CREATIVIN

Erfaringer fra et udviklingsprojekt, hvor unge bygger eget læringsrum og mødested

Indhold

3
Baggrund

6
Forløb

17
Erfaringer

37
Fremtid

Udarbejdet af:
Hanne Marie Knudsen,
Konsulentfirmaet Knudsen Syd.
www.knudsensyd.dk. Marts 2017.
For Herlev Bibliotek.

Samarbejdspartnere:
Kildegårdskolen
Ballerup Herlev Produktionshøjskole
Rosan Bosch Studio
Copenhagen Game Collective
Layout: Amanda-Li Kollberg, www.jetzt.dk
Tryk: PurePrint
Oplag: 500
Foto: Toke Frello Hansen

Slots- og Kulturstyrelsen har støttet projektet i perioden 2016-2017 med midler fra Udviklingspuljen for folkebiblioteker og pædagogiske læringscentre. Endvidere har Fonden Herlev Bladet støttet projektet.

BACKGROUND

Bag om CreaTown

Som en del af etableringen af Biblioteket Kilden – et nyt fælles skole- og folkebibliotek – er et 406 m2 stort kælderrum stillet til rådighed for bydelens unge, så de kan udvikle deres eget læringsrum og mødested.

Projektet udspringer af Herlev Kommunes vision: "sammen skaber vi et stærkere Herlev" samt Herlev Biblioteks kerneopgave: "at skabe lyst til læring". Biblioteket Kilden er fysisk beliggende på Kildegårdskolen i Herlev Nord. Med projektet ønsker Herlev Bibliotek i samarbejde med Kildegårdskolen og Ballerup Herlev Produktionshøjskole at skabe et dynamisk læringsrum, der styrker læring og kulturel udfoldelse og samtidig er et lokalt mødested for bydelens unge.

I det følgende kan du læse om, hvilke erfaringer og oplevelser de involverede har haft med projektet og du kan få inspiration til at arbejde med unge som del af udviklingen af biblioteker, læringsrum og mødesteder.

Konsulentfirmaet Knudsen Syd har været tilknyttet projektet som ekstern evaluator, og har, i samspil med de professionelle aktører og unge deltagere i forløbet, produceret viden og erfaringer fra projektet.

Det er sket gennem interviews med et udvalg af de professionelle aktører i november 2016 og i februar 2017 samt via fokusgruppeinterviews med et repræsentativt udvalg af de unge deltagere i november 2016. Derudover har alle elever fra 7. og 9. klasse besvaret et spørgeskema umiddelbart efter forløbets afslutning.

Ambition

Projektets overordnede ambition har været at skabe lyst til læring og kulturel udfoldelse blandt unge og derved understøtte en positiv byudvikling gennem et aktivt samspil mellem skole, bibliotek og lokalområde. Projektet har søgt at skabe erfaringer med at implementere nye metoder til læring, hvor unge designer og bygger deres eget læringsrum og mødested, som vejen til ejerskab og tilhørsforhold til biblioteket.

Med processen har projektet haft til hensigt at skabe nye fysiske rammer for læring og give deltagerne øgede faglige, personlige og sociale kompetencer og inspirere dem til afklaring om videreuddannelse. Det er bl.a. testet ved, at de unge er blevet undervist af fagpersoner i processen henimod design og realisering af et læringsrum og mødested. Derudover har projektet haft til hensigt at åbne det færdige rum og dets muligheder op for unge i alderen 14-24 år og give dem mod på at bruge rummet til selv at handle og skabe – også uden for skoletiden.

IRL.013

63 unge fra Kildegårdskolens 7. og 9. klasser og fra Ballerup Herlev Produktionshøjskole har deltaget i to intensive uger med udvikling og opbygning af Crealab.

Materialer og inventar er både genbrug og nyindkøbt: Fundet i Herlev Biblioteks kælder, købt på byggemarkeder samt tilvejebragt af arkitekternes loppefund og doneret af Ballerup Herlev Produktionshøjskole.

Eleverne har fordelt sig efter eget valg på tre teams under fagretningerne: Medie, Design og Interaktion. Hvert team har haft sit eget ansvarsområde i den samlede design- og byggeproces, men har også samarbejdet på tværs af fagretningerne.

Forløbet har været bemandet med folkeskolelærere, undervisere fra produktionshøjskolen, biblioteksansatte, en mediekonsulent, tre arkitekter/designere og to designere med digital baggrund.

Crealab er indviet med deltagelse af forældre, øvrige udskolingselever, politikere og samarbejdspartnere i forvaltningen.

CAMP 1

Uge 36, september 2016

Introduktion til designmetoder

Idégenerering

Modelbygning

Projektering & budgettering

De tre teams har deltaget i procesforløb med idégenerering, kreativitet, praktiske bygge-opgaver, samarbejde og formidling. På de næste par sider kan du læse mere om indhold-et og formen på de tre forløb.

CAMP 2

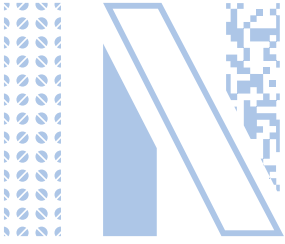
Uge 45, november 2016

Formidling &
grafisk design

Realisering af design &
interaktive installationer

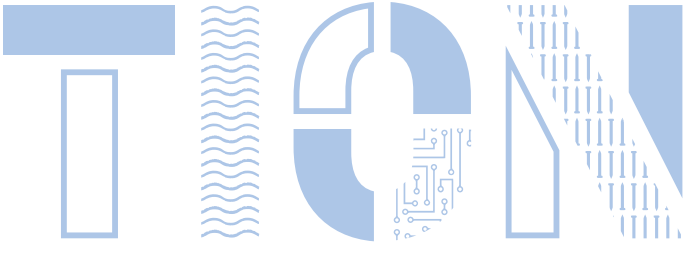
Indvielse

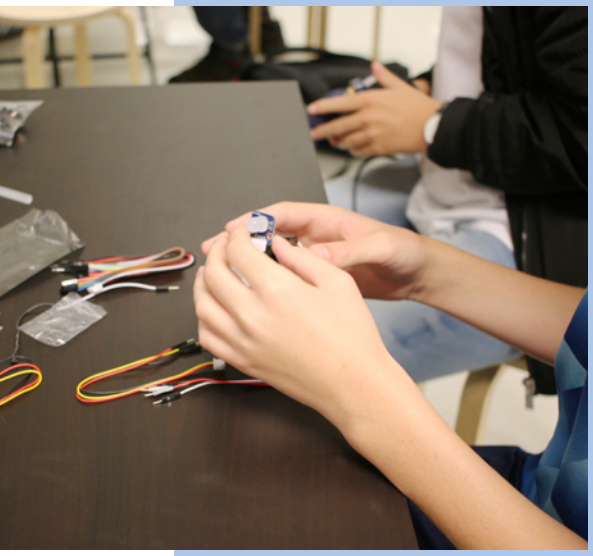
Evaluering &
videreudvikling

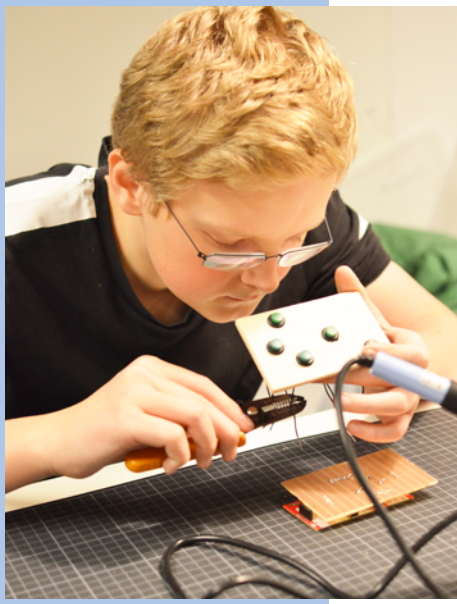


Eleverne i interaktionsteamet har arbejdet med en legende tilgang til digitale, interaktive installationer og funktioner i rummet. Det digitale kunstnerkollektiv Copenhagen Game Collective har introduceret eleverne til Arduino; en mikrocomputer som kan programmeres og sættes til at styre sensorer og lys.

Eleverne har lært projektstyring, at kode arduinoer, at hacke det eksisterende og tilføje nye funktioner, at udforme et design og realisere idéer til egentlige produkter. Bl.a. et stort laserskåret Crealab-skilt med lysanimationer og en trappe, der lyser op, når man går på den.







DESIGN

På designteamet har arkitekter fra Rosan Bosch Studio skabt et forløb baseret på Design Thinking, en metode som rummer idégenerering, prototyping og realisering. Eleverne er blevet kastet ud i skitsering, plantegning og projektkoordinering, og de har bygget en 3D model af deres design af rummet i skalaen 1:50 i fællesskab. Efterfølgende har de realiseret de gennemførlige idéer og bygget rummet op fra bunden. Eleverne har således fået indblik i hele processen fra idé til byggeri til det færdige rum som bl.a. indeholder en Green Screen, et lydstudie og en biograf.

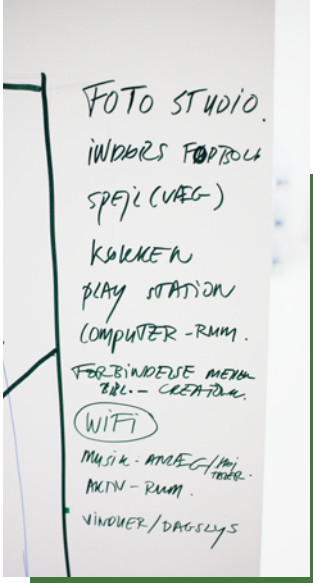


FOTO STUDIO.
INDOORS FODBOLD
SPEJL (VÆG)
KOKKEN
PLAY STATION
COMPUTER-RUM.
FORBINDELSE MELLEM
ZBL. – CREATION.
WIFI
MUSIK - ANLÆG/HØJTTALER.
AKTIV - RUM.
VINDUER/DAGSLYS

Mindfeedback base

MEDIEF

Medieteamet har fortalt historien om tilblivelsen af Crealab – både skriftligt, digitalt og visuelt. Et kommunikationsteam fra Rosan Bosch Studio har guidet eleverne igennem udviklingen af en kommunikationsstrategi, og eleverne har prøvet kræfter med interview-teknikker, filmproduktion, storytelling, sociale medier og pressehåndtering. Eleverne er også blevet introduceret til videodokumentation og grafisk design og har lært at formidle visuelt i rummet bl.a. i form af store folietryk, som de selv har skitseret og gjort klar til tryk.

CREATOWN

Undervejs har eleverne produceret følgende:

Et interaktivt skilt med lysanimationer

Et interaktivt lysshow på trappen

Et spil samt personlige controllere

Et lydstudie

Et Gaming Lab

En Green Screen

En DJ pult

En biograf

Et transformativt udstillings-område med spejle

Et loungeområde omkring en båd

Et kreativt værkstedsområde

En grafisk identitet samt folietryk til vægge og gulv

En dokumentarfilm om forløbet

En Facebook-side og historier hertil

En Instagramprofil med daglige opdateringer

ERFARINGER

I det følgende kan du læse mere om, hvordan de unge har oplevet, at de har opnået øget faglige, personlige og sociale kompetencer gennem deltagelse i projektforløbet. Endvidere hvorvidt deres deltagelse har styrket deres lyst til videreuddannelse.

Du kan også få indsigt i, hvordan implementering af et nyt lærings- og bibliotekskoncept både inspirerer og udfordrer den vante formidlings- og læringsform på skole og bibliotek.

Et koncept der styrker faglige, personlige og sociale kompetencer

I forløbet har de unge mødt en undervisningsform, som på flere måder bryder med deres daglige skoleskema, hvor den reproduktive læring fylder en del.

> ***"Hovedudfordringen i det 21. århundredes skolesystem er at skabe produktiv læring, hvor man bearbejder den viden, som allerede findes, og gennem kreative processer skaber noget helt nyt, skævt og spændende."***
>
> Kirsten Drotner: *De vilde ideer skal tilbage i klassen* (Interview i Politiken, November 2016).

Det siger professor i medievidenskab Kirsten Drotner fra Syddansk Universitet om behovet for såkaldt produktiv læring. I CreaTown har de unge netop oplevet en undervisningsform baseret på produktiv læring; en undervisningsform som har udfordret dem både gennem idégenerering og samarbejde på tværs af alderstrin og skoler samt ved kravet om at realisere idéer og skabe konkrete produkter.

De unge har fået udfordret deres traditionelle måde at lære på og anvendt deres viden på andre måder. De unge, der har skabt spil og lysinstallationer i interaktionsteamet har f.eks. skullet trække på deres viden inden for kombinatorik og logik for at realisere deres produkt. Om det siger en lærer fra projektet:

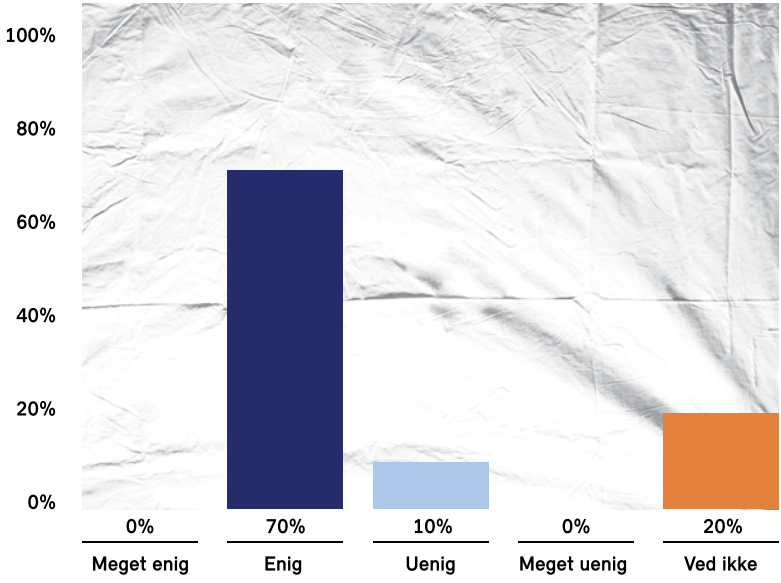
"Mine elever har brugt matematik på en ny måde for at kunne designe deres ideer – og det gør en gammel matematiklærer glad!"

Lærer

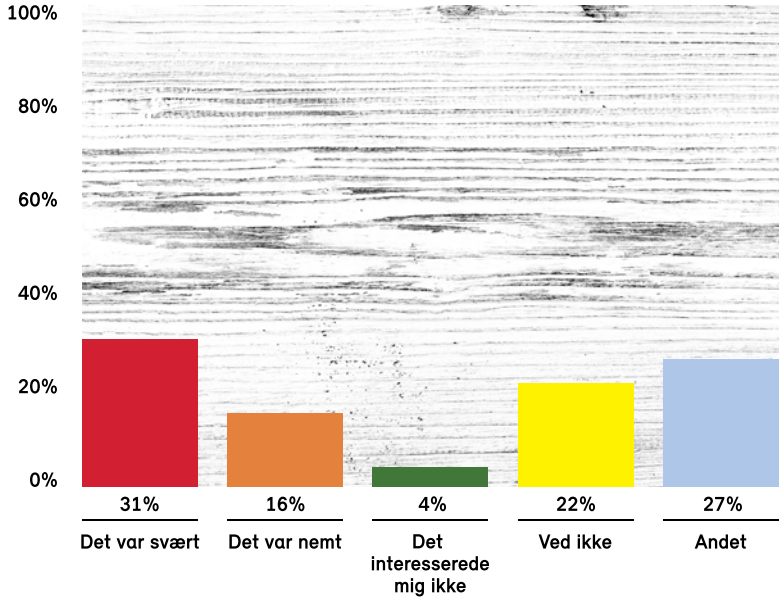
Samtidig har de unge skullet kommunikere på engelsk indimellem, da nogle af instruktørerne fra Rosan Bosch Studio og Copenhagen Game Collective udelukkende talte engelsk.

Af spørgeskemabesvarelserne fremgår det, at en stor del af de unge er blevet mere interesseret i det faglige område, de har arbejdet med, og at de har opnået nye færdigheder indenfor området. Hele 70% har desuden svaret, at de nu ved, hvad der skal til for at gøre en idé til virkelighed, hvorimod 31% stadig oplever, at det er svært at tænke kreativt og få idéer.

Jeg ved, hvad der skal til for at gøre en idé til virkelighed



Hvad oplevede du, da I skulle "tænke nyt / kreativt / finde på nye idéer"?



I et fokusgruppeinterview har et par stykker svaret, at de ikke har fået noget fagligt ud af forløbene, hvor andre har fremhævet, at de har lært noget nyt og fået specifikke færdigheder.

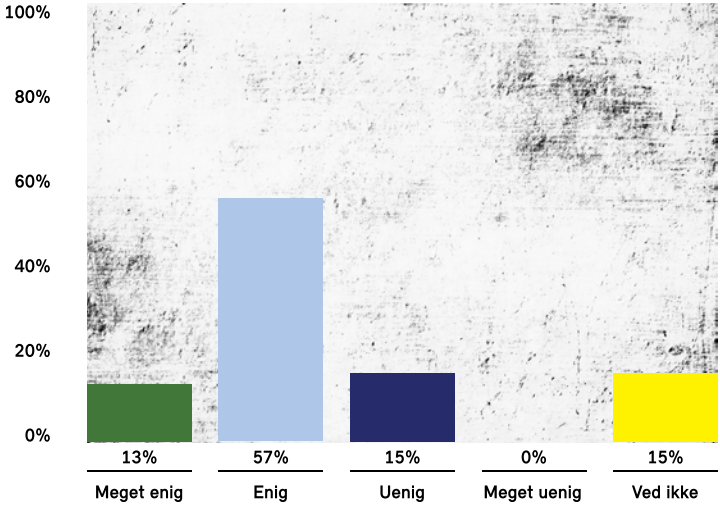
"At sy på symaskine, dét er jeg blevet bedre til!"

Pige. 7. klasse

"Jeg fandt ud af, hvor let det var at lave ting, såsom lydboksen, og Green Screen. Det er ikke helt nemt, men heller ikke super svært!"

Dreng. 7. klasse

Jeg er blevet bedre til at samarbejde



"Det har været godt at lære noget nyt og tænke ud af boksen."

Dreng. 7. klasse

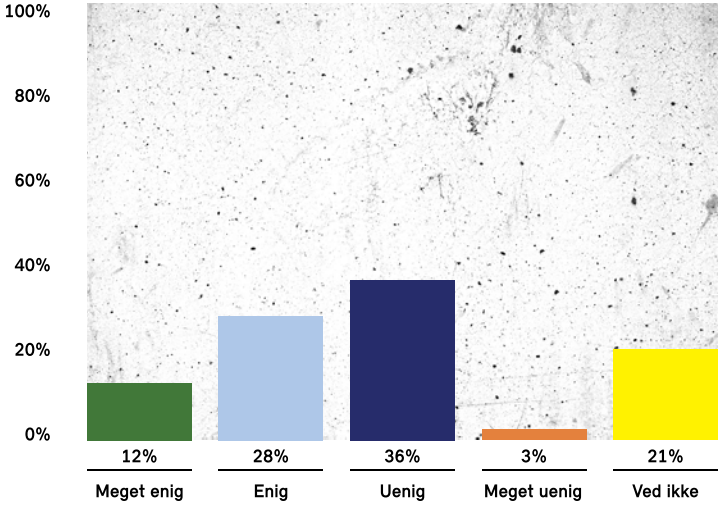
"Børnene har gennemgået et kvantespring - men de har bare ikke selv opdaget det."

Fagprofessionel

På produktionshøjskolen oplevede faglæreren, at eleverne trådte i karakter, når opgaverne blev praktiske. Eleverne fra produktionshøjskolen har oplevet, at de har nogle kompetencer, som folkeskoleeleverne i mindre grad har.

Blandt de involverede lærere er der udbredt enighed om, at eleverne har opnået øgede sociale kompetencer af at være del af det tværgående samarbejde.

Jeg er blevet bedre til at arbejde selvstændigt



Projektet har bidraget til en øget forståelse og rummelighed for hinanden, hvilket har haft en positiv indflydelse på trivslen:

> ***"Socialt har det betydet rigtig meget. Det har været et "boost" til trivslen. Og så har det sparet os for flere ugers introarbejde i vores nyligt etablerede 7. klasse!"***
>
> Lærer

70% af de unge mener selv, at de er blevet bedre til at samarbejde gennem forløbet, hvilket de uddyber således:

> ***"Jeg er blevet bedre til at kommunikere og samarbejde med andre, som jeg ikke kender så godt!"***
>
> Pige. 7. klasse

Desuden mener 40% af de unge, at de er blevet styrket i den personlige kompetence at arbejde selvstændigt.

Projektets læringsforståelse er inspireret af professor i læring Knud Illeris.[1] Al læring er ifølge Illeris situeret, dvs. finder sted i en bestemt social og samfundsmæssig sammenhæng. Derfor er det vigtigt, at der med hensyn til de direkte samspilsformer er mulighed for aktiv medvirken og medbestemmelse, involvering i subjektivt relevante problematikker, kritisk refleksion og social ansvarlighed såfremt læring skal kunne finde sted.[2] Disse elementer har været udgangspunktet for tilrettelæggelsen af de undervisningsforløb, som de unge har deltaget i de tre teams. Der er taget afsæt i de unges interesser, behov og kommunikationsformer, for at fastholde de unges interesse og motivation og dermed deres drivkraft for at lære.[3]

1. Læring af Knud Illeris, 2009, Roskilde Universitetsforlag
2. Læring af Knud Illeris, 2009, Roskilde Universitetsforlag s. 134
3. Læring af Knud Illeris, 2009, Roskilde Universitetsforlag s. 106

I den fortsatte ungeindsats vil skole og bibliotek:

- Samarbejde om at udvikle tiltag, der understøtter unges faglige, personlige og sociale kompetencer
- Skabe læringsaktiviteter som fordrer produktiv læring
- Være til stede og holde åbent i Crealab på tidspunkter tilpasset de unges fritid
- Videreformidle værdien af Crealab og en fælles ungeindsats mellem skole, bibliotek og lokalområde til kollegaer i kommunen

Afklaring om videreuddannelse

Som nævnt har en ambition med projekt CreaTown været at inspirere unge til at blive afklaret omkring deres valg af videreuddannelse. Af interviewene fremgår det, at flere rent faktisk har gjort sig tanker om videreuddannelse under forløbet:

"Jeg har fået mere indblik i, hvilke karrierer der er mulighed for i fremtiden, såsom maler og tømrer!"

Pige. 7. klasse

"Jeg er blevet bekræftet i, at jeg gerne vil arbejde med film!"

Dreng. Produktionshøjskolen

Nogle er også blevet afklaret om fravalg:

"Jeg er FÆRDIG med at male!"

Dreng. 9. klasse

I CreaTown har de unge således ikke blot opnået faglig viden og kundskaber men har tilsyneladende også opnået en selvindsigt og forståelse af egne personlige kompetencer og præferencer.[4]

4. Elementer der ifølge Illeris netop er forudsætninger for læring. Læring af Knud Illeris, 2009, Roskilde Universitetsforlag s. 87-88

En lærer er desuden optaget af, at eleverne får lyst til at gå ud i verden og gå i gang med noget. At de tør - og ikke gør noget fordi andre synes, de skal. Andre af de voksne mener, at det betyder noget, de unge har haft en stemme i det samlede projekt. At de har ytret deres meninger og holdninger bl.a. også gennem fokus-gruppeinterviews. Selv om det kan være svært entydigt at pege på, hvad de unge har fået ud af forløbet og hvilke tanker, det har medført, så fremhæver en lærer værdien af det og siger:

"Om 10 år kan vi se, om det har virket!"

Lærer

I den fortsatte ungeindsats vil skole og bibliotek:

- Inddrage eksterne fagfolk, som gennem praksis åbner de unges øjne for flere faglige verdener
- Udvikle og indgå i flere Åben Skole-projekter på tværs af fagligheder
- Indgå i dialog med de unge om uddannelsesretninger og -muligheder

Ejerskab til Crealab – et nyt bibliotek

Der er flere tegn på, at de unge har taget ejerskab til det færdige koncept, som de har skabt i form af læringsrummet og mødestedet Crealab. Det kan bl.a. ses ud fra deres ønske om at passe på rummet og dets installationer.

> ***"Jeg synes, der skal være voksne til stede, så der ikke sker noget med ledninger og dét, vi har lavet!"***
>
> Dreng. 7. klasse

Blandt lærere og de eksterne fagfolk er der også registreret en ansvarlighed hos deltagerne:

> ***"De unge passer på rummet – det er usædvanligt! For de er rigtig hårde ved vores skole! Så det er det rigtige, der er sket dernede!"***
>
> Lærer

For andre opstod ejerskabet først sent i forløbet men opleves alligevel som en succes:

> ***"Ejerskabet kom først til allersidst på indvielsesdagen. Da forstod de unge, hvad de havde været med i! – en kæmpesucces, som de var stolte over at have været med i!"***
>
> Fagprofessionel

Blandt underviserne på produktionshøjskolen er det svært at vurdere, hvorvidt eleverne føler ejerskab for Crealab.
Dog understreges det, at de unge har været stolte af at være del af projektet, hvilket ifølge underviserne ses ved:

"at stort set alle elever fra produktionshøjskolen var til stede under hele indvielsen!"

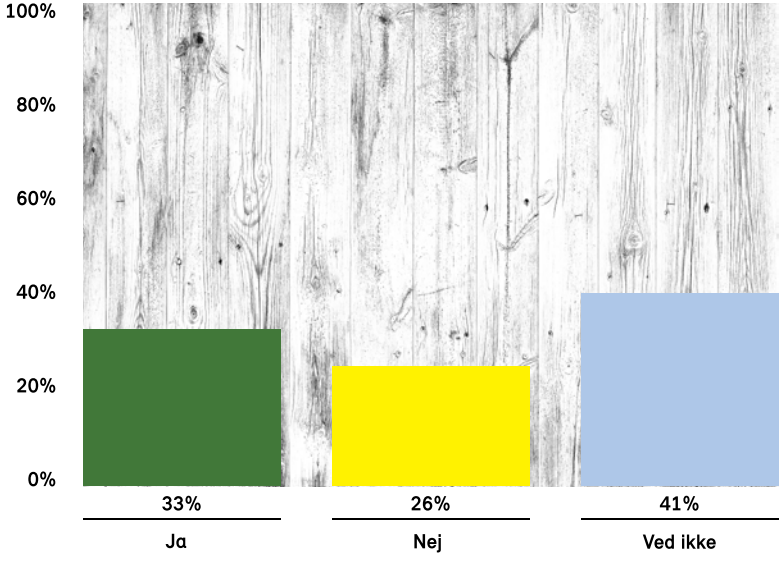
Lærer

Flere af de unge har efter forløbet udtrykt ønske om at få undervisning i rummet og bruge det til gruppearbejde, bl.a. for at holde øje med at tingene ikke bliver ødelagt. Rummet blev således også taget i brug, så snart det stod færdigt, bl.a. til en uges projektarbejde for 9. klasserne.

En udfordring, der er blevet synlig med projektets ophør, er lærernes brug af rummet og inddragelse af dets funktioner og muligheder i undervisningen. En anden udfordring er bibliotekets forsatte arbejde med at inddrage unge på 14-24 år i udviklingen og brugen af rummet i fritiden og som afsæt for unges selvorganiserende aktiviteter. Disse udfordringer er bibliotek og skole i fuld gang med at udforske og finde svar på inden for rammerne af tilgængelige ressourcer og kompetencer.

Umiddelbart efter forløbet blev deltagerne spurgt, om de ville bruge Crealab i fremtiden til at skabe deres egne aktiviteter. Det svarede 33% "Ja" til mens 26% svarede "Nej" og 41% krydsede af i "Ved ikke".

Tror du, at du vil benytte "CreaLab" i fremtiden?



Når der ikke er en overvældende tilslutning til brugen af rummet i fritiden, kan det skyldes, at betingelserne for at bruge rummet har været uklare for de unge. En af lærerne formulerede det således:

"Jeg tror ikke, at det står klart for de unge, hvordan de kan bruge rummet. Hvornår må de komme, og hvordan kan de tilgå pc'er m.m. Hvem er til stede? Må de selv lukke sig ind?"

Lærer

Det er også en pointe, at 9. klasses-elevernes snarlige afsked med skolen, gør aktiviteter på skolen mindre attraktive for dem, mens 7. klasses-eleverne er mere åbne og positive over for et fremtidigt brug af Crealab.

I den fortsatte ungeindsats vil skole og bibliotek:

- Udvikle læringsaktiviteter i Crealab – både målrettet skoletid og fritid
- Tilpasse rummets design løbende for at tilgodese de aktuelle behov som er blandt brugerne
- Kortlægge ungemiljøer og tendenser i lokalområdet
- Samarbejde med unge om at udbrede kendskab til Crealab, dets funktioner og muligheder
- Være til stede og holde åbent i Crealab på tidspunkter tilpasset de unges fritid

CreaTown som nyt læringskoncept

Opbygningen af læringsforløbet bestående af to camps i to separate uger er tilrettelagt af eksterne aktører i samspil med lærere og biblioteksansatte. Arkitekter og designere har faciliteret undervisningen, mens biblioteksansatte har understøttet læringsforløbet i forhold til kvalitetssikring og med ansattes individuelle kompetencer bl.a. inden for håndarbejde, sociale medier og programmering. De tilknyttede lærere har vejledt om læringsmetoder og støttet i forhold til udfordringer undervejs. Særligt i forbindelse med gruppesammensætning og elevhåndtering.

Biblioteksmedarbejdere og lærere påpeger, at forløbets største værdi for de unge har været erkendelsen af, at de kan designe og realisere permanente, blivende funktioner og inventar, som skaber en værdi for dem selv og andre.[5]

"Det bedste ved forløbet var, at man kunne få en idé, som blev til virkelighed!"

Dreng. 7. klasse

"Det var sjovt at prøve at skabe de ting, vi skulle bruge."

Dreng. 7. klasse

5. Med projekt CreaTown har det netop været intentionen at efterleve Kulturministeriets strategi for børn og unges møde med kunst og kultur og pointen om, at børn og unge lærer, når de deltager i sociale sammenhænge, inddrages i fælles aktiviteter, bidrager til fællesskabet og opnår indflydelse på det, som er en del af deres livsbetingelser og udviklingsmuligheder. (Kulturministeriet Maj 2014).

Dernæst tyder det på, at mødet med biblioteksansatte, arkitekter og designere har givet eleverne et vindue til en verden, der ligger udover skolen – præcis som grundlaget for principperne i Åben Skole fordrer:

"Det har været sjovt at lære, hvordan man designer og at møde professionelle!"

Pige. 9. klasse

"Jeg har interviewet en af designerne, der kommer fra Australien - sådan en person, har jeg aldrig mødt før!"

Dreng. 7. klasse

En af de eksterne fagkonsulenter siger om en af eleverne:

"Én blev virkelig grebet af at lave grafik og logoer – det handler om at give inspiration – og at blive grebet af et fag! Vores største rolle har været - gennem vores handlinger - at give dem inspiration – mere end det, vi har sagt!"

Fagprofessionel

Lektor Lars Geer Hammershøj fra DPU understreger netop værdien af mødet med eksterne fagpersoner i eksterne undervisningsmiljøer. Når eleverne møder fagprofessionelle fra den 'større verden', der brænder for deres fag, begynder de at forstå sig selv i en større kontekst, hvilket klæder dem på til at kunne gebærde sig i den virkelige verden.[6]

Af projekt CreaTown fremgår det dog, at mødet med eksterne fagprofessionelle og undervisningskoncepter også har været forbundet med udfordringer for de unge:

> ***"Nogle elever fra området er vant til at konsumere, og de taber hurtigt motivationen for at lære. Der skal en kulturændring til, for at eleverne selv bliver mere aktive og skabende!"***
>
> Lærer

6. Folkeskolen, https://www.folkeskolen.dk/593803/lektor-aaben-skole-boer-ikke-vaere-styret-af-maal-men-af-formaal-

Udfordringerne ved det nye læringskoncept skyldes muligvis, at det på mange måde brød med de unges sædvanlige skoleskema og undervisningsform. Samarbejde på tværs af alder, idegenerering, kreative processer, hvor der ikke er et rigtigt facit har krævet noget nyt af eleverne, hvilket var svært for nogle elever og let for andre.

Med læringskonceptet har det også været intentionen, at skolen skal bruge de nye digitale funktioner i rummet som del af deres undervisning. I praksis har det imidlertid vist sig at tage lidt længere tid, da lærerne ikke har meget arbejdstid til at opøve nye kompetencer. For at lærerne kan inkorporere nye undervisningsgreb, som f.eks. brug af programmering og lydboks, skal de præsenteres for dem i formater, som gør det nemt for dem at anvende i undervisningen.

Udover selve læringsforløbet i skoletiden rummer CreaTown som læringskoncept også tilbuddet til områdets 14-24-årige om at bruge rummet, dets funktioner og bibliotekets medarbejdere i fritiden til selv at skabe aktiviteter. Det tilbud var endnu ikke konkretiseret ved forløbets afslutning, men er nu blevet implementeret og formidlet ud til unge primært via opsøgende arbejde i forskellige ungemiljøer. Også de sociale medier og små flyers er anvendt i formidlingen af tilbuddet. Effekterne af dette arbejde er stadig ikke registret men opfattes som en kontinuerlig indsats fra bibliotekets side.

Skolen bakker op om ideen med fritids-konceptet, men påpeger visse forbehold:

> ***"Iværksætteri og eget initiativ er jo oppe i tiden: Men det kræver, at der nogle voksne eller unge, som kan vejlede!"***
>
> Lærer

> ***"Som gammel ungdomsskolemenneske vil jeg sige: Unge har altid haft behov for at møde dedikerede voksne med specialviden og kompetencer!"***
>
> Lærer

I den fortsatte ungeindsats vil skole og bibliotek:

- Udforme manualer til, hvordan de forskellige digitale funktioner i rummet anvendes så de bliver nemmere at komme i gang med at bruge
- Lancere en pulje på 30.000 årligt, som unge kan søge til at realisere deres aktiviteter
- Tilknytte frivillige eller andre eksterne med fagkompetencer, som kan coache de unge i deres realiseringsproces
- Skabe en selvbetjent tilgang til Crealab, så selvkørende og ansvarlige unge selv kan lukke sig ind og bruge rummet

Fra Crealab til CreaTown – en ungeindsats på vej

Herlev Bibliotek og Kildegårdskolen har med udviklingsprojektet CreaTown haft et todelt ønske: Først at give et bud på et læringsforløb, hvor unge udvikler og opbygger deres eget læringsrum og mødested som del af et fællesbibliotek.

Dernæst at åbne det op for ungemiljøet i lokalområdet, for at de på selvorganiserende vis kan skabe de aktiviteter, de har brug for og derved bidrage til at skabe en positiv byudvikling i Herlev Nord.

Projektets første fase, bestående af elevernes læringsforløb i de to camps, som blev integreret i skoleundervisningen har fået den største del af projektets resurser. Det, at bibliotek og skole skulle opbygge et samarbejde om et undervisningsforløb med udskolingsklasser, har taget tid. Også i kraft af involveringen af flere eksterne fagpersoner og en omfattende forvandling og ombygning af et fælles lokale. Der har bl.a. været en lang række tekniske og organisatoriske brikker som skulle falde på plads undervejs, og klassernes ansvarlige lærere skulle føle sig trygge ved at erstatte fagtimer med "CreaTown"-timer kort før afslutende eksamener.

Projektets anden fase, bestående af arbejdet for at åbne Crealab for områdets 14-24-årige unge som et tilbud for selvorganiserende aktiviteter, er derfor i sin spæde start. To måneder efter forløbets afslutning har to biblioteksmedarbejdere været til stede fra kl. 15.00 – 19.00 en fast dag om ugen. Her kan de unge få hjælp til at igangsætte aktiviteter eller udvikle idéer. Pt. kommer en lille gruppe af 7. klasses-deltagerne og arbejder med at videreudvikle et spil, de startede i forløbet.

"At opbygge rammer for et selvorganiserende ungemiljø tager tid – det ved vi, og vi er godt på vej. Vi vurderer, at de unges oplevelse af Crealab som et vedkommende tilbud afhænger af, om de oplever andre unge skabe aktiviteter i tilknytning til rummet. Unge de kan identificere sig med. På dette område er det afgørende, at vi som ansatte på både skole og bibliotek fortsat tilegner os viden om unge og ungekultur, og hvad det er for krav og udfordringer, der møder dem i fremtidens samfund."

Projektleder

På konferencen 'Unge bygger eget læringsrum og mødested' den 29. marts 2017 på Biblioteket Kilden skydes dette arbejde i gang med oplæg og diskussion, der kan virke som inspiration til den forsatte udvikling af ungeindsatser på tværs af skole, bibliotek og lokalområde. Indsatser der kan bidrage til at udbrede de positive effekter af Crealab til resten af byen og landet.

Men spørgsmålet er: Kan andre biblioteker, pædagogiske læringscentre og skoler udlede erfaringer herfra til at imødekomme de behov, de står med inden for læring og samskabelse med unge i deres egen institution?

Ja, projekt CreaTown viser, at det giver både resultater og god mening for unge, når biblioteksmedarbejdere, lærere, arkitekter og designere arbejder sammen om at udvikle læringsforløb, hvor unge selv er medskabere i både idéudvikling og produktion af deres eget læringsrum.

I den fortsatte ungeindsats vil skole og bibliotek fortsætte med at:

- Give rum til udskolingselevernes egne initiativer og projekter i brobyggende læringsforløb, der går på tværs af skolen og biblioteket, og evt lade det indgå i skolernes årshjul
- Give rammer for selvorganiserede aktiviteter hos unge uden for folkeskolen
- Inddrage lokale unge i at designe og bygge dele af vores bibliotek/skole
- Være tydelig og afklaret over for de unge i skelnen mellem hvilke aspekter af deres selvorganiserede aktiviteter de har indflydelse på og hvilke de ikke har
- Afklare og gøre brug af lærernes og biblioteksmed-arbejdernes særlige fagligheder, der kan sættes i spil i samarbejdet om læringsaktiviteter for unge
- Trække på eksperter, som kan give unge inspiration til nye professioner og klæde dem på til at gebærde sig i den virkelige verden efter skolen

Crealab er et ungeskabt læringsrum for unge. Crealab er realiseret under udviklingsprojektet CreaTown – Create your own creative town, i et samarbejde mellem lokale unge, Herlev Bibliotek, Kildegårdskolen samt Ballerup Herlev Produktionshøjskole. Tegnestuen Rosan Bosch Studio og designere fra det digitale kunstner-kollektiv Copenhagen Game Collective har gennemført forløb med de unge og forvandlet et råt og tomt kælderrum til et spændende, kreativt læringsrum og mødested – i skoletiden og i fritiden.

HERLEV BIBLIOTEK