

# Wyniki naboru do projektu „Kluby kreatywności w bibliotekach – edycja pilotażowa”

Data publikacji: 17/08/2018

Przedstawiamy wyniki naboru do projektu „Kluby kreatywności w bibliotekach – edycja pilotażowa”. W naborze otrzymaliśmy 23 (bardzo interesujące) zgłoszenia. Do edycji pilotażowej przyjęliśmy 5 bibliotek. Przyjętym bibliotekom serdecznie gratulujemy!

**W edycji pilotażowej projektu „Kluby kreatywności w bibliotekach” wezmą udział następujące biblioteki**

**(kolejność wg liczby otrzymanych punktów - od najwyższej):**

1. **Miejska Biblioteka Publiczna im. Ł. Górnickiego GALERIA KSIĄŻKI** - Oświęcim (woj. małopolskie)
2. **Miejska Biblioteka Publiczna w Legionowie** - Legionowo (woj. mazowieckie)
3. **Gminna Biblioteka Publiczna w Obrazowie** - Obrazów (woj. świętokrzyskie)
4. **Biblioteka Publiczna Miasta i Gminy Piaseczno** - Piaseczno (woj. mazowieckie)
5. **Miejska Biblioteka Publiczna w Białej Podlaskiej** - Biała Podlaska (woj. lubelskie)

Serdecznie gratulujemy!

Projekt „Kluby kreatywności w bibliotekach – edycja pilotażowa” jest częścią Programu Rozwoju Bibliotek 2017-2018 realizowanego ze środków Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności.

## **NASZYM CELEM JEST:**

- zachęcenie bibliotek publicznych do uruchamiania i prowadzenia lokalnych klubów kreatywności - miejsc, w których mieszkańcy mogą tworzyć i eksperymentować z wykorzystaniem technologii – cyfrowych i innych,
- zachęcenie bibliotek do rozwijania działalności edukacyjnej i wdrażania nowych form i metod pracy edukacyjnej (eksperymentowanie, uczenie się przez zabawę, praca metodą projektu, praca zespołowa, rozwijanie twórczego potencjału),
- dostarczenie bibliotekom wsparcia finansowego oraz wiedzy i zasobów edukacyjnych niezbędnych do uruchomienia Klubu,
- rozwój kompetencji bibliotekarzy w zakresie prowadzenia nowatorskich działań dla mieszkańców,
- przetestowanie różnych modeli organizacyjnych funkcjonowania twórczych przestrzeni typu "makerspace" (i podobnych, w których mieszkańcy mogą tworzyć i eksperymentować z wykorzystaniem technologii – cyfrowych i innych),
- uzyskanie dobrych praktyk, wniosków i innych danych przydatnych do zwiększenia skali projektu,
- promowanie bibliotek jako miejsc, w których mieszkańcy w różnym wieku mogą tworzyć, eksperymentować, uczyć się poprzez współpracę, tworzenie i zabawę oraz zwiększać dzięki temu lokalny kapitał swoich społeczności.

## CO TO JEST KLUB KREATYWNOŚCI?

Klub kreatywności w naszym projekcie to miejsce uruchomione przez bibliotekę i prowadzone przez bibliotekę samodzielnie lub przez bibliotekę i jej instytucję lub organizację partnerską, w którym mieszkańcy mogą tworzyć i eksperymentować z wykorzystaniem technologii – cyfrowych i innych.

Naszą propozycją nawiązujemy do idei ruchu mejkerskiego i koncepcji "makerspace", czyli publicznie dostępnych miejsc, w którym ludzie spotykają się i korzystają z dostępnych tam narzędzi – po to, by uczyć się przez zabawę i eksperymentowanie, wspólnie coś tworzyć, wymyślać i realizować różne projekty, a także dzielić się wiedzą i rozwiązywać problemy. Klubem kreatywności może być przestrzeń typu "makerspace", ale też inne miejsce w najbardziej dogodnej dla biblioteki i użytkowników formie organizacyjnej.