

MESTNA KNJIŽNICA KRANJ

David Zalar

**NAČRTOVANJE USTVARJALNICE V SPLOŠNI  
KNJIŽNICI: PRIMER MESTNE KNJIŽNICE  
KRANJ**

Pisna naloga za bibliotekarski izpit

Kranj, 2022

## **Ključna dokumentacijska informacija**

Ime in PRIIMEK: David ZALAR

Načrtovanje ustvarjalnice v splošni knjižnici: primer Mestne knjižnice Kranj

Kraj: Kranj

Leto: 2022

Št. strani: 28

Št. slik: 11

Št. preglednic: 0

Št. prilog: 2

Št. strani prilog: 7

Št. referenc: 15

Strokovno usposabljanje za bibliotekarski izpit je potekalo v: Mestni Knjižnici Kranj  
Mentor v času strokovnega usposabljanja (ime in priimek, naziv delovne organizacije):  
Jana Zeni Bešter, Mestna knjižnica Kranj

UDK: 004.855.6+027(497.4Kranj)

Ključne besede: splošne knjižnice, prostor, ustvarjalnost, izkustveno učenje

### Izvleček

Namen: V Mestni knjižnici Kranj smo leta 2022 pridobili nov prostor, ki omogoča širitev ponudbe storitev naše knjižnice. Za njegovo namembnost se je pojavilo precej idej, med katerimi je bila najbolj primerna ustvarjalnica (ang. makerspace). Želeli smo ugotoviti, kaj je ustvarjalnica, kako jo vidijo uporabniki, njeni upravitelji ter zaposleni v Mestni knjižnici Kranj.

Metodologija: Uporabili smo dve raziskovalni metodi, in sicer anketo in intervju. Anketirali smo uporabnike knjižnice in intervjuvali zaposlene v drugih ustvarjalnicah.

Rezultati: Ugotovili smo, da so uporabniki dokaj seznanjeni s konceptom ustvarjalnice, a poznajo predvsem njeno ustvarjalno plat, manj pa tehnično. Interes za obisk ustvarjalnice je dokaj velik, uporabnike pa najbolj zanimajo umetniško ustvarjanje, fotografija in videografija ter 3D-tehnologija.

Uporabnost raziskave: Rezultati raziskave nam bodo pomagali pri načrtovanju ter izvedbi ustvarjalnice v novem prostoru Mestne knjižnice Kranj. Z njeno pomočjo smo dobili vpogled v interese lokalne skupnosti, kar nam bo gotovo pomagalo pri izbiri vsebin, ki jih bomo izvajali tako, da bodo kar se da vseč uporabnikom. Raziskava se navezuje na okolje Mestne knjižnice Kranj, vendar bi predlagali tudi drugim knjižnicam, ki imajo namen uvesti ustvarjalnico, da izvedejo podobne raziskave

## KAZALO VSEBINE

1 UVOD.....	1
1.1 RAZISKAVA .....	2
1.2 METODOLOGIJA .....	2
1.2.1 Anketa .....	2
1.2.2 Intervju .....	3
2 USTVARJALNICA .....	3
2.1 DEFINICIJA .....	3
2.2 USTVARJALNICA IN KNJIŽNIČNE VLOGE.....	5
2.3 VSEBINE USTVARJALNICE .....	6
2.4 NAČRTOVANJE USTVARJALNICE .....	9
3 MESTNA KNJIŽNICA KRANJ.....	10
4 REZULTATI RAZISKAVE .....	12
4.1 ANKETA .....	12
4.2 INTERVJU .....	20
5 RAZPRAVA.....	22
6 ZAKLJUČKI .....	26
7 NAVEDENI VIRI IN LITERATURA .....	27
PRILOGE .....	i

## KAZALO SLIK

Slika 1: Storitve, za katere uporabniki želijo, da jih knjižnica ponudi v novih prostorih .....	12
Slika 2: Izbor anketirancev glede poimenovanja novega prostora.....	13
Slika 3: Vsebine, ki se po mnenju anketirancev izvajajo v ustvarjalnicah.....	14
Slika 4: Vsebine, ki zanimajo anketirance .....	15
Slika 5: Najbolj priljubljen način učenja anketirancev .....	16
Slika 6: Lastnosti uspešne ustvarjalnice po mnenju anketirancev.....	16
Slika 7: Izražen interes uporabnikov glede pogostosti obiska ustvarjalnice .....	17
Slika 8: Količina časa, ki bi ga anketiranci namenili obisku ustvarjalnice .....	18
Slika 9: Starostna sestava anketirancev.....	19
Slika 10: Spol anketirancev.....	19

Slika 11: Najvišja dosežena izobrazba anketirancev.....20

#### KAZALO PRILOG

Priloga 1: Anketni vprašalnik..... i  
Priloga 2: Vprašanja za intervju.....vi

### ZAHVALA

Zahvalil bi se Mestni knjižnici Kranj ter direktorici Maji Vunšek ki mi je omogočila, da sem pristopil k bibliotekarskem izpitu. Zahvalil bi se tudi vsem udeležencem v raziskavi, se pravi anketirancem, intervjuvancem ter zaposlenim, brez njih raziskave ne bi mogel izpeljati.

Zahvalil bi se tudi vsem mojim sodelavcem, ki so mi in mi še vedno pri delu pomagajo z različnimi napotki in predlogi. Predvsem pa bi se rad zahvalil moji mentorici Jani Zeni Bešter, ki mi je pomagala pri moji izobraževalni poti ter me usmerjala in mi dajala številne nasvete

## 1 UVOD

Znanje in kultura sta za skupnost zelo pomembni vrednoti, saj se z njuno pomočjo le-ta razvija ter pridobiva nove izkušnje in veščine.

Knjižnice so ustanove, ki so zelo pomembne za njuno promocijo. Na različne načine skušajo svojim uporabnikom približati različne vsebine, jim omogočiti dostop do njih ter jim tako pomagajo pri njihovi izobraževalni poti. Vogrinčič Čepič (2017) meni, da namen knjižnic ni le izposoja in posredovanje gradiva, temveč tudi omogočanje uporabnikom, da se družijo ter na različne načine v njih preživijo svoj prosti čas.

V tujini so se v zadnjem desetletju v knjižnicah vedno bolj začeli uveljavljati prostori, namenjeni kreativnem učenju novih znanj in vsebin, ki so znani pod različnimi imeni, kot na primer makerspace, fablab<sup>1</sup>, tinkerspace in podobno, pri nas pa predvsem kot ustvarjalnice ali kreativnice, prvi tak prostor v slovenskih splošnih knjižnicah pa so poimenovali Mojstrovalnica. Kot smo že omenili, so ti prostori v tujini že dokaj uveljavljeni, pri nas pa še niso zelo pogosti, izvaja jih le nekaj knjižnic.

V Mestni knjižnici Kranj, ki je ena od večjih knjižnic v Sloveniji in ima vlogo osrednje območne knjižnice, smo leta 2022 pridobili nov prostor v pritličju (nekdanja prodajalna Peko), ki ga želimo primerno pripraviti za uporabnike. Pojavile so se različne ideje glede organizacije in namembnosti prostora, a prevladuje ideja, da se bo v njem nahajal knjigomat za 24-urno izposajo in vračilo gradiva ter ustvarjalnica.

Ker gre za nekaj, kar je v Sloveniji še dokaj novega, si želimo bolje spoznati tematiko ter ugotoviti, kako bi lahko načrtovali uvedbo tega prostora.

---

<sup>1</sup> Prostor, podoben ustvarjalnici, s poudarkom na podjetništvu. Lahko je del ustanove, npr. šolskega centra, ali pa so samostojna ustanova.

## 1.1 RAZISKAVA

V tej nalogi si bomo pogledali, kaj so ustvarjalnice, kako so nastale, kaj lahko nudijo ter kako bi jih lahko načrtovali v naši knjižnici.

Postavili smo si naslednja raziskovalna vprašanja:

1. Kaj je ustvarjalnica?
2. Kaj lahko v njenem okviru knjižnica ponudi uporabnikom glede na poslanstvo in strateške načrte knjižnice?
3. Kako si uporabniki predstavljajo ustvarjalnico, katere storitve želijo?
4. Kako se lotiti načrtovanja ustvarjalnice?
5. Kako so se lotili podobnih projektov v drugih knjižnicah in ustanovah?

Prav tako smo razvili tri hipoteze:

Hipoteza 1: Udeleženci raziskave slabo poznajo koncept ustvarjalnice v splošni knjižnici.

Hipoteza 2: Uporabniki knjižnice imajo glede vsebine ustvarjalnice drugačna pričakovanja kot zaposleni v ustvarjalnici.

Hipoteza 3: Zasnova prostorov in opreme ustvarjalnice morata omogočati večnamenskost in prilagodljivost različnim dejavnostim.

## 1.2 METODOLOGIJA

Pri spoznavanju tematike si bomo pomagali z rezultati raziskave, ki smo jo izvedli z uporabniki, in delavci, ki se ukvarjajo z ustvarjalnicami. S pomočjo anket in intervjujev smo želeli videti, kako se razlikujejo pričakovanja uporabnikov od stanja, kot so nam ga predstavili zaposleni v ustvarjalnicah.

### 1.2.1 Anketa

Anketiranje je potekalo od 22. 8. 2022 do 12. 9. 2022, izvedli smo ga v spletni in tiskani obliki. Uporabili smo priložnostni vzorec. Na spletni strani Mestne knjižnice Kranj smo objavili povezavo na anketni vprašalnik. Vprašalnik smo tudi natisnili ter izvode postavili na mize v študijski sobi,

kjer se pogosto učijo študenti. Rešene vprašalnike smo nato združili s tistimi, ki smo jih pridobili preko spleta.

Vprašalnik (Priloga 1) smo razdelili po sklopih in sicer na definicije uporabnikov, ponudbo ustvarjalnice, pričakovanja in želje uporabnikov, načrtovanje ustvarjalnice, ustvarjalnice v drugih ustanovah in demografske podatke. Vseboval je 13 vprašanj, ki so se nanašala na uporabnikovo doživljanje in videnje ustvarjalnice. Prejeli smo 228 anketnih vprašalnikov, od tega sta bila ustrezno izpolnjena 102 vprašalnika, neustrezno pa 126. Pomembno je izpostaviti tudi, da vsi anketiranci niso rešili celotnega vprašalnika.

### **1.2.2 Intervju**

Z delavci v drugih ustvarjalnicah smo izvedli intervjuje, s katerimi smo želeli pridobiti vpogled v to, kako poteka delo v njih ter kako jih načrtovati. Intervjuvali smo primarno zaposlene v knjižnicah, a smo vključili tudi zaposlene v izobraževalnih in drugih ustanovah, ki imajo ustvarjalnice. Izvedli smo strukturirani intervju. Izvajali smo ga v obdobju med 23. 8. 2022 in 9. 9. 2022 v živo preko Zooma<sup>2</sup>. Uporabili smo nabor odprtih vprašanj. Bilo jih je pet, četrto vprašanje vsebuje še podvprašanje. Intervjuvancem smo vprašanja posredovali na dan intervjuja po vrstnem redu, tako kot so navedeni v vprašalniku, ki ga lahko vidimo v Prilogi 2.

Pri intervjujih je sodelovalo pet intervjuvancev. Trije so bili zaposleni v knjižnici, kjer imajo ustvarjalnico, dva pa v ustanovah, kjer izvajajo ustvarjalnico ali fablab. Posamezni intervjuji so trajali približno 20 minut.

## **2 USTVARJALNICA**

### **2.1 DEFINICIJA**

---

<sup>2</sup> Platforma za komuniciranje preko spleta.



Knjižnice so, kot smo že omenili, prostori, ki uporabnikom nudijo različna znanja in kulturne prireditve. To dosega na različne načine, skozi zgodovino večinoma s pomočjo knjig, v sodobnem času pa vedno bolj s pomočjo različnih pristopov, kot so tudi spletni viri in dogodki.

Avtorica Vogrinčič Čepič (2017) vidi knjižnice kot tretji prostor, se pravi prostor, ki je poleg doma in službe na voljo uporabnikom, da se v njem učijo, prebirajo knjige, igrajo družabne igre ali drugače povedano, kvalitetno preživljajo prosti čas. Tudi knjižnični prostor se je tako skozi leta začel spreminjati, vedno več pozornosti se je začelo posvečati njegovemu oblikovanju. Tako so se na primer uveljavile police s primernim razmakom, več sedežnih površin in tudi naprav za reproduciranje različnih vrst medijev. V zadnjih nekaj letih pa so se začele pojavljati ideje, da bi knjižnice lahko uporabnikom nudile prostore in sredstva, kjer bi lahko kreativno preživeli prosti čas, hkrati pa bi se lahko naučili novih znanj in veščin ali izpopolnjevali svoje hobije. Te prostore poznamo pod različnimi imeni, kot so na primer makerspace, fablab, kreativnica, ustvarjalnica, kovačnica in podobno. V tem delu bomo uporabili izraz ustvarjalnica.

Einarsson in Hertzum (2020) definirata ustvarjalnico kot prostor, kjer se lahko uporabniki srečujejo, ustvarjajo ter si izmenjujejo svoja znanja. Menita, da so ustvarjalnice zelo dobra in smiselna nadgradnja knjižnic, saj uporabnikom nudijo sredstva, prostor in znanja, da se lahko učijo s pomočjo dela in ustvarjanja. Za uporabnike so lahko dostopne, saj njihovi izobraževalni poti ne postavljajo preprek, kot so finančne ovire ali pa zahtevan visok nivo znanja, da jih lahko obišejo. Ravno nasprotno, omogočajo jim, da se lahko novih znanj in veščin učijo po njim primernem tempu. Brady idr. (2014) so podobnega mnenja, saj ustvarjalnice vidijo kot prostore, kjer se lahko povezujejo, sobivajo in sodelujejo različni uporabniki.

Vuorikari idr. (2019) izpostavijo tri pozitivne aspekte ustvarjalnic, in sicer njihovo interdisciplinarnost, sposobnost nudenja novih znanj uporabnikom in fleksibilnost. Uporabniki se tako lahko naučijo različnih veščin in znanj, saj so ustvarjalnice prostorsko organizirane tako, da se lahko v njih izvajajo različne dejavnosti, od šivanja do 3D-tiskanja. Uporabniki se v njih lahko učijo tako, da sami izvajajo različne dejavnosti z orodji, ki so jim na voljo, lahko pa jim pomaga tudi knjižničar ali strokovno usposobljena oseba, ki pozna vsebine, ki jih ustvarjalnica uporabnikom ponuja.

Prostor je pomembna lastnost, ki jo je potrebno upoštevati, ko načrtujemo ustvarjalnico. Preddy (2013) predlaga, da pri načrtovanju preverimo, kakšne prostore imamo na voljo, ter jih preuredimo tako, da bodo za uporabnike privlačni in bodo omogočali fleksibilno delo. Pomembna pa je tudi vloga knjižničarja, ki deluje v teh prostorih. Morsing in Spence (2019) predpostavljata, da pri delu v ustvarjalnici pogosto pride to tega, da zahteve dela v njej presegajo znanja in sposobnosti zaposlenih, zato jih morajo le-ti nadgrajevati in se izpopolnjevati. Tako lahko prebijejo meje svojega znanja ter podobno omogočijo tudi uporabnikom.

## 2.2 USTVARJALNICA IN KNJIŽNIČNE VLOGE

Ustvarjalnica je zagotovo pomemben element pri izpolnjevanju nekaterih knjižničnih vlog, ki so navedene v Strokovnih priporočilih in standardih za splošne knjižnice (2019). Tako izpolnjuje knjižnično vlogo pridobivanja znanja, saj uporabnikom ponuja prostor in sredstva za pridobivanje različnih veščin in znanj.

Pokriva tudi knjižnično vlogo informacijskega in računalniškega opismenjevanja, saj je veliko vsebin, ki se izvajajo v ustvarjalnicah tehnološke narave, se pravi, da se lahko v njenem okviru uporabniki seznanjajo z uporabo različnih računalniških programov ter si izboljšajo svojo računalniško pismenost. Morda gre tu za manjši poudarek na informacijski pismenosti, saj so v knjižnici tudi drugi kanali, kjer se lahko uporabniki učijo iskanja virov ter vrednotenja le-teh.

Pomembna vloga, ki jo ustvarjalnica tudi pokriva, je vključevanje uporabnikov v družbo, saj jim znanja in izkušnje, ki jih pridobijo v ustvarjalnici, pomagajo pri različnih opravilih tako v domačem kot v službenem okolju. Kot smo že omenili, je ustvarjalnica tudi prostor, kjer lahko uporabniki med seboj izmenjujejo svoja znanja, predstavljajo svoje izdelke ter dobijo navdih za ustvarjanje različnih vsebin.

Precej lahko pripomore tudi pri izpolnjevanju knjižnične vloge domoznanske dejavnosti. V njej se izvajajo delavnice in aktivnosti, ki se navezujejo na zgodovino in kulturo lokalnega okolja. Mesto Kranj je bilo nekdanje znano industrijsko središče z močno razvito tekstilno industrijo, zato se lahko

v ustvarjalnici v Mestni knjižnici Kranj izvajajo delavnice šivanja, krojenja, izdelovanja tekstila in podobno, obenem pa uporabniki pridobijo informacije o zgodovini in razvoju tekstilne industrije. Pri tem sodelujejo tudi nekdanji zaposleni v kranjski tekstilni industriji, tako da delijo svoje izkušnje in spomine.

Povezuje se tudi s knjižnično vlogo spodbujanja povezovanja ter sodelovalne kulture in ustvarjalnosti v lokalni skupnosti. To je tudi glavni namen tega prostora, da uporabnikom omogoča povezovanje, učenje novih veščin ter izmenjavo znanja in mnenj.

### 2.3 VSEBINE USTVARJALNICE

Poglejmo si, katere dejavnosti je možno izvajati v ustvarjalnicah. Pomagali si bomo s seznamom, ki ga je avtorica Švab (2020) objavila v svojem magistrskem delu:

- 3D-tehnologija,
- izrezovanje,
- robotika,
- elektrotehnika,
- zvok,
- fotografija in videografija<sup>3</sup>,
- izdelovanje iz tekstila, oblikovanje oblačil, šivanje,
- gradnja, sestavljanje,
- obdelava različnih materialov,
- umetniško ustvarjanje.

3D-tehnologija v zadnjih nekaj letih postaja vedno bolj privlačna, saj predstavlja zelo zabaven način uporabe posameznikovega znanja za umetniško ustvarjanje. 3D-tiskalniki so postali bistveno bolj dostopni, kot so bili še pred nekaj leti, saj se je njihova cena precej spustila, tako da je možno bolj enostaven model kupiti že za nekaj sto evrov. Uporabni so za različne namene, ki so lahko kreativni (oblikovanje v 3D-programih in tiskanje kreacij) ali pa tudi zelo praktični (tiskanje nadomestnih delov). S stališča ustvarjalnice je pri njih problematično le to, da lahko za tiskanje

---

<sup>3</sup> Snemanje in obdelava video posnetkov.

bolj obsežnih predmetov porabijo precej časa, tudi več ur. Uporabnike bi lahko izobraževali glede uporabe programov za 3D-oblikovanje. Ti namenski programi so z leti postali bistveno cenejši in uporabniško prijaznejši, kot so bili pred desetimi leti, saj so njihovi ponudniki večinoma prešli na naročninski system<sup>4</sup>. Na spletu pa je dostopnih precej informativnih videoposnetkov, ki nudijo napotke za uporabo programov. Tukaj lahko izpostavimo program Blender, ki je brezplačen in uporabnikom nudi isto funkcionalnost kot ostali plačljivi programi, zato se ga lahko v ustvarjalnici uporabi za potrebe učenja 3D-oblikovanja.

V sklopu izrezovanja lahko ustvarjalnice nudijo različne tipe rezalnikov, kot so rezalnik CNC<sup>5</sup> in laserski rezalnik. Tu gre sicer za precej drage stroje, zato bo za potrebe knjižnice verjetno bolj primerno graviranje z gravirno napravo, ki je cenovno bolj dostopna. Uporabniki lahko gravirajo različne izdelke na različne tipe materialov.

Robotika je prav tako lahko dokaj dostopna in privlačna dejavnost za ustvarjalnice. Obstajajo različni kompleti za sestavljanje robotov, ki so namenjeni različnim starostnim skupinam, tako da to lahko predstavlja zelo zabaven način kreativnega učenja.

Elektrotehnika je še posebej v primeru Kranja zelo primerna dejavnost, ki se lahko izvaja v ustvarjalnici. V Kranju se nahajata srednja in višja elektrotehniška šola, hkrati pa tudi družba Iskra, svetovno znano podjetje, ki se ukvarja z elektrotehniko. V tem primeru je možno povezovanje s prej omenjenimi ustanovami za izvajanje dejavnosti s tega področja. Prav tako je možno nakupiti razne komplete za izdelavo npr. električnega vezja, ki niso cenovno zahtevni in so primerni za uporabnike različnih starosti.

Pri dejavnostih, navezujočih se na zvok, se v ustvarjalnici lahko uporabnikom omogoči dostop do opreme za zajemanje in produkcijo zvoka. Uporabniki se tako učijo snemati podkaste<sup>6</sup>, oddaje,

---

<sup>4</sup> Naročniški sistem uporabnikom omogoča dostop do programov, tako da plačujejo naročnino (mesečno, letno) in v zameno dobijo dostop do uporabe programa.

<sup>5</sup> Računalniško nadzirana orodja za izrezovanje.

<sup>6</sup> Digitalni zvočni posnetki, ki so na voljo na spletu. Navadno obravnavajo določeno tematiko. Lahko so serijski.

glasbo, zvočne efekte in podobno. Fizična oprema je cenovno različno dostopna, saj so cene npr. mikrofонов zelo različne glede na njihovo kvaliteto ali celo znamko. Drugače pa je pri programski opremi, kjer so cenovne razlike lahko precejšnje, a obstajajo kvalitetne programske rešitve, ki so za uporabo brezplačne.

Zelo dostopni in kreativni dejavnosti, primerni za izvajanje v ustvarjalnici, pa sta zagotovo tudi fotografiranje in videografija. Uporabnikom lahko omogočimo dostop do fotografske opreme in jih tudi učimo uporabe le-te. Pri potrebni opremi gre predvsem za fotoaparate, video kamere, razne druge pripomočke, kot na primer stojalo, nujni so programi za urejanje video posnetkov. Organizirajo se lahko tudi delavnice s področja fotogrametrije (izdelava 3D-modelov s pomočjo fotografij) ali spremenjene resničnosti. Za dejavnosti s tega področja je zelo ugodna tudi predpostavka, da ima večina uporabnikov v lasti pametni telefon, ki ima dokaj zmogljivo kamero, tako da se lahko delavnic udeleži tudi večje število ljudi.

Izdelovanje iz tekstila in šivanje oblačil je lahko za lokalno okolje zelo primerna dejavnost, saj je v Kranju v drugi polovici 20. stoletja delovalo precej tekstilnih obratov. Na tem področju je potrebna povezava z strokovnjaki, ki se ukvarjajo z izdelavo tekstilnih izdelkov. V ustvarjalnici sta uporabnikom na voljo material in šiviljska oprema, ob pomoči prej omenjenih strokovnjakov pa lahko izdelujejo razne uporabne predmete, kot so na primer denarnice, rokavice in podobno. V tem sklopu se odvijajo tudi različne delavnice v zvezi z vezenjem, kot so kvačkanje, pletenje ali pa morda šivanje gobelina.

Na področju grajenja in sestavljanja se lahko uporabnikom omogoči dostop do raznih setov, ki jih je treba sestavljati. Izdelujejo različne izdelke ter se s tem naučijo, kako poteka postopek sestavljanja le-teh.

Obdelava različnih materialov nam tudi nudi precejšen nabor možnosti, ki jih lahko uporabimo v ustvarjalnici. Uporabniki dobijo na voljo orodja in material za obdelovanje, pri tem jim pomagajo strokovnjaki z ustreznega področja. Pri tej dejavnosti je treba predvsem paziti na red in čistočo prostora po končani dejavnosti ter na morebiten hrup, ki nastane ob obdelavi materialov, zato so na voljo orodja, ki ne povzročajo neprijetnega hrupa.

Tudi umetniško ustvarjanje je zelo primerna dejavnost, ki nam dopušča precej različnih opcij. Uporabnikom lahko omogočimo dostop do raznih umetniških pripomočkov in materiala, uporabnega za slikanje, kiparjenje, rezbarjenje, tiskanje, zelo pomemben pa je tudi razstavni prostor, kjer lahko predstavijo svoje umetniške izdelke. Možno je tudi izvajanje dejavnosti, ki se navezujejo na knjige in literaturo, uporabnikom se ponudi možnost učenja na primer kaligrafije.

## 2.4 NAČRTOVANJE USTVARJALNICE

Burke in Kroski (2018) izpostavljata, da je za uspešno delovanje ustvarjalnice pomembno predvsem to, da pri uporabnikih ustvarimo interes zanjo. Na voljo je precej različnih dejavnosti, ki se lahko izvajajo v ustvarjalnici, zato se moramo osredotočiti na to, kaj bomo vključili v njeno ponudbo, da bo kar se da zanimiva za njene uporabnike.

Einarsson (2021) predpostavlja, da so za knjižnice lahko precejšnje breme, saj zahtevajo, ustrezne prostore, opremo in predvsem primerne kadre, ki bodo vodili delo v njih. Pri načrtovanju ustvarjalnice se moramo zato vprašati, kaj je smiselno izvajati ter katero opremo nakupiti, ugotoviti pa moramo tudi, ali imamo ustrezne prostore in kadre.

Pri načrtovanju ustvarjalnice si je smiselno zastaviti nekaj vprašanj. Vprašati se moramo, kakšni so cilji naše ustvarjalnice oziroma kaj želimo z njo doseči. Nato je smiselno raziskati, katere vire, ki bi jih lahko uporabili, imamo v knjižnici ter koliko fizičnega prostora ima knjižnica na voljo. Vprašati se je potrebno tudi, kako bodo zaposleni in uporabniki uporabljali ustvarjalnico ter kje bomo pridobili orodja in materiale oziroma možnosti pridobivanja sponzorjev (Creating a school library makerspace, b. d.).

Wang idr. (2016) prav tako trdijo, da je pri načrtovanju ustvarjalnic potrebno upoštevati različne faktorje, kot so zaposleni, uporabniki, prostor, sredstva, oprema ter vzdrževanje le-te.

Pred začetkom načrtovanja ustvarjalnice je zato smiselno narediti analizo SWOT<sup>7</sup>, s pomočjo katere lahko ugotovimo, kaj so prednosti, slabosti, priložnosti in nevarnosti ustanovitve ustvarjalnice v knjižnici. Rezultati analize nam lahko pomagajo pri načrtovanju nadaljnjih korakov in postopkov. Smiselno je začeti z nekaterimi dejavnostmi, oceniti njihovo uspešnost ter se na podlagi tega odločiti za nadaljnje korake. Pri načrtovanju se je tudi dobro spoznati s posebnostmi in potrebami lokalnega okolja ter mu prilagajati storitve. Če v okolju recimo deluje pomembna obrt ali dejavnost, ji je smiselno prilagoditi vsebino ustvarjalnice. Knjižnica se lahko poveže z izvajalci te dejavnosti ter jo tako predstavi širši javnosti, izvajalcem pa omogoči, da promovirajo svojo dejavnost ter si pridobijo nove stranke.

### **3 MESTNA KNJIŽNICA KRANJ**

Mestna knjižnica Kranj je osrednja območna knjižnica, ki pokriva gorenjsko statistično regijo<sup>8</sup>. Svojo dejavnost izvaja v naslednjih občinah: Cerklje na Gorenjskem, Kranj, Preddvor, Šenčur, Jezersko in Naklo.

»Knjižnica je leta 2019 beležila 21.283 aktivnih članov, ki so jo obiskali 345.370-krat in si izposodili 903.649 enot knjižničnega gradiva. Celoten fond gradiva obsega 438.532 enot; v letu 2019 je knjižnica pridobila 15.682 novih enot (knjig, neknjižnega gradiva, periodike idr.) ter članom omogočila uporabo 1.477 naslovov e-knjig. Načrtno vodi prireditveni program za vse starostne skupine prebivalcev, v vseh enotah organizira dejavnosti za spodbujanje bralne kulture za otroke, mlade in odrasle ter osnovnošolcem in srednješolcem redno predstavlja svoje poslanstvo in ponudbo storitev in gradiv. V letu 2019 je organizirala 918 različnih prireditev in dogodkov, ki

---

<sup>7</sup> Analiza prednosti, slabosti, priložnosti in ovir

<sup>8</sup> S Pravilnikom o pogojih za izvajanje knjižnične dejavnosti kot javne službe (2003) je postala ena od desetih slovenskih osrednjih območnih knjižnic. Za območje Gorenjske opravlja v Zakonu o knjižničarstvu (2001) določene naloge: zagotavlja povečan in zahtevnejši izbor knjižničnega gradiva in informacij, nudi strokovno pomoč vsem knjižnicam s svojega območja, koordinira zbiranje, obdelavo in hranjenje domoznanskega gradiva za svoje območje, usmerja izločeno knjižnično gradivo s svojega območja. Pri tem sodeluje z gorenjskimi splošnimi knjižnicami: Občinsko knjižnico Jesenice, Knjižnico A. T. Linharta Radovljica, Knjižnico Ivana Tavčarja Škofja Loka in Knjižnico dr. Toneta Pretnarja Trzič.

so pritegnili 15.033 obiskovalcev, postavila je 21 večjih razstav, v programu računalniškega usposabljanja pa izvedla 178 tečajev.« (Mestna knjižnica Kranj, 2020, str. 3)

Gre za knjižnico, ki je precej naklonjena novim tehnologijam in inovacijam. Uporabnikom tako poleg klasičnega knjižničnega prostora nudi tudi prostore za druženje, poslušanje glasbe, gledanje filmov ter miren študij.

Leta 2022 je pridobila nov prostor, ki se nahaja v pritličju stavbe Globus poleg knjižnice. V teh prostorih je pred priključitvijo knjižnici delovalo nekaj trgovinskih obratov, od katerih je najbolj znana trgovina Peko. Prostor ima steklene zunanje stene, enake kot knjižnica, tako da se bo estetsko lepo zlil z njo. Ima obliko črke L, je dobro osvetljen in obsega 160 m<sup>2</sup>. Ob stekleni steni ima ponekod zidane stene, v notranjosti pa podperne stebre.

V knjižnici se je pojavila ideja, da se prostor lahko uporabi za različne dejavnosti, med katerimi ima prednost ustvarjalnica. Glede na to, da je Kranj znano industrijsko središče regije, hkrati pa v njem deluje precej tehniških šol in podjetij, je smiselno, da so dejavnosti, ki se izvajajo v ustvarjalnici, tehnološko naravnane, npr. ustvarjanje vezij, grajenje manjših robotov in podobno. Na tem področju se lahko povežemo z lokalnimi šolami, ki izvajajo izobraževanja na področju elektrotehnike. Ponudimo jim prostor, kjer lahko predstavijo svojo dejavnost, oni pa nam pomagajo z idejami in strokovnim znanjem. V Kranju je dolgo časa delovala močna tekstilna industrija, zato se lahko izvajajo tudi delavnice šivanja, tkanja, vezenja, pletenja, morda tudi klekljanja. S tem uporabnikom lahko predstavimo lokalne dejavnosti ter jim pomagamo pri učenju novih veščin, ki jih lahko uporabijo tudi doma.

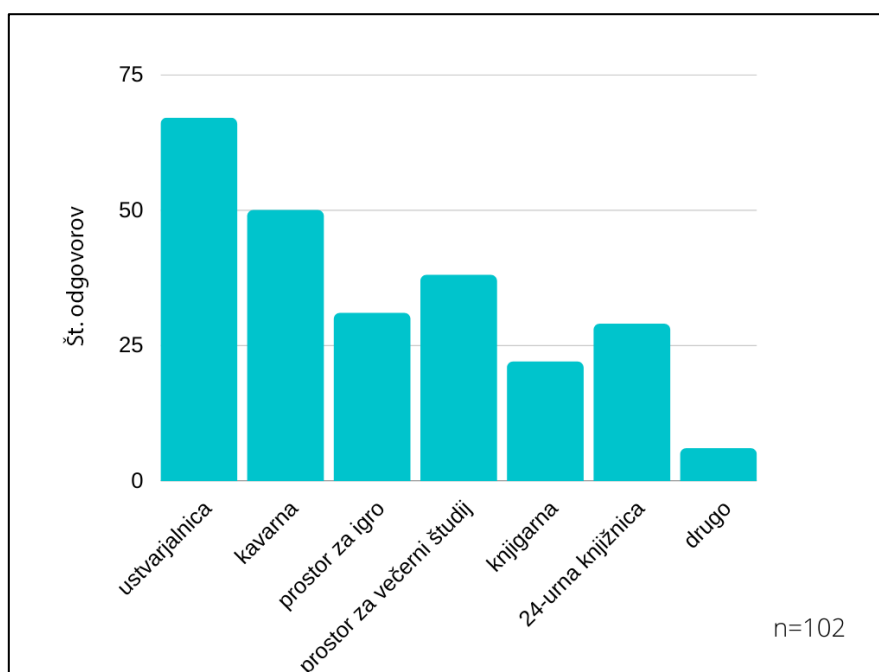
Smiselno je tudi izvajanje dejavnost 3D-tiskanja, ki uporabnikom omogoči ustvarjanje in hkrati pridobivanje tehniškega znanja. Uporabniki se tako npr. seznanijo z uporabo programa za 3D-oblikovanje, svoje kreacije nato pretvorijo v ustrezno obliko in jih potem natisnejo s pomočjo 3D-tiskalnika. Tiskalniki so, kot smo omenili, postali precej cenovno dostopni, niso prehrupni, niti ne oddajajo močnih neprijetnih vonjav, tako da so zelo primerni z uporabo v knjižnici.



Glavno pa je, da so dejavnosti v ustvarjalnici povezane z lokalnim okoljem ter skupnostjo, saj tako lahko knjižnica veliko doprinese k njenemu razvoju in spodbuja napredek znanja in kulture.

## 4 REZULTATI RAZISKAVE

### 4.1 ANKETA

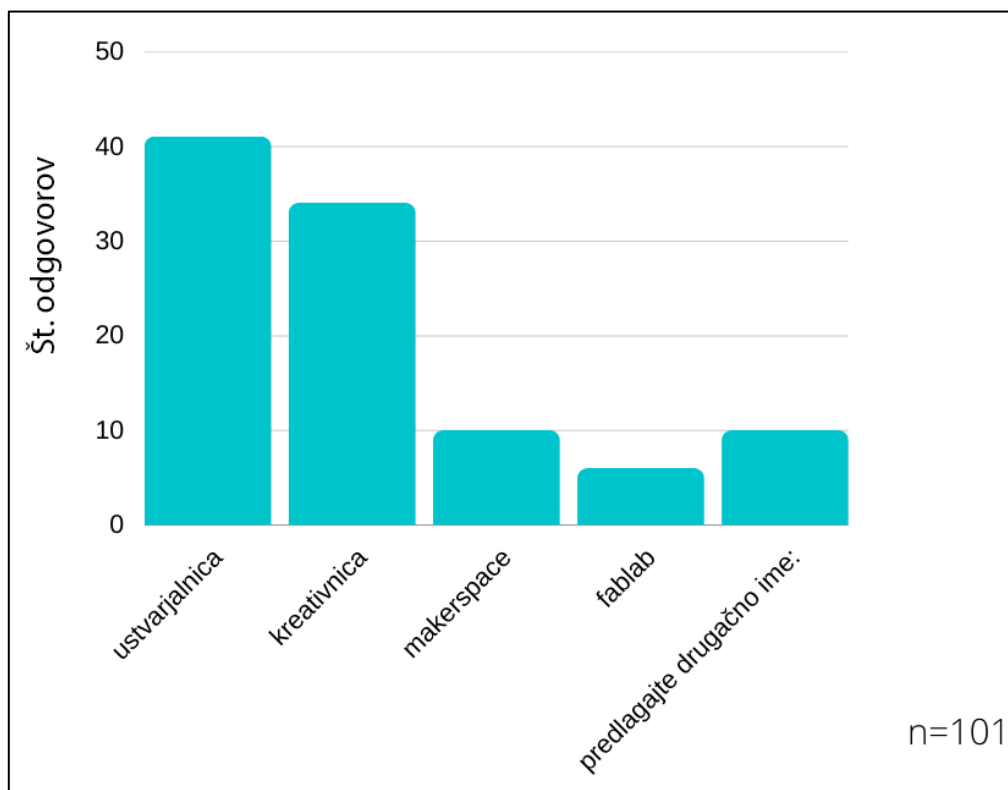


Slika 1: Storitve, za katere uporabniki želijo, da jih knjižnica ponudi v novih prostorih

Na Sliki 1 vidimo, kako so anketiranci odgovarjali pri prvem vprašanju *Katere dodatne storitve bi želeli, da jih Mestna knjižnica Kranj ponudi v novem prostoru*. Večina, 67 (66 %), jih je izbrala ustvarjalnico, 50 (49 %) kavarno, 38 (37 %) prostor za večerni študij, 31 (30 %) prostor za igro, 29 (28 %) 24-urno knjižnico in 22 (22 %) knjigarno. Možnih je bilo več odgovorov. Možnost drugo je izbralo 6 (6 %) anketirancev. Predlagali so, da se prostor uporabi za lektoriranje, multimedijski center, fotokopirnico, digitalno pomoč starejšim ter za večerne družabne igre.

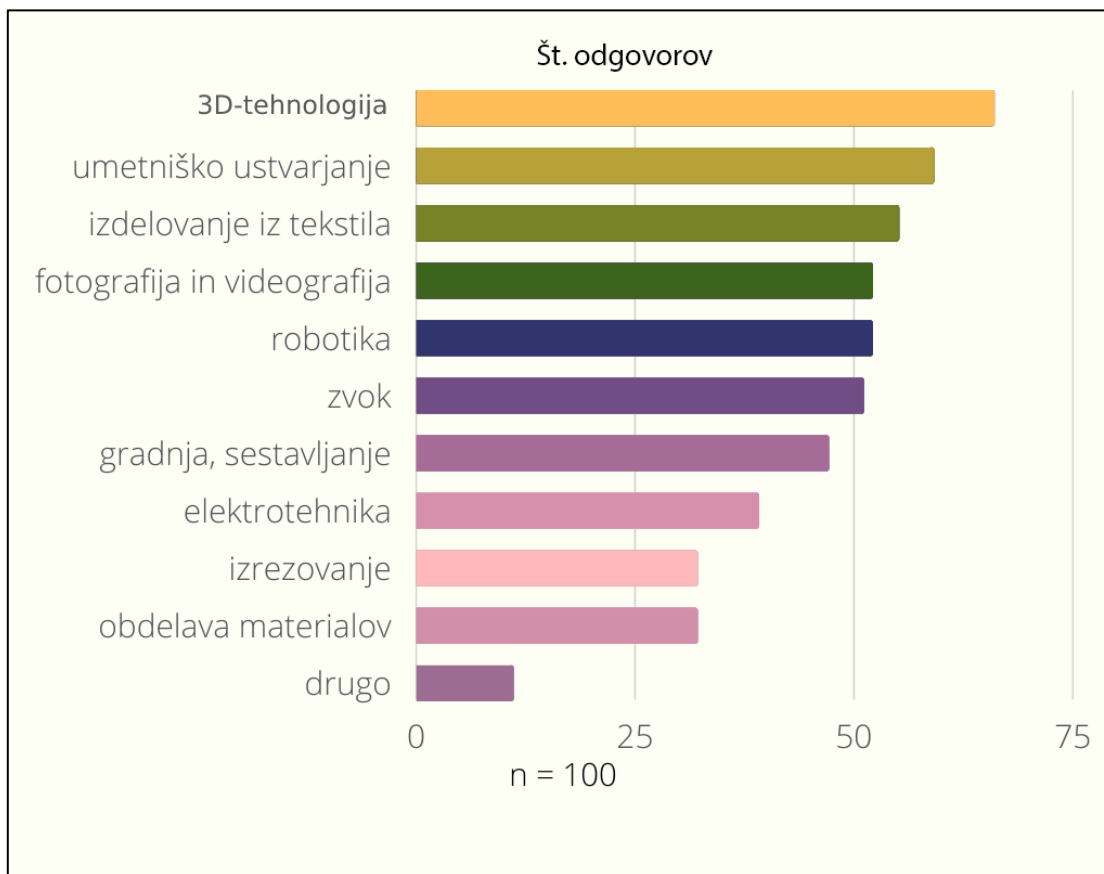
Pri drugem vprašanju, *Ste že kdaj slišali za pojem "ustvarjalnica"*, jih je od 101 anketiranega 79 (78 %) odgovorilo, da jim je pojem znan, 22 (22%) pa jih tega pojma ne pozna.

Na tretje vprašanje, *Kaj vam predstavlja pojem "ustvarjalnica"*, so anketiranci odgovarjali različno. Večina odgovorov se je navezovala na besedo ustvarjalnost ali kreativnost. Najpogostejši odgovor je torej bil, da si ustvarjalnico predstavljajo kot prostor, v katerem se ustvarja oziroma kreira nove izdelke. 44 (83 %) anketirancev je kot ustvarjanje tukaj videlo predvsem likovno ali grafično ustvarjanje, 9 (17 %) pa je izpostavilo tehnično plat ustvarjanja. Odgovarjalo je 53 anketirancev.



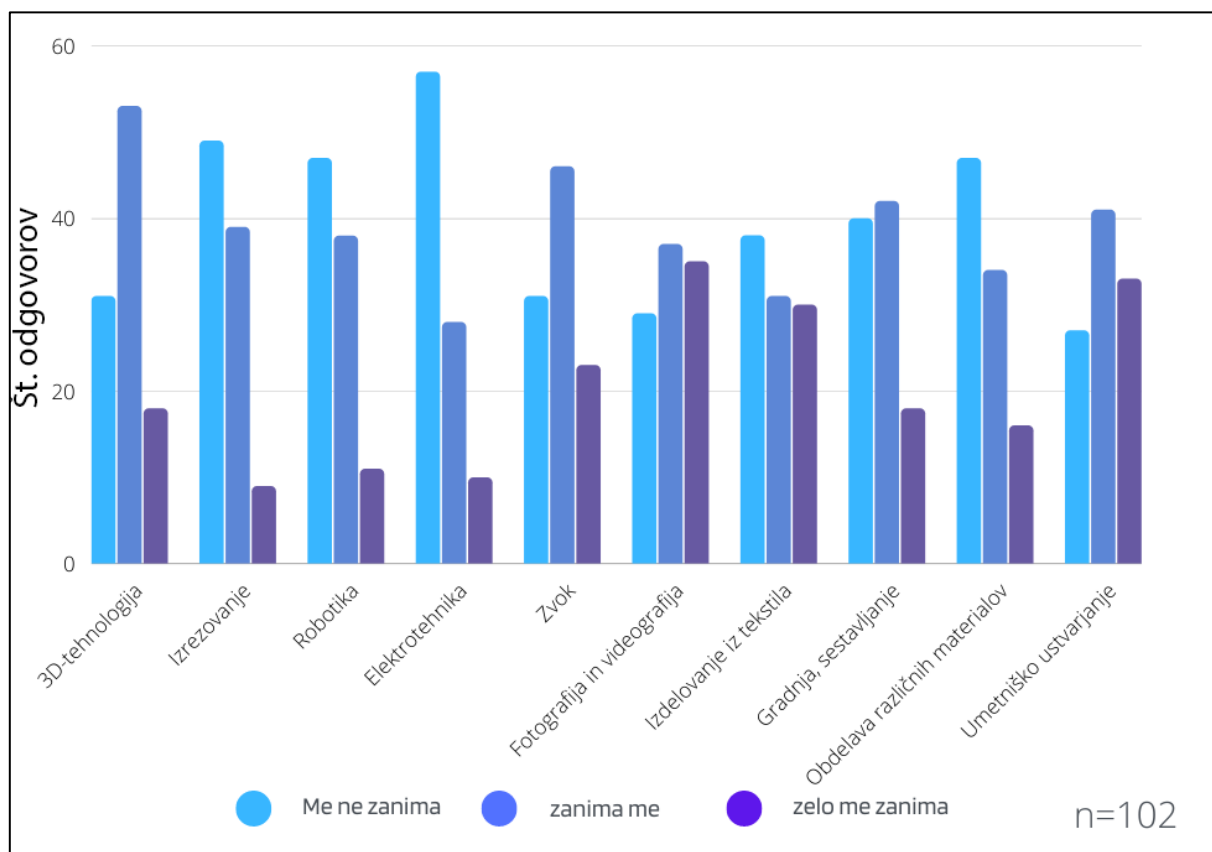
Slika 2: Izbor anketirancev glede poimenovanja novega prostora

Na Sliki 2 vidimo, kako so anketiranci odgovarjali pri četrtem vprašanju *Kako bi poimenovali prostor, namenjen ustvarjalnemu učenju novih znanj in veščin*. 41 (41 %) jih je izbralo ime Ustvarjalnica, 34 (34 %) Kreativnica, 10 (10 %) Makerspace in 6 (6 %) Fablab. 10 (10 %) jih je izbralo možnost drugo. Predlagali so imena, kot so Idejnica, Creative zone, Hiša ustvarjanja, Učilnica, Kreativni kotiček, Imaginarij in Info točka.



Slika 3: Vsebine, ki se po mnenju anketirancev izvajajo v ustvarjalnicah

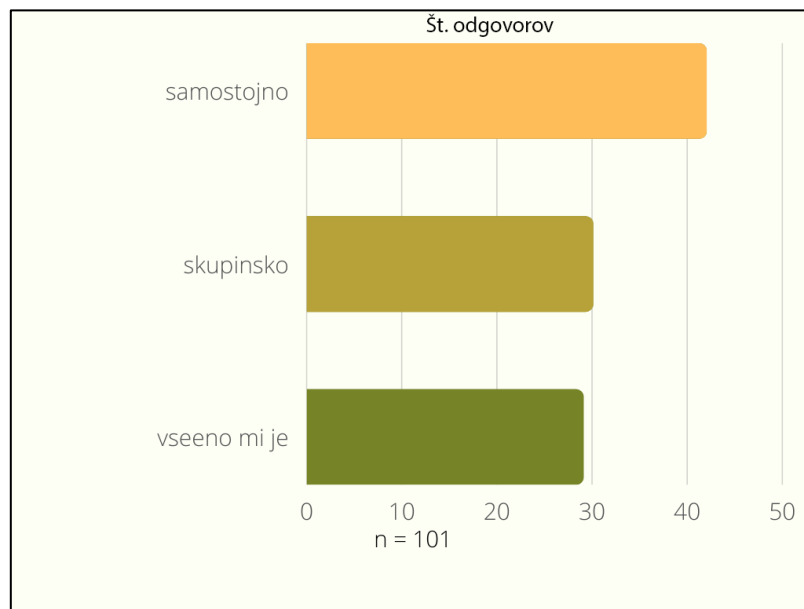
Na Sliki 3 vidimo, kako so anketiranci odgovarjali pri petem vprašanju *Katere od navedenih vsebin se po vašem mnenju izvajajo v ustvarjalnicah*. 66 (66 %) jih je izbralo 3D-tehnologijo, 59 (59 %) umetniško ustvarjanje, 55 (55 %) izdelovanje iz tekstila, 52 (25 %) fotografijo in videografijo, 51 (51 %) zvok, 52 (52 %) robotiko, 47 (47 %) gradnjo, sestavljanje, 39 (39 %) elektrotehniko, 32 (32 %) izrezovanje in 32 (32 %) obdelavo materialov, 11 (11 %) pa jih je izbralo možnost drugo. Možnih je bilo več odgovorov. Pod možnostjo drugo so anketiranci navedli še pisanje, izdelovanje knjig, literarno ustvarjanje, ročna dela, igranje glasbe, risanje stripov, debatne večere, petje ljudskih pesmi in restavriranje.



Slika 4: Vsebine, ki zanimajo anketirance

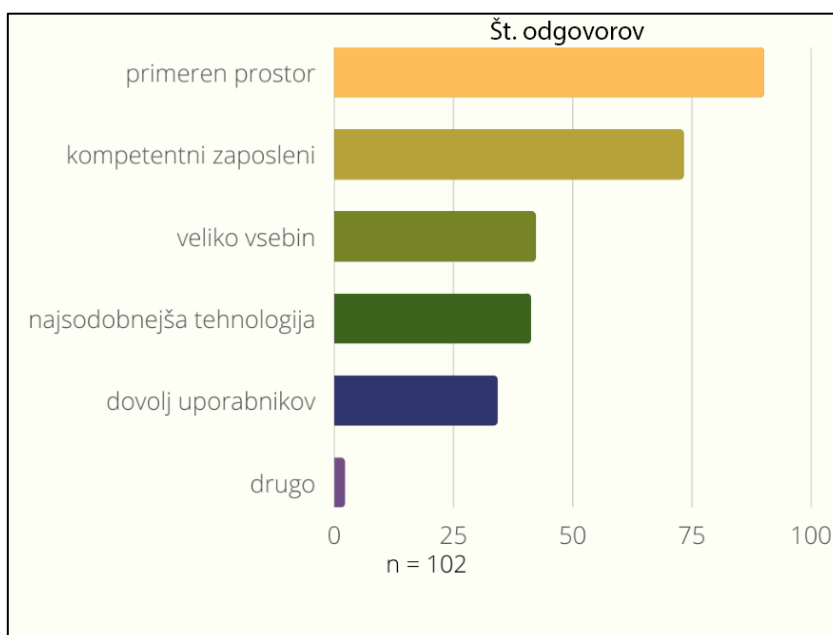
Slika 4 prikazuje odgovore pri šestem vprašanju *Kako močno vas zanimajo naslednje vsebine*. Zelo priljubljene so 3D-tehnologija, ki 18 (18 %) anketirancev zelo zanima, 53 (52 %) zanima in 31 (30 %) ne zanima, zvok, ki 23 (23 %) anketirancev zelo zanima, 46 (46 %) zanima in 31 (31 %) ne zanima, in umetniško ustvarjanje, ki 33 (33 %) anketirancev zelo zanima, 41 (41 %) zanima in 27 (27 %) ne zanima. Najmanj pa uporabnike zanimajo robotika, ki 11 (11 %) anketirancev zelo zanima, 38 (40 %) zanima in 47 (49 %) ne zanima, izrezovanje, ki 9 (9 %) anketirancev zelo zanima, 39 (40 %) zanima in 49 (51 %) ne zanima in elektrotehnika, ki 10 (11 %) anketirancev zelo zanima, 28 (29 %) zanima in 57 (60 %) ne zanima. Pod možnost drugo so anketiranci navedli še petje, izdelavo knjig, pisanje, ansambelsko igro, ročna dela, matematične in logične izzive.

Na sedmo vprašanje, *Ali bi se udeležili delavnice katere od zgoraj omenjenih tem*, jih je od 102 anketirancev 94 (92 %) odgovorilo, da bi se delavnic udeležili, 8 (8 %) pa se delavnic ne bi udeležilo.



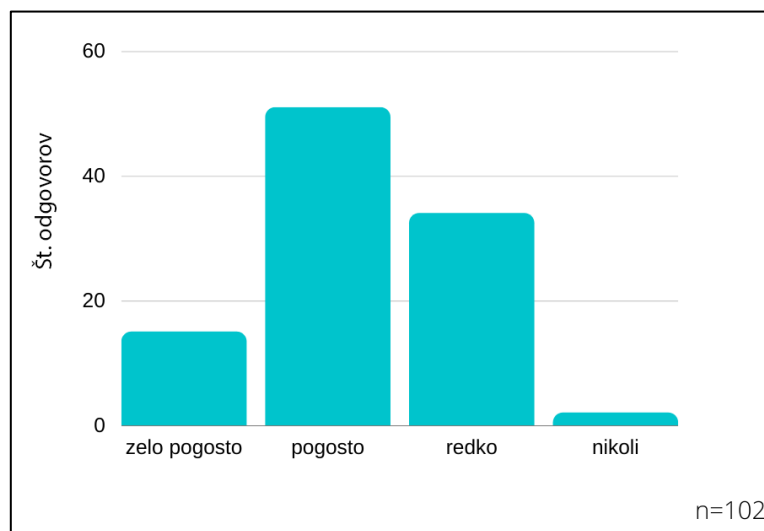
Slika 5: Najbolj priljubljen način učenja anketirancev

Slika 5 prikazuje, kako so anketiranci odgovarjali na osmo vprašanje *Kako se najraje učite novih znanj in veščin*. 42 (42 %) jih je odgovorilo, da samostojno, 30 (30 %) skupinsko in 29 (29 %), da jim je vseeno.



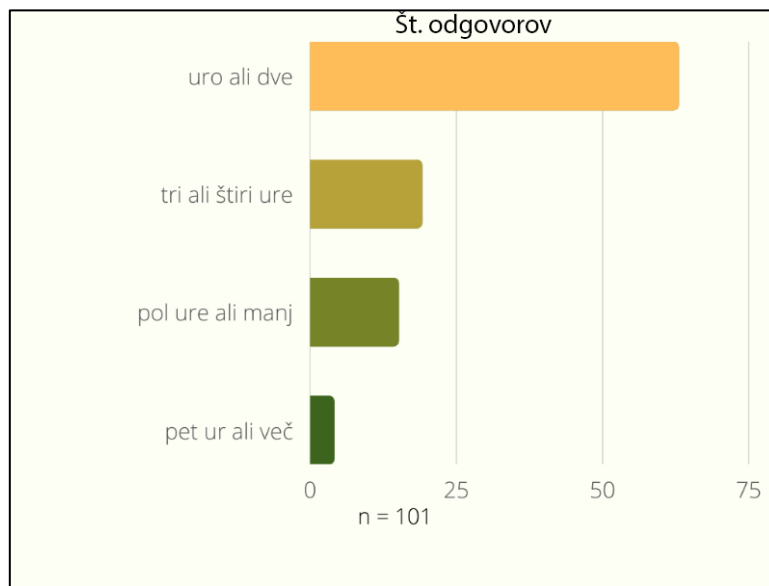
Slika 6: Lastnosti uspešne ustvarjalnice po mnenju anketirancev

Slika 6 prikazuje odgovore na deveto vprašanje *Kaj po vašem mnenju potrebuje uspešna ustvarjalnica*. 90 (88 %) anketirancev je izbralo primeren prostor, 73 (72 %) kompetentne zaposlene, 42 (41 %) veliko različnih vsebin, 41 (40 %) najsodobnejšo tehnologijo in 34 (33 %) dovolj uporabnikov. Možnih je bilo več odgovorov. Možnost drugo sta izbrala dva anketiranca. Navedla sta vzpodbudno vzdušje in objavo končnih izdelkov na razstavi.



Slika 7: Izražen interes uporabnikov glede pogostosti obiska ustvarjalnice

Slika 7 prikazuje odgovore anketirancev pri desetem vprašanju *Kako pogosto bi obiskovali ustvarjalnico, če bi bila na voljo v Mestni knjižnici Kranj*. 51 (50 %) jih je izbralo možnost pogosto, 34 (33 %) redko, 15 (15 %) zelo pogosto in dva nikoli.



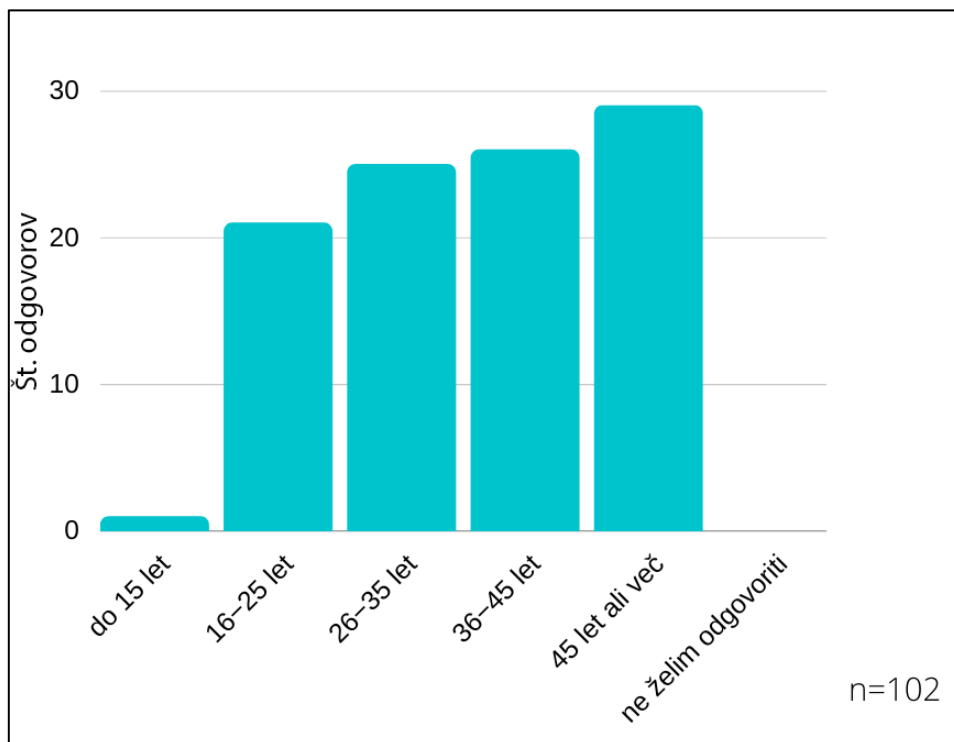
Slika 8: Količina časa, ki bi ga anketiranci namenili obisku ustvarjalnice

Slika 8 prikazuje odgovore na enajsto vprašanje *Koliko časa bi namenili obisku ustvarjalnice*. 63 (62 %) jih je odgovorilo, da bi obisku namenili uro ali dve, 19 (19 %) tri ali štiri ure, 15 (15 %) pol ure ali manj in 4 (4 %) pet ur ali več.

Na dvanajsto vprašanje, *Ste morda kdaj obiskali ustvarjalnico v drugi knjižnici ali ustanovi*, jih je od 102 anketirancev 71 (70 %) odgovorilo ne, 31 (30 %) pa je odgovorilo da. Tisti, ki so ustvarjalnico v drugi knjižnici ali ustanovi že obiskali, so navedli, da so obiskali ustvarjalnice v Ljubljani, Novi Gorici in tujini.

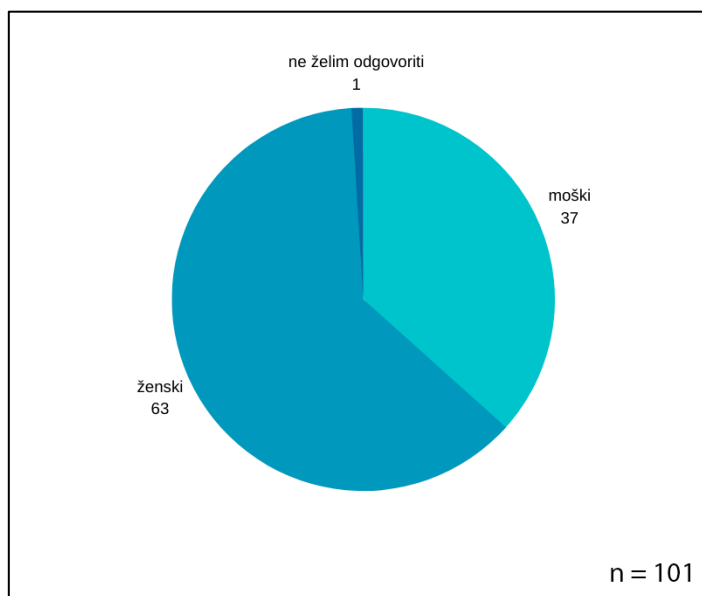
Na trinajsto vprašanje, *Kaj vam je bilo v njej najbolj všeč*, so anketiranci odgovorili, da so jim bili zanimivi 3D-tiskalnik, prostori, strokovna pomoč, širok nabor orodja, druženje, svoboda ustvarjanja, kreativnost ter dejstvo, da so lahko izpeljali projekt od začetka do konca.

Nadalje si bomo ogledali še demografske podatke.



Slika 9: Starostna sestava anketirancev

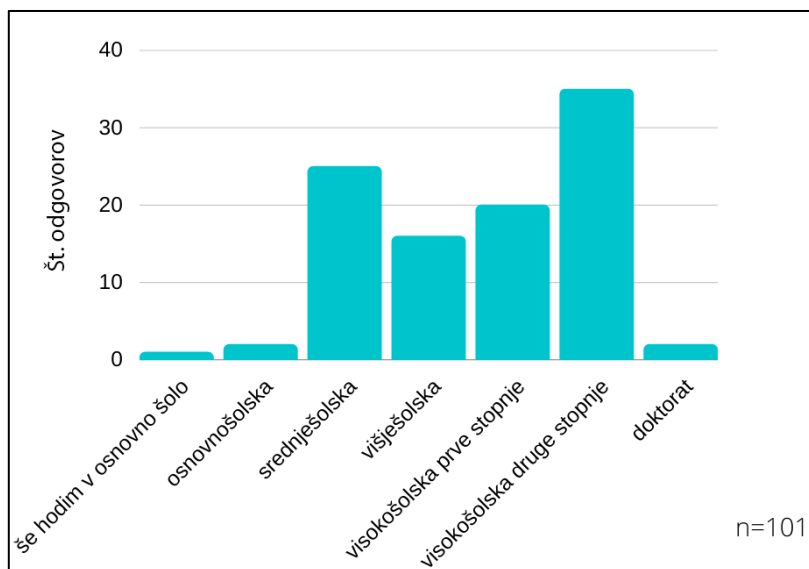
Na Sliki 9 vidimo, da je bilo 29 (28 %) starih 45 ali več, 26 (25 %) med 36 in 45 let, 25 (25 %) med 26 in 35 let, 21 (21 %) med 16 in 25 let, ena oseba pa je bila stara 15 ali manj. Nikogar pa ni bilo, ki ne bi želel razkriti svoje starosti.



Slika 10: Spol anketirancev



Slika 10 prikazuje spol anketirancev. 63 (62 %) je bilo žensk in 37 (37 %) moških. Ena oseba ni želela razkriti spola.



Slika 11: Najvišja dosežena izobrazba anketirancev

Slika 11 prikazuje najvišjo doseženo izobrazbo anketiranih. 35 (35 %) jih ima visokošolsko izobrazbo druge stopnje, 25 (25 %) srednješolsko, 20 (20 %) visokošolsko prve stopnje, 16 (16 %) višješolsko, dva doktorat, dva osnovnošolsko, eden pa še obiskuje osnovno šolo.

## 4.2 INTERVJU

Odgovore vseh bomo združili po vprašanjih.

Na prvo vprašanje, *Kako bi definirali ustvarjalnico, se vam zdi to poimenovanje primerno, bi ga spremenili*, so intervjuvanci ustvarjalnico definirali kot prostor, kjer je možno ustvarjati, izvajati kreativno učenje novih vsebin ter spodbujati ustvarjalnost uporabnikov. Osebi, ki sta zaposleni v fablabih, sta izpostavili še, da po njunem mnenju ustvarjalnica spodbuja podjetništvo ter mladim podjetjem omogoča orodja, da začnejo svojo podjetniško pot. Vsi intervjuvanci so se strinjali z uporabo termina ustvarjalnica, so pa podali tudi nekaj predlogov, kot so na primer idejnica, kreativnica, maker studio.

Na drugo vprašanje, *Katere vsebine lahko po vašem mnenju knjižnica uporabnikom ponudi v okviru ustvarjalnice*, so se odgovori do neke mere razlikovali. Vse osebe so izpostavile 3D-tiskanje ter zatrdile, da ga izvajajo v svojih ustvarjalnicah. Drugače pa izvajajo različne dejavnosti. Zaposleni v knjižnicah so dejali, da se ukvarjajo tudi s 3D-pisali, krojenjem, sestavljanjem, video produkcijo ter manjšimi ročnimi deli. Zaposlena v fablabih pa sta izpostavila, da izvajajo še lasersko rezanje, rezkanje, delo s stroji CNC in podobno. Povedala sta tudi, da imajo več strojev in orodja, saj je fablab bolj tehnično usmerjen. Vsi intervjuvanci so izrazili željo po širjenju ponudbe svojih ustvarjalnic, tako da bi izvajali delavnice na razne teme, kot so videografija, zvočna produkcija ali pa virtualna resničnost. Omenili so tudi, da jih pri tem zavirajo pomankanje prostora ali pa finance.

Na tretje vprašanje, *Kako po vašem mnenju uporabniki doživljajo ustvarjalnico, katere vrste vsebin menite, da so najbolj priljubljene*, so vsi intervjuvanci odgovorili, da so med uporabniki opazili precej interesa za udeležbo v ustvarjalnicah. Zaposleni v knjižnicah so odgovorili, da med uporabniki opažajo osebe različnih starosti, večinoma pa jih uporabljajo študentje. Zaposlena v fablabih pa sta odgovorila, da so njihovi uporabniki primarno študentje in tudi mladi podjetniki. Vsi anketiranci menijo, da uporabniki ustvarjalnico obiskujejo iz različnih razlogov: ker se želijo naučiti novih veščin, izvajati svoje hobije, spoznavati novo tehnologijo ali izdelovati svoje izdelke oziroma prototipe. Zaposlena v fablabih sta odgovorila, da k njim pogosto pridejo tudi dijaki s področja strojništva in mehanike, da praktično preizkusijo svoje znanje. Uporabniki so po mnenju vseh intervjuvancev precej navdušeni nad ustvarjalnicami ter jih radi obiskujejo. Veseli jih, da lahko urijo svoje hobije ter pridejo v stik z novo tehnologijo.

Na četrto vprašanje, *Kako ste se lotili načrtovanja ustvarjalnice, ste imeli kje probleme, zakaj ste se odločili za ustvarjalnico*, so intervjuvanci odgovarjali različno. Zaposleni v knjižnici so omenili, da se je ideja porodila iz potreb okolja. Ena oseba je omenila, da so fablab že izvajali v občini, a je bil primarno namenjen dijakom šolskega centra, zato so se v knjižnici odločili, da bi ustanovili ustvarjalnico pri njih in tako omogočili dostop do orodij in vsebin širši publiki. Za pomoč so se obrnili na izvajalce fablaba, ki so jim tudi pomagali z nasveti in priporočili pri ustanovitvi ustvarjalnice. Druga oseba je omenila, da so se za načrtovanje ustvarjalnice odločili ob obisku le-te v tujini. Ker so obnavljali knjižnico, so imeli primerne možnosti za izbor prostora, ki so ga nato primerno opremili. Nakupili so 3D-pisala in tiskalnik, ki funkcionira na filament. Ker se je izkazal

primeren nivo zanimanja za ustvarjalnico, so dejavnosti razširili na dodatni 3D-tiskalnik ter nakupili še nekaj orodja za obdelovanje materialov. Dejavnosti so sprva izvajali knjižničarji sami, nato pa so si pomagali tudi z zunanjimi izvajalci. Tretja oseba je omenila, da so interes za ustvarjalnico opazili pri uporabnikih, hkrati pa so ob branju strokovne literature ugotovili, da bi lahko izvajali ustvarjalnico tudi sami. Ustanovitve ustvarjalnice so se lotili tudi tako, da so nakupili 3D-tiskalnike ter se osredotočili predvsem na to dejavnost. Iz intervjujev z zaposlenimi v fablabih je razvidno, da so se njihove ustanovitve lotili bistveno prej kot knjižnice. Prva oseba je omenila, da njihov fablab obratuje že približno 10 let ter da je bil ustanovljen kot del šolskega centra. Tam so zaznali potrebo po prostoru, kjer bi lahko dijaki svoje znanje prenesli v prakso. Začeli so s 3D-tiskalniki in napravami za izrezovanje. Ko se je izkazalo, da je prostor precej obiskan, so se začeli tudi širiti, pridobili so nove prostore ter nove stroje, ki dijakom omogočajo različne načine učenja praktičnih veščin. Tudi druga oseba je omenila, da se je ustanavljanje fablaba odvijalo postopoma. Prav tako so začeli s 3D-tiskom, nato pa nadaljevali z drugimi stroji, ki so jih dokupovali, ko se je pokazal velik interes. Vsi intervjuvanci so omenili podobna problema, in sicer pomankanje prostora in financiranje. Pomankanje interesa uporabnikov nihče ni izpostavil kot problem, saj so vsi povedali, da imajo dovolj velik obisk.

Na peto vprašanje, *Kaj bi priporočili*, so vsi intervjuvanci odgovorili podobno. Predlagajo, naj pri načrtovanju ustvarjalnice raziščemo okolico knjižnice ter ugotovimo, kaj le-ta potrebuje. Dobro je, da tako na primer ugotovimo, ali se med našimi uporabniki pojavljajo taki, ki jih zanimajo določeni hobiji in jim prilagodimo vsebine ustvarjalnice. Pri načrtovanju dejavnosti je dobro tudi upoštevati podjetja in izobraževalne ustanove, ki delujejo v okolici, ter, če je le možno, z njimi sodelovati. Intervjuvanci tudi predlagajo, naj se ne ustrašimo, če ustvarjalnica ne bo takoj uspešna, saj sta po njihovem mnenju potrebna čas in iznajdljivost za uspeh dobre ustvarjalnice.

## **5 RAZPRAVA**

V tem poglavju si bomo ogledali raziskovalna vprašanja ter nanje odgovorili s pomočjo rezultatov anketiranja in intervjujev. Na vprašanja bomo odgovarjali po sklopih, na koncu pa bomo preverili še hipoteze.

*Raziskovalno vprašanje 1: Kaj je ustvarjalnica?*

Pri definiciji ustvarjalnice vidimo, da se anketiranci (uporabniki) in intervjuvanci (zaposleni v ustvarjalnicah) strinjajo, da so to prostori, kjer je se je možno učiti na ustvarjalen način, delati na svojih hobijih ter ustvarjati. Glavna razlika je bila predvsem v tem, da so anketiranci izpostavili predvsem ustvarjalno plat ustvarjalnice, se pravi ustvarjanje novih izdelkov, ustvarjalno izražanje, medtem ko so intervjuvanci izrazili bolj tehnično plat ustvarjalnic, kot so na primer lasersko rezanje, 3D-tiskanje, načrtovanje in izdelava tehničnih izdelkov in podobno. Definicije se tako precej ujemajo s tistimi, ki sta jih postavila Einarsson in Hertzum (2020).

*Raziskovalno vprašanje 2: Kaj lahko v njenem okviru knjižnica ponudi uporabnikom glede na poslanstvo in strateške načrte knjižnice?*

Glede na svoje poslanstvo in strateške načrte lahko knjižnice svojim uporabnikom po mnenju anketirancev in intervjuvancev ponudijo veliko različnih vsebin in aktivnosti. Predvsem naj svojim uporabnikom ponudijo dejavnosti, ki se navezujejo na njihove interese in hobije, hkrati pa so vpete v lokalno okolje knjižnice. To je izkazalo tako pri anketi kot pri intervjujih. V teoretičnem delu smo ponudili precejšnji nabor tematik, s katerimi se lahko povezujejo delavnice. Z njimi se uveljavijo knjižnične vloge, navedene v Strokovnih priporočilih in standardih za splošne knjižnice (2019): pridobivanje znanja, informacijsko in računalniško opismenjevanje, vključevanje uporabnikov v družbo, domoznanska dejavnost, spodbujanje povezovanja ter sodelovalne kulture in ustvarjalnosti v lokalni skupnosti.

*Raziskovalno vprašanje 3: Kako si uporabniki predstavljajo ustvarjalnico, katere storitve želijo?*

Precejšen delež anketirancev (55 %) pri ponudbi ustvarjalnice pričakuje delavnice, ki so povezane s tekstilom, kar se navezuje na dediščino mesta Kranj, ki je nekoč imelo močno razvito tekstilno industrijo. Hkrati pa največ anketirancev (66 %) od ustvarjalnice pričakuje izvajanje delavnic na temo 3D-tehnologije, ki postaja vedno bolj popularna in dostopna uporabnikom. Preseneča nas dejstvo, da le manjši delež anketirancev (32 %) od ustvarjalnice pričakuje delavnice na temo

elektrotehnike, glede na to, da ima Kranj kar dobro razvita podjetja in izobraževalne ustanove, ki se ukvarjajo s tem področjem.

Anketiranci si ustvarjalnico predstavljajo kot prostor, kjer se lahko družijo, prejemajo nova znanja in ustvarjajo. Velika večina (92 %) jih je naklonjena obiskovanju dejavnosti in delavnic v ustvarjalnicah, približno polovica anketirancev (51 %) bi ustvarjalnico obiskovala pogosto, 15 % anketirancev pa bi jo obiskovalo zelo pogosto. Prav tako bi večina anketirancev (62 %) obisku namenila uro ali dve ter 19 % tri ali štiri ure, kar je primeren časovni razpon za izvedbo dejavnosti v ustvarjalnici. Anketirance zanimata tako skupinsko (30 %) kot samostojno (42 %) učenje, kar je tudi izvedljivo, saj se lahko izvajajo skupinske delavnice in tudi individualna pomoč posameznikom. Od nabora dejavnosti, anketirance najbolj zanimajo vsebine, kot so umetniško ustvarjanje (41 % jih zanima, 33 % zelo zanima), fotografija in videografija (37 % jih zanima, 35 % zelo zanima) in 3D-tehnologija (53 % jih zanima, 18 % zelo zanima), najmanj pa jih zanimajo elektrotehnika (60 % jih ne zanima), izrezovanje (51 % jih ne zanima) in robotika (49 % jih ne zanima). Intervjuvanci so opazili, da uporabniki radi obiskujejo ustvarjalnice ter da je za dejavnosti izražen zadosten nivo zanimanja, da jih je smiselno izvajati. Vsi so tudi omenili, da so najbolj priljubljene tematike 3D-tehnologija, fotografija in videografija ter umetniško ustvarjanje.

#### *Raziskovalno vprašanje 4: Kako se lotiti načrtovanja ustvarjalnice?*

Načrtovanja ustvarjalnice se je potrebno po mnenju intervjuvancev lotiti previdno. Omenili so, da se je smiselno povezati z lokalnim okoljem knjižnice ali ustanove ter dejavnosti prilagoditi njegovim specifikam. Anketiranci menijo, da je za uspešno ustvarjalnico potreben primeren prostor (88 % jih tako meni) ter kompetentni zaposleni (72 %). Podobnega mnenja so tudi intervjuvanci, ki so omenili, da imajo svoje ustvarjalnice v posebnih prostorih ter da jih izvajajo knjižničarji, ki imajo primerne kompetence, ali pa kvalificirani zunanji izvajalci. Izvedeli smo tudi, da lahko začnemo postopoma z nekaj napravami, npr. 3D-tiskalnikom, ki je prisoten v vseh ustvarjalnicah, katerih zaposleni so bili vključeni v intervjuje, nato pa lahko ponudbo širimo glede na interes ter potrebe, ki jih izkažejo uporabniki. Veliko oviro pri načrtovanju ustvarjalnice pa lahko predstavljajo sredstva. Stroji in orodja niso ravno poceni in v primeru, da jih želimo imeti več, se lahko stroški

za njihov nakup hitro povečajo. Zato menimo, da je smiselno naprave kupovati postopoma ali pa pridobiti sponzorstvo lokalnega podjetja.

*Raziskovalno vprašanje 5: Kako so se lotili podobnih projektov v drugih knjižnicah in ustanovah?*

V Sloveniji ni veliko knjižnic, ki izvajajo ustvarjalnice oziroma se je ideja ustvarjalnice začela v njih udejanjati zadnjih nekaj let. To se kaže tudi v anketi. Ugotovili smo, da je dokaj malo (30 %) anketirancev že obiskalo ustvarjalnice v drugih knjižnicah, in sicer v Ljubljani, kjer dve knjižnici izvajata ustvarjalnico, ali v Novi Gorici, nekateri pa celo v tujini. Anketirancem je bil tam najbolj všeč širok nabor orodja, strokovna pomoč ter 3D-tiskalnik. Nadaljnje ponudbe pa se razlikujejo glede na specifiko okolja. V knjižnicah je večja pozornost posvečena ustvarjalni plati, medtem ko je v fablabih večja pozornost namenjena tehničnim znanjem.

Pri načrtovanju raziskave smo si postavili tudi tri hipoteze.

Hipoteza 1 trdi, da uporabniki slabo poznajo koncept ustvarjalnice v splošni knjižnici. Izkazalo se je, da precej uporabnikov (70 %) še ni obiskalo ustvarjalnice v knjižnicah, ki jih izvajajo, a vendarle smo pri analizi odgovorov anketirancev ugotovili, da jim je osnovni koncept ustvarjalnice dokaj znan, saj se je večina odgovorov nanašala na kreativnost, druženje, ustvarjanje in podobno, manj pa je bilo odgovorov, ki bi se navezovali na izobraževalno plat ustvarjalnic. Zato menimo, da lahko hipotezo delno ovržemo.

Hipoteza 2 trdi, da imajo uporabniki glede ustvarjalnic drugačna pričakovanja kot zaposleni v njih. Na tem mestu moramo med seboj primerjati odgovore anketirancev in intervjuvancev. Odgovori intervjuvancev in anketirancev se precej ujemajo, obojim je pomemben primeren prostor ter kompetentni zaposleni. Tudi glede pričakovanih vsebin se odgovori ujemajo. 3D-tisk je zelo priljubljen, kot tudi dejavnosti s področja fotografije in videografije. Dejavnosti, ki so jih predlagali intervjuvanci, se ponekod razlikujejo od tistih, ki so jih izbrali anketiranci, ter se navezujejo predvsem na dejavnosti, povezane s knjižničarstvom, recimo vezanje knjig. Zato lahko to hipotezo ovržemo.

Hipoteza 3 predpostavlja, da mora zasnova prostorov in opreme ustvarjalnice omogočati več namenskost in prilagodljivost različnim dejavnostim. Anketiranci so izbrali primeren prostor kot najpomembnejšo lastnost uspešne ustvarjalnice (88 % je izbralo to vrednost). Tudi intervjuvanci so bili podobnega mnenja, saj pri njihovih opisih dejavnosti, ki jih nudijo, vidimo, da potrebujejo primeren prostor in opremo, ki omogočata izvajanje različnih dejavnosti. Zato lahko to hipotezo potrdimo.

## **6 ZAKLJUČKI**

Ustvarjalnice so zanimivi in pomembni prostori, ki uporabnikom omogočajo spoznavanje novih znanj, ustvarjanje novih idej, udejanjanje svojih hobijev ter druženje z ljubitelji nekega hobija.

Izvedli smo raziskavo, kjer smo anketirali uporabnike knjižnic in intervjuvali strokovnjake, ki se ukvarjajo z delom v ustvarjalnicah. Ugotovili smo, da uporabniki ustvarjalnico dojemajo kot kreativni prostor, kjer lahko pridobivajo nova znanja in ustvarjajo nove izdelke. Knjižnice jim lahko v njenem okviru ponudijo širok nabor dejavnosti in vsebin, za katere je dobro, da se navezujejo na interese in potrebe uporabnikov ter tudi na specifične lokalnega okolja knjižnice. Uporabniki so precej naklonjeni obiskovanju ustvarjalnice, v njej pa bi večina preživela uro ali dve prostega časa. Najbolj jih zanimajo dejavnosti, kot so umetniško ustvarjanje, fotografija in videografija ter 3D-tehnologija. Načrtovanja ustvarjalnice se je zato potrebno lotiti previdno, spoznati potrebe okolja knjižnice ter temu prilagoditi njene storitve. Opremo ustvarjalnice je smiselno kupovati postopoma ter preveriti, ali ustreza željam in interesom uporabnikov, potem pa jo naknadno dokupovati in nadgrajevati. Pri izvedbi ustvarjalnice se ne smemo prestrašiti, če projekt ni uspešen v samem začetku, temveč moramo oceniti, kje se pojavljajo težave ter jih skušati odpraviti in morda spremeniti ponudbo.

Delno smo ovrgli hipotezo, da uporabniki slabo poznajo koncept ustvarjalnice v splošni knjižnici. Ovrgli smo hipotezo, da imajo uporabniki glede ustvarjalnic drugačna pričakovanja kot zaposleni v ustvarjalnicah. Potrdili pa smo hipotezo, da mora zasnova prostorov in opreme ustvarjalnice omogočati večnamenskost in prilagodljivost različnim dejavnostim.

V Mestni knjižnici Kranj se bomo pri načrtovanju ustvarjalnice potrudili, da bomo upoštevali ugotovitve, ki smo jih pridobili s pomočjo ankete, in za začetek ponudili uporabnikom dejavnosti, ki so jih izbrali v anketi, ter hkrati take dejavnosti, ki se navezujejo na industrijsko zgodovino in identiteto mesta Kranj. Zato bomo začeli z delavnicami 3D-tiska, fotografije in videografije ter umetniškega ustvarjanja, tudi v prihodnje pa bomo aktivnosti in dejavnosti izvajali skladno z interesi in željami uporabnikov ter s finančnimi omejitvami knjižnice.

## 7 NAVEDENI VIRI IN LITERATURA

- Brady, T., Salas, C., Nuriddin, A., Rodgers, W. in Subramaniam, M. (2014). Makeability: creating accessible makerspace events in a public library. *Public Library Quarterly*, 33(4), 330–347. <https://doi.org/10.1080/01616846.2014.970425>
- Burke, J. J. in Kroski, E. (2018). *Makerspaces: a practical guide for librarians*. Rowman and Littlefield Publishers.
- Creating a school library makerspace: guide and resources*. (b. d.). Mississippi Department of Education.  
<https://www.mdek12.org/sites/default/files/Offices/MDE/OAE/OEER/Library%20Services/Section%205/Makerspaces.pdf>
- Einarsson, Á. M. (2021). Sustaining library makerspaces: perspectives on participation, expertise, and embeddedness. *Library Quarterly*, 91(2), 172–189. <https://doi.org/10.1086/713050>
- Einarsson, Á. M. in Hertzum, M. (2020). How is learning scaffolded in library makerspaces? *International Journal of Child-Computer Interaction*, 26(December), 100–199.
- Mestna knjižnica Kranj. (2020). *Strateški načrt Mestne knjižnice Kranj 2021-2025*.  
<https://www.mkk.si/asset/T99h8r4BLFBkWctJp>
- Morsing, M. in Spence, L. J. (2019). Makerspaces and boundary work: the role of librarians as educators in public library makerspaces. *Human Relations*, 51(3), 1920–1947.  
<https://doi.org/10.1177/0018726718804306>
- Pravilnik o pogojih za izvajanje knjižnične dejavnosti kot javne službe. (2003). *Uradni list RS*, št. 73/2003, 70/2008, 80/2012. <http://www.pisrs.si/Pis.web/pregledPredpisa?id=PRAV5163>
- Preddy, L. (2013). Creating school library “makerspace”. *School Library Monthly*, 29(5), 41–42.



- Strokovna priporočila in standardi za splošne knjižnice: (za obdobje 2018–2028).* (2019). Zveza bibliotekarskih društev Slovenije.
- Švab, Š. (2020). *Ustvarjalnice v splošnih knjižnicah: načrtovanje Ustvarjalnega podstrešja v Valvasorjevi knjižnici Krško* [Magistrsko delo]. Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta. <https://repozitorij.uni-lj.si/IzpisGradiva.php?lang=slv&id=121430>
- Vogrinčič Čepič, A. (2017). Knjižnica kot (tretji) prostor: družbeni učinki prostorskih praks. *Keria: Studia Latina et Graeca*, 19(1), 57–80. <https://doi.org/10.4312/keria.19.1.57-80>
- Vuorikari R., Ferrari A. in Punie Y. (2019). *Makerspaces for education and training: exploring future implications for Europe*. Publications Office of the European Union. <https://data.europa.eu/doi/10.2760/946996>
- Wang, F., Wang, W., Wilson, S. in Ahmed, N. (2016). The state of library makerspaces. *International Journal of Librarianship*, 1(1), 2–16.
- Zakon o knjižničarstvu (ZKnj-1). (2001). *Uradni list RS*, št. 87/2001, 96/2002 - ZUJIK, 92/2015. <http://www.pisrs.si/Pis.web/pregledPredpisa?sop=2001-01-4446>

## **PRILOGE**

### **Priloga 1: Anketni vprašalnik**

Pozdravljeni,

v Mestni knjižnici Kranj smo pridobili nov prostor, v katerem želimo uporabnikom nuditi sredstva in znanja za učenje in izvajanje različnih vsebin in hobijev. Prosimo vas, da izpolnite to anketo, saj nam bodo vaši odgovori in pomagali pri načrtovanju ureditve novega prostora.

Za vaše sodelovanje se vam lepo zahvaljujemo.

#### **Definicije ustvarjalnice**

Katere dodatne storitve bi želeli, da jih Mestna knjižnica Kranj ponudi v novem prostoru?  
(*Možnih je več odgovorov*)

- ustvarjalnico
- kavarno
- prostor za igro
- prostor za večerni študij
- knjigarno
- 24-urna knjižnica (izposoja in vračilo)
- drugo:

Ste že kdaj slišali za pojem "ustvarjalnica"?

- da
- ne

Kaj vam predstavlja pojem "ustvarjalnica"?

Kako bi poimenovali prostor, namenjen ustvarjalnemu učenju novih znanj in veščin?

- ustvarjalnica
- kreativnica
- makerspace
- fablab
- predlagajte drugačno ime:

#### **Ponudba ustvarjalnice**

Katere od navedenih vsebin se po vašem mnenju izvajajo v ustvarjalnicah?  
(Možnih je več odgovorov)

- 3D-tehnologija (3D-tiskanje, modeliranje ...)
- Izrezovanje (CNC rezanje, graviranje ...)
- Robotika (sestavljanje robotov, programiranje ...)
- Elektrotehnika (izdelava vezij, arduino ...)
- Zvok (snemanje zvoka, podcasti ...)
- Fotografija in videografija (fotografiranje, videoprodukcija ...)
- Izdelovanje iz tekstila, oblikovanje oblačil, šivanje
- Gradnja, sestavljanje (LEGO kompleti, puzzle ...)
- Obdelava različnih materialov (kovaštvo, rezbarstvo ...)
- Umetniško ustvarjanje (slikanje, risanje, kiparjenje ...)
- Drugo:

### **Pričakovanja in želje uporabnikov**

Kako močno vas zanimajo naslednje vsebine?  
(obkrožite vrednost)

#### **3D-tehnologija (3D-tiskanje, modeliranje ...)**

Me ne zanima                      Zanima me                      Zelo me zanima

#### **Izrezovanje (CNC-rezanje, graviranje ...)**

Me ne zanima                      Zanima me                      Zelo me zanima

#### **Robotika (sestavljanje robotov, programiranje ...)**

Me ne zanima                      Zanima me                      Zelo me zanima

#### **Elektrotehnika (izdelava vezij, arduino ...)**

Me ne zanima                      Zanima me                      Zelo me zanima

#### **Zvok (snemanje zvoka, podcasti ...)**

Me ne zanima                      Zanima me                      Zelo me zanima

#### **Fotografija in videografija (fotografiranje, videoprodukcija ...)**

Me ne zanima                      Zanima me                      Zelo me zanima

**Izdelovanje iz tekstila, oblikovanje oblačil, šivanje**

Me ne zanima                      Zanima me                      Zelo me zanima

**Gradnja, sestavljanje (LEGO kompleti, puzzle ...)**

Me ne zanima                      Zanima me                      Zelo me zanima

**Obdelava različnih materialov (kovaštvo, rezbarstvo ...)**

Me ne zanima                      Zanima me                      Zelo me zanima

**Umetniško ustvarjanje (slikanje, risanje, kiparjenje ...)**

Me ne zanima                      Zanima me                      Zelo me zanima

**Drugo:**

Ali bi se udeležili delavnice katere od zgoraj omenjenih tem?

- da
- ne

Kako se najraje učite novih znanj in veščin?

- samostojno
- skupinsko
- vseeno mi je

**Načrtovanje ustvarjalnice**

Kaj po vašem mnenju potrebuje uspešna ustvarjalnica?  
(Možnih je več odgovorov)

- primeren prostor
- najsodobnejšo tehnologijo
- kompetentne zaposlene
- veliko različnih vsebin
- dovolj uporabnikov
- drugo:

Kako pogosto bi obiskovali ustvarjalnico, če bi bila na voljo v Mestni knjižnici Kranj?

- zelo pogosto
- pogosto
- redko
- nikoli

Koliko časa bi namenili obisku ustvarjalnice?

- pol ure ali manj
- uro ali dve
- tri ali štiri ure
- pet ur ali več

### **Ustvarjalnice v drugih ustanovah**

Ste morda kdaj obiskali ustvarjalnico v drugi knjižnici ali ustanovi?

- da
- ne

Katero?

Kaj vam je bilo v njej najbolj všeč?

### **Demografski podatki**

Starost

- do 15 let
- 16–25 let
- 26–35 let
- 36–45 let
- 45 let ali več
- ne želim odgovoriti

Spol

- moški
- ženski
- ne želim odgovoriti

Najvišja dosežena izobrazba

- še hodim v osnovno šolo
- osnovnošolska
- srednješolska
- višješolska
- visokošolska prve stopnje
- visokošolska druge stopnje
- doktorat

Odgovorili ste na vsa vprašanja v tej anketi. Hvala za sodelovanje.

## Priloga 2: Vprašanja za intervju

1. Kako bi definirali ustvarjalnico? Se vam zdi to poimenovanje primerno, bi ga spremenili?
2. Katere vsebine lahko po vašem mnenju knjižnica uporabnikom ponudi v okviru ustvarjalnice?
3. Kako po vašem mnenju uporabniki doživljajo ustvarjalnico, katere vrste vsebin menite, da so najbolj priljubljene?
4. Kako ste se lotili načrtovanja ustvarjalnice? Ste imeli kje probleme?
5. Zakaj ste se odločili za ustvarjalnico?
6. Kaj bi priporočili?