

Spis treści

Wstęp	4
Irmina Recka-Wyżga, Maja Gawryótek-Osińska	
1. Rozwój instytucji	7
1.1. Scenariusze przyszłości w instytucji kultury: dlaczego warto projektować przyszłość?	8
Agata Kępińska	
1.2. Zarządzanie strategiczne jako łącznik pomiędzy teraźniejszością a przyszłością instytucji kultury	19
Agnieszka Szostak	
1.3. Kompetencje przyszłości – jak o nich rozmawiać i czemu to takie trudne?	28
Iwo Zmyślony	
1.4. Pytajnik animacyjno-badawczy, czyli animacja kultury jako badanie siebie i świata	42
Maja Dobiasz-Krysiak	
1.5. Kształtowanie przyszłości instytucji kultury. Jak budować neuroróżnorodne zespoły?	54
Agnieszka Wąsik	
1.6. Odporność psychiczna w pracy	65
Dominika Ochnik	
2. Budowanie publiczności	77
2.1. Pokolenie Z i ALFA w kulturze: jak tworzyć edukację kulturalną z najmłodszymi odbiorcami kultury?	78
Katarzyna Michalska	
2.2. Jak projektować partycypacyjną ofertę kulturalną dla seniorów i senierek?	87
Nina Woderska	
2.3. Pedagogika przygody w cyfrowym świecie – jak tworzyć edukacyjne działania outdoorowe?	98
Agnieszka Leśny	
3. Kultura cyfrowa	109
3.1. Jak korzystać z AI w projektowaniu oferty kulturalnej w instytucjach kultury?	110
Grzegorz Jędrak	
3.2. Rozszerzona rzeczywistość jako narzędzie popularyzacji dziedzictwa kulturowego	120
Anna Osiadacz	