

The background image is a top-down view of a workspace. A silver laptop is open, showing a dashboard with a line graph and various controls. To the right of the laptop is a brown ceramic mug filled with dark coffee. Below the laptop, another brown mug is partially visible. Several cards with surrealist, colorful illustrations are scattered around the laptop. In the bottom right corner, there is a notebook with handwritten text in Polish and some sketches. The overall scene suggests a creative and analytical environment.

# AI w pracy Animatora Kultury – po prostu!

5-godzinny warsztat transformujący codzienną pracę w sektorze kultury.

Autorski program szkoleniowy (Opracowanie: Maciej Zygmunt i Aleksander Lysko).

# Od obciążenia do twórczej wolności

## Wyzwania

Powtarzalne zadania

Ograniczone zasoby czasu

Żmudna analiza wielostronicowych wytycznych dotacyjnych

## Rozwiązania AI

Oszczędność czasu przy rutynowych analizach i raportach.

Nowe możliwości tworzenia materiałów edukacyjnych i warsztatowych.

Samowystarczalność w wizualizacji danych i infografikach.

AI jako partner twórczy w burzach mózgów.

# Dla kogo? Ekosystem nowoczesnej instytucji

Szkolenie nie wymaga wiedzy technicznej ani doświadczenia z AI.



# Kompas Kompetencji: 4C w dobie AI

Narzędzia się zmieniają, kluczowe kompetencje XXI wieku pozostają



# Odpowiedzialność: Człowiek w centrum procesu

## Krok 1: Surowe dane AI

Wykorzystanie modeli językowych do tworzenia szkiców i analiz.



## Krok 2: Filtr Ludzki (Etyka)



## Krok 3: Wartościowy Produkt Kulturalny



Świadome i bezpieczne  
wdrażanie rozwiązań  
w instytucji.

- ✓ Krytyczna weryfikacja treści (Halucynacje).
- ✓ Ochrona praw autorskich i weryfikacja źródeł.
- ✓ Transparentność użycia AI wobec odbiorców.

## Zestaw narzędzi: Generowanie vs. Synteza

|                   | ChatGPT  | NotebookLM                                                          |
|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Główna funkcja    | Generowanie idei, burza mózgów, rozwiązywanie problemów.                                    | Głęboka analiza, synteza i praca na konkretnych dokumentach.        |
| Najlepsze do...   | Analiza otoczenia społecznego, pisanie scenariuszy działań.                                 | Wyciąganie wniosków z 50-stronicowych raportów i filmów na YouTube. |
| Źródło danych     | Otwarta wiedza z sieci / Baza modelu.                                                       | Wyłącznie Twoje zaufane materiały (np. pliki Word, PDF).            |
| Rola w warsztacie | Blok Narzędziowy I (Projektowanie).                                                         | Blok Narzędziowy II (Wdrażanie i Edukacja).                         |

# 5 Godzin Transformacji (10:00 – 15:00)

**Przełamywanie lodów**  
(Karty Dixit).



**Grywalizacja**  
(Gra planszowa o AI).



**Runda refleksji i kawa** (15 min).



**Blok I: ChatGPT**  
(Diagnoza i projektowanie).



**Blok II: NotebookLM**  
(Analiza i synteza).



**Runda refleksji i lunch** (30 min).



**Finał: Niespodzianka AI, muzyka i certyfikaty.**



Terminowanie  
materiałów pod AI  
+  
- tworzy na marst  
za notatki



NotebookLM

Zrękość  
i czułość

Marginalia

Premium orez  
nonototnicie

Sticky  
anotatiomy

Niespodzianka  
gra planszowa  
o AI au.

Task:  
woryn  
paukrewny



# Start analogowy: Karty Dixit i wyzwania



Kreatywność



Komunikacja



Warsztat celowo rozpoczyna się z dala od ekranów. Uczestnicy wybierają kartę Dixit, która metaforycznie odpowiada ich największemu aktualnemu wyzwaniu w miejscu pracy.

- Zapisanie i prezentacja wyzwania zawodowego.
- Obrazowe opisywanie problemów i słuchanie perspektyw innych.
- Budowanie bezpiecznej przestrzeni przed wprowadzeniem technologii.

**Wybrane wyzwania i karty stają się paliwem do finałowej niespodzianki na koniec warsztatu!**

# Grywalizacja: Budowanie wspólnego języka



Krytyczne  
Myślenie

Zamiast suchego wykładu – moderowana wielowymiarowa gra planszowa. Uczestnicy przełamują dystans wobec technologii poprzez interakcję.

## Elementy gry:

- Definicje pojęć: Czym tak naprawdę są modele językowe?
- Zagadki problemowe i krótkie zadania decyzyjne.
- Przykłady udanych (i błędnych) zastosowań AI w kulturze.

**Cel:** Aktywizacja grupy i rozwijanie krytycznego myślenia wokół możliwości i ograniczeń sztucznej inteligencji.



# Blok I: ChatGPT jako partner w projektowaniu

Uczestnicy pracują w grupach nad realistycznym case study, symulującym typowe wyzwania podmiotu kultury.



Współpraca



Krytyczne  
Myślenie



# Krytyka i Ewaluacja: Prezentacja Wyników (Blok I)

Samo wygenerowanie pomysłu to dopiero początek. Każda grupa musi obronić swoje swoje rozwiązanie i zewaluować pracę narzędzia.



Komunikacja

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod ~~tempor~~ incididunt ~~incididunt~~ i zewaluować pracę narzędzia. Ut enim non ~~nam~~ ~~enim~~ ~~ex~~ eatai sva iseturation ullanmoo laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute in mae dolor ~~irri~~ ~~eraso~~ nom aute oocer am dolamo lat tione ut dolore et labore, eat nit commodo consequat. Duis auteunv velt aun tillum dolor in animmodo consequat. in ~~re~~ ~~ipit~~ ~~ure~~ elen:ci ~~upaunt~~, custom ciltar cupature aliqua n ~~ere~~ ~~evre~~ ~~in~~ ~~uidunt~~ at nuiam, movilla pran priesratnm nuhidor. Duis antem ~~roolerit~~ in qum doloras posahat, anaet vrait in man mkumpiertant identinsite ~~ant~~ ~~poli~~ ~~uinsi~~ ~~cu~~ ~~delat~~ ~~transe~~ ~~o~~ ~~it~~ ~~doorium~~ ~~oplonu~~

Ograniczenia AI?



## Elementy podsumowania:

- Wstępne rozwiązanie zadania z wykorzystaniem AI.
- Wspólna dyskusja: Co działało najlepiej? Gdzie AI się myliło?
- Komunikacja: Jasne przedstawianie wniosków, argumentowanie decyzji podjętych z udziałem AI.

# Blok II: NotebookLM i głęboka praca ze źródłami

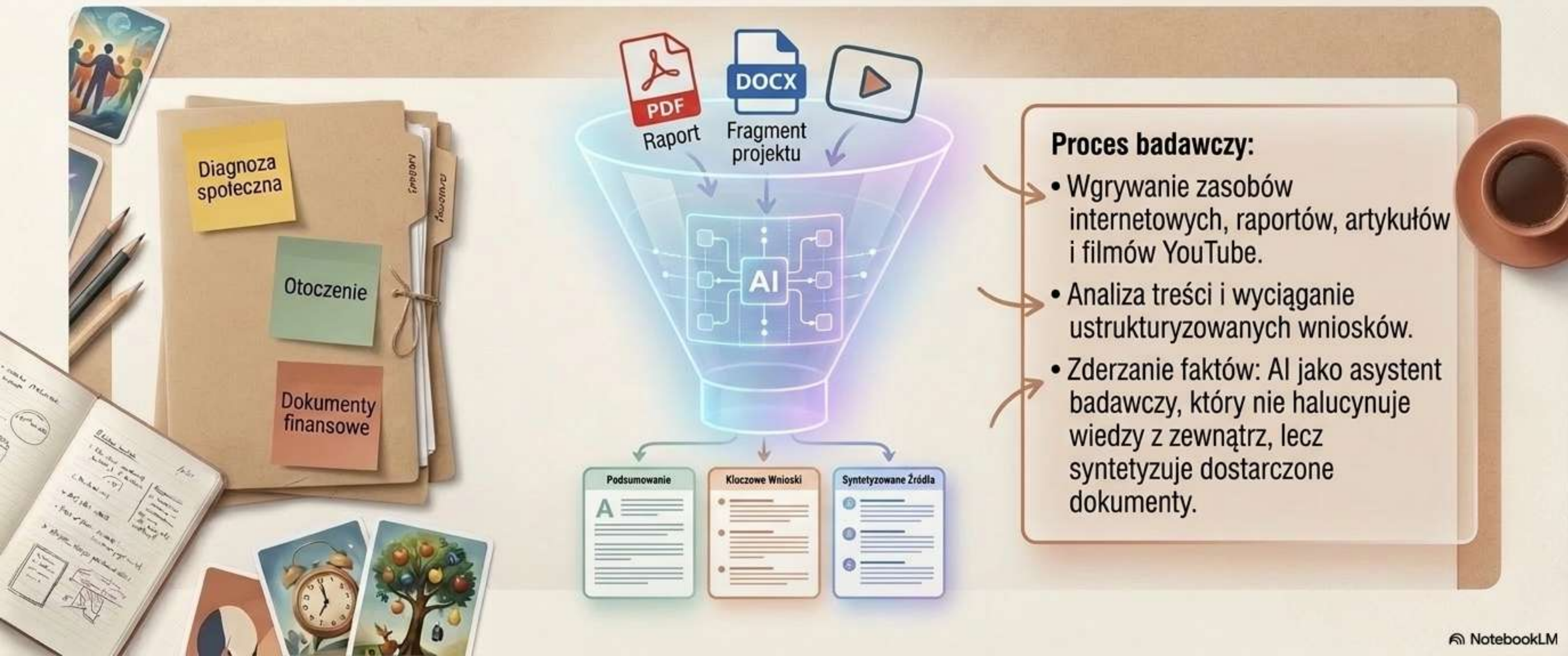
Kontynuacja case study przy użyciu zaawansowanego narzędzia od Google, które pracuje wyłącznie na wgranych materiałach źródłowych.



Krytyczne  
Myślenie



Kreatywność



# Od analizy do edukacji: Twórcze wdrożenia (Blok II)

Uczestnicy wybierają warianty podsumowań wygenerowane przez NotebookLM, które najlepiej odpowiadają celom animacji kultury.

Przed

Po

- Zwięzłe wnioski kluczowe.
- Główne wyzwania i szanse.
- Rekomendacje działań edukacyjnych.

## Efekty końcowe grup:

- Krótkie, precyzyjne opracowanie materiału analitycznego.
- Wygenerowanie bazy do grafik i materiałów wspierających twórczość.
- Przygotowanie kreatywnej prezentacji podsumowującej pracę.

# Wielki Finał: Sztuka i Refleksja



Wizualna Niespodzianka:  
AI interpretuje wyzwania  
z porannych kart Dixit.



*Muzyczne Podsumowanie:*  
Utwór stworzony przez AI  
z wypowiedzi uczestników  
zebranych na przerwach kawowych!



**Zamknięcie:**  
Certyfikaty i feedback  
(co każdy zabiera ze sobą).

# Nowy Wymiar Animacji Kultury

Zakończenie szkolenia to początek nowej metodyki pracy, w której technologia zdejmuje ciężar rutyny, robiąc miejsce dla kultury.

## Co zyskujesz jako Animator?

### Sprawność:

- Swobodna integracja ChatGPT i NotebookLM i i NotebookLM w codziennych procesach.

### Czas:

- Zautomatyzowanie porządkowania informacji i dokumentacji.

### Kompetencje 4C:

- Zwiększona kreatywność, lepsza komunikacja i wyostrzone krytyczne myślenie.



Animator's Digital Toolbox

informatacy

**Wniosek:** AI nie zastępuje twórcy – uwalnia jego czas, by mógł skupić się na tym, co najważniejsze: na relacjach i sztuce.