

**MAKERSPACES IN PRACTICE:
SUCCESSFUL MODELS FOR IMPLEMENTATION /
EDITED BY ELLYSSA KROSKI. CHICAGO: ALA EDITIONS,
2021. 256 STR. ISBN: 9780838948057**

Ellyssa Kroski nagrađivana je urednica i autorica više od 60 knjiga. Radi kao knjižničarka, članica je fakultetskog osoblja na Drexelu i San Jose državnom sveučilištu, voditeljica Informacijskih tehnologija i marketinga na Pravnom institutu u New Yorku. Godine 2017. primila je nagradu LITA (Library Hi Tech Award) za doprinose u području knjižnične i informacijske znanosti i njezine primjene.

Knjiga *Makerspaces in practice* svojevrsni je nastavak knjige *The makerspace librarian's sourcebook*. S obzirom na uspješnost *makerspace* programa u proteklih deset godina te stalni razvoj i širenje, Kroski je uredila napredni vodič s provjerenim i uspješnim modelima za implementaciju. Knjiga sadrži 13 poglavlja koja upoznaju čitatelja s *makerspace* alatima, programima i dobavljačima. Poglavlja su organizirana kronološki kako bi pružila detaljan pregled korištenja: praktične smjernice za nabavu i održavanje zaliha, najpopularniji *makerspace* programi, najčešći izazovi i njihova rješenja, suradnje, financiranje i sl.

Autori su poglavlja iskusni knjižničari i pioniri pokreta koji daju pregled implementacije *makerspace* programa i ideja u javnim, školskim i akademskim knjižnicama te dijele svoja iskustva. Primjeri uspješnih radionica te provjerenih ideja i savjeta pomažu svakome tko se odluči upustiti u nove izazove dizajniranja i pokretanja/vođenja *makerspacea*, ali i za one koji traže neke nove ideje i promjene.

Autori nude uvid u komponente uspješnog *makerspacea* i dokazuju da čak i knjižnice kojima nedostaje dodatni izvor financiranja ili namjenski prostor mogu biti uključene u pokret. Mnogi prijedlozi već se preklapaju s redovitim uslugama knjižnica: otkrivanje interesa korisnika, financiranje, suradnja s udrugama, volontiranje itd.

Prvih nekoliko poglavlja obrađuju teme općenitog stanja u knjižnicama, razvoj i napredak *makerspacea* i daju pregled nekih od najpopularnijih programa: 3D printanje i modeliranje, robotika i sl. Najčešća oprema koja se koristi jesu 3D printeri, laseri, 3D olovke, VR-oprema itd.

Održavanje opreme olakšano je redovitom edukacijom djelatnika i vođenjem evidencije o zalihama potrošnih materijala. Ipak, možda je najvažniji dio sama misija i strateško planiranje koje uključuje troškove, izvore financiranja, dugoročne i kratkoročne planove te suradnje. Osiguravanje fizički odgovarajućeg prostora igra veliku ulogu zbog vidljivosti, pristupačnosti, ali i mobilnosti. Zadovoljavanje određenih uvjeta donosi nove izazove: nabavu materijala i opreme, dovoljno zamjenskih dijelova, educirani volonteri za radionice, osiguravanje sredstava bilo kroz donacije, suradnje ili sponzorstvo. Partnerstva s raznim udrugama/organizacijama pružaju mogućnosti novih izvora financiranja, nabavu opreme ili volontera.

Sedmo poglavlje pruža pregled tehnologija i alata te programa koji se najčešće koriste i njihove cijene: 3D printeri (npr. Prusa), CNC glodalice (npr. Carbide 3D), 3D skeneri (npr. HP), program za modeliranje (npr. Autodesk), XR slušalice (npr. Google, HTC), računalne platforme (npr. Arduino). Različiti alati i programi omogućavaju suradnju, pomaganje drugima, potiču kreativnost i odgovornost kroz zajednički rad na robotici, 3D dizajniranju, uređivanju fotografija/videa/zvuka i sl. Opisani su primjeri različitih kutija za izradu (kutije sadrže alat, upute i ideje) koje se mogu posuditi za rad kod kuće.

Deseto poglavlje ukazuje na važnost osmišljavanja projekta prije samog početka: znajući tko su potencijalni korisnici možemo osmišljavati daljnje korake poput organizacije prostora i nabavke materijala. Istraživači, stručnjaci, početnici ili programeri, mladi ili stari korisnici usluga utječu na osmišljavanje radionica i vođenje projekata. Evaluacije radionica neophodne su zbog korisnih povratnih informacija o (ne)uspješnosti programa te daljnjem planiranju projekta.

Zastupljeni autori u u knjizi su: Cherie Bronkar Jamie Bair, Andrea Paganelli, Oscar Keyes, Wendy Harrop, Dylan Romero, Cady Fontana, Rebecca Glasgow, Melissa Mendoza i dr.

S obzirom na to da većina knjižnica danas nudi neki oblik kreativnog programiranja koji potiče STEM i kritičko razmišljanje ljudi svih dobi, važno je ostati fleksibilan te biti svjestan mogućeg neuspjeha na početku. Redovita edukacija osoblja i volontera potrebna je zbog ubrzanog razvoja tehnologija te kako bi se zadovoljile društvene potrebe i očekivanja.

Knjiga sadrži popise programa koje će s vremenom zamijeniti novi, ali čitatelji će svakako cijeniti popise blogova i ostale resurse dostupne *online* koji prate razvoj *makerspacea*.

Ana Bakarić
ana.bakaric@kgz.hr