

MATERIAŁY
EDUKACYJNE
KREATYWNOŚĆ



CO TO ZNACZY BYĆ KREATYWNYM I JAK ROZWIJAĆ TĘ UMIEJĘTNOŚĆ?

autorka scenariusza: Baiba Holma
opiekunka obszaru „Kreatywność”: Agnieszka Koszowska

O CZYM JEST TEN MATERIAŁ? DO KOGO JEST SKIEROWANY?

Ten materiał poświęciliśmy takim zagadnieniom, jak: czym jest kreatywność, co to znaczy być osobą kreatywną, co to jest kreatywne myślenie i jak je rozwijać.

Przygotowaliśmy to opracowanie z myślą o osobach zarządzających bibliotekami lub pracujących w bibliotekach, zainteresowanych tematem kreatywności w ogóle i rozwijaniem działalności edukacyjnej bibliotek w szczególności. Zachęcamy do lektury bibliotekarki i bibliotekarzy oraz wszystkie osoby, które chcą poszerzać wiedzę, rozwijać umiejętności, rozbudzać swój twórczy potencjał, a także zachęcać do tego użytkowników bibliotek i uczestników zajęć edukacyjnych organizowanych w bibliotekach.

CELE:

Dzięki temu materiałowi dowiesz się:

- × czym jest kreatywność i dlaczego jest nam dziś potrzebna,
- × kim jest osoba kreatywna,
- × co to jest kreatywne myślenie i jak je rozwijać,
- × jakie czynniki mają wpływ na kreatywność,
- × jakie zasoby w otoczeniu pomagają rozwijać tę umiejętność.

WPROWADZENIE, POJĘCIA:

Co to jest kreatywność?

Istnieje wiele definicji terminu "kreatywność". Np. *Encyklopedia Britannica* definiuje to pojęcie jako zdolność do tworzenia czegoś nowego. Tym czymś może być:

- × rozwiązanie jakiegoś problemu;
- × metoda, sposób postępowania albo urządzenie;
- × wytwór artystyczny (obiekt lub forma).

Dlaczego kreatywność jest nam potrzebna?

Nowe pomysły i rozwiązania są nam potrzebne w różnych sytuacjach życia zawodowego i prywatnego. W życiu codziennym chcielibyśmy, na przykład, znaleźć inny sposób na zorganizowanie przyjęcia urodzinowego niż w poprzednich latach albo po prostu naprawić zepsute krzesło. W sferze zawodowej, z kolei, zależy nam na pozyskaniu nowych pomysłów na to, jak np. przyciągnąć do biblioteki nowych użytkowników albo w jaki sposób ułożyć na półkach książki, by ułatwić czytelnikom ich odnajdywanie.

Badacze wymieniają kreatywność jako jedną z kluczowych kompetencji XXI wieku, a wręcz jako umiejętność zapewniającą przetrwanie. Żyjemy w czasach, w których technologie informacyjne i komunikacyjne stopniowo zastępują prace powtarzalne, ważne jest więc poszukiwanie nowych pomysłów, rozwiązań problemów i sposobów pracy.

Kreatywność to cecha istotna także dla bibliotek i bibliotekarzy. Biblioteki stale dostosowują swoje działania do nowych warunków, okoliczności i potrzeb użytkowników, dysponując przy tym ograniczonymi zasobami. Bardziej kreatywne zespoły bibliotek mają więcej pomysłów na to, jak skutecznie dotrzeć do nowych osób, znaleźć nowatorskie sposoby zaspokajania potrzeb lokalnych społeczności czy promowania usług bibliotek.

Kreatywna biblioteka to miejsce otwarte na pomysły zarówno bibliotekarzy, jak i użytkowników, instytucja działająca partycypacyjnie, aktywna, żywa, gotowa na eksperymentowanie.

Kreatywność przydaje się i małym, i dużym bibliotekom, nie jest więc uzależniona od posiadanych zasobów. Warto jednak pamiętać, że w każdej bibliotece mogą wystąpić przeszkody i problemy, które utrudnią generowanie czy wdrażanie nowych pomysłów. W większych bibliotekach, posiadających złożoną strukturę organizacyjną, proces pozyskiwania, a następnie wdrażania nowych pomysłów czy rozwiązań może być trudniejszy. Z drugiej strony, większa liczba zatrudnionych osób oraz bogatsze zasoby instytucji stwarzają więcej możliwości generowania i wdrażania nowych rozwiązań. Z kolei, dla małych bibliotek, niewielka liczba pracowników i ograniczone zasoby mogą być atutem, gdyż wymuszają poszukiwanie nowych pomysłów na działania. Plusem jest także to, że mniejsze organizacje są w stanie szybciej i efektywniej wdrażać nowe rozwiązania.

Kim jest osoba kreatywna?

Osoba kreatywna myśli i działa, starając się wychodzić "poza schematy", czyli poza wyuczone sposoby myślenia i działania.

Przez lata uważano, że kreatywność to szczególna cecha właściwa tylko wybranym osobom lub profesjom, takim jak pisarze, artyści, architekci, projektanci, naukowcy czy przedsiębiorcy. Obecnie dominuje pogląd, że kreatywnym może być każdy – że jest to umiejętność, której można się nauczyć, którą można ćwiczyć i rozwijać. A warto to robić, ponieważ kreatywność przydaje się w wielu zawodach i dziedzinach.

ISTOTA PROBLEMU:

Co sprawia, że jesteśmy kreatywni?

Zdaniem psychologów, większą zdolność do działania i myślenia kreatywnie wykazują osoby, które dobrze odnajdują się w nie do końca jasnych sytuacjach, z niedoborem informacji, niż takie, które preferują równowagę i źle znoszą niepokój czy dyskomfort.

Charakterystyczne dla osób kreatywnych cechy to między innymi: *ciekawość; różnorodność zainteresowań, otwartość na nową wiedzę i doświadczenia, gotowość do poszukiwania rozwiązań napotkanego problemu, dystans wobec trudności, umiejętność wychodzenia poza wyuczone schematy, bogata wyobraźnia, niezależność i oryginalność myślenia, pragnienie tworzenia nowych rzeczy.*

Według badaczy, kreatywności sprzyjają także takie czynniki, jak:

1. wiedza i doświadczenie w takich dziedzinach, jak sztuka, kulinaria czy twórczość literacka – pomagają dostrzegać nowe rozwiązania,
2. umiejętność kreatywnego myślenia – pomaga przyjmować inne, mniej oczywiste podejście do problemu,
3. gotowość do podejmowania wysiłku – poszukiwanie nowych rozwiązań i zmiana nawyków często wymaga czasu i wzmoczonej pracy,
4. specyficzny stan psychiczny – np. wewnętrzna motywacja, poczucie przyjemności i satysfakcji z procesu tworzenia lub działania w obliczu jakiegoś wyzwania.

Kreatywne myślenie i działanie oznacza również umiejętność inspirowania się tym, co już jest i wykorzystywania istniejących pomysłów czy rozwiązań w nowy sposób.

Obeznanie w danej dziedzinie oraz znajomość szerszego kontekstu pozwalają twórczym osobom patrzeć na problem z różnych perspektyw i odnajdywać rozwiązania, które były już stosowane gdzieś indziej, ale wymagają dostosowania do nowych okoliczności.

Czasami proste rozwiązania są najwłaściwsze i najbardziej efektywne. Nie ma potrzeby odkrywania Ameryki na nowo. Warto słuchać innych osób, zwłaszcza wywodzących się z odmiennych środowisk i mających inne doświadczenia, być otwartym na nowe pomysły i przyjmować je bez uprzedzeń. Na przykład, jakaś usługa lub rozwiązanie

organizacyjne stosowane w biznesie może się sprawdzić – po przystosowaniu do specyficznych potrzeb środowiska – również w bibliotece.

Warto też pamiętać o korzyściach, jakie kreatywność przynosi ludziom w ich codziennym życiu. Proces twórczy może mieć moc uzdrawiającą. Wyzwała głębokie pokłady ludzkiej nieświadomości, umożliwia zmianę perspektywy i sposobu postrzegania codziennych trudności, dzięki czemu pomaga złagodzić emocjonalny dyskomfort, a także lepiej poznać i zrozumieć samego siebie.

Czym jest kreatywne myślenie?

Pojęcie "kreatywne myślenie" najczęściej określa się jako myślenie o danej sytuacji lub problemie w nowy sposób, przyjmując świeżą perspektywę, która pomaga znaleźć nowe, niekonwencjonalne rozwiązania.

Kreatywne myślenie to proces, dzięki któremu powstają nowe pomysły. Podobnie jak inne procesy myślowe, myślenie kreatywne zaczyna się od zadawania pytań. Podstawowa różnica jest taka, że kolejnym etapem jest tu wykorzystanie wyobraźni – to ona jest drogowskazem prowadzącym do znajdowania odpowiedzi. Istotą kreatywnego myślenia jest szukanie nowych i przystosowywanie istniejących rozwiązań. W tym procesie wykorzystujemy inspirację, improwizację, intuicję, a także staramy się unikać oceniania.

Kreatywne myślenie jest najbardziej aktywne wtedy, gdy jesteśmy zaangażowani w takie procesy poznawcze, jak wyobrażenia, kontemplowanie, marzenia na jawie, a także gdy pozwalamy myślom na swobodny bieg.

Jak pobudzić kreatywne myślenie?

Istnieje wiele metod i technik, które wspierają i pomagają rozwijać kreatywne myślenie. Są to na przykład: burza mózgów, tworzenie map myśli, "przeramowanie" (ang. reframing), prognozowanie przyszłości czy odgrywanie ról. Te narzędzia stymulują kreatywność poprzez wykorzystanie różnych podejść i procesów, takich jak ćwiczenie płynności, elastyczności i oryginalności myślenia, stosowanie skojarzeń, rozpoznawanie wzorca, analizowanie sytuacji czy problemu z różnych punktów widzenia (np. podział na role, technika sześciu kapeluszy de Bono) lub wyobrażanie sobie różnych wariantów przyszłych zdarzeń.

Niektóre z tych technik, takie jak burza mózgów, można wykorzystać do pracy grupowej (np. podczas warsztatu lub spotkania zespołu biblioteki). Inne, np. zabawa w skojarzenia, mogą być z powodzeniem stosowane w czasie samodzielnych ćwiczeń (w indywidualnym treningu kreatywności).

Istotną rolę podczas tworzenia środowiska kreatywnego oraz gromadzenia zasobów pomocnych w rozwoju kreatywności mogą pełnić różnorodne inspirujące źródła: naturalne obiekty, czasopisma, dzieła sztuki, filmy, książki, gry itp.).

Według badaczy, w ćwiczeniu i rozwijaniu naszej kreatywności mogą nam pomóc pewne nawyki i działania. Są to np. długi spacer bez telefonu jako stały element codzienności, medytacja, wychodzenie poza strefę komfortu – uczenie się nowych rzeczy, podejmowanie wyzwań, odwiedzanie nieznanymi miejsc, rozmowa z obcymi ludźmi, gry i zabawy (z psem, dziećmi etc.), czy angażowanie się w takie aktywności, które na co dzień wymagają od nas mniej skupienia i uwagi.

Korzyści, jakie przynosi rozwijanie kreatywnego myślenia, to:

- × większa pewność siebie,
- × sprawne rozwiązywanie problemów,
- × szacunek ze strony innych osób w naszym otoczeniu,
- × możliwość zostania innowatorami,
- × inicjowanie i wprowadzanie zmian w otoczeniu.

Warto jednak pamiętać, że w pojęciu "kreatywność" zawiera się zarówno kreatywne myślenie, jak i działanie. To, że potrafisz wymyślać różne pomysły, może oznaczać, że jesteś po prostu pomysłowy, a pomysły należy potem jeszcze zrealizować.



DODATKOWE MATERIAŁY: ŹRÓDŁA ONLINE, POLECANA LITERATURA

Inspirujące wykłady TED na temat kreatywności

- × Adam Grant. Zaskakujące nawyki myślących nieszampowo:

https://www.ted.com/talks/adam_grant_the_surprising_habits_of_original_thinkers

Podczas wykładu psycholog Adam Grant mówi: „Musisz wpaść na wiele złych pomysłów, żeby potem znaleźć kilka dobrych”. Podkreśla, że warto być cierpliwym i wkładać w proces tworzenia dużo wysiłku.

- × Elizabeth Gilbert. Twój nieuchwytny geniusz twórczy:

https://www.ted.com/talks/elizabeth_gilbert_on_genius

Elizabeth Gilbert twierdzi, że kreatywność to coś, do czego zdolna jest każda osoba.

- × Manoush Zomorodi. Jak z nudy rodzą się najlepsze pomysły

https://www.ted.com/talks/manoush_zomorodi_how_boredom_can_lead_to_your_most_brilliant_ideas?utm_campaign=social&utm_medium=referral&utm_source=facebook.com&utm_content=talk&utm_term=social-science

Wykład na temat stanów emocjonalnych (takich jak nuda), które mogą być zaczątkiem kreatywnych pomysłów.

- × Ken Robinson twierdzi, że szkoły zabijają kreatywność:

https://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity?language=pl#t-672330

Wykład sir Kena Robinsona o tym, jak system edukacyjny wpływa na kreatywność dzieci.

Polecana literatura:

- × Szmidt K. J. Trening kreatywności. Podręcznik dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych. Gliwice 2013
- × Gmitrzak D. Obudź swoją kreatywność. Jak aktywować twórczy potencjał umysłu. Gliwice 2013
- × Mechło P., Grzelka J. Trening intelektu. Wyćwicz pamięć, koncentrację i kreatywność w 31 dni. Gliwice 2014
- × Adair J. Sztuka twórczego myślenia. Kraków 2008

CZYNNIKI RYZYKA:

Kreatywność daje wiele korzyści zarówno bibliotece, jak i jej pracownikom i użytkownikom. Należy jednak mieć świadomość czynników ryzyka, jakie niesie ze sobą rozwijanie tej umiejętności w bibliotece oraz korzystanie z jej dobrodziejstw – są to:

- × szanse na realizację pomysłu, który został wymyślony i uznany za najlepszy, mogą okazać się niewielkie,
- × może nie być możliwe ani przetestowanie rozwiązania, które wygenerowaliśmy, ani jego wdrożenie,
- × obecność różnych „oponentów” w naszym otoczeniu – osób sceptycznie nastawionych, nieprzychylnych nowym pomysłom albo takich, które obawiają się zmian,
- × wprowadzanie na siłę nowych rozwiązań, podczas gdy te stare dobrze się sprawdzają (ignorowanie potrzeb ludzi),
- × brak zasobów, aby podjąć próby uczenia się kreatywności i wprowadzania jej w życie (np. brak czasu na szkolenie, brak możliwości ich wdrożenia).

Możliwe bariery:

- × niska motywacja wśród pracowników biblioteki do tego, by rozwijać swoją kreatywność i wprowadzać kreatywne działania w bibliotece,
- × niesprzyjająca struktura organizacyjna w bibliotece lub inne przeszkody formalne, których zmiana nie jest możliwa (dotyczy to zwłaszcza dużych bibliotek o złożonej strukturze),
- × zbyt mało czasu i okazji do rozwijania kreatywności w bibliotece i stosowania technik kreatywnego myślenia.

JAK POBUDZAĆ, WYZWALAĆ I ROZWIJAĆ KREATYWNOŚĆ W BIBLIOTECE?

autorka: Baiba Holma
opiekunka obszaru „Kreatywność”: Agnieszka Koszowska

O CZYM JEST TEN MATERIAŁ? DO KOGO JEST SKIEROWANY?

W tym opracowaniu podpowiadamy, w jaki sposób biblioteki mogą działać bardziej kreatywnie, a także wyjaśniamy, dlaczego jest to ważne właśnie teraz. Przyglądamy się czynnikom wpływającym na to, że biblioteka staje się miejscem, które pomaga pobudzać, wyzwalać i rozwijać twórczy potencjał bibliotekarzy oraz użytkowników biblioteki. Zachęcamy do lektury osoby zarządzające bibliotekami, a także bibliotekarki, bibliotekarzy oraz wszystkie osoby, którym zależy na tym, by:

- × nauczyć się myśleć i działać bardziej kreatywnie,
- × pomagać innym rozwijać ich zdolności twórcze oraz umiejętności kreatywnego myślenia i działania,
- × ich biblioteka stała się miejscem, które pomaga ludziom pobudzać, wyzwalać i rozwijać ich twórczy potencjał.

CELE:

Dzięki temu materiałowi dowiesz się:

- × dlaczego warto zachęcać do rozwijania kreatywności w bibliotece oraz jakie korzyści mogą dzięki temu odnieść bibliotekarze i użytkownicy biblioteki,
- × co można zmienić w zarządzaniu i kulturze organizacyjnej biblioteki, tak aby w jak największym stopniu wykorzystać twórczy potencjał zespołu bibliotekarzy,

WPROWADZENIE, POJĘCIA:

Biblioteka miejscem kreatywnym – dlaczego warto?

Termin „kreatywność” jest najczęściej definiowany jako cecha, umiejętność lub kompetencja właściwa jakiejś osobie – dlatego zazwyczaj używa się go w odniesieniu do ludzi, a nie do instytucji. Przyjmuje się jednak, że instytucje takie jak biblioteki, szkoły czy firmy mogą być tak zorganizowane i prowadzone, by działały skuteczniej i lepiej odpowiadały na wyzwania, przed którymi stają. W tym kontekście proponujemy używać terminu „kreatywność” także w odniesieniu do bibliotek, jako ważnej cechy, którą można przypisać nie tylko osobie, lecz także instytucji (podobnie jak np. „organizacja samoucząca się”). Dlatego w naszych materiałach używamy sformułowań: „kreatywna instytucja”, „kreatywna biblioteka” czy „kreatywna usługa”.

Jest kilka powodów, dla których – naszym zdaniem – biblioteki powinny być bardziej kreatywnymi instytucjami, które starają się wdrażać nowatorskie działania, usługi i sposoby funkcjonowania. Otoczenie bibliotek i środowisko, którego jednym z elementów są biblioteki, ulega nieustannym przemianom. Zmieniają się całe społeczeństwa, ewoluują technologie informacyjne i komunikacyjne, pojawiają się nowe narzędzia, zjawiska społeczne, potrzeby i zachowania. Ludzie oczekują teraz czegoś innego niż to, co w przeszłości oferowały im biblioteki. Dlatego coraz więcej bibliotek odświeża, przekształca i unowocześnia swoją ofertę, wypracowując na nowo to, co zawiera się w ich misji i zadaniach.

Konkurencja ze strony innych instytucji, organizacji czy firm działających w obszarach kultury i edukacji także stwarza dla bibliotek zagrożenia skutkujące cięciami

budżetowymi, a nawet likwidacją placówek. Mniej osób jest dziś zainteresowanych tradycyjnymi usługami bibliotek, takimi jak wypożyczanie książek, rośnie za to zapotrzebowanie na inne usługi, a w środowisku pojawiają się nowe problemy i wyzwania.

Kreatywność uważana jest za jedną z kluczowych kompetencji XXI wieku. Jest to umiejętność potrzebna w niemal każdym zawodzie i na każdym stanowisku. Mimo to niezbyt często uczy się jej w szkołach czy na uczelniach. Dla wielu osób edukacja pozaformalna jest zatem jedyną okazją do tego, by móc zdobywać i rozwijać tę umiejętność. Trening kreatywności w bibliotece – jako jedna z propozycji w ramach działalności edukacyjnej bibliotek skierowanej do osób dorosłych – może być więc dobrym przykładem nowatorskiej oferty biblioteki. Wprowadzając tego typu działanie biblioteka reaguje na bieżące (choć nie zawsze świadome) potrzeby mieszkańców, a jednocześnie udowadnia swoim organizatorom – samorządom lokalnym, że jest instytucją wspierającą różne aspekty rozwoju swojej społeczności.

OMÓWIENIE:

Biblioteki nieustannie dostosowują się do nowych okoliczności, starając się jak najlepiej służyć swoim społecznościom. Jeśli chcą przetrwać i odnosić sukcesy, kreatywność w ich działaniu wydaje się być koniecznością. Co zatem mogą robić biblioteki, by działać bardziej kreatywnie? Oto nasze propozycje:

1. Wprowadzanie nowatorskich, innowacyjnych usług i działań w większym stopniu odpowiadających potrzebom mieszkańców.
2. Poszukiwanie i testowanie nowych sposobów docierania do ludzi i rozwiązywania ich problemów.
3. Oferowanie specjalnie zaprojektowanych miejsc – „bibliotecznych twórczych przestrzeni”, w których ludzie mogą się spotykać – po to, by razem coś stworzyć, uczyć się od siebie nawzajem, dzielić się wiedzą i umiejętnościami.
4. Pomaganie użytkownikom biblioteki w odkrywaniu ich uzdolnień i rozwijaniu twórczego potencjału.

Wprowadzanie nowatorskich, innowacyjnych usług i działań w większym stopniu odpowiadających potrzebom mieszkańców

Kreatywność bywa postrzegana jako cecha niezbędna w projektowaniu nowego wartościowego produktu czy usługi, a także w poszukiwaniu rozwiązania jakiegoś problemu, nowego sposobu działania czy procesu będącego elementem funkcjonowania danej organizacji.

Jednakże wprowadzanie od podstaw zupełnie nowej usługi nie zawsze jest konieczne. Kreatywność może nam pomóc w udoskonaleniu usług tradycyjnych, które przekształcamy lub usprawniamy za pomocą nowych narzędzi. Dobrym przykładem ze świata bibliotek może być tu zastąpienie starych katalogów „kartkowych” katalogami elektronicznymi, stworzonymi z wykorzystaniem zintegrowanych systemów bibliotecznych i zaawansowanych funkcji wyszukiwawczych.

Oto przykładowe projekty i działania bibliotek, w których przekształcono i udoskonalono funkcjonujące dawniej tradycyjne usługi:

- × **gra „Znajdź się w Europie”**, w której działania z zakresu edukacji informacyjnej oraz edukacji regionalnej zostały połączone z angażującą ludzi aktywnością wykorzystującą grywalizację (gra została zrealizowana przez łotewską bibliotekę w Valmierze – Valmieras integrētā bibliotēka, miejską bibliotekę publiczną połączoną z biblioteką uczelnianą),
- × **akcje głośnego czytania z udziałem zwierząt** (np. dzieci uczestniczą w zajęciach w bibliotece, podczas których głośno czytają książki psu),
- × **„Ściana opowieści”**: wirtualna wystawa prezentująca historie pochodzące ze zdigitalizowanych zbiorów bibliotecznych, wyświetlana na ścianie budynku biblioteki State Library of South Australia,
- × **dowożenie książek do domu osobom starszym lub chorym**, które samodzielnie nie mogą przyjść do biblioteki, za pomocą bibliotek mobilnych (bibliobusów, bibliorowerów) lub przez wolontariuszy,
- × **rozszerzenie tradycyjnego szkolenia bibliotecznego** z zakresu wyszukiwania informacji o nowe technologie i nowe media (np. szkolenie dla seniorów z obsługi tabletów i aplikacji mobilnych),





- × **udostępnianie zbiorów bibliotek odbiorcom z całego świata** poprzez digitalizację zbiorów i tworzenie bibliotek cyfrowych, w których cyfrowe wersje książek, czasopism czy zbiorów specjalnych można bez ograniczeń czytać i oglądać przez internet na komputerze lub tablecie.

Z kolei, przykładami nowych, wprowadzonych od podstaw, innowacyjnych usług bibliotek mogą być:

- × w odpowiedzi na potrzebę bardziej skutecznej komunikacji z mieszkańcami i zwiększenia dostępu do lokalnych informacji: **Oświęcimska Informacja Lokalna i Radio Oświęcim – biblioteczne radio internetowe** w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Oświęcimiu „Galerii Książki”, przygotowane i uruchomione wspólnie z mieszkańcami, emitujące audycje na temat lokalnych spraw bieżących oraz odbywających się w mieście wydarzeń,
- × w odpowiedzi na nowe potrzeby, które stosunkowo niedawno pojawiły się w otoczeniu bibliotek na całym świecie: **nauka podstaw programowania** na zajęciach w bibliotece, z wykorzystaniem robotów edukacyjnych oraz innych narzędzi czy pomocy edukacyjnych (takich jak maty, gry planszowe, kubki lub inne przedmioty codziennego użytku),
- × w odpowiedzi na pilne potrzeby dotyczące konkretnej grupy społecznej: **oferta dla osób bezdomnych** (wsparcie ze strony pracownika socjalnego, doradztwo, możliwość skorzystania z bibliotecznej przestrzeni itp.), dostępna w bibliotece publicznej w San Francisco.



Poszukiwanie i testowanie nowych sposobów docierania do ludzi i rozwiązywania ich problemów

Biblioteki poszukują nowych grup użytkowników, starając się przygotowywać różne działania skierowane do konkretnych, wąskich grup społecznych. Przykłady takich działań to między innymi:

- × specjalna oferta edukacyjna w postaci **szkoleń lub „klubów” dla młodych matek**, które np. uczestniczą w szkoleniu lub spotkaniu z ekspertem, podczas gdy ich dzieci w tym samym czasie biorą udział w przygotowanych dla nich bibliotecznych zajęciach,
- × **oferta dla przedsiębiorców**, np. udostępnianie bibliotecznego sprzętu (komputerów, specjalistycznego oprogramowania, drukarek 3D) w celu przygotowywania materiałów promocyjnych lub gadżetów (np. Biblioteka Publiczna w Cleveland),
- × **spotkania dla młodych ludzi** – uczniów szkół średnich poszukujących wskazówek i inspiracji na temat swojej przyszłej kariery zawodowej, rozmowy z młodymi profesjonalistami pracującymi w zawodach przyszłości, doradztwo, wsparcie, zajęcia programistyczne (projekt „Link do przyszłości”).

Oferowanie specjalnie zaprojektowanych miejsc – „bibliotecznych twórczych przestrzeni”, w których ludzie mogą się spotykać – po to, by razem coś tworzyć, uczyć się od siebie nawzajem, dzielić się wiedzą i umiejętnościami

Twórcze przestrzenie są coraz bardziej popularne w bibliotekach na całym świecie. Biblioteki publiczne, szkolne, uczelniane i inne udostępniają swoim użytkownikom taką przestrzeń w postaci pracowni wyposażonej w sprzęt, nowe media, oprogramowanie czy inne narzędzia technologiczne, a także oferują warsztaty i spotkania, zachęcając użytkowników do realizacji twórczych projektów. Przykłady tego typu przestrzeni można znaleźć na stronie: <http://www.letsmakeguide.com>, a także na stronie [Public Libraries Connect](#).

Bibliotecznym twórczym przestrzeniom poświęciliśmy więcej miejsca w innych materiałach edukacyjnych i scenariuszach przygotowanych w ramach projektu „Daily Innovators and Daily Educators in the Libraries”, w obszarze „Kreatywność”.

Pomaganie użytkownikom biblioteki w odkrywaniu ich uzdolnień i rozwijaniu twórczego potencjału

Twórcze przestrzenie, kursy czy warsztaty są dostępne w bibliotekach zarówno dla dzieci i młodzieży, jak i dla osób dorosłych. Bywają zorganizowane w formie klubów zainteresowań dla konkretnych grup użytkowników, np. dla bezrobotnych kobiet, młodych matek czy osób starszych. Uczestnicy takich zajęć spotykają się w bibliotece regularnie, biorą udział w różnych działaniach, wspólnie coś tworzą, rozwijają umiejętności i uzdolnienia. Różne warsztaty, zajęcia czy zadania mają na celu także pobudzenie i rozwijanie

kreatywności w rozumieniu twórczego myślenia czy rozwiązywania problemów. W tego typu działaniach mogą być wykorzystywane takie narzędzia, jak gry i zabawy logiczne, „escape room” (pokój zagadek), ćwiczenia grupowe czy opracowane specjalnie w tym celu metody i techniki, takie jak SCAMPER czy Design Thinking.

Oryginalny pomysł na bibliotekę – projekt wnętrza, umeblowanie, dobór sprzętu czy materiału, atmosfera itp. – również może być czynnikiem, który pobudzi wyobraźnię i wyzwoli potencjał twórczy użytkowników. Intrygująca, oryginalnie i ze smakiem zaprojektowana przestrzeń zachęca ludzi do relaksu, poszukiwania inspiracji i otwierania się na nowe doświadczenia.



Co sprawia, że zespół biblioteki jest bardziej kreatywny?

Istnieją pewne czynniki, które sprawiają, że zespoły ludzkie są bardziej kreatywne i w większym stopniu wykorzystują potencjał swoich członków. Na przykład, zespół może działać bardziej kreatywnie, gdy:

- × tworzą go osoby wywodzące się z odmiennych środowisk, mające różne umiejętności i doświadczenia,
- × wszyscy członkowie zespołu znają i rozumieją cele, do których dążą, są tych celów świadomi i zgadzają się, że warto je realizować,
- × wszyscy członkowie zespołu znają i rozumieją swoje zadania,
- × wszyscy członkowie zespołu są gotowi na to, by aktywnie uczestniczyć w rozwiązywaniu problemów,
- × w zespole panuje atmosfera sprzyjająca twórczej postawie,
- × zespół jest otwarty na informacje pochodzące z zewnątrz (spoza biblioteki i spoza zespołu).

Członkowie kreatywnego zespołu łączą ze sobą pomysły pochodzące z wielu źródeł i badają nieznaną sobie obszary, wypracowując w ten sposób nowe pomysły i nowe sposoby działania. Pożądaną jest zróżnicowane stylów, metod pracy i osobowości członków zespołu. Zespół powinien pracować w warunkach, które dają mu swobodę oraz poczucie kontroli nad zadaniami, jakie wykonuje.

Jedno z pomieszczeń bibliotecznej filii dla osób dorosłych biblioteki publicznej w Oslo w Norwegii (dzielnica Tøyen) – niekonwencjonalny design zachęca do kreatywności (fot. Agnieszka Koszowska)

źródło cytatu: Ario, B.D. (2006), „Creating creativity”, SuperVision, Vol. 67 No. 11, pp. 11-13.

Inne czynniki, które mogą pomóc zespołowi bibliotek w inicjowaniu i realizowaniu kreatywnych pomysłów, to:

- × otwieranie się na użytkowników i nie-użytkowników biblioteki, zasięganie ich opinii i zapraszanie do współtworzenia oferty biblioteki (tak działają np. „rady społeczne” przy bibliotekach czy różne „grupy doradcze”, np. składające się z czytelników wspierających bibliotekę w wyborze nowości do księgozbioru),
- × udział w różnych przedsięwzięciach społeczności lokalnej – członkowie zespołu angażujący się w działania organizacji pozarządowych, lokalnych kół, stowarzyszeń itp.,
- × inicjowanie partnerstw, udział w różnych projektach czy konkursach jako reprezentacja biblioteki (np. konkurs grantowy „Seniorzy a akcji” skierowany jest do zespołów składających się z osoby starszej 60+, osoby z młodszego pokolenia oraz osoby reprezentującej lokalną instytucję lub organizację, a jego celem jest realizacja innowacyjnych projektów angażujących osoby starsze w życie lokalnej społeczności).

Co sprawia, że osoby zarządzające biblioteką są bardziej kreatywne?

Zespoły bibliotek, w których stawia się na kreatywność, wymagają właściwego sposobu zarządzania, które sprzyja rozwojowi twórczego potencjału tych zespołów. Oto cechy i umiejętności, które powinna posiadać osoba zarządzająca biblioteką i jej kreatywnym zespołem:

- × jest osobą tolerancyjną, która akceptuje to, że jej zespół eksperymentuje, a więc może popełnić błędy skutkujące niepowodzeniem jakiegoś przedsięwzięcia,
- × posiada wysoko rozwinięte umiejętności komunikowania się w zespole, jest szczera, otwarta, umożliwia członkom zespołu udział w podejmowaniu decyzji,
- × potrafi pracować w zespole i jest gotowa do współpracy na równych prawach wraz z pozostałymi członkami zespołu,
- × ma charyzmę, potrafi być liderem i przejawiać inicjatywę,
- × jest gotowa przyjmować pomysły niezależnie od tego, z jakich źródeł one pochodzą,
- × potrafi stworzyć w zespole pełną pozytywną energię atmosfery.

Warto pamiętać, że osoby zarządzające powinny zarządzać procesem twórczym, a nie samą twórczością, bo kreatywność zwykle nie pojawia się sama z siebie w czyjejś głowie, lecz jest efektem interakcji z otoczeniem. To z otoczenia pochodzi inspiracja, która jest przez kogoś wychwytywana, interpretowana i przekuwana w coś nowego.

Jak biblioteka może pobudzać, wyzwalać i rozwijać kreatywność użytkowników – kilka wskazówek

- × Zaproś do biblioteki miejscowych twórców, zorganizuj wystawę ich prac i spotkania z użytkownikami.
- × Zapoznaj się z zasadami działania programów rezydencyjnych (typu „Artist in Residence”), w ramach których twórcy angażują się w działania jakiejś instytucji (np. jako wolontariusze lub osoby odpłatnie prowadzące warsztaty), ucząc innych konkretnych umiejętności, a jednocześnie inspirując i pomagając rozwijać ich uzdolnienia.
- × Zaproś do biblioteki osoby z pasją – hobbystów, majsterkowiczów, rzemieślników, „makerów”. Daj im przestrzeń, by regularnie się spotykali, dzielili swoją pasją, umiejętnościami i doświadczeniem z innymi.
- × Zorganizuj trening kreatywności, np. cykl warsztatów z przydatnymi ćwiczeniami pomagającymi rozwijać twórcze myślenie i umiejętności rozwiązywania problemów.
- × Zorganizuj warsztaty dla użytkowników, bibliotekarzy i przedstawicieli instytucji partnerskich na temat tego, jak rozwiązywać bieżące lokalne problemy, np. za pomocą służących do tego metod i technik (takich jak SCAMPER) lub Design Thinking.
- × Sprawdź, czy w otoczeniu biblioteki są osoby zainteresowane utworzeniem kreatywnej przestrzeni (np. typu „makerspace”) i zaproś je do biblioteki, by wspólnie z nimi zaplanować i uruchomić taką przestrzeń.
- × Stwórz w bibliotece klub zainteresowań dla osób pasjonujących się np. fotografią, teatrem, malarstwem, animacją, zaproś ich do biblioteki i pokaż dostępne bezpłatne narzędzia, które mogą w bibliotece poznać i się ich nauczyć (albo – jeśli masz taką możliwość – profesjonalne, zaawansowane programy).

**Zastanów się, czy i w jakim stopniu Twoja biblioteka jest instytucją działającą kreatywnie. Odpowiedz sobie na następujące pytania:**

- × Ile nowych, innowacyjnych działań Twoja biblioteka zrealizowała w ciągu ostatnich trzech lat?
- × Jakie problemy udało się jej rozwiązać w ciągu ostatnich trzech lat?
- × Jak poprawić, usprawnić lub unowocześnić biblioteczną ofertę dla konkretnej grupy użytkowników (np. osób starszych)?

A następnie oceń swoją bibliotekę, biorąc pod uwagę zagadnienia zawarte w poniższym wykazie:

źródło: <http://bracketcreative.co.uk/2013/06/a-checklist-for-creative-management-from-theory-to-practice/>

**Motywacja i wyzwania**

Kreatywne zespoły mają wewnętrzną motywację do działania.

- × W realizowanych projektach dobrze wykorzystuje się wiedzę i umiejętności wszystkich osób tworzących zespół.
- × Wiedza o tym, jakie cechy i zasoby posiadają poszczególni członkowie zespołu, pozwala umiejętnie przydzielać im zadania.
- × Proces gromadzenia / pozyskiwania nowych pomysłów oraz ich ewaluacji realizowany jest efektywnie.
- × Członkowie zespołu wzajemnie doceniają swoją pracę.
- × Cele są jasno określone, a każda osoba w zespole zna w nim swoją rolę.

**Zasoby i wsparcie**

Zespoły potrzebują odpowiednich zasobów, dających im możliwość efektywnego działania bez niepotrzebnego rozpraszenia uwagi

- × Termin realizacji zadania jest realistyczny, przewidziano w nim czas na przygotowania, badania i eksperymenty.
- × Twórcza praca zespołu cieszy się uznaniem, a jej efekty są regularnie doceniane i nagradzane.
- × Jest zapewnione miejsce i czas, w którym członkowie zespołu mogą pracować indywidualnie.
- × Stosowane są różne metody sieciowania, które dają możliwość nawiązywania i podtrzymywania kontaktów w zespole oraz dzielenia się informacjami.

**Samoorganizacja i autonomia zespołu**

Dla jednostek tworzących kreatywny zespół ważna jest elastyczność w sposobie organizacji pracy, tak aby mogły one samodzielnie zarządzać swoim zaangażowaniem.

- × Cel końcowy jest jasno określony, ale członkowie zespołu mają dowolność w działaniu i decydowaniu, w jaki sposób osiągnąć ten cel.
- × Środowisko pracy stwarza członkom zespołu warunki do zarządzania czasem realizacji poszczególnych zadań w ramach określonego harmonogramu.

**Praca zespołowa i relacje**

Zespoły kreatywne działają najlepiej, gdy charakteryzuje je silna etyka współpracy.

- × Członkowie zespołu posiadają różnorodne umiejętności, potrafią przyjmować różne punkty widzenia i wywodzą się z odmiennych środowisk.
- × Członkowie zespołu są świadomi tego, co wiedzą i potrafią inne osoby w zespole, a także wspierają pracę tych osób.
- × Przepływ informacji pomiędzy poszczególnymi osobami w zespole przebiega szybko i sprawnie.
- × Osoba zarządzająca pracuje i współpracuje tak samo jak inni, dając dobry przykład pozostałym członkom zespołu.
- × Jeśli pojawia się konflikt, dotyczy on realizacji zadania (konflikt produktywny), a nie relacji w zespole (konflikt rozpraszący).



DODATKOWE MATERIAŁY: ŹRÓDŁA ONLINE, POLECANA LITERATURA

Źródła:

- × Walton G. (2008) „Theory, research, and practice in library management 4: creativity”, *Library Management*, Vol. 29 Issue: 1/2, s. 125-131, <https://doi.org/10.1108/01435120810844702>
- × Castiglione J. (2008) „Facilitating employee creativity in the library environment: An important managerial concern for library administrators”, *Library Management*, Vol. 29 Issue: 3, s. 159-172, <https://doi.org/10.1108/01435120810855296>
- × The impact of libraries as creative spaces: User guide <http://www.plconnect.slq.qld.gov.au/manage/research/libraries-as-creative-spaces>

Wybrana literatura w języku polskim:

- × Henry T. Kreatywność na zawołanie. Jak odkryć i rozwinąć wewnętrzną moc twórczą. Warszawa 2017
- × Pietraszek M. (2013) Jak wyzwolić kreatywność w zespole? http://www.networkmagazyn.pl/jak_wyzwolic_kreatywnosc_w_zespole
- × Stachura M. Jak zachowanie menadżera wpływa na kreatywność zespołu? <http://productivemag.pl/13/jak-zachowanie-menadzera-wplywa-na-kreatywnosc-zespołu>
- × Stączek M. Kreatywność. Jak ją rozwijać w sobie i w organizacji? Warszawa 2012 (oraz towarzyszący książce blog e-Kreatywnosc.pl, dostępny pod adresem <http://www.e-kreatywnosc.pl>)
- × Vopel K.V. Jak pobudzić kreatywność grupy? Propozycje ćwiczeń i zabaw. Kielce 2003

CZYNNIKI RYZYKA, POTENCJALNE BARIERY:

Oto, co może się stać, jeśli biblioteka nie będzie działać kreatywnie:

- × może stracić użytkowników, ponieważ nie będzie takich usług lub działań, którymi są zainteresowani odbiorcy,
- × mogą odejść z zespołu osoby twórcze, z dużym potencjałem, które nie czerpią z pracy satysfakcji lub nie wykorzystują w pełni swoich zdolności,
- × może utrwalić się w środowisku wizerunek biblioteki jako instytucji przestarzałej, a przez to niepotrzebnej.

Mogą też wystąpić bariery utrudniające bibliotece pozyskiwanie i wdrażanie kreatywnych pomysłów, na przykład:

- × bibliotekarze nie znajdują motywacji do rozwijania swoich twórczych zdolności i generowania pomysłów (na przykład dlatego, że są źle opłacani albo zbyt ciężko pracują przy niewdzięcznych zadaniach),
- × bibliotekarze nie mają wystarczająco dużo czasu, zasobów lub możliwości, aby ćwiczyć kreatywność i uczyć się technik kreatywnego myślenia,
- × ze względu na ograniczenia wynikające z organizacji i funkcjonowania biblioteki (np. złe warunki lokalowe, niewystarczająca przestrzeń, cięcia budżetowe, nieefektywne zarządzanie itp.) nie jest możliwe wprowadzanie nowych usług.



MYŚLENIE PROJEKTOWE (DESIGN THINKING) W PIGUŁCE DLA BIBLIOTEK

autorka: Baiba Holma
opiekunka obszaru „Kreatywność”: Agnieszka Koszowska

O CZYM JEST TEN MATERIAŁ? DO KOGO JEST SKIEROWANY?

W tym opracowaniu przedstawiamy koncepcję myślenia projektowego (ang. design thinking), rozumianą jako specyficzna metoda projektowania produktów lub usług oraz sposób rozwiązywania problemów. Opisujemy modele, fazy i etapy pracy metodą design thinking i podpowiadamy, jak można ją wykorzystać w bibliotece do przygotowywania i wdrażania nowych usług.

Zachęcamy do lektury osoby zarządzające bibliotekami oraz pracujące w bibliotekach (i nie tylko), zainteresowane nowatorskimi metodami projektowania oraz twórczym podejściem do rozwiązywania problemów.

CELE:

Dzięki temu materiałowi dowiesz się:

- × czym jest myślenie projektowe i jaka jest jego rola w procesie przygotowywania i wdrażania nowych usług oraz rozwiązywania problemów,
- × co to jest myślenie dywergencyjne (rozbieżne) i konwergencyjne (zbieżne),
- × jakie są modele, fazy i etapy pracy metodą design thinking,
- × jak można zastosować myślenie projektowe w bibliotece.

WPROWADZENIE, POJĘCIA:

Czym jest myślenie projektowe

Myślenie projektowe to proces projektowania produktów i usług oraz sposób rozwiązywania problemów. Zakłada specyficzne podejście do problemu, które pomaga przygotowywać i wprowadzać konstruktywne, nowatorskie rozwiązania. Głównym założeniem design thinking jest umiejętność patrzenia na problem z punktu widzenia osób, których ten problem dotyczy. Ważną kompetencją jest tu **empatia** – zdolność do współodczuwania oraz umiejętność rozpoznawania uczuć i potrzeb innych osób. Według Davida Kelleya (założyciela i prezesa firmy konsultingowej IDEO, pracującej metodą design thinking i upowszechniającej tę metodę) istotą myślenia projektowego jest ustalenie, jakiego rodzaju problemy występują w danym środowisku, analizowanie tych problemów, wybór takich, nad którymi warto popracować, a następnie poszukiwanie rozwiązań.

Metoda design thinking wykorzystuje:

- × **myślenie dywergencyjne** (rozbieżne), polegające na poszukiwaniu wielu rozwiązań (mniej lub bardziej realistycznych) tego samego problemu, generowaniu oryginalnych pomysłów i ich różnych wariantów,
- × **myślenie konwergencyjne** (zbieżne), którego rolą jest wybór i dostosowanie najlepszego rozwiązania.

W pracy metodą design thinking przydają się takie cechy i umiejętności, jak: kreatywność, myślenie analityczne, myślenie krytyczne, myślenie kreatywne, empatia, przyjmowanie punktu widzenia odbiorców, praca zespołowa, ciekawość i optymizm.

Częściej niż w przypadku bardziej konwencjonalnych metod pracy stosuje się tu różne pomoce wizualne, narzędzia do rysowania, notowania oraz do tworzenia prototypów rozwiązań. Ważna jest obserwacja, otwarty umysł, współpraca i współdziałanie, zdolność do akceptowania porażek, przeszkód oraz pracy z niejednoznacznymi, trudnymi do zdefiniowania problemami. Przydaje się umiejętność rozpoznawania emocji, ale także trzeźwy osąd i posługiwanie się racjonalnymi argumentami.

Metody i procesy w design thinking

Metody w design thinking to techniki, zasady i narzędzia wykorzystywane w pracy projektowej lub w procesie rozwiązywania problemów. Należą do nich: wywiady z użytkownikami, tworzenie profili, analizowanie istniejących rozwiązań, tworzenie prototypów, mapy myśli, analiza problemu, zadawanie pytań (np. metoda „5 Why”, czyli „5 x dlaczego”, pozwalająca wykryć przyczynę problemu).

Procesy w design thinking

W pracy metodą design thinking wykonuje się różne, często powtarzalne czynności, składające się na procesy, które z kolei dzielą się na mniejsze fazy i etapy. Istnieją różne podejścia do projektowania tych procesów i tym samym różne modele design thinking, np. model opracowany przez **d.school** (Instytut Designu na Uniwersytecie Stanforda), model **Nielsen Norman Group** czy model zaproponowany przez autorów książki „Projektowanie dla rozwoju”. Warto zapoznać się z różnymi modelami, ponieważ mogą one pomóc w zaplanowaniu pracy w konkretnym projekcie, w podziale zadań czy ustalaniu harmonogramu.



Model 3I, opracowany przez Tima Browna i Jocelyn Wyatt z firmy IDEO, został dostosowany do potrzeb bibliotek.

3 „I” (lub trzy fazy) to: inspiracja (ang. *inspiration*), twórcze generowanie pomysłów (ang. *ideation*) i budowanie prototypu (ang. *implementation*). Model wypracowała w 2001 roku globalna firma konsultingowa IDEO, która – pracując jako agencja projektowa – wykorzystwała w nim swoje doświadczenia z prac nad problemami wykraczającymi poza sferę tradycyjnego designu.

- × Faza **INSPIRACJA** obejmuje takie działania jak: definiowanie problemu lub potrzeby, opracowanie wstępnej koncepcji i planu działania, obserwacja grupy docelowej w jej codziennym środowisku.
- × **TWÓRCZE GENEROWANIE POMYSŁÓW** to faza, w której zespół projektowy zbiera dane i wnioski z fazy inspiracji, na podstawie których wypracowuje pierwsze pomysły i rozwiązania. Wykorzystywana jest burza mózgów, przydatne są też różne narzędzia wizualne, które pomagają zobrazować problem, potrzebę i posiadane dane.
- × W fazie **BUDOWANIE PROTOTYPU** planuje się wdrożenie najlepszych pomysłów i rozwiązań. Prototypy tworzone są po to, by je wielokrotnie przetestować i stopniowo ulepszać bądź usprawniać. W efekcie otrzymujemy takie produkty, usługi lub rozwiązania, które w możliwie największym stopniu odpowiadają potrzebom odbiorców. Gdy finalna wersja jest już gotowa, przygotowuje się strategię komunikacji, tak aby zaprezentować produkt, usługę lub rozwiązanie zarówno wewnątrz organizacji, jak i odbiorcom oraz całemu światu.

Design thinking to metoda, która już od wielu lat jest wykorzystywana z powodzeniem nie tylko w branżach zajmujących się projektowaniem, ale też w instytucjach i organizacjach usprawniających swoje usługi lub poszukujących rozwiązań problemów. Taki sposób pracy sprawdza się też w bibliotekach.

OMÓWIENIE:

Myślenie projektowe w bibliotekach

Biblioteki, podobnie jak inne instytucje i organizacje działające w XXI wieku, poszukują rozwiązań problemów występujących w ich otoczeniu oraz nowych pomysłów na usługi dla mieszkańców. Charakterystyczne dla design thinking podejście skoncentrowane na odbiorcach jest jednym ze sposobów radzenia sobie z takimi wyzwaniami.

W projektowaniu metodą design thinking najważniejszy jest człowiek i jego potrzeby. Tak więc zastosowanie tego podejścia w bibliotece daje pracownikom bibliotek możliwość bliższego poznania ludzi, dla których pracują, np. poprzez postawienie sobie następujących pytań:

- × Kim są użytkownicy biblioteki?
- × Jak się czują w bibliotece?
- × Co ich motywuje?
- × Czego potrzebują?
- × Jakie mają problemy?
- × Czego im brakuje?

Przygotowując taką analizę można wykorzystać metodę tworzenia „person” – fikcyjnych postaci reprezentujących różne grupy użytkowników (lub nie-użytkowników) biblioteki. Każdej postaci nadajemy imię i nazwisko, a następnie dokładnie ją opisujemy, biorąc pod uwagę takie cechy jak: wiek, zawód, wykształcenie, sytuacja materialna, stan cywilny, rodzina, potrzeby, zwyczaje czy zainteresowania.

Firma konsultingowa IDEO, wspierana przez Fundację Billa i Melindy Gatesów, we współpracy z kilkoma bibliotekami, m.in. z Chicago (Stany Zjednoczone) i Aarhus (Dania), opracowała podręcznik design thinking do wykorzystania przez biblioteki. Publikacja pt. *Myślenie projektowe w bibliotekach. Podręcznik projektowania usług skupionych na użytkowniku* została przetłumaczona m.in. na język polski i jest dostępna do pobrania m.in. na stronie www.biblioteki.org.

[zobacz / pobierz](#)

Myślenie projektowe – jako kreatywne podejście do rozwiązywania problemów lub projektowania nowych usług – może się przydać bibliotekom, które planują opracować i wdrożyć nowe usługi odpowiadające potrzebom mieszkańców. Według autorów podręcznika jest to też sposób myślenia, dający każdemu możliwość postawienia się w roli projektanta, zmierzenia się z jakimś konkretnym problemem i potraktowania go jako szansę na stworzenie wartościowego rozwiązania.

Tego typu podejście może pomóc bibliotekom na przykład w takich działaniach jak:

- × tworzenie nowych przestrzeni dla dzieci przeznaczonych do nauki poprzez zabawę,
- × angażowanie młodzieży w twórcze projekty, zachęcające do korzystania z zasobów biblioteki,
- × wdrażanie nowej oferty edukacyjnej dla mieszkańców, dotyczącej na przykład korzystania z multimedialnych zasobów cyfrowych.

Myślenie projektowe wykorzystuje pytania typu: *jak moglibyśmy...?* Mogą one pomóc w wypracowaniu rozwiązań różnych problemów i wyzwań w bibliotece – na przykład w czterech kategoriach tematycznych: programy, przestrzeń, usługi i systemy.



PROGRAMY

- × Jak moglibyśmy zachęcić dzieci i młodzież do czytania książek w świecie cyfrowym?
- × Jak moglibyśmy zaangażować w działania biblioteki całe rodziny?



USUGI

- × Jak moglibyśmy zaprojektować stronę internetową biblioteki, tak aby była ona bardziej przyjazna, atrakcyjna i użyteczna dla użytkowników?
- × Jak moglibyśmy usprawnić proces zwracania do biblioteki wypożyczonych książek?



PRZESTRZEŃ

- × Jak moglibyśmy lepiej zaprojektować wejście do biblioteki, tak aby było ono bardziej przyjazne, zachęcające i przyciągające uwagę mieszkańców?
- × Jak moglibyśmy zaprojektować naszą czytelnię, by użytkownicy czuli się w niej bardziej komfortowo i chcieli przebywać w niej dłużej?



PARTNERSTWA

- × Jak moglibyśmy nawiązać partnerstwa z lokalnymi instytucjami i organizacjami, tak aby przynosiły korzyści każdej ze stron?
- × Jak moglibyśmy nawiązać współpracę z lokalną kawiarnią, by ludzie mogli się napić w bibliotece dobrej kawy?

Publikacja *Myślenie projektowe w bibliotekach. Podręcznik projektowania usług skupionych na użytkownika* wykorzystuje model myślenia projektowego obejmujący trzy fazy: inspiracji, twórczego generowania pomysłów i budowania prototypu.

Projektowanie rozpoczyna się od inspiracji – wyzwania (lub problemu). Oznacza to, że dostrzegamy w bibliotece lub jej otoczeniu coś, co warto ulepszyć bądź zmienić. Następnie przechodzimy do fazy twórczego generowania pomysłów: zespół biblioteki przeanalizował problem oraz potrzeby ludzi, których ten problem dotyczy, zebrał wnioski i ma pewne wstępne pomysły na rozwiązanie. Ostatnia faza to budowanie prototypu: wdrażanie rozwiązań pilotażowych, testowanie ich tyle razy ile to jest potrzebne oraz ich ulepszanie.

KRÓTKI OPIS MODELU



ETAPY
I FAZY



ZADANIA



NA CO
ZWRÓCIĆ UWAGĘ?

PRZYGOTOWANIA

- × Tworzenie zespołu
- × Określenie procedur i zasad

Dobry zespół powinien być zróżnicowany: warto by bibliotekarzy wspierali przedstawiciele lokalnych instytucji i użytkowników biblioteki. Powinien mieć lidera, ustalony harmonogram prac i zaplanowane, przydzielone poszczególnym osobom zadania. Warto, by członkowie zespołu regularnie się spotykali.

Warto zapewnić przestrzeń (np. ścianę, tablicę, flipchart itp.) do zapisywania pomysłów, danych i przemyśleń członków zespołu. Należy ustalić, kiedy i jak często zespół się spotyka, w jaki sposób się komunikuje, gromadzi pomysły i dokumentuje swoje działania.

INSPIRACJA – badanie, zbieranie danych

Słuchanie, obserwowanie, analiza problemu i grupy docelowej z różnych punktów widzenia.

Określenie wyzwania projektowego i grupy docelowej

Zapoznanie się z różnymi metodami badawczymi – korzystając z nich lepiej poznasz użytkowników oraz ich problemy, zdobędziesz więcej danych i wygenerujesz więcej pomysłów.

Podstawowe metody:

- × wywiady z użytkownikami,
- × wywiady z ekspertami,
- × doświadczenia poznawcze,
- × analogiczne otoczenie.

Dodatkowe metody:

- × pamiętniki,
- × eseje fotograficzne,
- × mapy podróży,
- × rodzaje kart,
- × obrazki prowokacyjne.

Warto koncentrować się na potrzebach użytkowników – obserwować ich zachowania, a nie opierać się wyłącznie na posiadanych danych.

Wybierz i opisz problem wymagający rozwiązania. Problem powinien być niezbyt złożony, ale też niezbyt wąski – taki, którym warto się zająć, ale też możliwy do rozwiązania w danych warunkach i przy posiadanych zasobach.

Istotne jest zgromadzenie niezbędnej wiedzy i umiejętności do pracy nad problemem. Dobrze zaplanuj prace badawcze, przygotuj dokumentację do badań.

TWÓRCZE GENEROWANIE POMYSŁÓW

W tej fazie formułujemy wnioski na podstawie danych z badań i gromadzimy wstępne pomysły.

- × Opowiadanie historii – dzielenie się danymi uzyskanymi z badań oraz wnioskami i spostrzeżeniami członków zespołu.
- × Odnajdywanie wzorców i zależności – zamiana dostrzeżonych motywów we wnioski i spostrzeżenia.
- × Przygotowywanie wypowiedzi do burzy mózgów (układanie pytań typu: *Jak moglibyśmy...?*).
- × Generowanie pomysłów za pomocą różnych technik burzy mózgów.
- × Tworzenie pierwszych prototypów (propozycji konkretnych odpowiedzi na pytania).

Kilka wskazówek dotyczących opowiadania historii: wykorzystuj barwne opisy, unikaj uogólnień, osądzania lub oceniania, rób notatki, gdy słuchasz opowieści innych osób z zespołu.

Uporządkuj dane, przeanalizuj to, co usłyszysz, znajdź związki i zależności, stwórz własną strukturę opowieści, sformułuj wnioski.

Zapoznaj się z zasadami burzy mózgów i stosuj je.

Prototypy (propozycje rozwiązań, produktów lub usług) można przedstawiać w różnych formach: może to być mapa koncepcyjna, rysunek, fizyczny obiekt albo gra polegająca na odgrywaniu ról.

BUDOWANIE PROTOTYPU

Na tym etapie pomysły (prototypy) ewoluują przybierając nowe, coraz bardziej doskonałe postacie.

W trakcie ich testowania zbierane są informacje zwrotne i opinie użytkowników, a następnie dodawane są kolejne ulepszenia.

- × Gromadzenie danych i wniosków z kolejnych etapów budowania prototypu (prototypowania, minipilotaży, testowych wdrożeń).
- × Zbieranie opinii i wskazówek na temat tego, jak można usprawnić lub ulepszyć zaproponowane rozwiązanie.
- × Ocena postępów.

Prototypowanie, minipilotaże i testowe wdrożenia mają na celu uzyskanie i uwzględnienie w kolejnych etapach projektowania pełniejszych doświadczeń użytkowników.

Wywiady prowadzimy po to, by otrzymać informację zwrotną i dokonać jej syntezy (do uwzględnienia w trakcie dalszych prac projektowych).

Ocena postępów umożliwia oszacowanie, jakie ulepszenia są niezbędne oraz jakie należy podjąć kolejne działania.

ZASTOSOWANIE I ULEPSZANIE

Na tym etapie planowane jest wdrożenie wypracowanego rozwiązania w realnym otoczeniu w bardziej trwały sposób.

- × Tworzenie prezentacji (opowiadanie historii o wypracowanym projekcie, usłudze, produkcie czy rozwiązaniu).
- × Budowanie „mapy drogowej” (planowanie kolejnych etapów wdrożenia i zapisywanie ich na osi czasu).
- × Zarządzanie i monitorowanie procesu wdrażania.

Pomyśl, kto jest odbiorcą Twojej prezentacji – dla kogo przygotowujesz rozwiązanie, a kto może Ci pomóc wcielić je w życie. Dostosuj format prezentacji do możliwości i preferencji różnych grup odbiorców. Skup się na celu, jaki chcesz osiągnąć, przygotuj narrację.

Przygotuj krótko- i długoterminowy harmonogram działań, aby zrealizować cele (wraz z zadaniami przypisanymi poszczególnym członkom zespołu). Określ, jakie wskaźniki ułatwią ocenę realizacji celów.

Zaplanuj opiekę nad projektem, zadbaj o ciągłość, sprawdzaj postępy.

Myślenie projektowe (design thinking) jako metoda pracy może się sprawdzić w przypadku bardziej złożonego procesu rozwiązywania kompleksowych problemów (jak np. funkcjonowanie całej biblioteki jako instytucji). Stosuje się tę metodę do usprawniania i upraszczania różnych procesów (produktów, usług, procedur, rozwiązań), by uczynić je bardziej intuicyjnymi i przyjaznymi dla użytkowników.

Więcej informacji na temat wykorzystania tej metody pracy w bibliotece znajdziesz w poniższych publikacjach:

- × Design thinking for libraries. A toolkit for patron-centered design:
<http://www.designthinkingforlibraries.com/>
- × Design thinking for libraries. Activities workbook. A toolkit for patron-centered design:
<http://www.designthinkingforlibraries.com/>
- × Design thinking in a day. An at-a-glance guide for advancing your library:
<http://www.designthinkingforlibraries.com/>
- × Myślenie projektowe w bibliotekach. Podręcznik projektowania usług skupionych na użytkowniku. Tłumaczenie na język polski: Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego, 2015):
http://www.biblioteki.org/poradniki/design_thinking_czyli_myslenie_projektowe_w_bibliotekach.html



DODATKOWE MATERIAŁY: ŹRÓDŁA ONLINE, POLECANA LITERATURA

- × Chao G. (2015) Behind the sticky notes: design thinking:
<https://www.stanforddaily.com/what-is-design-thinking/>
- × Chase S. (2017) Design Thinking in Action: Changing the Public Service Model. OLA Quarterly, 22(3), 15-19:
<http://dx.doi.org/10.7710/1093-7374.1865>
- × Dam R., Siang T. 5 Stages in the Design Thinking Process:
<https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- × Design Thinking:
<https://sites.google.com/site/design39campus/guiding-principles/design-thinking>
- × Elmansy R. Design Thinking Guide: What, Why and How:
<http://www.designorate.com/design-thinking-guide-what-why-how/>
- × Hoffman E. 10 Models for Design Thinking:
<https://medium.com/@elizabeth7hoffman/10-models-for-design-thinking-f6943e4ee068>
- × Howard Z. Design thinking resources:
<https://zaanahoward.com/design-thinking-resources/>
- × Luca E. Signage by Design. A Design-Thinking Approach to Library User Experience:
<https://www.slideshare.net/EdwardLuca/elliberactsignagebydesign>
- × Silvers D., M., Wilson M., Rogers M. Design Thinking for Visitor Engagement. Tackling One Museum's Big Challenge through Human-centered Design:
<http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/design-thinking/>
- × Simon H. (1996) Sciences of the Artificial:
https://monoskop.org/images/9/9c/Simon_Herbert_A_The_Sciences_of_the_Artificial_3rd_ed.pdf
- × The Principles of Service Design Thinking - Building Better Services:
<https://www.interaction-design.org/literature/article/the-principles-of-service-design-thinking-building-better-services>
- × This is Service Design Thinking - Book Trailer:
<https://vimeo.com/20527888>
- × Tschimmel K. (2012) Design Thinking as an effective Toolkit for Innovation. Proceedings of the XXIII ISPIM Conference:
http://www.idmais.org/pubs/KatjaTschimmel/2012/actas_internacionais%20c%F3pia/2012.4.ISPIM.KatjaTschimmel1.pdf
- × Waloszek G. (2012) Introduction to Design Thinking:
<https://experience.sap.com/skillup/introduction-to-design-thinking/>

Wybrana literatura w języku polskim:

- × Małgorzata Kisielewska: Myśl rozwiązaniami, czyli jak ugryźć Design Thinking:
<https://www.merixstudio.pl/blog/mysl-rozwiazaniami-czyli-jak-ugryzc-design-thinking/>
- × designthinking.pl – portal wiedzy o design thinking w Polsce:
<http://designthinking.pl/>
- × Joanna Jeśman: W czym pomaga design thinking?
<https://www.swps.pl/nauka-i-badania/blog-naukowy/14305-w-czym-pomaga-design-thinking>

WARSZTAT EMPATII – JAK LEPIEJ ZROZUMIEĆ SYTUACJĘ I POTRZEBY LUDZI

Autorka scenariusza: Noemi Gryczko
Opiekunka obszaru „Kreatywność”: Agnieszka Koszowska

UCZESTNICY:

Pracownicy biblioteki reprezentujący różne jej działy i funkcje oraz osoby regularnie współpracujące z biblioteką, np. wolontariusze, przedstawiciele stowarzyszenia. Sugerujemy, by w grupie znalazły się w miarę możliwości osoby w różnym wieku.

OPIS WARSZTATU

Warsztat jest okazją do wspólnej analizy doświadczeń ludzi, którzy już korzystają z usług biblioteki oraz do zastanowienia się nad potrzebami osób, które jeszcze nie miały z nią kontaktu. Wczuwając się w role użytkowników i „nie-użytkowników” biblioteki, jej pracownicy i współpracownicy lepiej poznają potrzeby i bolączki mieszkańców. Dzięki temu mogą oni odkryć nowe rozwiązania, które dla ludzi mają duże znaczenie, a dla instytucji są stosunkowo proste do wprowadzenia.

Podstawową zasadą w myśleniu projektowym (*design thinking*) i projektowaniu skupionym na użytkowniku jest empatia. Dzięki temu, że potrafimy wczuć się w sytuację innych osób, ich perspektywa jest brana pod uwagę w każdym aspekcie funkcjonowania instytucji i wszystkich elementach jej oferty. Aby w jak największym stopniu rozpoznać potrzeby użytkowników, projektanci usług, produktów, programów komputerowych czy publicznych przestrzeni korzystają z takich narzędzi, jak **tworzenie person** oraz **propozycja wartości**.

Metoda „tworzenie person” pozwala opracować portret osoby reprezentującej określoną grupę docelową (np. użytkowników bądź „nie-użytkowników” biblioteki), w którym przedstawione są jej charakterystyczne cechy oraz krótkie opisy: sytuacji życiowej, celów, oczekiwań, bolączek, zwyczajów i stylu życia. Schemat persony może mieć postać wydrukowanego lub narysowanego plakatu zawierającego zestaw pytań pomocniczych i puste miejsca na odpowiedzi. Dzięki opracowaniu kilku person można łatwiej wyobrazić sobie osoby „z krwi i kości” – takie, które korzystają z biblioteki i takie, które jej nie odwiedzają. W schemacie persony można wykorzystać różne elementy. Zwykle zawiera on przykładowe (fikcyjne) dane:

- × imię (lub imię i nazwisko),
- × wiek,
- × wykształcenie,
- × miejsce zamieszkania,
- × zawód, zajęcie.

Można też wykonać rysunek, który przedstawi cechy charakterystyczne bądź styl życia persony, albo posłużyć się techniką kolażu – dopasować zdjęcia wyszukane w kolorowej prasie i gazetach, tak aby jak najlepiej sportretować osobę reprezentującą daną grupę. Po przygotowaniu kilku person łatwiej będzie nam wyobrazić sobie konkretne osoby korzystające (lub mogące korzystać) z oferty biblioteki, a następnie podjąć ważne decyzje dotyczące tej oferty.

Portret, zdjęcie lub rysunek

Zdanie lub cytaty, które opisuje to, co jest najważniejsze dla tej osoby

Przyzwyczajenia, charakterystyczne zachowania

Imię i nazwisko

Wykształcenie, zawód

Wiek, płeć

Stan cywilny, rodzina

Sytuacja materialna (i/lub życiowa)

Styl życia, hobby, aspiracje

Co tę osobę motywuje do korzystania z biblioteki?

Co tę osobę zniechęca do korzystania z biblioteki?

Kto projektował tę osobę?

przykładowy schemat osoby

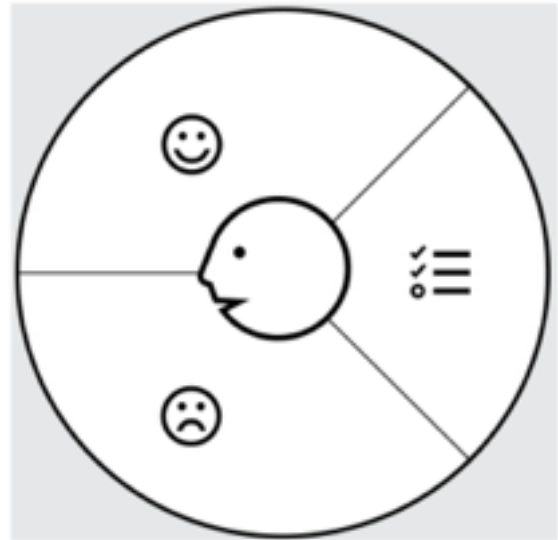
„Propozycja wartości” ma postać mapy składającej się z dwóch części:

- × profilu osoby reprezentującej wybraną grupę docelową,
- × mapy wartości istotnych dla tej osoby.

To narzędzie może pomóc w przygotowywaniu usług bądź produktów, które najlepiej odpowiadają na bolączki, marzenia i potrzeby wybranej grupy docelowej. Propozycja wartości jest elementem *Kanwy Modelu Biznesowego*, opracowanego przez Alexa Osterwaldera.

Profil osoby zawarty w schemacie propozycji wartości pomaga dogłębnie zrozumieć daną grupę docelową. Składa się z trzech elementów:

- × zadania – to, czym dana osoba się zajmuje.
- × frustracje – niepożądane czynniki i przeszkody związane z realizacją zadań.
- × korzyści – wszystko to, co dana osoba chciałaby osiągnąć i czego poszukuje.



przykładowy schemat rysunkowy propozycji wartości

Schematy opisu person i propozycji wartości można dostosować do potrzeb danej instytucji, np. dodać bądź usunąć jakiś element albo zobrazować go w inny sposób. Sugerujemy, by przygotowując się do warsztatu osoby prowadzące zapoznały się bliżej z koncepcją propozycji wartości, korzystając z linków znajdujących się niżej w „Dodatkowych zasobach”.

Podczas warsztatu uczestnicy tworzą portrety osób reprezentujących wybrane grupy za pomocą narzędzia „tworzenie person”, a następnie opracowują przykładowy profil użytkownika biblioteki. Najpierw dyskutują o tym, jakie typy osób najczęściej (bądź najbardziej regularnie) korzystają z różnych usług oferowanych przez bibliotekę. Następnie – w zależności od liczby uczestników – dzielą się na mniejsze, trzy- lub czteroosobowe grupy.

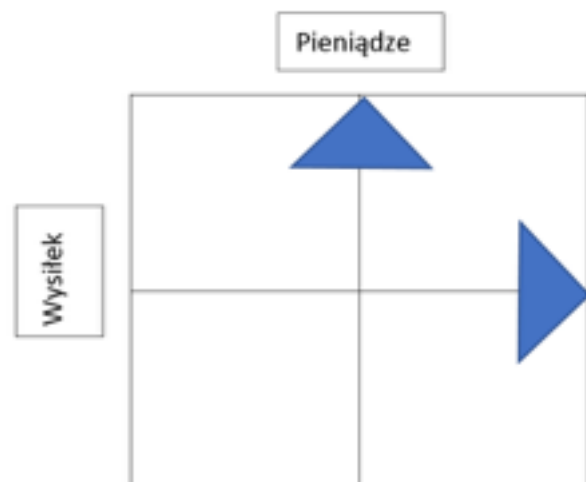
W tej części warsztatu osoba prowadząca omawia narzędzie „tworzenie person”, zachęcając uczestników do uruchomienia empatii i „wejścia w buty” osób reprezentujących wybrane grupy ludzi. Następnie uczestnicy (pracując w grupach) starają się sportretować przykładową osobę, korzystając z pytań pomocniczych, ewentualnie materiałów dodatkowych, takich jak kolorowe czasopisma, gazety, zdjęcia itp.

Następny etap to przedstawienie przez każdą z grup opracowanej persony. Pozostali uczestnicy są proszeni o komentarze i ewentualnie dodawanie elementów, które uznają za przydatne do stworzenia pełniejszego portretu danej osoby. Ważnym zadaniem osoby prowadzącej jest zachęcanie uczestników do dyskusji, wymiany myśli i do uzupełniania person.

Kolejnym krokiem jest wybór 1-2 person do dalszych analiz (np. można zaproponować głosowanie). Ważne jest, aby przedstawiając profil użytkownika biblioteki posługiwać się przykładami, które pozwolą lepiej zrozumieć różnicę między trzema elementami profilu, czyli: **zadaniami**, **frustracjami** i **korzyściami**. Zadaniem osoby prowadzącej jest również motywowanie uczestników do korzystania z efektów pracy z tej części warsztatu, w której grupy tworzyły persony.

Kolejnym elementem warsztatu jest przeprowadzenie burzy mózgów, czyli wymyślanie różnych pomysłów na to, w jaki sposób oferta biblioteki może pomóc rozwiązać problem (zmniejszyć frustrację) lub przynieść korzyści przykładowym osobom, których opisy zawierają profile.

Ostatnia część warsztatu to selekcja pomysłów, biorąc pod uwagę zasoby biblioteki i nakłady pracy niezbędne do ich realizacji. Tu przyda się narzędzie „dwa na dwa”, które służy do zaznaczania przykładowej wartości (ilości, wielkości, natężenia itp.) jakiegoś zagadnienia na wykresie składającym się z czterech płaszczyzn (ćwiartek) i dwóch osi (X i Y).



przykładowy schemat wykresu „dwa na dwa”

CELE

Ten warsztat służy temu, by:

- × zgromadzić wiedzę na temat potrzeb, sytuacji życiowej, problemów i aspiracji wybranych grup użytkowników i/lub „nie-użytkowników” biblioteki,
- × rozpoznać potrzeby mieszkańców i ich oczekiwania,
- × zapoznać zespół i współpracowników biblioteki z metodami stosowanymi przez innowatorów zajmujących się service design i design thinking (projektowaniem usług i myśleniem projektowym skupionym na użytkowniku),
- × pozyskać świeżą perspektywę i nowe, realistyczne pomysły na takie działania biblioteki, które mogą pomóc rozwiązać problemy lub zmniejszyć frustracje wybranych grup użytkowników i/lub „nie-użytkowników” biblioteki.

UMIEJĘTNOŚCI, KOMPETENCJE, POSTAWY

Uczestnicy warsztatu:

- × poznają metodę „tworzenie person” i uczą się z niej korzystać,
- × dowiadują się, jak korzystać z metody „propozycja wartości”,
- × uczą się generować pomysły w odpowiedzi na rozpoznane potrzeby użytkowników i/lub „nie-użytkowników” biblioteki,
- × uczą się syntetyzować swoje obserwacje i przedstawiać je w formie graficznej (mapy, wykresu itp.),
- × zdobywają umiejętności prezentowania swoich pomysłów na forum grupy,
- × uczą się otwartości na poglądy i opinie innych osób,
- × uczą się dzielić proces kreatywnego myślenia na poszczególne fazy: gromadzenia danych, generowania pomysłów, ich selekcji oraz oceny według ustalonych kryteriów.

METODY I FORMY PRACY

- × prezentacja multimedialna,
- × dyskusja,
- × praca w grupach,
- × mapowanie wiedzy,
- × prezentacja efektów pracy w grupie.

POMOCE EDUKACYJNE I NIEZBĘDNE MATERIAŁY

Prezentacja ppt lub pdf (pomocna podczas omawiania głównego tematu), instrukcje, wskazówki i rady dotyczące pracy w grupie, flipchart, papier, kolorowe czasopisma i gazety, nożyczki, klej, markery, ołówki, karteczki samoprzylepne, taśma malarska lub guma trenerska. Warto przygotować przestrzeń do pracy w grupie, np. zapewnić możliwość zmiany ustawienia stołów i krzeseł.

MATERIAŁY DO WYDRUKOWANIA I ROZDANIA UCZESTNIKOM

Instrukcja tworzenia persony, instrukcja wypełniania profilu użytkownika



DODATKOWE ZASOBY: SŁOWNIKI POJĘĆ, LINKI, MATERIAŁY EDUKACYJNE DLA BIBLIOTEKARZY ITP.

- × Przykładowe plansze person (po polsku):
<http://uxbite.com/2010/08/tworzenie-person/>
- × Przykładowy schemat persony (po angielsku):
https://creativecompanion.files.wordpress.com/2011/05/persona-core-poster_creative-companion1.pdf
- × Artykuł Sylwii Stępniewicz pt. *Business Model Canvas - myślenie modelem biznesowym* (po polsku):
http://www.pi.gov.pl/PARP/chapter_86196.asp?soid=0E6E586112814614843715A84D46939C
- × Artykuł Tomasza Tomaszewskiego pt. *Value Proposition Canvas – unikalna propozycja wartości modelu biznesowego* (po polsku):
<https://productvision.pl/2014/value-proposition-canvas-unikalna-propozycja-wartosci-modelu-biznesowego/>
- × Value Proposition Canvas Explained by Alex Osterwalder (po angielsku):
<https://www.youtube.com/watch?v=D254suPMpwY>
- × Opis narzędzia "dwa na dwa" w publikacji *Myślenie projektowe w bibliotekach. Podręcznik projektowania usług skupionych na użytkowniku*, s. 58:
http://www.biblioteki.org/poradniki/design_thinking_czyli_myslenie_projektowe_w_bibliotekach.html

CZYNNIKI RYZYKA I WSKAZÓWKI JAK UNIKNĄĆ PRZESZKÓD

Pomysły wygenerowane podczas warsztatów mogą okazać się nierealistyczne lub trudne do zrealizowania. Warto jednak wszystkie zanotować i przeanalizować za pomocą narzędzia „dwa na dwa”, zamieszczając je na wykresie w przykładowych kategoriach (np. wysiłek/pieniądze).

PRZYKŁADOWY PLAN WARSZTATU



CZAS
TRWANIA



AKTYWNOŚCI



MATERIAŁY
I POMOCE

5 MINUT	Przywitanie i wprowadzenie Przedstawienie osoby prowadzącej, najważniejsze informacje o tematyce warsztatu	prezentacja
10 MINUT	Ćwiczenie integrujące, przedstawienie się uczestników Poproś, aby uczestnicy podali swoje imię i powiedzieli, co ich ostatnio miło zaskoczyło?	Krzesła ustawione w krąg
10 MINUT	Prezentacja metody „tworzenie person” Osoba prowadząca omawia metodę tworzenia person: cel, elementy składowe, możliwość modyfikacji pytań pomocniczych i różnorodne techniki.	prezentacja

25 MINUT

Praca w grupach roboczychInstrukcja tworzenia
persony

Osoba prowadząca dzieli uczestników na grupy (3-4 osobowe). Zadaniem każdej z grup jest przygotowanie portretu osoby reprezentującej wybraną grupę użytkowników lub „nie-użytkowników” biblioteki. Uczestnicy mogą działać zgodnie z instrukcjami:

Duże kartki flipchartowe –
jedna kartka na grupę

- × Portret – naszkicuj postać. Postaraj się uchwycić cechy charakterystyczne danej osoby, które pomogą opisać jej potrzeby, aspiracje, styl życia, zachowania itp.
- × Dane personalne – nadaj tej osobie imię, określ, w jakim jest wieku i czym się zajmuje.
- × Sytuacja życiowa – wskaż, gdzie i jak mieszka (np. duże/średnie/małe miasto czy wieś), czy ma rodzinę – jeśli tak, na jakim etapie życia są jej członkowie.
- × Styl życia i aspiracje – zastanów się, jaki ma styl życia? Co dla niej/dla niego jest ważne? Na co wydaje pieniądze? Gdzie spędza wakacje? Co robi w czasie wolnym?
- × Kontekst – określ w jakich okolicznościach korzysta z usług biblioteki?
- × Motywacje – napisz, co sprawia, że ta osoba jest zadowolona z oferty biblioteki?
- × Demotywatory – napisz, co może odstraszyć, zniechęcić ją do biblioteki i jej oferty?
- × Jak sądzisz, jaki cytat (tekst) byłby charakterystyczny dla tej osoby? Przykłady: „Oczywiście, że da się”, „Pomalutku, wszystko w swoim czasie”, „Zaraz to ogarnę. Gdzie moja ekipa?”

15 MINUT

Prezentacja efektów prac grup roboczych

Osoba prowadząca prosi, aby każda grupa zaprezentowała swoją personę. Może się tak zdarzyć, że dwie grupy sportretują podobną osobę, np. Roberta, ucznia gimnazjum i Basię, uczennicę gimnazjum. W takiej sytuacji osoba prowadząca powinna zachęcić te grupy, aby porównały swoje persony, sprawdziły, co jest podobne, co jest inne, na jakie elementy uczestnicy warsztatu zwrócili uwagę.

10 MINUT

Dyskusja

prezentacja

Osoba prowadząca może podsumować pracę grup, zapytać, czy zdaniem uczestników nie brakuje jakiejś istotnej persony, czy ktoś chciałby coś dodać, czy coś kogoś zaskoczyło, dało do myślenia itp.

15 MINUT

przerwa

10 MINUT

Ćwiczenie integrujące i twórcza rozgrzewka

Każda z osób podaje swoje imię i trzy przymiotniki zaczynające się od tej samej litery, co imię. Przymiotników nie można powtarzać. Przykład: Basia – bojowa, bogobojna, buńczuczna, Beata – bagienna, balowa, bogata. Gdy w grupie każda osoba ma imię zaczynające się od innej litery, można zwiększyć liczbę przymiotników.

10 MINUT

Prezentacja metody „propozycja wartości”

prezentacja

Skąd się wzięła ta metoda? Do czego służy? W jakiej kolejności opracowuje się poszczególne części mapy? Czym się różnią zadania od korzyści i frustracji w profilu osoby? Warto dać konkretny przykład.

15 MINUT

Tworzenie profilu użytkownika biblioteki

Osoba prowadząca prosi uczestników o wybór jednej opracowanej wcześniej osoby – takiej, która wydaje się z jakiegoś powodu najciekawsza, oraz o określenie, jakie ta osoba ma:

- × zadania (związane z jej celami życiowymi),
- × frustracje (związane z realizacją zadań oraz z korzystaniem z usług biblioteki, jeśli to jej dotyczy),
- × korzyści (z czego się cieszy w kontekście swoich zadań i napotykanym trudności).

Uczestnicy wypisują swoje propozycje na karteczkach samoprzylepnych.

(Opcjonalnie): warto, aby jeden kolor karteczek odpowiadał jednej kategorii, np. wszystkie korzyści były opisane na karteczkach zielonych, a zadania na karteczkach żółtych itp.

Instrukcja tworzenia profilu użytkownika

Plakat z narysowanym kołem podzielonym na 3 części według schematu rysunkowego profilu użytkownika

15 MINUT

Burza mózgów

Osoba prowadząca prosi uczestników o zastanowienie się, w jaki sposób biblioteka (poprzez swoje produkty, usługi, przestrzeń itp.) może rozwiązać problemy lub zmniejszyć frustracje osoby opisanej w profilu użytkownika.

Osoba prowadząca podkreśla, że ta część warsztatu ma służyć kreatywności i zachęca do nieograniczania się w pomysłach. Selekcja i krytyczna analiza pomysłów będzie miała miejsce w następnej części warsztatu.

Uczestnicy samodzielnie wypisują pomysły na karteczkach samoprzylepnych. Po 10 minutach osoba prowadząca prosi o przeczytanie głośno wypisanych pomysłów i przyklepienie karteczek na flipcharcie.

Pytanie zapisane na flipcharcie

Ołówki, karteczki samoprzylepne

Uwaga: na flipcharcie staramy się pisać drukowanymi literami

15 MINUT

Selekcja pomysłów

Uczestnicy mają za zadanie uporządkować pomysły, biorąc pod uwagę ich realność w kontekście zasobów i możliwości instytucji (*feasibility*).

Uczestnicy przekleją karteczki na inny flipchart, na którym narysowany jest wykres z narzędzia „dwa na dwa”. Oś X reprezentuje wysiłek, a oś Y – pieniądze. Uczestnicy powinni tu zadać sobie pytanie, ile wysiłku będzie wymagać wdrożenie danego pomysłu i jakie będą tego koszty. Uczestnicy pracują wspólnie stojąc przed tablicą i przeklejąc karteczki dotąd, aż wszystkie znajdą się w którejś z czterech części wykresu. Na końcu osoba prowadząca omawia każdą „ćwiartkę” wykresu i upewnia się, dlaczego dany pomysł wymaga – zdaniem uczestników – mało/dużo wysiłku bądź mało/dużo pieniędzy.

Wykres „dwa na dwa” narysowany na flipcharcie

10 MINUT

Zakończenie (refleksje uczestników po warsztacie i podsumowanie)

Osoba prowadząca może przekazać uczestnikom informację o kolejnych warsztatach kreatywnych w bibliotece i zachęcić do udziału w takich warsztatach, w których będą też uczestniczyć mieszkańcy.

CO TO JEST MAKERSPACE I JAK ZORGANIZOWAĆ TO W BIBLIOTECE?

autorka: Agnieszka Koszowska
opiekunka obszaru „Kreatywność”: Agnieszka Koszowska

O CZYM JEST TEN MATERIAŁ? DO KOGO JEST SKIEROWANY?

W tym opracowaniu przedstawiamy koncepcję „makerspace” i omawiamy, do czego oraz w jaki sposób mogą ją wykorzystać biblioteki. Opisujemy kilka modeli organizacyjnych „makerspace”, stosowanych przez biblioteki na całym świecie. Podpowiadamy, jak przygotować się do uruchomienia w bibliotece tego typu przestrzeni i jaki model warto rozważyć, uwzględniając możliwości biblioteki i potrzeby mieszkańców.

Zachęcamy do lektury osoby zarządzające bibliotekami oraz wszystkie osoby zainteresowane organizowaniem w bibliotekach różnego typu kreatywnych przestrzeni i wprowadzaniem „mejserskich” lub innych twórczych działań w bibliotekach.

WPROWADZENIE, POJĘCIA:

Pochodzące z języka angielskiego słowo „**makerspace**” najczęściej oznacza publicznie dostępne miejsce, 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. To, co tam powstaje, może mieć różnorodne formy czy postaci. Mogą to być fizyczne przedmioty (jak np. wydruki 3D, laserowe wycinanki, biżuteria czy uszyte według własnego pomysłu ubrania), obiekty cyfrowe (fotografie, filmy, strony WWW, inne narzędzia online), ale też nowe idee, innowacyjne usługi czy rozwiązania lokalnych problemów.

Ruch mejserski (ang. *maker movement*) to zjawisko kulturowe stanowiące rozszerzenie ruchu DIY (ang. *Do-It-Yourself*, czyli Zrób to sam) o elementy wykorzystujące nowe technologie.

Angielskie słowo „**maker**”, podobnie jak słowo „makerspace”, nie ma powszechnie przyjętego polskiego odpowiednika. W języku polskim używane są słowa „wytwórca”, „twórcy”, „majsterkowicz” lub po prostu „maker” albo „mejser”. Istnieją różne pomysły na polskie odpowiedniki słowa „makerspace”, na przykład „mejserstrefa”, „warsztat”, „pracownia”, „wytwórnia” czy „majsternia”. W naszych materiałach posługujemy się oryginalnym angielskim słowem „makerspace”, ponieważ jest ono używane na całym świecie i występuje w wielu publikacjach, zarówno papierowych, jak i elektronicznych, w tym również branżowych opracowaniach dla bibliotekarzy. Używamy też spolszczonej wersji słowa „maker”, czyli „mejser”, gdyż w przeciwieństwie do innych terminów nie zawęża ono (ani nie rozszerza) zakresu tego pojęcia, a ponadto zyskuje w naszym języku coraz większą popularność. Jednakże gorąco zachęcamy do twórczych adaptacji i przekształcania funkcjonujących pojęć oraz nadawania bibliotecznym przestrzeniom własnych, oryginalnych nazw!

Mejsery realizują własne, często innowacyjne pomysły, tworząc coś nowego lub twórczo modyfikując istniejące rozwiązania. Interesują ich takie dziedziny, jak elektronika, robotyka, projektowanie, ale też metaloplastyka, obróbka drewna, szeroko pojęta sztuka, rzemiosło. Używają różnych narzędzi cyfrowych, a także takich urządzeń, jak drukarki 3D, plotery, wycinarki laserowe czy różne rodzaje maszyn CNC (ang. *Computer Numeric Control*, czyli komputerowe sterowanie urządzeń numerycznych).

CELE

Dzięki temu materiałowi dowiesz się:

- × czym jest twórcza przestrzeń typu „makerspace” i jak można ją zorganizować w bibliotece,
- × co oznaczają takie pojęcia jak „mejser”, „ruch mejserski”, „fablab” czy „kultura DIY”,
- × dlaczego warto angażować ludzi w twórcze działania w bibliotece,
- × w jaki sposób twórcze przestrzenie są prowadzone w bibliotekach, jakie formuły organizacyjne stosują różne biblioteki,
- × jakie usługi i działania mogą wprowadzać biblioteki, by wspierać lokalnych twórców i wykorzystywać ich potencjał dla dobra społeczności,
- × jak zaplanować uruchomienie w bibliotece przestrzeni typu makerspace,
- × gdzie szukać inspiracji, wskazówek oraz gotowych pomysłów na realizację twórczych działań w bibliotece.

Ruch DIY (jak również kultura DIY czy etyka DIY) opiera się na przekonaniu, że wszyscy jesteśmy kreatywni i – jeśli chcemy – możemy być samowystarczalni. Każde z nas może nauczyć się tworzyć lub samodzielnie wykonywać różne prace według własnych, oryginalnych pomysłów. Nie musimy – jeśli nie jest to konieczne – korzystać z gotowych, płatnych produktów czy rozwiązań. Np. jeśli zepsuje się nam jakiś sprzęt lub przedmiot, możemy próbować samodzielnie go naprawić, a nie np. wyrzucać starą rzecz i kupować nową. Ruch DIY ma zwolenników na całym świecie – sami projektują odzież, biżuterię, ozdoby czy wystrój mieszkania. Szyją ubrania i dodatki według własnych pomysłów, często korzystając z przyjaznych dla środowiska materiałów. Ekologia, recykling czy upcykling to także ważne pojęcia dla entuzjastów kultury DIY.

Fablab lub fab lab (ang. *fabrication laboratory*) jest pracownią lub warsztatem, gdzie można wytwarzać różne przedmioty według własnych projektów. Jest to więc twórcza przestrzeń typu makerspace, przeznaczona do „fabrykacji” – wytwarzania, produkcji, wykonywania fizycznych obiektów. W fablabach możemy skorzystać z drukarek 3D, sprzętu CNC, laserów do wycinania czy grawerowania, ale też maszyn do szycia lub haftowania. Ideą fablabów jest gromadzenie ludzi zainteresowanych nauką obsługi różnych urządzeń i wykorzystywaniem ich do wytwarzania projektowanych przez siebie rzeczy. Powstają tam też prototypy różnych urządzeń i rozwiązań, które wynalazcy chcą wypróbować, zanim dopracują i zaoferują odbiorcom finalny produkt.

Przestrzenie typu makerspace są często tworzone i prowadzone przez społeczność mejkerów, którzy regularnie się tam spotykają i wprowadzają w życie swoje pomysły. Wyzwaniem jest znalezienie miejsca, w którym można działać i przechowywać sprzęt. By utrzymać takie miejsca, mejkerzy stosują różne rozwiązania, np. wprowadzają ofertę odpłatnych zajęć lub abonament na korzystanie z dostępnych narzędzi. Często przestrzenie tego typu powstają przy różnych organizacjach i instytucjach publicznych: szkołach, uniwersytetach, instytucjach popularyzujących naukę i bibliotekach.

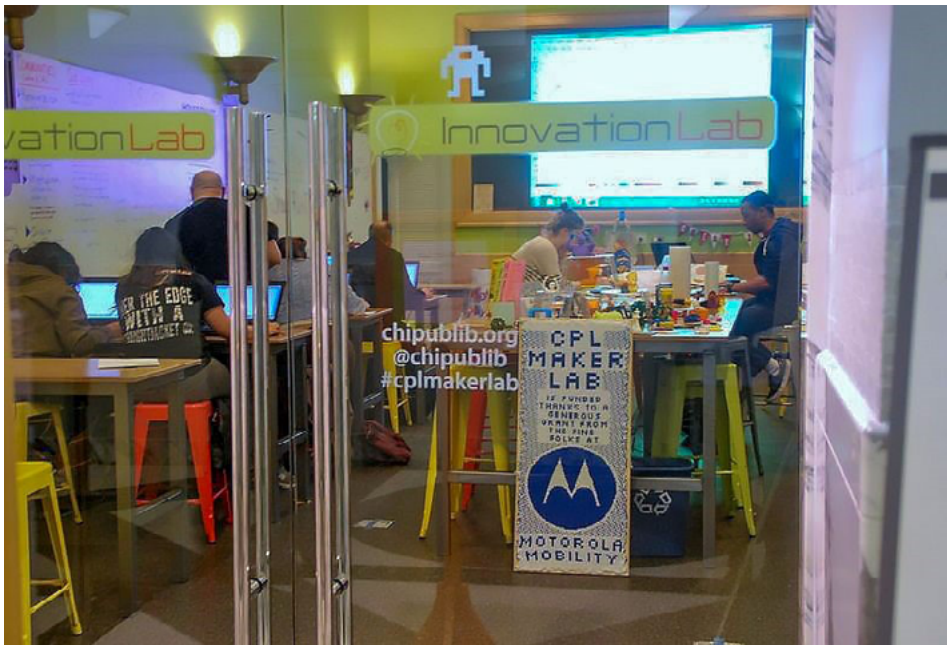
W ostatnich latach biblioteki publiczne znacznie rozszerzyły swoją działalność, wprowadzając szerokie spektrum zajęć edukacyjnych wykorzystujących różnorodne technologie: tablety, aplikacje mobilne, roboty edukacyjne do nauki programowania czy drukarki 3D. Nadal szukają pomysłów na usługi i działania, które zaoferują coś nowego obecnym użytkownikom i przyciągną do biblioteki nowe osoby. Czerpanie z wartości i dorobku ruchów mejkerów i DIY może być ciekawą odpowiedzią na współczesne wyzwania.

OMÓWIENIE:

Jaką formułę makerspace wybrać dla naszej biblioteki?

Przestrzenie typu makerspace prowadzi wiele bibliotek na całym świecie. W zależności od potrzeb mieszkańców, a także od tego, jakimi zasobami dysponuje biblioteka, stosuje się różne modele organizacyjne, na przykład:

- × makerspace jako działająca stale, **wydzielona przestrzeń** (np. dział) w bibliotece, z ofertą kreatywnych zajęć, w mniejszym lub większym stopniu wykorzystujących nowe technologie,
- × **fablab w bibliotece**, czyli wydzielona i wyposażona w odpowiedni sprzęt przestrzeń, w której prowadzone są głównie zajęcia technologiczne, a użytkownicy wytwarzają przede wszystkim fizyczne przedmioty (drukują w 3D, wycinają laserem itp.),
- × **mobilny makerspace** – w tym modelu działania „mejkerskie” prowadzone są okresowo lub okazjonalnie w różnych lokalizacjach, a sprzęt udostępniany jest w różnych placówkach lub miejscach, w których działa biblioteka,
- × pracownia typu „**media lab**”, wyposażona w komputery, skanery, tablety, specjalistyczne oprogramowanie czy inne urządzenia (np. studio nagrań), w której można tworzyć i edytować obiekty cyfrowe: fotografie, filmy, muzykę, gry 3D itp.
- × okazjonalne „**mejkerskie**” zajęcia, organizowane przez bibliotekę w dostępnym w danym czasie miejscu (np. w dziale dla dzieci i młodzieży), na przykład w ramach realizowanego przez bibliotekę projektu,
- × cała **biblioteka jako makerspace**, czyli biblioteka współprowadzona przez społeczność lub taka, w której mieszkańcy mają znaczny wpływ na ofertę biblioteki, np. proponują czy sami realizują imprezy, warsztaty czy zajęcia.



Makerspace pod nazwą Innovation Lab w Bibliotece Publicznej w Chicago (USA) jako wydzielona przestrzeń (pokój) w budynku biblioteki głównej.
Fot. Agnieszka Koszowska



Mejkerski „kącik” wydzielona niewielka przestrzeń na półpiętrze Biblioteki Publicznej w Oslo (Norwegia), połączona z czytelnią, wyposażona w komputer, kilka maszyn (drukarkę 3D, ploter) i oprogramowanie.
Fot. Agnieszka Koszowska

Zazwyczaj stosowane (choć często ze sobą łączone) formy organizacyjne dla mejskich działań w bibliotekach to:

- × **makerspace** (w węższym znaczeniu tego słowa), a więc przypominająca warsztat przestrzeń do wytwarzania (produkowania) fizycznych przedmiotów,
- × **media lab** (w znaczeniu pracowni mediów cyfrowych), pracownia wyposażona w sprzęt i oprogramowanie, w której można tworzyć i edytować projekty cyfrowe.

Biblioteczne przestrzenie typu makerspace mogą być organizowane z myślą o konkretnej grupie użytkowników lub we współpracy z tą grupą, biorąc pod uwagę potrzeby czy zainteresowania jej członków. Przykłady to:

- × makerspace dla dzieci (często pod nazwą „**mini makerspace**”, „dziecięcy mejski kącik” itp.),
- × makerspace dla młodzieży (np. wydzielona przestrzeń w dziale dla młodzieży, oferta twórczych działań dla młodzieży, przygotowywana wspólnie z młodzieżą itp.),
- × makerspace dla konkretnej grupy osób dorosłych (np. cykl twórczych zajęć dla kobiet poszukujących pracy, seniorów, osób z niepełnosprawnościami itp.).



FryskLab – mobilny makerspace w autobusie holenderskiej biblioteki Bibliotheekservice Fryslân.
Fot. FryskLab on Flickr, Public Domain

Makerspace w bibliotece może być też usługą lub ofertą działań poświęconych jakiejś dziedzinie czy zagadnieniu. Przykład to specjalnie zaprojektowane i wyposażone miejsce w bibliotece, w którym można naprawić zepsuty rower.

Najczęściej jednak biblioteki łączą ze sobą różne formy organizacyjne i działania prowadzone w miarę posiadanych zasobów, w odpowiedzi na zgłoszoną propozycję czy potrzebę albo w ramach realizowanych projektów. Np. w jednej placówce bibliotecznej znajduje się wydzielona i wyposażona w różne technologie przestrzeń dla młodzieży, a w innych regularnie odbywają się twórcze warsztaty dla różnych grup wiekowych.

DIAGNOZA: BADANIE POTRZEB, ZAINTERESOWAŃ I ZASOBÓW

Wybierając model organizacyjny naszej przestrzeni i rozważając ofertę mejkerskich zajęć do wprowadzenia w bibliotecę, warto wziąć pod uwagę kilka czynników. Najważniejszą rzeczą jest rozeznanie potrzeb, zainteresowań i zasobów, jakie mamy do dyspozycji. Dla kogo chcemy uruchomić tę ofertę? Kto będzie nią zainteresowany? Co przydałoby się ludziom najbardziej? W jakiej formie to podać? Jak udźwignąć to organizacyjnie? Kto może nam pomóc? Kto robi coś podobnego w okolicy i chciałby połączyć siły? Biblioteki, które z sukcesem prowadzą swoje makerspace, na ogół przygotowują je we współpracy ze swoim otoczeniem: użytkownikami, lokalnymi twórcami, liderami społeczności i partnerami.

Na początek warto też dokonać wstępnego wyboru pomiędzy dwoma podstawowymi typami mejkerskiej przestrzeni do zaproponowania użytkownikom. Czy ma to być miejsce bardziej „warsztatowe” – ze sprzętem typu: drukarki 3D, wycinarki laserowe, maszyny CNC? Czy raczej zaczniemy od pracowni z narzędziami do obróbki cyfrowej i zaproponujemy mieszkańcom tworzenie filmów, fotografii czy muzyki?

Warto też przemyśleć, co konkretnie chcielibyśmy i moglibyśmy zaoferować mieszkańcom, gdyż zakres działań w makerspace może być bardzo szeroki, a zasoby (i potencjalne wyposażenie) niezwykle zróżnicowane. Czy chcemy skoncentrować się na technologii, pokazywać ludziom nowinki technologiczne i udostępniać urządzenia, z których mieszkańcy gdzie indziej nie mają okazji skorzystać (np. drukarki lub skanery 3D, roboty do nauki programowania, drony itp.)? Czy lepiej sprawdziłyby się u nas mniej technologiczne, a bardziej tradycyjne twórcze aktywności, jak np. szycie, haftowanie, szydełkowanie, czy może garncarstwo, stolarka lub inne rzemiosło artystyczne?

Jeśli w naszym otoczeniu są już jacyś mejkerzy lub entuzjaści DIY, prawdopodobnie chętnie odpowiedzą na naszą ofertę. Inni mogą być potencjalnie zainteresowani, lecz nie wiedzieć, o co właściwie chodzi. Tych mniej zorientowanych warto zaprosić do biblioteki i zaoferować im konkretne działania, które pomogą rozwinąć ich twórczy potencjał i – niejako przy okazji – zaszczerpić w nich mejkerskiego ducha. Przykłady takich działań to:

- × twórcze **zajęcia grupowe** na konkretny temat (np. prezentujemy posiadany sprzęt, oprogramowanie oraz ideę naszej przestrzeni, a następnie przeprowadzamy warsztat, podczas którego mieszkańcy projektują i drukują w 3D proste przydatne przedmioty, np. podstawki pod kubek),
- × **instruktaż 1 na 1** (np. biblioteczny wolontariusz na dyżurach w konkretnych godzinach wprowadza w temat zainteresowane osoby),
- × **spotkania i pokazy** dla mieszkańców (np. prowadzone przez zaproszonych gości – miejscowych artystów, rzemieślników, mejkerów itp.),
- × materiały online dostępne na stronie internetowej biblioteki, np. **wirtualna wycieczka** po naszej przestrzeni, nagranie webinarium,
- × zestawy **poradników online** lub „kart projektów”, opisujących w zwięzły sposób, co można stworzyć, w jaki sposób i za pomocą jakich narzędzi,
- × **pokaz technologii** (szczególnie gdy mamy do dyspozycji nowe, nieznanie jeszcze szerszej publiczności urządzenia albo takie, których nie ma nikt inny w okolicy),
- × **klub zainteresowań** (np. dla osób, które chcą nauczyć się szyć, haftować itp.).

„Mejkerski” projekt dla młodzieży Biblioteki Publicznej w Kownie (Litwa), w ramach którego uczestnicy zajęć projektowali makietę swojego miasta składającą się z wydrukowanych w 3D miniaterek budynków wyposażonych w elementy elektroniczne.
Fot. Agnieszka Koszowska



Cykliczne zajęcia z podstaw programowania z wykorzystaniem robotów edukacyjnych Finch w bibliotece w Morągu.
Fot. Paulina Kalinowska, Miejska Biblioteka Publiczna im. K. I. Gałczyńskiego w Morągu



Planując biblioteczną twórczą przestrzeń, pamiętajmy o tym, by jej integralną częścią była społeczność. W mejkerskiej kulturze, a także w kulturze DIY, niezwykle ważny jest „duch” społeczności – silne przekonanie o tym, że warto razem tworzyć, dzielić się, wzajemnie sobie pomagać i wspólnie robić coś ciekawego i wartościowego. Zbudowanie wokół biblioteki mejkerskiej społeczności opłaci się wszystkim w Twoim otoczeniu. Dobrze przemyśl, od czego zacząć, jak wykorzystać dostępne zasoby oraz co i w jakiej formie zaproponować mieszkańcom, by w jak największym stopniu ich zaangażować i wykorzystać drzemący w nich potencjał.

Rekomendujemy przeprowadzenie badania (np. w postaci ankiety online lub papierowej), które pozwoli Ci uzyskać pewien zasób wiedzy na temat potencjalnych potrzeb i oczekiwań dotyczących makerspace w bibliotece. W badaniu warto uwzględnić na przykład takie kwestie jak:

- × czy ludzie są w ogóle zainteresowani tego typu miejscem w bibliotece?
- × kto konkretnie (np. jakie grupy wiekowe) byłby tym zainteresowany?
- × w jakiej formie mogłyby być prowadzone twórcze działania?
- × z jakiego sprzętu i oprogramowania ludzie chcieliby skorzystać?
- × jakie aktywności (szkolenia, regularne spotkania, prezentacja swoich prac itp.) byłyby dla ludzi interesujące?
- × czego ludzie chcieliby się nauczyć, jakie umiejętności rozwinąć?

- × co ludzie już potrafią, czym chcieliby się podzielić z innymi?
- × w jakie działania biblioteki mogliby się zaangażować mieszkańcy (np. jako wolontariusze, osoby prowadzące warsztaty, klub zainteresowań, artyści wystawiający w bibliotece swoje dzieła itp.)

Można też zaprosić do biblioteki potencjalnie zainteresowanych mieszkańców i wspólnie z nimi wypracować formułę bibliotecznego twórczego przestrzeni. W scenariuszach stanowiących część pakietu edukacyjnego opracowanego w ramach projektu DIDEL opisujemy proponowany przebieg takiego spotkania.

Jak zaprojektować naszą przestrzeń?

W zależności od tego, jaki model organizacyjny wybierzesz oraz jakie działania zaplanujesz w bibliotecznym makerspace, będzie Ci potrzebna odpowiednio zaprojektowana i przygotowana przestrzeń oraz jej wyposażenie. Na przykład, jeśli Twoim (i Twojej społeczności) wyborem będzie technologiczny, „warsztatowy” makerspace lub fablab, przestrzeń powinna być:

- × **dobrze zabezpieczona** i – jeśli to możliwe – oddzielona od innych, bardziej tradycyjnych miejsc w bibliotece, zwłaszcza takich, w których ludzie potrzebują ciszy i skupienia (głośne rozmowy, dźwięki wydawane przez maszyny lub emitowane przez nie zapachy mogą przeszkadzać innym użytkownikom biblioteki),
- × wystarczająco **przestronna** (by zmieściły nasze urządzenia i by poruszanie się w niej było bezpieczne dla użytkowników),
- × pod opieką **osoby z odpowiednimi kompetencjami** (np. umiejętnościami obsługi urządzeń, wiedzą o tym, co robić w przypadku awarii itp.) – może to być pracownik biblioteki albo wolontariusz.

Konieczne będzie przygotowanie regulaminu, zasad bezpieczeństwa i innych wymaganych prawem procedur. Niżej zamieszczamy kilka przykładowych zapisów z regulaminu makerspace Biblioteki Publicznej w Allen County (USA).

- × Dzieci do lat 12 mogą przebywać w pracowni wyłącznie pod opieką rodziców lub opiekunów prawnych.
- × Nie noś obuwia odkrywającego palce. Niektóre materiały lub przyrządy, z których korzystamy w pracowni, mogą spowodować oparzenia lub skaleczenia palców u nóg, jeśli zostaną na nie upuszczone.
- × Nie zakładaj luźnego stroju, naszyjników, apaszek ani innych wiszących lub wystających ozdób. Mogą one dostać się do wnętrza pracującej maszyny i zostać zniszczone. Może to też zagrozić Twojemu zdrowiu.
- × Jeśli nosisz długie włosy, zwiąż je (rozpuszczone włosy mogą przeszkadzać Ci w pracy i także dostać się do maszyny).

Źródło: <http://www.acpl.lib.in.us/home/using-the-library/start-here/access-fort-wayne/maker-labs>

Jeśli planujesz uruchomić przestrzeń typu „media lab”, możesz w tym celu wykorzystać posiadaną pracownię komputerową lub miejsce przeznaczone na taką pracownię (ze stolikami na sprzęt i odpowiednią infrastrukturą: gniazdkami, przewodami itp.). Może być potrzebne dodatkowe miejsce na sprzęt do specjalnych zastosowań, np. tło fotograficzne „green screen” albo oświetlenie planu filmowego. Do zaawansowanej obróbki grafiki lub multimedialnych niezbędne będzie specjalistyczne (choć niekoniecznie komercyjne) oprogramowanie oraz sprzęt komputerowy o dobrych parametrach. Wybierając programy warto zapoznać się z wymaganiami sprzętowymi, które w przypadku bardziej zaawansowanych narzędzi mogą być wysokie.

Zdarza się, że biblioteka zyskuje wolne miejsce wykorzystywane wcześniej na zbiory, których już nie posiada, albo na usługi lub działania, z których zrezygnowano. Można wówczas zaadaptować taką przestrzeń na makerspace. Gdy jedyną opcją jest wygospodarowanie kawałka podłogi np. w funkcjonującym dziale biblioteki, możliwości wyboru formuły organizacyjnej mogą być ograniczone. Nie oznacza to jednak, że nie ma żadnych szans na makerspace. Można wówczas rozważyć model mobilny (okazjonalne lub „wędrujące” po różnych placówkach niewielkie wydarzenia) albo zaplanować makerspace poza biblioteką, np. wspólnie z partnerami.

Planując przestrzeń pamiętaj też o tym, że powinna ona być przyjazna i wygodna dla osób, które będą z niej korzystały. Dobrym pomysłem (zwłaszcza gdy nie dysponujesz spektakularnym lokalem) może być zaproszenie do biblioteki zainteresowanych użytkowników oraz przedstawiciele instytucji czy organizacji partnerskich i wspólnie z nimi zastanowienie się nad optymalnym miejscem i formułą. Zachęcaj ludzi do zaangażowania się, dzielenia wiedzą i zasobami. Może wiedzą o niewykorzystanym lokalu w okolicy, o który warto podjąć starania? Może swoją przestrzeń mogłaby okazjonalnie udostępniać współpracując z biblioteką organizacja? Może razem można by pozyskać finansowanie i w przyszłości udostępnić ludziom większą i lepiej wyposażoną przestrzeń? Może ktoś z mieszkańców poprowadzi – jako wolontariusz – kurs lub konsultacje dla użytkowników (i w ten sposób zyska doświadczenie do CV)?

Jeśli planujesz organizować w bibliotece zajęcia edukacyjne lub pokazy technologii, będzie Ci potrzebna sala szkoleniowa z projektorem, ekranem, stolikami itp. oraz miejsce dla osoby prezentującej. W zależności od tego, czego będą dotyczyć zajęcia, zaplanuj miejsce i pojemniki do przechowywania sprzętu i akcesoriów. Np. w przypadku robotów edukacyjnych czy zestawów do nauki elektroniki, może być potrzebnych wiele pudełek na małe elementy i sposób oznakowania tych pudełek, inaczej łatwo będzie je zgubić.

Jeśli myślisz o makerspace w wersji mobilnej, nie zapomnij o zapewnieniu transportu sprzętu i jego odpowiednim zabezpieczeniu. W takim przypadku dobrze sprawdzają się różne przenośne meble (na kółkach), wózki i pojemniki. W bardziej warsztatowych makerspace'ach oraz takich, które wykorzystują specyficzne usługi (jak np. naprawa rowerów) może być trudno zachować czystość. Warto więc korzystać z takich elementów wyposażenia, które w razie potrzeby będzie można w prosty sposób wyczyścić i uchronić przed zniszczeniem.

W zależności od tego, do jakiej grupy odbiorców skierujesz swoją mejkerską propozycję, weź pod uwagę jej potrzeby i upodobania. Przestrzeń dla dzieci powinna być tak zaprojektowana i wyposażona, by dzieci czuły się w niej dobrze, były bezpieczne i nie nudziły się. Dlatego dla dzieci przygotowywane są raczej kąciaki lub „mini makerspace” z wystrojem i wyposażeniem dla tej grupy wiekowej. Dla starszej młodzieży i osób dorosłych przestrzeń twórcza może być ta sama, zaprojektowana już bardziej tradycyjnie. Jeśli jednak będą z niej korzystały osoby z niepełnosprawnościami, należy zadbać o specjalne udogodnienia, możliwość łatwego poruszania się czy odpowiednie urządzenia asystujące.

Partnerstwa

Wiele bibliotek prowadzi swoje makerspace we współpracy z partnerami. Warto więc zastanowić się, kto może być partnerem biblioteki w takim przedsięwzięciu i rozejrzeć się w swoim otoczeniu – być może jest tam ktoś, kto chętnie nam pomoże. Kogo szukamy?

- × Klubów, organizacji, sieci, stowarzyszeń itp. zrzeszających pasjonatów nowych technologii, edukatorów, mejkerów. Takie podmioty mogą działać lokalnie, ale też globalnie, mieć dostęp do wiedzy, ekspertów i wsparcia. Przykłady: Coder Dojo, FabLab.
- × Hakerzy (w pozytywnym tego słowa znaczeniu), czyli programiści, pasjonaci, twórcy i popularyzatorzy otwartego oprogramowania, zrzeszeni m.in. w działających na całym świecie (także lokalnie) stowarzyszeniach typu „hackerspace”.
- × Firmy technologiczne albo fundacje działające przy takich firmach, prowadzące działania edukacyjne i społeczne w ramach CSR (ang. *Corporate Social Responsibility*, czyli społeczna odpowiedzialność biznesu). Przykłady: Fundacja Orange, Mozilla Foundation, Microsoft Polska, Cisco Networking Academy.
- × Szkoły wyższe, średnie, państwowe lub prywatne, o profilu technologicznym, edukatorzy i eksperci współpracujący z takimi szkołami, realizujący projekty itp.
- × Stowarzyszenia lub kluby zrzeszające entuzjastów lub projektantów gier.



ĆWICZENIA I ZADANIA:

1. Zastanów się chwilę i odpowiedz na następujące pytania:
 - × Czym jest ruch mejski i jakie wartości są z nim związane?
 - × Jaka jest różnica między przestrzenią typu „warsztatowy” makerspace lub fablab a „media labem” (cyfrowym laboratorium)?
 - × W jakich formach organizacyjnych działają biblioteczne makerspace’y?
2. Rozejrzyj się wokół siebie, poszukaj w Internecie i znajdź przykłady działających w Polsce i za granicą bibliotecznych przestrzeni typu makerspace.
3. Zastanów się, jakie osoby korzystają z Twojej biblioteki, podziel je na grupy wiekowe i różne kategorie, a następnie spróbuj odpowiedzieć sobie na następujące pytania:
 - × kto mógłby być zainteresowany korzystaniem z bibliotecznej twórczej przestrzeni?
 - × jaka formuła organizacyjna mogłaby być najwłaściwsza dla różnych grup?
 - × kto mógłby być chętny do zaangażowania się jako wolontariusz (wolontariuszka) i jakie ta osoba mogłaby odnieść z tego korzyści?
 - × kto mógłby być zainteresowany współpracą z biblioteką przy planowaniu, uruchamianiu i prowadzeniu makerspace’u?
 - × Czy w okolicy są osoby, które nie korzystają z biblioteki, ale mogłyby być zainteresowane twórczą przestrzenią? Jak możesz do nich dotrzeć?
4. Znajdź i przejrzyj strony internetowe bibliotecznych (i innych) twórczych przestrzeni. Szukaj pod nazwami: „makerspace”, „media lab”, „warsztat”, „hackerspace”, „majsternia”, „wytwórnia” itp. Sprawdź, jakie prowadzą działania. Jeśli możesz któreś z tych miejsc odwiedzić osobiście, zrób to i dopytaj o szczegóły. Inspiruj się!



DODATKOWE MATERIAŁY: ŹRÓDŁA ONLINE, POLECANA LITERATURA

- × Let’s make – przewodnik:
<http://www.letsmakeguide.com/>
- × Making in the Library Toolkit. Makerspace Resources Task Force:
<http://www.ala.org/yalsa/sites/ala.org.yalsa/files/content/Making%2CDIY%26CraftingintheLibraryFINAL.pdf>
- × Resources for Youth Makerspaces:
<http://makered.org/makerspaces/>
- × How to Start a Makerspace When You’re Broke:
<http://knowledgequest.aasl.org/start-makerspace-youre-broke/>
- × Making a Makerspace? Guidelines for Accessibility and Universal Design:
<https://www.washington.edu/doiit/making-makerspace-guidelines-accessibility-and-universal-design>
- × Designing Makerspaces for Learning:
<https://designerlibrarian.wordpress.com/2014/09/17/designing-makerspaces-for-learning/>
- × Books out, 3D printers in for reinvented US libraries:
<https://www.newscientist.com/article/mg22329784.000-books-out-3d-printers-in-for-reinvented-us-libraries/#.VS2Da9xfWIX>
- × A Librarian’s Guide to Makerspaces: 16 Resources:
<http://oedb.org/ilibrarian/a-librarians-guide-to-makerspaces/>
- × Creative spaces in public libraries: a toolkit:
www.libraries.vic.gov.au/downloads/2014_Shared_Leadership_Program_Presentation_Day/creative_spaces.pdf

Wybrana literatura w języku polskim:

- × Makerspace w bibliotece. Warsztat kreatywności na miarę XXI wieku:
<https://www.goethe.de/ins/pl/pl/kul/mag/20440837.html>
- × Karcz W. Kim jest maker?
<http://wojciechkarcz.pl/kim-jest-maker/>

- × Koszowska A. O co chodzi z tymi drukarkami 3D? Makerzy i makerspace w bibliotece. Bibliowizjer:
<http://bibliowizjer.blogspot.com/2014/02/o-co-chodzi-z-tymi-drukarkami-3d.html>
- × Kurowska M. Biblioteki XXI w. – partycypacyjne, współtworzone i społecznościowe:
http://www.pi.gov.pl/PARP/chapter_86197.asp?soid=4F042BB8989C4856907896D6063BF4B1
- × Morawiec B. 13 kreatywnych projektów bibliotecznych z USA. Lustró Biblioteki:
<http://lustróbiblioteki.pl/2013/10/13-kreatywnych-projektow-bibliotecznych-usa/>
- × Makerzy, Wikipedia:
<https://pl.wikipedia.org/wiki/Makerzy>
- × DIY, Wikipedia:
[https://pl.wikipedia.org/wiki/Zr%C3%B3b_to_sam_\(hobby\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Zr%C3%B3b_to_sam_(hobby))
- × Fablab, Wikipedia:
https://pl.wikipedia.org/wiki/Fab_lab
- × Waleszko M. FyskLab – pierwsza europejska mobilna biblioteka FabLab. Babin 2.0:
<http://babin.bn.org.pl/?p=3786>

CZYNNIKI RYZYKA, POTENCJALNE BARIERY:

Projektując biblioteczną przestrzeń typu makerspace, możesz stanąć przed wieloma wyzwaniem. Niebezpieczeństwo, że spotkasz się z porażką, będzie większe, jeśli potrzeby społeczności nie zostały wcześniej zbadane lub rozpoznane. Może więc się zdarzyć, że Twoja wizja nie będzie odpowiadać interesom i oczekiwaniom otoczenia.

Może zabraknąć zasobów (na przykład osób o przydatnych umiejętnościach i nastawieniu), aby dbać o społeczność, animować ją i rozwijać ofertę twórczych działań. Ludzie mogą być zainteresowani nową ofertą biblioteki, ale jeśli brakuje im umiejętności, będą potrzebować wsparcia, starań i uznania.

Niezależnie od tego, jaką mamy osobistą wizję i jakimi dysponujemy zasobami, warto podjąć próbę zaangażowania społeczności w proces planowania, wyboru optymalnej formuły i oferty działań. Warto też zaprosić użytkowników do współtworzenia bibliotecznej przestrzeni: prowadzenia zajęć, opiekowania się jakimś tematem, prezentowania tego, co ich interesuje (np. nowinek technologicznych), animowania klubu dla osób o wspólnym hobby czy wprowadzania w temat nowych osób.

Powodzenia!



JAK WYPOSAŻYĆ TWÓRCZĄ PRZESTRZEŃ (MAKERSPACE I NIE TYLKO) W BIBLIOTECIE?

autorka i opiekunka obszaru „Kreatywność”: Agnieszka Koszowska

O CZYM JEST TEN MATERIAŁ? DO KOGO JEST SKIEROWANY?

Ten materiał przygotowaliśmy z myślą o bibliotekach, w których działają już jakieś twórcze przestrzenie lub istnieją plany ich uruchomienia. Opisaliśmy w nim różne rodzaje przestrzeni typu makerspace (i nie tylko), ze szczególnym uwzględnieniem ich wyposażenia: zarówno materialnego (umeblowania, sprzętu, różnych urządzeń i akcesoriów), jak i cyfrowego (oprogramowania, narzędzi elektronicznych czy aplikacji online).

Makerspace'y i inne twórcze miejsca w bibliotekach są elastyczne. Takie, które przetrwały i działają z sukcesami, zwykle oferują coś, na co jest wyraźne zapotrzebowanie w środowisku. Często też powstawały z udziałem użytkowników, którzy wspierali bibliotekę w procesie planowania i uruchamiania przestrzeni. Dlatego nie istnieje jeden uniwersalny model bibliotecznej twórczej przestrzeni, ze standardowym wyposażeniem i obowiązkowym zestawem narzędzi. Każda przestrzeń jest inna i niepowtarzalna: odzwierciedla specyfikę swojej społeczności, odpowiada na jej potrzeby, jest też dostosowana do możliwości samej biblioteki.

W tym opracowaniu zawarliśmy kilka wskazówek dotyczących wyposażenia różnych twórczych przestrzeni w bibliotece, w zależności od tego, jakie prowadzą one działania. Podaliśmy przykłady tego, jak mogą być one wyposażone, jaki posiadają sprzęt i narzędzia.

CELE:

Dzięki temu materiałowi dowiesz się:

- × jakie twórcze przestrzenie działają w różnych bibliotekach i jak są one wyposażone,
- × jaką przestrzeń warto rozważyć w Twojej bibliotece i wybrać do przeanalizowania w gronie bibliotekarzy, partnerów biblioteki i zainteresowanych użytkowników,
- × jakie elementy wyposażenia przydadzą się, by uruchomić wymarzoną przestrzeń w bibliotece,
- × gdzie szukać informacji o sprzęcie i narzędziach.

WPROWADZENIE, POJĘCIA:

Twórcza przestrzeń w bibliotece to miejsce, w którym ludzie spotykają się i spędzają razem czas, biorąc udział w różnych twórczych działaniach. Korzystają z przestrzeni biblioteki i jej zasobów, uczą się od siebie przez zabawę i eksperymentowanie, realizują swoje pomysły i razem coś tworzą. W zależności od rodzaju przestrzeni (makerspace, fablab, hackerspace, pracownia komputerowa, miejsce do realizacji twórczych warsztatów itp.) oraz prowadzonych tam działań ludzie mogą tam tworzyć różne rzeczy. Mogą to być dzieła sztuki czy rzemiosła artystycznego, fotografie, filmy, dzieła poetyckie, utwory muzyczne, gry komputerowe, strony internetowe, obiekty 3D, biżuteria czy ubrania, ale także różne nowe pomysły, wynalazki i rozwiązania lokalnych problemów.

Przestrzenie twórcze w bibliotekach, szkołach i innych instytucjach non-profit istnieją od wielu lat. Te, które powstały (i z powodzeniem działają) w bibliotekach, mają specyficzne właściwości: są bezpłatne i dostępne dla wszystkich (choć przede wszystkim korzystają z nich dzieci i młodzież), a zajęcia, jakie się w nich odbywają, mają na celu uczenie się przez eksperymentowanie i zabawę. Zasadniczo wyposażenie tego typu

przestrzeni nie jest ich najmocniejszym atutem. Bardziej istotne są zaangażowanie ludzi, duch współpracy i chęć dzielenia się wiedzą oraz zasobami.

Chociaż „kreatywność” zwykle wiąże się z rozwojem osobistym, zainteresowaniami, hobby i pasjami, a twórcze działania mają w bibliotekach długą tradycję, twórcze przestrzenie w XXI wieku mają zazwyczaj wiele wspólnego z nowymi technologiami. Narzędzia elektroniczne i zasoby cyfrowe wykorzystywane są nawet w przypadku działań „nie-technologicznych”, takich jak szydełkowanie czy robienie na drutach. Poza wykonywaniem takich prac uczestnicy zajęć, spotkań czy klubów zainteresowań w bibliotecznych przestrzeniach często blogują, szukają w Internecie inspiracji czy korzystają z mediów społecznościowych, dzieląc się pomysłami z innymi. Są też tematy, które w szczególności sposób zdomowały się w bibliotecznych makerspace’ach i innych podobnych miejscach w bibliotece – należą do nich nauka podstaw programowania, robotyka czy fotografia.

OMÓWIENIE:

Jakie rodzaje twórczych przestrzeni działają w bibliotekach?

Trudno jest podzielić biblioteczne twórcze przestrzenie na konkretne kategorie, ponieważ każda z nich jest inna, a także ze względu na pewną niekonsekwencję, z jaką używane są ich nazwy na całym świecie. Termin „makerspace”, na przykład, odnosi się do ruchu mejkerów, którzy wytwarzają różne obiekty (zarówno fizyczne, jak i cyfrowe), korzystając przy tym z rozmaitych narzędzi technologicznych. Nazwa sugeruje więc, że mamy do czynienia z przestrzenią opartą na nowych technologiach. Tak jednak nie jest zawsze, ponieważ terminu „makerspace” często używa się w odniesieniu do wszystkich twórczych przestrzeni (i ich różnych rodzajów). Tak więc opisując wyposażenie takich przestrzeni, łatwiej jest to zrobić poprzez połączenie w różne kategorie konkretnych działań, jakie się w tych przestrzeniach odbywają.

Działania (i przestrzenie) „nie-technologiczne” lub mniej technologiczne

„Nie-technologiczne” albo w mniejszym stopniu wykorzystujące nowe technologie działania prowadzone w bibliotecznych twórczych przestrzeniach można podzielić na:



Rękodzielnictwo (warsztaty, spotkania czy kluby dla osób pasjonujących się na przykład robieniem na drutach, szydełkowaniem, haftowaniem, ceramiką, obróbką drewna, krojem i szyciem itp.)

Przydatne wyposażenie:

- × Meble: stoły (na tyle duże, żeby można było swobodnie przy nich pracować), krzesła;
- × Wyposażenie: w niektórych przypadkach (np. ceramika, szycie) potrzebny jest dedykowany sprzęt (np. maszyny do szycia czy haftowania), często jednak narzędzia są niewielkie i niedrogie (np. szydełka) i uczestnicy mogą też sami przynieść je ze sobą do biblioteki;
- × Materiały eksploatacyjne (wełna, glina, bibuła, materiały papierniczne etc.) – może je zapewniać biblioteka, ale czasem uczestnicy również przynoszą je ze sobą;
- × Sprzęt technologiczny i media (komputery, internet) – powinny być dostępne dla uczestników jako źródła poszukiwania inspiracji, narzędzia promocji lub dzielenia się wiedzą z innymi.



Maszyny do szycia w przestrzeni twórczej MACH1 Biblioteki Publicznej w Phoenix (USA), fot. Agnieszka Koszowska

Warsztaty literackie (np. konkursy poetyckie, zajęcia kreatywnego pisania, tworzenia zinoń, memów itp.).



Przydatne wyposażenie:

- × Specjalistyczny sprzęt zazwyczaj nie jest potrzebny, konieczne jest miejsce, krzesła lub pufy do siedzenia (może się tu sprawdzić niekonwencjonalne umeblowanie i inspirujące dekoracje);
- × Sprzęt technologiczny (urządzenia do nagrywania recytacji poetyckich, aplikacje albo generator memów) mogą być pomocne w organizacji tego typu działań.

Warsztaty teatralne



Przydatne wyposażenie:

- × Specjalistyczny sprzęt zazwyczaj nie jest potrzebny, konieczne jest miejsce, krzesła lub pufy do siedzenia, a także wydzielona przestrzeń, która posłuży jako scena;
- × Może się tu sprawdzić niekonwencjonalne umeblowanie i inspirujące dekoracje;
- × W przypadku organizacji przedstawienia niezbędna będzie większa przestrzeń dla publiczności (jeśli biblioteka nie dysponuje dużą salą, może mogłaby ją udostępnić jej instytucja partnerska).

Działania (i przestrzenie) technologiczne

Projektowanie wizualne, produkcja, edycja (warsztaty z instruktorami, praca indywidualna i zespołowa, np. kręcenie filmów, fotografowanie i obróbka zdjęć, edycja filmów, sztuki wizualne, nagrywanie muzyki, animacja poklatkowa itp.)



Przydatne wyposażenie:

- × Pracownia z odpowiednią liczbą stanowisk z komputerami (PC albo laptopami) lub tabletami;
- × Oprogramowanie (w zależności od tematyki warsztatów i możliwości finansowych biblioteki może być komercyjne lub Open Source albo inne bezpłatne – lista polecanego oprogramowania jest dostępna m.in. na stronie www.letsmakeguide.com);
- × Dedykowane wyposażenie do różnych prac nad wytwarzaniem i obróbką materiałów cyfrowych: kamery, kamkordery, skanery, odtwarzacze wideo, konwertery analogowo-cyfrowe itp. – lista polecanego sprzętu jest dostępna m.in. na stronie www.letsmakeguide.com);
- × W przypadku różnych typów warsztatów (np. z zakresu fotografii, animacji poklatkowej lub wideo) może być potrzebny specjalny sprzęt, na przykład ekran lub tło typu green screen oraz oświetlenie.

Elektronika, kodowanie, robotyka (warsztaty z instruktorami, praca indywidualna i zespołowa, np. zajęcia z podstaw programowania, myślenia komputacyjnego czy elektroniki, projektowanie urządzeń za pomocą programowalnych zestawów itp.).



Przydatne wyposażenie:

- × Pracownia z odpowiednią liczbą stanowisk z komputerami (PC albo laptopami) lub tabletami;
- × Oprogramowanie, aplikacje mobilne lub inne narzędzia do nauki podstaw programowania lub bardziej zaawansowanych umiejętności (na przykład różnych języków programowania);
- × Roboty edukacyjne zaprojektowane do nauki podstaw programowania, takie jak np. zestawy Lego, Wonder (Dash i Dot), Finch, Photon, Ozobot itp.);
- × Zestawy do nauki programowania i elektroniki (Arduino, Raspberry Pi itp.);
- × Inne urządzenia edukacyjne do nauczania elektroniki i programowania poprzez eksperymentowanie, majsterkowanie i zabawę, takie jak Makey Makey czy LittleBits.

Zestaw Makey Makey do projektowania wynalazków i robot Finch podczas warsztatów zorganizowanych w ramach wydarzenia „Generation Code: born at the library” w dniach 18-19 października, Bruksela (Belgia), fot. Agnieszka Koszowska



Drukowanie i modelowanie 3D (np. warsztaty tworzenia obiektów 3D i druku 3D)

Przydatne wyposażenie:

- × Pracownia z odpowiednią liczbą stanowisk z komputerami (PC albo laptopami) lub tabletami;
- × Oprogramowanie (komputerowe i/lub mobilne) do tworzenia modeli 3D;
- × Strony internetowe i portale z obiektami 3D do pobrania i wydrukowania;
- × Drukarki 3D, skanery 3D, pióra 3D (np. 3D Doodler);
- × Filamenty w różnych kolorach.



Pozostałe działania (np. obróbka drewna, metalu, wytwarzanie innych obiektów fizycznych)

Przydatne wyposażenie:

- × Pracownia z odpowiednią liczbą stanowisk z komputerami (PC albo laptopami) lub tabletami;
- × Wycinarki laserowe, frezarki, plotery tnące m.in. do folii albo winylu, zestawy do grawerowania oraz inne urządzenia do wytwarzania fizycznych obiektów;
- × Oprogramowanie do obsługi posiadanych urządzeń.



ĆWICZENIA I ZADANIA:

1. Zastanów się chwilę i odpowiedz na następujące pytania:

- × Jakie typy aktywności twórczych są organizowane w bibliotecznych twórczych przestrzeniach?
- × Jaki rodzaj wyposażenia jest potrzebny do realizacji tych aktywności?

2. Zajrzyj na stronę www.letsmakeguide.com i sprawdź, jakie oprogramowanie może się przydać do tworzenia, produkcji i edycji różnego rodzaju obiektów (fizycznych i cyfrowych).

3. Odwiedź strony producentów sprzętu i oprogramowania i sprawdź koszt narzędzi, które będą potrzebne lub mogą się przydać jako wyposażenie planowanej przestrzeni w Twojej bibliotece. Czy biblioteka ma możliwość zdobycia środków na profesjonalne, komercyjne oprogramowanie? Czy wykorzystana tylko darmowe programy? Stwórz listę dostępnych narzędzi do ewentualnego wykorzystania w bibliotecznej przestrzeni.



Wyposażenie i ściana w postaci tablicy suchociężalnej w Innovation Lab (Biblioteka Publiczna w Chicago),
fot. Agnieszka Koszowska

DODATKOWE MATERIAŁY: ŹRÓDŁA ONLINE, POLECANA LITERATURA

- × Let's make – przewodnik:
<http://www.letsmakeguide.com/>
- × Making in the Library Toolkit. Makerspace Resources Task Force:
<http://www.ala.org/yalsa/sites/ala.org.yalsa/files/content/Making%2CDIY%26CraftingintheLibraryFINAL.pdf>
- × Resources for Youth Makerspaces:
<http://makered.org/makerspaces/>
- × How to Start a Makerspace When You're Broke:
<http://knowledgequest.aasl.org/start-makerspace-youre-broke/>
- × Creative spaces in public libraries: a toolkit:
www.libraries.vic.gov.au/downloads/2014_Shared_Leadership_Program_Presentation_Day/creative_spaces.pdf





PRAWA WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ A PRZESTRZENIE TWÓRCZE W BIBLIOTEKACH

Autorka i opiekunka obszaru „Kreatywność”: Agnieszka Koszowska

O CZYM JEST TEN MATERIAŁ I DO KOGO JEST SKIEROWANY?

Ten materiał przygotowaliśmy z myślą o bibliotekach, w których działają już twórcze przestrzenie typu „makerspace” (albo inne) lub planowane jest ich uruchomienie. Omawiamy w nim różne zagadnienia związane z prawami własności intelektualnej (prawem autorskim, przepisami dotyczącymi znaków towarowych, patentów, wynalazków itp.), które mogą mieć znaczenie w przypadku działań prowadzonych w bibliotecznych twórczych przestrzeniach. W zwięzły sposób wyjaśniamy podstawowe pojęcia i elementy prawa własności intelektualnej, starając się uwzględnić zarówno perspektywę bibliotek organizujących twórcze zajęcia, jak i biorących w nich udział użytkowników. Dużo uwagi poświęciliśmy licencjom Creative Commons, które powstały w celu zapewnienia równowagi pomiędzy prawami twórców a prawami odbiorców do korzystania z ich dzieł, przy jednoczesnym poszanowaniu zasad prawa autorskiego.

Cele:

Dzięki temu materiałowi:

- * zapoznasz się z podstawowymi pojęciami dotyczącymi prawa własności intelektualnej (w tym prawa autorskiego i praw pokrewnych, prawa własności przemysłowej) w zakresie, który może być przydatny w działalności twórczej przestrzeni w bibliotece,
- * poznasz takie pojęcia jak „domena publiczna” i dozwolony użytek”,
- * zapoznasz się z licencjami Creative Commons i ich zasadami,

- * dowiesz się, jakie korzyści wynikają ze stosowania licencji Creative Commons regulujących zasady udostępniania chronionych prawem utworów,
 - * dowiesz się, gdzie znaleźć utwory, z których można legalnie korzystać, również w celu tworzenia własnych dzieł,
 - * poznasz serwisy internetowe, które możesz polecić użytkownikom tworzącym w bibliotece własne prace i pragnącym je udostępnić w sieci.
-

WPROWADZENIE, POJĘCIA:

Twórcza przestrzeń to najczęściej publicznie dostępne miejsce, w którym ludzie spotykają się i korzystają z dostępnych tam narzędzi – po to, by uczyć się przez zabawę i eksperymentowanie, wspólnie coś stworzyć, wymyślać i realizować różne projekty, a także dzielić się wiedzą i rozwiązywać problemy. W zależności od rodzaju przestrzeni (makerspace, fablab, hackerspace) i prowadzonych tam działań (warsztaty twórcze, uczenie się indywidualne lub grupach, eksperymentowanie) można tworzyć różne prace, w tym dzieła sztuki (malarstwo, rzeźba, fotografie, filmy), programy komputerowe i gry, poezję, utwory muzyczne, obiekty wytworzone metodą obróbki drewna lub druku przestrzennego, inne obiekty fizyczne (np. ubrania, biżuterię) lub wirtualne (strony internetowe, aplikacje online). W takich przestrzeniach mogą powstawać różne wynalazki, nieistniejące wcześniej urządzenia czy rozwiązania problemów. Jako wytwory ludzkiego umysłu, efekty działalności twórczej, a zwłaszcza jako oryginalne dzieła czy idee, powyższe przykłady prac mogą być chronione prawami własności intelektualnej.

Termin własność intelektualna odnosi się do różnych wytworów ludzkiego umysłu, w tym dzieł sztuki, dzieł literackich, wynalazków, znaków towarowych, patentów i wzorów przemysłowych. Takie wytwory mogą być chronione w Polsce prawem autorskim (wraz z prawami pokrewnymi) oraz prawem własności przemysłowej – przepisy tych praw określa się zwyczajowo wspólną nazwą **prawa własności intelektualnej**. Celem tych praw jest zapewnienie równowagi między interesami twórców i wynalazców (czyli podmiotów, które są właścicielami swoich wytworów, mogą czerpać z nich korzyści) oraz interesami ogółu społeczeństwa (czyli osób, które korzystają z tych wytworów nabywając je albo uzyskując do nich dostęp w inny sposób, np. w bibliotece). Dzięki tej równowadze prawa twórców są chronione (i ich twórczość może się rozwijać), a użytkownicy mają dostęp do efektów tej twórczości, z których mogą czerpać (z określonymi przez prawo ograniczeniami) dla dobra własnego i całej społeczności. Jest to środowisko, w którym działają biblioteki jako instytucje, które gromadzą, opracowują i przechowują różne wytwory ludzkiego umysłu oraz udostępniają je – nieodpłatnie – użytkownikom.

Prawa własności intelektualnej mogą obejmować:

Prawa autorskie i pokrewne – prawa przyznane twórcom do użytkowania ich utworów i ich rozpowszechniania, zwykle przez ograniczony czas. Zgodnie z polskim prawem, przedmiotem prawa autorskiego jest każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia (ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, Dz.U. 1994 nr 24 poz. 83 z późn. zm.). Warto zapamiętać, że w Polsce przedmiotem prawa autorskiego są m.in. wzory przemysłowe, lecz nie są nim opisy patentowe i ochronne.

Prawo własności przemysłowej – zespół przepisów regulujących prawo podmiotowe do patentów na wynalazki, wzorów użytkowych, wzorów przemysłowych, znaków towarowych, znaków usługowych, nazw handlowych, oznaczeń pochodzenia lub nazw pochodzenia oraz zwalczanie nieuczciwej konkurencji. W Polsce obowiązuje ustawa z dnia 30 czerwca 2000 r. Prawo własności przemysłowej (Dz.U. 2001 nr 49 poz. 508 z późn. zm.).

Patent – prawo do wyłącznego korzystania z wynalazku przez określony czas, w sposób zarobkowy (przemysłowy, handlowy) na terytorium danego państwa lub państw, przyznane przez kompetentny organ państwowy, regionalny lub międzynarodowy. W Polsce jest to Urząd Patentowy Rzeczypospolitej Polskiej. Patenty są udzielane – bez względu na dziedzinę techniki – na wynalazki, które są nowe, posiadają poziom wynalazczy i nadają się do przemysłowego stosowania. Wynalazek podlegający opatentowaniu musi być rozwiązaniem o charakterze technicznym.

Prawo ochronne jest to prawo do wyłącznego korzystania ze wzoru użytkowego przez określony czas, w sposób zarobkowy (przemysłowy, handlowy) na terytorium danego państwa lub państw, przyznane przez kompetentny organ państwowy, regionalny lub międzynarodowy. W Polsce jest to Urząd Patentowy Rzeczypospolitej Polskiej.

Warto zapamiętać, że niektóre wytwory (np. logotypy) mogą być przedmiotem zarówno prawa autorskiego (jako utwór, przejaw działalności twórczej) oraz prawa własności przemysłowej (jako znak towarowy).

Domena publiczna – zwyczajowy termin określający twórczość, z której można korzystać bez ograniczeń ustanowionych przez prawo, ponieważ prawa autorskie do niej wygasły lub twórczość ta nigdy nie była lub nie jest przedmiotem prawa autorskiego. W Polsce czas trwania autorskich praw majątkowych wynosi 70 lat, co oznacza (w uproszczeniu), że prawa autorskie do danego utworu należące do jednego twórcy wygasają po 70 latach od śmierci tego twórcy, a w przypadku wielu twórców – po 70 latach od śmierci ostatniego współtwórcy, który przeżył pozostałych.

Fair use – przepisy prawa autorskiego, które ograniczają przysługujące twórcom i właścicielom praw autorskich prawa na określonych zasadach (np. wprowadzających możliwość korzystania z utworu

chronionego prawem w celach badawczych, edukacyjnych itp.). W polskim prawie funkcjonują przepisy o tzw. „dozwołonym użytku”, które uważa się za odpowiednik obecnego w systemie prawnym Stanów Zjednoczonych modelu „fair use”.

Dozwołony użytek – obecny w polskim prawie autorskim ogół przepisów, które zezwalają na korzystanie z utworów chronionych prawem bez zgody właścicieli praw autorskich na określonych zasadach. Dozwołony użytek ogranicza prawa twórców oraz innych właścicieli praw autorskich do korzystania z utworów i czerpania z tego korzyści, co zostało uzasadnione interesem prywatnym (tzw. „dozwołony użytek prywatny”) lub publicznym („dozwołony użytek publiczny”).

Przepisy dozwołonego użytku (i w ogóle fair use) są niezwykle istotne dla bibliotek, ponieważ to dzięki nim biblioteki mają możliwość zgodnego z prawem udostępniania swoich zbiorów i rozwijania działalności. Jest to także ważne rozwiązanie prawne dla systemu edukacji, działalności naukowo-badawczej oraz upowszechniania nauki i kultury.

OMÓWIENIE:

Jakie prawa własności intelektualnej mogą mieć znaczenie dla bibliotek, które posiadają już twórczą przestrzeń lub planują ją uruchomić?

W zależności od tego, jaka przestrzeń twórcza działa lub będzie działać w bibliotece, biblioteka może posiadać i zapewniać dostęp do:

- * **oprogramowania chronionego prawami autorskimi** – np. służącego do tworzenia i edycji grafiki, zdjęć czy filmów; z uwagi na to, że programy komputerowe mogą być chronione innymi prawami niż utwory literackie lub artystyczne, a zasady użytkowania mogą być bardziej restrykcyjne, należy bardzo dokładnie sprawdzić licencję na posiadany program; warto też korzystać z darmowych programów (Open Source, freeware itp.), takich jak np. GIMP czy Inkscape;
- * **drukarek 3D i modeli 3D dostępnych w Internecie** – korzystając z dostępnych w internecie gotowych projektów 3D do wydrukowania podczas warsztatów, należy dokładnie sprawdzić status prawny plików; jeśli to możliwe, warto wybierać projekty dostępne na licencjach Creative Commons;
- * **wzorów użytkowych i znaków towarowych dostępnych w Internecie** – na przykład projektów biżuterii, logotypów, gadżetów lub innych przedmiotów związanych z popularnymi książkami lub filmami – warto sprawdzić zasady korzystania z takich wytworów i zamieścić stosowne zapisy w regulaminie bibliotecznej przestrzeni;

- * **wzorów przemysłowych dostępnych w Internecie** – na przykład części zamiennych do urządzeń gospodarstwa domowego do wydruku w 3D.

Osoby biorące udział w twórczych zajęciach mogą również korzystać ze sprzętu bibliotecznego i oprogramowania do tworzenia własnych prac i udostępniania ich innym – takie są założenia i idee twórczej przestrzeni! Oczywiście twórcy mają prawo decydować sami, w jaki sposób będą rozpowszechniać swoje wytwory (mogą nawet używać ich komercyjnie, jeśli prawa chroniące narzędzia, z których korzystali, dają taką możliwość). Warto jednak zapoznawać ludzi z systemem prawnym Creative Commons, który może im pomóc rozwijać kreatywność (jeśli będą korzystały z dzieł udostępnionych przez innych twórców), a także zdobywać uznanie (jeśli będą swoją twórczością dzielić się z innymi).

CZYM SĄ LICENCJE CREATIVE COMMONS?

Creative Commons to organizacja non-profit, która działa na rzecz ułatwiania dystrybucji i dzielenia się utworami chronionymi prawem autorskim poprzez zapewnienie i rozwój narzędzi prawnych (licencji Creative Commons), z których mogą korzystać twórcy. Twórcy mogą sami zdecydować, jakie warunki udostępniania ich dzieł będą dla nich najkorzystniejsze i wybrać odpowiednie licencje na ich użytkowanie. Licencje Creative Commons są narzędziem legalnego korzystania z dzieł chronionych prawem autorskim, ale także sposobem na zachęcanie ludzi do dzielenia się swoją twórczością, ponownego wykorzystywania dzieł udostępnianych przez innych, a także do wymiany wiedzy i pomysłów. System Creative Commons został zaprojektowany w czasach internetu, globalnych sieci i cyfrowej kultury, dlatego w tym środowisku działa on najlepiej. W świecie cyfrowym rozpowszechnianie wszelkiego rodzaju twórczości na szeroką skalę jest dużo prostsze niż dawniej, lecz ogólnodostępne narzędzia ułatwiają łamanie praw twórców.

System licencji Creative Commons jest czasami określany sformułowaniem „ pewne prawa zastrzeżone”, w przeciwieństwie do terminu „wszelkie prawa zastrzeżone”, używanego w odniesieniu do tradycyjnego modelu prawa autorskiego. Zwrot „pewne prawa zastrzeżone” kładzie nacisk na prawo twórcy do decydowania, jakie prawa pragnie zachować, a jakich się zrzeka. Czasami twórcy zrzekają się wszystkich przysługujących im praw do utworu i przekazują go do domeny publicznej (w takich przypadkach używana jest licencja Creative Commons 0).

Licencje Creative Commons - którą z nich wybrać?

Istnieje sześć licencji Creative Commons, spośród których każda składa się z elementów odpowiadających różnym warunkom korzystania z utworów. Są to:

Uznanie autorstwa

Uznanie autorstwa występuje we wszystkich licencjach Creative Commons. Oznacza to, że warunkiem wykorzystania udostępnionego na takiej licencji dzieła jest oznaczenie autorstwa tego dzieła w taki sposób, jak chce tego twórca. A więc, jeśli korzystamy z tego dzieła (np. zamieszczamy zdjęcie na swoim blogu), musimy je podpisać imieniem i nazwiskiem autora (albo innymi danymi wymaganymi przez tego autora).

Na tych samych warunkach

Ten element licencji Creative Commons wymaga od użytkowników, którzy korzystają z danego utworu udostępnionego na takiej licencji i modyfikują go tworząc na jego podstawie własne dzieło (tzw. „utwór zależny”), by rozpowszechniając swoje dzieło wykorzystali tę samą licencję.

Bez utworów zależnych

Ten element licencji eliminuje możliwość udostępniania utworów zależnych, czyli takich, które powstały na podstawie oryginalnego utworu, np. jako remix. Oznacza to, że ten utwór możemy kopiować i rozpowszechniać, np. zamieszczać na naszej stronie, jeśli jednak chcielibyśmy coś w nim zmienić albo stworzyć na jego bazie własną pracę, nie wolno nam jej rozpowszechnić.

Użycie niekomercyjne

Ten element licencji umożliwia korzystanie z udostępnionego na niej utworu, kopiowanie, rozpowszechnianie i modyfikowanie dzieła bez zgody twórcy, ale tylko w celach niekomercyjnych.

W sześciu dostępnych licencjach Creative Commons występują wymienione wyżej różne elementy, co pozwala twórcom wybrać takie warunki, jakie najbardziej im odpowiadają. Dostępne są następujące licencje (wraz z odpowiadającymi im symbolami):



Creative Commons Uznanie autorstwa: CC BY

Wolno kopiować, rozpowszechniać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór oraz opracowane na jego podstawie utwory zależne pod warunkiem, że zostaną przywołane dane autora oryginalnego utworu.



Creative Commons Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach: CC BY SA

Wolno kopiować, rozpowszechniać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór oraz opracowane na jego podstawie utwory zależne pod warunkiem, że zostaną przywołane dane autora oryginalnego utworu.

Utwory zależne wolno rozpowszechniać tylko na takiej samej licencji jak ta, na której udostępniono utwór oryginalny.



Creative Commons Uznanie autorstwa – Bez utworów zależnych: CC BY ND

Wolno kopiować, rozpowszechniać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór wyłącznie w postaci oryginalnej i pod warunkiem, że zostaną przywołane dane autora. Rozpowszechnianie utworów zależnych nie jest dozwolone.



Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne: CC BY NC

Wolno kopiować, rozpowszechniać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór oraz opracowane na jego podstawie utwory zależne pod warunkiem, że zostaną przywołane dane autora oryginalnego utworu i wyłącznie w celach niekomercyjnych.



Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Na tych samych warunkach: CC BY NC SA

Wolno kopiować, rozpowszechniać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór oraz opracowane na jego podstawie utwory zależne pod warunkiem, że zostaną przywołane dane autora

oryginalnego utworu i wyłącznie w celach niekomercyjnych. Utwory zależne wolno rozpowszechniać tylko na takiej samej licencji jak ta, na której udostępniono utwór oryginalny.



Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Bez utworów zależnych: CC BY NC ND

Wolno kopiować, rozpowszechniać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór pod warunkiem, że zostaną przywołane dane autora oryginalnego utworu i wyłącznie w celach niekomercyjnych. Rozpowszechnianie utworów zależnych nie jest dozwolone.

Podpowiedzi:

- * Korzystając z utworu udostępnionego na licencji Creative Commons, należy postępować zgodnie z warunkami danej licencji: w internecie dostępna jest treść licencji oraz ich przystępne podsumowanie. Warto pamiętać, że jeśli licencja ma zastrzeżenie „użycie niekomercyjne”, nie wolno używać dzieła w celach komercyjnych bez zgody twórcy, nie wyklucza to jednak poproszenia twórcy o zgodę.
- * Gdy rozpowszechniamy utwór (np. na stronie internetowej), należy podpisać autora lub autorów w taki sposób, w jaki zostało to przez niego (nich) określone: czasami twórcy wymagają podania pełnego imienia i nazwiska, czasem imienia i organizacji, czasem aliasu itp.
- * Gdy rozpowszechniamy utwór (np. na stronie internetowej), konieczne jest podanie informacji o licencji, na jakiej został on opublikowany. Oznacza to podanie nazwy i symbolu licencji, a także linku do opisu licencji. Najprostszym sposobem jest skopiowanie i wklejenie na stronie kodu HTML zawierającego informacje o licencji. Warto też podać link do strony, na której znajduje się utwór (jeśli taki link istnieje).

Ćwiczenia:

1. Sprawdź swoją wiedzę i odpowiedz na następujące pytania:

- * Jakie mogą być prawa własności intelektualnej?
- * Co oznacza sformułowanie „ pewne prawa zastrzeżone ” ?,

* Czym są licencje Creative Commons?

2. Przejrzyj utwory udostępnione na licencjach Creative Commons w różnych serwisach internetowych (linki poniżej). Zastanów się, kiedy i w jaki sposób możesz korzystać z tych materiałów w bibliotece i w jakich okolicznościach możesz je polecić użytkownikom twórczej przestrzeni w Twojej bibliotece.

DODATKOWE MATERIAŁY: ŹRÓDŁA ONLINE, POLECANA LITERATURA:

Prawo własności intelektualnej:

https://pl.wikipedia.org/wiki/Prawo_w%C5%82asno%C5%9Bci_intelektualnej

Creative Commons: https://pl.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons

Domena publiczna: https://pl.wikipedia.org/wiki/Domena_publiczna

Fair use: https://pl.wikipedia.org/wiki/Fair_use

Dozwolony użytek: https://pl.wikipedia.org/wiki/Dozwolony_u%C5%BCytek

Czym jest patent na wynalazek i prawo ochronne na wzór użytkowy?: [https://www.uprp.pl/czym-
jest-patent-na-wynalazek-i-prawo-ochronne-na-wzor-uzytkowy/Lead05,150,1696,4,index,pl,text/](https://www.uprp.pl/czym-jest-patent-na-wynalazek-i-prawo-ochronne-na-wzor-uzytkowy/Lead05,150,1696,4,index,pl,text/)

Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych:

<http://prawo.sejm.gov.pl/isap.nsf/DocDetails.xsp?id=WDU19940240083>

Ustawa z dnia 30 czerwca 2000 r. Prawo własności przemysłowej:

<http://prawo.sejm.gov.pl/isap.nsf/DocDetails.xsp?id=WDU20010490508>

Creative Commons Polska: <https://creativecommons.pl/>

Poznaj licencje Creative Commons: <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>

CC Search – wyszukiwarka materiałów udostępnionych na licencjach Creative Commons:

<https://search.creativecommons.org/>

Strony ze zdjęciami w domenie publicznej:

Pixabay: <https://pixabay.com/>

Openclipart: <https://openclipart.org/>

Unsplash: <https://unsplash.com/>

Gratisography: <http://www.gratisography.com/>

Pickup Image: <http://pickupimage.com/>

CZYNNIKI RYZYKA, POTENCJALNE BARIERY:

Biorąc pod uwagę charakter przestrzeni twórczej oraz to, że nie będziesz w stanie sprawdzić w 100% tego, co robią użytkownicy i jak używają chronionych prawem dzieł, możesz napotkać pewne wyzwania, np.:

- * użytkownicy mogą korzystać z oprogramowania i treści dostępnych w bibliotece w sposób niezgodny z przepisami – aby zminimalizować ryzyko konsekwencji, należy uwzględnić odpowiednie zapisy w regulaminach korzystania z twórczej przestrzeni oraz dopilnować, by użytkownicy zapoznali się z nimi i je zaakceptowali;
- * czasami informacje prawne dotyczące utworów dostępnych w internecie mogą być ukryte, niepełne lub błędne – zachowaj ostrożność, zwłaszcza gdy prace (np. zdjęcia znalezione w sieci, edytowane przez użytkowników) będą publikowane na stronie internetowej biblioteki; zapisz linki do stron z oryginalnymi zdjęciami i sprawdź dokładnie zasady korzystania;
- * nie korzystaj z dzieł z niepewnych źródeł (o niejasnym statusie prawnym), uczulaj użytkowników, że z materiałów dostępnych w sieci (zdjęć, filmów, muzyki) należy korzystać odpowiedzialnie.

BUDOWANIE MASZyny RUBE'A GOLDBERGA – WARSZTAT KREATYWNOŚCI DLA ZESPOŁU BIBLIOTEKI

Autorka scenariusza: Silje Grøtan Torp
Opiekunka obszaru „Kreatywność”: Agnieszka Koszowska

UCZESTNICY:

Pracownicy biblioteki reprezentujący różne jej działy i funkcje oraz osoby regularnie Bibliotekarki i bibliotekarze pracujący w tej samej bibliotece lub – w przypadku mniejszych bibliotek – pracownicy kilku bibliotek, które ze sobą współpracują (np. w jednej miejscowości, dzielnicy czy powiecie). 20 osób lub mniej – zależnie od przestrzeni, którą dysponuje biblioteka.

OPIS WARSZTATU

Podczas warsztatu uczestnicy projektują i budują maszyny Rube'a Goldberga – przesadnie skomplikowane konstrukcje wykorzystujące efekt domina. Pracują w jednym lub kilku zespołach. Jeśli zespołów jest kilka, można zorganizować konkurs, w którym zadaniem jest np. jak najszybsze zbudowanie działającej maszyny Rube'a Goldberga.

Budowanie maszyny Rube'a Goldberga jest ćwiczeniem, które może pomóc rozwijać kreatywność zespołu i umiejętność rozwiązywania praktycznych problemów. W tym ćwiczeniu chodzi o to, by nauczyć się pracować zespołowo w taki sposób, by wspólnym wysiłkiem osiągnąć cel. W przypadku maszyny Rube'a Goldberga celem jest zbudowanie skomplikowanego urządzenia z prostych elementów (np. przedmiotów codziennego użytku) oraz zaprojektowanie w nim efektu domina, tak aby uruchomienie wybranego elementu spowodowało (po kolei) zadziałanie pozostałych.

W ćwiczeniu z maszyną Rube'a Goldberga nie rozdziela się zadań i odpowiedzialności pomiędzy poszczególnych członków zespołu. Uczestnicy warsztatu powinni zrobić to sami i zadziałać (intuicyjnie) jako zespół. Chodzi też o to, by sprawdzić, jak zachowują się członkowie zespołu realizując wspólnie zadanie. Czy wszyscy wezmą odpowiedzialność za jego wykonanie? Kto będzie aktywny, a kto bierny? Jakich zasobów zespołowi brakuje? Być może osoby, po których się tego nie spodziewaliśmy, odgrywają w zespole ważną rolę?

WPROWADZENIE:

Pracując w bibliotece coraz częściej mamy do czynienia z przygotowaniem i realizacją różnych projektów. Stosujemy nowatorskie metody pracy i szukamy nowych pomysłów na działania. Nie możemy już być pewni tego, że następnego dnia będziemy wykonywać te same, doskonale nam znane zadawowe czynności. We wdrażaniu nowych działań bardzo przydaje się kreatywność – cecha i umiejętność, którą warto rozwijać nie tylko indywidualnie, ale też w zespole biblioteki.

Oferta bibliotek nieustannie się zmienia w odpowiedzi na zmiany w otoczeniu oraz nowe społeczne potrzeby. Bibliotekarze powinni umieć efektywnie ze sobą współpracować, a także współdziałać ze społecznością, dla której działają. Warto, by zespół biblioteczny potrafił skutecznie rozwiązywać praktyczne problemy, a także by pomagał użytkownikom w zdobywaniu tej umiejętności.

„Kreatywność” – jako cecha i umiejętność – jest często łączona z pojęciem „innowacja”, a więc z wdrażaniem nowatorskich rozwiązań (i efektem tego wdrażania). Warto pamiętać, że innowacje to procesy składające się z dwóch etapów. W pierwszym powstają nowe pomysły, a w drugim trzeba te pomysły zrealizować.

W opracowanym w ramach projektu „Daily innovators and daily educators in the libraries” modelu WIK (wielokulturowej, kreatywnej biblioteki, wdrażającej społeczne innowacje) proces twórczy rozumiany jest przede wszystkim jako poszukiwanie rozwiązań różnych problemów. W efekcie tego procesu powstaje coś nowego, wcześniej nieistniejącego. Może to być coś konkretnego (np. przedmiot, obiekt) lub abstrakcyjnego (idea, usługa, sposób postępowania). Pełnego znaczenia oraz konsekwencji tego czegoś w przyszłości nie jesteśmy w stanie – na tym etapie – zrozumieć ani przewidzieć. Kluczowy jest sam proces kreatywny, w którym wykorzystujemy naszą wyobraźnię i ekspresję, i wykraczamy poza utarte schematy, które nas ograniczają. Ważnym czynnikiem w tym procesie jest prawo do popełniania błędów, możliwość testowania różnych rozwiązań, a także wymiana myśli w gronie osób, dzięki którym można spojrzeć na problem z różnych punktów widzenia.

Kiedy zespół jest kreatywny?

Zanim zaczniecie – jako zespół – pracować kreatywnie, zastanówcie się wspólnie, czym właściwie jest zespół. Na przykład, słownik **Cambridge Dictionary** angielskie słowo „team” (zespół) definiuje jako „grupę osób lub stado zwierząt, robiących coś razem” lub „pojęcie odnoszące się do osób działających wspólnie po to, by coś osiągnąć” lub „grupę ludzi wspierającą jakąś osobę lub punkt widzenia”. Gdy połączymy słownikowe wyjaśnienie tego, czym jest „zespół”, z omówioną wyżej istotą procesu twórczego, będziemy mogli sformułować prostą definicję „kreatywnego zespołu” – jest to grupa ludzi, która pracuje wspólnie po to, by stworzyć coś nowego, wcześniej nieistniejącego (przedmiot, obiekt, ideę, sposób postępowania itp.).

Roger Schwartz – psycholog, konsultant, autor książek na temat przywództwa, innowacji i budowania efektywnych zespołów – wymienia szereg czynników, które wspierają kreatywność i innowacyjność zespołów – są to:

- × **Przekonująca wizja.** Zespoły są bardziej innowacyjne, jeśli ich członkowie mają wspólny cel, rozumieją go oraz są do niego przekonani. Cele, które są jasno określone, ważne i odnoszą się do wyznawanych przez członków zespołu wartości, będą działały motywująco dla wszystkich osób w zespole.
- × **Współzależność celów.** Ten czynnik określa zależność od siebie celów, jakie mają do osiągnięcia poszczególni członkowie zespołu. Np. współzależność celów drużyny gimnastycznej jest na niskim poziomie – sportowcy na zawodach walczą o medale przede wszystkim w konkurencjach indywidualnych, a nie drużynowych. Drużyna hokejowa, z kolei, ma wysoką współzależność celów – cel osiąga cały zespół, a nie jego poszczególni członkowie. Wzajemna zależność wymusza na każdej osobie działanie w taki sposób, by korzyści osiągał cały zespół. Wysoką współzależność celów osiągniesz wtedy, gdy wyznaczysz cele do zrealizowania przez cały zespół, gdy wszyscy członkowie zespołu będą świadomi zadań do wykonania i gotowi do tego, by razem rozwiązywać napotkane problemy.
- × **Wsparcie dla innowacji.** Zespoły są bardziej innowacyjne, gdy osoby nimi zarządzające oczekują nowatorskich działań i ich efektów, wspierają członków zespołu, gdy zdarzą im się niepowodzenia, nagradzają nowe pomysły oraz ich realizację. Wymaga to otwartości, akceptacji ryzyka i godzenia się z porażkami.
- × **Zorientowanie na zadania.** W innowacyjnym zespole panuje przekonanie, że należy pracować jakościowo – wynika to z wizji, z którą identyfikują się wszyscy członkowie zespołu. Zespoły zorientowane na zadania wyznaczają sobie wysokie standardy działania, dbają o jakość pracy i jej efektów, a także wzajemnie się w tym wspierają.
- × **Spójność w zespole.** Spójność oznacza, że każda osoba w zespole jest zaangażowana w jego działania, chce być jego częścią i czuje się w nim bezpiecznie – na tyle, by być w stanie kwestionować stanowisko innych członków zespołu oraz zastane status quo.
- × **Dobra komunikacja wewnętrzna i zewnętrzna.** Dobrze funkcjonująca komunikacja w zespole pomaga dzielić się wiedzą i pomysłami oraz sprawnie przekazywać sobie informacje zwrotne. Komunikacja zewnętrzna (z osobami spoza zespołu) sprzyja innowacyjności poprzez uczenie się od innych i wprowadzanie do zespołu nowych informacji.

źródło: <https://hbr.org/2015/12/what-the-research-tells-us-about-team-creativity-and-innovation>

Jak możecie się przekonać, czynniki te zależą w znacznej mierze od liderów zespołów – w naszym przypadku od osób zarządzających bibliotekami. Ważne jest, aby wszyscy członkowie zespołu wspólnie dążyli do tego, by osiągnąć cel i ten cel dobrze rozumieli. To, że jesteś kreatywny/kreatywna i pracujesz innowacyjnie, oznacza też, że czasem ponosisz porażki. Dla lidera kreatywnego zespołu kluczowe jest, by zachęcać jego członków do podejmowania ryzyka i akceptować ewentualne niepowodzenia. Z kolei członkowie zespołu powinni czuć się bezpiecznie i ufać liderowi oraz pozostałym osobom w zespole. Zaufanie ma dla każdego z nas ogromne znaczenie – nie tylko w sytuacjach zawodowych, ale w każdej sferze życia.

W bibliotece często nie masz wyboru, w jakim zespole się znajdziesz i z kim będziesz pracować. Zdarza się, że cały personel kilkuosobowej biblioteki pracuje nad jakimś zadaniem i tym samym zespół tworzą wszyscy pracownicy. Warto jednak zadać sobie kilka pytań o to, jakie cechy, umiejętności i zdolności posiadają członkowie Twojego zespołu, oraz czego zespołowi brakuje:

- × Czy Twój zespół jest zróżnicowany, biorąc pod uwagę wiek poszczególnych osób, ich wykształcenie, osobowość, doświadczenia?
- × W jaki sposób różnice pomiędzy członkami zespołu mogą wpływać na realizację zadania?
- × Które osoby w zespole są bardziej kreatywne, a które są „wykonawcami”, tzn. kto lepiej sprawdza się w generowaniu pomysłów, a kto we wcielaniu ich w życie?

Jeśli nie masz zbyt wielkiego wyboru tworząc w bibliotece zespół, pomocna może okazać się większa wiedza na temat tego, co może stać się źródłem konfliktu, w jaki sposób można zwiększyć spójność zespołu i jak usprawnić współpracę oraz komunikację w zespole.

CELE WARSZTATU:

Podczas warsztatu uczestnicy:

- × uczą się wymyślać i projektować różne urządzenia,
- × rozwijają umiejętność rozwiązywania problemów,
- × uczą się pracy zespołowej i efektywnego współdziałania w grupie.

METODY I FORMY PRACY:

- × prezentacja,
- × dyskusja,
- × praca zespołowa,
- × ćwiczenie praktyczne: projektowanie i budowanie urządzenia.

DODATKOWE ZASOBY: SŁOWNIKI POJĘĆ, LINKI, MATERIAŁY EDUKACYJNE DLA BIBLIOTEKARZY ITP.

- × Schwartz R. (2015) What the Research Tells Us About Team Creativity and Innovation, *Harvard Business Review*. <https://hbr.org/2015/12/what-the-research-tells-us-about-team-creativity-and-innovation>
- × Bonnie E. Ultimate Guide to Team Building Activities That Don't Suck: <https://www.wrike.com/blog/ultimate-guide-team-building-activities/>
- × Maszyna Rube'a Goldberga (Wikipedia): https://pl.wikipedia.org/wiki/Maszyna_Rube_Goldberga

Filmy pokazujące różne maszyny Rube'a Goldberga:

- × Six Rube Goldberg Machines: <https://www.youtube.com/watch?v=dFWHbRApS3c>
- × Simple Rube Goldberg Machine (With Walkthrough): <https://www.youtube.com/watch?v=kkJzwMhXZF4>
- × Rube Goldberg Ideas: <https://www.youtube.com/watch?v=MgDF1tyOvU>
- × The blue marble: https://www.youtube.com/watch?time_continue=36&v=Hmb0Q0Q_7jo



CZYNNIKI RYZYKA I WSKAZÓWKI, JAK UNIKNĄĆ PRZESZKÓD:

Ludzie chętniej angażują się w działania, podczas których czują się bezpiecznie. Dla wielu osób brak jasnych wskazówek i konkretnych poleceń może stanowić pewne wyzwanie. Bibliotekarze to zazwyczaj osoby bardzo sumienne, takie, którym zależy na bezbłędnym wykonaniu zadania. Często występujące w tym ćwiczeniu niepowodzenia mogą ludzi deprymować, drażnić lub onieśmielać. W czasie warsztatu warto dokładnie wyjaśnić cel ćwiczenia oraz podkreślić, że porażki są jego istotnym elementem, dzięki któremu nabywamy – jako zespół – cenną wiedzę i umiejętności.

Niektóre osoby nie dostrzegają większego sensu w budowaniu maszyny Rube'a Goldberga i uważają to ćwiczenie za niepotrzebną, pochłaniającą czas zabawę. Tacy uczestnicy mogą być niechętni i unikać angażowania się. Jeśli istnieje takie zagrożenie, można nieco bardziej rozwinąć część teoretyczną, uwzględnić w niej informacje o różnych metodach uczenia się (m.in. przez zabawę, eksperymentowanie, wspólne tworzenie) oraz ich skuteczności.

PRZYKŁADOWY PLAN WARSZTATU



CZAS
TRWANIA



AKTYWNOŚCI



MATERIAŁY
I POMOCE

5 MINUT	<p>Przywitanie i wprowadzenie</p> <p>Przedstawienie się osoby prowadzącej, przekazanie informacji o tematyce warsztatu.</p>	prezentacja
15 MINUT	<p>Prezentacja i wprowadzenie do zadania</p> <p>Osoba prowadząca krótko omawia temat warsztatu i jego cele. Opisuje czynniki, które przyczyniają się do rozwoju innowacyjności i sprawiają, że zespoły pracują kreatywnie i efektywnie.</p> <p>Następnie osoba prowadząca opowiada o maszynach Rube'a Goldberga, uwzględniając w prezentacji następujące zagadnienia:</p> <ul style="list-style-type: none"> × Czym jest maszyna Rube'a Goldberga? × W jaki sposób może być używana? × Dlaczego ją wykorzystujemy podczas tego warsztatu? <p>Przykłady i opisy maszyn Rube'a Goldberga można znaleźć w internecie, np. w filmach na YouTube. Przed ćwiczeniem (lub – jeśli to bardziej zasadne – po ćwiczeniu) osoba prowadząca może pokazać uczestnikom kilka przykładów takich maszyn. Odnośniki do stron i filmów znajdują się w części „Dodatkowe zasoby”.</p>	prezentacja
45 MINUT	<p>Budowanie maszyny Rube'a Goldberga</p> <p>Ćwiczenie polega na zespołowym zaprojektowaniu i zbudowaniu złożonego urządzenia, które składa się z wielu prostych, połączonych ze sobą elementów, spośród których jeden wywołuje efekt domina. Efekt domina (lub reakcja łańcuchowa) to sekwencja zdarzeń: każde kolejne zdarzenie jest efektem poprzedniego. Budując maszynę Goldberga członkowie zespołu wykorzystują różne dostępne przedmioty i eksperymentują z wieloma możliwymi rozwiązaniami. Nie należy planować pracy przed rozpoczęciem ćwiczenia ani rozdzielać zadań członkom zespołu. Celem ćwiczenia jest sprawdzenie, jak zespół sobie poradzi, oraz w jaki sposób jego członkowie podzielą się zadaniami.</p>	<p>Czego potrzebujesz:</p> <p>Poniższa lista to propozycja przedmiotów, które można wykorzystać do zbudowania urządzenia. Możesz użyć innych przedmiotów, warto jednak zawsze mieć do dyspozycji taśmę klejącą, sznurek lub linkę oraz nożyczki albo nóż.</p>

Należy rozpocząć od zebrania przedmiotów, które zostaną użyte do zbudowania maszyny. Być może czegoś będzie brakować, a zespoły będą musiały ze sobą negocjować i wymieniać się przedmiotami. Warto używać przedmiotów o różnych kształtach, wielkości, grubości czy ciężarze, które będą potrzebne do wprawienia w ruch poszczególnych elementów maszyny.

Krzeseła, stoły, schody, drabinę czy inne meble można wykorzystać do zbudowania pochylni albo podniesienia części urządzenia na jakąś wysokość, co pozwoli np. zwiększyć prędkość poruszających się elementów.

To ćwiczenie uczy pracy zespołowej. Z całą pewnością zdarzą się Wam niepowodzenia. Starajcie się naprawić to, co nie zadziało, i podejmujcie kolejne próby.

BUDUJCIE, TESTUJCIE, NAPRAWCIE BŁĘDY, BUDUJCIE, TESTUJCIE... ITD.

Jeśli zespołów jest więcej niż jeden, można zorganizować konkurs i zrobić pokazy działających maszyn. Przykładowe zadania:

- × zbudowanie złożonej, działającej maszyny Rube'a Goldberga – zwycięzcą jest zespół, który zbudował maszynę działającą – od początku do końca – poprawnie i osiągnął zamierzony efekt (np. wprawiona w ruch kulka dociera z punktu A do określonego punktu B),
- × zbudowanie działającej maszyny tak szybko, jak to możliwe (w takim przypadku wszystkie zespoły powinny mieć równe szanse, tj. używać tej samej liczby tych samych elementów).

W przypadku większej liczby uczestników sugerujemy podział na mniejsze zespoły (zespół powinny tworzyć co najmniej trzy osoby).



Proponowane przedmioty:

- × taśma klejąca,
- × sznurek, lina,
- × nożyczki, nóż,
- × zapałki,
- × kawałki drewna,
- × stare książki,
- × zużyte opakowania (kartony, pudła, plastikowe pojemniki, butelki itp.),
- × kulki lub inne niewielkie przedmioty (metalowe, drewniane lub z gumy),
- × materiały biurowe i inne, których można użyć do zbudowania czegoś lub połączenia ze sobą różnych elementów,
- × krzesła, stoły lub inne meble, które można wykorzystać jako element konstrukcji,
- × cokolwiek innego, co znajdziesz w bibliotece lub miejscu, w którym prowadzisz warsztat.

Poniższa lista to propozycja przedmiotów, które można wykorzystać do zbudowania urządzenia. Możesz użyć innych przedmiotów, warto jednak zawsze mieć do dyspozycji taśmę klejącą, sznurek lub linę oraz nożyczki albo nóż.

Wszystkie materiały należy zgromadzić w pudełku lub na stole przed rozpoczęciem warsztatu. Jeśli zespołów jest więcej niż jeden, upewnij się, że dla wszystkich wystarczy taśmy i sznurka.

Zespół buduje maszynę Rube'a Goldberga w bibliotece publicznej w Oslo w Norwegii.
Fot. Silje Grøtan Torp



MYŚLENIE PROJEKTOWE (DESIGN THINKING) W BIBLIOTECE – SCENARIUSZ WARSZTATU

Autorka scenariusza: *Baiba Holma*

Opiekunka obszaru „Kreatywność”: *Agnieszka Koszowska*

UCZESTNICY:

Pracownicy biblioteki reprezentujący różne jej działy i funkcje (w przypadku większych bibliotek) lub osoby pracujące w różnych współpracujących z sobą bibliotekach (np. w mieście, dzielnicy czy regionie). Maksymalna liczba uczestników to 20 osób.

OPIS WARSZTATU:

Podczas warsztatu uczestnicy poznają metodę design thinking (myślenia projektowego) i dowiadują się, jak można ją zastosować w bibliotece. Za pomocą tej metody szukają rozwiązania przykładowego problemu („Jak zaprojektować wejście do biblioteki i przestrzeń wokół niego, by zachęcić do odwiedzin więcej osób?”), co może pomóc poprawić wizerunek biblioteki i usprawnić jej funkcjonowanie.

Myślenie projektowe (design thinking) to kreatywne podejście do rozwiązywania problemów i wdrażania różnych innowacji – również w bibliotekach. Proces pracy metodą design thinking składa się z kilku faz i działań, opisanych w modelu opracowanym przez firmę konsultingową IDEO. Główne fazy myślenia projektowego to: inspiracja, twórcze generowanie pomysłów i budowanie prototypu. W każdej fazie prowadzi się działania, które pozwalają generować pomysły na rozwiązania konkretnego problemu i skutecznie je wdrażać, tak aby odpowiadały potrzebom odbiorców.

Firma IDEO opracowała też podręcznik design thinking do wykorzystania przez biblioteki. Publikacja pt. „Myślenie projektowe w bibliotekach. Podręcznik projektowania usług skupionych

na użytkownika” została przetłumaczona m.in. na język polski i jest dostępna do pobrania m.in. na stronie www.biblioteki.org:

(http://www.biblioteki.org/poradniki/design_thinking_czyli_myslenie_projektowe_w_bibliotekach.html).

CELE

UMIEJĘTNOŚCI, KOMPETENCJE, POSTAWY:

Podczas warsztatu uczestnicy:

- * dowiadują się, czym jest metoda design thinking i jak można ją zastosować w bibliotece,
- * poznają model design thinking opracowany przez firmę IDEO wraz z propozycją dostosowania go do specyfiki bibliotek (w oparciu o podręcznik pt. „Myślenie projektowe w bibliotekach. Podręcznik projektowania usług skupionych na użytkowniku”),
- * nabywają umiejętności myślenia projektowego, ćwicząc pracę metodą design thinking na przykładowym problemie ze „świata” bibliotek,
- * dowiadują się, jak przetestować i ulepszyć rozwiązanie przed jego wdrożeniem,
- * rozwijają umiejętności generowania nowych pomysłów,
- * uczą się otwartości na potrzeby innych ludzi i patrzenia na problemy biblioteki z perspektywy jej (rzeczywistych i potencjalnych) użytkowników.

METODY I FORMY PRACY:

- * prezentacja multimedialna,
 - * dyskusja,
 - * burza mózgów,
 - * praca w grupach,
 - * prezentacja efektów pracy na forum grupy.
-

POMOCE EDUKACYJNE I NIEZBĘDNE MATERIAŁY:

Prezentacja ppt lub pdf (pomocna podczas omawiania tematu), instrukcje, wskazówki i rady dotyczące pracy w grupie, arkusze papieru, długopisy/ołówki, flipcharty, zakreślacze, markery, karteczki samoprzylepne, (opcjonalnie) zdjęcia różnych wejść do bibliotek i przestrzeni wokół nich. Warto zadbać o przyjazne, sprzyjające kreatywności otoczenie oraz przygotować przestrzeń do pracy w grupie, np. zapewnić możliwość zmiany ustawienia stołów i krzeseł. Organizatorzy warsztatu powinni też przewidzieć przerwę na kawę, lunch bądź przekąski.

Materiały do wydrukowania i rozdania uczestnikom:

Materiały informacyjne opisujące kolejne fazy myślenia projektowego.

DODATKOWE ZASOBY: LINKI, MATERIAŁY EDUKACYJNE ITP.:

Design thinking for libraries. A toolkit for patron-centered design:

<http://www.designthinkingforlibraries.com/>

Design thinking for libraries. Activities workbook. A toolkit for patron-centered design:

<http://www.designthinkingforlibraries.com/>

Design thinking in a day. An at-a-glance guide for advancing your library:

<http://www.designthinkingforlibraries.com/>

Myślenie projektowe w bibliotekach. Podręcznik projektowania usług skupionych na użytkowniku.

Tłumaczenie na język polski: Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego, 2015):

http://www.biblioteki.org/poradniki/design_thinking_czyli_myslenie_projektowe_w_bibliotekach.html

CZYNNIKI RYZYKA I WSKAZÓWKI, JAK UNIKNĄĆ PRZESKÓD:

Uczestnicy warsztatu nieznający wcześniej metody design thinking mogą czuć się niepewnie i czasem odczywać opór przed uczeniem się nowych dla nich zagadnień. Dlatego dobrze jest zacząć warsztat od „rozgrzewki” z ćwiczeniem integrującym uczestników (tzw. „lodołamaczem”), a w trakcie zajęć stosować różne działania aktywizujące.

PRZYKŁADOWY PLAN WARSZTATU

CZAS TRWANIA	AKTYWNOŚCI	MATERIAŁY I POMOCE
Część 1 – wprowadzenie do myślenia projektowego (50 min)		
10 min	<p>Powitanie uczestników</p> <p>Przedstawienie osoby prowadzącej, najważniejsze informacje o tematyce warsztatu.</p>	<p>Prezentacja tematu i warsztatu – krótka definicja myślenia projektowego, informacje nt. genezy tej metody oraz tego, że stosuje się ją także w bibliotekach. Krótka informacja o podręczniku „Myślenie projektowe w bibliotekach. Podręcznik projektowania usług skupionych na użytkowniku”. Można też podać przykłady rozwiązywania problemów i wprowadzania innowacji w bibliotekach przy wykorzystaniu myślenia projektowego, zaczerpnięte np. z podręcznika. Prezentację warto zilustrować zdjęciami albo filmami.</p>
15 min	<p>Ćwiczenie integrujące i budujące zespół („lodołamacz”)</p> <p>Osoba prowadząca prosi, by każda osoba uczestnicząca w warsztacie zapisała na kartce dwa prawdziwe stwierdzenia na swój temat i jedno fałszywe. Pozostałe osoby nie mogą zobaczyć odpowiedzi innych osób. Następnie wszyscy po kolei odczytują głośno swoje notatki, a cała grupa próbuje zgadnąć, które stwierdzenia są prawdziwe, a które fałszywe, zadając pomocnicze pytania.</p>	
25 min	<p>Aktywności</p> <p>1) Prezentacja dotycząca myślenia projektowego (modelu dla bibliotekarzy)</p>	<p>1) Prezentacja dotycząca myślenia projektowego.</p>

	<p>i jego głównych faz: inspiracji, twórczego generowania pomysłów i budowania prototypu. (15 min).</p> <p>2) Wprowadzenie do zadań mających na celu rozwój myślenia projektowego („Jak zaprojektować wejście do biblioteki i przestrzeń wokół niego, by zachęcić do odwiedzin więcej osób?”) (10 min – na wyjaśnienie zadania)</p>	<p>2) Materiały pomocnicze zawierające krótkie objaśnienia faz myślenia projektowego.</p> <p>3) Prezentacja dotycząca ćwiczeń.</p> <p>4) Arkusze papieru, ołówki, markery itp.</p>
15 min	Przerwa	
Część 2 – fazy myślenia projektowego (85 min)		
75 min	<p>Aktywności</p> <p>Trening myślenia projektowego: („Jak zaprojektować wejście do biblioteki i przestrzeń wokół niego, by zachęcić do odwiedzin więcej osób?”).</p> <p>1. Definiowanie problemu (15 min)</p> <p>Uczestnicy pracują w czterech grupach (po pięć osób w każdej). Każda grupa omawia problem, biorąc pod uwagę jego jeden aspekt i odpowiadając na zestaw pytań. Następnie przedstawiciele każdej grupy prezentują wnioski wszystkim uczestnikom.</p>	<p>Materiały pomocnicze z opisem celów (burza mózgów, prototypowanie).</p> <p>Arkusze papieru, ołówki, markery, flipcharty, karteczki samoprzylepne.</p> <p>Jako inspirację można wydrukować i wykorzystać fotografie różnych wejść do bibliotek. Przykładowe linki:</p> <p>https://www.flickr.com/photos/23632570@N02/19210967216/in/album-72157654776830129/</p> <p>https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hida_City_Library_entrance_ac_(4).jpg</p> <p>https://commons.wikimedia.org/wiki/File:City_Hall_Public_Library_Basic_Law_Library_Entrance_2_017.jpg</p>

	<p>Pytania dla grupy 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Co konkretnie jest naszym problemem? b) Czego nam brakuje? c) Dla kogo jest to ważne? d) Kto skorzysta na rozwiązaniu tego problemu? e) Dlaczego do tej pory problem nie został rozwiązany? f) Jakie są przeszkody? g) Jakiego rodzaju rozwiązania szukamy? Jakie funkcje będzie spełniało nowe wejście? <p>Pytania dla grupy nr 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Kim jesteśmy jako zespół? b) Jakie są nasze wartości? c) Dlaczego chcemy rozwiązać ten problem? Jaka jest nasza motywacja? d) Co jest dla nas ważne? e) Co nie jest istotne? Z czego możemy zrezygnować? f) W jaki sposób skorzystamy na tym my (jako zespół, poszczególne osoby, biblioteka), jeśli znajdziemy i wdrożymy rozwiązanie? 	<p>https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Derby_University_Library_entrance_2018_2.jpg</p> <p>https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kiso_Town_Library_entrance_ac_(1).jpg</p> <p>https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Miyota_Town_Library_entrance_ac.jpg</p> <p>https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Beale_Memorial_Library_Entrance.jpg</p> <p>https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nirasaki_City_Library_entrance_ac_(1).jpg</p> <p>https://www.flickr.com/photos/webchicken/3627963126/</p> <p>https://www.flickr.com/photos/23632570@N02/19239372481/in/album-72157654776830129/</p> <p>https://www.flickr.com/photos/23632570@N02/19049396208/in/album-72157654776830129/</p> <p>https://www.flickr.com/photos/mvjantzen/15948313897/</p>
--	--	--

Pytania dla grupy nr 3:

- a) Jakie zasoby posiadamy jako zespół?
- b) Jakie zasoby posiada biblioteka?
- c) W czym jesteśmy dobrzy?
- d) Kto jest w naszym zespole ekspertem i w jakim obszarze (obszarach)?
- e) Czego nam brakuje?
- f) Z jakimi przeszkodami się mierzymy?

Pytania dla grupy nr 4:

- a) Skąd czerpać inspiracje?
- b) Od kogo możemy się uczyć?
- c) Kto (potencjalnie) może nam pomóc?
- d) Kto jeszcze jest zaangażowany w tę sprawę (zainteresowany rozwiązaniem naszego problemu)?
- e) Kto skorzysta na znalezieniu rozwiązania, a kto na nim straci?

Pytania pomocnicze przydatne podczas dyskusji:

– Ile osób odwiedza bibliotekę? Czy to dużo, czy mało? Czy ta liczba zmienia się?

<p>– Kim są użytkownicy biblioteki? Jakie są ich potrzeby? Czym różnią się od siebie różne grupy?</p> <p>– Jak zachowują się mieszkańcy? Czy np. przebywając w okolicy mają jakieś nawyki lub rytuały?</p> <p>– Co mogą odczuwać ludzie, patrząc na wejście do biblioteki? Jakie emocje budzi budynek i jego wnętrze?</p> <p>– Jaki jest wizerunek biblioteki w otoczeniu? Czy jest postrzegana jako instytucja nowoczesna czy wręcz przeciwnie?</p> <p>– Czy w pobliżu znajduje się jakaś konkretna przestrzeń lub obiekt? Przystanek autobusowy? Kiosk? Park?</p> <p>– Czy ludzie wiedzą, co oferuje biblioteka?</p> <p>– Czy ludzie wiedzą, w jaki sposób mogą korzystać z zasobów i usług bibliotecznych?</p> <p>– Czy są wśród odwiedzających osoby onieśmiałe, obawiające się wizyty w bibliotece lub kontaktu z bibliotekarzami?</p> <p>– Czy ludzie wiedzą, jak się poruszać po bibliotece? Jak dotrzeć do danej usługi, działu czy miejsca, które ich interesuje?</p>	
--	--

- Kto jeszcze może być zainteresowany naszym problemem?
- Czy są jakieś inne instytucje lub organizacje działające w tym samym lub sąsiednim budynku?
- Czy widzieliśmy przyjazne, „zachęcające” wejście w jakimś innym miejscu? Dlaczego było przyjazne i zachęcające? Do jakiej instytucji należało i dlaczego dobrze pełniło swoje funkcje?
- W jakich okolicznościach sami czujemy się komfortowo i dlaczego tak się dzieje?

2. **Burza mózgów (15 min)**

Wszyscy uczestnicy ponownie pracują razem w jednym zespole i zastanawiają się nad reorganizacją wejścia do biblioteki oraz przestrzeni wokół niego. Osoba prowadząca notuje pomysły na flipcharcie. Pomysły mogą być proste, ale także bardziej „zwariowane” – osoba prowadząca powinna zachęcać uczestników do tego, by puścili wodze fantazji.

Podczas burzy mózgów warto pamiętać o jej najważniejszych zasadach:

- nie ma głupich pomysłów – nawet najbardziej szalone są na tym etapie pożądane,
- im więcej pomysłów, tym lepiej – potem przyjdzie czas na ich selekcję i odrzucanie,
- nie oceniamy pomysłów ani ich nie krytykujemy,
- korzystamy z pomysłów zgłaszanych przez inne osoby, kreatywnie je rozwijając.

Oto przykładowe pomysły:

- ustawienie przy wejściu do biblioteki foteli, leżaków lub stolików z napojami,
- przyciągająca uwagę ekspozycja w oknach na parterze,
- nowoczesne ekrany wyświetlające interesujące treści,
- wejście w kształcie otwartej książki,
- specjalnie zaprojektowany parking dla rowerów i wózków przed wejściem,
- „tunel tajemnic” prowadzący do biblioteki,

- umieszczenie oznakowania, które pomaga poruszać się po bibliotece i jej agendach (na przykład kolorowe linie na podłodze lub suficie prowadzące od wejścia do określonych miejsc),
- cytaty na ścianie,
- ściana, na której można rysować, lub tablica, do której można przypinać wiadomości,
- reklamy konkretnych usług lub zasobów wyświetlane przy wejściu (informacje o tym, że w bibliotece można np. skorzystać z tabletu lub naładować telefon).

3. **Głosowanie (10 min)**

Uczestnicy wybierają metodą głosowania pomysły, które podobają im się najbardziej. Można zastosować różne metody głosowania, na przykład każda osoba otrzymuje pięć kolorowych samoprzylepnych kropek i przykleja je do wybranych pomysłów zapisanych na flipcharcie (albo rysuje kropki mazakiem). Cztery najlepsze pomysły (z największą liczbą kropek) przechodzą do etapu budowania prototypu.

	<p>4. Budowanie prototypu (20 min)</p> <p>Uczestnicy ponownie pracują w grupach (można wybrać dowolną metodę selekcji osób w grupie) i tworzą prototyp nowego wejścia, bazując na pomysłach z burzy mózgów. Mogą narysować kilka wersji nowego wejścia do biblioteki i rozwijać wygenerowane pomysły. Następnie każda grupa przedstawia rysunki wszystkim uczestnikom, opisując proponowane rozwiązanie.</p>	
10 min	<p>Zakończenie (refleksje uczestników po warsztacie i podsumowanie)</p> <p>Uczestnicy dzielą się refleksjami dotyczącymi myślenia projektowego i umiejętności zdobytych na warsztacie.</p> <p>Osoba prowadząca może przekazać informację o kolejnych warsztatach kreatywnych w bibliotece i zachęcić do udziału w takich warsztatach, w których będą też uczestniczyć mieszkańcy.</p>	



JAK URUCHOMIĆ PRZESTRZEŃ TWÓRCZĄ TYPU MAKERSPACE W BIBLIOTECE – WARSZTAT DLA ZESPOŁU BIBLIOTEKI

Autorka scenariusza i opiekunka obszaru „Kreatywność”: Agnieszka Koszowska

UCZESTNICZY:

- * Osoby zarządzające i pracownicy (jednej dużej biblioteki lub kilku współpracujących ze sobą bibliotek, na przykład w ramach lokalnej lub regionalnej sieci).
- * Rekomendujemy też zaproszenie na warsztat przedstawicieli instytucji lub organizacji, z którymi biblioteki współpracują.
- * Warto też zaprosić na warsztat instruktorów i/lub trenerów bibliotekarzy, np. pracowników działów instrukcyjno-metodycznych bibliotek wojewódzkich i/lub powiatowych.

OPIS WARSZTATU:

Scenariusz warsztatu przygotowaliśmy z myślą o bibliotekach, które rozważają bądź planują uruchomienie twórczej przestrzeni typu „makerspace” (lub podobnej). Podczas spotkania uczestnicy omawiają zasoby, którymi dysponują jako bibliotekarze, swoje zainteresowania, hobby i pasje, a także inne dostępne zasoby, np. posiadane przez bibliotekę i jej partnerów, przydatne w realizacji planowanego przedsięwzięcia. Następnie uczestnicy przygotowują plan kolejnych działań, jakie należy przeprowadzić przygotowując się do uruchomienia nowej bibliotecznej przestrzeni.

CELE

UMIEJĘTNOŚCI, KOMPETENCJE, POSTAWY:

Po warsztacie uczestnicy:

- * będą bardziej świadomi, jakimi zasobami dysponują jako osoby i jako zespoły bibliotek, tzn. jaką posiadają wiedzę, umiejętności, talenty, zainteresowania, w jakich sieciach uczestniczą, do jakich zasobów mają dostęp itp., a także czym są gotowi się podzielić przygotowując w swoich bibliotekach nową przestrzeń,
- * zdobędą wiedzę na temat tego, jakie zasoby są dostępne w ich otoczeniu i z których z nich można skorzystać,
- * będą potrafili przygotować plan działania zawierający kolejne kroki do realizacji nowego przedsięwzięcia swoich bibliotek.

Zanim wezmą udział w warsztacie, uczestnicy:

- * powinni mieć podstawową wiedzę na temat tego, czym jest przestrzeń twórcza w bibliotece i w jaki sposób można ją zorganizować, a także tego, czy wśród odbiorców biblioteki jest na taką przestrzeń jakiegokolwiek zapotrzebowanie (w tym celu warto zapoznać się z innymi materiałami przygotowanymi w ramach projektu „Daily innovators and daily educators in the libraries”),
- * powinni mieć chęć i gotowość do tego, by podzielić się swoimi umiejętnościami, talentami itp., tzn. wnieść przynajmniej część z nich jako kapitał w realizacji przedsięwzięcia biblioteki,
- * powinni być otwarci na nowe zadania i gotowi do eksperymentowania (co wiąże się też z ryzykiem porażki),
- * mieć gotowość do współpracy pomiędzy sobą oraz z przedstawicielami społeczności,
- * warto mieć w zespole osoby kreatywne, uzdolnione, posiadające jakieś zainteresowania i doświadczenia twórcze, np. zajmujące się hobbystycznie rysowaniem, fotografią, tworzeniem filmów, programowaniem itp.,
- * warto, by część z osób uczestniczących w warsztacie miała doświadczenie w działaniach edukacyjnych realizowanych z osobami dorosłymi (lub ze starszą młodzieżą), pomocne może być też doświadczenie w pracy z dziećmi,
- * warto, by przynajmniej kilka osób miało pewne doświadczenie w zarządzaniu projektami i zdobywaniu funduszy (albo gotowość do zdobywania takiej wiedzy),
- * większość osób powinno umieć pracować z nowymi technologiami, albo przynajmniej mieć gotowość do zdobywania i pogłębiania wiedzy w tym zakresie.

Przed zorganizowaniem warsztatu warto przeprowadzić wstępne badanie potrzeb mieszkańców oraz ich nastawienia do przestrzeni twórczej w bibliotece. Można, na przykład, wykorzystać ankietę online z krótką informacją, o jaką przestrzeń i przykładowe działania chodzi, oraz kilkoma pytaniami dotyczącymi zainteresowania tego typu działaniami.

METODY I FORMY PRACY:

- * wykład, prezentacja multimedialna,
- * dyskusja w małych grupach (do 5 osób),
- * World Café,
- * prezentacja efektów pracy w grupie,
- * mapy myśli.

POMOCE EDUKACYJNE I NIEZBĘDNE MATERIAŁY:

- * Prezentacja ppt albo pdf (jako pomoc dla osoby prowadzącej w omówieniu tematu spotkania, a także instrukcji i wskazówek dotyczących pracy w grupach),
 - * flipchart, arkusze papieru, markery, karteczki samoprzylepne,
 - * w pomieszczeniu, w którym odbywa się warsztat: cztery stoliki, na tyle duże, aby można było rozłożyć na nich arkusze papieru do flipchartu, wystarczająca przestrzeń wokół stolików, tak aby umożliwić uczestnikom swobodną zmianę miejsc.
-

DODATKOWE ZASOBY: SŁOWNIKI POJĘĆ, LINKI, MATERIAŁY

EDUKACYJNE ITP.:

Let's make guide: <http://www.letsmakeguide.com/>

Making in the Library Toolkit. Makerspace Resources Task Force:

<http://www.ala.org/yalsa/sites/ala.org.yalsa/files/content/Making%2CDIY%26CraftingintheLibraryFINAL.pdf>

Resources for Youth Makerspaces: <http://makered.org/makerspaces/>

How to Start a Makerspace When You're Broke: <http://knowledgequest.aasl.org/start-makerspace-youre-broke/>

Making a Makerspace? Guidelines for Accessibility and Universal Design:

<https://www.washington.edu/doit/making-makerspace-guidelines-accessibility-and-universal-design>

Materiały edukacyjne dotyczące organizacji i wyposażenia twórczej przestrzeni w bibliotece, opracowane w ramach projektu „Daily innovators and daily educators in the libraries”

CZYNNIKI RYZYKA I WSKAZÓWKI, JAK UNIKNĄĆ PRZESZKÓD:

Niezwykle istotna w realizacji takich przedsięwzięć jak uruchomienie (eksperymentalnej) przestrzeni twórczej jest postawa osób zarządzających. Pracownicy biblioteki mogą mieć cenną wiedzę i kompetencje zawodowe, ale po prostu nie być zwolennikami tego pomysłu. Ważna jest partnerska współpraca w zespole – oznacza to, że nie powinno się wymagać zaangażowania od takich osób, które z danym projektem się nie identyfikują. Rekomendujemy, by w warsztacie (i w ogóle w tym przedsięwzięciu) wzięli udział bibliotekarze, którzy są gotowi do zaangażowania się i podjęcia ryzyka.

Warto, by osoby zarządzające komunikowały swoim zespołom takie nastawienie jak: *Nie zmuszam Was do tego. To, co robimy jest eksperymentem. Jeśli się uda, razem osiągniemy sukces. Jeśli nam się nie powiedzie, to również będzie OK (zyskamy cenną wiedzę).* W tym przypadku ryzyko jest związane z konsekwencjami niepowodzenia projektu. Może być ono duże, jeśli zostaną zaangażowane środki finansowe, a osoby, które decydują o finansowaniu biblioteki, będą oczekiwać sukcesów.

PRZYKŁADOWY PROGRAM 135-MINUTOWEGO WARSZTATU

Czas	Nazwa aktywności	Potrzebne materiały
10 min	Powitanie i organizacja Przedstawienie się osoby prowadzącej, przekazanie podstawowych informacji nt. warsztatu. Jeśli w danej bibliotece zostały przeprowadzone badania na temat potrzeb społeczności oraz zainteresowania przestrzenią twórczą w bibliotece, można w tym czasie zaprezentować wyniki tych badań.	Prezentacja
110 min (w tym 10-		Kartki samoprzylepne, małe pudełko,

<p>minutowa przerwa)</p>	<p>1. Ćwiczenie wprowadzające (aktywizujące i budujące zespół): „Nasze umiejętności i talenty” (20 min)</p> <p>Uczestnicy (z dużym prawdopodobieństwem) pracują razem, a więc znają się lub przynajmniej regularnie się widują. Mogą jednak nie wiedzieć o różnych umiejętnościach czy talentach swoich współpracowników. W czasie tego ćwiczenia można spróbować je zidentyfikować:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Każda osoba pisze na karteczce samoprzylepnej odpowiedź na następujące pytanie: „Jaka jest najbardziej niezwykła rzecz, jaką kiedykolwiek zrobiliście lub osiągnęliście w swoim życiu?” Zachęcamy uczestników do kreatywności. * Wszyscy uczestnicy składają karteczki i umieszczają wszystkie w jednym pudełku. * Każda osoba wyciąga z pudełka jedną karteczkę, czyta jej treść i próbuje zidentyfikować autora odpowiedzi (rozmawiając z innymi osobami i wykorzystując swoją wiedzę lub przypuszczenia dotyczące umiejętności i talentów konkretnych osób). * Gdy wszyscy autorzy zostaną zidentyfikowani, czytają po kolei na głos swoje odpowiedzi, dodając nowe informacje lub dopowiadając krótką historię na temat sytuacji, którą opisali. Zachęcamy uczestników do tego, by w swoich wypowiedziach byli jak najbardziej aktywni. <p>Osoba prowadząca krótko podsumowuje ćwiczenie, wymieniając przykładowe umiejętności i talenty, które uczestnicy musieli posiadać, aby osiągnąć to, co opisali. Zwraca szczególną uwagę na tzw. kompetencje XXI wieku i te związane z kreatywnością. Zapisuje listę umiejętności i talentów uczestników na flipcharcie. Szuka różnych elementów czy cech związanych z kreatywnością, które</p>	<p>flipchart, arkusze papieru, markery, długopisy</p>
--------------------------	---	---

występowały w prezentowanych opowieściach. Podkreśla, jak twórczy są członkowie grupy i jak ważne jest wykorzystanie umiejętności i talentów w procesie przygotowywania takich przedsięwzięć jak przestrzeń twórcza w bibliotece.

2. Dyskusja w małych grupach – odbiorcy i zasoby (20 min)

Dzielimy uczestników na cztery grupy o mniej więcej równej liczbie osób (można zastosować dowolną metodę podziału). Każda grupa omawia jeden z następujących tematów:

- * Kto może być odbiorcą nowej przestrzeni twórczej w bibliotece? Kto może być zainteresowany tego typu przestrzenią i zaangażować się w jej działania? Jakie mogą to być kategorie użytkowników, np. seniorzy, samotne kobiety, osoby bezrobotne, młode matki, lokalni przedsiębiorcy, grupy międzypokoleniowe, rodziny, imigranci, osoby niepełnosprawne, studenci, młodzież, nastolatki. (Uwaga na ograniczające stereotypy i uprzedzenia! Na przykład panuje powszechne przekonanie, że seniorzy nie są zainteresowani bardziej zaawansowanymi narzędziami technologicznymi i poprzestają na nauce podstaw obsługi komputera, co nie zawsze jest prawdą.)
- * Jakimi zasobami dysponuje biblioteka, które mogą jej pomóc w organizacji przestrzeni twórczej?
Przykładowe zasoby: dostępna przestrzeń do zagospodarowania; źródła finansowania projektów i konkursów; dostępny sprzęt i wyposażenie; społeczność wokół biblioteki (na przykład lokalni twórcy lub partnerzy, którzy mogą pomóc);

wolontariusze albo trenerzy ICT (technologii informacyjnych i komunikacyjnych) itp.

- * Jakie zasoby, którymi dysponujesz jako bibliotekarz, mogą stanowić twój wkład w uruchomienie twórczej przestrzeni? Sporządź ich listę. Grupa może wykorzystywać umiejętności i talenty zidentyfikowane podczas ćwiczenia wprowadzającego. Inne opcje: umiejętności artystyczne, o których nie wspomniano wcześniej, twórcze hobby, udział w twórczym szkoleniu i dostęp do materiałów czy coś, co lubicie robić i chętnie się tym zajmiecie w bibliotece.
- * Jakie mamy pomysły na konkretne programy, działania i zajęcia, które na przykład sami moglibyśmy przygotować czy poprowadzić? Przykładami mogą być warsztaty na temat popularnych programów czy usług albo „wzbogacone” wersje prowadzonych już w bibliotece zajęć, np. warsztaty robótek ręcznych, rozszerzone o elementy technologiczne (np. prowadzenie bloga) czy treści cyfrowe (np. obróbka i publikacja w sieci zdjęć z nowymi wzorami).

Podczas omawiania swoich tematów w małych grupach uczestnicy tworzą listy odpowiedzi, zapisując je na karteczkach samoprzylepnych, a następnie przedstawiają je wszystkim uczestnikom spotkania. Pozostali uczestnicy mogą w razie potrzeby coś dodać lub uzupełnić. Osoba prowadząca zbiera karteczki i je segreguje (np. według tematów czy typów działań). Następnie przykleja je do flipchartów tworząc prostą „mapę myśli”, obejmującą zasoby, umiejętności, talenty i pomysły na działania w bibliotecznej twórczej przestrzeni. Można w tym czasie nawiązać do wyników badań potrzeb czy zainteresowań społeczności, jeśli biblioteka przeprowadziła takie badania. „Mapy myśli” powinny zostać zachowane (np. w postaci zdjęć flipchartów), tak aby można je było wykorzystać w przyszłości.

Krótką przerwa (10 min)

3. Sesja World Café: Przygotowujemy plan działania (60 min)

Dzielimy uczestników na cztery grupy o mniej więcej równej liczbie osób (można zastosować dowolną metodę podziału). Członkowie każdej grupy siadają przy swoich stolikach. Tym razem wykorzystujemy metodę World Café. Każda grupa omawia jedną część (fazę) planu działania – uruchomienia przestrzeni twórczej w bibliotece. Przy każdym stoliku jest obecny moderator: osoba zgłaszająca się na ochotnika lub wybrana przez grupę. Rolą moderatora jest podtrzymywanie dyskusji, robienie notatek i przekazywanie efektów dyskusji.

Każda grupa omawia jeden spośród czterech tematów – „faz” planu działania:

- * **Zaangażowanie społeczności** – dyskusja o potrzebach i o tym, jak można włączyć mieszkańców w działania naszej przestrzeni;
- * **Organizacja** – rozmowa o sprawach organizacyjnych takich jak lokal, przestrzeń, umeblowanie, wyposażenie, regulacje, bezpieczeństwo, zbieranie funduszy, trwałość przedsięwzięcia;
- * **Przygotowywanie oferty** – jakie działania możemy zaoferować na początek? (Uwaga: w bibliotekach sprawdza się skromna oferta na początek, która jest stopniowo rozszerzana i rozbudowywana.) Co i w jaki sposób możemy przygotować?
- * **Promocja bibliotecznej twórczej przestrzeni** – jak dotrzeć do użytkowników i potencjalnych partnerów? Jakiego używać języka w komunikacji o naszej przestrzeni? Do kogo skierować naszą ofertę?

Na każdym etapie staramy się opisać pomysły dotyczące konkretnych działań do przeprowadzenia, np. „skontaktujemy się z lokalnymi firmami, aby sprawdzić, czy mogą przekazać nam darowiznę w zamian za możliwość skorzystania z naszych zasobów lub promocję swoich produktów”.

Uczestnicy trzykrotnie zmieniają stoliki i dodają kolejne pomysły czy sugestie dotyczące omawianych tematów. Po zakończeniu wszystkich rund World Café moderatorzy prezentują efekty dyskusji całej grupie. W ten sposób powstaje zarys planu działań do zrealizowania w celu uruchomienia twórczej przestrzeni.

Osoba prowadząca podsumowuje ćwiczenie oraz projekt planu. Może skomentować przykładowe pomysły i działania, odnosząc się do umiejętności i talentów uczestników rozpoznanych w pierwszej części warsztatu i poprosić o komentarz grupę. Przykładowe pytania do uczestników:

- * Jak podoba wam się plan? Czy chcielibyście coś skomentować lub wyjaśnić?
- * Co jest według was największym wyzwaniem?
- * Co uważacie za najcenniejszy zasób zespołu?
- * Czego (jakich zasobów) jeszcze brakuje zespołowi?
- * Jakie macie wątpliwości, obawy?
- * Czy jakieś tematy wymagają dodatkowego omówienia? Czy potrzebne jest jakieś wsparcie, szkolenia itp.?

Podczas dyskusji (niezależnie od pojawiających się wyzwań) osoba prowadząca stara się wspierać wszystkich uczestników, zachęcać do zaangażowania, otwartości, współpracy z innymi, a także do wykorzystywania twórczych zdolności i rozwijania ich.

15 min	<p>„Runda” podsumowująca</p> <p>Uczestnicy po kolei dzielą się refleksjami z warsztatu, odpowiadając (krótko) na następujące przykładowe pytania:</p> <ul style="list-style-type: none">* Jakie było moje największe odkrycie podczas tych warsztatów? Czy dotyczyło ono mnie samego (na przykład umiejętności, o której nie wiedziałem), czy innej osoby?* Co na tym warsztacie okazało się szczególnie cenne dla mnie, a co (moim zdaniem) było wartościowe dla zespołu biblioteki?* W którą część planu lub temat mogę się zaangażować? W jakich działaniach jestem gotowy/gotowa uczestniczyć?	
--------	---	--