

## **Workshop – Hvad skal vi satse på lokalt?**

### **Rosan Bosch Studios' 5 design ikoner**

**Opsamling fra de to workshops i hhv. København og Aarhus – med afsæt i afleverede/tilsendte tilbagemeldinger.**

Biblioteket som sådan er et sted for læring. Som ramme omkring det enkelte menneskes formelle eller uformelle søgen efter ny viden og indsigt - læring. Det har det været siden Middelalderen og op til det 20 århundredes folkeoplysningssted. I dag, i vidensamfundet, er læringsaspektet nærmest massivt voksende. Det stiller krav om ny og mere bevidst tænkning omkring biblioteket og hvad der kan understøtte det som dynamisk læringsrum.

#### **Biblioteket & læring**

Biblioteket står i dag, trods en voksende digitalisering, stærkere end nogensinde som fysisk sted for læring. Som konsekvens af den informationsteknologiske udvikling og brugernes ændrede adfærd set i forhold til få årtier tilbage. Men også som følge af flere nye konkrete læringsopgaver.

Det gør det som samfundets *sted nr. 1* for IT-læring og netsøgning omkring borger.dk og NemID. Som arbejdssted for grupper af unge og studerende eller som klassisk læsesalstilbud med individuelle studiepladser. Som stedet hvor små børn med deres forældre eller børnehaver for første gang møder bøger og læsning. Som sted for store litteratur- og musikoplevelser for besøgende i alle aldre. Som lokalt community-center og adgang til viden om sundhed og helbred og i sammenhæng med f.eks. sprog- og læseprojekter. Som sted for samfundsdebatter og foredrag. Og naturligvis som sted med internetadgang og informationssøgning. Samt som – relativt nyt – sted for kreativ egenproduktion, innovation og aktivitet med makerspaces o.l.

De nærmeste år udvides bibliotekets rolle desuden i takt med folkeskolereformens implementering og i takt med folkebibliotekets øgede samspil med folkeskolerne lokalt.

Tendenserne er mangeartede og læringsaspektet trænger sig i alle bibliotekstyper stadig mere på i forhold til at skabe ordentlige/optimale rumforhold omkring 'det at lære'.

Til at nytænke læring i biblioteket kræves imidlertid nye metoder. Vi skal også tænke i læringsstile og indsigt i læring som sådan og langt mere målrettet se på, hvordan design og indretning kan understøtte og styrke biblioteket som dynamisk læringsrum.

#### **Styrk læring i rummet**

Rosan Bosch Studio, et kreativt kunst- arkitektur- og designbureau, arbejder ud fra en overbevisning om, at de fysiske rammer gør en forskel for menneskers måde at agere på i verden.

Rosan Bosch mener og benytter design og indretning som aktive redskaber til at skabe forandring, nytænkning af formidlingsmetoder og oplevelsesdesign. Gennem bevidst og målrettet kortlægning af bibliotekets brugere, brugersituationer og f.eks. biblioteket som rum skaber hun super attraktive nye rum. Ikke bare i biblioteker men også i bl.a. skoler og museer verden.

Rosan Bosch er inspireret af Francisco Mora's idéer. Han arbejder med kognitiv neurovidenskab, kendes i dag fra bl. a. neuroarkitektur, og har specialiseret sig indenfor læring og omtaler det som "neuroeducación". Bosch arbejder i sit design i forhold til elementerne glæde, nysgerrighed, inspiration - og begejstring. Hun betragter disse som helt grundlæggende for at undgå monotoni/kedsomhed og som afgørende aspekter i forhold til reelt at understøtte og stimulere læring. Med fokus på disse elementer og på aspekterne koncentration og bl.a. plads til at prøve af og fejle og derved lære – har hun og hendes studio videreudviklet på forskellige kendte måder 'at være til på og agere' i et læringsrum, et bibliotek mv. og udviklet et sæt basale situationer på fem i alt. For nemheds skyld omsat til fem ikoner til brug for enhver proces, der skal styrke læring i et konkret rum. Se nederst.

### **Lokale projekter & læringsrummet**

Til de to temadage i september kunne deltagerne indsende eksempler på aktuelle lokale projekter, hvilket en del havde gjort. Seks af disse projekter - fra Allerød, København, Nyborg samt fra Holstebro/Herning, Silkeborg og Aarhus kommuner - dannede afsæt for de to dages workshop.

Generelt pegede alle de tilsendte projekter på, at bibliotekerne lige nu står over for at skulle:

- **Styrke læringsaspektet generelt - og specifikt i de såkaldt 'åbne biblioteker' hvor der ikke er adgang til professionel bistand hele tiden – med vægt på intuitiv læring**
- **Styrke (selv-) læringsaspektet på uventet/attraktiv måde ift. biblioteksorientering og viden om netadfærd og vurdering af netkilder/ offentlig digital kommunikation**
- **Implementere nye fælles/åbne læringsrum for IT-læring, der stimulerer brugerne til at hjælpe hinanden – og gerne på tværs af generationer hvor f.eks. ældre lærer i samspil med unge og sociale netværk/frivillige**
- **Implementere nye læringsrum (fysiske + digitale) omkring IT/teknologi, ny læring/viden, kreativitet for grundskolens ældste unge/stud/unge voksne**
- **Skabe nye unge/8-10.klasses områder-tilbud**  
- medejerskab/medinddragelse, makerspace-muligheder/den truede bog/ skattejagter/ digital dannelse

### **Konklusionen på de to workshop:**

Vi skal sætte nyt fokus på selve læringsprocessen i bibliotekets tilbud, i kombination med hvordan vi lærer. Og have mere fokus på funktion fremfor på målgrupper.

Brug bl.a. indretning, som signalerer, hvor der i biblioteket er forskel på 'adgang til hjælp fra' uformelle facilitatorer f.eks. frivillige eller andre brugere og ikke professionel bibliotekarbistan henholdsvis det modsatte. Evt. ved at skabe zoner f.eks. ved hjælp af farver og design. Zoner som kan indikere, at her henter du professionel hjælp – og her er alle velkomne til at hjælpe hinanden.

Under begge workshops stod det klart, at for de mere omfattende og større projekter skal alle ikonerne/situationerne inddrages i planlægningsarbejdet. I forhold til skolerne og de større og tværgående samarbejder – var en model at indtænke 'stationer', hvor eleverne bringes ud i/i kontakt med alle 'ikon-læringsformerne'.

For de mindre og mere enkelte projektyper skal man især overveje to: Hands On – og Watering Hole. Det første giver sig nogenlunde selv. 'Hands on' handler på forskellig vis om at producere og eksperimentere f.eks. i et fablab eller evt. i form af 'Markedsplads'.

Watering Hole er det uformelle mødested, hvor man interagerer og, uden at det er planlagt, møder nyt, begejstres, tanker op, udveksler viden og løsninger. Og hvor biblioteksmedarbejdere løber ind i brugerne. F.eks. ved kaffemaskinen 'i pauserne lærer man mest' eller på anden vis bl.a. ved at stille anderledes faciliteter til rådighed. Det kunne f.eks. tænkes ind i form af 'legeplads', fredagsbar og åbne steder, hvor de unge støder ind i de ældre.

Men det er vigtigt fortsat at huske på, at biblioteket skal tilbyde steder for fordybelse – et 'cave-sted' – også selv om det er midt i et 'rum – så man har trukket sig tilbage men alligevel kan følge med i hvad der sker'.

Flere var inde på at bruge ikonerne ikke alene internt eller i samarbejdet med arkitekter, designere og andre samarbejdspartnere som f.eks. skolerne, men også når man inviterer brugerne - unge og andre - inden for til at bidrage til skabe mere dynamiske læringsrum.

Det blev også anbefalet, at udforske de enkelte ikoner i relation til alle bibliotekets forskellige aktiviteter og målgrupper.

Biblioteket skal være 'det du ikke kan derhjemme'.

Bibliotekets nyeste 'læringsområder' makerspaces o.l. med 3D printere mm skal mere systematisk indtænkes i formidlingen. – Makerspaces skal imidlertid ikke længere alene være en slags arrangementer organiseret som tilbud i ferie og ved særlige lejligheder.

Det uventede, det der stimulerer nysgerrighed, skal 'til alle tider' også medindtænkes langt mere aktivt. Biblioteket må ikke, sådan som det ofte gør, fremstå som 'fast forankret (bog) samling med adgang til et sæt kedsommelige pc-lærings- og søgearbejdspladser'.

Endelig for at sikre at læring reelt kan ske, skal de såkaldte basics – lyd, lys og klima – være i orden. Ikke noget med at spare på det, man ikke umiddelbart kan se som f.eks. akustik, det hævner sig...

### **En formel**

Kunne ifølge Rosan Bosch lyde: 'Et stærkt læringsmiljø på biblioteket = Læring = Lyst, udvikling, nysgerrighed'. Og et konkret bud fra designeren ift. folkeskolereformen og det udvidede

samarbejde lød: Tænk ikke biblioteket ind i skolen – tænk skolen ind i biblioteksrummet – bogstaveligt!

**De fem ikoner :**

MountainTop, Cave, CampFire,

Watering Hole og Hands-On (Laboratory).

