



Date : 30/06/2008



2020 Экспресс на Марс –

К будущему детской и юношеской библиотеки

Элизабет Хэкансон

Библиотечный консультант по детским и школьным библиотекам, библиотека района Скен, Мальмо, Швеция

Ло Клаессон

Библиотечный консультант библиотеки района Йончопинг, Sweden

Анна Гульстранд

Библиотечный консультант региональной библиотеки Вастра Гетеланд, Гетеборг, Швеция

“Когда мы принимаем на работу детских библиотекарей, мы не спрашиваем, любят ли они книги, мы спрашиваем, любят ли они детей”
Ник Бирон, Публичная библиотека Квинс, Нью-Йорк

Meeting: 155. Libraries for Children and Young Adults
Simultaneous Interpretation: Not available

WORLD LIBRARY AND INFORMATION CONGRESS: 74TH IFLA GENERAL CONFERENCE AND COUNCIL
10-14 August 2008, Québec, Canada
<http://www.ifla.org/IV/ifla74/index.htm>

Реферат

Что нужно сделать публичной библиотеке, чтобы стать интересным, творческим, гостеприимным местом для детей и подростков, которое стимулирует чтение?

Основная цель первого этапа проекта «2020 Экспресс на Марс» состояла в том, чтобы найти формы участия детей и подростков в оформлении помещения библиотеки своего района. На втором этапе акцент делался на то, чтобы найти новые методы стимулирования развития речи и радости чтения.

Проект «Экспресс на Марс» базируется на теории Ховарда Гарднера о множественности интеллектуальных компетенций.

Сотрудничество с университетами Швеции сыграло важную роль в развитии второго этапа проекта.

2020 Экспресс на Марс Первый и второй этапы

Третий и последний год проекта 2020 Экспресс на Марс был закончен в начале 2008. Главный вопрос состоял в том, что должны делать публичные библиотеки для того, чтобы превратиться в интересные, творческие и гостеприимные места для детей и подростков, места, стимулирующие чтение.

Программа для библиотек

- Штат библиотеки должен послушать детей и подростков прежде, чем что-нибудь менять.
- Важно, чтобы сотрудники библиотеки постоянно были в курсе повседневной жизни детей и подростков.
- Если мы хотим установить доверительные отношения с детьми и подростками, мы должны знать, как они общаются.
- Библиотекари должны любить детей и подростков, реально видеть их и здороваться, когда они приходят в библиотеку.
- Работа по развитию библиотеки требует времени.
- Важно пробовать новые идеи – иметь смелость провалиться и пробовать, снова и снова.
- Когда мы хотим инициировать те или иные изменения, очень важно, увлечь местных политиков.
- Сотрудники библиотеки должны хорошо знать жизнь, которая идет за окнами, чтобы при необходимости изменить работу библиотеки в соответствии с новыми условиями.
- Когда мы планируем библиотечные программы и библиотечное пространство для творчества и образования, необходимо принимать во внимание теорию многообразности интеллекта Ховарда Гарднера
- При организации пространства библиотеки и выборе мебели необходимо учитывать потребности пользователей. Особое внимание должно быть уделено освещению и удобству доступа к документам.
- Когда речь идет о творчестве, обучении и игре, большой потенциал приобретают для библиотеки новые технологии. Сотрудничество с научными центрами и музеями дает в этом направлении многочисленные возможности.
- В библиотеке можно успешно организовать различные виды деятельности, не утрачивая библиотечной специфики.
- Сотрудничество с университетами, образовательными и исследовательскими учреждениями помогает развивать библиотечные услуги. Это также подтверждает мысль о том, что библиотека может стать местом развития нового мышления.
- Совместная работа с архитекторами, дизайнерами и другими специалистами очень содействует успеху; она позволяет библиотекам полностью использовать свои профессиональные возможности. Новые подходы к библиотечным процессам и библиотечному пространству дают новые перспективы.
- Библиотека может пропагандировать язык и чтение, давая возможность устному, письменному и электронному слову существовать рядом.

Вступление

Инициатива проекта 2020 Экспресс на Марс появилась еще весной 2003, когда консультанты Шведской библиотеки Ло Клаессон, Элизабет Хеканссон и Ева Коллберг

поехали в Нидерланды, познакомиться с проектом «Библиотеки 2040». Теория Ховарда Гарднера о многообразности интеллекта составила теоретическую основу проекта. Желая сделать что-нибудь подобное тому, что сделали голландцы, министерство культуры Швеции одобрило заявку и выделило 560.000 шведских крон (90.000 долларов США) для первого этапа – и позже 200.000 шведских крон (32.000 долларов США) для второго этапа. Три библиотеки в областях Скен, Йончёпинг и Вафра Геталанд работали в сотрудничестве, и три консультанта, названные выше, а также Анна Гюльстранд из Вастры Геталанд, на втором этапе занимались организацией проекта. Участниками были – на первом этапе – детские библиотекари и директора библиотек из 15 муниципалитетов. Во втором этапе участвовали группы из детских библиотекарей, специалистов в области ИТ и директоров библиотек из шести муниципалитетов (по два из каждой области).

Условием участия в проекте было проведение ремонта существующей или строительство новой библиотеки в муниципалитете. Первый этап начался весной 2005 и закончился в сентябре 2006. Второй этап закончился в феврале 2008 года.

Обоснование

Основной целью первого этапа проекта было найти формы участия детей и юношей в расширении и оформлении помещения своей местной библиотеки.

В ходе первого этапа библиотека в Скене инициировала сотрудничество с центром Художественного и интерактивного дизайна Университета г. Мальмо и Отделом информации Университета г. Лунд. Совместная работа была направлена на использование RFID (радиочастотной технологии), света и текстиля в детском отделе публичной библиотеки г. Мальмо.

Библиотека в Йончёпинге начала сотрудничать с отделением дизайна света Инженерной школы университета Йончёпинга по вопросу расширения помещения, а Библиотека Вафра Гёталанд с отделением интерактивного дизайна университета в Кальмаре по поводу использования оборудования RFID.

Возможности этих контактов мы хотели использовать и развивать на втором этапе.

На первом этапе мы изучили существующие примеры тесного сотрудничества университетских подразделений с детьми и юношеством для развития исследований и технологий. Таким примером являются разновозрастные Дизайнерские бригады Университета Мэриленд, Human Computer Interaction Lab (HCIL). HCIL разработали, например, Международную детскую цифровую библиотеку, куда входят книги всего мира в факсимильном виде.

Мы хотели поехать туда, чтобы побольше узнать об этом.

В статье в шведском библиотечном журнале «Иконер» директор библиотеки Емеритус Свен Нильсон называет новый медиа-пейзаж для юных читателей

«мультитехнической» ареной для творчества и поисков себя. Это происходит с помощью музыки, одежды, пищи, литературы.

“То, что им хочется найти в продаже и у друзей, то же они хотят найти и в библиотеке. Если они не находят этого – это потеря для библиотеки. Не будут молодые люди терять время в месте, которое не соответствует их потребностям.

Другой наш вопрос, состоял в том, как к этому отнесется штат библиотеки.

Ховард Гарднер

Теория многообразности интеллекта Ховарда Гарднера играла важную роль в проекте. Мотивация, активное участие, творческие и познавательные способности возрастают, когда востребуется наибольшая степень интеллекта личности. Планируя библиотеку, нужно изучить и принять очень многое в этой теории. Согласно Ховарду Гарднеру интеллект это больше чем IQ, это возможность решать проблемы или создавать произведения в одной или нескольких областях культуры. Гарднер пытается определить интеллект в намного более широких параметрах, чем это делают специалисты в области психометрии. Гарднер установил несколько критериев для определения интеллекта.

Мы сгруппировали несколько предложений для проведения в библиотеке практикумов, фокус групп, анкет и т.д. в период проекта в соответствии с различными категориями интеллекта по Гарднеру.

Слова (лингвистический интеллект)

Читальный зал

Сказки на стенах

Книжный автомат

Чтение на большом ТВ экране

Зона для приготовления уроков

Место для фильмов

Место для Манги

Мастерская творческого письма

Обзоры

Числа или логика (логико-математический интеллект)

Секретная комната, чтобы войти в которую, вы должны подобрать шифр

Компьютерная зона, множество видео и компьютерных игр.

Шахматы

Роботы

Картинки (пространственный интеллект)

Округлые формы

Теплые цвета

Мягкие материалы

Большие окна

Башни

Крыша как в мечети

Голограммы

Балконы

Пространство

Картины

Виртуальная реальность

Музыка (музыкальный интеллект)

Музыкальный зал, где можно играть или слушать музыку

Прокат музыкальных инструментов

Дискотеки

Живая музыка

Самовыражение (интраперсональный интеллект)

Тихое место
Мягкая музыка
Читальный зал
Театр
Водяные кровати
Чердак со стеклянной крышей, где вы можете смотреть на луну и звезды
Камин
Диваны

Подвижность (телесно-кинестетический интеллект)

Библиотека, соединенная с бассейном или спортивным магазином
Лесенки, чтобы взбираться на них
Зал отдыха с кроватью
Батут
Шведская стенка
горка
скейтотрол
Laser-dome
комната приключений
Настольный теннис, бильярд
игровая комната и игровая площадка на открытом воздухе

Общественная деятельность (интерперсональный интеллект)

Место для общения с друзьями
Место, где можно на ночь остаться
Место для «посиделок»
Комната мальчиков и комната девочек
Сцена
Кафетерий
Мишки
При входе вывеска «Добро пожаловать!»
Смешные, милые, доброжелательные библиотекари
Фотографии сотрудников

Исследование мира природы (интеллект натуралиста)

Кухня, где можно печь печенье
Аквариум
Растения
Камушки
Животные (настоящие и сделанные)
Место, где можно оставить собаку
Фонтан
Карта мира
Приятные запахи

Резюме

Со своими вопросами и теориями, изложенными выше в качестве обоснования, и с детьми и юношами как основной целевой группой мы хотели выяснить:

- Как взаимодействие может улучшить пространство библиотеки?
- Как вы можете развить речь и стимулировать радость чтение с помощью новых технических средств?
- Как вы можете развить осмысленное участие детей и юношества в вопросах развития библиотечного пространства?

Цели проекта

Мы хотели

- Создать технические модели, которые легко использовать в реальной жизни и которые связаны с разными формами культуры.
- С помощью повсеместно установленных незаметных технических средств, стимулировать развитие речи и развивать радость чтения.
- Продолжать техническое развитие для детей и юношества совместно с университетами и др..
- Продолжать развивать и распространять модели и методы, которые доказали свой успех во время проекта.
- Инициировать новый взгляд и практическую работу по изменениям библиотеки для детей и юношества.

Методы проекта

- Учебные поездки в Швецию, Данию, Германию, США и др. страны
- В содружестве с университетами и другими организациями эксперименты в области новой техники, пробовать прототипы и т.д.
- Сотрудничество с профессионалами вне библиотечной сферы
- Семинары и работа фокусных групп для детей и юношества.
- метод работы, основанный на процессе и анализе действий.
- Создание веб-страницы www.2020marsexpress.se – чтобы она стала ресурсом по окончании проектного периода.
- И последние по месту но не по значимости – работать вместе с детьми и подростками,

Методы для детей и юношей

Что мы хотели выяснить:

Как мы привлечем в библиотеку детей и юношей в будущем?

Используя семинары и другие методы, а не спрашивая прямо детей и юношей, мы хотели получить не ответы, которые, они думают, мы от них ожидаем.

Так мы развиваем их мышление.

Мы работали с детьми и юношами в возрасте 4 -17 лет.

Занятия

Мы проводили разные занятия. Большую их часть вели педагоги, преподаватели культуры или архитектуры. Некоторые семинары проводили дизайнеры или художники. Они использовали разные методы работы: драму, ролевые игры, Power Point, рисование, живопись, коллажи, творческое письмо, строительство моделей. Важно суметь следовать ходу мысли ребенка.

Для того, чтобы отвлеченно подумать о будущем, необходимо несколько моментов, особенно в работе с маленькими детьми. Один из участников проекта (библиотекарь)

отмечает, что начать разговор о цвете и о создании атмосферы – хороший прием, чтобы помочь детям перейти от сегодняшнего дня к мыслям о будущем. Три класса тринадцатилетних детей приняли участие в проекте на всех его этапах, от идеи до реализации. Они обсуждали архитектуру и помещение, делали наброски, занимались работой по дереву и красили стены и мебель. Для большинства участников-школьников это был хороший опыт. Три класса вместе - довольно большая группа для работы. Лучше работать с группой поменьше. Так же очень важно, чтобы вся работающая команда поддерживала весь ход работы. И учащиеся, и дизайнер, и коллектив библиотеки. В данном случае они использовали мягкие стены, как в театре. Мебель можно использовать second hand или из ИКЕИ. Материалы не всегда очень прочные, поэтому возникает вопрос, как сохранять таким образом созданное библиотечное пространство. Использование дешевых материалов можно считать и преимуществом. Такая мебель недорогая и легко заменяется. Услуги дизайнера довольно дороги, но без профессионального руководства такой работой заниматься трудно. Если дети занимаются практической деятельностью в библиотеке, необходимо, чтобы кто-то с ними работал.

Мы старались охватить этой работой детей как можно шире, географически и социально. Иногда мы занимали и учащихся подготовительных классов.

Наблюдения и учебные посещения

Дети изучали планы библиотек и фотографии других библиотечных зданий, фотографии деталей, таких, как лестницы, окна, домики. Они обращали внимание на то, зачем в библиотеку приходит посетитель. Когда дети ведут себя в библиотеке как наблюдатели, открываются новые перспективы, а не ожидаемые ответы на традиционные вопросы. Библиотекарь тоже может посмотреть на библиотеку новыми глазами.

В другом муниципалитете подростки с архитекторами посетили культурный центр. Они размышляли над следующими моментами: Чего ты не можешь делать в библиотеке? Как она выглядит? Что ты можешь улучшить? В результате появились предложения для совсем другого рода помещений, которые вряд ли архитекторы или библиотекари предложили бы при строительстве новой библиотеки.

Группа пятилетних детей посетила с учебной целью некоторые официальные учреждения муниципалитета, такие как мэрия, футбольный стадион и музей современной архитектуры. Потом их попросили найти и показать то, что им больше всего понравилось в музее. Они рассказывали об этих посещениях, рисовали и делали макеты.

Дать детям возможность увидеть разные сооружения, разные интерьеры и затем выявить, что их привлекает – лучший метод, чем интервью. Он также дает им возможность порисовать и описать то, что они видели, без специальной подготовки.

Интервью

Интервью мы *тоже* проводили и старались подготовиться к ним как следует. Мы проводили интервью как с пятилетними детьми, так и с семнадцатилетними. Интервью с маленькими проводились вместе с учителем или другим педагогом.

Мы с удивлением выяснили, что, как и другие возрастные группы, дети этого возраста могут представить что-то, о чем они не имеют ни малейшей идеи. Судя по ответам, они могут это сделать, или, может быть, они используют свой опыт, полученный в других ситуациях, к вопросам о библиотеке. Это именно то, чего мы от них хотим.

Участники- подростки были из двух школ, работающих по разным программам. Учащиеся встретились с библиотекарями, посмотрели презентацию Power Point о разных библиотечных интерьерах и теориях развития в будущем и приняли решение. После этого нескольких учащихся проинтервьюировали и записали на пленку. Может быть, предварительно просмотренная презентация помогла сделать вопросы более значительными и свободно сформулированными. Учащиеся, обучающиеся по практическим программам, показали себя более широко мыслящими, чем те, кто обучается по теоретическим программам, которые склонялись к тому, что библиотека - место, которое должно использоваться для занятий.

Если такие интервью хорошо подготовлены, так, что стимулируют творчество, такой метод может быть очень полезен. Но заснятый на пленку материал может быть очень обширным, и его нужно долго редактировать.

Дети берут интервью

Библиотекарь вместе с архитектором пригласили ребят создать библиотеку будущего в новом контексте. Их библиотека была маленькая библиотека-филиал. Библиотека стала их отправной точкой. Они спрашивали родителей, родных, друзей, какой бы они хотели, чтобы библиотека была, и какие другие виды услуг должны быть поблизости. Эти ответы смешались с их собственными пожеланиями и идеями новой библиотеки в моделях, сделанных самими ребятами.

Беседы о книгах как отправная точка

Была идея заставить детей подумать о новых технологиях. Тема была – библиотека на Марсе. Книжки все были о будущем. После беседы дети рисовали и делали модели библиотеки будущего и будущего библиотечных технологий из ткани и дерева на уроках труда.

Фото-книга

Был задействован руководитель детских и юношеских программ в средней школе, потому что эта программа создает основу для педагогической и профессиональной работы в юношеском секторе. Как эти ребята будут планировать библиотеку для детей? Как они сами пользуются библиотекой?

Сначала многие учителя очень загорелись и планировали участвовать в «библиотеке будущего» по всем предметам, даже по физкультуре. Ожидалось также, что учащиеся сделают виртуальную модель библиотеки будущего. Но оказалось, что, в основном, в проекте участвовал предмет шведский язык. Они сочинили пьесу и Большую книгу для дошкольников.

Проект разрабатывался очень долго, и библиотекарь почувствовал, что трудно привлечь ограничилось время проекта. Инициатива была очень привлекательная, но такой большой безграничный проект требует много времени, подготовки и интереса от всех участников.

В качестве отчета о проекте учащиеся сделали фото-книгу.

Фокус-группы

Одна фокус-группа – дети и подростки, например, Что для меня важно для комфорта в библиотеке? Участники группы формулировали ответы, факторы, которые можно положить на весы. Затем они взвесили треть факторов по значимости. Много неожиданных вещей были расценены как важные.

Опросники

Учащиеся из Центра обучения Интерактивного дизайна активно использовали вопросники в беседах с детьми. Обобщив результаты, они начали создавать наброски прототипа. Затем они встретились с группами и показали им свои предложения. Они отредактировали наброски и прототипы после обсуждения с детьми. Как говорят специалисты по интерактивному дизайну. -

Дискуссия должна исходить от нашей целевой группы, и мы верим, что развитие - это лучшее, что принесла наша кооперация с пользователями.

Полученные в результате работы по этому методу результаты можно использовать как общее знание. Если вы хотите работать с определенной библиотекой, всегда лучше спросить детей и юношей – пользователей этой библиотеки. Важно, чтобы они чувствовали, что вы именно их хотите спросить и слушаете их ответы.

Мы работали с группами юношей с особыми потребностями и разными функциональными ограничениями. Результаты работы в этой группе показали, что она очень творчески способна и осознает свои особые потребности. Они думают о том, как библиотека может стать местом, где можно найти информацию, брать не только книги.

Наконец, всегда важно найти умелых педагогов, которые могут сотрудничать с библиотекарями, работать в одной команде. Некоторые формы работы требуют немалых ресурсов. Иногда надо уметь найти необходимое по разумным ценам. Можно совмещать некоторые методы, описанные выше. Может быть, результаты не всегда будут оптимальными, но они могут быть полезными как часть процесса.

Университетские контакты

Сотрудничество с университетами и другими учебными заведениями в Мальмо, Лунде, Йонкёпинге и Гетеборге и др. было важной и стимулирующей частью проектной работы и важным развивающим элементом особенно на втором этапе проекта. Университетские специалисты в области интерактивного дизайна оказались очень интересными партнерами.

Одно из определений интерактивного дизайна:

“Интерактивный дизайн подразумевает взаимодействие между людьми и предметами, центральным компонентом которых является информация. Это может быть, например, интерфейс или компьютерная игра, следующее поколение мобильной связи или интеграция компьютерных технологий в нашу повседневную жизнь такие как «разумные одежды»everyday. Не считая зоны входа, перспектива дизайна во взаимодействии между людьми и технологией является важнейшей. Это делает интерактивный дизайн возрастающее важным элементом в развитии как производственного так и прикладного дизайна.

Программа интерактивного дизайна на отделении компьютерных наук и инженеринга в Технологическом институте Гетеборга, с которым мы работали, чтобы представить мир публичных библиотек студентам. Им было дано задание, спроектировать прототип с использованием RFID для игровой и образовательной публичной библиотеки.

Много полезных и полностью реалистических прототипов были созданы, и мы ясно могли видеть их большой потенциал для новой техники библиотек.

Студенты определили библиотеку как место, где встречаются люди и где нужны лучшие условия для этого, нужно также сделать более легким процесс выбора книг, процесс поиска информации более радостным, и отметили возможности использования техники RFID в сказочных шатрах, детективных поисках и тд.

Сотрудничество с отделением искусства и коммуникации интерактивного дизайна университета Мальмо и отделения информатики университета Лунда, которое началось в конце первого этапа проекта, также продолжилось. Троице студентам было дано задание по стимулированию детского чтения и созданию игрового процесса поиска литературы. Результатом стали два устройства. «Листатель» и «Сказкопалатка» Весной 2008 года появится следующее создание «Ракета – естественнонаучный проект».

Краткий отчет проектной работы муниципалитетов

Публичная библиотека муниципалитета **Уддевалла** в Вастра Гетеленд (50.000 жителей) хотела сделать детско-юношеский отдел библиотеки более приветливым и отвечающим запросам целевой группы. Консультативные группы юношей были приглашены разработать специальное место для себя. Какие у них потребности и желания, что они могут там делать, какая атмосфера им нравится, какая мебель...?

Профессиональный дизайнер и инженер по свету из местного театра сделали проект. Результат частично уже реализован, свет, цвет, декоративные элементы и новая мебель в отделе для юношества. Полотно граффити величиной в 25 кв.метров недавно закончено. И большие окна с прекрасным видом на улицу – окно в мир за окном...

Муниципалитет **Мельндал** (58.000 жителей) немного южнее Гетеборга Västra Götaland в процессе развития. Библиотека вместе с другими учреждениями культуры переедет в новый центр, построенный в пешеходной зоне, где ежедневно бывают тысячи людей. Во время проекта способ мышления «Марс экспресс» распространился среди библиотекарей и также обозначил себя в дискуссиях с сотрудниками муниципалитета при планировании, если там участвовали детские библиотекари. Во время трехлетнего проекта в Мельндале библиотекари обсуждали место для пятилетних посетителей, предложили одиннадцатилетним спланировать свою любимую библиотеку будущего и представить свои планы местным политикам, попробовали модель студентов мастеров интерактивного дизайна, теперь ждут «комнату общих игр» - дипломную работу одного студента-дизайнера.

Публичная библиотека муниципалитета **Нессйо** (29.000 жителей) в Йонкопинге хотела создать новый пассаж в детском отделе. «Трансформер». В сотрудничестве с художником-дизайнером и инженерной школой отделения дизайна света университета Йонкопинга и Центра дерева – образовательного центра работы по дереву была построена и показана модель, где цвет, свет и оборудование создают пространство, дают ребенку чувство ожидания перед входом в детский отдел. Окончание проекта несколько отложено, так как появилась возможность строительства новой библиотеки!

Публичная библиотека в Гиславед (29.000 жителей) в Йонкёпинге полностью переделала библиотеку и интегрировала школьную библиотеку в публичную. Новая библиотека была открыта в октябре 2007 года с новыми экологически чистыми материалами, уникальным дизайном мебели, зоной для детского творчества и RFID на весь фонд..

Здесь проведены творческие мастерские для детей и юношества с использованием новых технологий и цифровой обработкой материала для дальнейшего создания книжных аннотаций в цифровом формате.

Публичная библиотека в **Брёмуле** (12.000 жителей) в Скене хотела обновить детско-юношеский отдел. Было инициировано сотрудничество с дипломниками отделения интерактивного дизайна университета Мальмо, после опроса консультационной группы детей студенты разработали два прототипа «Листатель» – компьютерную программу, с помощью которой дети могут искать книгу по названию или другим элементам, и палатку сказок, где можно выбрать пересказ на CD,-и в то же время было установлено специальное освещение, создающее особую атмосферу. Весной 2008 будет установлена специальная сцена из разборных конструкций..

В муниципалитете **Гёстра Гюинге** (14.000 жителей) в Мкене в конце 2008 открывается новая библиотека в старом школьном здании. Новая библиотека – воплощение впечатлений от учебного визита в США – особенно в Научный центр «Нью-Йоркский научный зал». Дизайн основан на атмосфере естественных наук, особенно астрономии, здесь есть двухэтажная ракета в детско-юношеском отделе, созданная студентами отделения интерактивного дизайна. На первом этаже ракеты можно будет послушать главы из соответствующих книг., а на втором этаже будут цифровые изображения галактики, а так же интерактивные CD ром и Интернет ресурсы. А рядом будут находиться книги по астрономии. Их можно будет легко найти по компьютерному каталогу или специальным световым индикаторам на стеллажах. Весь коллектив пройдет курс обучения рассказыванию, где все научатся искусству рассказывать о науке. Планируется и курс мимики и жеста, чтобы использовать разные виды общения.

Обобщение

Сейчас по окончании трехлетнего проекта и экспериментов с участием сотен детей и подростков, учебными экскурсиями, конференциями, семинарами, консультативными группами, практической работой и т.д. мы, участники проекта говорим об Экспрессе на Марс как об особом способе мышления..

Проект привел нас к творческим и динамичным подходам в работе с детьми, юношами, библиотекарями и муниципалитетами. Старт экспресса на Марс и прямая работа с детьми и юношами была плодотворным расширяющим привычные границы экспериментом для библиотекарей и других участников. Важно, что каждая библиотека дала детям и подросткам ощущение того, что они реально участвуют в нем.

Рабочая группа экспресса на Марс - это совместная работа, которая дала возможность развиваться и расти профессионально и персонально сотрудникам библиотек. Большинство участников говорят, что в ходе работы в Экспрессе на Марс они стали по-новому думать о библиотеке. Учебные туры экспресса на Марс создали возможности для получения новых знаний. Во многих случаях стало возможным повлиять на то, каким будет здание или на содержание работы, например, в Гиславеде. Ёстра Гёинге, Удевалле и Мёлндале. Когда директора библиотек и детские библиотекари обменивались впечатлениями от учебных экскурсий и путешествий, они убедились в важности развития и изменений внутри библиотечной системы. Познавательный тур в США стал грандиозным творческим толчком.

Сотрудничество с отделением информатики Университета Лунда, отделения искусства и коммуникаций и интерактивного дизайна университета Мальмо, и отделением интерактивного дизайна университета Кальмара прочно налажено, и его потенциал еще не исчерпан. Контакты с отделением интерактивного дизайна университета Кальмара привели к тому, что оснащение библиотеки стало темой курсовых и экзаменационных работ.

Библиотеки – идеальное место вездесущей компьютеризации.

Контакты между библиотеками и другие профессиональные навыки развивались на местной почве.

Оказалось возможным заинтересовать местные и центральные СМИ освещением работы экспресса на Марс.

Участники убедились, что постоянное изучение окружающего мира и профессиональных тенденций необходимо для развития и выживания библиотеки.

Разработка веб-сайта проекта сыграла важную роль. Документы и опыт, собранные там будут важным ресурсом в следующие годы.

Студентами университета Мальмо разработана компьютерная игра «Творец библиотеки», где дети могут выбрать библиотечное помещение, которое им нравится, выбрать мебель. Эта игра использовалась в проекте, последующем за экспрессом на Марс «Помещение – как средство информации».

По окончании проекта были проведены три национальные конференции. Среди выступающих мы хотели бы отметить Эву Эрикссон из университета Кальмара, Стефана Петерсона, преподавателя архитектуры и Лоис Килка, сервис-менеджера и Михела Гормана менеджера по работе с подростками из библиотеки «Вообрази!» в Северной Каролине США (Public Library of Charlotte & Mecklenburg County in North Carolina).

Что мы библиотечные консультанты узнали в ходе проекта.

Дух сотрудничества, который нам удалось выработать, был большой наградой. Это привело к тому, что регионы лучше узнали друг друга, что создает прочную платформу для будущего сотрудничества.

Консультанты тесно сотрудничали с разными проектными группами, что позволило распространять достижения среди библиотек-участников и разных районов.

В каждой местности были свои рабочие модели, и это очень интересно.

В каждом районе были свои приоритеты, не чтобы отличиться, а чтобы получилось.

Три региона вместе создали специальный механизм и дали возможность распространить экспресс на Марс – в регионе, в стране, в мире.

Из нашего эксперимента и его продолжения мы извлекли следующее:

- Важно иметь план, но в тоже время к проекту надо относиться как к процессу. Промежуточные цели и направление могут модифицироваться по ходу работы.
- К проекту должны быть привлечены органы местного самоуправления.
- Важны проектные группы в библиотеках.

- Библиотеки-участники должны по возможности представлять из себя серьезную организацию.
- Общение на всех стадиях проекта, чтобы исключить недопонимание.
- Не спешите. Оставьте себе время для размышлений.
- Лучше попробовать и потерпеть неудачу, чем не пробовать.
- Проект надо распространить по всему региону, а не только в участвующих муниципалитетах, иначе это оттолкнет от него некоторые библиотеки.
- Важно для будущей кооперации проектов создать свою общую платформу у участвующих районов.

“В этой библиотеке не только книги – в этой библиотеке весело!”

Так представляется библиотека «Вообрази!» и в этом дух радости, игры, творчества, то, что мы хотели взять для себя.

“Вы верите, что все библиотеки останутся?”

И ответ абсолютно утвердительный: об этом нет и речи.

Вопрос: Вы хотите, чтобы они существовали?

Почему бы будущему таким не быть? Почему бы и нет?

Потому что, если мы будущее не создадим, мы его и не узнаем.”

“Именно дети могут нам сказать, каким будет будущее библиотек.”

Роб Брюйнциелс, инициатор и руководитель проекта «Библиотека 2040», Голландия

www.barnensbibliotek.se/2020marsexpress

Контакты:

lo.claesson@jonkoping.se

anna.gullstrand@skovde.se

elisabet.hakansson@skane.se