

**Nosaukums: BIBLIOTĒKAS RADOŠĀS TELPAS APRĪKOŠANA**

**Kopsavilkums:** Šis materiāls sagatavots bibliotekāriem no bibliotēkām, kurās jau ir radošā telpa vai arī tā plāno tādu izveidot. Materiālā izklāstīts, kāda veida aprīkojums un iekārtojums nepieciešams dažāda veida radošajās telpās, uzskaitot gan fizisko aprīkojumu (datoraprīkojums, mēbeles, īpašas ierīces, iekārtas un aksesuāri), gan digitālo aprīkojumu (programmatūra, tiešsaistes rīki un aplikācijas).

Bibliotēku radošās telpas ir ļoti elastīgas un nav viena universāla radošās telpas modeļa (ar tam nepieciešamo obligāto rīku un iekārtu komplektu). Veiksmīgas radošās telpas parasti atspoguļo lietotāju vajadzības un ir izplānotas un izveidotas ar lielu atbalstu no kopienas puses. Ikviens radošā telpa ir unikāla: tā atspoguļo kopienas raksturīgās pazīmes, atbilst lietotāju interesēm un vajadzībām, kā arī atbilst bibliotēkas iespējām. Šajā materiālā iekļauti padomi dažādu bibliotēkas radošo telpu aprīkošanai, sniegti dažādu rīku piemēri, no kuriem izvēlēties, kā arī padomi, kur tos iegādāties.

**Mērķi:** *Šī temata apguve palīdzēs:*

- Uzzināt, kāda veida radošās telpas ir dažādās bibliotēkās un kāda veida aprīkojums tajās pieejams,
- Izvēlēties radošās telpas modeli turpmākai izpētei un diskusijai ar ieinteresētajiem kopienas pārstāvjiem,
- Izveidot sarakstu ar lietām, kas ir nepieciešamas radošajā telpā, kuru plānojat izveidot savā bibliotēkā,
- Uzzināt, kur atrast informāciju par īpašu aprīkojumu un rīkiem.

**Ievads:** *Svarīgi termini un jēdzieni:*

**Radošā telpa** bibliotēkā ir vieta, kur cilvēki sanāk, satiekas un pavada laiku kopā, piedaloties dažādās radošajās aktivitātēs. Viņi izmanto bibliotēkas telpu, aprīkojumu un resursus, mācās (viens no otra, eksperimentējot un/vai spēlējoties) un rada paši savus darbus. Atkarībā no radošās telpas veida (meistarotājieta, izgatavošanas laboratorija, vai "hakervietā") vai pieejamajām aktivitātēm (radošā darbnīca, pašmācība vai mācīšanās sadarbojoties, eksperimenti) var tikt radīti dažāda veida darbi, tostarp mākslas darbi (gleznas, skulptūras, fotogrāfijas, video), datorprogrammas un spēles, dzeja, mūzikas darbi, kokapstrādes darbi vai ar 3D printeri izdrukāti objekti. Radītie darbi var būt gan fiziski (piemēram, ar 3D printeri izdrukāti objekti, apģērbi, rotaslietas utt.) vai digitāli (piemēram, fotogrāfijas, filmas, tiešsaistes vietnes, tiešsaistes pakalpojumi), kā arī idejas, izgudrojumi vai pat risinājumi vietējām problēmām.

Jau kādu laiku pastāv dažādi radošo telpu modeļi, kas ieviesti bibliotēkās, skolās un citās izglītojošajās vai kultūras institūcijās un organizācijās. Radošo telpu veidi, kas ieviesti (un veiksmīgi darbojas) bibliotēkās ir adaptējuši īpašus modeļus un iezīmes: tās ir bezmaksas, izveidotas plašai sabiedrībai (be īpaši bērniem, pusaudžiem un jauniešiem), tās koncentrējas uz mācīšanos darot, eksperimentējot, spēlējoties un balstās uz "dari pats" filozofiju. Radošajā telpā pieejamais aprīkojums parasti nav vissvarīgākā lieta. Vissvarīgākās ir kopīgi radītās idejas, līdzradīšana, kopienas iesaistīšana, dalīšanās ar zināšanām un resursiem.

Neskatoties uz to, ka jēdziens "radošums" attiecināms uz hobijiem, interesēm

un radošajām aktivitātēm bibliotēkās ir senas tradīcijas (tostarp, piemēram, rokdarbu pulciņi, literārie vai mākslas konkursi), 21.gadsimta radošās telpas parasti ir kādā veidā saistītas ar tehnoloģijām. Tehnoloģijas un digitālie resursi bibliotēku radošajās telpās ir pieejami pat tad, kad notiek ar tehnoloģijām nesaistītas aktivitātes, piemēram, adīšana. Piemēram, papildus adīšanai lietotāji radošajā telpā bieži vien raksta emuāru (*blogu*), dalās ar savu darbu attēliem sociālajos medijos, meklē adīšanas rakstus internetā, un piedalās tiešsaistes kopienu pasākumos un aktivitātēs. Tāpat, bibliotēku radošajās telpās īpašu popularitāti ieguvuši atsevišķi temati, piemēram, fotografēšana, programmēšana un robotika.

Saturs:

***Kāda veida radošās telpas pastāv bibliotēkās?***

Bibliotēku radošās telpas ir grūti klasificēt katras radošās telpas unikalitātes dēļ, kā arī tāpēc, ka radošo telpu nosaukumi tiek lietoti nekonsekvēti. Piemēram, termins "meistarotājvieta", kas attiecināms uz "radīšanas" kultūru un parasti apzīmē vairāk "tehnoloģisku" vietu, bieži vien tiek lietots kā vispārīgs visu veidu bibliotēku radošo telpu nosaukums. Tāpēc, runājot par tādiem tematiem kā aprīkojums un rīki, kas nepieciešami bibliotēkas radošajai telpai, labāk ir klasificēt aktivitātes, kas tiks nodrošinātas un būs pieejamas šajā bibliotēkas telpā.

***Ar tehnoloģijām nesaistītās aktivitātes (un telpas)***

Zemāk uzskaitītas ar tehnoloģijām nesaistītās vai maz saistītās aktivitātes, kas var tikt nodrošinātas bibliotēkas radošajā telpā.

**Rokdarbu darbnīcas** (apmācības vai pašmācība, vai mācīšanās līdzdarbojoties, piemēram: adīšana, tamborēšana, tekstila darbi, keramika, kokapstrāde, šūšana utt.)

**Nepieciešamais aprīkojums:**

- Mēbeles: galdi (pietiekami lieli, lai cilvēki pie tā varētu darboties), krēsli;
- Aprīkojums: atsevišķos gadījumos (piemēram, keramikas vai šūšanas aktivitātēm) var būt nepieciešamas īpašas iekārtas (piemēram, šujmašīnas); lielākajā daļā gadījumu nepieciešamie rīki ir nelieli un lēti (piemēram, tamborēšanas adatas) un tos uz bibliotēku var atnest paši lietotāji;
- Radošajām aktivitātēm nepieciešamie materiāli (piemēram, dzija, māls, papīrs, kancelejas preces utt.), kurus var nodrošināt bibliotēkas, bet dažreiz lietotāji paši;
- Tehnoloģijas (datori, internets, ieteicamās tiešsaistes vietnes), kas pieejamas darbnīcas apmeklētājiem un izmantojamas iedvesmai, saziņai, radīto darbu publicitātei vai izplatīšanai.



Šujmašīnas Fēnikas publiskās bibliotēkas meistrotājvietā MACH1 (ASV),  
foto: Agnieszka Koszowska

**Literārās darbnīcas** (piemēram, dzejas konkursi, radošās rakstīšanas nodarbības, mīmu (*meme*) veidošana utt.)

**Nepieciešamais aprīkojums:**

- Var būt, ka nav nepieciešams nekāds īpašs aprīkojums, izņemot telpu, kur sanākt, un krēsli vai *pufi*, uz kā sēdēt (netradicionāls iekārtojums un iedvesmojošs interjers var būt noderīgs);
- Tehnoloģiju rīki var būt noderīgi dažādu aktivitāšu organizēšanā (piemēram, skaņas ierakstīšanas aprīkojums dzejas lasījumiem, vai mobilās aplikācijas mīmu veidošanai).

**Teātra darbnīcas**

**Nepieciešamais aprīkojums:**

- Var būt, ka nav nepieciešams nekāds īpašs aprīkojums, izņemot vietu, kur sanākt, krēsli vai *pufi*, uz kā sēdēt, kā arī kaut kas, ko var izmantot kā skatuvi;
- Netradicionāls iekārtojums un iedvesmojošs interjers var būt noderīgs;
- Uzvedumiem būs nepieciešama liela telpa vai zāle (alternatīvā gadījumā šo var nodrošināt sadarbības partneris).

**Ar tehnoloģijām saistītās aktivitātes (un telpas)**

**Digitālo mediju dizains, ražošana un apstrāde** (darbsemināri pasniedzēja vadībā, pašmācība un darbs sadarbojoties, piemēram, filmu veidošana, fotogrāfiju uzņemšana un apstrāde, video apstrāde, vizuālo darbu dizains, mūzikas ierakstīšana un apstrāde, stop-kadru animācija utt.)

**Nepieciešamais aprīkojums:**

- IKT laboratorija ar pietiekošu daudzumu datoru (stacionārie datori vai klēpjatori), un/vai planšetdatoru;

- Īpaša programmatūra (atkarībā no īpašiem medijiem un bibliotēkas finanšu iespējām; tā var būt profesionālā vai komerciālā programmatūra vai bezmaksas atvērta koda programmatūra; ieteicamās programmatūras saraksts pieejams šajā tiešsaistes vietnē - [www.letsmakeguide.com](http://www.letsmakeguide.com));
- Īpašs aprīkojums specifiska tipa mediju radīšanai: filmu vai video kameras, skeneri, video ierakstīšanas iekārtas, iekārtas pārvēršanai no analogā uz digitālo formātu utt. – ieteicamo iekārtu saraksts pieejams šajā tiešsaistes vietnē - [www.letsmakeguide.com](http://www.letsmakeguide.com));
- Atsevišķām aktivitātēm (piemēram, foto, stop-kadru vai video studijai) var būt nepieciešams īpašs aprīkojums, piemēram, tā saucamais "zaļais" ekrāns ar apgaismojumu.

**Elektronika, programmēšana un robotika** (darbsemināri pasniedzēja vadībā, pašmācība vai darbs sadarbojoties, piemēram: programmēšanas vai skaitļošanas domāšanas pamatapmācības, elektronikas apmācības, savu iekārtu veidošana, izmantojot programmējamas ierīces utt.)

**Nepieciešamais aprīkojums:**

- IKT laboratorija ar pietiekošu daudzumu datoru (stacionārie datori vai klēpjdati), un/vai planšetdatoru;
- Īpaša programmatūra, mobilās aplikācijas vai tiešsaistes vietnes programmēšanas pamatelementu apmācībām vai padziļinātu programmēšanas prasmju apmācībām (piemēram, īpašu programmēšanas valodu apgūšanai);
- Izglītojošie roboti, kas paredzēti programmēšanas apmācībām, piemēram, Lego komplekti, *Wonder* komplekti (*Dash & Dot*), *Finch*, *Photon*, *Ozobot* utt.
- Mikrokontrolieri (*Arduino*, *Raspberry Pi*) un īpaši programmēšanas un elektronikas apmācību komplekti;
- Citas izglītojošas elektronikas vai eksperimentālās programmēšanas apmācību iekārtas, piemēram, *Makey Makey* vai *LittleBits*.



Makey Makey komplekts, kas paredzēts izgudrojumu dizainēšanai un Finch robots, kas tika izmantoti darbsemināra laikā Briselē notiekošā pasākuma "Generation Code: born at the library" laikā 18.-19.oktobrī, foto: Agnieszka Koszowska

**3D printēšana un 3D modelēšana** (piemēram, 3D modeļu radīšanas un 3D printēšanas darbsemināri)

**Nepieciešamais aprīkojums:**

- IKT laboratorija ar pietiekamu daudzumu datoru (stacionārie datori vai klēpjatori), 3D modelēšanas programmatūra vai mobilās aplikācijas;
- Tiešsaistes vietnes un portāli, kuros lejuplādēšanai un drukāšanai pieejami 3D objekti;
- 3D printeri, 3D skeneri, 3D pildspalvas (piemēram, *3D Doodler*);
- Izdrukāšanai nepieciešamais materiāls dažādās krāsās.

**Citas radošās aktivitātes** (piemēram, kokapstrāde, metālapstrāde, citu fizisku objektu ražošana)

**Nepieciešamais aprīkojums:**

- IKT laboratorija ar pietiekamu daudzumu datoru (stacionārie datori vai klēpjatori);
- Īpaša programmatūra, kas paredzēta konkrētām ierīcēm un iekārtām;
- Lāzergriezēji, frēzēšanas iekārtas, vinila griežēji, lāzergravēšanas iekārtas un cita veida aprīkojums, ko var izmantot fizisku objektu izgatavošanai.





Aprīojums un balta siena/tāfele, uz kuras var rakstīt, Inovāciju laboratorijā (Innovation Lab) Čikāgas publiskajā bibliotēkā, foto: Agnieszka Koszowska

### Vingrinājumi:

1. Pārbaudiet savas zināšanas šajā tematā, atbildot uz šādiem jautājumiem:
  - a) Kāda veida radošās aktivitātes notiek bibliotēku radošajās telpās?
  - b) Kāda veida aprīkojums ir nepieciešams šajās dažāda veida aktivitātēs?
2. Iepazīstieties ar tiešsaistes vietnē [www.letsmakeguide.com](http://www.letsmakeguide.com) pieejamo saturu un to, kāda veida programmatūra ir pieejama dažāda veida digitālo mediju ražošanai un apstrādei.
3. Apmeklējiet aprīkojuma un programmatūras piegādātāju tiešsaistes vietnes un aprēķiniet, kādas varētu būt jūsu radošajā telpā nepieciešamā aprīkojuma izmaksas. Vai jūsu bibliotēka var atļauties aprīkot radošo telpu ar komerciālu profesionālo programmatūru? Vai arī tā vietā jūs sāksiet ar nelielām atvērtā koda aplikācijām, kas pieejamas par brīvu? Izveidojiet populārāko aplikāciju un programmatūras, ko jūs varētu izmantot savas bibliotēkas radošajai telpai, sarakstu.

### Papildus materiāli: tiešsaistes resursi, atsauces, ieteicamā literatūra

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

(Izgatavošanas ceļvedis / angļu valodā)

Creative spaces in public libraries: a toolkit:

[http://www.libraries.vic.gov.au/downloads/2014\\_Shared\\_Leadership\\_Program\\_Presentation\\_Day/creative\\_spaces.pdf](http://www.libraries.vic.gov.au/downloads/2014_Shared_Leadership_Program_Presentation_Day/creative_spaces.pdf)

(Radošās telpas publiskajās bibliotēkās: rīku komplekts / angļu valodā)

**Asauces uz  
darbsemināra  
scenārijiem (ja  
ir)**

Meistarotārvietas izveide bibliotēkā (tēma Nr.5 – mācību materiāli)  
Meistarotārvietas izveide bibliotēkā – darbsemināra scenārijs bibliotekāriem  
(tēma Nr.10 – mācību materiāli)  
Veidojam radošo telpu mūsu bibliotēkā (tēma Nr.4 – lietotāju semināra  
scenārijs)

**Riski un  
iespējamās  
barjeras**

Radošās telpas, īpaši tās avancētākās, var tikt uztvertas kā ar bibliotēkām nesaistīta lieta, kam nav nekāda sakara ar bibliotēkas misiju, uzdevumiem un funkcijām. Ne katra bibliotēka būs spējīga uzņemties izaicinājumu izveidot radošo telpu, kas ir aprīkota ar visjaunākajām tehnoloģiskajām iekārtām un programmatūru. Neskatoties uz to ikvienas bibliotēkas rīcībā ir resursi, lai lietotājiem piedāvātu vismaz nelielu "radošo telpu". Lielākajai daļai bibliotēku "sākšana ar mazumiņu" varētu būt vislabākā stratēģija: pat viens publiski pieejamais dators ar bezmaksas atvērtā koda programmatūru (piemēram, *Gimp – GNU Image Manipulation Program*) var būt labs sākums.

Bibliotekāri, kuru izglītība lielākoties ir humanitārajās zinātnēs, var būt atturīgi iesaistīties radošās aktivitātēs, kur nepieciešamas IKT zināšanas un prasmes. Tas pats sakāms par bibliotēku vadītājiem, kuri var nejusties komfortabli darboties ar jaunajām tehnoloģijām. Bibliotekāru zināšanām un prasmēm ir izšķiroša nozīme. Ir pašprotams, ka bibliotekāriem nepieciešamas tehnoloģiju zināšanas un prasmes vismaz pamatlīmenī. Tomēr bibliotēku radošajās telpās var būt nepieciešamas padziļinātas kompetences. Labā prakse attiecībā uz bibliotēku radošo telpu darbiniekiem ir šāda:

- bibliotekārs/vadītājs ar izglītību IKT jomā, kurš ir pilnībā atbildīgs par (uz tehnoloģijām balstīto) radošo telpu (piemēram, Cešinas (Cieszyn) pašvaldības bibliotēkas (Polijā) Multimediju laboratorija "*Your Media*" un *Coder Dojo* klubs: <http://biblioteka.cieszyn.pl/poznaj-nas/>),

- Radošos darbseminārus vada bibliotekāri, kuri paši nodarbojas ar hobijiem un radīšanu un attīsta savu aizraušanos bibliotēkas radošajā telpā (piemēram, Krakovas reģionālās publiskās bibliotēkas (Polijā) Artetekas (multimediju) nodaļa, "D.I.T. Act" seminārs:

<https://dzialajwarte.wordpress.com/>),

- vietējais mākslinieks vai eksperts vada darbseminārus bibliotēkas radošajā telpā programmas "*Artist in Residence*" ietvaros (piemēram: radošā telpa "*The Bubbler*" Medisonas publiskajā bibliotēkā:

<http://madisonbubbler.org/artist-in-residence/>)

- brīvprātīgie palīdz bibliotekāriem izveidot radošo telpu, vadīt darseminārus un īstenot aktivitātes.