

Darbsemināra nosaukums:

DIZAINA DOMĀŠANA BIBLIOTĒKĀ

Mērķauditorija:

Bibliotekāri – vienas bibliotēkas darbinieki vai mazu bibliotēku gadījumā darbinieki no vairākām bibliotēkām, kas sadarbojas viens ar otru (piemēram, vairākas vienas pilsētas, rajona vai reģiona bibliotēkas) (maksimāli 20 cilvēki)

Kopsavilkums:

Dizaina domāšana ir radoša pieeja problēmrisināšanai un inovāciju ieviešanai bibliotēkas darbā.

Dizaina domāšana (DD) ietver vairākas fāzes un aktivitātes, kas ir aprakstītas dizaina uzņēmuma IDEO izstrādātajā modelī.

IDEO dizaina domāšanas modeļa galvenās fāzes ir: iedvesmošanās, ideācija un iterācija. Katras fāzes ietvaros notiek aktivitātes, kas palīdz rast risinājumus un ieviest inovācijas.

Mērķi:

Šis darbseminārs ietver vadlīnijas, kā dizaina domāšanu izmantot bibliotēkā.

Prasmes, kompetences, izturēšanās:

Semināra laikā dalībnieki uzzinās par IDEO dizaina domāšanas modeli bibliotēkām (2014) un attīstīs dizaina domāšanas prasmes.

Darbseminārs palīdzēs attīstīt šādas prasmes: kā ģenerēt, testēt un uzlabot idejas (prototipēšana, mini piloti) īstenošanai bibliotēkā. Darbseminārs palīdzēs gūt pārliecību dizaina domāšanā. Veiksmīga darbsemināra rezultāts var būt arī pozitīva attieksme pret dizaina domāšanu.

Darbseminārā izmantotie prezentācijas veidi (izvēlieties visus, kas piemēroti):

Pasniedzēja prezentācijas, individuālais darbs, darbs pāros un grupas diskusijas.

Nepieciešamie materiāli un resursi:

Ērta vide, papīrs un zīmuļi/pildspalvas, *flipčārts* (papīra tāfele ar statīvu), flomasteri, marķieri, *post-it* līmlapīņas (*Kā arī: kafijas pauze, pusdienas, uzkodas*).

Izdales materiāli un papildus piezīmes (dalībniekiem):

Izdales materiāli ar dizaina domāšanas posmu aprakstiem un dizaina domāšanas attīstīšanas vingrinājumiem.

Avots: "Design thinking for libraries: Activities workbook: A toolkit for patron-centered design" (Dizaina domāšana bibliotēkām: aktivitāšu grāmata: rīku komplekts uz lietotājiem orientētam dizainam / angļu valodā)

Papildus resursi, piem., definīcijas, saites un tiešsaistes resursiem, projekta mācību materiāli u.c. (bibliotekāriem) Riski un iespējamās barjeras

- Mācību materiāli par radošumu bibliotēkā un dizaina domāšanu bibliotēkā
- Dizaina domāšana bibliotēkām <http://designthinkingforlibraries.com/>
- Citi mācību materiāli, kas saistīti ar sociālajām inovācijām bibliotēkā

Cilvēki var būt noslēgušies vai kautrīgi, vai pretoties jaunajām apmācībām, tāpēc svarīgi iekļaut iesildīšanās sesiju, lai palīdzētu cilvēkiem atvērties un justies brīvi.

Semināra darba kārtības paraugs

150 minūtēm

Laiks	Akvititāte	Nepieciešamie materiāli
1.daļa – Ievads dizaina domāšanā (50 min)		
10 min	Sagaidīšana <i>Iepazīstināšana ar vadītāju, vispārīga informācija par semināra tematu un semināru</i>	Prezentācija par tēmu un darbsemināru – īsa definīcija un dizaina domāšanas apraksts, tā attīstības vēsture un bibliotēkas ieguvumi no tā izmantošanas. Daži piemēri dizaina domāšanas izmantošanai problēmrisināšanā un bibliotēku inovācijās. Viss radošā veidā, piemēram, ar attēliem un video.
15 min	Ledlauža (ice-breaker) un komandas veidošanas aktivitāte Dalībnieki tiek aicināti (slepus no citiem) uz papīra lapas uzrakstīt divas patiesības un vienus melus par sevi. Pēc tam katrs dalībnieks nolasa to citiem. Grupas dalībnieki mēģina uzminēt, vai tā ir patiesība vai meli. Viņi var uzdot jautājumus, lai noskaidrotu vai minētais ir patiesība vai meli.	
25 min	Aktivitātes 1) Prezentācija par dizaina domāšanas modeli bibliotekāriem un tā galvenajiem posmiem: iedvesmošanos, ideāciju un iterāciju (15 min) 2) Iepazīstināšana ar dizaina domāšanas attīstības uzdevumiem (<i>Kā pārveidot bibliotēkas ieeju, lai tā būtu apmeklētājus "aicinošāka", kā rezultātā vairāk garāmgājēju vēlētos ienākt bibliotēkā</i>) (10 min – izskaidrošanai)	1) Prezentācija par dizaina domāšanu 2) Izdales materiāli ar īsiem dizaina domāšanas trīs posmu aprakstiem 3) Prezentācija par vingrinājumu 4) Papīrs, zīmuļi, marķieri un lomu apraksti
15 min	Pārtraukums	
2.daļa - Dizaina domāšanas posmi (85 min)		
75 min	Aktivitātes Dizaina domāšanas vingrinājums: <i>Kā pārveidot bibliotēkas ieeju, lai tā būtu apmeklētājus "aicinošāka" (kā rezultātā vairāk garāmgājēju vēlētos ienākt bibliotēkā)</i> a) Problēmas definēšana (15 min) Dalībnieki strādā četrās grupās (5 cilvēki katrā grupā). Katra grupa diskutē par problēmu, ņemot vērā vienu specifisku problēmas aspektu,	Izdales materiāli ar uzdevumu aprakstiem (prāta vētra, prototipēšana) Papīrs, zīmuļi, flomasteri, flipčarti, post-it lapiņas. Iedvesmai var izmantot izdrukātas fotogrāfijas ar dažādu bibliotēku ieejām. Saites uz piemēriem: https://www.flickr.com/photos/23632570@N02/19210967216/in/album-

atbildot uz vairākiem jautājumiem. Pēc tam katras grupas pārstāvis iepazīstina pārējos dalībniekus ar grupas secinājumiem.

Jautājumi 1.grupai:

- a) Kas – konkrēti – ir problēma?
- b) Kas ir iztrūkstošs?
- c) Kam tas ir svarīgi?
- d) Kas būs ieguvēji, ja problēma tiks atrisināta?
- e) Kāpēc mēs problēmu neesam atrisinājuši jau līdz šim?
- f) Kas ir galvenie šķēršļi?
- g) Kāda veida risinājumu mēs meklējam? Kāda veida funkcijas būs jaunajai ieejai?

Jautājumi 2.grupai:

- a) Kas mēs esam kā komanda?
- b) Kādas ir mūsu vērtības?
- c) Kāpēc mēs gribam atrisināt šo problēmu? Kas ir mūsu motivācija?
- d) Kas ir svarīgi mums?
- e) Kas nav svarīgi? No kā mēs varētu atbrīvoties?
- f) Kā mēs (kā komanda, kā indivīdi, kā bibliotēka) iegūsim, kad tiks atrast un ieviests risinājums?

Jautājumi 3.grupai:

- a) Kādi resursi mums ir?
- b) Kādi resursi ir bibliotēkai?
- c) Kas ir tās lietas, ko darām labi?
- d) Kurš – mūsu komandā – ir eksperts? Kādās jomās?
- e) Kas ir iztrūkstošs?
- f) Ar kādiem šķēršļiem mēs saskaramies?

Jautājumi 4.grupai:

- a) No kā mēs varētu iedvesmoties?
- b) No kā mēs varētu mācīties?
- c) Kurš (potenciāli) varētu mums

[72157654776830129/](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:72157654776830129/)
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hida_City_Library_entrance_ac_\(4\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hida_City_Library_entrance_ac_(4).jpg)
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:City_Hall_Public_Library_Basic_Law_Library_Entrance_2017.jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Derby_University_Library_entrance_2018_2.jpg
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kiso_Town_Library_entrance_ac_\(1\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kiso_Town_Library_entrance_ac_(1).jpg)
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Miyota_Town_Library_entrance_ac.jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Beale_Memorial_Library_Entrance.jpg
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nirasaki_City_Library_entrance_ac_\(1\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nirasaki_City_Library_entrance_ac_(1).jpg)
<https://www.flickr.com/photos/webchicken/3627963126/>
<https://www.flickr.com/photos/23632570@N02/19239372481/in/album-72157654776830129/>
<https://www.flickr.com/photos/23632570@N02/19049396208/in/album-72157654776830129/>
<https://www.flickr.com/photos/mvjantzen/15948313897/>

palīdzēt?

- d) Kurš vēl ir iesaistīts šajā jautājumā (ieinteresēts atrisināt mūsu problēmu)?
- e) Kurš būs ieguvējs, ja tiks rasts risinājums? Kurš nebūs ieguvējs?

Padomi diskusijai:

- Cik daudz bibliotēkai ir apmeklētāju?
- Kas ir bibliotēkas lietotāji? Kas viņiem nepieciešams? Kā viņi atšķiras viens no otra?
- Kā vietējie iedzīvotāji uzvedas? Vai viņiem ir kādi īpaši paradumi vai rituāli?
- Kā cilvēki varētu justies, skatoties uz bibliotēkas ieeju? Kādas emocijas ēka (un interjers) izraisa?
- Kāds ir bibliotēkas tēls kopienā? Vai tā tiek uztverta kā moderna vai vecmodīga institūcija?
- Vai tuvumā ir kāda īpaša vieta vai objekts? Autobusa pietura? Kiosks? Parks?
- Vai cilvēki zina, ko bibliotēka piedāvā?
- Vai cilvēki zina, kāds ieguvums viņiem varētu būt no bibliotēkas resursiem un pakalpojumiem?
- Vai ir kādi cilvēki, kur ir kautrīgi vai baidās apmeklēt bibliotēku vai runāt ar bibliotekāru?
- Vai cilvēki zina, kā atrast lietas/vietas bibliotēkā? Vai viņi zina ceļu uz pakalpojumiem/vietām, kas varētu būt viņiem interesantas?
- Kurš vēl ir ieinteresēts problēmā?
- Vai ir kādas citas institūcijas vai organizācijas, kas darbojas tajā pašā ēkā vai blakus ēkā?
- Vai mēs esam redzējuši "aicinošu" ieeju kaut kur citur? Kam pieder šī ieeja un kāpēc tā šķita tik "aicinoša"?
- Kur mēs jūtamies labi un komfortabli un kāpēc?

2. Ideju ģenerēšana (prāta vētra)

(15 min)

Visi dalībnieki atkal strādā kopā kā viena komanda un prātvētro idejas "aicinošai" bibliotēkas ieejai. Semināra vadītājs pieraksta idejas uz *flipčārta*. Idejas var būt vienkāršas, bet arī mežonīgas – vadītājam jāļauj dalībniekiem izmantot iztēli.

Prāta vētras noteikumi ir šādi:

- Nav muļķīgu ideju,
- Jo vairāk ideju, jo labāk,
- Nekritizējam citu idejas,
- Attīstām tālāk idejas, ko ģenerējuši citi.

Prāta vētras laikā ģenerētās idejas varētu būt:

- Nolikt pie ieejas atzveltnes krēslus,
- Pie ieejas nolikt galdu (ar kafiju) un krēsliem,
- Skatienu piesaistošas izstādes bibliotēkas logos,
- Moderni ekrāni, kas attēlo interesantu saturu,
- Ieeja atvērtas grāmatas veidā,
- Īpaši iekārtota bibliotēkas stāvvieta riteņiem un ratiņiem,
- Noslēpumu tunelis, kas ved uz bibliotēku,
- Īpašas zīmes/norādes, kas palīdz orientēties bibliotēkas telpās (piemēram, krāsainas līnijas uz grīdas vai griestiem),
- Citāti uz sienām,
- Siena, uz kuras cilvēki var zīmēt vai atstāt ziņas citiem,
- Pie ieejas interesantā veidā izvietotas (īpašu pakalpojumu un resursu) reklāmas (piemēram, jūs varat šeit izmantot planšetdatoru vai uzlādēt mobilo telefonu).

3. Balsošana par idejām (10 min)

Dalībnieki balso par idejām, kuras viņiem patīk visvairāk. Var izmantot dažādas balsošanas metodes, piemēram, katram dalībniekam izdala 5 krāsainas uzlīmītes, kuras viņi uzlīmē pie idejām, kas uzrakstītas uz *flipčārta*. Četras labākās idejas (ar lielāko skaitu

krāsaino uzlīmīšu) tiek izvēlētas prototipēšanai.

4. Prototipēšana (20 min)

Dalībnieki atkal strādā grupās (sadāļšanai grupās var izmantot jebkādu metodi) un veido jaunās bibliotēkas ieejas prototipu, balstoties uz prāta vētras laikā ģenerētajām idejām. Vienas grupa var piedāvāt (uzzīmēt) vairākas prototipa versijas un attīstīt idejas, kas tika ģenerētas prāta vētras laikā. Pēc tam katra grupa prezentē savus zīmējumus pārējiem dalībniekiem, izskaidrojot savu piedāvāto risinājumu.

Prototipu komentēšana

Diskusija par to, ko varētu mainīt un attīstīt tālāk (15 min)

10 min **Noslēgums par apgūtajām dizaina domāšanas prasmēm**