

Agnieszka Koszowska  
Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego  
agnieszka.koszowska@frsi.org.pl

## Twórcze przestrzenie w bibliotekach publicznych – jak to działa w Polsce?

**Streszczenie:** W artykule została przedstawiona koncepcja twórczych przestrzeni (makerspace i innych): czym jest taka przestrzeń, jak może być zorganizowana i prowadzona w bibliotece publicznej, jakie może realizować działania i jakie korzyści z prowadzenia takiej przestrzeni może odnieść biblioteka i mieszkańcy. Omówiono przygotowanie i przeprowadzenie projektu „Kluby kreatywności w bibliotekach (edycja pilotażowa)”, który zrealizowała Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego. Na podstawie badania ankietowego przeprowadzonego w pięciu bibliotekach biorących udział w projekcie przedstawiono dotychczasowe doświadczenia twórczych przestrzeni (tu pod nazwą „klubów kreatywności”) powstałych w ramach projektu.

**Słowa kluczowe:** makerspace, kluby kreatywności, Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego

Ostatnie kilkanaście lat w historii polskich bibliotek publicznych to czas intensywnego rozwoju. Ogólnopolskie programy wspierające modernizację bibliotek, a także regionalne i lokalne inwestycje finansowane ze środków publicznych w znaczący sposób poprawiły zarówno infrastrukturę biblioteczną, jak i przygotowanie bibliotekarzy do wyzwań wieku XXI. Pojawiło się w Polsce wiele spektakularnych, nowoczesnie wyposażonych budynków bibliotek, technologie trafiły nawet do najmniejszych filii bibliotecznych, a dostęp do internetu stał się oczywistością.

Diametralnie zmieniło się myślenie o tym, czym jest biblioteka, jaką rolę pełni w swoim środowisku i jak może służyć ludziom najlepiej. Dawnych „czytelników” zaczęto nazywać „użytkownikami”, „klientami”, „odbiorcami” lub po prostu „mieszkańcami” korzystającymi, lub nie, z usług biblioteki. Częściej niż o „księgozbiorach” czy „liczbach woluminów” mówi się teraz o zasobach biblioteki (nie tylko książkowych), dostępnych dla wszystkich zainteresowanych. Budynek biblioteczny – dawniej służący przede wszystkim do przechowywania zbiorów – jest także miejscem spotkań dla mieszkańców. Fizyczna przestrzeń stała się więc kolejnym zasobem biblioteki: ważnym i poszukiwanym, bo odpowiadającym na potrzebę spotkania z żywym człowiekiem, rozmowy i wspólnego działania.

Wraz z pojawianiem się nowych zjawisk i wyzwań cyfrowego świata, biblioteki wprowadzają do swojej oferty różne działania będące odpowiedzią na potrzeby odbiorców. Bibliotekom publicznym, inaczej niż szkołom i innym instytucjom systemu edukacji, łatwiej jest wdrożyć nową usługę czy program edukacyjny o określonej tematyce, jeśli zdiagnozują w swoim otoczeniu takie zapotrzebowanie. Mogą też, nie ponosząc większych kosztów, przystępować do projektów, dzięki którym zyskują świeże zasoby i możliwość udziału w szkoleniach. W taki sposób, dzięki projektom realizowanym przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego wraz z partnerami, polskie biblioteki zaangażowały się w działania (wprowadzając ofertę warsztatów czy

spotkań dla mieszkańców) związane m.in. z takimi tematami, jak wielokulturowość<sup>1</sup>, nauka programowania<sup>2</sup>, fake newsy<sup>3</sup>, debaty lokalne<sup>4</sup> i makerspace'y, czyli twórcze przestrzenie<sup>5</sup>.

Twórcze przestrzenie (typu makerspace i inne) powstają w bibliotekach na całym świecie już od wielu lat, a szczególną popularność zyskały w Stanach Zjednoczonych. Złożyło się na to kilka czynników. Po pierwsze, jest to efekt poszukiwania przez biblioteki nowych propozycji dla mieszkańców, zwłaszcza młodych osób, które coraz mniej interesują się tradycyjnymi usługami bibliotek, takimi jak wypożyczanie książek. Stąd akcent na biblioteczną przestrzeń – miejsce spotkania, miejsce działania i (co ważne!) miejsce, w którym można samemu coś stworzyć i skorzystać z różnych innowacji: drukarek 3D, gier VR, laserów, robotów itp.<sup>6</sup>. Po drugie, modny na całym świecie stał się trend „Do It Yourself” (pol. zrób to sam), czyli zainteresowanie twórczością i rękodziełem – wytwarzaniem lub przerabianiem przedmiotów codziennego użytku na własne potrzeby, a także dzieleniem się efektami tych działań z innymi. Dzięki upowszechnieniu narzędzi i usług sieciowych praktycznie każdy może dziś stworzyć bloga, chwalić się swoją twórczością odbiorcom z całego świata, a nawet zarabiać na tym pieniądze. Po trzecie, w ostatnich latach ruch DIY znacznie się zbliżył do ruchu mejkerskiego, którego zwolennicy także chcą tworzyć i wytwarzać fizyczne przedmioty, lecz w dużo większym stopniu korzystają z możliwości technologicznych i rozwijają własne rozwiązania. Dlatego w przestrzeniach typu makerspace częstym wyposażeniem są drukarki 3D (wraz z narzędziami do samodzielnego projektowania trójwymiarowych obiektów, które można samemu wydrukować), lasery do wycinania w drewnie, winylu, filcu itp., a także wszelkie narzędzia służące do własnoręcznego konstruowania nowych urządzeń (nazywanego automatyką domową). Wreszcie po czwarte, zmienia się na całym świecie podejście do edukacji w ogóle, a do uczenia się w szczególności. W coraz większym stopniu podkreśla się wagę uczenia się przez całe życie i w różnych okolicznościach – istotną rolę odgrywają tu biblioteki publiczne jako instytucje edukacji pozaformalnej. Coraz bardziej powszechne staje się przekonanie o potrzebie rozsądnego adaptowania technologii w procesie nauczania i uczenia się, a także o tym, że efektywna nauka to nauka poprzez działanie: eksperymentowanie, tworzenie, praktyczne projekty, popełnianie błędów, wymianę doświadczeń, współpracę. Szczególne znaczenie przypisuje się dziedzinom, które w większym stopniu powinny być obecne w programach nauczania w szkole oraz w projektach edukacyjnych realizowanych poza formalnym systemem edukacji. Przykładem jest nauka programowania – ze względu na niedobór programistów na rynku pracy i coraz większe potrzeby rynku związane z tym zawodem. Stąd też popularność akronimu

---

<sup>1</sup> Wielokulturowa biblioteka – poradnik i inspiracje bibliotek polskich i norweskich. W: *Biblioteki.org* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: [https://biblioteki.org/poradniki/wielokulturowa\\_biblioteka.html](https://biblioteki.org/poradniki/wielokulturowa_biblioteka.html).

<sup>2</sup> *Link do przyszłości* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <http://linkdoprzyszlosci.pl/>.

<sup>3</sup> Kliknij. Sprawdź. Zrozum. Jak świadomie korzystać z informacji. W: *Biblioteki.org* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w:

[https://www.biblioteki.org/artykuly/Kliknij\\_Sprawdz\\_Zrozum\\_Jak\\_swiadomie\\_korzystac\\_z\\_informacji.html](https://www.biblioteki.org/artykuly/Kliknij_Sprawdz_Zrozum_Jak_swiadomie_korzystac_z_informacji.html).

<sup>4</sup> Ponad 50 debat lokalnych w bibliotekach! Za nami II edycja projektu „Rozwijamy skrzydła Polski lokalnej”. W: *Biblioteki.org* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w:

[https://biblioteki.org/aktualnosci0/Ponad\\_50\\_debat\\_lokalnych\\_w\\_bibliotekach\\_Za\\_nami\\_II\\_edycja\\_projektu\\_Rozwijamy\\_skrzydla\\_Polski\\_lokalnej.html](https://biblioteki.org/aktualnosci0/Ponad_50_debat_lokalnych_w_bibliotekach_Za_nami_II_edycja_projektu_Rozwijamy_skrzydla_Polski_lokalnej.html).

<sup>5</sup> *Kluby kreatywności w bibliotekach* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <http://www.klubykreatywnosci.org>.

<sup>6</sup> KOSZOWSKA, A. O co chodzi z tymi drukarkami 3D? Makerzy i makerspace w bibliotece. W: *Bibliowizjer* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <http://bibliowizjer.blogspot.com/2014/02/o-co-chodzi-z-tymi-drukarkami-3d.html>.

STEM (występującego także w wariacie STEAM), oznaczającego dziedziny: Science (pol. nauki przyrodnicze), Technology (pol. technologia), Engineering (pol. inżynieria) i Mathematics (pol. matematyka). W wersji „STEAM” dodaje się literkę „A”, oznaczającą Art lub Arts (pol. sztuka albo sztuki piękne albo nauki humanistyczne), akcentując w ten sposób rolę twórczości artystycznej, dizajnu czy sztuk wizualnych<sup>7</sup>.

Warto podkreślić związek ruchów mejkerskich i DIY oraz ich dotychczasowych efektów w postaci działań realizowanych w konkretnych przestrzeniach z ważnymi społecznie tematami, obecnymi w debacie publicznej w kraju i za granicą, takimi jak:

- ekologia, *zero waste* – twórcze przestrzenie zachęcają do samodzielnego naprawiania urządzeń lub ich części zamiast kupowania nowych i produkowania niepotrzebnych odpadów;
- ochrona środowiska – mejkerzy promują korzystanie z przyjaznych środowisku środków transportu (np. w niektórych makerspace’ach tworzone są miniwarsztaty, w których można samodzielnie naprawić rower)<sup>8</sup>,
- wsparcie dla osób z niepełnosprawnościami – realizowane są projekty społeczne, w ramach których angażuje się mejkerów i twórcze przestrzenie w projektowanie urządzeń wspomagających funkcjonowanie osób z niepełnosprawnościami (np. drukowanie w 3D zaprojektowanych przez wolontariuszy protez medycznych)<sup>9</sup>,
- zdroworozsądkowe i świadome korzystanie z technologii – poprzez tworzenie, projektowanie, programowanie można nie tylko nabyć biegłość posługiwania się jakąś technologią, ale też nauczyć się z niej korzystać świadomie i unikać zagrożeń z nią związanych (takich jak uzależnienie, kradzież danych osobowych), a zasoby zebrane dzięki technologii (np. zbiory danych pozyskiwanych od indywidualnych użytkowników) spożytkować dla wspólnego dobra.

Ze względu na pewną niespójność stosowania terminu makerspace (czasem oznacza on pracownię, w której wytwarza się fizyczne przedmioty za pomocą określonych typów urządzeń, a czasem różne twórcze działania realizowane w danym miejscu), trudno jest znaleźć zarówno dobry polski odpowiednik, jak i satysfakcjonującą wszystkich definicję. W projektach Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego używany jest termin *twórcza przestrzeń* (z dopowiedzeniem, że chodzi też, ale nie zawsze o makerspace) i proponowana następująca definicja: *twórcza przestrzeń* (typu makerspace lub inna) to 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<sup>10</sup>.

---

<sup>7</sup> Jak sztuka pomaga modernizować. W: *Perspektywy* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: [http://www.perspektywy.pl/portal/index.php?option=com\\_content&view=article&id=2996:jak-sztuka-pomaga-modernizowac&catid=208&Itemid=397](http://www.perspektywy.pl/portal/index.php?option=com_content&view=article&id=2996:jak-sztuka-pomaga-modernizowac&catid=208&Itemid=397).

<sup>8</sup> STORK, A. Bike Repair Stands, Cycling in Ansbach. W: *U.S. Army* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: [https://www.army.mil/article/223549/bike\\_repair\\_stands\\_cycling\\_in\\_ansbach](https://www.army.mil/article/223549/bike_repair_stands_cycling_in_ansbach).

<sup>9</sup> 3D Printing Children’s Prosthetic Hands at Your Library. W: *The Digital Librarian* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <https://the-digital-librarian.com/2017/07/18/3d-printing-childrens-prosthetic-hands-at-your-library/>.

<sup>10</sup> KOSZOWSKA, A. Co to jest makerspace i jak zorganizować to w bibliotece? W: *Biblioteki.org* [online]. [Dostęp 20.11.2019]. Dostępny w: [https://biblioteki.org/poradniki/Co\\_to\\_jest\\_makerspace\\_i\\_jak\\_zorganizowac\\_to\\_w\\_bibliotece.html](https://biblioteki.org/poradniki/Co_to_jest_makerspace_i_jak_zorganizowac_to_w_bibliotece.html).

Twórczymi przestrzeniami lub tematyką działań, które często są w takich przestrzeniach prowadzone (jak np. nauka programowania), Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego zajmowała się w kilku projektach skierowanych do bibliotek i/lub do szkół. W ramach każdego z tych projektów zostały opracowane materiały edukacyjne (poradniki, podręczniki, scenariusze zajęć), które są dostępne dla wszystkich zainteresowanych. Te projekty to:

- „Kluby kreatywności w bibliotekach”, edycja pilotażowa (projekt skierowany do bibliotek, realizowany w ramach Programu Rozwoju Bibliotek) – informacje o projekcie oraz materiały<sup>11</sup>.
- „Kodowanie w bibliotece” (projekt skierowany do bibliotek, realizowany w ramach Programu Rozwoju Bibliotek). Biblioteki uczestniczące w projekcie otrzymały zestawy robotów edukacyjnych, tabletów i gier planszowych do nauki podstaw programowania. Więcej informacji o projekcie oraz pomocne materiały (np. wzory dokumentów) znajdują się na stronie [www.biblioteki.org](http://www.biblioteki.org).
- DIDEL – Daily Innovators and Daily Educators in the Libraries (projekt skierowany do bibliotek; realizowany w ramach programu Erasmus+, Partnerstwa strategiczne w edukacji dorosłych). W ramach obszaru tematycznego „Kreatywność” powstały materiały edukacyjne (opracowania i scenariusze zajęć) dotyczące m.in. tworzenia w bibliotekach twórczych przestrzeni<sup>12</sup>.
- „MoboLab – roboty i tablety w Twojej szkole” – projekt skierowany do szkół; finansowany z Funduszy Europejskich w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Mazowieckiego na lata 2014–2020, oś priorytetowa X „Edukacja dla rozwoju regionu”, działanie 10.1 „Edukacja ogólna i przedszkolna”, poddziałanie 10.1.2 „Edukacja ogólna w ramach ZIT”). Na [stronie projektu](#) można znaleźć przykładowe scenariusze zajęć dotyczące nauki podstaw programowania z wykorzystaniem robota edukacyjnego mBot, programowania bardziej zaawansowanego i konstruowania prostych urządzeń elektronicznych za pomocą zestawów Arduino, a także organizacji twórczych zajęć z wykorzystaniem tabletów, aplikacji mobilnych i techniki animacji poklatkowej.
- „Misja: programowanie” – projekt skierowany do szkół; współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa, działanie 3.2 „Innowacyjne rozwiązania na rzecz aktywizacji cyfrowej”). Na [stronie projektu](#) znajdują się materiały edukacyjne (podręcznik, scenariusze zajęć) dotyczące podstaw programowania, pomocne w organizacji i prowadzeniu zajęć z młodszymi dziećmi (klasy I–III).
- „Link do przyszłości” (skierowany do instytucji, w tym bibliotek, szkół i ośrodków kultury działających w miejscowościach do 100 tys. mieszkańców; realizowany przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego ze środków Microsoft, w ramach inicjatywy Youth Spark). W ramach projektu w całej Polsce powstały Lokalne Kluby Kodowania, w których prowadzone są warsztaty dotyczące podstaw nauki programowania z wykorzystaniem robotów, tabletów, gier i innych pomocy edukacyjnych. Informacje o projekcie oraz pomocne materiały są dostępne na [stronie projektu](#).

---

<sup>11</sup>Kluby kreatywności w bibliotekach, dz. cyt.

<sup>12</sup> Projekt DIDEŁ – pakiet edukacyjny dla bibliotek. W: *Biblioteki.org* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: [https://www.biblioteki.org/artykuly/Projekt\\_DIDEL\\_pakiet\\_educacyjny\\_dla\\_bibliotek.html](https://www.biblioteki.org/artykuly/Projekt_DIDEL_pakiet_educacyjny_dla_bibliotek.html).

Propozycją projektu „Kluby kreatywności w bibliotekach”, skierowanego do bibliotek publicznych, Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego nawiązała do idei ruchu mejskierskiego i koncepcji makerspace. Na potrzeby projektu zaproponowano termin *klub kreatywności* na określenie bibliotecznej twórczej przestrzeni typu makerspace albo innej, działającej w najbardziej dogodnej dla biblioteki i użytkowników formie organizacyjnej.

Edycja pilotażowa projektu, obejmująca rekrutację bibliotek, przekazanie pięciu wyłonionym bibliotekom dotacji na uruchomienie klubów, przeprowadzenie szkoleń dla bibliotekarzy oraz konkursu dla klubów na najciekawsze relacje z działaniami, trwała od czerwca 2018 r. do marca 2019 r. Powstała [strona internetowa projektu](#), na której znalazły się materiały edukacyjne oraz informacje o klubach kreatywności powstałych w bibliotekach, które uczestniczyły w projekcie. Nagrano też film o projekcie, pokazujący działania klubu kreatywności z Miejskiej Biblioteki Publicznej w Oświęcimiu Galerii Książki<sup>13</sup>.

Cele projektu zdefiniowano jako:

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

Rekrutację bibliotek przeprowadzono w formie ogólnopolskiego konkursu – mogła wziąć w nim udział każda biblioteka publiczna, która brała udział przynajmniej w jednym programie lub projekcie zrealizowanym przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego. Oceniano pomysł na koncepcję klubu kreatywności oraz zasoby biblioteki i jej zdolność instytucjonalną do jego zorganizowania i prowadzenia.

Biblioteki uczestniczące w konkursie poproszono o opisanie pomysłu na klub, w tym o to: kto będzie korzystał z klubu, jak będzie on zorganizowany, jakiego typu działania będą prowadzone, czy biblioteka zaangażuje w działania klubu jakichś partnerów (i jeśli tak, to jakich), a także w jaki sposób zostaną wykorzystane środki dotacji i zasoby własne biblioteki. Biblioteki miały także opisać zasoby, jakimi dysponują, by móc zorganizować i prowa-

---

<sup>13</sup> FRSI prezentuje: Klub kreatywności w bibliotece w Oświęcimiu. W: *YouTube* [online]. [Dostęp 20.11.2019]. Dostępny w: <https://www.youtube.com/watch?v=EgEukiJRkDM&feature=youtu.be>.

dzieć klub kreatywności. Poproszono o uwzględnienie w opisach takich zagadnień, jak: jaką przestrzeń biblioteka może przeznaczyć na klub i w jaki sposób ta przestrzeń odpowiada zaproponowanej koncepcji, a także kto będzie się zajmować w bibliotece organizacją i prowadzeniem klubu.

Do udziału w edycji pilotażowej projektu zostało przyjętych pięć bibliotek:

- Miejska Biblioteka Publiczna im. Ł. Górnickiego Galeria Książki w Oświęcimiu (woj. małopolskie),
- Miejska Biblioteka Publiczna w Legionowie (woj. mazowieckie),
- Gminna Biblioteka Publiczna w Obrazowie (woj. świętokrzyskie),
- Biblioteka Publiczna Miasta i Gminy Piaseczno (woj. mazowieckie),
- Miejska Biblioteka Publiczna w Białej Podlaskiej (woj. lubelskie).

Dotacja przekazana bibliotekom na wyposażenie klubu wynosiła 15 000 zł. Biblioteki mogły ją wydać zgodnie z potrzebami i z przyjętą koncepcją klubu. Zakupy bibliotek obejmowały głównie sprzęt elektroniczny: roboty edukacyjne (lub ich części), drukarki, zestawy do projektowania i druku 3D (drukarki, skanery 3D, długopisy 3D), okulary VR, maszyny do szycia i haftowania, tablety graficzne, a także zestawy do tworzenia mini laboratorium naukowego (np. mikroskop, preparaty biologiczne) oraz elektronarzędzia, urządzenia techniczne (np. ploter, wyrzynarka, wiertarka), materiały eksploatacyjne, pomoce do nauki programowania, zestawy do zabaw sensorycznych czy nawet proste instrumenty muzyczne (zestaw bum bum rurki).

Od rozpoczęcia działań klubów kreatywności do listopada 2019 r. biblioteki zrealizowały w nich wydarzenia, w których wzięło udział 2169 osób. Zapytani o formy działań prowadzonych przez swoje kluby wszyscy uczestnicy badania zaznaczyli odpowiedź: „regularne zajęcia (np. organizowane raz albo kilka razy w tygodniu lub miesiącu itp.)”. Większość bibliotek wskazała też odpowiedź: „zajęcia lub ich cykle organizowane zgodnie z potrzebami (np. warsztaty kodowania, warsztaty druku 3D organizowane „co jakiś czas zgodnie z potrzebami” itp.)”, a dwie biblioteki – odpowiedź: „ imprezy okolicznościowe (np. festiwale, pokazy, inne wydarzenia w bibliotece)”<sup>14</sup>.

Każdy klub ma swój wyraźny profil wynikający z koncepcji zgłoszonej do konkursu w czasie rekrutacji bibliotek oraz związanego z tą koncepcją wyposażenia. Forma organizacyjna klubów i ich zasady działania różnią się między sobą i zależą od tego, jakimi zasobami i jakim zapleczem dysponuje dana biblioteka. Część bibliotek nadała swoim klubom nazwy własne.

Klub działający w Bibliotece Publicznej Miasta i Gminy Piaseczno nosi nazwę „Strefa Kreatywni” i mieści się w jednej z filii bibliotecznych. W klubie organizowane są jednorazowe lub cykliczne zajęcia i warsztaty, w których biorą udział przede wszystkim dzieci i uczniowie z lokalnych szkół i przedszkoli oraz dzieci razem z rodzicami i opiekunami. Tematyka działań klubu związana jest z nauką programowania z wykorzystaniem nowoczesnych pomocy edukacyjnych, ale też prowadzone są twórcze zajęcia „technologiczno-artystyczne”, np. rysowanie w 3D.

---

<sup>14</sup> Na podstawie badań ankietowych przeprowadzonych w listopadzie 2019 r. dotyczących funkcjonowania powstałych klubów kreatywności po zakończeniu edycji pilotażowej projektu.

W Gminnej Bibliotece Publicznej w Obrazowie działa klub pod nazwą „Tańcowała igła z nitką”. Tematyka zajęć dotyczy przede wszystkim szycia i haftowania, ale też druku 3D i grafiki komputerowej. Z wyposażenia klubu oraz oferty zajęć korzystają osoby w różnych grupach wiekowych (od 8 do 70 lat).

Klub kreatywności w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Białej Podlaskiej, nazywany po prostu „Klubem Kreatywności”, mieści się w działającym w bibliotece MultiCentrum, dzięki czemu może korzystać z zaplecza (sprzętu, przestrzeni) tej placówki. W klubie prowadzone są zajęcia o tematyce związanej z szeroko pojętą techniką, robotyką, programowaniem, modelowaniem i drukiem 3D. Na zajęciach wykorzystywane są między innymi: zestawy LOFI Robot, klocki konstrukcyjne JIMU Robot, LEGO Mindstorms, gry edukacyjne Scottie Go! i zestawy do nauki programowania BeCREO. Klub prowadzi działania w ramach zajęć popołudniowych dla dzieci i młodzieży, które odbywają się dwa razy w tygodniu. W miarę potrzeb organizowane są również zajęcia dla klas szkolnych i przedszkoli w ciągu roku szkolnego, zajęcia dla dzieci autystycznych oraz dorosłych podopiecznych Warsztatów Terapii Zajęciowej.

Klub w Miejskiej Bibliotece Publicznej im. Ł. Górnickiego Galerii Książki w Oświęcimiu nosi nazwę „Studio ROBOTA”, bo – jak mówią bibliotekarze – „tu robota pali się w rękach”. Zgodnie z pomysłem oświęcimskiej biblioteki, studio typu makerspace działa w bibliotece stale, w specjalnie na ten cel przeznaczonej przestrzeni, i oferuje mieszkańcom kreatywne warsztaty dotyczące różnych tematów. Są to:

- Studio Kodera – warsztaty z programowania robotów Ozobot oraz m-Bot dla dzieci w wieku 10–12 lat,
- Zalegowani – warsztaty budowania z klocków Lego Classic dla dzieci w wieku 6–8 lat,
- Studio Ev3 – warsztaty wprowadzające do zagadnień robotyki, konstruowania i programowania Lego Mindstorms oraz druku 3D, dla dzieci w wieku 10–12 lat,
- Studio miniKODERA – warsztaty z programowania robotów Dash&Dot, podstawy kodowania z wykorzystaniem tabletów (Scratch Junior) oraz maty do kodowania dla dzieci w wieku 5–6 lat,
- Studio Małego Odkrywcy – warsztaty dla dzieci do 8 roku życia z wykorzystaniem prostych eksperymentów naukowych,
- Craft Studio – warsztaty rękodzielnicze dla osób dorosłych.

Zajęcia dotyczące programowania, robotyki i klocków Lego odbywają się cyklicznie, raz w tygodniu przez 8 spotkań. Warsztaty rękodzielnicze dla dorosłych (z wykorzystaniem m.in. maszyny tnąco-wyłaczającej, maszyn do szycia, młotków, wkrętarek, gwoździ) organizowane są w formule otwartej. Dodatkowo Studio Robota umożliwia użytkownikom skorzystanie z urządzeń indywidualnie i wypożyczenie zestawów narzędzi do domu. Użytkownikami warsztatów cyklicznych w ramach Studia Robota są zarówno dzieci w wieku szkolnym, jak i osoby dorosłe, w tym spora liczba osób w wieku 65+.

Klub w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Legionowie, któremu nadano nazwę „Prototypownia”, organizuje zajęcia dla grup zorganizowanych (uczniów techników i starszych klas szkół podstawowych) uczące posługiwania się dostępnym sprzętem, oprogramowaniem i urządzeniami.

Część bibliotek prowadzi działania klubowe własnymi siłami, wykorzystując wiedzę, umiejętności i zaangażowanie czy osobiste zainteresowania swoich pracowników. Część zatrudnia do prowadzenia zajęć osoby z zewnątrz. Różne biblioteki nawiązują współpracę z lokalnymi stowarzyszeniami czy firmami, które wspierają bibliotekę osobowo lub sprzętowo, prowadząc warsztaty albo użyczając swoje urządzenia.

Przykłady zajęć i wydarzeń zorganizowanych w klubach kreatywności:

- Rodzinne kodowanie z Photonem (Piaseczno)<sup>15</sup>,
- Rytmowanki – zagraj na Bum Bum Rurkach (Piaseczno)<sup>16</sup>,
- Rysuj w 3D – tylko dla dorosłych! (Piaseczno)<sup>17</sup>,
- Torby Bumerangi (Obrazów)<sup>18</sup>,
- Międzypokoleniowy druk 3D (Biała Podlaska)<sup>19</sup>,
- String art. Wyszywaj na drewnie! (Oświęcim)<sup>20</sup>,
- Podsumowanie Strefy KreaTYwni (Piaseczno)<sup>21</sup>.

Przedstawiciele bibliotek prowadzących kluby kreatywności, zapytani w badaniu ankietowym o to, jakie zajęcia czy wydarzenia cieszą się największym zainteresowaniem lub co można uznać za sukces klubu, odpowiadali m.in. tak:

- *Najciekawsze są nowe rzeczy – kodowanie, bum bum rurki, rysunek 3D. Miejsca na te warsztaty wypełniają się od razu. Dużym zainteresowaniem cieszą się także warsztaty z szydełkowania, podczas których zawiązują się przyjaźnie.*
- *Najbardziej cenione są warsztaty krawieckie – integrują uczestników i stwarzają warunki do nowych pomysłów. Na drugim miejscu jest grafika komputerowa, gdzie młodzież wykorzystuje internet i bawi się formą oraz wzorami.*
- *Ogromnym sukcesem cieszą się zajęcia rękodzielnicze, wykorzystujące wyposażenie Studia Robota, w tym maszyny do szycia, pistolety do kleju, piłki do drewna, a także inne zestawy narzędzi. Comiesięczne spotkania w ramach Craft Studio są niezwykle popularnym wydarzeniem. (...) Uczestnicy zakładają rękawice, fartuchy ochronne i zasiadają do wspólnej pracy. Warsztaty organizowane w ramach Craft Studio to nie tylko twórcze spotkanie i rozwój umiejętności, pasji czy zainteresowań, ale także okazja do spędzania wolnego czasu w gronie ciekawych osób – pasjonatów, artystów, rękodzielników. To także możliwość nawiązania nowych przyjaźni.*
- *Kiedy widzimy Pana Mariana zasiadającego za maszyną do szycia i obszywającego firanki, wówczas wiemy, że zakup maszyn do szycia to był strzał w dziesiątkę. (...)*

---

<sup>15</sup> Rodzinne kodowanie z Photonem. W: *Biblioteka(rz) wielu możliwości* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <http://www.biblioteka-piaseczno.pl/wordpress/rodzinne-kodowanie-z-photonem/>.

<sup>16</sup> Rytmowanki – zagraj na Bum Bum Rurkach. W: *Biblioteka(rz) wielu możliwości* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <http://www.biblioteka-piaseczno.pl/wordpress/rytmowanki-zagraj-na-bum-bum-rurkach/>.

<sup>17</sup> Rysuj w 3D – tylko dla dorosłych! W: *Biblioteka(rz) wielu możliwości* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <http://www.biblioteka-piaseczno.pl/wordpress/rysuj-w-3d-tylko-dla-doroslych/>.

<sup>18</sup> Torby Bumerangi. W: *Kluby kreatywności w bibliotekach* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <http://www.klubykreatywnosci.org/torby-bumerangi/>.

<sup>19</sup> Międzypokoleniowy druk 3D. W: *Kluby kreatywności w bibliotekach* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <http://www.klubykreatywnosci.org/miedzypokoleniowy-druk-3d/>.

<sup>20</sup> String art. Wyszywaj na drewnie! W: *Kluby kreatywności w bibliotekach* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <http://www.klubykreatywnosci.org/string-art-wyszywaj-na-drewnie/>.

<sup>21</sup> Podsumowanie Strefy KreaTYwni. W: *Biblioteka(rz) wielu możliwości* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <https://www.biblioteka-piaseczno.pl/wordpress/podsumowanie-strefy-kreatywni/>.



*Wykorzystywane są podczas licznych warsztatów dla dzieci, młodzieży i dorosłych. Szyjemy torby, woreczki na owoce, szyjemy krasnale i inne elementy dekoracyjne. Użytkownicy samodzielnie sięgają do maszyn, obszywając wspomniane firanki czy obrusy.*

- *Udanym pomysłem był zakup skrzynek z narzędziami z możliwością wypożyczenia do domu. Podobnie udostępnialiśmy wkrętarki, a także inne elementy wyposażenia Studia.*
- *Ogromnym powodzeniem cieszą się także zakupione książki typu DIY, majsterkowanie, szycie, stolarstwo. Przygotowanie regału na pozycje książkowe właśnie w Studiu Robota powoduje, że po każdym zajęciach uczestnicy wychodzą nie tylko z wykonaną pracą, ale także z literaturą, która inspirowa ich do dalszych działań.*

Zapytani o to, co w dotychczasowych działaniach klubu sprawdziło się najmniej, uczestnicy badania nie wymienili wyraźnie czynników, które świadczyłyby o tym, że propozycja biblioteki nie spotkała się z zainteresowaniem mieszkańców. W przypadku dwóch bibliotek druk 3D został wskazany jako element oferty wywołujący mniejsze zainteresowanie. Trudnością, na którą zwrócono uwagę, jest długi czas pracy drukarki przestrzennej (i tym samym czas oczekiwania na wydruki).

Po przeanalizowaniu dotychczasowej działalności klubów kreatywności powstałych w ramach projektu „Kluby kreatywności w bibliotekach (edycja pilotażowa)” oraz po lekturze odpowiedzi na pytania ankietowe zadane pracownikom bibliotek, można zaryzykować stwierdzenie, że na tego typu działalność jest w Polsce zapotrzebowanie. Jednak większe szanse na odniesienie trwałego sukcesu mają biblioteki posiadające własne zaplecze (atrakcyjną przestrzeń, sprzęt i inne zasoby – także pozyskane w ramach innych projektów, doświadczenie w działaniach wykorzystujących technologię itp.) niż biblioteki mniejsze, które swoje twórcze przestrzenie uruchamiają od podstaw. Istotne znaczenie ma entuzjazm, zaangażowanie, osobiste zainteresowania i pasje bibliotekarzy, którzy w ten sposób realizują się zawodowo. Działania twórczych przestrzeni to także okazja do nawiązywania i rozwijania współpracy biblioteki z innymi instytucjami, organizacjami czy lokalnymi firmami, które mogą wspierać bibliotekę na różne sposoby i zapewniać takie zasoby, których bibliotece brakuje.

Część bibliotek wykazuje gotowość do eksperymentowania z nieoczywistymi tematami czy usługami (np. wypożyczanie narzędzi do domu, warsztaty z obróbki drewna), większość jednak koncentruje się na tematach pewnych i bezpiecznych, takich jak nauka podstaw programowania czy robotyka. Istotnym czynnikiem jest tu pręźnie rozwijający się rynek pomocy edukacyjnych, a w szczególności pojawianie się coraz bardziej atrakcyjnych, przyjaznych i wielofunkcyjnych robotów do nauki programowania.

Druku 3D nie można jeszcze uznać w Polsce za wabik, który przyciągnie do bibliotek nowe osoby. Biblioteki, które zdecydują się na wprowadzenie go do swojej oferty bez wcześniejszego rozeznania czy wzbudzi zainteresowanie mieszkańców, mogą poczuć się rozczarowane. Zbadanie zainteresowania może też nie dać satysfakcjonującego wyniku, jeśli mieszkańcy mają o tej technologii znikomą wiedzę i nie są świadomi tego, do czego może im się przydać. Wartym rozważenia pomysłem mogłoby być poprzedzenie takiego badania (lub innych badań dotyczących rozwijania oferty biblioteki) organizacją wydarzenia edukacyjnego, we współpracy np. z lokalną szkołą, prezentującego mieszkańcom nowinki technologiczne.

Wydaje się też, że w działaniach promujących twórcze przestrzenie i wspierających biblioteki w ich tworzeniu, niezbędne jest zapewnienie bibliotekom systematycznego wsparcia w postaci szkoleń, spotkań mających na celu sieciowanie zaangażowanych osób, a także dalsze doposażanie w sprzęt, urządzenia, oprogramowanie oraz materiały eksploatacyjne.

#### Bibliografia:

1. 3D Printing Children's Prosthetic Hands at Your Library. W: *The Digital Librarian* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <https://the-digital-librarian.com/2017/07/18/3d-printing-childrens-prosthetic-hands-at-your-library/>.
2. Jak sztuka pomaga modernizować. W: *Perspektywy* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: [http://www.perspektywy.pl/portal/index.php?option=com\\_content&view=article&id=2996:jak-sztuka-pomaga-modernizowac&catid=208&Itemid=397](http://www.perspektywy.pl/portal/index.php?option=com_content&view=article&id=2996:jak-sztuka-pomaga-modernizowac&catid=208&Itemid=397).
3. Kliknij. Sprawdź. Zrozum. Jak świadomie korzystać z informacji. W: *Biblioteki.org* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: [https://www.biblioteki.org/artykuly/Kliknij\\_Sprawdz\\_Zrozum\\_Jak\\_swiadomie\\_korzystac\\_z\\_informacji.html](https://www.biblioteki.org/artykuly/Kliknij_Sprawdz_Zrozum_Jak_swiadomie_korzystac_z_informacji.html).
4. *Kluby kreatywności w bibliotekach* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <http://www.klubykreatywnosci.org/>.
5. KOSZOWSKA, A. Co to jest makerspace i jak zorganizować to w bibliotece? W: *Biblioteki.org* [online]. [Dostęp 20.11.2019]. Dostępny w: [https://biblioteki.org/poradniki/Co\\_to\\_jest\\_makerspace\\_i\\_jak\\_zorganizowac\\_to\\_w\\_bibliotece.html](https://biblioteki.org/poradniki/Co_to_jest_makerspace_i_jak_zorganizowac_to_w_bibliotece.html).
6. KOSZOWSKA, A. O co chodzi z tymi drukarkami 3D? Makerzy i makerspace w bibliotece. W: *Bibliowizjer* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <http://bibliowizjer.blogspot.com/2014/02/o-co-chodzi-z-tymi-drukarkami-3d.html>.
7. *Link do przyszłości* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <http://linkdoprzyszlosci.pl/>.
8. Międzypokoleniowy druk 3D. W: *Kluby kreatywności w bibliotekach* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <http://www.klubykreatywnosci.org/miedzypokoleniowy-druk-3d/>.
9. *Misja: programowanie* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <http://www.misjaprogramowanie.pl/>.
10. *MoboLab – roboty i tablety w Twojej szkole* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <http://mobolab.org.pl/>.
11. Podsumowanie Strefy KreaTYwni. W: *Biblioteka(rz) wielu możliwości* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <https://www.biblioteka-piaseczno.pl/wordpress/podsumowanie-strefy-kreatywni/>.
12. Ponad 50 debat lokalnych w bibliotekach! Za nami II edycja projektu „Rozwijamy skrzydła Polski lokalnej”. W: *Biblioteki.org* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: [https://biblioteki.org/aktualnosci0/Ponad\\_50\\_debat\\_lokalnych\\_w\\_bibliotekach\\_Za\\_nami\\_II\\_edycja\\_projektu\\_Rozwijamy\\_skrzydla\\_Polski\\_lokalnej.html](https://biblioteki.org/aktualnosci0/Ponad_50_debat_lokalnych_w_bibliotekach_Za_nami_II_edycja_projektu_Rozwijamy_skrzydla_Polski_lokalnej.html).
13. Projekt DIDEŁ – pakiet edukacyjny dla bibliotek. W: *Biblioteki.org* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: [https://www.biblioteki.org/artykuly/Projekt\\_DIDEŁ\\_pakiet\\_edukacyjny\\_dla\\_bibliotek.html](https://www.biblioteki.org/artykuly/Projekt_DIDEŁ_pakiet_edukacyjny_dla_bibliotek.html).
14. Rodzinne kodowanie z Photonem. W: *Biblioteka(rz) wielu możliwości* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <http://www.biblioteka-piaseczno.pl/wordpress/rodzinne-kodowanie-z-photonem/>.
15. Rysuj w 3D – tylko dla dorosłych! W: *Biblioteka(rz) wielu możliwości* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <http://www.biblioteka-piaseczno.pl/wordpress/rysuj-w-3d-tylko-dla-doroslych/>.
16. Rytmowanki – zagraj na Bum Bum Rurkach. W: *Biblioteka(rz) wielu możliwości* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <http://www.biblioteka-piaseczno.pl/wordpress/rytmowanki-zagraj-na-bum-bum-rurkach/>.
17. STORK, A. Bike Repair Stands, Cycling in Ansbach. W: *U.S. Army* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: [https://www.army.mil/article/223549/bike\\_repair\\_stands\\_cycling\\_in\\_ansbach](https://www.army.mil/article/223549/bike_repair_stands_cycling_in_ansbach).
18. String art. Wyszywaj na drewnie! W: *Kluby kreatywności w bibliotekach* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <http://www.klubykreatywnosci.org/string-art-wyszywaj-na-drewnie/>.
19. Torby Bumerangi. W: *Kluby kreatywności w bibliotekach* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: <http://www.klubykreatywnosci.org/torby-bumerangi/>.

20. Wielokulturowa biblioteka – poradnik i inspiracje bibliotek polskich i norweskich. W: *Biblioteki.org* [online]. [Dostęp 13.12.2019]. Dostępny w: [https://biblioteki.org/poradniki/wielokulturowa\\_biblioteka.html](https://biblioteki.org/poradniki/wielokulturowa_biblioteka.html).