

## PRIKAZ RADIONICE “SPREMNI ZA BUDUĆNOST” WORKSHOP REVIEW “READY FOR THE FUTURE”

**Adelaida Grabovica, MA**

Nacionalna i univerzitetska biblioteka Bosne i Hercegovine, Sarajevo, Bosna i Hercegovina  
National and University Library of Bosnia and Herzegovina, Sarajevo, Bosnia and Herzegovina  
adelaida@nub.ba

U organizaciji Goethe instituta u Sarajevu, Zagrebu i Beogradu, u prostorijama odjeljenja Biblioteke grada Beograda, u periodu 26–27. maja 2019. godine, održana je radionica “Spremni za budućnost”. Kao predstavnik Nacionalne i univerzitetske biblioteke Bosne i Hercegovine, učestvovala sam u aktivnostima ove radionice, na kojoj su prisustvovali bibliotekari iz Bosne i Hercegovine, Hrvatske i Srbije.

Pod sloganom “Otkrivaj, uči, budi kreativan”, direktorica Gradske biblioteke u Kelnu dr. Hannelore Vogt učesnicima je predstavila neke neuobičajene metode za digitalno obrazovanje i poticanje čitanja kroz igru, naročito za djecu i mlade, ističući značaj digitalizacije kao resursa koji raste eksplozivnom brzinom. Na osnovu primjera dobre prakse svoje biblioteke, dr. Vogt, prikazala je načine na koje se bibliotečke ponude i prostorije mogu prilagoditi novim zahtjevima korisnika.

Radionica je prije svega trebala prisutne da upozna sa činjenicom da su ogromna projekcija informativnih sadržaja u digitalnom svijetu i sveprisutnost mrežnih resursa nezaustavljivi fenomeni koji nameću potrebu za razmišljanjem o ulozi koju javne biblioteke imaju na kulturnoj sceni, i o tome kako digitalni svijet traži da se prilagođavaju, ili bar pokušaju prilagoditi u ovom aspektu, kako bi ih korisnici uopšte doživljavali i koristili. Posmatrajući problem biblioteka s ovog aspekta, sam iskaz IFLA-e (2017) o digitalnoj pismenosti prepoznaje, a samim tim i upozorava na to da je misija biblioteka da pomognu svim svojim korisnicima da pristupe i primijene informacije koje su im potrebne za osobni i zajednički razvoj, posmatrajući digitalnu inkluziju kao važan dio bibliotečke prakse. U ovom smislu, prilagođavajući se izazovima digitalne dimenzije, biblioteke prestaju biti tradicionalne institucije prikupljanja i čuvanja knjiga te postaju otvorena inovativna i obrazovna mjesta, koja svakako treba da podrže svaki oblik sticanja znanja i kompetencija, omogućavajući korisnicima prilagodbu stalno promjenjivim tokovima. Prateći ovakav trend, biblioteke nužno trebaju organizirati predavanja, radionice i diskusije, kojima bi motivirali sticanje znanja i svo-

jim aktivnostima postali intelektualni centri, čime bi značajno povećali svoju ulogu u društvu.

Izlažući svoja predavanja, gđa Vogt je prisutnima također predstavila značaj biblioteke kao tzv. Trećeg prostora, pri čemu ona uz dom, radno mjesto ili školu postaje javni prostor u zajednici namijenjen okupljanjima, učenju i interakciji. U želji da ponudi dobre smjernice za reorganizaciju ponude biblioteke, predstavljeni su primjeri Gradske biblioteke u Kelnu.

Biblioteka treba da bude mjesto za međuljudske kontakte, mjesto aktivnog djelovanja, mjesto za učenje i mjesto koje inspiriše. Osnova promjene uloge biblioteke jeste u prelasku od arhiva znanja ka platformi za implementaciju, pri čemu biblioteke više rade sa ljudima nego sa fondovima. Konkretno bi to značilo u prvi plan staviti transfer znanja, vlastitu akciju i kreativnost, a logična posljedica stvaranja i kreiranja je razmjena stečenih znanja, a time i aktiviranje korisnika.

Razmišljajući o proširenju ponude tradicionalne biblioteke i uspostavljanja novih mogućnosti, nastaje Makerspace, otvoreni prostor za nove ideje, digitalne radionice i “uradi sam” projekte. Ovakav prostor pruža korisniku mogućnost da dobije pristup znanju, koje momentalno stvara i koristi, umjesto da samo prelistava knjige ili pretražuje internet. U okviru takve ponude Gradska biblioteka u Kelnu nudi kurseve za sve uzraste, od radionica za podučavanje korištenja društvenih medija, preko pretraživanja informacija na internetu, do digitalne obrade fotografija, programiranja malih robota i sl. Korisnicima su također dostupni razni muzički instrumenti, 3D printeri i naočale za virtualnu stvarnost. Ciljano za mlade kreativce ponuđen je Maker Kids, gdje su, uz podršku raznih fondacija i odjela za medijsku edukaciju, u ponudi radionice poput programiranja robota, izmišljanja i pravljenja “ludih mašina”, kodiranja, ispisa majica, komponiranja i izrade digitalne muzike uz MakeyMakey. Go4it! Lego Mindstorm radionica za programiranje robota nudi mlađim korisnicima izradu vlastitih robota iz

Lego Mindstorm setova te ih upoznaje s programiranjem pomoću NXC (Not eXtely C).

U cilju poticanja čitanja za najmlađe, aktualna je još od 2016. godine posebna ponuda za digitalno pripovijedanje, digitalno pričanje priča – “priča i film”. Ovakve radionice jačaju društvenu i medijsku pismenost, omogućavajući korisnicima kreativnu interakciju sa sadržajem knjige, prevodeći je pomoću aplikacije u film pomoću tableta.

Za nešto starije korisnike, posebno je interesantno predstavljanje i korištenje HTC-ovog sistema za virtuelnu realnost *Vive* i virtuelnih naočala Oculus, gdje se uz npr. Quiver i Google Expeditions apli-

kacije zaista nudi nezaboravan doživljaj. Neke od ponuda su još: kako napraviti elektronsku knjigu, DSLR fotografija, kako pokrenuti vlastiti blog, obuka za korištenje 3D štampača, slikanje i kreativno bavljenje muzikom pomoći Ipad-a i sl.

Radni dio radionice podrazumijevao je pomoću predstavljenih ideja kreirati vlastiti prostor biblioteke i prezentirati ga prisutnim kolegama.