CREATOWN

AFSLUTNINGSRAPPORT

HERLEV BIBLIOTEK

Introduktion

CreaTown - create your own creative town er et udviklingsprojekt støttet af Slots- og Kulturstyrelsens udviklingspulje for folkebiblioteker og pædagogiske læringscentre. Projektet løb fra 1. april 2016 til 31. marts 2017.

Projektet udspringer af Herlev Kommunes vision: "sammen skaber vi et stærkere Herlev" samt Herlev Biblioteks kerneopgave: "at skabe lyst til læring".

I forbindelse med etableringen af Biblioteket Kilden, som er fysisk beliggende på Kildegårdskolen i Herlev Nord, blev et 406 m^2 stort kælderrum stillet til rådighed for bydelens unge, så de kunne udvikle deres eget læringsrum og mødested. 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.

Denne rapport redegør kort for projektets baggrund, metodiske afsæt og forløb og beskriver herefter de erfaringer, vi har gjort os fra projektet, herunder resultater og udfordringer.

Der henvises herudover til evalueringspublikation "CreaTown – Erfaringer fra et udviklingsprojekt, hvor unge bygger eget læringsrum og mødested" udformet af ekstern evaluator Hanne Marie Knudsen fra Knudsen Syd, filmen "Dokumentarfilm om Crealab" produceret af unge deltagere i projektet, filmen "Konference om CreaTown-projektet" fra den afsluttende konference samt en case-beskrivelse i modelprogrammet udformet i samarbejde med Rosan Bosch Studio. Alle publikationer belyser projektet og erfaringerne herfra på forskellig vis og findes via herlevbibliotek.dk.

Baggrund for en udvikling

Herlev Biblioteks vision for CreaTown har været at skabe et samarbejde mellem Herlev Bibliotek, Kildegårdskolen i Herlev, Ballerup Herlev Produktionshøjskole, designbureauet Rosan Bosch Studio, samt det digitale kunstnerkollektiv Copenhagen Game Collective. Motivationen for samarbejdet har været at igangsætte en udviklings- og forandringsproces, hvor børn og unge i Herlev Nord designer og realiserer deres eget dynamiske læringsrum og lokale mødested for unge for hermed at skabe grobund for en positiv byudvikling.

Projekt CreaTown har sit overordnede udspring i Herlev Kommunes fælles vision som lyder: "Sammen skaber vi et stærkere Herlev". En vision som Herlev Bibliotek bl.a. understøtter i kraft af bibliotekets kerneopgave: "Vi skaber lyst til læring". Læring forstås her bredt og forholder sig både til lysten og evnen til

1) at pirre den enkelte borgers nysgerrighed og dermed lyst til at lære

2) at skabe mulighed for, at den enkelte hele livet igennem udvikler sin digitale, kulturelle og demokratiske dannelse og hermed sikrer sig evne til deltagelse i de demokratiske processer.

Opfyldelse af kerneopgaven sker bl.a. gennem bredt samarbejde på tværs samt ved at tage afsæt i den enkelte borgers drivkraft for at lære og mulighed for at deltage i det demokratiske samfund.

CreaTown er fysisk koblet til Biblioteket Kilden, der er placeret på Kildegårdskolen i Herlev Nord. Biblioteket Kilden er et nyetableret fællesbibliotek, som både har funktion som folkebibliotek og pædagogisk læringscenter. Det er beliggende i et boligområde, hvis demografi adskiller sig fra resten af kommunen i kraft af en større grad af ledighed og socialt udsatte.

Projektet har været inspireret af Dorte Skot-Hansens pointer omkring bibliotekets rolle i udsatte boligområder. Skot-Hansen peger på værdien af at etablere mødesteder for samvær, leg og udveksling af meninger i arbejdet med at løfte udsatte boligområder, da disse elementer skaber afsæt for, at beboere kan udfolde sig kreativt. Et forhold, der giver det enkelte boligområde mulighed for at fremme positiv synlighed, image og identitet (Skot-Hansen 2014). Ifølge Skot-Hansen er det oplagt, at biblioteket bidrager til denne bevægelse. Hertil kommer, at Ministeriet for Flygtninge, Indvandrere og Integration i rapporten "Fra udsat boligområde til hel bydel" opfordrer kommuner til at sætte særligt fokus på forandringsprocesser og indsatser målrettet børn og unge i styrkelsen af boligområder (Rap. 2008).

Endelig bygger projekt CreaTown på det faktum, at der i samfundet i dag ses et massivt behov for læring med stigende krav til den enkeltes faglighed og kompetencer (Illeris 2009:33). Derfor har et ønske med projektet været at understøtte læring og uddannelse af unge i bydele, der netop mangler støtte og vejledning i forhold til faglige, personlige og sociale kompetencer.

Med de lokale unges design og realisering af et dynamisk læringsrum og lokalt mødested for unge skabes et sted, hvor unge i Herlev Nord kan dyrke deres fællesskaber, kreative udfoldelse, produktion, lære nyt og lære at lære. Et sted og et projekt, der kan bidrage til en styrkelse af den enkeltes faglige, personlige, sociale kompetencer og dermed fremme udvikling, forbedring og forandring af et lokalområde.

Målgruppe – hvem og hvor mange

Den primære målgruppe har været en 7. klasse og en 9. klasse på Kildegårdskolen samt 16 unge fra Ballerup Herlev Produktionshøjskole, i alt 63 lokale unge.

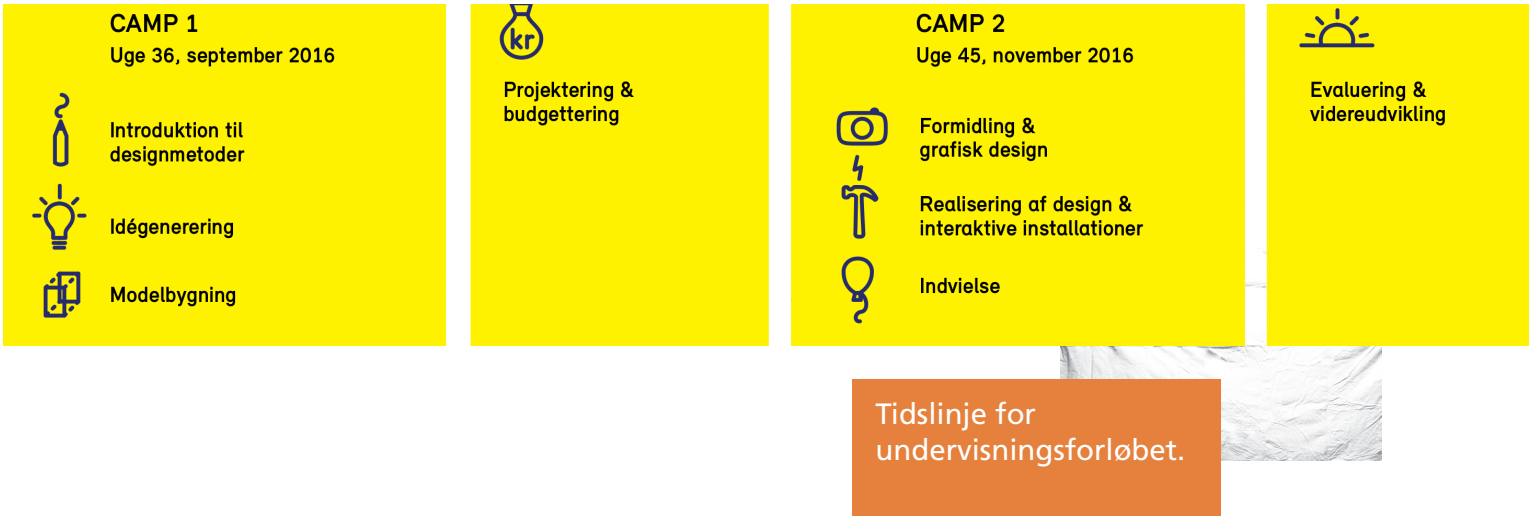
Sekundært har målgruppen været det øvrige ungemiljø i Herlev Nord, personale på Herlev Bibliotek, Kildegårdskolen, Ballerup Herlev Produktionshøjskole samt lokale foreninger og borgere.

Under projektforløbet har 63 unge været med til at designe og bygge læringsrummet Crealab. Alle 12 udskolingsklasser på Kildegårdskolen har efterfølgende modtaget undervisning i Crealab. Som en del af opstarten af et fritidsspor i projektet er en håndfuld unge blevet introduceret til at bruge rummet i deres fritid. Ved projektets afslutning er nedsat en arbejdsgruppe, der forsat skal sikre og udvikle skolens brug af rummet i undervisningsøjemed samt inddrage og invitere lokale unge til at bruge rummet i deres fritid.

Metodiske afsæt

Projektet har hentet inspiration fra teorier og metoder inden for læring, design og innovation.

Således er projektets læringsforståelse inspireret af professor i læring Knud Illeris. 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 samspilsfor-



Tidslinje for undervisningsforløbet.

mer er mulighed for aktiv medvirken og medbestemmelse, involvering i subjektivt relevante problematikker, kritisk refleksion og social ansvarlighed, såfremt læring skal kunne finde sted. Disse elementer har været udgangspunktet for tilrettelæggelse af de undervisningsforløb, som de unge har deltaget i. Undervisningen har taget afsæt i de unges interesser, behov og kommunikationsformer som et forsøg på at fastholde deres interesse og motivation og dermed drivkraft for at lære.

Projektets faseforståelse er baseret på C. Otto Scharmers *Teori U* og dens illustrering af et procesforløb, der fremmer deltagernes udvikling af nye løsninger og brud med vanetænkning. I processen føres deltagerne gennem 7 faser: downloading, seen, sansning, presencing, udkrystallisering, udarbejdelse af prototyper og performing. Som del af projektforløbet har der således også været fokus på deltagernes egen eksperimenteren samt mulighed for at få feedback fra fagpersoner i udviklingen af rummet. Med inddragelse af arkitekter og designere er der blevet fokuseret på *Design Thinking* som metodisk tilgang og konkretisering af Teori U. Dvs. i arbejdet med at forstå, ideudvikle, skabe og prototype, indtil den bedste løsning er fundet med afsæt i empiriske undersøgelser og observationer. I forlængelse heraf har eleverne fra *Nabc-metoden* anvendt det første procesgreb 'Need' (behov) ved at undersøge egne samt andre unges behov for at bruge rummet som udgangspunkt for at designe dets funktioner.

Aktiviteter i projektforløbet

I to hele uger: Camp 1 i uge 36 og Camp 2 i uge 45, har 63 unge hhv. designet og bygget læringsrummet Crealab. Tre teams med hver deres faglige fokus blev etableret inden Camp 1. De tre faglige fokus var: Design, Interaktion og Medie. Deltagerne arbejdede i samme team i både Camp 1 og Camp 2.

Se nærmere beskrivelse af de tre teams samt de tre forskellige læringsforløb i publikation: "CreaTown – Erfaringer fra et udviklingsprojekt, hvor unge bygger eget læringsrum og mødested".

For at tilrettelægge forløbet og undervisningen i øjenhøjde med deltagerne, har der forud for de to camps været afholdt fokusgruppe-interview med 10 elever fra 9. klassen med det formål at undersøge deres interesse for og viden om nye, digitale muligheder og teknologi. Som lancering af Crealab blev der afholdt en indvielsesfest for alle deltagere, ansatte og øvrige unge samt interesserede i kommunen.

Hver onsdag kl. 15-19 har der siden uge 3, 2017 været åbent i Crealab for unge, der har ideer til aktiviteter de gerne selv vil skabe. Her kommer pt. en håndfuld drenge, der er i gang med at udvikle deres eget spil. Det skal understreges, at intentionen er at gøre Crealab langt mere tilgængeligt og give unge adgang til brug af rummet alle ugens dage.

Ca. 15 af deltagerne har været involveret som med-facilitatorer og til at besvare spørgsmål ved den afsluttende konference den 29. marts 2017, hvor resultater fra projektet blev videreformidlet til kolleger fra biblioteks- og skolesektoren i hele landet.

Foruden ovenstående har der været en lang række møder og arbejdsdage på tværs blandt de eksterne fagprofessionelle, projekttilknyttede undervisere og projektkoordinatorer fra Herlev Bibliotek.

Godt på vej til at opfylde projektets succeskriterier

Som del af formuleringen af udviklingsprojektet blev der opsat fire succeskriterier. Nedenfor følger en kort vurdering af opfyldelsen af disse kriterier. For mere uddybning, se publikationen "CreaTown – Erfaringer fra et udviklingsprojekt, hvor unge bygger eget læringsrum og mødested" s. 18-31 samt vedlagte resultater fra spørgeskemaundersøgelsen.

1) Deltagerne har oplevet, at de har opnået øget faglige, personlige og sociale kompetencer gennem deltagelse i projektforløbet.
Gennem evaluering af projektet fremgår det at størstedelen af de unge deltagere oplever, at de har opnået øget faglige, personlige og sociale kompetencer, mens enkelte mener at de ikke har fået flere kompetencer.

2) Deltagerne oplever sig mere klar til videreuddannelse.
På baggrund af projektets måling er det svært at give et entydigt svar på, om de unges deltagelse i projektet i sig selv har gjort dem mere klar til videreuddannelse. Men af spørgeskemabesvarelser og interviews fremgår det, at flere af de unge rent faktisk har gjort sig tanker om videreuddannelse under forløbet og derfor muligvis er blevet mere afklarede i forhold til egen fremtidige uddannelse.

3) Deltagerne har taget ejerskab for det færdige rum
På baggrund af evalueringsbesvarelserne fra de unge fremgår det, at flere af deltagerne har taget ejerskab til Crealab. Bl.a. kommer det til udtryk i et ønske om at passe på rummet og dets installationer og om at få undervisning i rummet i fremtiden. I forhold til at bruge rummet i fritiden til at skabe egne aktiviteter, er det dog kun 33 % af deltagerne der svarer ja, mens i alt 67 % svarer nej og ved ikke. Den lave tilslutning til brugen af rummet i fritiden kan skyldes, at det har stået uklart for de unge, hvordan og hvornår de kan bruge rummet i fritiden/bibliotekets tid.

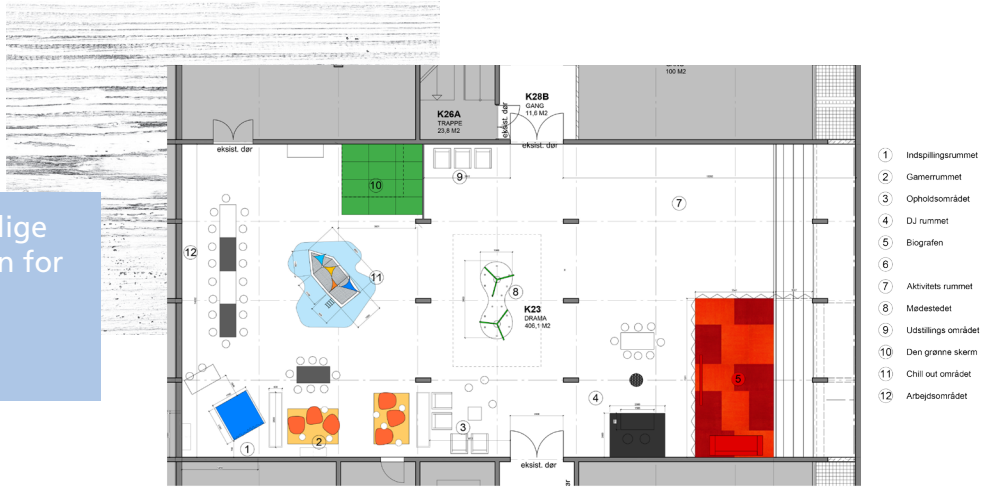
4) Der er med projektet afprøvet (og implementeret) et nyt læringskoncept.
Det ser ud til, at læringskonceptets tværprofessionelle bemanding af fagfolk uden for skoleverdenen har givet deltagerne et vindue til en verden, der ligger ud over skolen, jf. idéen med Åben Skole. Som tegn på, at der med CreaTown er blevet afprøvet et nyt læringskoncept, ser vi, at deltagerne fremhæver værdien ved at designe og realisere blivende funktioner og installationer, som skaber en værdi nu og i fremtiden for dem selv og deres jævnaldrende. I forhold til elevernes sædvanlige skoleskema, hvor den reproduktive læring har forrang over for den produktive, har læringskonceptet her prioriteret den produktive læring. Eleverne har prøvet kræfter med et læringsforløb baseret på produktiv læring frem for reproduktiv læring på en ny måde.

For nogle elever har den anderledes undervisning og de andre 'voksne' også været ledsaget af udfordringer. For nærmere uddybning se side 32-35 i publikationen "CreaTown – Erfaringer fra et udviklingsprojekt, hvor unge bygger eget læringsrum og mødested".

Har projektet haft den forventede relevans for målgruppen?

På mange måder har projektet haft den forventede relevans for deltagerne. Helt overordnet fremhæver lærerne i evalueringsinterview, at de unges læreproces gennem deres design og realisering af blivende funktioner og installationer med hjælp fra fagfolk og

Eleverne er i fuld gang med at måle op og finde på, hvad der skal være i Crealab.



Det endelige grundplan for Crealab.

med værdi for deres jævnaldrende har haft en betydelig værdi for deltagerne.

At dømme ud fra den efterfølgende brug af det færdige rum Crealab i skole- og fritid, kan det synes som om, Crealab som færdigt tilbud opleves mindre relevant for målgruppen, da det endnu ikke udnyttes optimalt. Spørgsmålet er selvfølgelig, om dette kan forklares ved en manglende synlighed af rummets muligheder og eksistens efter projektforløbet.

Kildegårdskolen bruger rummet som alternativt læringsrum i skoletiden men udnytter endnu ikke alle funktioner og materialer i undervisningen. Der er fx mulighed for at udnytte funktioner som lydboks og green screen i endnu højere grad i den almindelige undervisning, ligesom Arduino'erne i teorien også kan kobles til alle fag for at tilføre et digitalt skabende element.

Bibliotekets brug af rummet til at facilitere de unges proces med selv at føre ønsker til aktiviteter og projekter ud i virkeligheden udnyttes endnu ikke optimalt. Rummet skal af sikkerhedsmæssige årsager være bemandet med personale, og pt. er der kun resurser til at holde det åbent en eftermiddag/aften om ugen. Hertil kommer, at fremmødet disse dage er begrænset til en lille gruppe drenge, der deltog i design af rummet, og som nu vil videreudvikle et spil.

At en del af de unge ikke gør brug af Crealab i deres fritid, kan også forklares ved, at bl.a. 9. klasseseleverne sigter mentalt mere mod det liv, der fortsætter efter 9. klasse uden for Kildegårdskolen. Med undtagelse af én elev bor alle deltagere fra Ballerup Herlev Produktionshøjskole uden for Herlev, hvorfor den mobile barriere mellem hjem og Crealab muligvis er for høj. En anden forklaring kan være, at tilbuddet synes svært at gå til og komme i gang med for de unge. Det har givet anledning til refleksion hos biblioteksmedarbejderne, der nu arbejder på, at gøre Crealab til et mere lettilgængeligt tilbud for de unge.

Ændringer og udfordringer i projektforløb

I forhold til tidsplanen og konceptet for forløbet, der var formuleret i den oprindelige projektbeskrivelse, er der blevet foretaget følgende ændringer:

1) Udsættelse af opstart

Deltagernes involvering i designet var i projektbeskrivelsen oprindeligt sat til maj måned, hvor hverken Kildegårdskolen eller Ballerup Herlev Produktionshøjskole havde mulighed for at udpege, hvilke lærere og elever der skulle deltage i projektet. Hos Kildegårdskolen var fagfordelingen for det efterfølgende skoleår først færdig primo juni, hvorfor de deltagende klasser og lærere først kunne vælges herefter. For Ballerup Herlev Produktionshøjskole er der næsten 100% udskift af elever mellem skoleårene. Dvs. valgte man en gruppe af elever i foråret 2016, ville de højst sandsynligt ikke gå på skolen i august 2016, og dermed ville de stoppe midt i forløbet. Derfor blev der ansøgt om dispensation til at udsætte forløbets opstart til september 2016.

2) Færre intensive uger

Ifølge den oprindelige projektplan skulle eleverne designe, bygge og markedsføre deres læringsrum over 6-8 intensive skoleuger. Kildegårdskolen kunne imidlertid ikke frisætte det antal uger, da det ville fjerne for mange fagtimer fra eleverne, og derfor landede et kompromis på to hele uger - et forhold, der kan have haft indflydelse på elevernes oplevelse af tilknytning til Crealab ved projektets afslutning. Det skal tilføjes, at skolen efter deltagelse i projektet har givet udtryk for, at læringsforløbene var så relevante, at de retrospektivt godt ville have haft afsat flere uger.

3) Ingen mulighed for gennemgående lærere i projektforløb
I forbindelse med de to camps var det af hensyn til samarbejdet optimalt, at fire faste lærere fra de to folkeskoleklasser deltog i hele forløbet. Det var ikke muligt fra Kildegårdskolens side, da de involverede lærere også havde undervisning at passe i andre klasser. Det resulterede i, at en række forskellige lærere med tilknytning til klasserne deltog alt efter, hvornår de normalt havde undervisning i klassen. Derfor blev der brugt en del tid på overlevering, og noget af den samlede forståelse og indsigt i processen gik tabt. Nogle af de faste lærere fandt dog halvvejs i Camp 2 en løsning, hvor de selv fik flere timer ind i forløbet.

Ballerup Herlev Produktionshøjskole stillede med i alt 7 lærere, hvoraf kun 1-2 deltog alle dage. Derfor var overdragelse mellem lærere fra dag til dag til tider udfordrende i forhold til at skabe en opdateret fælles referenceramme for alle samarbejdsparterne.

4) Mindsket indflydelse til de unge
Med reduceringen af tiden de unge kunne deltage i, blev nogle af procesfaserne og dermed indflydelsen til de unge begrænset og lagt over til de fagprofessionelle. I projekteringen af de unges design fra modeller til realisering var det fx arkitekter og bibliotek, der mødtes med kommunens miljø- og teknikafdeling for her at afklare, hvilke regler og hensyn byggeriet skulle forholde sig til. Overholdelse af projekteringen inden for budgettet blev ligeledes også kun et anliggende for de 'voksne'. Det kunne have været lærerigt og vigtigt for de unges oplevelse af tilknytning til realiseringen af rummet, at de selv havde haft en central rolle. Da de unge blev præsenteret for, hvilke dele af deres design der var udvalgt til at blive realiseret, gav mange udtryk for, at en del var meget tro over for deres oprindelige design. Der var imidlertid også nogle af de unge, der var mindre tilfredse og uforstående over for de endelige udtryk. Fx havde nogen af de unge i designfasen givet udtryk for, at rummet skulle opfylde deres behov for at kunne være sig selv, og det førte til design af en ubåd, hvor underetagen skulle være helt mørk, kun med lamper til at kunne sidde og læse. Da det i projekteringsfasen imidlertid blev klarlagt, at der af hensyn til brandreglerne ikke måtte bygges 'rum i rummet', og at budgettet heller ikke kunne dække at købe eller bygge en ubåd, blev ubåden erstattet med en optimistjolle. Det var flere af deltagerne langt fra tilfredse med, og de gav udtryk for det.

For nogle unge var det produktive krav og det faktum, at der ikke var nogle "rigtige" svar en udfordring, der gjorde, at de mistede motivationen. For nærmere uddybning se side 32-35 i publikationen "CreaTown – Erfaringer fra et udviklingsprojekt, hvor unge bygger eget læringsrum og mødested".

Udfordringer i forbindelse med brug af det fysiske rum og de unges design

Projektet har selvfølgelig oplevet udfordringer undervejs – både når det kommer til det praktiske og det logistiske.

1) Det fysiske rum

- Et par måneder før forløbets opstart blev der konstateret skimmelsvamp i nogle af de tilstødende rum til kælderrummet, som Crealab skulle bygges i. Det resulterede i, at selve kælderrummet blev brugt til opmagasinering af skolens materialer, hvorfor adgang til rummet inden opstart af Camp 1 var begrænset.

- Nogle måneder efter færdiggørelsen af det fysiske rum blev det konstateret, at rengøringen ikke kunne gøre ordentligt rent. Med sin beliggenhed i kælderen er udluftningen ikke optimal, så for at forebygge at partikler med skimmelsvamp ophobede sig i rummet måtte vi derfor smide tæpper og puder ud og erstatte disse med tilsvarende i materialer, der kunne vaskes. Det var ærgerligt, både økonomisk, men også fordi det var de unge selv, der havde designet og syet puderne.

2) Branding af Crealab
Under og særligt efter realiseringen af Crealab startede fortællingen til de unge og Herlevs borgere om, hvilken funktion Crealab har. Her har der været flere hensyn at tage. Flere af de unge giver i behovsundersøgelsen udtryk for, at de gerne vil have, at rummet er et sted, hvor de kan "hænge ud" og "hygge sig med deres venner". Samtidig gav forældre og lærere udtryk for, at det var vigtigt, at rummet ikke skulle associeres med et andet lokalt ungetilbud på skolen, Ungecafeen. Derfor blev vi opfordret til i højere grad at slå på Crealab som et sted, hvor man som ung kan skabe projekter, og i mindre grad et sted, hvor man hænger ud. Men hvis de unge netop gerne vil bruge Crealab til at hænge ud i, så bliver det særdeles udfordrende at skabe en fortælling, som er attraktiv for mange unge, og samtidig lægge afstand til Ungecafeen og forældre og læreres oplevelse heraf.

En elev fremlægger indretningen af CreaTown til biblioteks-chefen, udskolings-lederen og Rosan Bosch fra Rosan Bosch Studio.

3) Rekruttering af unge brugere af Crealab – også i fremtiden
Projektet har haft sine udfordringer, hvad angår rekrutteringen. Inden for de givne timer er kommunikationen af tilbuddet meldt ud til nogle af kommunens unge-miljøer, og det arbejde fortsætter fremover. Det har vist sig udfordrende at formidle tilbuddet i øjenhøjde til den brede målgruppe på 13-24 år. Desuden kræver risikoen for hærværk, at de unge kun må bruge rummet, når det er bemandet. Det kan biblioteket pt kun afsætte resurser til en gang om ugen. Det er svært at forklare en del af de unge, der ikke kan forstå, hvorfor de ikke bare må bruge Crealab på egen hånd. Derfor arbejdes der på en at finde en løsning, hvor unge, der vurderes ansvarlige, kan bruge Crealab uden voksenbemanding i fremtiden.

Anstrengelserne værd – vi ville til enhver tid gøre det igen

Det var bestemt anstrengelserne værd at arbejde med udviklingsprojektet og både skole og bibliotek vil til en hver tid gentage projektet.

Projektet var værdifuldt fordi:

- Biblioteket som institution har fået nye erfaringer som igangsætter og facilitator af Åben Skole-forløb, hvor også helt nye aktører på Kildegårdskolen, en tegnestue, har spillet en central rolle.

- Bibliotekets medarbejdere har fået nye kompetencer inden for facilitering af produktiv læring for udskolingselever

- Der er opnået gensidigt kendskab blandt biblioteksmedarbejdere og Kildegårdskolens lærere, der har skabt grund for nye ideer til samarbejder om læringsforløb, hvor biblioteksmedarbejdere spiller en central rolle

- Biblioteket er blevet bekræftet i, at vi fortsat vil inddrage borgere i udviklingen af det fysiske bibliotek

- Kildegårdskolen har fået nye muligheder for kreativ og digital undervisning.

Erfaringer med samarbejde

Med 5 forskellige aktører i projektet, der har siddet med hver sin tilgang til at deltage, har det været afgørende med en opstarts- og planlægningsfase på 2-4 måneder, hvor biblioteket sammen med hver aktør kunne se på projektets muligheder og udfordringer og formidle dette ud til de øvrige samarbejdsparter. Endelig har alle parter mødtes en gang inden forløbets opstart og én gang imellem de to camps. Disse møder har igen tjent til at sikre fælles forståelse af retning og formål med forløbet.

Intern kommunikation har været udfordret, da de involverede medarbejdere arbejder i vidt forskellige arbejdskulturer, bl.a. i forbindelse med overarbejde ved deadlines, tilgængelige resurser, mailkultur og lignende. Det viste sig at være en fordel, at projektlederen fik en arbejdsplads på skolen i ugerne op til og under forløbet.

Med projektet er gruppen af projektmedarbejdere kommet endnu tættere på skolen via kendskab og kontakt med de lærere, der deltog i projektet. Gennem forløbet har lærere og arkitekter både udtrykt forundring og beundring for hinandens arbejde. Samtidig har lærernes tolerance over for eksterne aktører i forløbet været stor. De har udvist

stor loyalitet over for forløbets koncept og har støttet op der, hvor de bedst kunne. Den løbende sparring med de eksterne aktører på elevhåndtering og forbedring af gruppesamarbejde blev også oplevet kvalificeret, og flere af de eksterne aktører udviste eksplicit respekt for lærernes kompetencer.

Godt på vej – men stadig et stykke at gå

CreaTown er kommet i hus med nogle af sine mål, mens der fortsat arbejdes med at realisere andre.

Samarbejde, fleksibilitet og tillid sikrede opfyldelse af projektets mål

Hovedmålet om at lade unge designe og bygge deres eget læringsrum er nået, fordi alle samarbejdsparter har forventningsafstemt om opgavens indhold og har investeret i samarbejdet. En samarbejdsvillig og fleksibel samarbejdspart i hhv. Kildegårdskolen og Ballerup Herlev Produktionshøjskole har været afgørende for realiseringen af projektet. Det har været vigtigt, at skolen ikke stillede krav om, hvilke specifikke læringsmål projektet skulle skrive sig ind i.

Hertil kommer, at elever og undervisere fra Ballerup Herlev Produktionshøjskoles bygge- og trælinje byggede nogle af de unges design på forhånd og deltog som ekstra hjælp i Camp 2, så opbygningen af rummet kunne lykkes på en enkelt uge, og at biblioteket selv fandt finansiering til de materialer, der skulle bruges gennem hele forløbet, særligt til bygning af rummet.

Det har også været afgørende, at aktører fra tegnestuen og det digitale kunstnerkollektiv, som kom med en stor viden og hands on-erfaring fra deres fag, samtidig var åbne for at justere deres læringsgreb undervejs efter sparring med lærerne.

Biblioteket har stillet med en fast arbejdsgruppe fra biblioteket med fast ugentlig timebemanding, hvilket er en forudsætning, når man arbejder med større udviklingsprojekter.

Det har været vigtigt, at skole og bibliotek efter de unges designproces hurtigt kunne tage en beslutning om, hvad der skulle bygges, og at tegnestuen var så kompetent til at tilpasse designet de hensyn, der så sent som i 3 uger op til byggefasen opstod, bl.a. fra brandkrav.

De mål, der ikke er nået inden for projektperioden, handler om at gøre Crealab til et dynamisk ungested, der fungerer som katalysator for unges egne projekter og fællesskaber også efter projektperioden. Det er som nævnt andetsteds ikke lykkedes, fordi arbejdet omkring etableringen af det fysiske rum blev prioriteret i projektet. Efter endt projektperiode er der blevet nedsat en arbejdsgruppe, der bl.a. skal søge at rekruttere flere brugere til Crealab gennem formidling af dets tilbud til unge i Herlev.

Hvad kunne være gjort bedre i projektet?

Det havde været udbytterigt, hvis de unge kunne have deltaget i flere uger, så de kunne have været inddraget i projekteringen og på den måde selv opleve de benspænd, der kom, i form af f.eks. brandkrav. Således ville de selv skulle tilpasse deres design de nye krav. Det kunne desuden have været givtigt, hvis en repræsentant fra den kommunale brandmyndighed havde deltaget mod slutningen af Camp 1 for her at kommentere på de unges design ud fra brandmyndighedskrav. Så havde de unge fået en anden dimension af læring med fra projektet, som de kunne have brugt senere hen.

Mere tid til idegenerering i Camp 1 ville også have været godt. Der kunne godt have været brugt mere tid på at undersøge, hvilken orientering, de unges ideer egentligt hvilede på. Hvad lagde de fx i, at de gerne ville bruge rummet til at hygge sig eller være sig selv? Det var svært at nå på grund af den afsatte tid hertil.

Man kunne med fordel have prioriteret inspirationsture til andre ungeprojekter eller oplæg fra andre unge der skaber selv. Dette for at klæde de unge på til at tænke ud af boksen, frem for at designe ting eller behov de kendte på forhånd.

Desuden havde det været en fordel for projekteringsfasen, hvis der havde været indhentet tilladelser hos den kommunale byggemyndighed forinden forløbets opstart. Derudover ville det have været godt med en bedre forberedelse af det permanente tilbud til de unge efter Crealabs færdiggørelse for at kunne kommunikere et mere klart budskab, der gjorde det lettere for de unge at se sig selv i Crealab-tilbuddet.

Erfaringer fra projektet videreføres

Biblioteket vil fortsætte med at have produktiv læring som omdrejningspunkt. At skabe et produkt i et fællesskab, som har en blivende værdi i det offentlige rum, har en stor læringsværdi for deltagerne. Desuden vil indsatsen for at gøre børn og unge digitalt skabende fortsætte. Erfaringerne med at lave interaktive installationer med Arduino'er og MaKey MaKey's vil også indgå i indsatsen

Eleverne, arkitekterne, designerne lærerne og biblioteksmedarbejderne, der var med til at bygge Crealab.

for bibliotekets og skolens læringsforløb med børn og unge.

De oparbejdede faciliterende kompetencer hos medarbejderne benyttes fremover, og der søsættes brobyggende tilbud mellem skole og bibliotek.

Det undersøges, om biblioteket kan rekruttere frivillige, så bemandingstiden udvides, og biblioteket vil gøre en indsats for at lade lidt ældre *first mover*-unge bruge rummet mere frit, da det er dem, de unge identificerer sig med. Endelig vil biblioteket give adgang til Crealab for Ungdomsskolens kreative, så de her kan blive præsenteret for Crealab som koncept.

Kan projektet duplikeres af andre?

Projektet kan skaleres i forskellige retninger, alt efter hvilke muligheder og resurser, som aktøren har til rådighed.

Engagering af arkitekter og designere er måske ikke en økonomisk mulighed. Alternativt kan der indgås aftaler med arkitektstuderende eller lokale håndværkere eller snedkere mod symbolsk betaling og eksponering i PR-indsatsen for projektet. En anden mulighed er i højere grad at engagere forældre og beboere i lokalområdet i realiseringen at et nyt, fysisk bibliotek.

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

Du kan læse mere om de unge og medarbejdernes oplevelse af at være del af projektet i rapporten "CreaTown – erfaringer fra et udviklingsprojekt hvor unge bygger eget læringsrum."

Den 29. marts 2017 var biblioteksansatte fra hele landet samlet for at høre om erfaringerne med projekt Creatown. I filmen "Konference om CreaTown-projektet" kan du høre, hvad nogle af deltagerne tager med sig fra projektet.