty rozwoju kompetencji cyfrowych, określa wizję i cele rozwoju oraz plan działań i metody, które posłużą do ich realizacji. Dokument powstał w szczególności po to, aby po zakończeniu udziału w projekcie nasza instytucja mogła dalej się rozwijać i działać jako lokalne centrum wspierania kompetencji cyfrowych.

Strategia zawiera m.in.:

- diagnozę środowiska lokalnego dotyczącego możliwości i potrzeb w zakresie rozwoju kompetencji cyfrowych,
- analizę potencjału merytorycznego, infrastrukturalnego i technicznego instytucji w zakresie wykorzystania innowacyjnych technologii w kształceniu kompetencji cyfrowych,
- wizję rozwoju, cele i zadania do realizacji,
- formy współpracy z interesariuszami
- potencjalne źródła i strategię pozyskiwania środków na dalszy rozwój.

Prace nad strategią były realizowane w modelu partycypacyjno-eksperymentalnym, co oznacza że jej założenia były możliwie szeroko konsultowane ze wszystkimi interesariuszami, a cały proces był wspierany przez ekspertów zewnętrznych. W ramach prac diagnostycznych zrealizowano wywiady z kierownictwem instytucji i pracownikami dotyczące oceny potencjału instytucji oraz analizy SWOT, a także ankietę wśród mieszkańców dotyczącą ich potrzeb i oczekiwań względem oferty kulturalnej i cyfrowej. W ramach prac nad planem operacyjnym przeprowadzono warsztat z udziałem kierownictwa, pracowników i interesariuszami lokalnymi, a także dodatkowe wywiady z kierownictwem instytucji i pracownikami dotyczące systemu realizacji strategii. Uruchomiony został też bank projektów, umożliwiający zbieranie pomysłów mieszkańców na zadania i projekty do strategii. Tak opracowany projekt strategii został poddany e-konsultacjom poprzez upublicznienie na stronie internetowej ośrodka kultury i zagwarantowanie każdemu możliwości przedstawienia swoich uwag.

Strategia stanowi odpowiedź na nowe wyzwania rozwojowe naszej instytucji i całej społeczności lokalnej, związane w szczególności ze wsparciem rozwoju kompetencji cyfrowych, które są jednymi z 8 uniwersalnych kompetencji kluczowych. Strategia stara się pamiętać i rozwijać obszary, za które odpowiada ośrodek kultury, należy ją jednak traktować jako dokument otwarty, którego celem jest reagowanie na zmieniające się potrzeby, problemy, oczekiwania i aspiracje mieszkańców, w kontekście wyzwań nowoczesności.

WNIOSKI Z DIAGNOZY I ANALIZA SWOT

Uwarunkowania regionalne

Stryżawa położona jest na obszarze gdzie łączą się wpływy tzw. Podbabiogórza, Orawy i Podhala, a także innych obszarów etnicznych.

Podbabiogórze to umowny region w południowo-zachodniej Małopolsce, położony u podnóża masywu Babiej Góry – drugiego najwybitniejszego pasma górskiego w Polsce po Tatrach. To obszar zróżnicowany, leżący u zbiegu Beskidu Makowskiego, Beskidu Małego, Beskidu Żywieckiego, w tym pasma Babiej Góry. Cechuje się różnorodną kulturą, a w zależności od lokalizacji na tym dość obszernym terenie, w pewnym sensie również izolacją komunikacyjną (stosunkowo długie czasy dojazdu do stolicy województwa, czy sąsiedniej konurbacji śląskiej, brak dróg o dużej przepustowości) oraz wieloma terenami chronionymi.

Obszar Podbabiogórza ma dość dobre warunki do rozwoju turystyki, choć oferta jest zróżnicowana pod kątem oferowanych usług. Tereny te swój rozwój zawdzięczają dobrym warunkom klimatycznym. Walory te odkryte zostały na początku XX wieku, a szczególny rozkwit przypadł na okres dwudziestolecia międzywojennego, kiedy to powstały liczne wille i pensjonaty. Obszar stanowi bazę wypadową dla turystów wyruszających na Masyw Babiej Góry, Beskid Żywiecki i Makowski.

Obszar Podbabiogórza rozciąga się na pograniczu kilku regionów kulturowych, m.in.: Żywiecczyzny, Podhala, Kysuc i Orawy, Śląska Cieszyńskiego. Dziś przez ten teren przebiega granica polsko-słowacka, będąca dawniej granicą polsko-węgierską, niedaleko biegnie również granica czeska. Takie położenie powodowało historyczne krzyżowanie się tutaj różnych grup i wpływów kulturowych. Obszar górski Podbabiogórza (gł. Beskid Żywiecki) pozostawał niemal niezamieszkały w XV w., nieliczne osady ludzkie istniały jedynie w wylotach dolin. W głębi gór, gdzie rozpościerała się pierwotna Puszcza Karpacka, swoje małe osiedla tworzyli wówczas jedynie myśliwi, drwale czy węglarze. Większe zaludnienie nastąpiło w XVI i XVII w., w wyniku osadzenia ludności rolniczej przez właścicieli tutejszych dóbr w coraz wyższych warstwach dolin, a także w związku z migracją na te tereny wołoskich pasterzy ze wschodu. Tak powstała większość osad, z których potem wyrosły dzisiejsze wsie.

Tutejsza kultura ludowa wykształciła się w ścisłym związku z pasterstwem, kultywowanym przez kolejne pokolenia miejscowej ludności góralskiej. Hodowla owiec i bydła była dominującą formą gospodarki jeszcze w początkach XX w., mimo stopniowego zmniejszania się terenów wypasowych przez rozrost osadnictwa oraz intensyfikację gospodarki leśnej. Dopiero po I wojnie światowej hodowla została wyparta przez rolnictwo, które w wyniku ogólnych przemian ekonomicznych i technologicznych zapewniało większą samowystarczalność i dochodowość gospodarstw nawet w trudnych, górskich warunkach, a także przemysł drzewny. Dziś gospodarka pasterska prawie nie istnieje, poza nielicznymi miejscami. Pozostałością po pasterskich tradycjach są szałas, które można w lepszym lub gorszym stanie spotkać na wielu halach górskich, a także akcenty kulturowe obecne w obrzędach, wierzeniach i folklorze miejscowej ludności. Tereny Podbabiogórza w Małopolsce zamieszkuje co najmniej sześć góralskich grup etnograficznych: Żywczacy, Babiogórcy, Kliszczacy, Podhalanie, Orawiacy, Kisuczanie.

Niektóre tereny są znane z rozwiniętego rzemiosła, bazującego głównie na tradycjach przemysłu drzewnego. Najbardziej znanym niematerialnym dziedzictwem kulturowym, wpisanym na Krajową listę niematerialnego dziedzictwa kulturowego i czekającym na wpis na Listę światowego dziedzictwa, jest tradycyjnie rozwinięte w gminie Stryżawa zabawkarstwo, ale również w innych gminach inne wyroby z drewna, skóry, haft, bibuła i inne.

Podbabiogórze w granicach Małopolski, pod kątem rozwoju infrastruktury i warunków inwestycyjnych jest zróżnicowane. Ośrodki miejskie, jak Sucha Beskidzka, posiadają połączenia komunikacyjne ze stolicą regionu i

innymi ważnymi ośrodkami miejskimi w Południowej Polsce. Nie są to połączenia komfortowe i szybkie, bowiem najważniejszą sieć dróg tworzą drogi krajowe o niskiej przepustowości. Tereny wiejskie mają zróżnicowane możliwości rozwoju i komunikacji – te położone przy głównych drogach mają zapewniony transport do usług i miejsc publicznych, te które są oddalone od głównych arterii mają w tym względzie duże trudności. Dlatego ważnym jest kształcenie kompetencji cyfrowych mieszkańców, co choć częściowo uniezależnia ich od tradycyjnego transportu i dostępności usług oraz towarów. Ogólnie obszar charakteryzuje się dużymi deniwelacjami terenu, dużą ilością terenów chronionych, w tym parkiem narodowym, dużymi odległościami pomiędzy niektórymi miejscowościami i niełatwym dojazdem między nimi. Podbabiogórze jest terenem o trudnych warunkach dla przebiegu infrastruktury liniowej (pasma górskie, doliny rzeczne i potoków), jak i punktowej (mało płaskich terenów pod zabudowę, problemy własnościowe i rozdrobnienie gruntów, obszary chronione, ograniczone możliwości rozwoju szlaków komunikacyjnych). Obszar ten, z wymienionych wyżej powodów, powinien dysponować lokalnymi ośrodkami kształcenia kompetencji cyfrowych dla różnych grup społecznych. Ograniczone możliwości przejazdów z niektórych gmin do większych miejscowości w powiatach, a także konieczność rozwoju wielu cyfrowych usług na tym terenie, to główne przesłanki dla przekształcania gminnych samorządowych instytucji kultury w ośrodki świadczące również edukację cyfrową dla mieszkańców.

Samorządowe instytucje kultury jako lokalne centra kształcenia kompetencji cyfrowych

Dane statystyczne GUS (Bank Danych Lokalnych, 2021) świadczą o dużym potencjale ośrodków kultury i bibliotek publicznych do pełnienia dodatkowych ról w społecznościach lokalnych. Oprócz dbania o kulturę mieszkańców, głównie poprzez organizację wielu wydarzeń natury kulturalnej, integracyjnej i edukacyjnej, wypożyczenia książek i innych materiałów (np. audiowizualnych), instytucje kultury poprzez swoją infrastrukturę lokalową i sprzętową, a także kadrową, mogą przekształcać się również do nowej roli – lokalnych ośrodków kształcenia kompetencji cyfrowych dla różnych grup mieszkańców. Kompetencje cyfrowe obecnie posiadają ogromne znaczenie w życiu codziennym zarówno dzieci i młodzieży, ale również osób dorosłych i seniorów, a ich rola z upływem czasu będzie rosła: e-administracja, e-medycyna, e-oświata, e-learning, e-handel, e-bankowość, cyberbezpieczeństwo, informacja i rozrywka – to tylko niektóre branże w których wiele operacji i usług realizowanych jest on-line lub za pomocą różnych narzędzi i aplikacji cyfrowych. Do korzystania z nich niezbędne są kompetencje cyfrowe na odpowiednim poziomie. Niebagatelne znaczenie ma również kształcenie w tym kierunku dzieci od najmłodszych lat, ponieważ kompetencje te odgrywają (i będą odgrywać) wiodącą rolę w odnalezieniu się w dorosłym życiu na rynku pracy oraz w poziomie kreatywności społecznej na skalę ogólnokrajową.

Możliwości przekształcania instytucji kultury w lokalne centra kształcenia kompetencji cyfrowych są różne - zależne najczęściej od bazy lokalowej, wyposażenia w sprzęt cyfrowy oraz umiejętności pracowników instytucji w zakresie prowadzenia szkoleń i zajęć z tego zakresu, w sposób atrakcyjny i rozwojowy. Dodatkowym atutem są warunki regionalne, powiązania infrastrukturalne w gminie i regionie, uwarunkowania techniczne infrastruktury cyfrowej oraz możliwość współpracy z innymi partnerami lokalnymi.

Ocena potencjału merytorycznego, infrastrukturalnego i technicznego instytucji w zakresie wykorzystania innowacyjnych technologii w kształceniu kompetencji cyfrowych – wnioski z wywiadu z dyrektorką i sprawozdania rocznego z działalności ośrodka kultury

- Gminny Ośrodek Kultury w Stryszawie organizuje działalność kulturalną oraz społeczną i edukacyjną na terenie gminy Stryszawa. Przy GOK Stryszawa działa również:

- Beskidzkie Centrum Zabawki Drewnianej (prezentujące spuściznę rzemieślniczą zabawkarstwa drewnianego, z którego słynie gmina Stryszawa), potocznie, aczkolwiek błędnie, określane czasami jako muzeum (nie jest to placówka muzealna) – centrum posiada ofertę odpłatną dla grup, w tym warsztaty, organizuje wiele wydarzeń kulturalnych związanych z zabawkarstwem.
- Ośrodek Dziedzictwa Kulturowego – mieszczący się w nowym budynku w Stryszawie Dolnej, organizujący ofertę kulturalną dla różnych grup wiekowych i społecznych gminy.
- Podstawowym celem Gminnego Ośrodka Kultury jest pozyskiwanie i przygotowanie społeczeństwa do aktywnego uczestnika w kulturze oraz współtworzenie wartości kulturalnych. Placówka realizuje zadania w dziedzinie upowszechniania kultury, wychowania, edukacji i oświaty kulturalnej oraz w zakresie tworzenia i ochrony dóbr kultury.
- Do podstawowych zadań Gminnego Ośrodka Kultury należy:
 - edukacja, kultura i wychowanie przez sztukę,
 - gromadzenie, dokumentowanie, tworzenie, ochrona i udostępnianie dóbr kultury,
 - tworzenie warunków dla rozwoju amatorskiego ruchu artystycznego
 - tworzenie warunków dla rozwoju folkloru, a także rękodzieła ludowego i artystycznego,
 - rozpoznawanie, rozbudzanie i zaspakajanie potrzeb oraz zainteresowań kulturalnych
 - prowadzenie Beskidzkiego Centrum Zabawki Drewnianej.
- Efektem działalności Ośrodka są organizowane konkursy i festiwale o charakterze gminnym, powiatowym oraz ogólnopolskim, prowadzenie edukacji folklorystycznej dla dzieci, młodzieży i turystów w ramach Warsztatów Twórczych, prowadzenie świetlicy dla dzieci i młodzieży, realizacja projektów i inicjatyw społecznych związanych z szeroko pojętą kulturą, regionalizmem, promocją i turystyką, organizacja imprez plenerowych o charakterze folklorystycznym oraz rekreacyjno-rozrywkowym.
- Wykaz zajęć stałych prowadzonych przez Gminny Ośrodek Kultury w Stryszawie w budynku Beskidzkiego Centrum Zabawki Drewnianej:
 - Warsztaty Twórcze (rzeźbienie i malowanie ptaszków)
 - Próba Gminnej Orkiestry Dętej
 - Zwiedzanie wystaw stałych i czasowych:
 - stałej wystawy drewnianej zabawki ludowej
 - stałej wystawy rzeźb i medali Stanisława Sikory
 - stałej wystawy "Dom Zabawkarza"
 - Babiogórski Sklepek – sprzedaż produktów ludowych (zabawki i inne)
- Wykaz zajęć stałych prowadzonych przez Gminny Ośrodek Kultury w Stryszawie w budynku Ośrodka Dziedzictwa Kulturowego:

SZTUKA		SPORT		TANIEC		TECHNIKA		MUZYKA		INNE	
WTOREK		ŚRODA		CZWARTEK		PIĄTEK		SOBOTA			
11:00 ZUMBA GOLD		15:00 SZKÓŁKA GITAROWA gr 1		15:00 PRACOWNIA POLONISTY		16:00 SKRZYPCE		9:00 FITNESS TABATA			
16:00 SKRZYPCE		16:00 SZKÓŁKA GITAROWA gr 2		18:00 Estradownia - konsultacje sceniczne		17:00 FITNESS OBYWODOWY		9:00 ROBOTYKA			
19:00 FITNESS TABATA		17:40 ELITA DANCE CENTER KLASY 1-3		19:00 FITNESS TABATA		17:00 SKRZYPCE		10:00 ROBOTYKA			
		18:40 ELITA DANCE CENTER KLASY 4-8						14:00 - 18:00 WARSZTATY RODZINNE - CACANE PATCHWORKI			
		19:00 FITNESS OBYWODOWY				19:00 ZUMBA					

- Do najważniejszych wydarzeń/imprez kulturalnych, które cyklicznie organizuje lub współuczestniczy GOK Stryszawa należą:
 - Święto Zabawki Ludowej - największa w gminie impreza plenerowa (25 edycja w 2022 r.)
 - koncerty w kościołach w ramach Beskidzkiego Festiwalu Muzyki Organowej i Kameralnej,
 - Europejskie Dni Dziedzictwa
 - warsztaty związane z tradycjami zabawkarskimi,
 - Plener Malarski im. W. Fronta wraz z wernisażem wystawy poplenerowej,
 - warsztaty rzeźbiarskie dla dorosłych i młodzieży,
- W trudnym roku 2021 r. (obostrzenia pandemiczne) w dwóch niebiletowanych imprezach plenerowych wokół tradycji zabawkarstwa: 24. Święcie Zabawki Ludowej i „Smaki Dziedzictwa” w ramach Europejskich Dni Dziedzictwa w partnerstwie z Narodowym Instytutem Dziedzictwa, udział wzięło ok. 900 uczestników.
- W 2021 r. ok. 6150 osób (w tym 5648 płatnych) odwiedziło Beskidzkie Centrum Zabawki Drewnianej.
- Budynek Ośrodka Dziedzictwa Kulturowego jest dostosowany dla osób ze specjalnymi potrzebami, w przypadku Beskidzkiego Centrum Zabawki Drewnianej w znacznej części również występuje dostępność.
- Prowadzony jest coroczny, szeroki kalendarz imprez kulturalnych.
- Gminny Ośrodek Kultury w Stryszawie posiada bardzo dobre warunki lokalowe. W pierwotnym budynku gminy znajduje się sala multimedialna z komputerami z dostępem do internetu, która jednak jest rzadko wykorzystywana ze względu na powszechność sprzętu z podłączeniem do internetu w gospodarstwach domowych na terenie gminy. W nowym obiekcie ośrodka kultury (Ośrodek Dziedzictwa Kulturowego) znajdują się 3 sale o zastosowaniu edukacyjnym (jedna większa, powyżej 20

osób i 2 mniejsze - do 14 osób) i jedna wielofunkcyjna, główna sala o pow. 207 m² (głównie kinowo - konferencyjna)

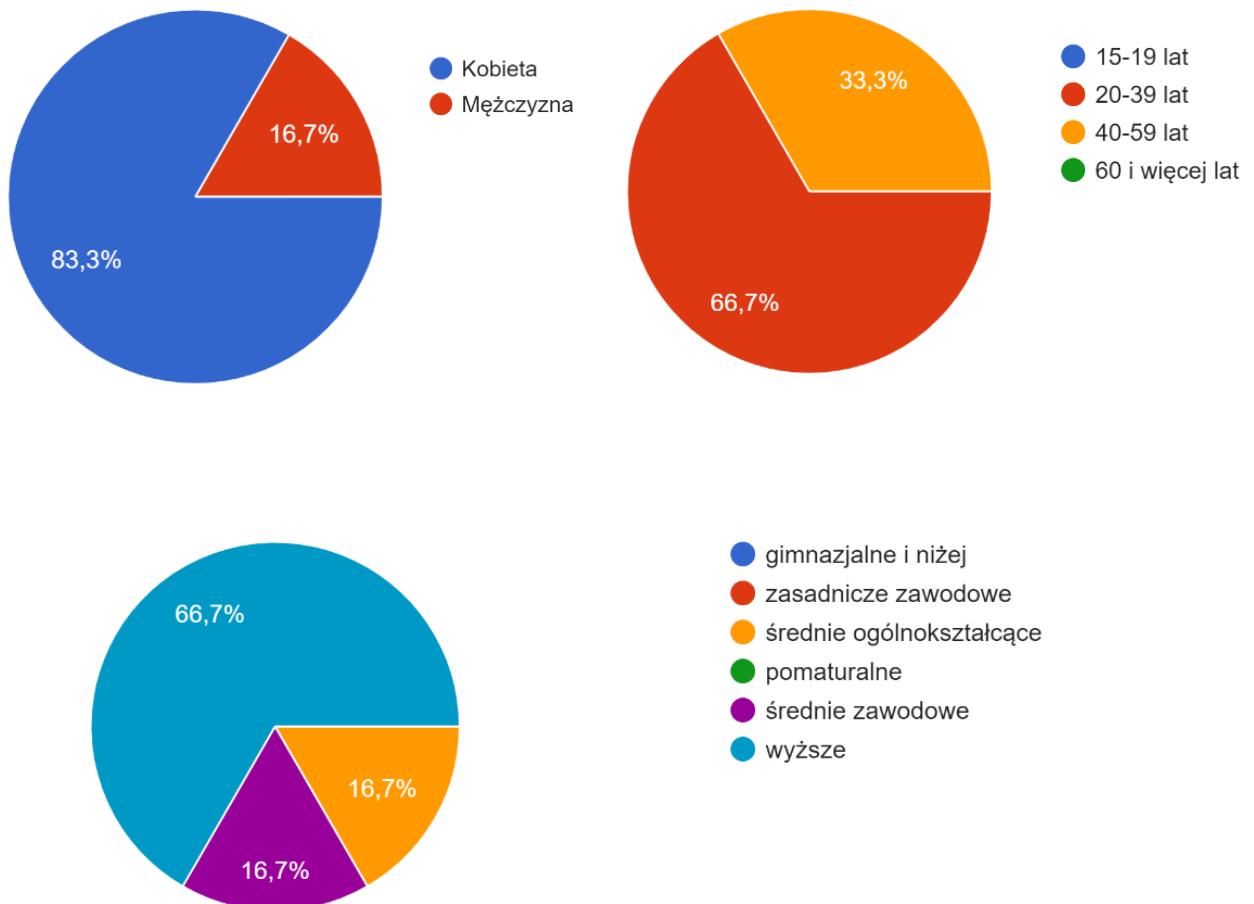
- Ośrodek kultury posiada 3 rzutniki z ekranami, w tym jeden mobilny oraz 3 laptopy o zastosowaniu edukacyjnym (w ramach Programu Infrastruktura Domów Kultury). Obecnie SIK uczestniczy w projekcie „Konwersja cyfrowa domów kultury” w ramach którego ma zostać zakupiony sprzęt cyfrowy do streamingu online 1 specjalistyczne laptopy do montaż audio-video oraz monitory – muzealny i reklamowy.
- W ramach projektu "BIT Bony na Innowacje Edukacyjne w subregionie nowotarskim" został zakupiony stół multimedialny z elektronicznym wysięgnikiem umożliwiającą również wykorzystanie stołu jako tablicy interaktywnej oraz komputer typu All-in-One o zastosowaniu edukacyjnym.
- Przede wszystkim zidentyfikowano potrzebę wyposażenia instytucji w nowe komputery oraz tablety o zastosowaniu edukacyjnym, nowe zestawy do robotyki dla różnych grup wiekowych i inne narzędzia cyfrowe wymienione szczegółowo w zadaniach strategii.

Diagnoza możliwości, potrzeb i oczekiwań mieszkańców względem gminnej oferty kulturalnej i w zakresie edukacji cyfrowej – wnioski z badania ankietowego

W czerwcu 2022 r. zrealizowano sondażowe badanie ankietowe wśród mieszkańców gminy Stryszawa. Ankieta, oceniająca możliwości, potrzeby i oczekiwania mieszkańców względem gminnej oferty kulturalnej i w zakresie edukacji cyfrowej, w szczególności w kontekście działalności ośrodka kultury, była dostępna zarówno w formie on-line, jak i tradycyjnej. Łączna liczba mieszkańców, którzy wzięli udział w ankietyowaniu wyniosła 51 osób.

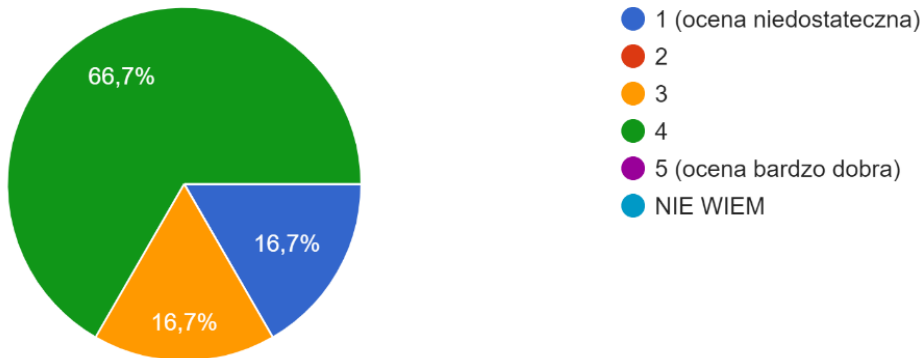
Badanie zdominowały kobiety, które stanowiły 83,3% wszystkich respondentów. W podziale na grupy wieku, ponad połowę ankietowanych (66,7%) stanowiły osoby w wieku 20-39 lat, a drugą najliczniejszą grupą (33,3%) były osoby w wieku 40-59 lat. Największa część ankietowanych (66,7%) legitymowała się wykształceniem wyższym, a kolejne (po 16,7%) średnim zawodowym oraz średnim ogólnokształcącym.

Wykres 1. Płeć, wiek i wykształcenie respondentów.



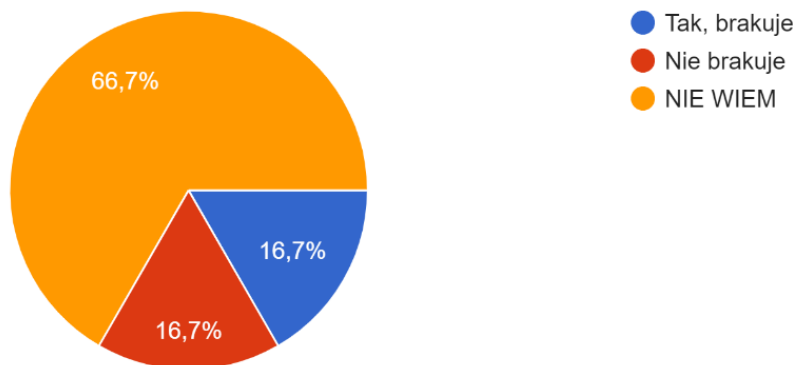
Średnia ogólna ocena respondentów dotycząca oferty kulturalnej w gminie Stryszawa wyniosła 4 w skali 1-5, gdzie 1 oznacza ocenę niedostateczną, a 5 ocenę bardzo dobrą.

Wykres 2. Ogólna ocena respondentów dotycząca oferty kulturalnej w Stryszawie.



Najczęściej wskazywanym brakiem w ofercie kulturalnej gminy Stryszawa były wskazania za zwiększanie zajęć dla dzieci, mimo iż jest ich w ofercie bardzo dużo. Wśród innych wskazań pojawiały się zdania o większą uwagę dla oferty dla mieszkańców w stosunku do oferty dla turystów i gości.

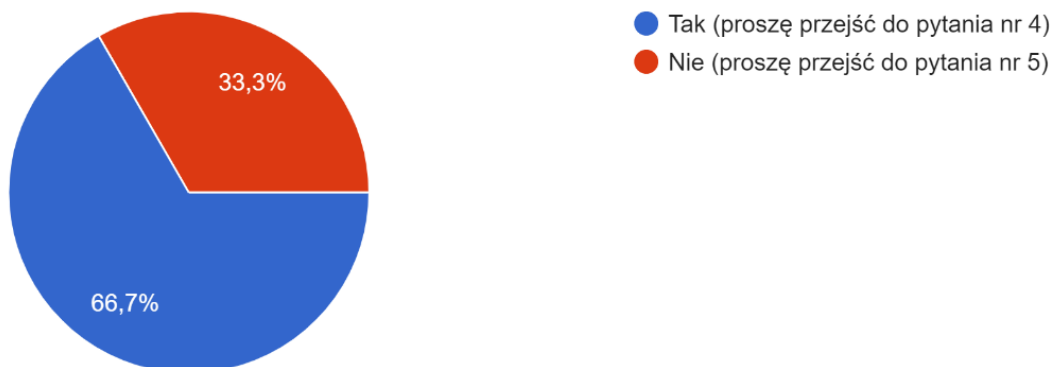
Wykres 3. Ocena respondentów dotycząca kompletności oferty kulturalnej w Stryszawie.



Większość (66,7%) osób biorących udział w badaniu zaznaczyło, że w ciągu ostatniego roku korzystali z oferty gminnego ośrodka kultury. Pozostałe 33,3% respondentów najczęściej wskazywało na następujące powody, które zaważyły o tym, że nie korzystali z oferty:

- nie mam czasu,
- nie znałem instytucji i jej oferty,
- korzystam z podobnej oferty poza gminą.

Wykres 4. Odpowiedzi na pytanie, czy respondenci korzystali w ciągu ostatniego roku z oferty gminnego ośrodka kultury.



Mieszkańcy ocenili też poszczególne elementy funkcjonowania i oferty ośrodka kultury. Najbardziej docenili:

- Jakość zajęć/warsztatów dla dzieci i młodzieży,
- Jakość zajęć/warsztatów dla dorosłych,
- Kadre prowadząca zajęcia/warsztaty.

Na uwagę zwraca fakt wysokich ocen dla jakości prowadzonych działań warsztatowych i innych przez wykwalifikowaną i profesjonalną kadrę ośrodka kultury.

Niżej ocenione zostały takie elementy jak:

- Ilość zajęć/warsztatów dla seniorów,
- Oferta wydarzeń – bez sprecyzowania w jakim znaczeniu.

Na pytanie, czy i jakich ewentualnie zajęć/warsztatów najbardziej brakuje w ofercie ośrodka kultury, 16,7% odpowiedzi stanowiły te, które twierdziły że nie brakuje niczego. 33,3% wskazywało na brak wiedzy respondentów w tym zakresie. 50% ankietowanych zaznaczyło odpowiedź twierdzącą, przedstawiając następujące propozycje nowych zajęć/warsztatów:

- z programowania - wyższy poziom niż lego,
- oferty bezpłatnych warsztatów dla dzieci,
- imprez kulturalnych na wysokim poziomie.

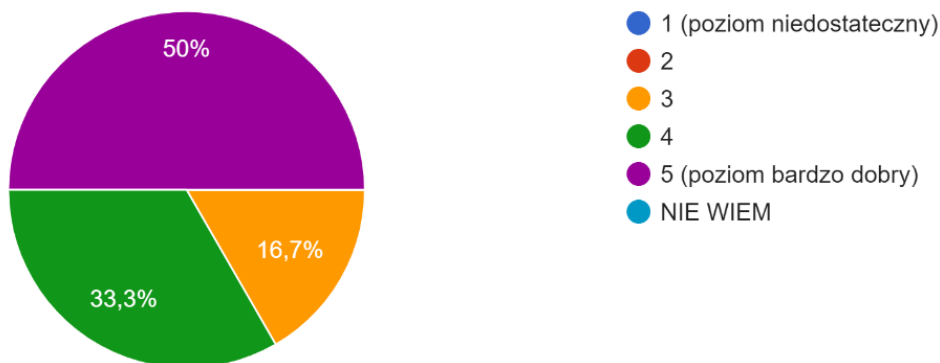
Respondenci odpowiadali ponadto na pytania dotyczące bezpośrednio kompetencji cyfrowych. 100% z nich uważa, że kompetencje cyfrowe są bardzo ważne w dzisiejszym świecie.

Wykres 5. Ocena respondentów dotycząca ważności kompetencji cyfrowych w dzisiejszym świecie.



Jednocześnie anketowani wysoko ocenili poziom własnych kompetencji cyfrowych – 50% oceniło swoje kompetencje bardzo dobrze lub dobrze (33,3%).

Wykres 6. Ogólna samoocena poziomu kompetencji cyfrowych przez respondentów.



Respondenci dookreślili, że najlepiej radzą sobie w obszarze kompetencji cyfrowych z następującymi zadaniami:

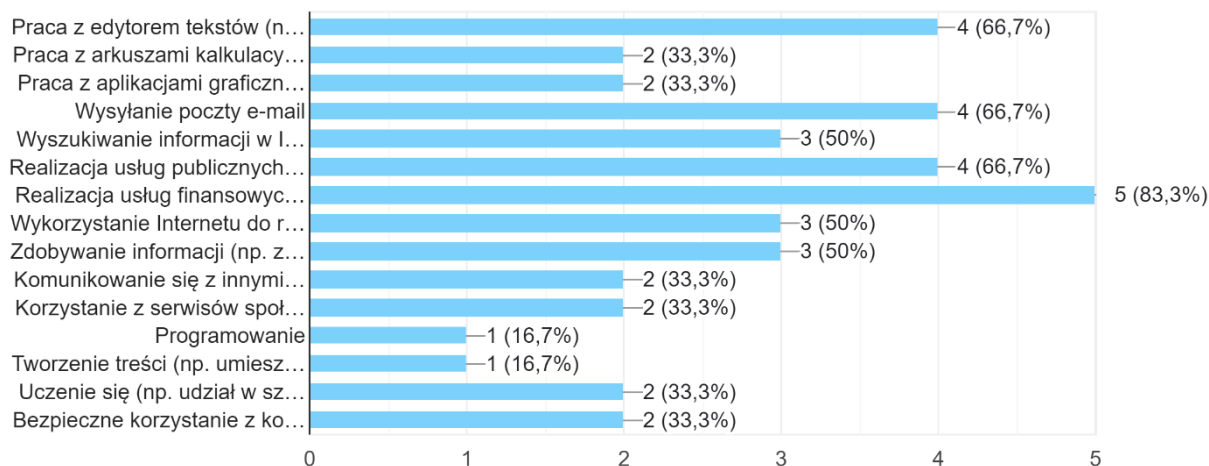
- realizacja usług finansowych,
- wysyłanie poczty e-mail,
- praca z edytorem tekstów.

Z kolei najgorzej, w ich samoocenie, radzą sobie z takimi zadaniami, jak:

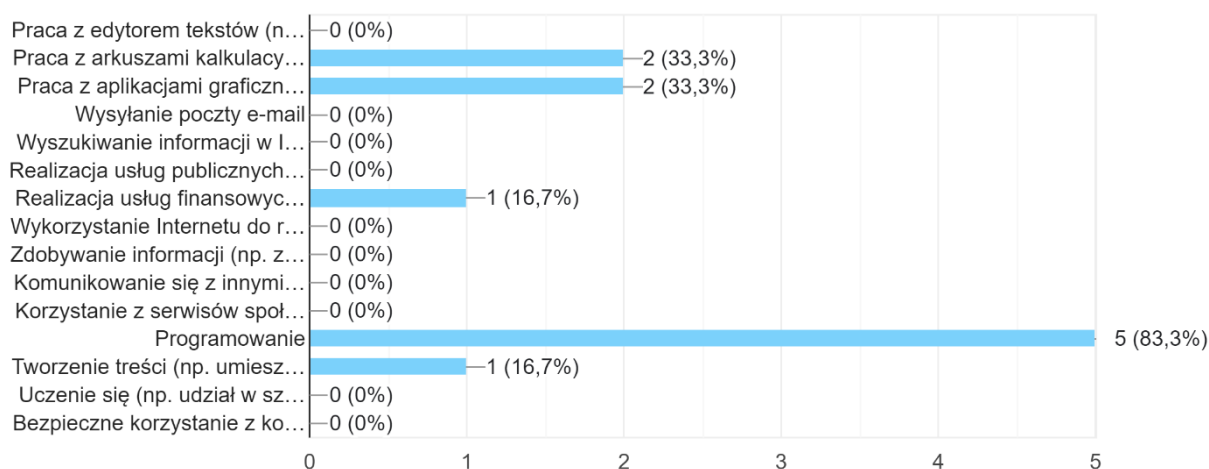
- programowanie,
- praca z aplikacjami graficznymi
- praca z arkuszami kalkulacyjnymi.

Stanowiąc to może inspirację do wykreowania nowej oferty ośrodka kultury (lub instytucji współpracujących).

Wykres 7. Samoocena poziomu kompetencji cyfrowych przez respondentów - mocne strony.

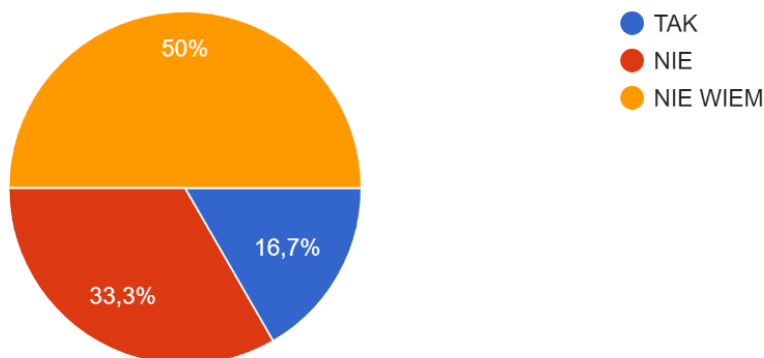


Wykres 8. Samoocena poziomu kompetencji cyfrowych przez respondentów - słabe strony.



Mieszkańcy nie mają rozeznania odnośnie dostępnej w Stryżawie oferty dotyczącej rozwoju kompetencji cyfrowych – 50% zaznaczyło taką odpowiedź w ramach ankiety. 16,7% uzyskała odpowiedź potwierdzająca istnienie w Stryżawie takiej oferty, a 33,3% zaprzeczająca temu. Wśród instytucji świadczących takie usługi respondenci wskazywali Ośrodek Dziedzictwa Kulturowego.

Wykres 9. Dostępność w Stryżawie oferty edukacyjnej dotyczącej rozwoju kompetencji cyfrowych.

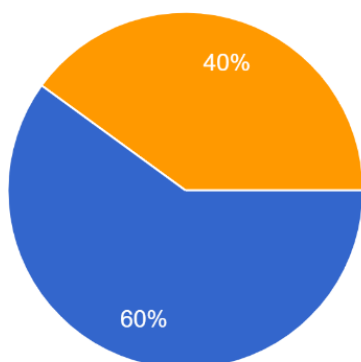


Jednocześnie 33,3% ankietowanych mieszkańców wyraziło chęć rozwoju własnych kompetencji cyfrowych. 60% z nich skłania się do skorzystania z ewentualnej nowej oferty edukacyjnej dotyczącej rozwoju kompetencji cyfrowych świadczonej przez gminny ośrodek kultury.

Wykres 10. Deklarowana przez respondentów chęć rozwoju własnych kompetencji cyfrowych.



Wykres 11. Skłonność respondentów do skorzystania z nowej oferty edukacyjnej dotyczącej rozwoju kompetencji cyfrowych świadczonej przez gminny ośrodek kultury.

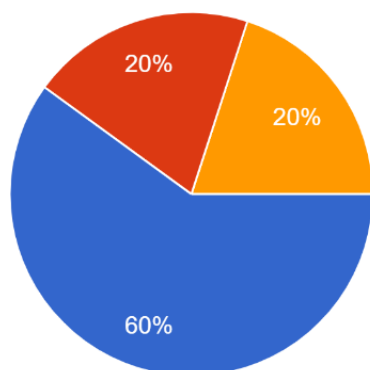


- TAK (proszę przejść do pytania nr 14)
- NIE (proszę przejść do pytania nr 15)
- NIE WIEM (proszę przejść do pytania nr 15)

Respondenci określili też preferowane przez siebie godziny zajęć/warsztatów dotyczących rozwoju kompetencji cyfrowych – zarówno w tygodniu roboczym, jak i w ciągu weekendu. W tym pierwszym przypadku dominowały godziny popołudniowe, a w drugim poranek i popołudnie.

25,9% respondentów potwierdziła, że posiada dzieci. Większość z nich (60%) zaznaczyła, że skłaniają się do zapisania swojego dziecka/dzieci na zajęcia/warsztaty dotyczące rozwoju kompetencji cyfrowych organizowane przez ośrodek kultury.

Wykres 12. Słonność ankietyowanych rodziców do zapisania swojego dziecka/dzieci na zajęcia/warsztaty dotyczące rozwoju kompetencji cyfrowych organizowane przez ośrodek kultury.



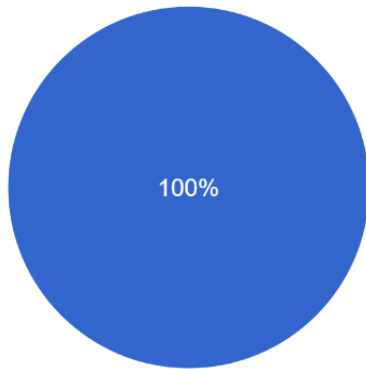
- TAK (proszę przejść do pytania nr 17)
- NIE (proszę przejść na sam dół strony i kliknąć dalej, aby wypełnić kończącą ankietę metryczkę)
- NIE WIEM (proszę przejść na sam dół strony i kliknąć dalej, aby wypełnić kończącą ankietę metryczkę)

Ankieta pozwoliła zbadać także preferowane przez rodziców godziny zajęć/warsztatów dotyczących rozwoju kompetencji cyfrowych dla dzieci. W tygodniu roboczym rodzice wskazywali na godziny popołudniowe, natomiast w ciągu weekendu na poranek i popołudnie.

Co szczególnie ciekawe w kontekście kreowania przez ośrodek kultury nowej oferty, 100% respondentów wskazała, że jest skłonna zapłacić za zajęcia/warsztaty dotyczące rozwoju kompetencji cyfrowych.

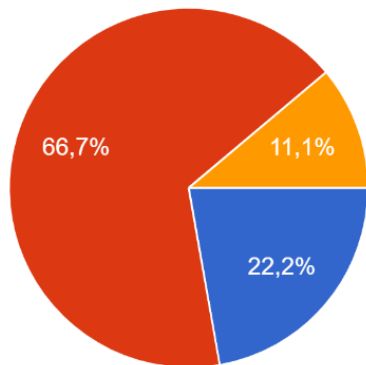
Osoby skłonne zapłacić za zajęcia, wskazywały na akceptowalną szacunkową cenę za jedno zajęcia/warsztaty w wysokości od 20 do 50 zł.

Wykres 13. Słonność respondentów do zapłacenia za zajęcia/warsztaty dotyczące rozwoju kompetencji cyfrowych.



- TAK (proszę przejść do pytania nr 19)
- NIE (proszę przejść na sam dół strony i kliknąć dalej, aby wypełnić kończącą ankietę metryczkę)
- NIE WIEM (proszę przejść na sam dół strony i kliknąć dalej, aby wypełnić kończącą ankietę metryczkę)

Wykres 14. Deklarowana przez respondentów akceptowalna szacunkowa cena za jedno zajęcia/warsztaty dotyczące rozwoju kompetencji cyfrowych.



- do 20 zł
- od 20 do 50 zł
- powyżej 50 zł

Analiza SWOT

Analiza SWOT to jedna z najpopularniejszych metod diagnozy sytuacji, w jakiej znajduje się instytucja, wykorzystywana w procesie planowania strategicznego. Służy porządkowaniu i segregowaniu informacji, stanowi użyteczną pomoc przy dokonywaniu oceny zasobów i otoczenia, ułatwia też identyfikację problemów i określenie priorytetów rozwoju.

Nazwa to skrót od pierwszych liter angielskich słów, stanowiących jednocześnie pola przyporządkowania czynników, mogących mieć wpływ na powodzenie planu strategicznego – silne strony (strenghts - wewnętrzne czynniki mające lub mogące mieć pozytywny wpływ na rozwój instytucji, wyróżniające ją w sposób korzystny w otoczeniu, tworzące podstawy dla rozwoju), słabe strony (weaknesses - wewnętrzne czynniki mające lub mogące mieć negatywny wpływ na rozwój instytucji, utrudniające rozwój i realizację zamierzeń, braki w potencjałach, obniżające pozycję organizacji zarówno w oczach partnerów, jak i klientów/beneficjentów), szanse (opportunities - czynniki w otoczeniu sprzyjające lub mogące sprzyjać rozwojowi instytucji, umożliwiające eliminowanie słabości, wzmacnianie sił, uruchamianie nowych kierunków rozwoju) i zagrożenia (threats - czynniki w otoczeniu utrudniające lub mogące utrudniać rozwój instytucji, blokujące możliwości podejmowania działań w różnych, istotnych dziedzinach).

Analiza powstała na bazie rozmów z kierownictwem i pracownikami Gminnego Ośrodka Kultury w Stryszawie, a także zebranego materiału diagnostycznego (w tym w ramach sondażowego badania ankietowego i analizy danych zastanych).

Tabela 1. Analiza SWOT dla Gminnego Ośrodka Kultury w Stryszawie.

Silne strony, potencjały konkurencyjne	Słabe strony, bariery rozwojowe
<ul style="list-style-type: none"> Znaczące poszerzenie oferty kulturalnej, edukacyjnej, rozrywkowej dla różnych grup wiekowych poprzez oddanie do użytku we wrześniu 2021 Ośrodka Dziedzictwa Kulturowego, jako nowo wybudowanej placówki Gminnego Ośrodka Kultury. Bardzo szeroka oferta działań kulturalnych, edukacyjnych, integracyjnych, rozrywkowych świadczona przez Ośrodek Dziedzictwa Kulturowego. Oryginalna i zachowana spuścizna kulturowa gminy Stryszawa w postaci zabawkarstwa – tradycji rzemieślniczej/rękodzielniczej wpisanej na Krajową listę niematerialnego dziedzictwa kulturowego UNESCO, będącej obszarem wielu wydarzeń kulturalnych w gminie i jej promocji na szeroką skalę. Organizacja wielu ponadlokalnych wydarzeń kulturalnych – m.in.: Święto Zabawki Ludowej (już 25 edycja w 2022 r.), Beskidzki Festiwal Muzyki Organowej i Kameralnej, Europejskie Dni Dziedzictwa, warsztaty związane z tradycjami zabawkarskimi, Plener Malarski im. W. Fronta wraz z wernisażem wystawy poplenerowej, warsztaty rzeźbiarskie dla dorosłych i młodzieży 	<ul style="list-style-type: none"> Niewystarczająca ilość nowoczesnych komputerów do pracy w ośrodku kultury i innych strukturach, z przeznaczeniem do użytku dla instruktorów, trenerów, wykładowców. Niewystarczająca ilość zestawów komputerowych (laptopy, tablety, jednostki centralne i monitory) dla uczestników zajęć. Brak licencji dla programów komputerowych do zajęć cyfrowych i graficznych. Przestarzały sprzęt nagłośnieniowy. Brak nowoczesnych urządzeń do prowadzenia atrakcyjnych zajęć cyfrowych. m.in.: czytniki książek, tablice multimedialne, drukarki 3D, zestawy do robotyki. Ginące zawody oraz umiejętności rzemieślnicze i rękodzielnicze – coraz mniej twórców ludowych i brak następców. Brak komórki w strukturach odpowiedzialnej za pisanie i realizację projektów – brak środków na zatrudnienie, trudności w znalezieniu wykwalifikowanych osób. Brak spójnego przekazu informującego otoczenie i potencjalnych odbiorców o całościowym spektrum działalności ośrodka kultury oraz porządkującym rozpoznawalność

<p>i inne.</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizacja odpłatnej oferty kulturalnej – zwiedzanie wystaw stałych i czasowych oraz organizacja warsztatów twórczych w Beskidzkim Centrum Zabawki Drewnianej – oferta dla grup, możliwość zasilania budżetu instytucji środkami z zewnątrz. Udział w wielu projektach, w tym finansowanych ze środków europejskich. Digitalizacja zbiorów materialnych i przejawów kultury niematerialnej oraz materiałów dokumentujących najważniejszą lokalną spuściznę kulturową - zabawkarstwo. Doświadczenia projektów i współpracy transgranicznej. Współpraca z organizacjami pozarządowymi i mediami lokalnymi (m.in. stowarzyszenia i fundacje, KGW, OSP, kluby sportowe itp.). 	<p>poszczególnych struktur GOK (Ośrodek Dziedzictwa Kulturowego, Beskidzkie Centrum Zabawki Drewnianej).</p>
<p>Szanse</p>	<p>Zagrożenia</p>
<ul style="list-style-type: none"> Zainteresowanie różnych środowisk (dzieci, młodzież, osoby dorosłe, seniorzy) wiedzą na temat korzystania z narzędzi i instrumentów cyfrowych, ułatwiających funkcjonowanie w dzisiejszym świecie. Programy krajowe na rzecz rozwoju kultury (m.in. Programy Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego - Edukacja kulturalna, Infrastruktura domów kultury, Kultura cyfrowa, Kultura Dostępna, Promocja czytelnictwa, Wydarzenia artystyczne dla dzieci i młodzieży, Ochrona zabytków). Środki zewnętrzne z nowej perspektywy UE na lata 2021-2027 na działania podnoszące kompetencje cyfrowe (20% wszystkich środków). Uzyskanie wpisu zabawkarstwa na Światową listę niematerialnego dziedzictwa kulturowego UNESCO. Rozwój współpracy ze środowiskiem lokalnym (szkołami, instytucjami kultury, organizacjami społecznymi i pozarządowymi). Rozwój współpracy finansowej i pozafinansowej z lokalnymi przedsiębiorcami, w tym w zakresie rozwijania działań na rzecz podnoszenia kompetencji cyfrowych mieszkańców. Rozwój współpracy międzynarodowej. 	<ul style="list-style-type: none"> Ryzyko negatywnego wpływu czynników globalnych na funkcjonowanie obiektów kultury czy edukacyjnych – np. globalne pandemie, działania wojenne itp. Brak czasu u mieszkańców na podnoszenie kompetencji (duża liczba zajęć na co dzień). Wysokie koszty wyposażenia sprzętowego i lokalowego niezbędnego do prowadzenia kształcenia kompetencji cyfrowych. Niska dostępność instruktorów nauczających kompetencji cyfrowych – niskie zarobki, ucieczka do sfery biznesu itp. Ubożenie społeczeństwa w związku z sytuacją ekonomiczną i zagrożeniami globalnymi, co może przełożyć się na rezygnację z płatnych zajęć. Wciąż zbyt niski poziom kompetencji cyfrowych różnych grup społecznych w stosunku do uruchomionych usług tego rodzaju w różnych dziedzinach życia społecznego i gospodarczego. Cyberzagrożenia i niska świadomość społeczna w zakresie prewencji.

Potrzeby zgłoszone w ramach banku projektów

Pod koniec czerwca 2022 r. zorganizowane zostało kolejne badanie ankietowe w formie banku projektów. Pomysły na zadania i projekty, które mają przyczynić się do rozwoju ośrodka kultury i jej oferty, były zbierane zarówno w formie on-line, jak i tradycyjnej. W ankietowaniu nie złożono jednak żadnych nowych propozycji na zadania strategiczne.

WIZJA ROZWOJU

Wizja rozwoju to pożądaný obraz przyszłości instytucji, jej sytuacji i roli za kilka lat. Stanowi pewien stan docelowy, do którego dążyć będzie kierownictwo i cały zespół pracowniczy oraz wspierający instytucję partnerzy, wykorzystując przy tym możliwości płynące z własnych zasobów i potencjałów oraz szans pojawiających się w otoczeniu. Wizja ukierunkowana jest prognostycznie; określa cel, do jakiego zmierza nasza instytucja. Bazuje na doświadczeniach i ambicjach, wnioskach i perspektywach rysujących się z prac diagnostycznych, a zarazem konkluduje założenia planu operacyjnego.

WIZJA ROZWOJU Gminnego Ośrodka Kultury w Stryszawie:

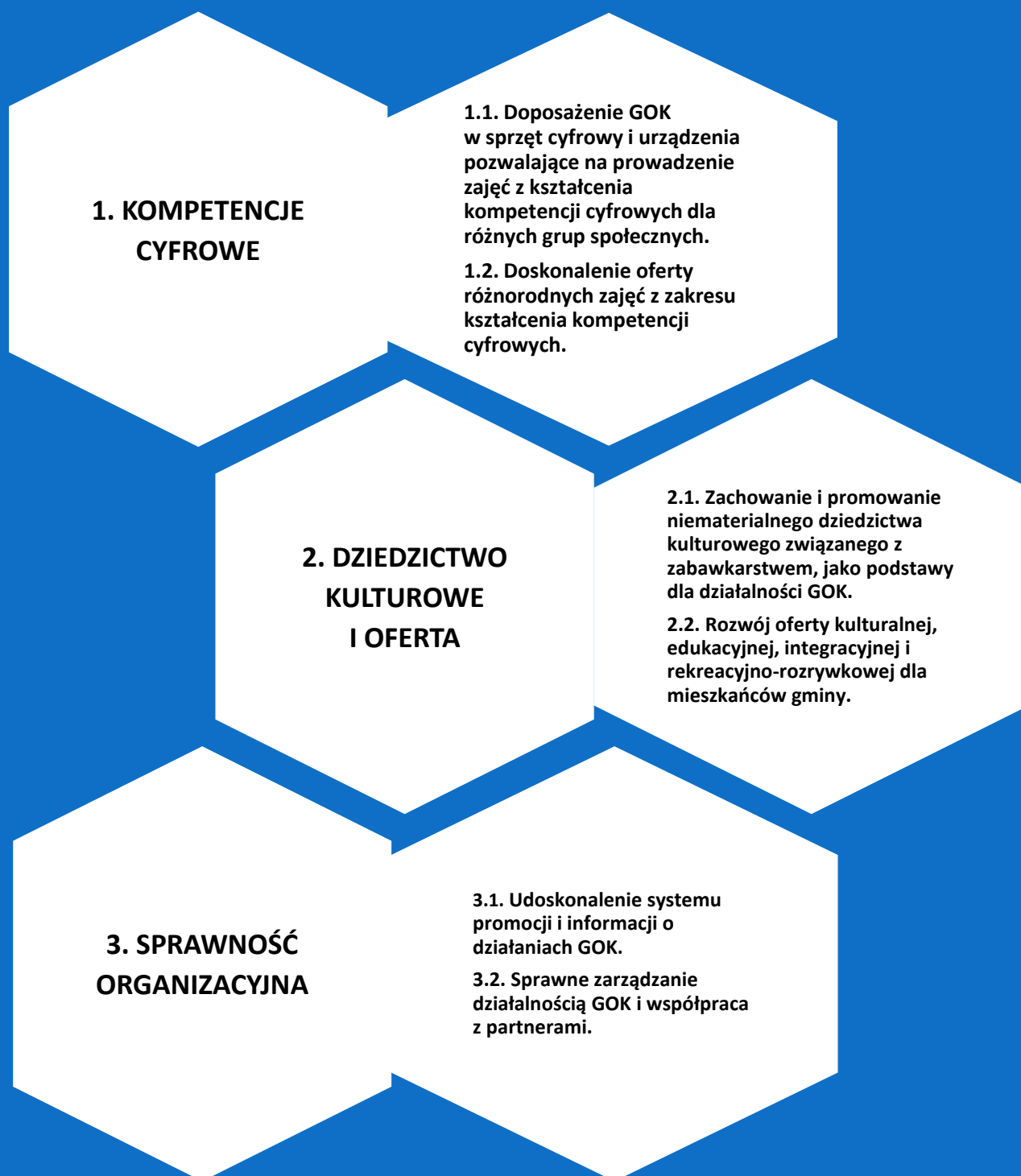
W 2030 roku Gminny Ośrodek Kultury w Stryszawie rozwija i dba o spuściznę kulturową społeczności lokalnej, poprzez działania realizowane w ramach Ośrodka Dziedzictwa Kulturowego oraz Beskidzkiego Centrum Zabawki Drewnianej. Oferta ośrodka jest w równym stopniu atrakcyjna dla mieszkańców gminy, jak i turystów oraz gości. Wdrażane są niekonwencjonalne i oryginalne zajęcia, wydarzenia, aktywności, które aktywizują i włączają mieszkańców z różnych grup wiekowych. Coraz większe znaczenie w działalności GOK odgrywają projekty finansowane ze źródeł zewnętrznych, w tym o charakterze edukacyjnym, m.in. podnoszące kompetencje cyfrowe dzieci i młodzieży, dorosłych oraz seniorów.

CELE ROZWOJOWE I DZIAŁANIA

Plan operacyjny to element strategii, który opisuje sposób jej realizacji poprzez wyznaczenie celów strategicznych i operacyjnych oraz określenie katalogu najważniejszych działań.

Cele strategiczne mają charakter długofalowy, wskazują generalny kierunek postępowania w realizacji założonej wizji rozwoju (koncentrują się na pytaniu „co chcemy osiągnąć?”). Cele operacyjne dotyczą średniego horyzontu czasowego, określają narzędzia i sposoby realizacji celów strategicznych („w jaki sposób to osiągnąć?”). Podstawę wdrażania strategii stanowią z kolei zadania i projekty, które służą realizacji założonych celów rozwojowych („co należy zrobić, aby to osiągnąć?”).

Dzięki takiej konstrukcji strategia jest dokumentem perspektywicznym i długofalowym, a jednocześnie wskazującym priorytety i narzędzia realizacji, które na najbliższe lata wydają się stwarzać najwięcej możliwości dla rozwoju instytucji i całej społeczności lokalnej. Należy pamiętać, że z biegiem czasu, na etapie wdrażania, strategia ulegać będzie modyfikacjom i aktualizacjom w taki sposób, aby jej realizacja dostosowana była do bieżących potrzeb i aspiracji instytucji oraz jej klientów.



OBSZAR STRATEGICZNY 1.

KOMPETENCJE CYFROWE

Cel strategiczny 1.

Podnoszenie kompetencji cyfrowych mieszkańców gminy.

Cele operacyjne:



1.1. Dopuszczenie GOK w sprzęt cyfrowy i urządzenia pozwalające na prowadzenie zajęć z kształcenia kompetencji cyfrowych dla różnych grup społecznych.



1.2. Doskonalenie oferty różnorodnych zajęć z zakresu kształcenia kompetencji cyfrowych.

Uzasadnienie i kierunki działań (zadania strategiczne)

Gminny Ośrodek Kultury w Stryśzawie, wraz ze swoją infrastrukturą, może pełnić w przyszłości rolę lokalnego centrum kształcenia kompetencji cyfrowych dla różnych grup wiekowych i społecznych mieszkańców gminy. Nie zmienia to faktu, iż głównymi działaniami statutowymi pozostaną krzewienie kultury lokalnej i włączanie mieszkańców w działalność kulturalną i do udziału w kulturze, a także pielęgnowanie dziedzictwa kulturowego gminy. Prowadzenie działalności podnoszącej kompetencje cyfrowe mieszkańców może stać się ważną częścią oferty Ośrodka Dziedzictwa Kulturowego, będącego częścią GOK. Prowadzenie zajęć z doskonalenia

kompetencji cyfrowych bardzo często jest działalnością dobrze odbieraną zarówno przez dzieci i młodzież, jak i przez dorosłych i seniorów – w każdej z tych grup wiekowych priorytety dotyczące kompetencji cyfrowych stawiane są na inne umiejętności. Oferta zajęć cyfrowych wymaga dobrego wyposażenia, gwarantującego atrakcyjność zajęć dla każdej grupy, możliwość prowadzenia zajęć grupowych oraz odpowiednie przygotowania kadry.

Proponowane kierunki działań w ramach **celu 1.1. Doposażenie GOK w sprzęt cyfrowy i urządzenia pozwalające na prowadzenie zajęć z kształcenia kompetencji cyfrowych dla różnych grup społecznych:**

- 1.1.1. Zakup nowoczesnych urządzeń do prowadzenia atrakcyjnych i urozmaiconych zajęć z zakresu kształcenia kompetencji cyfrowych dla różnych grup społecznych - drukarki 3D, zestawy klocków do robotyki, zestawy do nauki inżynierii, algorytmiki i programowania, zestawy wirtualizacyjne, zestawy do modelowania przestrzennego - okulary VR, nowoczesne pomoce dydaktyczno-naukowe, itp.
- 1.1.2. Zakup nowoczesnych zestawów komputerowych dla uczestników zbiorowych zajęć cyfrowych, m.in.: laptopy, tablety, jednostki centralne i monitory itp.
- 1.1.3. Zakup nowoczesnych komputerów (laptopy) i sprzętu towarzyszącego (np. urządzenia wielofunkcyjne) dla instruktorów, trenerów i wykładowców prowadzących zajęcia cyfrowe dla różnych grup społecznych.
- 1.1.4. Zakup nowoczesnego sprzętu nagłośnieniowego.
- 1.1.5. Zakup licencji na aplikacje umożliwiające rozwój odpowiednich kompetencji cyfrowych, np. wirtualne sale szkoleniowe, aplikacje graficzne, aplikacje wspierające naukę programowania, aplikacje do nagrywania i montażu filmów oraz obróbki zdjęć, aplikacje do komponowania muzyki i miksowania itp.
- 1.1.6. Zwiększenie parametrów akustycznych pomieszczeń.

Proponowane kierunki działań w ramach **celu 1.2. Doskonalenie oferty różnorodnych zajęć z zakresu kształcenia kompetencji cyfrowych:**

- 1.2.1. Doskonalenie kompetencji pracowników i instruktorów GOK w zakresie kreowania atrakcyjnych i różnorodnych zajęć z zakresu umiejętności cyfrowych dla różnych grup odbiorców – kursy, szkolenia, projekty.
- 1.2.2. Kontynuacja realizacji zajęć i warsztatów z zakresu kształcenia kompetencji cyfrowych z wykorzystaniem posiadanego sprzętu - poszerzenie i różnicowanie grup odbiorców.
- 1.2.3. Wprowadzanie do oferty nowych zajęć i warsztatów z zakresu podstawowych i specjalistycznych kompetencji cyfrowych sprofilowanych na odpowiednie grupy wiekowe, np.:
Dzieci i młodzież:
 - Zajęcia ogólnorozwojowe w tym: walidacja informacji, cyberbezpieczeństwo, wyszukiwanie i obróbka danych, algorytmika
 - Zajęcia kreatywne z wykorzystaniem komponentów cyfrowych np. grafika komputerowe, modelowanie przestrzenne
 - Zajęcia kierunkowe: montaż filmów, tworzenie treści (np. stron internetowych, blogów), programowanie

Osoby dorosłe:

- Zajęcia ogólnorozwojowe w tym: walidacja informacji, cyberbezpieczeństwo, wyszukiwanie i obróbka danych, algorytmika
- Zajęcia kreatywne z wykorzystaniem komponentów cyfrowych np. grafika komputerowe, modelowanie przestrzenne
- Zajęcia specjalistyczne: korzystanie z e-usług publicznych, finanse i transakcje w sieci
- Zajęcia zawodowe: montaż filmów, tworzenie treści (np. stron internetowych, blogów), programowanie

Seniorzy:

- Zajęcia ogólnorozwojowe w tym: walidacja informacji, cyberbezpieczeństwo, wyszukiwanie i obróbka danych, komunikacja przez Internet, kultura w sieci
- Zajęcia kreatywne z wykorzystaniem komponentów cyfrowych np. grafika komputerowe
- Zajęcia specjalistyczne: korzystanie z e-usług publicznych, finanse i transakcje w sieci

1.2.4. Digitalizacja spuścizny kulturowej gminy, szczególnie zabawkarstwa – filmy, nagrania, zdjęcia, archiwa cyfrowe itp.

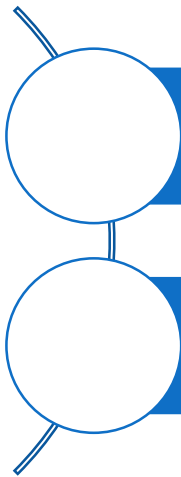
OBSZAR STRATEGICZNY 2.

DZIEDZICTWO KULTUROWE I OFERTA

Cel strategiczny 2.

Zachowanie dziedzictwa kulturowego gminy dla przyszłych pokoleń oraz kreowanie atrakcyjnej oferty kulturalnej dla mieszkańców.

Cele operacyjne:



2.1. Zachowanie i promowanie niematerialnego dziedzictwa kulturowego związanego z zabawkarstwem, jako podstawy dla działalności GOK.

2.2. Rozwój oferty kulturalnej, edukacyjnej, integracyjnej i rekreacyjno-rozrywkowej dla mieszkańców gminy.

Uzasadnienie i kierunki działań (zadania strategiczne)

Gminny Ośrodek Kultury w Stryżawie w swojej działalności musi godzić dwie bardzo ważne funkcje – z jednej strony dbać o zachowanie dziedzictwa kulturowego gminy, na czele z zabawkarstwem, co realizuje dzięki wielu różnym wydarzeniom kulturalnym, a także ofercie stałej przeznaczonej w dużej mierze dla turystów i gości (wystawy stałe i okresowe, warsztaty twórcze, imprezy itp.). Z drugiej strony, musi dostarczać atrakcyjnej i różnorodnej oferty zajęć i wydarzeń kulturalnych, integracyjnych, edukacyjnych czy rozrywkowych dla własnych mieszkańców. Pogodzenie tych dwóch nurtów działalności wymaga dużej ilości pracy oraz kreatywności.

Proponowane kierunki działań w ramach **celu 2.1. Zachowanie i promowanie niematerialnego dziedzictwa kulturowego związanego z zabawkarstwem, jako podstawy dla działalności GOK:**

- 2.1.1. Prowadzenie badań w zakresie zabawkarstwa – jego historii, twórców, metod itp. - oraz wykorzystanie ich wyników do doskonalenia i rozwijania oferty kulturowej gminy.
- 2.1.2. Kontynuowanie i doskonalenie prestiżowych wydarzeń o ponadlokalnym charakterze związanych z dorobkiem kulturowym gminy, m.in.: Święto Zabawki Ludowej, Beskidzki Festiwal Muzyki Organowej i Kameralnej, Europejskie Dni Dziedzictwa, warsztaty związane z tradycjami zabawkarskimi, Plener Malarski im. W. Fronta wraz z wernisażem wystawy poplenerowej, warsztaty rzeźbiarskie dla dorosłych i młodzieży i inne.
- 2.1.3. Staranie się o wpis zabawkarstwa na Światową listę niematerialnego dziedzictwa kulturowego UNESCO.
- 2.1.4. Kreowanie w oparciu o spuściznę kulturową gminy nowych propozycji w ramach oferty edukacyjnej dla dzieci i młodzieży - warsztaty, kursy, szkolenia, eliminacje i konkursy, spotkania, wizyty i współpraca z twórcami oraz rękodzielnikami – przy okazji edukacja kulturalna, historyczna, regionalna, obywatelska, ekologiczna itp.
- 2.1.5. Wspieranie rozwoju twórczości lokalnej i upowszechniania kultury regionalnej – oferta zajęć i warsztatów w oparciu o miejscowy folklor, ginące rzemiosła, obrzędy - zewidencjonowanie oraz wsparcie i promocja lokalnych twórców i twórczości, reaktywacja zespołów folklorystycznych, organizowanie przeglądów, konkursów i festiwali,
- 2.1.6. Utworzenie archiwum cyfrowego lokalnego dziedzictwa kulturowego – archiwum społeczne zabawkarstwa i innych dziedzin kulturowych.
- 2.1.7. Popularyzowanie działalności Beskidzkiego Centrum Zabawki Drewnianej w zakresie oferty dla grup.

Proponowane kierunki działań w ramach **celu 2.2. Rozwój oferty kulturalnej, edukacyjnej, integracyjnej i rekreacyjno-rozrywkowej dla mieszkańców gminy:**

- 2.2.1. Kontynuacja działań w ramach oferty sportowej i rekreacyjnej, np. taniec, pilates, nordic walking, fitness, cheerleadki).
- 2.2.2. Wdrożenie nowych propozycji do oferty Ośrodka Dziedzictwa Kulturowego, np.: coaching, prezentacja własna w poszukiwaniu pracy, zajęcia teatralno-muzyczne, pracownia biologiczno-chemiczno-astronomiczna, kabaret seniora, balet, gimnastyka artystyczna i inne.
- 2.2.3. Realizacja różnego rodzaju spotkań - z pisarzami, twórcami, podróżnikami, fotografami itp. - z uwzględnieniem różnych grup odbiorców.

- 2.2.4. Kontynuacja działań dla różnych grup mieszkańców, w tym: nauka śpiewu, nauka gry na skrzypkach, zajęcia teatralne, plastyczne, seanse filmowe, młodzieżowa grupa filmowa i inne.
- 2.2.5. Rozwijanie działalności wydawniczej.

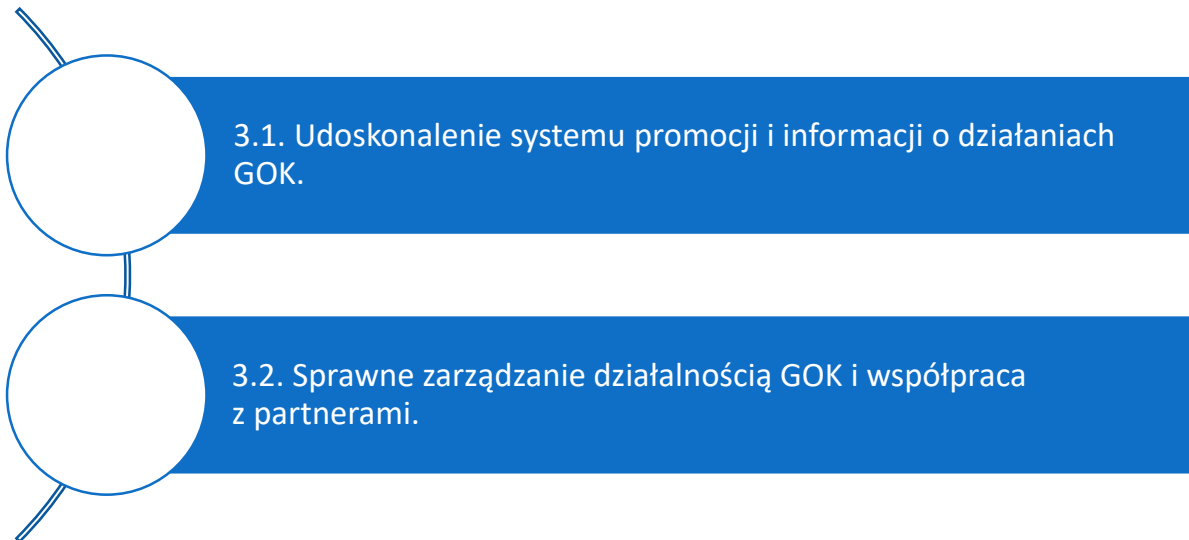
OBSZAR STRATEGICZNY 3.

SPRAWNOŚĆ ORGANIZACYJNA

Cel strategiczny 3.

Nowoczesne zarządzanie, rozwijanie współpracy i promocja działalności kulturalnej i edukacyjnej GOK.

Cele operacyjne:



Uzasadnienie i kierunki działań (zadania strategiczne)

Status rozwojowy instytucji określa kilka potencjałów, w tym potencjał ludzki, finansowy/ekonomiczny, potencjał intelektualny, organizacyjny i zarządczy, kooperacyjny, wizerunku, profesjonalizacji i zakorzenienia. Aby ośrodek kultury mógł sprawnie i efektywnie funkcjonować oraz stale się rozwijać, potrzeba ich stałego doskonalenia. Ważne miejsce w sferze zarządzania instytucją kultury stanowi system promocji jej działalności, a także wypracowane standardy współpracy z różnymi partnerami.

Proponowane kierunki działań w ramach **celu 3.1. Udoskonalenie systemu promocji i informacji o działaniach GOK:**

- 3.1.1. Przyjęcie nowej koncepcji wizerunku GOK i jego części (Ośrodek Dziedzictwa Kulturowego, Beskidzkie Centrum Zabawki Drewnianej) w przestrzeni internetowej i w mediach społecznościowych - integracja promocji i informacji na jednym serwisie internetowym, z odwołaniami do stron innych instytucji.
- 3.1.2. Żywe i angażujące społeczność prowadzenie profili w mediach społecznościowych.
- 3.1.3. Materiały filmowe na kanale YouTube i transmisje na żywo – współpraca z mediami lokalnymi.
- 3.1.4. Współpraca z parafiami w zakresie informowania o wydarzeniach kulturalnych i działalności GOK.
- 3.1.5. Opracowanie i dystrybucja folderów, plakatów ulotek i innych materiałów dla mieszkańców, informujących o ofercie i działaniach instytucji, nacisk na materiały elektroniczne i obecność w sieci.
- 3.1.6. Stosowanie narzędzi e-marketingowych do kontaktu z potencjalnymi i obecnymi odbiorcami.
- 3.1.7. Stała współpraca ze szkołami w zakresie promocji oferty instytucji wśród uczniów oraz ich rodziców.
- 3.1.8. Opracowanie i wdrożenie jednolitego systemu identyfikacji wizualnej.

Proponowane kierunki działań w ramach **celu 3.2. Sprawne zarządzanie działalnością GOK i współpraca z partnerami:**

- 3.2.1. Doskonalenie kadr - badanie potrzeb szkoleniowych pracowników, zbudowanie wykazu szkoleń merytorycznych dla pracowników/instruktorów wg ich zainteresowań zawodowych, stały monitoring szkoleń branżowych, w tym bezpłatnych, finansowanych z funduszy zewnętrznych.
- 3.2.2. Opracowanie systemu pozyskiwania i współpracy z wolontariuszami, stażystami i praktykantami – opracowanie katalogu czynności powierzanych wolontariuszom, stażystom i praktykantom w poszczególnych realizowanych działaniach.
- 3.2.3. Rozwijanie współpracy z organizacjami pozarządowymi działającymi na terenie gminy (powiatu, subregionu) – organizacja, współorganizacja oraz wzajemny udział w wydarzeniach, wspólne projekty, wsparcie lokalowe i merytoryczne itp. – 8 KGW, OSP, parafie w niektórych wydarzeniach (koncerty, wystawy rzeźb), stowarzyszenia i fundacje, Związek Harcerstwa, PCK, Stowarzyszenie Nordic Walking i inne.
- 3.2.4. Uczestnictwo w różnorodnych sieciach współpracy (np. Małopolskie Forum Kultury przy FRDL MISTiA)

- 3.2.5. Poszukiwanie partnerów zagranicznych oraz realizacja wspólnych przedsięwzięć międzynarodowych, np. w ramach projektów, wśród partnerskich samorządów dla gminy Stryszawa, w ramach LGD itp.
- 3.2.6. Integracja lokalnych środowisk kulturotwórczych – organizacje pozarządowych, twórców, artystów, odbiorców, np. w formule wydarzeń integracyjnych.
- 3.2.7. Stworzenie w przyszłości zespołu zajmującego się pozyskiwaniem środków zewnętrznych i pozyskiwaniu projektów – we współpracy z gminą, szkołami, NGO`s.
- 3.2.8. Wdrożenie w ramach działalności i oferty GOK doświadczeń związanych z przeszłą sytuacją epidemiologiczną – przygotowanie merytoryczne i sprzętowe do organizowania części zajęć i wydarzeń w formie hybrydowej lub on-line – kompetencje pracowników, scenariusze zajęć w takiej formie, kamery do streamingu, szybki internet, oprogramowanie itp.
- 3.2.9. Opracowanie i zapewnienie oferty dla uchodźców z Ukrainy – w tym dla dzieci i młodzieży, również pod kątem integracji środowiskowej, nauczanie języka polskiego dla również grup społecznych.

SYSTEM RELIZACJI

Organizacja i podmioty zaangażowane w realizację strategii

W procesie realizacji strategii rozwoju kluczową rolę będzie odgrywać dyrekcja instytucji oraz pracownicy merytoryczni odpowiedzialni za stymulowanie i koordynację kierunków działań, pobudzanie współpracy wewnątrzorganizacyjnej oraz z partnerami zewnętrznymi, mobilizowanie i integrowanie ludzi oraz pozostałych zasobów na rzecz osiągnięcia założonych celów rozwojowych.

Dla skutecznego wdrożenia założeń określonych w strategii rozwoju niezbędne będzie zaangażowanie i współpraca całego zespołu pracowniczego tworzącego i wspierającego instytucję (zgodnie z obowiązkami i kompetencjami), a także klientów i partnerów zewnętrznych.

Mechanizmy i instrumenty realizacji strategii

W ramach wdrażania strategii rozwoju wykorzystane zostaną różne mechanizmy i instrumenty realizacyjne, wśród których kluczowe znaczenie będą miały: coroczny budżet instytucji, programy merytoryczne dedykowane poszczególnym grupom klientów, projekty realizowane przy wykorzystaniu funduszy zewnętrznych, różne umowy i porozumienia pomiędzy instytucją a partnerami zewnętrznymi, działania informacyjne i promocyjne, stanowiące o poparciu społecznym i jakości podejmowanych działań.

Ramy współpracy

Podstawową zasadą, określającą sposób postępowania w trakcie wdrażania strategii, jest partnerstwo, rozumiane jako współpraca równoprawnie traktowanych podmiotów, reprezentujących różnorodne środowiska lokalne. Wymaga ona od osób i organizacji pełnego zaangażowania i odpowiedzialności. Być „partnerem” oznacza w pełni odpowiadać za działania własne i tych, z którymi wspólnie podejmujemy decyzje i działania. Jednocześnie można określić zestaw przykładowych ram postępowania, którymi powinni się kierować partnerzy, jeśli działania mają być skuteczne:

- dzielenie wspólnej wizji oraz misji rozwoju,
- suwerenność i równość zaangażowanych stron,
- wzajemne wysłuchiwanie, szacunek i zaufanie,
- przejrzyste zasady współpracy,
- otwartość na nowych partnerów,
- stosowność, adekwatność podejmowanych interwencji względem zdiagnozowanych potrzeb i problemów oraz oczekiwań społecznych,
- realizm założeń realizacyjnych i samych działań,
- aktywność i inicjatywa w działaniu,
- kreatywność, innowacyjność i determinacja w dążeniu do celu,
- założenie jak najefektywniejszego wykorzystania wspólnych zasobów.

Monitoring i aktualizacja strategii

Podstawą skutecznego wdrażania strategii rozwoju jest dysponowanie wiedzą na temat postępów w zakresie realizacji wskazanych w niej działań oraz zdolność do reagowania na pojawiające się różnice pomiędzy przyjętymi założeniami a uzyskiwanymi efektami. Zgodnie z tym założeniem, systematycznie będzie prowadzona sprawozdawczość z realizacji strategii, zintegrowana czasowo i merytorycznie z opracowywanym na poziomie gminy raportem o stanie gminy.

Sprawozdawczość powinna uwzględniać opis postępu w realizacji działań określonych w planie operacyjnym strategii, z wartościami poniesionych kosztów i źródłami finansowania wydatków, wskazaniem efektów (również pod względem wskaźnikowym, np. liczba wydarzeń w ramach działalności kulturalno-oświatowej, w tym zajęć z kształtowania kompetencji cyfrowych oraz liczba ich uczestników, liczba projektów dofinansowanych ze środków zewnętrznych oraz liczba ich uczestników, czy liczba osób korzystających z oferty odpłatnej lub z projektów w zakresie kształcenia kompetencji cyfrowych) oraz podsumowaniem.

Na podstawie wniosków z monitoringu (oraz ewentualnie badań ewaluacyjnych) dyrekcja dokonuje ewentualnych zmian w strategii (aktualizacja diagnozy oraz kierunków i sposobów działania).

Poziom społeczny

Poziom społeczny dotyczy upowszechniania zapisów strategii rozwoju wśród społeczności lokalnej oraz pozyskiwania partnerów (lokalnych i zewnętrznych) dla wsparcia realizacji zapisanych w niej zadań. W tym celu proponuje się realizację m.in. następujących działań:

- umieszczenie strategii i/lub jej skróconej wersji na stronie internetowej instytucji,
- przekazanie pełnej i/lub skróconej wersji strategii interesariuszom lokalnym i ponadlokalnym,
- szerokie informowanie przez dyrekcję o fakcie zakończenia prac nad strategią oraz rozpoczęcia procesu jej wdrażania, w tym w mediach społecznościowych.

POTENCJALNE ŹRÓDŁA FINANSOWANIA

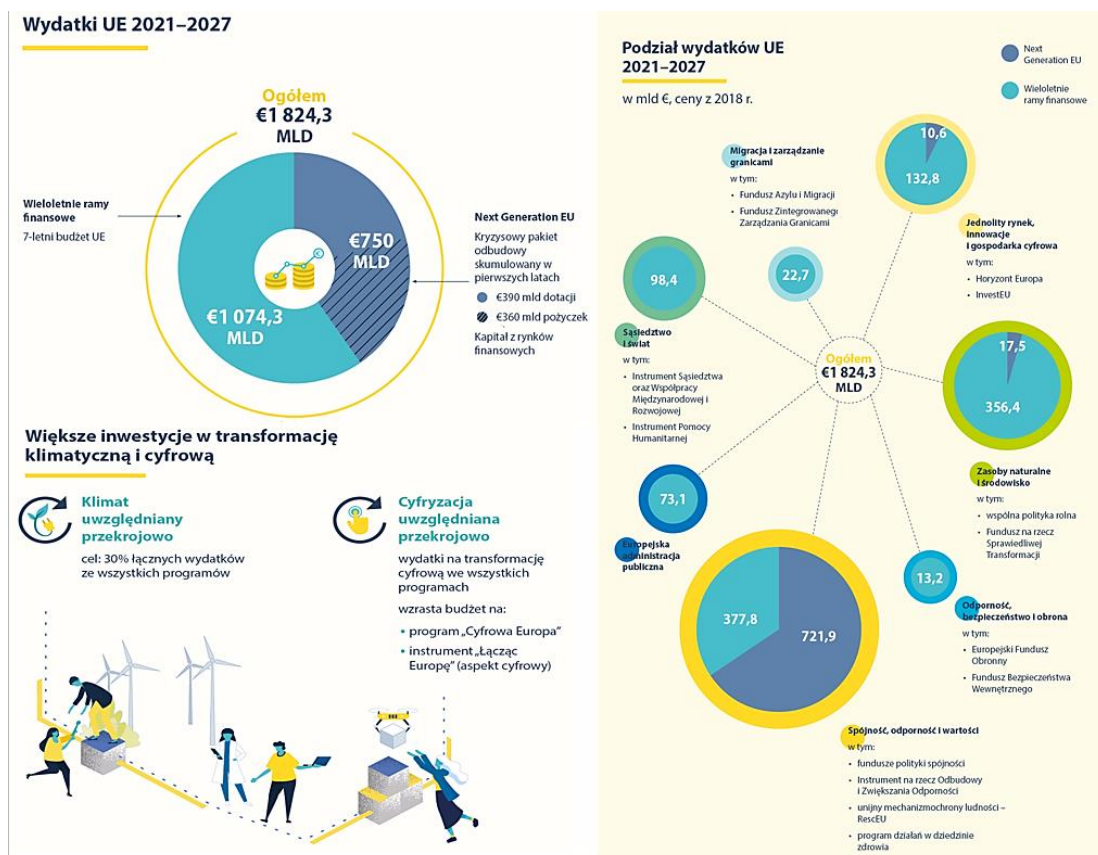
Szeroki zakres działań opisanych w strategii wymaga nie tylko mobilizacji odpowiedniej puli środków przeznaczonych na jej wdrożenie, ale przede wszystkim dywersyfikacji ich źródeł. Tym samym finansowanie działań opisanych w strategii będzie się odbywać za pomocą środków pochodzących z różnych źródeł, aby zwiększyć możliwości realizacyjne oraz efektywność podejmowanych interwencji. W tym kontekście trzeba wskazać na 2 podstawowe źródła:

- środki publiczne – uwzględniające budżet instytucji i samorządu lokalnego, ale również innych jednostek samorządu terytorialnego (m.in. fundusze regionalne), fundusze z budżetu państwa, celowe i dotacje państwowe (m.in. środki i programy rządowe, poszczególnych ministerstw, w szczególności Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego), poza tym zagraniczne, w tym przede wszystkim pochodzące z funduszy unijnych oraz innych instrumentów i mechanizmów europejskich (m.in. EFRR, EFS, FS, fundusze norweskie i EOG),
- środki prywatne – obejmujące przede wszystkim fundacje wspierające instytucje kultury oraz środki pozyskane od sektora biznesowego.

Źródła Publiczne

Fundusze unijne w okresie 2021 – 2027

Nowy siedmioletni budżet Unii Europejskiej (wieloletnie ramy finansowe) zaplanowano na 1 074,3 mld euro, a dodatkowy anty kryzysowy pakiet odbudowy skumulowany w pierwszych latach ma wynieść 750 mld euro, w tym 390 mld euro w formie dotacji. Łącznie oznacza to kwotę 1 824,3 mld euro. Środki te mają wspierać odbudowę państw po pandemii Covid-19 oraz m.in. inwestycje w transformację cyfrową.



Rysunek 2. Budżet UE 2021–2027 i plan odbudowy – infografika.

Źródło: <https://www.consilium.europa.eu/pl/infographics/recovery-plan-mff-2021-2027/#>

Nowa perspektywa budżetowa Unii Europejskiej dla Polski to ok. 170 mld euro (w cenach bieżących), w tym:

- 72,2 mld euro na politykę spójności,
- 3,8 mld euro z funduszu sprawiedliwej transformacji,
- 24,9 mld euro dotacji z Funduszu Odbudowy,
- 34,2 mld euro pożyczek z Funduszu Odbudowy,
- 21,6 mld euro na płatności bezpośrednie dla rolników,
- 10,6 mld euro na rozwój obszarów wiejskich,
- ok. 2 mld euro w ramach instrumentu React EU¹.

Około 60% funduszy z polityki spójności trafi do programów realizowanych na poziomie krajowym, a pozostałe 40% otrzymają programy regionalne, zarządzane przez marszałków województw. Programy krajowe będą funkcjonowały w podobnym układzie, jak w ramach perspektywy na lata 2014-2020. Przewidziano m.in. Fundusze Europejskie na Rozwój Cyfrowy (ok. 2 mld €), w tym na cyfryzację, rozwój sieci szerokopasmowych, rozwój e-usług, budowanie cyberbezpieczeństwa, wspieranie kompetencji cyfrowych oraz Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego (ponad 4 mld €), w tym na edukację i kulturę.

¹ <https://samorzad.pap.pl/kategoria/aktualnosci/jak-beda-inwestowane-fundusze-ue-z-nowej-perspektywy-jest-plan-podzialu>

Po uzgodnieniach między ministerstwem i marszałkiem, na program regionalny do województwa małopolskiego ma trafić 2,32 mld euro (w tym 1,7 mld euro na EFRR/ 580 mln euro na EFS+)². Dokumentu Fundusze Europejskie dla Małopolski 2021-2027 Małopolska Przyszłości zakłada następujące obszary wsparcia:

- 1. OŚ PRIORYTETOWA INTELIGENTNY REGION [EFRR],
- 2. OŚ PRIORYTETOWA ENERGETYKA i ŚRODOWISKO [EFRR],
- 3. OŚ PRIORYTETOWA MOBILNA MAŁOPOLSKA [EFRR],
- 4. OŚ PRIORYTETOWA SPOŁECZNA MAŁOPOLSKA [EFS+ / EFRR],
- 5. OŚ PRIORYTETOWA RYNEK PRACY i EDUKACJA [EFS+ / EFRR],
- 6. OŚ PRIORYTETOWA MAŁOPOLSKA BLIŻEJ MIESZKAŃCÓW [EFRR].

Tym samym, w uruchamianym właśnie okresie programowania przygotowywane są programy dla instytucji kultury zarówno na poziomie regionalnym (Fundusze Europejskie dla Małopolski 2021-2027 Małopolska Przyszłości), jak i centralnym (m.in. Fundusze Europejskie na Rozwój Cyfrowy). Pierwsze nabory wniosków planowane są już na 4 kwartał 2022, w związku z tym niezbędne będzie śledzenie publikowanych na bieżąco przez operatorów harmonogramów naborów.

Programy Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego raz do roku ogłasza pakiet konkursów ukierunkowanych na realizację działań kulturalnych oraz rozwój potencjału podmiotów działających w obszarze kultury. Większość konkursów jest finansowana z tzw. środków na działalność bieżącą, co utrudnia finansowanie rozwoju technologicznego beneficjentów. Należy jednak pamiętać, że także ze środków na działalność bieżącą istnieje możliwość finansowania zakupu wyposażenia, jednak wyłącznie takiego, które ze względu na swoją wartość netto nie spełnia warunków kwalifikujących je jako środki trwałe. Z konkursów ogłaszanych przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego przede wszystkim warto wymienić Infrastrukturę Domów Kultury (szeroko rozumiany rozwój potencjału infrastrukturalnego na podstawie przedstawionych potrzeb), Kulturę Dostępną (umożliwiającą realizację działań z obszaru zwiększenia dostępności oferty kulturalnej dla osób ze szczególnymi potrzebami) oraz Kulturę Cyfrową (umożliwiającą m.in. digitalizację i cyfrowe upowszechnienie posiadanych zasobów kulturowych).

Narodowy Program Rozwoju Czytelnictwa 2.0 na lata 2021 – 2025

W ramach programu zaplanowano priorytet 2 odnoszący się do rozwoju Infrastruktury bibliotek publicznych. Dodatkowo w ramach priorytetu 3.2 istnieje możliwość zakupu elementów wyposażenia do bibliotek szkolnych i pedagogicznych. W ramach programu istnieje także możliwość realizowania inicjatyw oddolnych, podejmowanych we współpracy ze społecznością lokalną, które obejmować mogą także komponenty edukacji cyfrowej. Działania te są możliwe w ramach Priorytetu 4.1: BLISKO – Ośrodek kultury | Lokalność | Inicjatywy | Społeczność.

Programy dotacyjne Narodowego Centrum Kultury

Aktualne programy dotacyjne NCK to: Bardzo Młoda Kultura (program wspierania edukacji kulturowej), Dom Kultury+ (m.in. odkrywanie i wspieranie oddolnych inicjatyw kulturotwórczych), EtnoPolska (przedsięwzięcia popularyzujące lokalne i regionalne dziedzictwo kulturowe), Kultura-Interwencje (wsparcie realizacji projektów upowszechniających dorobek kultury i zwiększających obecność kultury w życiu społecznym), Ojczysty – dodaj do ulubionych (kształtowanie twórczych, odpowiedzialnych i świadomych postaw wobec języka polskiego, budowanie kompetencji językowych, doskonalenie umiejętności posługiwania się językiem ojczystym).

² <https://www.gov.pl/web/fundusze-regiony/fundusze-unijne-dla-regionow---rezerwa-podzielona-po-rozmowach-z-marszalkami-wojewodztw>

Instytut Dziedzictwa Myśli Narodowej im. Romana Dmowskiego i Ignacego Jana Paderewskiego

Instytut prowadzi Fundusz Patriotyczny „Wolność po polsku”, który ma za zadanie realizację polityki pamięci w zakresie historii i dziedzictwa Polski, w tym dorobku polskiej myśli społeczno-politycznej, ze szczególnym uwzględnieniem myśli narodowej, katolicko-społecznej i konserwatywnej.

Centrum Projektów Polska Cyfrowa

Centrum Projektów Polska Cyfrowa to instytucja rządowa, której zadaniem jest obsługa środków, głównie unijnych, w zakresie transformacji cyfrowej. CPPC finansuje budowę infrastruktury, wspiera rozwój e-usług, wspiera i promuje edukację w zakresie kompetencji cyfrowych i najnowszych technologii, umożliwiając organizacjom, instytucjom i firmom pozyskiwanie funduszy na realizację własnych projektów w tym zakresie.

Programy Ministra Rodziny i Polityki Społecznej

Programy te koncentrują się na wsparciu rodziny, a także na rozwoju aktywności seniorów, np. Program wieloletni na rzecz Osób Starszych „Aktywni+” na lata 2021–2025, którego głównym celem jest zwiększenie uczestnictwa osób starszych we wszystkich dziedzinach życia społecznego, w tym w kulturze oraz społeczeństwie cyfrowym. (m.in. działania na rzecz zwiększania umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technologiami i korzystania z nowych mediów przez osoby starsze).

Patriotyzm Jutra – program Muzeum Historii Polski, który służy odkrywaniu, dokumentowaniu i upowszechnianiu wiedzy z zakresu historii Polski oraz wspiera inicjatywy angażujące społeczność w działania poświęcone pielęgnowaniu i promowaniu lokalnego dziedzictwa i kultury.

Kreatywna Europa – Kreatywna Europa to program Unii Europejskiej oferujący finansowe wsparcie dla sektorów kultury, audiowizualnego i kreatywnych. W ramach edycji 2021-2027 program przeznaczył 2,4 mld euro na dofinansowanie realizacji projektów w obszarze kultury i sztuki. Głównymi celami programu Kreatywna Europa są promocja europejskiej różnorodności kulturowej i dziedzictwa, budowanie kompetencji profesjonalistów, rozwój publiczności europejskich dzieł m. in. poprzez zwiększanie dostępu do kultury i utworów audiowizualnych. Program jest wdrażany poprzez trzy komponenty: MEDIA, Kultura oraz międzysektorowy.

Źródła Prywatne

Fundacja Santander – realizuje wiele ciekawych programów m.in. Bank Ambitnej Młodzieży. Fundacja promuje kreatywność i przedsiębiorczość młodych ludzi. Wspiera działania, które są niestandardowe, wymagają wyobraźni i odwagi w realizacji. Równocześnie chce podnosić poziom wiedzy ekonomicznej wśród młodego pokolenia.

Fundacja Banku Gospodarstwa Krajowego (BGK) – celem programów jest aktywizowanie i wspieranie obywateli na różnych etapach ich życia, np. Generacja 6.0 (przeciwdziałać wykluczeniu społecznemu i technologicznemu osób w wieku 60+), Na dobry początek! (wyrównywanie szans edukacyjnych dzieci z ograniczonym dostępem do nowoczesnych form edukacji), Moja Mała Ojczyzna (aktywizowanie społeczności lokalnych do działania na rzecz budowania dobra wspólnego w środowisku lokalnym).

Fundacja PZU – celem Fundacji jest: promowanie edukacji dzieci i młodzieży, wspieranie talentów oraz wyrównywanie szans osób z różnymi niepełnosprawnościami, a także zwiększanie dostępu do dóbr kultury i życia społecznego, czyli szeroko rozumiany rozwój społeczeństwa obywatelskiego. O dotacje mogą ubiegać się instytucje publiczne, w tym instytucje kultury (ośrodka kultury, domy kultury, kluby itp.), szkoły czy organizacje pozarządowe.

Fundacja LOTTO im. Haliny Konopackiej – wspiera realizację projektów organizacji pozarządowych, jednostek samorządu terytorialnego, instytucji edukacyjnych i kulturalnych, itd. poprzez udzielanie darowizn pieniężnych na zadania z obszaru sportu, kultury, dziedzictwa narodowego, edukacji, pomocy społecznej.

Fundacja Tauron – celem Fundacji jest m.in. pomoc rodzinom i osobom w trudnej sytuacji życiowej. Wspiera projekty edukacyjne z zakresu rozwoju młodych talentów. Można tutaj składać projekty w obszarze kultury, nauki, edukacji, ochrony dziedzictwa kulturowego.

Polsko-Amerykańska Fundacja Wolności – założona w USA przez Polsko-Amerykański Fundusz Przedsiębiorczości; jako partner Fundacji Billa i Melindy Gatesów, realizowała w Polsce Program Rozwoju Bibliotek (PRB), którego celem było ułatwienie bibliotekom publicznym pozyskania funduszy na różne cele. Oferuje także wiele innych programów w zakresie edukacji oraz rozwoju społeczności lokalnych, wzmocnienia demokracji. Sama nie przydziela dotacji działa przez swoich operatorów.

Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji - jej celem jest szeroko pojmowane wspieranie działań na rzecz reformy i rozwoju systemu edukacji w Polsce. Fundacja realizuje swój cel przez programy edukacyjne skierowane do młodzieży i dorosłych. Warto śledzić przede wszystkim program Erasmus+, którego operatorem jest Fundacja. W ramach programu realizować można międzynarodowe projekty edukacyjne, zarówno dla młodzieży, jak i osób dorosłych.

Fundacja Bankowa im. Leopolda Kronenberga – działania koncentrują się na aktywności w obszarze edukacji finansowej, w ramach której szczególnie nacisk kładziony jest na kształtowanie kompetencji z zakresu finansów osobistych. Wspiera przedsiębiorczość poprzez przygotowywanie młodych ludzi do uruchomienia własnego biznesu oraz wzmocnianie potencjału istniejących firm. Obszary wsparcia: innowacje w edukacji, edukacja ekonomiczna i przedsiębiorczość, dziedzictwo kulturowe, twórczość artystyczna dzieci i młodzieży, priorytety ochrony zdrowia, polityka społeczna.

Fundacja TechSoup – fundacja oferuje dotacje na zakup sprzętu i oprogramowania, programy edukacyjne: seminaria, webinaria i szkolenia; programy budujące społeczności, w których społeczni eksperci i osoby specjalizujące się w nowych technologiach wspólnie wymyślają i tworzą innowacyjne narzędzia dla rozwiązywania problemów społecznych, ułatwienia działania organizacji czy po prostu dla poprawy różnych obszarów życia. Do udziału w większości programów kwalifikują się także, obok organizacji pozarządowych, samorządowe instytucje kultury.

Fundacja Orange – Fundacja Orange troszczy się o przyszłość dzieci w cyfrowym świecie. W swojej misji fundacja przekonuje, że dostęp do nowych technologii to pierwszy ważny krok w cyfryzacji, ale ważne jest także odpowiedzialne korzystanie z nich. Fundacja realizuje programy związane z nowymi technologiami, działa na rzecz nowoczesnej edukacji dzieci i młodzieży. Zrealizowała także programy dla bibliotek np. Pracownie Orange.

Międzynarodowy Fundusz Wyszehradzki – organizacja międzyrządowa, powołana na podstawie porozumienia między rządami Polski, Czech, Słowacji i Węgier. Celem działalności funduszu jest inspirowanie i wspieranie ściślejszej współpracy pomiędzy krajami funduszu. Cele te realizowane są poprzez wspieranie wspólnych projektów kulturalnych, naukowych, edukacyjnych, wymiany młodzieży i współpracy transgranicznej.

Są to jedynie wybrane z aktualnie dostępnych źródeł, istnieje cały wachlarz możliwości w zakresie otwarcia się na nowe źródła finansowania działalności z zakresu kultury, natomiast należy zauważyć, że polityka pozyskiwania środków musi być prowadzona w sposób ambitny, ale też racjonalny, w oparciu o plan finansowy jednostki.

 Bony na Innowacje
Technologiczne