

# Cyberiada

## – nowoczesne centrum multimedialne

Zmiany zachodzące w bibliotekach publicznych, w tym również w Cyberiadzie, wynikają z konieczności dostosowania oferty bibliotecznej do potrzeb coraz bardziej wymagających użytkowników. Skąd wziąć środki na tak gruntowną metamorfozę? Jak wykorzystać multimedialne gadżety do pozyskania potencjalnych czytelników?

ANNA KUCHARZYK, MAŁGORZATA KISIEL

Filia nr 7 Biblioteki Elbląskiej to biblioteka z wieloletnimi tradycjami, od kilkudziesięciu lat mieszcząca się w ścisłym centrum Elbląga. W strukturze miasta ma już ugruntowaną pozycję jako miejsce oferujące szeroką gamę działań kulturalno-edukacyjnych, adresowanych do licznej grupy odbiorców. Jednak aby uzyskać unikatowość i wyjątkowość w skali miasta, należało przeprowadzić gruntowną modernizację. Skąd wziąć na to pieniądze? Trzeba skorzystać z programu Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego i złożyć wniosek o dofinansowanie. Pozyskane pieniądze pozwoliły na całkowitą przemianę biblioteki, dzięki czemu podniesiono atrakcyjność oferty kulturalnej placówki i pozyskano nowe grupy odbiorców.

### MODERNIZACJA I ARANŻACJA WNEŹRZ

Uzyskane środki ministerialne w kwocie 150 tys. złotych pozwoliły na zakup kompleksowego wyposażenia biblioteki, w tym nowych i funkcjonalnych mebli, sprzętu komputerowego i multimedialnego. Z dodatkowych funduszy wyremontowano wnętrza i wejście do biblioteki, dostosowując je także do potrzeb osób niepełnospraw-

nych. Udało się dostosować bibliotekę do ogólnie przyjętych standardów i stworzyć funkcjonalną, estetyczną przestrzeń dla czytelników.

Idea nazwania placówki bibliotecznej tytułem jednej z powieści Stanisława Lema idealnie pasuje do przemiany biblioteki w nowoczesne centrum multimedialne łączące funkcję tradycyjnej biblioteki z miejscem oferującym nowe technologie ułatwiające dostęp do wiedzy i kultury.

Stworzono unikatową w skali Elbląga Pracownię Multimedialną „Cybergaj”, w której odbywa się większość działań kulturalnych i edukacyjnych z wykorzystaniem tablicy multimedialnej, tabletów, laptopów oraz multimedialnej ścianki dla dzieci. W osobnym pomieszczeniu powstała strefa Kinect Xbox z grami edukacyjnymi i telewizorem, ciesząca się bardzo dużym zainteresowaniem wśród dzieci i młodzieży odwiedzających Cyberiadę.



Grafiki Daniela Mroza  
w oknach biblioteki

Zdjęcia: Małgorzata Kisiel

**Wystrój i aranżacja wnętrza zostały zaprojektowane w sposób nawiązujący do twórczości Stanisława Lema i Daniela Mroza – ilustratora jego powieści. W oknach biblioteki umieszczono folie termiczne z reprodukcjami ilustracji z książek Lema. Te same motywy zostały powtórzone wewnątrz biblioteki.**

Wystrój i aranżacja wnętrza zostały zaprojektowane w sposób nawiązujący do twórczości Stanisława Lema i Daniela Mroza – ilustratora jego powieści. W oknach biblioteki umieszczono folie termiczne z reprodukcjami ilustracji z książek Lema. Te same motywy zostały powtórzone wewnątrz biblioteki. Dodatkowo na ścianach pojawiły się najbardziej znane cytaty z twórczości pisarza. W nurt powieści science-fiction świetnie wpisują się elementy dekoracyjne, jak chociażby zamontowane pod sufitem konstrukcje z rurek, kojarzące się z robotyką.

Kolorystyka wnętrza to rzucające się w oczy wyraziste barwy: ciemny fiolet połączony z żółtym, czy granatowy zespolony z błękitnym idealnie kontrastują z białoszarymi meblami i pozostałymi elementami wyposażenia. Na ścianach znajdują się informacyjne i komunikacyjne piktogramy. W holu swoje miejsce znalazła minigaleria „Na progu”, a w niej stelaże wystawiennicze dopasowane do całości wystroju.

## DZIAŁANIA I ICH ODBIORCY

Wszystkie działania prowadzone w Cyberiadzie są wspomagane posiadanym sprzętem multimedialnym – wymienimy choćby projekcje filmów z wykorzystaniem okularów 3D, tablety i laptopy. Ich odbiorcami są dzieci z elbląskich przedszkoli, szkół podstawowych i gimnazjów, a także ośrodków szkolno-wychowawczych, stowarzyszeń i sekcji działających w Młodzieżowym Domu Kultury.

Popołudniami biblioteka zaprasza na spotkania dyskusyjne, wykłady i warsztaty plastyczne dla dorosłych.

W Pracowni Multimedialnej „Cybergaj” odbywają się zajęcia aktywizujące dzieci do nauki i zabawy. Trzeba pamiętać o tym, że najmłodsi to potencjalni czytelnicy, dlatego tak ważne jest ich pierwsze wrażenie z pobytu w bibliotece i kontaktu z książką. Wykorzystanie w pracy z nimi gadżetów multimedialnych spowoduje, że biblioteka będzie im się kojarzyć z miejscem przyjaznym i atrakcyjnym, do którego chętnie wróca.

Młodzież to bardzo wymagająca grupa odbiorców, dlatego dla nich głównie powstała pracownia z Xbox'em i wygodne stanowiska komputerowe z dostępem do internetu. Dzięki takim sprzętom jak tablet czy tablica multimedialna młodzi ludzie mają możliwość rozwijania swoich pasji, zainteresowań, poszukiwania nowych możliwości samorozwoju.

Osoby dorosłe i seniorzy również chętnie korzystają z nowoczesnie zaaranżowanych, funkcjonalnych przestrzeni bibliotecznych. Licznie uczestniczą w organizowanych spotkaniach i wernisażach, na których mają możliwość spotkania ciekawych ludzi i wymiany poglądów.

Niezwykle ważną i cenną jest również współpraca Cyberiady ze środowiskiem osób niepełnosprawnych. Co dwa tygodnie odbywają się warsztaty *Książkowy Teatr Cieni*, prowadzone z młodzieżą niepełnosprawną, podczas których aktywnie wykorzystywane są nowe technologie.

W stałej ofercie Cyberiady znajduje się również cykl tradycyjnych warsztatów plastycznych



Minigaleria „Na progu”

*Zabawne historie z książką*, podczas których uczestnicy mogą nauczyć się, jak czerpać papier, pisać gęsim piórem czy zostać ilustratorem książki.

## MIĘDZYNARODOWA NAGRODA

W 2016 roku Cyberiada znalazła się wśród zwycięzców dziewiątej edycji konkursu EIFL Public Library Innovation Award, w którym mogły wziąć udział biblioteki publiczne wykorzystujące w swojej działalności nowe technologie i poprzez swoje działania wpływające na lokalną społeczność.

Jako jedyna biblioteka, Cyberiada otrzymała nagrodę w kategorii „ochrona środowiska” za autorski i innowacyjny zestaw działań promujących postawę proekologiczną. Przez wiele miesięcy bibliotekarze prowadzili szereg warsztatów i spotkań na temat ratowania pszczół, dbania o środowisko naturalne, ze szczegól-

**Trzeba pamiętać o tym, że najmłodszy to potencjalni czytelnicy, dlatego tak ważne jest ich pierwsze wrażenie z pobytu w bibliotece i kontaktu z książką. Wykorzystanie w pracy z nimi gadżetów multimedialnych spowoduje, że biblioteka będzie im się kojarzyć z miejscem przyjaznym i atrakcyjnym, do którego chętnie wrócą.**



Edukacyjna ścianka multimedialna

nym naciskiem na ślad ekologiczny człowieka. Odbiorcami było prawie 2 tys. dzieci z elbląskich przedszkoli i szkół. Dodatkowo Cyberiada od wielu lat prowadzi zbiórki na rzecz lokalnego schroniska dla zwierząt.

Trud pracy podjętej przez pracowników biblioteki przyniósł spodziewane efekty. Po warsztatach w Cyberiadzie większość dzieci zadeklarowało oszczędzanie wody i energii, sortowanie śmieci, zbiórkę plastikowych nakrętek i zużytych płyt CD, które można wymienić na karmę dla zwierząt w schronisku. Dodatkowo uczniowie jednej z elbląskich szkół podstawowych postanowili wirtualnie zaadoptować po jednej pszczole za pośrednictwem strony internetowej Greenpeace.

Warto zaznaczyć, że Cyberiada została wyróżniona w konkursie jako jedna z czterech bibliotek na świecie i jest trzecią biblioteką w Polsce, która została doceniona przez organizację EIFL. Nagroda finansowa została w cało-

ści przeznaczona na zakup kompletów klocków Lego, wykorzystywanych między innymi podczas warsztatów filozoficznych Lego-Logos.

## CIEKAWA OFERTA TO KLUCZ DO SUKCESU

Wieloletnia współpraca z elbląskimi instytucjami kulturalnymi, placówkami edukacyjnymi czy stowarzyszeniami znacząco wpłynęła na metamorfozę, której została poddana Filia nr 7. To dzięki tej współpracy dostrzeżono potrzebę zmian i rozszerzenia oferty działań. Taka przemiana nie dokonałaby się nigdy bez zaangażowania i ciężkiej pracy pracowników biblioteki. To oni właśnie są niezwykle wyczuleni na wszelkie sygnały i potrzeby dochodzące od użytkowników.

ANNA KUCHARZYK  
MAŁGORZATA KISIEL  
Biblioteka Elbląska, Filia nr 7