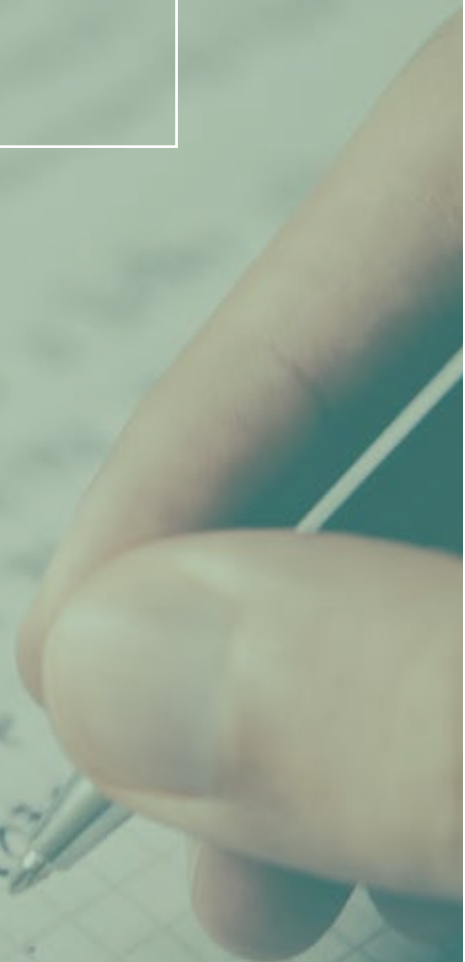


SCENARIUSZE
DO PRACY
Z UŻYTKOWNIKAMI
BIBLIOTEK

KREATYWNOŚĆ





JAK ROZWIJAĆ TWÓRCZE MYŚLENIE? WARSZTAT KREATYWNOŚCI W BIBLIOTECE

Autorka: Baiba Holma

Opiekunka obszaru „Kreatywność”: Agnieszka Koszowska

Uczestnicy:

Dorośli i młodzież (użytkownicy biblioteki i – jeśli to możliwe – osoby, które dotychczas z niej nie korzystały) – maks. 20 osób.

Opis warsztatu:

Warsztat jest propozycją zajęć edukacyjnych dla mieszkańców, organizowanych w bibliotece. Mogą wziąć w nim udział osoby w różnym wieku – będące użytkownikami biblioteki lub z niej niekorzystające – takie, które chciałyby rozwinąć swoje zdolności twórczego myślenia.

Podczas warsztatu uczestnicy wykonują zadania, za pomocą których ćwiczą biegłość, elastyczność i oryginalność myślenia, a także rozwijają wyobraźnię. Scenariusz warsztatu może być też źródłem inspiracji dla osób prowadzących szkolenia i szukających pomysłów na ćwiczenia stymulujące twórcze zdolności.

Cele

Umiejętności, kompetencje, postawy:

Twórcze myślenie to umiejętność, którą można nabywać, ćwiczyć i rozwijać. Z tego scenariusza dowiesz się, jak samodzielnie rozwijać kreatywność, a także jak uczyć tego innych.

Uczestnicy warsztatu dowiadują się, czym jest kreatywność, w jaki sposób można ją rozwijać i co jest potrzebne do jej pobudzenia. Warsztat pomaga rozwijać przydatne umiejętności niezbędne do tego, by być bardziej twórczym.

Uczestnicy:

- * uczą się generować nowe pomysły,
- * ćwiczą umiejętność wytwarzania różnorodnych pomysłów,
- * uczą się, jak wymyślać nowe, oryginalne pomysły,
- * rozwijają wyobraźnię i ćwiczą umiejętność posługiwania się nią,
- * rozwijają pomysły wytworzone przez inne osoby.

Uczestnicy warsztatu mogą rozwijać swoje kompetencje (zarówno wiedzę, jak i umiejętności czy postawy) w takich obszarach, w których przydaje się kreatywność i twórcze myślenie. Dla części osób udział w warsztacie może być cennym doświadczeniem w ich rozwoju osobistym, np. pozytywnie wpłynąć na poczucie własnej wartości, motywację czy przekonania.

METODY I FORMY PRACY:

- * prezentacja multimedialna,
- * praca indywidualna,
- * dyskusja w grupach,
- * burza mózgów.

POMOCE EDUKACYJNE I NIEZBĘDNE MATERIAŁY:

- * wykład, prezentacja multimedialna (jako pomoc dla osoby prowadzącej w przekazywaniu wiedzy teoretycznej oraz wskazówek do ćwiczeń),
- * flipcharty, arkusze papieru, pisaki, markery, kartki samoprzylepne,
- * aranżacja przestrzeni pozwalająca na dyskusję w grupach.

Materiały dla uczestników:

Materiały informacyjne z instrukcjami i opisem ćwiczeń.

DODATKOWE ZASOBY, LINKI, MATERIAŁY EDUKACYJNE, POLECANA LITERATURA ITP.:

Materiały edukacyjne opracowane w ramach projektu „Daily Innovators and Daily Innovators in the Libraries”, dotyczące kreatywności i myślenia projektowego w bibliotece

A revolutionary new way to become more creative: <https://www.christianbyrge.com/>

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 I WSKAZÓWKI, JAK UNIKNĄĆ PRZESZKÓD:

Uczestnicy warsztatu mogą wywodzić się z różnych środowisk i mieć różnorodne umiejętności oraz doświadczenia. Część z nich może mieć kłopot z wystąpieniami publicznymi lub angażowaniem się w różne aktywności razem z innymi osobami (dotyczy to zwłaszcza osób nieśmiałych). Ważne jest, by rozpocząć spotkanie od części „rozgrzewkowej”, integrującej grupę – pomoże ona uczestnikom otworzyć się i poczuć bardziej komfortowo (zwłaszcza jeśli spotykają się po raz pierwszy). Dobrze jest, jeśli grupy są mieszane, tzn. uczestnicy są w różnym wieku, reprezentują różne środowiska, mają różnorodne doświadczenia i zasoby wiedzy. Osoba prowadząca powinna zachęcać do aktywności każdą osobę biorącą udział w warsztacie.

PRZYKŁADOWY PROGRAM 120-MINUTOWEGO WARSZTATU

Czas	Nazwa aktywności	Potrzebne materiały
10 min	Przywitanie i rozgrzewka Przedstawienie się osoby prowadzącej, podstawowe informacje o tematyce warsztatu.	Prezentacja multimedialna z podstawowymi informacjami o przedmiocie warsztatu: czym jest kreatywność i twórcze myślenie, jakie są cechy osoby kreatywnej i korzyści z posiadania tej umiejętności. W prezentacji można wykorzystać przykłady różnych nowatorskich

		rozwiązań z różnych obszarów życia zawodowego lub osobistego.
15 min	<p>„Poznajmy się” – ćwiczenie wprowadzające i aktywizujące</p> <p>To ćwiczenie wykonujemy po to, by uczestnicy mogli lepiej się poznać i ośmielić. Jest to także rodzaj twórczej rozgrzewki przed dalszymi ćwiczeniami.</p> <p>Rozdajemy uczestnikom kartki papieru i długopisy. Każda osoba dzieli swoją kartkę na cztery części (np. rysując przez środek dwie krzyżujące się linie) – w każdej z nich wpisuje swoje odpowiedzi na następujące pytania:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jaki jest twój ulubiony sposób spędzania wolnego czasu? - Jakie (dowolne) miejsce na świecie chciałbyś/chciałabyś odwiedzić? - Jaka jest twoja ulubiona historia (książka, film, baśń etc.)? - Jaka jest twoja wymarzona praca/zajęcie? <p>Następnie uczestnicy przedstawiają się grupie wymieniając swoje imiona i odcytując swoje odpowiedzi.</p>	
25 min	<p>Zadanie 1. Praca indywidualna</p> <p>Ćwiczenie 1: Trening płynności myślenia</p>	<p>Wskazówki do treningu indywidualnego:</p> <ul style="list-style-type: none"> - trening powinien się odbywać bez przerw (chyba że są konieczne),

	<p>Uczestnicy pracują indywidualnie według instrukcji pod scenariuszem i starają się wygenerować jak największą liczbę pomysłów. Swoje pomysły zapisują na kartkach.</p> <p>Ćwiczenie 2: Trening elastyczności myślenia</p> <p>Uczestnicy pracują indywidualnie według instrukcji pod scenariuszem i starają się wygenerować jak największą liczbę pomysłów. Swoje pomysły zapisują na kartkach.</p> <p>Ćwiczenie 3: Trening oryginalności myślenia</p> <p>Uczestnicy pracują indywidualnie według instrukcji pod scenariuszem i starają się wygenerować jak największą liczbę pomysłów. Swoje pomysły zapisują na kartkach.</p> <p>Zadanie 4: Trening wyobraźni</p> <p>Uczestnicy pracują indywidualnie według instrukcji pod scenariuszem i starają się wygenerować jak największą liczbę pomysłów. Swoje pomysły zapisują na kartkach.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - w czasie ćwiczeń komputery, smartfony i inne urządzenia elektroniczne powinny być wyłączone (jeśli nie są niezbędne), - w czasie ćwiczeń na sali nie powinno być innych osób poza uczestnikami i prowadzącymi (np. „obserwatorów” czy osób znajomych), - każda osoba znajduje sobie miejsce, w którym nikt inny jej nie przeszkadza, - na każde ćwiczenie należy przeznaczyć co najmniej 5 minut, - każdy pomysł jest dobry i może być załącznikiem innego pomysłu, - przed przystąpieniem do ćwiczenia należy dokładnie zapoznać się z instrukcją, - w tych ćwiczeniach chodzi też o to, by mieć z nich jak największą frajdę.
15 min	Przerwa	
45 min	<p>Zadanie 2. Praca w grupach</p> <p>Dzielimy uczestników na pięć małych grup o mniej więcej równej liczbie osób (można zastosować dowolną metodę podziału).</p>	

	<p>Uczestnicy w swoich grupach omawiają wyniki pracy indywidualnej. Porównują swoje pomysły i analizują je, zwracając szczególną uwagę na następujące kwestie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jak wiele pomysłów udało się wygenerować, - jak oryginalne i zróżnicowane były te pomysły, - w jaki sposób można by te pomysły rozwinąć i wykorzystać je w życiu osobistym i zawodowym oraz w bibliotece. <p>Następnie poszczególne grupy przedstawiają wnioski z dyskusji całej grupie.</p>	
10 min	<p>„Runda” podsumowująca.</p> <p>Uczestnicy dzielą się refleksjami z warsztatu odpowiadając na przykładowe pytania:</p> <ul style="list-style-type: none"> - czego nauczyłem/nauczyłam się na tym warsztacie, - co było dla mnie szczególnie wartościowe, - czy chcę dalej rozwijać swoje umiejętności, np. uczestniczyć w innych warsztatach w bibliotece. 	

MATERIAŁY INFORMACYJNE – OPISY, INSTRUKCJE, ĆWICZENIA:

Płynność myślenia

Jedną z ważnych cech twórczego myślenia jest płynność myślenia. Jest to zdolność do generowania w krótkim czasie wielu pomysłów, np. na rozwiązanie jakiegoś problemu. Płynność sprawia, że proces twórczego myślenia przebiega w sposób ciągły, dzięki czemu można wymyślać nowe pomysły przez cały czas. Płynność zależy od tego, jak rozległą wiedzę dysponujemy, a także od tego, jak szybko docieramy do informacji zmagazynowanych w naszej pamięci. Gdy chcemy wpaść na jakiś nowatorski pomysł lub znaleźć rozwiązanie nurtującego nas problemu, przyda się nam zasób wiedzy z różnych dziedzin, a także otwarty umysł.

Wskazówki:

- * nie porównuj swoich pomysłów do tego, co już wymyślili inni;
- * akceptuj wszystkie pomysły, które ci przyjdą do głowy (nawet te najbardziej fantastyczne, nierealistyczne czy szalone);
- * zapisuj swoje pomysły;
- * poczyń dodatkowy wysiłek w momencie, gdy poczujesz, że skończyła ci się wena;
- * nie myśl o tym, czy istnieją jakiegokolwiek ograniczenia we wprowadzaniu w życie wymyślonych przez siebie pomysłów.

Ćwiczenia rozwijające płynność myślenia

Ćwiczenie nr 1:

Wyobraź sobie **plastikową butelkę**. Spróbuj wymyślić jak najwięcej pomysłów na to, co można z nią zrobić. Rozejrzyj się dookoła – zainspiruj się tym, co widzisz wokół siebie, na przykład w jaki sposób można wykorzystać gazetę, krzesło, stół itp. Zanotuj swoje pomysły, np.:

- * lejek...
- * wazon...

Ćwiczenie nr 2:

Wyobraź sobie, że jesteś odpowiedzialny za **rozwój katalogu bibliotecznego w internecie**. Spróbuj wymyślić jak najwięcej pomysłów na to, jak można go ulepszyć. Przypomnij sobie, jak korzystasz z innych serwisów internetowych, sklepów, banków itp. i zainspiruj się. Zanotuj swoje pomysły, np.:

- * *katalog elektroniczny oferuje dostęp do pełnej treści książek...*
- * *katalog elektroniczny działa na urządzeniach mobilnych...*

Można wykorzystać inne tematy ćwiczeń. Wiele pomysłów na ćwiczenia znajdziesz m.in. w książce Krzysztofa Szmidta pt. *Trening kreatywności. Podręcznik dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych* (Gliwice 2013).

Elastyczność myślenia

Elastyczność myślenia to zdolność do generowania wielu bardzo różnorodnych pomysłów. Myślenie w ten sposób przychodzi nam łatwiej, gdy staramy się zmienić perspektywę i patrzeć na dany problem lub sytuację z różnych punktów widzenia. Aby generować różnorodne pomysły, warto być otwartym na różne sytuacje, ludzi, postawy, poglądy itp.

Wskazówki:

- * staraj się lepiej zrozumieć różne sytuacje, przedmioty lub osoby patrząc na nie z nowej perspektywy;
- * często zmieniaj perspektywę – zmiana sposobu myślenia o czymś pomoże Ci odkryć to coś na nowo.

Ćwiczenia rozwijające elastyczność myślenia

Ćwiczenie nr 1:

Wyobraź sobie, że jesteś projektantem pracującym w fabryce samochodów, a twoim zadaniem jest **ulepszenie nowego modelu samochodu**, tak aby miał więcej udogodnień dla osób w starszym wieku. Spróbuj wygenerować jak najwięcej pomysłów na to, jak powinien wyglądać taki samochód, patrząc na problem z różnych perspektyw. Zanotuj swoje pomysły, np.:

- * *w wyposażeniu samochodu są urządzenia monitorujące stan zdrowia (np. ciśnieniomierz itp.)...*
- * *przednia szyba dostosowuje się do stanu wzroku kierowcy...*

Ćwiczenie nr 2:

Wyobraź sobie, że masz zaprojektować na nowo bibliotekę, tak aby jej wnętrza były bardziej wygodne i przytulne dla odwiedzających. Wygeneruj jak najwięcej różnorodnych pomysłów na zapewnienie dobrej atmosfery w bibliotece, biorąc pod uwagę różne perspektywy. Zanotuj swoje pomysły, np.:

- * *w bibliotece jest miejsce, gdzie można sobie zrobić kawę albo herbatę, usiąść i poczytać książkę, popijając ciepły napój...*
- * *w bibliotece jest kącik z miękkim dywanem na podłodze, gdzie można się położyć i pomedytować albo uciąć sobie drzemkę...*

Można wykorzystać inne tematy ćwiczeń. Wiele pomysłów na ćwiczenia znajdziesz m.in. w książce Krzysztofa Szmidta pt. *Trening kreatywności. Podręcznik dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych* (Gliwice 2013).

Oryginalność myślenia

Oryginalność myślenia to zdolność do generowania nowych, oryginalnych pomysłów. Zawiera w sobie gotowość do przededefiniowywania pojęć i kwestionowania przyjętych reguł. Przydaje się tu otwarty umysł, który pozwala dostrzegać wyjątkowość i użyteczność w różnych przedmiotach i sytuacjach.

Wskazówki:

- * postaraj się wymyślić taki pomysł, na który nikt jeszcze nie wpadł;
- * myśląc o problemie, nad którym pracujesz, świadomie wykorzystaj jakiś element prowokacyjny;
- * wypróbuj różne dziwne wyobrażenia i skojarzenia – często działają one jak odskocznia, dzięki której wpadniesz na oryginalny, nowatorski pomysł.

Ćwiczenia rozwijające oryginalność myślenia

Ćwiczenie nr 1:

Wyobraź sobie, że ludzie mają po trzy nogi (albo trzy ręce). Postaraj się wygenerować jak najwięcej oryginalnych pomysłów na to, jak wyglądałby świat i życie ludzi, gdyby każde z nas miało po trzy kończyny. Zanotuj swoje pomysły, np.:

- * *ludzie mogliby używać trzeciej nogi jako śmigła...*
- * *w domach byłyby specjalne kosze z przeznaczeniem na obuwie...*

Ćwiczenie 2:

Wyobraź sobie, że **posiadasz starą szafkę, przypominającą tę, w której przechowywane są karty katalogowe w bibliotece**. Staraj się wygenerować jak najwięcej pomysłów na to, co można z nią zrobić. Zanotuj swoje pomysły, np.:

- * *w szufladach można stworzyć mini-ogródek...*
- * *w szufladach można przechowywać drobiazgi, części zastępcze lub inne przedmioty przydatne podczas warsztatów...*

Można wykorzystać inne tematy ćwiczeń. Wiele pomysłów na ćwiczenia znajdziesz m.in. w książce Krzysztofa Szmidta pt. *Trening kreatywności. Podręcznik dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych* (Gliwice 2013).

Wyobraźnia

Wyobraźnia i zdolność do wizualizacji to umiejętności tworzenia w umyśle obrazów takich przedmiotów lub sytuacji, które nigdy nie miały miejsca bądź mogą nigdy się nie zdarzyć. Wyobrażając sobie coś nowego, można opierać się na przedmiotach czy sytuacjach, które znamy i dodawać do nich nowe elementy. Aby móc bardziej twórczo korzystać z wyobraźni, warto mieć otwarty umysł i nie pozwalać się ograniczać brakiem logiki czy związku przyczynowo-skutkowego w tworzonych obrazach.

Wskazówki:

- puść wodze fantazji;
- generuj zwariowane pomysły;
- wyobrażaj sobie niemożliwe lub nieprawdopodobne sytuacje.

Ćwiczenie rozwijające wyobraźnię

Wyobraź sobie, że jesteś w sklepie (albo w bibliotece) za 50 lat. Pomyśl, jak mógłby wyglądać ten sklep (lub biblioteka). Zanotuj swoje pomysły, np.:

- * *sprzedawca nie jest człowiekiem, lecz cyfrową projekcją;*
- * *zamówione artykuły są natychmiast transportowane (przez tunel czasoprzestrzenny) do twojego domu*

Można wykorzystać inne tematy ćwiczeń. Wiele pomysłów na ćwiczenia znajdziesz m.in. w książce Krzysztofa Szmidta pt. *Trening kreatywności. Podręcznik dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych* (Gliwice 2013).

JAK POZYSKIWAĆ NOWE POMYSŁY PRACUJĄC METODĄ SCAMPER

Autorka scenariusza, opiekunka obszaru "Kreatywność": Agnieszka Koszowska

UCZESTNICY:

Dorośli i młodzież – do 30 osób
Sugerujemy, by w grupie uczestników znajdowały się osoby mniej więcej w tym samym wieku.

OPIS WARSZTATU

Celem warsztatu jest zaangażowanie mieszkańców w proces modernizacji i przekształcania wybranej filii biblioteki publicznej. Polecamy ten materiał bibliotekom, które posiadają filie (oddziały, usługi itp.) wymagające modernizacji, rozwoju, zmiany itp. z różnych powodów - np. gmina rozważa likwidację filii, filia działa nieefektywnie, mało osób z niej korzysta itp).

SCAMPER to rodzaj burzy mózgów wykorzystywanej jako narzędzie pozyskiwania nowych pomysłów albo rozwiązań jakiegoś konkretnego problemu. Istotą tej metody jest założenie, że każdy nowy pomysł lub rozwiązanie jest ulepszoną wersją czegoś, co zostało już wymyślone i (lub) zastosowane, ale wymaga dostosowania do konkretnych warunków, okoliczności lub oczekiwań odbiorców. Nazwa metody jest akronimem, który składa się z siedmiu liter odpowiadających siedmiu procesom:

S – Zastąp (Substitute)
C – Połącz (Combine)
A – Dostosuj (Adapt)
M – Zmodyfikuj/Powiększ (Modify/Magnify)
P – Wykorzystaj w innych celach (Put to other use)
E – Usuń (Eliminate)
R – Odwróć/Przearanżuj (Reverse/Rearrange)

Każda litera reprezentuje kolejny etap burzy mózgów, w którym mierzymy się z naszym problemem szukając jego rozwiązania.

Sugerujemy, by przygotowując się do warsztatu osoby prowadzące zapoznały się bliżej z metodą SCAMPER, korzystając z linków znajdujących się niżej w dziale „Dodatkowe materiały”.

Podczas warsztatu uczestnicy będą wymyślać różne sposoby na rozwiązanie jakiegoś konkretnego problemu, np. *Jak zmodernizować filię biblioteczną, tak aby jej oferta była bardziej angażująca i atrakcyjna dla mieszkańców, oraz w większym stopniu odpowiadała ich potrzebom?* Na potrzeby warsztatu można wybrać konkretną filię, na przykład taką, która wymaga modernizacji, działa nieefektywnie lub jest zagrożona likwidacją.

Najpierw uczestnicy zapoznają się z metodą SCAMPER i jej zasadami. Następnie wykorzystują tę metodę do wymyślania rozwiązań przykładowego problemu: *Jak usprawnić lub ulepszyć znajdujące się w naszym otoczeniu ławki, tak aby pomóc osobom starszym poruszać się po okolicy?*

W tej części warsztatu uczestnicy zapoznają się z metodą pracy korzystając ze wskazówek osoby prowadzącej, która krótko omawia metodę SCAMPER i pomaga wymyślać przykładowe rozwiązania problemu.

Następny etap to generowanie pomysłów w celu rozwiązania głównego problemu: *Jak zmodernizować filię biblioteczną, tak aby jej oferta była bardziej angażująca i atrakcyjna dla mieszkańców, oraz w większym stopniu odpowiadała ich potrzebom?*

Warto zapisać pomysły, które padły w czasie warsztatu, a następnie je przeanalizować, biorąc pod uwagę możliwości ich wdrożenia w miejscu lub organizacji, której dotyczą (np. omawianej filii bibliotecznej).

CELE:

- × Zaangażowanie mieszkańców w proces modernizacji filii bibliotecznej,
- × rozpoznanie potrzeb mieszkańców oraz ich oczekiwań,
- × wprowadzenie nowego typu działań edukacyjnych dla dorosłych użytkowników biblioteki (trening kreatywności) i przyciągnięcie do biblioteki nowych użytkowników,
- × zapoznanie ludzi z metodą SCAMPER – skutecznym narzędziem generowania pomysłów,
- × pokazanie, jak można przeprowadzić trening kreatywności dla użytkowników biblioteki,
- × pozyskanie nowych pomysłów na usługi biblioteki (lub konkretnej filii czy działu).

UMIĘTNOŚCI, KOMPETENCJE, POSTAWY:

Uczestnicy warsztatu:

- × poznają metodę SCAMPER i uczą się z niej korzystać,
- × uczą się generować nowe pomysły,
- × rozwijają kreatywność,
- × uczą się wymyślać niekonwencjonalne pomysły i rozwiązania,
- × ćwiczą wymyślanie rozwiązań konkretnego problemu,
- × uczą się omawiać swoje pomysły w grupie,
- × uczą się otwartości na poglądy i opinie innych osób.

METODY I FORMY PRACY:

- × prezentacja multimedialna,
- × dyskusja,
- × praca w grupach,
- × prezentacja efektów pracy grupy.

POMOCE EDUKACYJNE I NIEZBĘDNE MATERIAŁY:

Prezentacja ppt lub pdf (pomocna podczas omawiania głównego tematu, instrukcje, wskazówki i rady dotyczące pracy w grupie), flipchart, papier, markery, długopisy, karteczki samoprzylepne. Warto przygotować przestrzeń do pracy w grupie, np. zapewnić możliwość zmiany ustawienia stołów i krzeseł.

MATERIAŁY DO WYDRUKOWANIA I ROZDANIA UCZESTNIKOM

Wykaz etapów w metodzie SCAMPER oraz pytania pomocnicze.

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

- × Generuj pomysły metodą SCAMPER
<http://klosinski.net/generuj-pomysly-metoda-scamper/>
- × Metoda SCAMPER - kreatywne podejście do pomysłu
<https://poradnikpracownika.pl/-metoda-scamper-kreatywne-podejscie-do-pomyslu>
- × SCAMPER. Improving Products and Services:
https://www.mindtools.com/pages/article/newCT_02.htm
- × A Guide to the SCAMPER Technique for Creative Thinking:
<http://www.designorate.com/a-guide-to-the-scamper-technique-for-creative-thinking/>
- × How to use the SCAMPER technique:
<http://www.brainstorming.co.uk/tutorials/scampertutorial.html>



CZYNNIKI RYZYKA I WSKAZÓWKI, JAK UNIKNĄĆ PRZESZKÓD

Uczestnicy warsztatu mogą być osobami, które spotykają się po raz pierwszy, nie znają się zbyt dobrze albo po prostu czują się niepewnie. Warto więc w czasie warsztatu zastosować ćwiczenia aktywizujące, które pomogą uczestnikom ośmielić się i bardziej zintegrować z grupą.

Aby pozyskać jak najwięcej wartościowych pomysłów, dobrze jest zaprosić do udziału w warsztacie zarówno użytkowników danej filii, jak i osoby z niej niekorzystające. Jednak osobom, które nie korzystają z oferty filii, może być trudno wymyślać nowe, ciekawe rozwiązania oraz zachęcać innych do udziału w zadaniach. W takim przypadku warto podkreślać, że wykorzystywana podczas warsztatu metoda SCAMPER może się przydać również w innych okolicznościach. Np. warto ją poćwiczyć nie tylko po to, by pomóc bibliotece rozwiązać ten konkretny problem, ale także po to, by samemu nauczyć się czegoś nowego.

Pomysły wygenerowane podczas warsztatów mogą się okazać nierealistyczne lub trudne do zrealizowania. Warto jednak wszystkie zanotować i przeanalizować.

PRZYKŁADOWY PLAN WARSZTATU



CZAS
TRWANIA



AKTYWNOŚCI

POMOCE
I MATERIAŁY



5 minut	Przywitanie i wprowadzenie Prezentowanie osoby prowadzącej, najważniejsze informacje o tematyce warsztatu	prezentacja
10 minut	Ćwiczenie integrujące, przestawienie się uczestników „Ile mamy ze sobą wspólnego?” – ćwiczenie integrujące Uczestnicy siedzą na krzesłach ustawionych w kręgu. Każda osoba przedstawia się swoim imieniem i dodaje własne zakończenie zdania: „Najbardziej lubię / najchętniej robię...” Reszta grupy reaguje w ten sposób, że osoby, które również lubią wymienioną przez daną osobę czynność, rzecz, obiekt itp., podnoszą rękę do góry. Przykład: „Najbardziej lubię spędzać wolny czas na świeżym powietrzu - zimą często wyjeżdżam w góry, by jeździć na nartach” – w tym momencie wszyscy, którzy lubią jeździć na nartach, podnoszą ręce.	krzesła ustawione w krąg
10 minut	Prezentacja metody SCAMPER Osoba prowadząca omawia metodę SCAMPER, jej reguły i etapy. Wyjaśnia, że SCAMPER jest metodą generowania pomysłów opartą na założeniu, że każdy nowy pomysł jest modyfikacją czegoś, co już istnieje. Każda litera w nazwie techniki odpowiada kolejnemu etapowi procesu: S – Zastąp (Substitute) C – Połącz (Combine) A – Dostosuj (Adapt) M – Zmodyfikuj/Powiększ (Modify/Magnify) P – Wykorzystaj w innych celach (Put to other use) E – Usuń (Eliminate) R – Odwróć/Przearanżuj (Reverse/Rearrange) Na każdym etapie stosuje się zestaw pytań, aby pomóc w generowaniu pomysłów lub rozwiązań. Uczestnicy otrzymają kartki z literami (etapami) i zestawami przypisanych do nich pytań.	prezentacja

Ćwiczenie techniki z wykorzystaniem przykładowego problemu

Zadanie dla uczestników: *Jak usprawnić lub ulepszyć znajdujące się w naszym otoczeniu ławki, tak aby pomóc osobom starszym poruszać się po okolicy?*

Uczestnicy dzielą się na siedem małych grup (3-4 osoby w każdej grupie). Każda grupa ma przypisaną sobie inną literę SCAMPER (inny etap generowania pomysłów). Pracują w swoich grupach, próbując wymyślić jak najwięcej pomysłów, wykorzystując pytania odpowiadające ich etapowi.

Jest to przykład pokazujący, w jaki sposób można zastosować metodę SCAMPER przy wsparciu osoby prowadzącej, która sugeruje pewne pomysły lub rozwiązania i ułatwia uczestnikom pracę.

Przykładowe pomysły:

S – ZASTĄP [SUBSTITUTE]

- × ergonomiczne ławki specjalnie zaprojektowane z myślą o osobach starszych,
- × ławka z siedziskiem, które można dostosować do szczególnych wymagań lub potrzeb starszej osoby,
- × ławki przeznaczone wyłącznie dla osób starszych lub niepełnosprawnych,
- × ruchome ławki (które starsza osoba może w łatwy sposób samodzielnie przemieścić),
- × system ogólnodostępnych wózków inwalidzkich lub wózków pasażerskich (riksz) ułatwiający osobom starszym samodzielne poruszanie się.

C – ŁĄCZ (COMBINE)

- × wygodna ławka połączona ze stolikiem,
- × ławka z obsługą klienta (przy której starsza osoba może zamówić posiłek lub wezwać pomoc korzystając ze specjalnego panelu użytkownika),
- × sieć ławek wyposażonych w system komunikacji w obrębie danej sieci,
- × ławki z ruchomymi, regulowanymi częściami (na przykład dostosowujące się do specjalnego ułożenia nóg),
- × ławka przyjazna dla zwierząt z urządzeniami do przypinania zwierząt, karmienia ich itp.,
- × ławka połączona z automatem oferującym produkty dietetyczne przeznaczone dla osób starszych.

A – DOSTOSUJ (ADAPT)

- × ławka z funkcją monitorowania organizmu, która może zdiagnozować konkretną chorobę lub przypadłość, a także powiedzieć, jaki jest w danym momencie stan zdrowia korzystającej osoby,
- × ławka z urządzeniem do mierzenia tętna lub ciśnienia krwi.

Materiały informacyjne z listą liter (etapów) i zestawami przypisanych do nich przykładowych pytań

Stoły i krzesła ustawione tak, aby umożliwić pracę w siedmiu niewielkich, odrębnych grupach

(Opcjonalnie): zdjęcia z przykładami usług, produktów lub pomysłów ilustrujących dany etap (na przykład: szafa wyposażona w drzwi w postaci lustra dla etapu „Połącz” [Combine])



M – ZMODYFIKUJ/POWIĘKSZ (MODIFY/MAGNIFY)

- × większa liczba ławek,
- × większe, wygodniejsze ławki,
- × ławka, która automatycznie się czyści przed skorzystaniem.
- × ławka na żądanie.

P – WYKORZYSTAJ W INNYCH CELACH (PUT TO OTHER USE)

- × specjalne ławki dla matek z dziećmi,
- × ławki rekreacyjne, specjalnie zaprojektowane do gier w szachy, gier planszowych itp.
- × zdalnie sterowane ławki do specjalnego użytku (np. pierwszej pomocy, w wypadkach drogowych itp.).

E – USUŃ (ELIMINATE)

- × mniej ławek w okolicy, ale każda bardziej zaawansowana, wygodniejsza,
- × ławki bez miejsca na nogi (wykonane z elastycznego materiału),
- × brak ławek zimą - zamiast tego specjalna usługa mobilna.

R – ODWRÓĆ/PRZEARANŻUJ (REVERSE/REARRANGE)

- × usługa na żądanie: ławka „znajduje” osobę, a nie osoba szuka ławki,
- × starsi ludzie, którzy korzystają z ławek, sugerują dodatkowe zastosowania ławek.

Po wygenerowaniu pomysłów każda grupa przedstawia je wszystkim uczestnikom.

Uwaga: przedstawiony na warsztacie problem został tu podany jako przykład. Jeśli w danej społeczności występują jakies konkretne, realne problemy, można je wykorzystać zamiast problemu zaproponowanego w tym scenariuszu.

Jeśli grupa jest niewielka, można podzielić ją na 3 lub 4 mniejsze grupy i przyporządkować im więcej niż jedną literę.

15 minut

przerwa

10 minut	Ćwiczenie integrujące i twórcza rozgrzewka	Krzesła ustawione w krąg Piłeczka - zabawka
	<p>Celem ćwiczenia jest zachęcenie uczestników do aktywności w grupie oraz pobudzenie ich zdolności twórczego myślenia.</p> <p>Uczestnicy siedzą w kręgu. Osoba prowadząca przygotowuje pytania, na przykład „Co jest potrzebne do...?”. Następnie zadaje pytania grupie i losowo rzuca piłeczkę do jednego z uczestników. Osoba, która złapie piłkę, odpowiada na pytanie, a następnie rzuca piłkę komuś, kto dodaje swoją nową odpowiedź, i tak dalej, aż wszyscy przejdą swoją kolejną.</p> <p>Przykładowe pytanie: Co jest potrzebne do tego, by wspiąć się na Mount Everest?</p> <p>Przykładowe odpowiedzi:</p> <ul style="list-style-type: none"> × dobra kondycja fizyczna, × doskonałe zdrowie, × specjalistyczny sprzęt, × zaufani partnerzy, × wsparcie osób bliskich, × pieniądze, sponsorzy, × dobra organizacja, × aklimatyzacja na dużych wysokościach, × transport, × dobre warunki pogodowe, × elastyczność, × cierpliwość. 	
25 minut	<p>Wykorzystanie metody SCAMPER do generowania pomysłów na modyfikację i rozwój wybranej filii bibliotecznej (znajdującej się w trudnej sytuacji)</p> <p>Uczestnicy ponownie dzielą się na siedem małych grup. Najlepiej jest tak przeorganizować grupy, aby uczestnicy znaleźli się w grupach przypisanych do innego etapu niż w poprzednim zadaniu.</p> <p>Uczestnicy pracują w grupach, próbując wygenerować jak najwięcej pomysłów, wykorzystując pytania dotyczące ich etapów.</p> <p>Problem: Jak zmodernizować filię biblioteczną, tak aby jej oferta była bardziej angażująca i atrakcyjna dla mieszkańców, oraz w większym stopniu odpowiadała ich potrzebom?</p> <p>Po wygenerowaniu pomysłów każda grupa przedstawia je wszystkim uczestnikom. Pomysły są omawiane na forum całej grupy. Można następnie przeprowadzić głosowanie, aby sprawdzić, ile osób jest zainteresowanych realizacją konkretnych pomysłów.</p>	<p>Materiały pomocnicze z listą liter (etapów) i zestawami przypisanych do nich przykładowych pytań</p> <p>Stoły i krzesła możliwe do ustawienia w taki sposób, aby umożliwić pracę w siedmiu małych grupach oddzielnie</p>
10 minut	Zakończenie (refleksje uczestników po warsztacie i podsumowanie)	

MATERIAŁY DODATKOWE Z LISTĄ LITER (ETAPÓW) I ZESTAWAMI PRZYPISANYCH DO NICH PRZYKŁADOWYCH PYTAŃ:



S (SUBSTITUTE - ZASTĄP)

Co możemy zamienić lub zastąpić jakimś rozwiązaniem, które już istnieje?
W jaki sposób możemy to zastąpić?
Co (które elementy, cechy, zasady, nazwy, wartości, technologie itp.) można zmienić w istniejącym rozwiązaniu?

C (COMBINE - POŁĄCZ)

Co możemy ze sobą połączyć?
Jak połączyć nowe rozwiązanie (produkt, usługę, pomysł itp.) z innymi rozwiązaniami już istniejącymi?
Z jakich zasobów możemy skorzystać?
Które nieobecne tu technologie można dodać do naszego rozwiązania?
Które części, materiały, pomysły itp. można ze sobą połączyć?

A (ADAPT - DOSTOSUJ)

Co można tu dodać lub przystosować?
Czy istnieją rozwiązania podobne do tego, nad którym pracujemy? Czego możemy się od nich nauczyć?
Co możemy skopiować lub naśladować? Jakie inne pomysły (spoza naszej dziedziny) możemy dodać do naszego rozwiązania?
Czy możemy dodać jakąś nową część, element, funkcjonalność?

M (MODIFY / MAGNIFY - MODYFIKUJ/POWIĘKSZ)

Co możemy powiększyć lub zmaksymalizować?
Jaki element moglibyśmy wzmocnić, powiększyć, wydłużyć, poszerzyć lub podnieść?
Jaką wartość możemy zwiększyć? Co możemy powielić?

P (PUT TO OTHER USE – WYKORZYSTAJ W INNYCH CELACH)

Jak inaczej możemy zastosować to rozwiązanie?
W jaki sposób możemy z niego korzystać?
Czy ktoś inny może z tego skorzystać?
Czy można go używać w innych kontekstach, obszarach, dziedzinach?

E (ELIMINATE - USUŃ)

Jak możemy uprościć nasze rozwiązanie?
Co możemy usunąć?
Co jest w nim niepotrzebne?
Czy możemy je podzielić na mniejsze części?

R (ODWRÓĆ/PRZEARANŻUJ - REVERSE / REARRANGE)

Czy możemy zorganizować coś w inny sposób?
Czy możemy zmienić kolejność?
Czy możemy zrobić coś przeciwnego do istniejącego rozwiązania?
Czy cokolwiek w obecnym rozwiązaniu można odwrócić, odkręcić lub postawić do góry nogami?



A series of horizontal green lines spaced evenly down the page, providing a template for handwriting practice. The lines are parallel and extend across the width of the page.



MYŚLENIE KOMPUTACYJNE – SCENARIUSZ WARSZTATU

Autorka: *Silje Grøtan Torp*

Opiekunka obszaru „Kreatywność”: *Agnieszka Koszowska*

UCZETNICZY:

Użytkownicy bibliotek, przede wszystkim osoby korzystające z bibliotecznych twórczych przestrzeni.

OPIS WARSZTATU:

Myślenie komputacyjne jest metodą szukania rozwiązań różnych złożonych problemów. Wykorzystuje sposoby rozwiązywania zadań używane w informatyce, lecz można je zastosować także w innych obszarach, np. do planowania nowych działań biblioteki.

Myślenie komputacyjne to proces składający się z kilku etapów: dzielenia problemu na mniejsze, łatwiejsze do przeanalizowania części składowe, rozpoznawania wzorców i zależności, eliminowania nieistotnych elementów, a następnie tworzenia instrukcji (algorytmu) postępowania. W pracy tą metodą wykorzystuje się abstrahowanie, uogólnianie, tworzenie modeli rzeczywistości i projektowanie takich rozwiązań, które można łatwo zaadaptować do rzeczywistego problemu.

Jeśli biblioteka organizuje różne twórcze zajęcia lub prowadzi przestrzeń twórczą, może zaproponować swoim użytkownikom ćwiczenia myślenia komputacyjnego, które rozwijają umiejętność pracy z problemami. Można też wykorzystać tę metodę pracy podczas warsztatów dotyczących np. podstaw programowania czy technik efektywnego uczenia się.

Scenariusz „Myślenie komputacyjne” to propozycja zajęć w bibliotece, podczas których uczestnicy zapoznają się z założeniami myślenia komputacyjnego, a następnie rozwiązują prosty problem wykorzystując tę metodę pracy i ucząc się przez zabawę.

CELE:

Uczestnicy warsztatu:

- * dowiadują się, czym jest myślenie komputacyjne i jak można je wykorzystać w celu rozwiązania jakiegoś problemu,
 - * wykonują proste ćwiczenie, w trakcie którego stosują metodę myślenia komputacyjnego,
 - * rozwijają umiejętności logicznego myślenia, formułowania problemu, analizowania, rozpoznawania schematów i tworzenia algorytmów.
-

METODY I FORMY PRACY:

- * wykład, prezentacja multimedialna,
- * ćwiczenie, praca w grupach,
- * dyskusja w małych grupach (do 5 osób),
- * dyskusja na forum grupy.

Potrzebne materiały: papier, ołówki.

MATERIAŁY DO WYKORZYSTANIA:

„Gra bez instrukcji – odkryj zasady” (materiały do gry są dostępne pod scenariuszem).

DODATKOWE ZASOBY, LINKI, MATERIAŁY EDUKACYJNE ITP.:

Przed zorganizowaniem warsztatu warto zapoznać się z opisem myślenia komputacyjnego oraz pracy tą metodą. Informacje można znaleźć na następujących stronach (w języku angielskim):

- * „Myślenie komputacyjne dla nauczycieli” - bezpłatny kurs online, udostępniony przez firmę Google. Można go wykorzystać do samodzielnej nauki lub na zajęciach z grupami. Zawiera teksty i filmy wideo: <https://computationalthinkingcourse.withgoogle.com/unit>
- * Materiały edukacyjne dostępne w serwisie Bitesize prowadzonym przez firmę BBC. Zawiera opisy poszczególnych komponentów myślenia komputacyjnego oraz testy sprawdzające: <https://www.bbc.co.uk/education/topics/z7tp34j>
- * Kurs online na temat myślenia komputacyjnego dostępny na platformie Code.org. Jest skierowany przede wszystkim do dzieci i młodzieży, ale mogą z niego korzystać także osoby

dorośle: <https://studio.code.org/s/course3/stage/1/puzzle/1>

- * What is Computational Thinking (film): <https://www.youtube.com/watch?v=DFLKZmFWuE0>
- * What is Computational Thinking? (film):
https://www.youtube.com/watch?time_continue=11&v=sxUJKn6TJOI

Wybrane materiały w języku polskim:

J. Stańdo, M. Spławska-Murmyło, Sposoby kształtowania u uczniów zdolności algorytmicznego rozwiązywania problemów: <https://www.ore.edu.pl/wp-content/plugins/download-attachments/includes/download.php?id=16264>

Umiejętności okołoprogramistyczne i myślenie komputacyjne:
<https://www.szkolazklasa.org.pl/materiały/umiejtnosci-okoloprogramistyczne-myslenie-komputacyjne/>

Maciej M. Sysło. Myślenie komputacyjne. Nowe spojrzenie na kompetencje informatyczne:
http://files.programowanie-kodowanie.webnode.com/2000000006-1a5371b4fe/My%C5%9Blenie_Komputacyjne_lwE2014_MM Syslo.pdf

PRZYKŁADOWY PLAN 90-MINUTOWEGO WARSZTATU:

Czas	Nazwa aktywności	Potrzebne materiały
20 min	<p>Przywitanie uczestników, przedstawienie się osoby prowadzącej, informacja o tematyce warsztatu</p> <p>Osoba prowadząca przedstawia się grupie i przekazuje najważniejsze informacje związane z przebiegiem warsztatu.</p> <p>Dla większości uczestników może to być pierwszy kontakt z myśleniem komputacyjnym, niezbędne jest więc krótkie wprowadzenie do tej metody.</p> <p>Przygotowując prezentację można zainspirować się np. tym materiałem: https://www.youtube.com/watch?v=DFLKZmFWuE0</p> <p>Jeśli uczestnicy znają język angielski, można na początku wyświetlić film przygotowany przez firmę</p>	Prezentacja multimedialna z podstawowymi informacjami o przedmiocie warsztatu.

	<p>Google: https://www.youtube.com/watch?time_continue=11&v=sxUJKn6TJOI</p> <p>W sieci znajdziesz wiele filmów i prezentacji nt. myślenia komputacyjnego (w wyszukiwarce możesz też wpisać używany zamiennie termin „myślenie algorytmiczne”).</p>	
30 min	<p>Ćwiczenie „Gra bez instrukcji – odkryj zasady”</p> <p>W metodzie pracy wykorzystującej myślenie komputacyjne w celu rozwiązania jakiegoś problemu wyróżnia się cztery etapy procesu:</p> <p>Etap 1. Dekompozycja:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sformułowanie problemu i rozłożenie go na części składowe, <p>Etap 2. Analiza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozpoznanie prawidłowości właściwych problemowi, <p>Etap 3. Abstrahowanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - eliminowanie elementów nieistotnych przez uogólnianie, <p>Etap 4. Tworzenie algorytmu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozwiązanie problemu. <p>Celem ćwiczenia: „Gra bez instrukcji” jest odkrycie przez uczestników zasady gry, poprzez zastosowanie myślenia komputacyjnego.</p> <p>Wskazówki:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Podziel uczestników na mniejsze grupy (2-4-osobowe). 2. Zachęcaj do poszukiwania schematów poprzez zakreślanie fragmentów pasujących do siebie wypowiedzi graczy. 	Papier, ołówki

	<p>3. Następnym krokiem jest wyabstrahowanie różnic – poprzez podkreślenie różniących się słów w wypowiedziach graczy.</p> <p>4. Uczestnicy powinni utworzyć szablon skryptu gry, przepisując zakreślone pasujące do siebie fragmenty i pozostawiając podkreślone słowa jako puste pola.</p> <p>5. Następnie uczestnicy tworzą listę instrukcji dotyczących tego, jak należy grać w tę grę. Instrukcje stanowią algorytm rozwiązania problemu.</p> <p>6. Spróbujcie zagrać w grę, korzystając z utworzonego algorytmu.</p>	
20 min	<p>Podsumowanie</p> <p>Rozmowa w grupach i na forum na temat pracy nad zadaniem. Przykładowe pytania:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Czy dla wszystkich zrozumiałe było to, w jaki sposób zastosowali cztery etapy myślenia komputacyjnego w celu rozwiązania zadania? - Jakie mogą być inne zastosowania myślenia komputacyjnego? <p>Jeśli w bibliotece działa twórcza przestrzeń lub organizowane są różne zajęcia edukacyjne (np. dotyczące nauki podstaw programowania czy modelowanie w 3D), można skorzystać z tej metody na zajęciach z użytkownikami. Zastanów się, czy i jak można zastosować tę metodę do rozwiązania jakiegoś problemu społecznego.</p>	

GRA BEZ INSTRUKCJI – ODKRYJ ZASADY (MATERIAŁY DO GRY)

Odkryj zasady gry – przeczytaj o tym, co zrobili trzej gracze. Zakreśl podobne, pasujące do siebie fragmenty, występujące w wypowiedziach wszystkich graczy. Podkreśl słowa, które różnią się pomiędzy sobą we wszystkich wypowiedziach.

Gracz nr 1:

Wybrałem lwa i rzuciłem kostką. Padło 6, potem 4, a następnie 2. To oznacza, że mam narysować czarne ciastko na ogonie lwa.

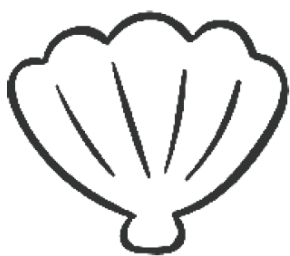
Gracz nr 2:

Wybrałem osła i rzuciłem kostką. Padło: 3, potem 2, a następnie 1. To oznacza, że mam narysować żółtego ananasa na głowie osła.

Gracz nr 3:

Wybrałem szczeniaka i rzuciłem kostką. Padło: 5, potem 3, a następnie 5. To oznacza, że mam narysować różową rybę na nosie szczeniaka.

Popracuj nad problemem wykorzystując cztery etapy myślenia komputacyjnego: rozłóż problem na części składowe, wyszukaj prawidłowości, wyeliminuj to, co nie pasuje, a następnie wykonaj szablon instrukcji. Wypełnij poniższą tabelę zakreślonymi wcześniej elementami. W miejscu na pominięte (różniące się między sobą) elementy zostaw puste pola.



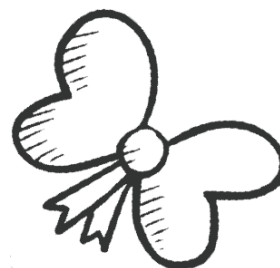
muszla



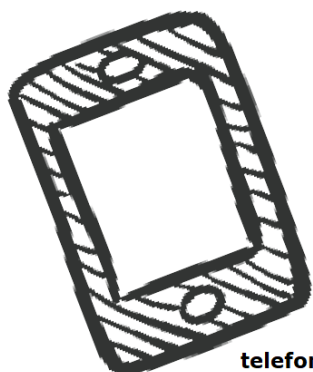
ananas



ciastko



kokarda

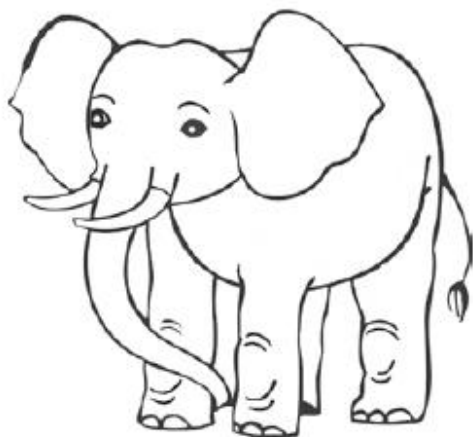
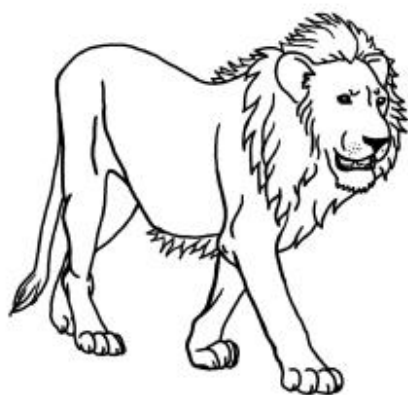
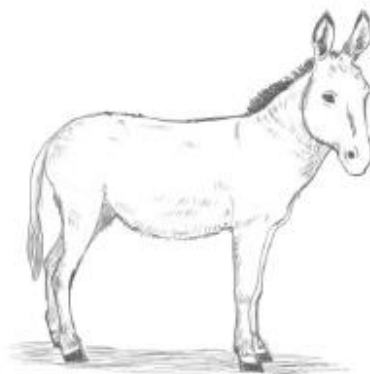


telefon



ryba

Kolor:	Przedmioty:	Część:
1. Czerwony	1. Telefon	1. Głowa
2. Niebieski	2. Ananas	2. Ogon
3. Żółty	3. Ryba	3. Przednia łapa (noga) / Tylna łapa (noga) / Kopyto
4. Zielony	4. Ciastko	4. Brzuch
5. Różowy	5. Muszla	5. Nos
6. Czarny	6. Kokarda	6. Grzbiet



Źródło: <https://drive.google.com/file/d/0B2vfkkC4oUkft3VwS01VZTBmYzQ/view>



STWÓRZMY TWÓRCZĄ PRZESTRZEŃ W NASZEJ BIBLIOTECE! SCENARIUSZ WARSZTATU

Autorka, opiekunka obszaru „Kreatywność”: Agnieszka Koszowska

UCZESTNICY:

Dorośli i młodzież (użytkownicy biblioteki i – jeśli to możliwe – osoby, które dotychczas z niej nie korzystały) – maks. 20 osób.

Sugerujemy, by w warsztacie wzięli też udział pracownicy bibliotek z różnych jej działów, zajmujący się realizacją projektów lub cyklicznych działań w bibliotece (np. programów edukacyjnych).

Opis warsztatu:

Warsztat jest propozycją spotkania dla mieszkańców, organizowanego w bibliotece, w której planowane jest uruchomienie przestrzeni twórczej typu „makerspace” (lub innej). Mogą wziąć w nim udział osoby w różnym wieku – będące użytkownikami biblioteki lub z niej niekorzystające – zainteresowane jego tematyką.

Podczas warsztatu uczestnicy dowiadują się, jakimi zasobami dysponuje biblioteka i co może ludziom zaoferować w planowanej twórczej przestrzeni, dzielą się pomysłami na to, jak można wykorzystać tę przestrzeń i zasoby biblioteki, a także zgłaszają swoje potrzeby dotyczące zajęć, które można tam zorganizować. Spotkanie służy także temu, by zachęcić ludzi do zaangażowania się w organizację i działania nowej przestrzeni – uczestnicy rozmawiają o tym, co sami mogliby wnieść do tego przedsięwzięcia, np. jako wolontariusze czy osoby współprowadzące zajęcia.

Efektom spotkania może być lista najbardziej potrzebnych działań, od których nowa przestrzeń twórcza mogłaby zacząć swoją działalność, a także grupa zainteresowanych „współtwórców”.

Warsztat można zorganizować zarówno w bibliotece, która już uruchomiła taką przestrzeń i szuka pomysłów na nowe zajęcia czy działania, jak i w bibliotece, która dopiero ją przygotowuje.

CELE:

- * zbadanie potrzeb mieszkańców dotyczących twórczych zajęć organizowanych w bibliotece,
- * zaznajomienie mieszkańców z zasobami, które posiada biblioteka, a które mogą nie być oczywiste dla jej użytkowników (i osób które z niej nie korzystają), takich jak dostępna przestrzeń, wyposażenie, sprzęt czy oprogramowanie,
- * zebranie pomysłów na twórcze działania w bibliotece, np. do wykorzystania na „rozruch” jej twórczej przestrzeni,
- * sprawdzenie, czy, i w jakim stopniu, mieszkańcy są gotowi do zaangażowania się w organizację i działania twórczej przestrzeni, np. jako wolontariusze, współtwórcy czy osoby prowadzące konkretne zajęcia,
- * jeśli to możliwe – utworzenie nieformalnej grupy osób wspierających bibliotekę w realizacji przedsięwzięcia: takich które pomogą bibliotece uruchomić przestrzeń i przygotować konkretne działania.

UMIEJĘTNOŚCI, KOMPETENCJE, POSTAWY:

Uczestnicy:

- * zapoznają się z zasobami biblioteki, które można wykorzystać do różnych twórczych działań,
 - * dowiadują się, jakie korzyści może im przynieść nowe przedsięwzięcie biblioteki (a także jakie korzyści może ono przynieść całej społeczności),
 - * uczą się generować nowe pomysły,
 - * nabywają i rozwijają umiejętności społeczne, w tym umiejętności autoprezentacji i wystąpień publicznych,
 - * rozwijają umiejętności dyskusji, prezentowania i omawiania swoich pomysłów w grupie,
 - * ćwiczą otwartość na poglądy i opinie innych osób.
-

METODY I FORMY PRACY:

- * prezentacja multimedialna,

- * dyskusja w grupach,
- * prezentacje publiczne,
- * burza mózgów.

POMOCE EDUKACYJNE I NIEZBĘDNE MATERIAŁY:

- * wykład, prezentacja multimedialna (jako pomoc dla osoby prowadzącej w przekazywaniu wiedzy oraz wskazówek do ćwiczeń),
 - * flipchart, arkusze papieru, pisaki, kartki samoprzylepne, małe pudełko, kolorowe paski papieru, zszywacz,
 - * aranżacja przestrzeni pozwalająca na pracę w grupach (np. cztery stoliki, po jednym na grupę).
-

DODATKOWE ZASOBY, LINKI, MATERIAŁY EDUKACYJNE, POLECANA LITERATURA ITP.

Materiały edukacyjne opracowane w ramach projektu „Daily Innovators and Daily Innovators in the Libraries”, dotyczące kreatywności i myślenia projektowego w bibliotece

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

Creative spaces in public libraries: a toolkit:

www.libraries.vic.gov.au/downloads/2014_Shared_Leadership_Program_Presentation_Day/creative_spaces.pdf

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>

The Impact of Libraries as Creative Spaces:

<http://www.plconnect.slq.qld.gov.au/manage/research/libraries-as-creative-spaces>

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

CZYNNIKI RYZYKA I WSKAZÓWKI, JAK UNIKNĄĆ PRZESZKÓD:

Jeśli uczestnicy są osobami w różnym wieku, mają różnorodne umiejętności i doświadczenia życiowe, wyzwaniem może być przygotowanie takiej komunikacji przedsięwzięcia, która trafi do wszystkich osób. Część osób może sama doświadczać różnych barier czy trudności komunikacyjnych. Osoby zainteresowane tematem spotkania mogą być utalentowane, twórcze i mieć dobre pomysły, może się jednak zdarzyć, że trudno im będzie je przekazać.

Grupa powinna być różnorodna – wówczas pozyskamy więcej wartościowych sugestii, opinii i komentarzy na temat naszych pomysłów. Warto dobrze przygotować się do spotkania (lub nawet zorganizować więcej niż jedno, jeśli zainteresowane osoby znacząco różnią się wiekiem). Podczas warsztatu osoba prowadząca powinna zachęcać wszystkich uczestników do aktywnego udziału w ćwiczeniach.

PRZYKŁADOWY PROGRAM 130-MINUTOWEGO WARSZTATU

Czas	Nazwa aktywności	Potrzebne materiały
10 min	Powitanie Przedstawienie się osoby prowadzącej, podstawowe informacje o tematyce warsztatu.	Prezentacja multimedialna z podstawowymi informacjami o przedmiocie warsztatu.
50 min	1. Ćwiczenie wprowadzające – „Przedstaw swojego sąsiada” (15 min)	slajdy, kartki post-it, małe pudełko,

	<p>Ustawiamy krzesła w okręgu. Osoba prowadząca prosi, by uczestnicy dobrali się w pary w taki sposób, że każda osoba dobiera sobie kogoś, kogo nie zna i/lub kogoś, od kogo się w jakiś sposób różni, np. pod względem płci, koloru włosów itp. Uczestnicy rozmawiają ze sobą w parach, przedstawiając się sobie i podając takie informacje, jak: imię, zajęcie, hobby i zainteresowania oraz interesującą lub zabawną historię z życia. Każda osoba mówi przez mniej więcej 2 minuty. Następnie wszyscy po kolei krótko przedstawiają grupie swojego partnera, dodając jakąś interesującą lub zabawną historię, o której usłyszeli podczas rozmowy.</p> <p>2. Mini-tour po bibliotece i pokaz twórczej przestrzeni (jeśli już istnieje) lub planowanego wyposażenia (20 min lub mniej – zależnie od wielkości biblioteki)</p> <p>Osoba prowadząca (najlepiej, jeśli jest też osobą zarządzającą biblioteką albo odpowiedzialną za powstającą przestrzeń) prezentuje grupie przestrzeń biblioteki przeznaczoną na różne twórcze działania, oraz zasoby dostępne w tej przestrzeni. Warto podać uczestnikom takie informacje jak:</p> <ul style="list-style-type: none"> – powierzchnia, lokalizacja, rozplanowanie, dostępność dla osób niepełnosprawnych itp., – wyposażenie, meblowanie, – dostępny sprzęt i oprogramowanie. <p>Podczas pokazu osoba prowadząca krótko opowiada o szczególnie ciekawych zasobach biblioteki (lub, jeśli to możliwe, pokazuje je) – zwłaszcza takich, które nie są zazwyczaj</p>	<p>flipchart, arkusze papieru, markery, długopisy, kolorowe paski papieru, zszywacz</p>
--	--	---

kojarzone z biblioteką, mogą wzbudzić zainteresowanie uczestników i pomóc im w wymyślaniu pomysłów na działania. Może to być na przykład:

- zaawansowane oprogramowanie dla twórców dostępne w bibliotece (np. komercyjne lub bezpłatne programy do obróbki zdjęć),
- kursy e-learningowe dostępne w bibliotece za darmo,
- zajęcia edukacyjne, kursy, grupy lub kluby dla osób zainteresowanym jakimś tematem,
- szczególnie interesujące zbiory biblioteczne,
- dostępne w bibliotece urządzenia (na przykład drukarka 3D).

2. Ćwiczenie „łańcuch talentów” (15 min)

We wprowadzeniu do tego ćwiczenia osoba prowadząca krótko opowiada o tym, jakie znaczenie mają talenty, na przykład: „Ludzie mają różne talenty, niektóre z nich mogą być bardzo niezwykle, inne dotyczą spraw codziennych (takich jak np. przygotowywanie smacznej kawy). Każdy talent to duży atut – odpowiednio wykorzystany może pomóc w rozwoju całej grupie (a nawet całej społeczności). Dlatego warto się dzielić umiejętnościami i talentami – wszyscy na tym skorzystamy. Niektórych umiejętności można się nauczyć, niektóre mogą zostać odkryte w sprzyjających okolicznościach. Dlatego warto być otwartym, gotowym do dzielenia się z innymi i przygotowanym na różne odkrycia”.

	<p>Następnie każda osoba otrzymuje trzy paski papieru w różnych kolorach i zapisuje na nich swoje trzy talenty lub umiejętności. Osoba prowadząca zbiera wszystkie paski i spina je zszywaczem, tak aby powstał łańcuch. Każda osoba przekazująca swoje paski opowiada krótko o tym, co na nich napisała. W efekcie ćwiczenia powstaje łańcuch talentów.</p> <p>Łańcuch można zawiesić w pomieszczeniu, w którym odbywa się warsztat. Można do niego nawiązywać w dalszych częściach warsztatu.</p>	
15 min	Przerwa	
45 min	<p>3. Ćwiczenie: pomysły na twórczą przestrzeń – dyskusje w małych grupach (25 min)</p> <p>Dzielimy uczestników na cztery grupy o mniej więcej równej liczbie osób (można zastosować dowolną metodę podziału).</p> <p>Każda grupa dyskutuje o jednym spośród następujących tematów:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jakich nowych umiejętności możemy się nauczyć lub jaki talent rozwijać w bibliotece? W jaki sposób moglibyśmy to zrobić? Podajemy pomysły na konkretne zajęcia, np. zajęcia teatralne, warsztaty druku 3D, animacji poklatkowej, kreatywnego pisania, nauka Photoshopa itp. Zwracamy szczególną uwagę na umiejętności i talenty, którymi mogą być zainteresowane (lub ich potrzebować) osoby młode (16-35 lat). - Jakich nowych umiejętności możemy się nauczyć lub jaki talent rozwijać w bibliotece? W jaki sposób moglibyśmy to zrobić? Podajemy pomysły na konkretne zajęcia, np. zajęcia teatralne, warsztaty druku 3D, animacji 	

poklatkowej, kreatywnego pisania, nauka Photoshopa itp. **Zwracamy szczególną uwagę na umiejętności i talenty, którymi mogą być zainteresowane (lub ich potrzebować) osoby dorosłe pracujące (36-65 lat).**

- Jakich nowych umiejętności możemy się nauczyć lub jaki talent rozwijać w bibliotece? W jaki sposób moglibyśmy to zrobić? Podajemy pomysły na konkretne zajęcia, np. zajęcia teatralne, warsztaty druku 3D, animacji poklatkowej, kreatywnego pisania, nauka Photoshopa itp. **Zwracamy szczególną uwagę na umiejętności i talenty, którymi mogą być zainteresowane (lub ich potrzebować) osoby dorosłe ze specjalnymi potrzebami (bezrobotni, niepełnosprawni, młodzi rodzice itp.).**

- Jakich nowych umiejętności możemy się nauczyć lub jaki talent rozwijać w bibliotece? W jaki sposób moglibyśmy to zrobić? Podajemy pomysły na konkretne zajęcia, np. zajęcia teatralne, warsztaty druku 3D, animacji poklatkowej, kreatywnego pisania, nauka Photoshopa itp. **Zwracamy szczególną uwagę na umiejętności i talenty, którymi mogą być zainteresowane (lub ich potrzebować) osoby w wieku powyżej 65 lat.**

Omawiając swoje tematy uczestnicy spisują propozycje działań (zajęć, warsztatów, spotkań itp.), w których chcieliby wziąć udział sami lub uważają, że mogłyby one być przydatne dla osób z ich otoczenia, należących do poszczególnych grup odbiorców. Notują swoje propozycje na karteczkach samoprzylepnych.

Następnie każda grupa przedstawia swoje propozycje pozostałym uczestnikom. Inne osoby mogą coś dodać do listy propozycji, jeśli jest taka potrzeba. Osoba prowadząca zbiera karteczki z pomysłami, wstępnie je segreguje (według tematów, grup docelowych, rodzajów aktywności itp.) i przykleja na flipcharcie. W ten sposób powstają proste mapy myśli dotyczące pomysłów na działania twórczej przestrzeni. Warto zrobić zdjęcia map, by móc je wykorzystać i rozwijać w przyszłości.

4. Ćwiczenie: „Podzielmy się talentami – stwórzmy razem twórczą przestrzeń w bibliotece” (20 min)

Celem ćwiczenia (dyskusji) jest zachęcenie uczestników do podzielenia się swoimi talentami lub wiedzą i do zaangażowania się we współtworzenie twórczej przestrzeni w bibliotece. Osoba prowadząca przekazuje uczestnikom możliwości, jakie w tym zakresie oferuje dana biblioteka. Może to być na przykład:

- wolontariat (wolontariusze prowadzą lub współprowadzą zajęcia, spotkania itp.) – tu należy krótko przekazać, na jakich zasadach zatrudniani są wolontariusze,
- zatrudnienie z możliwością wynagrodzenia (jeśli istnieje taka możliwość) – np. zlecenie prowadzenia zajęć w ramach takich programów jak „Artist in Residence” czy „Maker in Residence”, projektów finansowanych przez UE itp.

- sponsorowanie jakichś działań czy wydarzeń w zamian za reklamę (jeśli istnieje taka możliwość),

- wystawa prac lokalnych artystów,

- wymiana wiedzy (ktoś uczy innych jakichś umiejętności i w zamian uczy się od innych czegoś nowego),

- nieodpłatne dzielenie się wiedzą lub doświadczeniem w zamian za możliwość korzystania z komercyjnego oprogramowania lub określonego sprzętu (jeśli to możliwe),

- regularne spotkania np. o formule klubowej prowadzone przez mieszkańców połączone z wystawą tworzonych dzieł (dostępną dla szerszej publiczności).

Osoba prowadząca zachęca do dyskusji i zbiera pomysły na zaangażowanie się uczestników w poszczególne działania albo pomysły na zaproszenie innych mieszkańców, którzy mogą być taką możliwością/ofertą zainteresowani. Tworzy listę osób gotowych do zaangażowania się w organizację wspólnej przestrzeni. Podczas dyskusji stara się docenić zaangażowanie wszystkich osób, nawiązując do ich talentów (np. tych, które pojawiły się w łańcuchu) i podkreślając otwartość, gotowość oraz chęć działania.

Jeśli chęć zaangażowania się zadeklaruje wiele osób, osoba prowadząca zachęca te osoby do ponownego spotkania i omówienia możliwości stworzenia grupy wspierającej twórczą przestrzeń w bibliotece. Jeśli taka grupa by powstała, mogłaby się przekształcić w mniej lub bardziej sformalizowaną grupę, np.

	<p>stowarzyszenie lokalnych twórców działające przy bibliotece. Jej członkowie mogliby zostać „ambasadorami” twórczej przestrzeni, działać (także rzeczniczo) w imieniu biblioteki i pomagać promować jej działalność.</p>	
10 min	<p>Refleksje i zakończenie spotkania</p> <p>Uczestnicy dzielą się refleksjami na temat warsztatu. Osoba prowadząca podsumowuje spotkanie i podkreśla, że wszystkie pomysły zostaną wnikliwie przeanalizowane, a nowa przestrzeń i oferta pierwszych twórczych działań będą dostępne wkrótce.</p>	