



# 15es JORNADES CATALANES D'INFORMACIÓ I DOCUMENTACIÓ

Barcelona, 10 i 11 de maig de 2018

## **L'*AmericanSpaceBarcelona* a la biblioteca Ignasi Iglésias-Can Fabra. Diàleg, innovació tecnològica i aprenentatge col·laboratiu**

**Gemma Domingo Espinet**

**Directora de la Biblioteca Ignasi Iglésias-Can Fabra.**

**Carrer Segre, 24-32 - Barcelona**

**Telèfon: 93 360 05 50**

**[www.barcelona.cat/bibcanfabra](http://www.barcelona.cat/bibcanfabra)**

**[domingoeg@diba.cat](mailto:domingoeg@diba.cat)**

**Anna VillanuevaForteza**

**Tècnica auxiliar de la Biblioteca Ignasi Iglésias-Can Fabra**

**i coordinadora de l'*AmericanSpace Barcelona*.**

**Carrer Segre, 24-32 - Barcelona**

**Telèfon: 93 360 05 50**

**[www.barcelona.cat/bibcanfabra](http://www.barcelona.cat/bibcanfabra)**

**[villanuevafa@diba.cat](mailto:villanuevafa@diba.cat)**

### **Resum:**

Al novembre del 2016 es va inaugurar l'*AmericanSpace Barcelona* a la Biblioteca Ignasi Iglésias-Can Fabra, gràcies a un acord de col·laboració entre el Districte de Sant Andreu, el consolat general dels Estats Units a Barcelona i Biblioteques de Barcelona.

Aquest servei s'emmarca en el nou model de biblioteca que implica no només una transformació física de l'espai sinó també de com ha estat concebut i del rol que hi juguen els usuaris. Pretén incentivar la creativitat, la innovació, l'experimentació i les vocacions científico-tècniques en un entorn col·laboratiu i interactiu, obert a tothom, especialment als joves. També pretén ser una finestra als EUA promovent l'intercanvi cultural i l'aprenentatge de l'anglès.

Això s'articula a través d'un programa d'activitats, un fons bibliogràfic i una col·lecció de materials i dispositius relacionats amb la tecnologia, la robòtica i el disseny gràfic (com una impressora 3D -la primera de Biblioteques de Barcelona-, LegoMindstorm, Arduino, Raspberri Pi, tauleles digitals, Ipads, Imacs...).

### **Paraules clau:**

Biblioteca pública, Biblioteques de Barcelona, Biblioteca Ignasi Iglésias-Can Fabra, Bibliolab, STEAM, Cultura maker, American Space, Joves.

---

## Resumen:

En noviembre de 2016 se inauguró el *American Space Barcelona* en la Biblioteca Ignasi Iglésias-Can Fabra, gracias a un acuerdo de colaboración entre el Distrito de San Andreu, el Consulado General de Estados Unidos en Barcelona y Bibliotecas de Barcelona.

Este servicio se enmarca en el nuevo modelo de biblioteca que implica no sólo una transformación física del espacio sino también cómo ha sido concebido y del rol que juegan los usuarios. Pretende incentivar la creatividad, la innovación, la experimentación y las vocaciones científico-técnicas en un entorno colaborativo e interactivo, abierto a todos, especialmente a los jóvenes. También pretende ser una ventana a los EEUU promoviendo el intercambio cultural y el aprendizaje del inglés.

Esto se articula a través de un programa de actividades, un fondo bibliográfico y una colección de materiales y dispositivos relacionados con la tecnología, la robótica y el diseño gráfico (como una impresora 3D -la primera de Bibliotecas de Barcelona-, Lego Mindstorm, Arduino, Raspberri Pi, tabletas digitales, Ipad, iMac ...).

## Palabras clave:

Biblioteca pública, Bibliotecas de Barcelona, Biblioteca Ignasi Iglésias-Can Fabra, Bibliolab, STEAM, Cultura maker, American Space, Jóvenes

---

## Summary

In November 2016, the Ignasi Iglésias-Can Fabra Library opened the *American Space Barcelona*, thanks to an agreement between Sant Andreu's District, the United States Consulate General in Barcelona and the Barcelona Library Consortium. This service falls within the new library model which implies not only a physical transformation of the space but also how it has been conceived and the role played by the users. One of its main objectives is to encourage creativity, innovation, and experimentation as well as scientific and technical vocations in a collaborative and interactive environment, open to everyone, especially to young people, where technology plays a key role. It also aims to be a gate to the U.S. by promoting cultural exchange and English language learning. This is articulated through a program of activities, a bibliographic collection and a series of materials and devices related to technology, robotics and graphic design (such as a 3D printer - the first in Barcelona's public libraries - , Lego Mindstorm, Arduino, Raspberri Pi, digital boards, Ipad, Imacs ...).

## Key Words:

Public library, Libraries of Barcelona, Ignasi Iglésias-Can Fabra Library, Bibliolab, STEAM, Maker Culture, American Space, Young people

---

## 1. Context

El mes de juliol de 2016 el Districte de Sant Andreu, el Consolat General dels Estats Units i Biblioteques de Barcelona van signar un conveni de col·laboració per obrir un *American Space* integrat a la Biblioteca Ignasi Iglésias-Can Fabra.

Es tracta d'un servei que forma part d'una xarxa global de més de 750 centres ubicats arreu del món i té com a objectiu principal promoure l'intercanvi cultural entre Barcelona i els Estats Units, mitjançant la promoció del diàleg, la interacció i la innovació. És un espai de col·laboració i exploració on la tecnologia juga un paper principal, que fomenta l'aprenentatge informal i incentiva el creixement professional a través d'un programa de serveis i activitats i mitjançant la utilització de tecnologies punteres.

La biblioteca Ignasi Iglésias-Can Fabra es troba al Districte de Sant Andreu de Barcelona, amb una població de 146.706 habitants, i concretament dona servei al barri de Sant Andreu de Palomar, amb una població assignada de 56.280 habitants. Es tracta d'una biblioteca de Districte, amb una superfície de més de 3.700 m<sup>2</sup>, amb un horari d'obertura de 65 hores setmanals, repartides de dilluns a diumenge, i amb un servei de sales d'estudi nocturnes de dilluns a divendres de 21 a 1h. Disposa d'un total d'uns 138.000 documents, i està especialitzada en còmic.

Està ubicada al recinte de la Fabra i Coats, amb equipaments que generen molta activitat cultural i educativa: el Taller de Músics – Estudis superiors l'Escola Bressol la Filadora, l'Escola Can Fabra, l'Institut Martí Pous, l'Ateneu l'Harmonia, la Fabra i Coats- Fàbrica de Creació, el Centre d'Art Contemporani Fabra i Coats, l'Espai Bota, Serveis Educatius de Sant Andreu, l'Oficina d'Atenció al Ciutadà, etc.

## 2. Definició del servei

La xarxa mundial d'*American Space* té com a objectiu principal promoure l'intercanvi cultural amb els Estats Units. Les àrees temàtiques prioritàries són:

- L'impuls dels estudis en ciència, tecnologia, enginyeria, matemàtiques i arts (STEAM)
- La informació sobre els EUA
- L'aprenentatge de l'anglès
- L'emprenedoria social

A banda, de manera periòdica també s'estableixen una sèrie d'eixos temàtics a treballar, que van d'acord amb la política exterior dels EUA. Actualment els establerts giren al voltant de la lluita contra l'extremisme violent, la societat civil i els drets humans, els drets i oportunitats de les dones, el medi ambient i la salut, l'anticorrupció, iniciatives de lideratge, d'entre altres.

Aquestes àrees temàtiques es treballen a partir de:

- El programa d'activitats
- El servei d'informació
- La col·lecció de documents
- L'equipament tecnològic

L'*AmericanSpace* ens ofereix la possibilitat de tenir el primer bibliolab a Biblioteques de Barcelona: un espai amb una tecnologia puntera a disposició dels usuaris, amb un programa d'activitats complet i per a totes les edats que es compenetra al 100% amb les línies de programació que la biblioteca ofereix des de fa temps.

### 3. Objectius

El que pretenem amb l'*AmericanSpace* Barcelona és que sigui un servei absolutament integrat en la resta de serveis i de l'activitat diària de la biblioteca, per la qual cosa les línies d'actuació es marquen d'acord amb les prioritats de la biblioteca i en consonància amb el seu pla d'acció global. Ens l'hem fet a mida, adaptant els objectius genèrics de la xarxa internacional dins les línies generals de la biblioteca i de la xarxa de biblioteques de la ciutat.

Així doncs, els objectius que ens hem marcat fins ara han estat:

- Promoure la cultura *maker*: les biblioteques sempre han tingut la porta oberta als canvis socials i a resoldre les necessitats de la població del seu territori. Ens trobem en un moment de canvi socioeconòmic que ha posat en qüestió la vigència del model bibliotecari actual. Definim la biblioteca com un equipament cultural de proximitat on la funció bàsica sempre ha estat apropar la cultura al territori i oferir un equipament on la comunitat pugui crear sinèrgies i compartir el saber. En aquesta línia, incorporar el concepte *makerspace* a les biblioteques està més que justificat. No és més que el que hem estat fent fins ara, però incorporant les necessitats socioeconòmiques i culturals actuals: la tecnologia en la vida quotidiana, la cultura del reaprofitament i de l'estalvi que ha sorgit arran de la darrera crisi econòmica mundial, la democratització del coneixement, l'apoderament de la ciutadania en la presa de decisions i l'aprenentatge col·laboratiu.
- Fomentar les vocacions STEAM, sobretot entre infants i joves. La demanda de títols universitaris al voltant de les STEAM no ha parat de créixer, mentre que l'increment de demanda per a la resta de professions està estancat. Paradoxalment, el número de matriculacions en aquestes disciplines ha baixat al voltant d'un 40% a Espanya en el que va de segle. És a dir, que no estem preparant els joves per al mercat laboral del futur immediat. Les biblioteques podem tenir un paper actiu fomentant aquestes vocacions d'una manera lúdica, i ajudant als infants i joves a descobrir aquestes disciplines, a entendre quines aplicacions pràctiques poden tenir.



- Trencar la bretxa de gènere quant a l'accés a les disciplines STEM: un objectiu secundari relacionat directament amb l'anterior. Segons el Ministeri d'Educació, només un 26% de les nenes estudien carreres científiques o tecnològiques. El motiu? Els estereotips: els nens són bons en ciències i les nenes en lletres. I aquest rol està tan introduït en l'educació, en la família, i en la societat en general, que és important que es programin

accions per trencar aquesta falsa creença. La biblioteca ofereix alguns programes tecnològics adreçats a nenes i noies, i sempre procura que hi hagi paritat de gènere en els cursos que projecta.



- Donar suport a l'aprenentatge d'anglès: donat que l'anglès és actualment la llengua de comunicació a tots els nivells a escala mundial, des de la biblioteca oferim la possibilitat de complementar l'aprenentatge formal amb l'informal, amb un fons documental adequat i amb un programes especialment dissenyats per donar sortida a aquest objectiu.
- Ser una finestra oberta a la cultura i al turisme dels EUA i oferir informació sobre els seus estudis universitaris: donar a conèixer el país evitant els estereotips i adoctrinaments polítics, i fer d'enllaç entre l'estudiant i el servei EducationUSA del Departament d'Estat dels EUA, una xarxa de centres d'assessorament per a estudiants internacionals que té un dels seus centres a Madrid.

#### 4. Col·lecció

El fons *American Space*, d'aproximadament 2200 documents i bàsicament format per llibres i revistes, està integrat pels gairebé 300 documents fundacionals procedents del donatiu del Departament d'Estat Americà, més el fons de la pròpia biblioteca sobre els temes englobats en l'epígraf *American Space*.

Una part del fons està integrat amb el de la biblioteca, seguint la política de servei totalment integrat a la biblioteca i només una petita part està ubicat a l'espai físic que ocupa l'*AmericanSpace*.

El centre d'interès cobreix les temàtiques que la xarxa *American Space* considera prioritàries: l'impuls dels estudis en ciència, tecnologia, enginyeria, matemàtiques i arts; l'aprenentatge de l'anglès, l'emprenedoria i la promoció del intercanvi cultural amb els EUA. Aquest fons es pot trobar sota les següents matèries:

- Metodologies i recursos per a professors d'anglès.
- Aprenentatge de l'anglès. Inclou llibres de preparació d'exàmens oficials d'anglès americà.
- Assessorament acadèmic per a estudiar als EUA. Apartat que, entre d'altres, conté llibres per preparar exàmens específics per accedir a universitats americanes.
- Emprenedoria i emprenedoria social.

- Govern i Política.
- Moviments maker.
- Revistes en anglès: la col·lecció de revistes inclou títols com *TheAtlantic*, *Entrepreneur*, *Fast Company*, *NationalGeographicTraveler*, *NationalGeographic for Kids*, *The New Yorker*, *Popular Science*, *Smithsonian*, *Wire* o la revisa de còmic *Mad Magazine*.

La major part del fons és en anglès però també inclou part de documents en català i castellà.

## 5. Equipament tecnològic i programació

Per aconseguir l'objectiu de desenvolupar la programació STEM és imprescindible disposar d'una dotació tecnològica adequada, en constant renovació i molt vinculada a la programació d'activitats. Les subvencions periòdiques del Departament d'Estat Americà mitjançant del Consolat General de Barcelona ens permeten anar mantenint i augmentant aquesta tecnologia. Actualment el servei disposa de:

- IMacs de sobretaula, iPads i portàtils.
- Impressora 3D.
- Kits d'iniciació al'Arduino i de Raspberry Pi: plaques de programació vinculades a plataformes de software lliure que permeten des de domotitzar una casa fins a construir divertits projectes de robòtica.
- Robots LegoMindstorm: joguines educatives de robòtica que combinen els elements bàsics de les teories robòtiques, com la unió de peces i la programació d'accions de forma interactiva.
- Kits de MakeyMakey: plaques que permeten convertir qualsevol objecte en un comandament, un ratolí o un teclat.
- Kits de robòtica LittleBits: mòduls electrònics que es connecten els uns als altres mitjançant un imant per a crear sistemes més complexos (encendre's, vibrar, sonar, etc.).
- Jocs educatius per tauletes OSMO: jocs educatius per a Ipad que integren diferents disciplines i que fomenten l'aprenentatge en àmbits clau com: resolució de problemes creatius, art, STEM.
- Llapis òptics i tauletes electròniques de dibuix: amb l'objectiu d'explorar l'especialització de la biblioteca, el còmic, dins l'àmbit de la innovació tecnològica, i obrir noves possibilitats de programació i serveis vinculats a aquest mitjà narratiu.

De cara al 2018 hi ha previst incorporar una consola de videojocs i unes ulleres de realitat virtual, per oferir un nou servei, no només orientat al lleure, sinó també a la formació en aquests camps, i bolígrafs per imprimir en 3D.

## 6. Els serveis i els programes d'activitats

Els serveis i programes oferts dins el ventall *American Space* segueixen les següents línies temàtiques:

**6.1 Serveis a les escoles:** es tracta principalment de xerrades en anglès adreçades als últims cursos de secundària o batxillerat però també tallers *hands on* en què els alumnes tenen una participació activa i immersiva en el desenvolupament de l'activitat.



**6.2 Servei d'informació:** aquest servei s'ofereix d'una forma directa mitjançant la col·lecció i d'una manera més transversal en col·laboració amb Education USA i el Consolat americà en Barcelona. Education USA és un organisme depenent del Departament d'Estat americà que posa a disposició dels usuaris de l'*AmericanSpace* especialistes per respondre tots els dubtes relatius a anar a estudiar als EUA, des de la documentació necessària fins a com aconseguir beques o els requeriments de les diferents universitats. Una vegada l'any una vintena d'universitats nord-americanes ve a donar informació de forma presencial sobre els estudis que imparteixen. D'altra banda, tots els *American Space* tenen accés la base de dades E-library USA que conté una col·lecció de repositoris que inclouen des de documentals fins a revistes digitals.

**6.3 Seminaris per a professors:** professors nord-americans que acostumen a ser figures destacades en diferents àmbits de la ciència i la tecnologia, són convidats pel Consolat americà a impartir cursos d'una setmana de duració dirigits a mestres especialistes d'anglès o de matèries científiques.

**6.4 Programes d'anglès:** dirigits als joves i adults, pretenen promoure el coneixement i ús de la llengua des d'una vessant lúdica i col·laborativa.

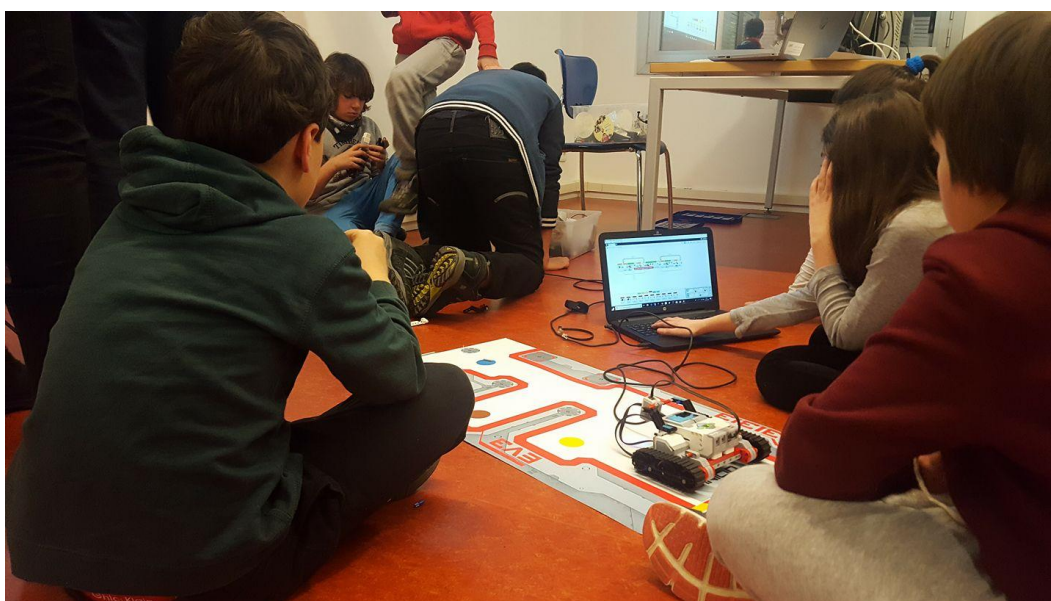
**6.5 Xerrades màster classes:** professionals del món de la emprenedoria o de l'àmbit educatiu nord-americà ofereixen conferències o classes magistrals obertes a tothom. En aquest apartat també s'han programat xerrades sobre Parc Naturals dels EUA i sobre diferents aspectes de la cultura i la història dels EUA.

**6.6 Programació tecnològica:** La programació STEAM (Ciència, tecnologia, enginyeria, arts i matemàtiques) està adreçada principalment als nens i als joves i suposa gairebé el 80% de la programació *American Space*. L'objectiu principal de les activitats STEAM és aproximar la tecnologia als joves per tal d'apoderar-los i que no només en siguin consumidors o usuaris passius sinó que prenguin consciència de que ells mateixos poden ser creadors de

continguts. També es pretén promoure la socialització creant un ambient d'aprenentatge col·laboratiu.

La majoria dels programes tecnològics s'han portat a terme en col·laboració amb la Universitat Pompeu i Fabra. Aquest fet dona un valor afegit a la programació tecnològica ja que els talleristes són estudiants de postgrau o doctorands, és a dir veritables experts en la matèria que imparteixen.

Els tallers poden ser d'una sola sessió però la majoria tenen una duració d'entre 8 i 12 setmanes i inclouen des d'aprendre a programar amb *scratch* fins a la construcció i programació de robots passant per la fabricació digital o la creació d'apps per a mòbil. La majoria dels programes tanquen les inscripcions amb llista d'espera i en alguna ocasió s'han arribat a crear fins a tres grups d'un mateix taller per tal de poder encabir el màxim nombre d'inscrits.



## 7. Experiències a destacar

**7.1. Tablet corner:** sessions setmanals dirigides a famílies que combinen l'ús de les tauletes Ipads amb els jocs educatius OSMO que integren diferents disciplines i que fomenten l'aprenentatge en àmbits clau com ara resolució de problemes creatius, art, STEM.

**7.2. Club Maker:** Es tracta d'un servei dirigit a qualsevol persona interessada, major de 14 anys, que vulgui aprendre a fer projectes tecnològics amb plaques Arduino, Raspberry Pi i també aprendre a fer modelatge i a imprimir en 3D. Els usuaris interessats disposen de Packs d'Arduino i Raspberry Pi així com de programari i impressora 3D per treballar a la sala en un horari ampli i flexible. També hi ha a la seva disposició un mentor que els guia per portar a terme els projectes que més els interessin. El Club maker pretén ser un espai allunyat de la classe magistral i totalment dirigida. És un espai per a l'experimentació amb aquestes eines tecnològiques, però també un espai on els usuaris prenguin la iniciativa, col·laborin i comparteixin experiències.

**7.3. #Girlstechsummer camp:** cada mes de juliol l'AmericanSpace participa en aquest projecte mundial. Es tracta d'un programa de formació que té com a objectiu fomentar les vocacions

STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) entre les noies. L'any passat es va acollir un campus d'estiu centrat en la fabricació digital. L'eix temàtic del campus era familiaritzar les nenes amb els conceptes bàsics de la fabricació digital utilitzant diferents tecnologies, com ara l'Arduino, el MakeyMakey i el modelatge i la impressió 3D. A més, les 20 nenes participants van poder seguir les diverses fases de creació d'un projecte (pluja d'idees, prototipat ràpid, prototipat avançat i reflexió crítica). La part pràctica es va combinar amb exercicis de reflexió que aportaven una perspectiva crítica en l'ús i desenvolupament de les noves tecnologies. <http://beteve.cat/la-biblioteca-ignasi-iglesias-can-fabra-acull-el-programa-girlstech/>



**7.4. Technovation challenge:** *Technovation* és un programa mundial de tecnologia i emprenedoria que convida a equips de nenes i adolescents de tot el món a aprendre i aplicar les competències que són necessàries per a resoldre problemes reals a través de la tecnologia, creant una aplicació de mòbil que resol un problema social. A les finalistes del programa se'ls edita l'aplicació i reben diferents premis. És la primera edició que se celebra a la biblioteca i s'han format un total de quatre grups de noies.





**7.5. *The Helping Hand Project*:** la participació en aquest projecte es va dur a terme amb la col·laboració del *Group Simulation, Imaging and Modelling for Biomedical Systems* de la Universitat Pompeu i Fabra. Els participants, nois i noies d'entre 12 i 14 anys, van dissenyar, imprimir i muntar una ma ortopèdica que es va enviar a una ONG dels Estats Units.



**7.6. *Hackatò*:** Durant un dia la biblioteca, com a acte inaugural de l'*AmericanSpace*, es va convertir en un *hub* de tallers tecnològics. Un centenar de nens i nenes van passar per almenys dos dels tallers que es van fer, que giraven al voltant de la impressió 3D, Scratch&MakeyMakey, Interactive Storytelling, Sons de Barcelona i LegoMindstorms.

**7.7. *Youth Mobile Festival*:** Aquest festival, que se celebra en paral·lel al Mobile WorldCongress, està dissenyat per ser una enorme exposició de ciència i tecnologia i pretén apropar l'aprenentatge tecnològic als joves. Aquest any l'*AmericanSpace* ha participat amb tallers de robòtica i de MakeyMakey durant tot un dia a l'Stand Barcelona Ciutat Digital de l'Ajuntament de Barcelona.



**7.8. Mobile Week Barcelona:** La biblioteca ha participat, per segon any consecutiu, a la Mobile Week Barcelona, un espai organitzat pel Mobile WorldCongress obert a debats, creativitat, sessions de treball i altres activitats, amb els ciutadans i la ciutat com a protagonistes. L'any passat es va acollir el muntatge interactiu *@Brossainèdit*, un projecte transdisciplinari que busca la revalorització d'una col·lecció de més d'un miler de poemes visuals -encara inèdits- del poeta català Joan Brossa. Aquest any s'han ofert diversos tallers en algunes biblioteques de la ciutat. A Can Fabra se'n va programar un d'origami electrònic en que els participants van aprendre nocions bàsiques d'electrònica i van poder emportar-se a casa el tauró de paper il·luminat per leds que van crear durant la sessió.



**7.9. Xerrades en anglès:** majoritàriament les oferim a escoles i instituts, des de 2n cicle d'ESO a Batxillerat, i a universitats. De temàtiques variades, algunes sobre l'ús social de la tecnologia, unes altres amb personalitats americanes relacionades amb el món de la política, la literatura i l'art, etc. Alguns exemples especialment remarcables són:

- L'ús de drons per a extreure informació científica de l'agricultura i els boscos a càrrec de Shawn Kefauver, investigador al Departament de Biologia Evolutiva, Ecologia i Ciències Ambientals de la Facultat de Biologia de la Universitat de Barcelona.
- Xerrada-taller de la flautista y compositora de Jazz Jamie Baum en col·laboració amb la escola de Música de Sant Andreu.
- Xerrada amb William Finnegan, periodista, premi Pulitzer 2017 i autor d'*Años Salvajes*, una autobiografia i segons diuen, el millor llibre sobre surf que s'ha escrit mai.
- ScienceWeek: medicina personalitzada, amb Greg Gibson, professor de la Facultat de Biologia de l'Institut Tecnològic de Georgia, Atlanta, sobre com es poden arribar a tractar pacients a partir de l'observació del seu estil de vida, la seva genètica i les seves característiques particulars.

**7.10. Activitats que vinculen el còmic amb l'*AmericanSpace*.** En destaquen:

- **Taller NanoKomik, de ciència i còmic:** guiat per una científica i un artista dibuixant de còmic, i emmarcat dins del projecte nanoKOMIK, una iniciativa de divulgació científica que pretén donar a conèixer els avenços en el camp de la nanociència i la nanotecnologia i alhora fomentar la creativitat dels més joves. El desafiament va tenir com a objecte generar històries originals i idees innovadores que van ser recreades posteriorment en un còmic participatiu de nanoficció dibuixat per un autor professional. El projecte nanoKomic està cofinançat per la fundació Espanyola per a la Ciència i la Tecnologia i el Ministeri d'Economia Indústria i Competitivitat. L'investigador va explicar algunes propietats sorprenents que poden tenir els materials gràcies a la nanociència i així els participants van poder escollir o inventar els nanopoders del personatge de còmic que posteriorment van dibuixar guiats pel dibuixant.
- **Tallers de còmic digital i dibuix digital:** tallers per a nens i joves utilitzant els llapis òptics i les tauletes gràfiques, impartits per l'escola Joso.
- **StarTrek, la nova generació: 30 anys d'aventures:** Jornades al voltant de StarTrek. per commemorar el 30 aniversari de la sèrie de TV StarTrek, la Nova Generació. Xerrades, tallers, projeccions, concursos, jocs de taula... tot un dissabte d'activitats al voltant d'aquest univers de ficció que també s'ha adaptat al còmic.

**7.11. Programes d'anglès:**

- **Oratory, yesyou can!:** Taller per aprendre tècniques i recursos per parlar en públic en anglès.
- **What'sTrending Tòpic!:** trobades setmanals per a practicar l'anglès en grup comentant temes d'actualitat
- **TED Conferences:** visionat de les famoses conferències amb debat posterior
- **American Space Meeting Point:** punt de trobada per a persones interessades en practicar l'anglès amb parlants del mateix nivell lingüístic.
- **Englishday:** durant un dia, els alumnes de 4t d'ESO de l'AmericanSchool of Barcelona van programar una gimcana de jocs en anglès dirigida als alumnes de 4t de primària de l'Escola Mestre Enric Gibert, de Sant Andreu. Els assistents anaven circulant per diversos espais amb jocs i activitats dirigides com un storytelling, un karaoke, un joc de *memory*, etc. Es preveu repetir-ho cada any.

## 8. Resultats, balanç del primer any de funcionament, i plans de futur

L'impacte que ha tingut l'*AmericanSpace* quant al nombre d'activitats ha estat considerable. La biblioteca, al llarg de l'any 2017 n'ha realitzat un total de 559, de les quals 397 s'emmarquen dins el projecte de l'*AmericanSpace*. L'increment respecte l'any anterior, en el qual se'n van realitzar 314 en total, ha estat del 78%.

Aquest primer any ha servit per assentar les bases del que ha de ser l'*AmericanSpace* en el projecte de Biblioteques de Barcelona, i en concret en el de la Biblioteca Ignasi Iglésias-Can Fabra.

Amb l'ampli ventall de programes que hem pogut oferir i la resposta tan positiva que hem obtingut, s'ha posat en evidència la gran necessitat que hi ha per part de la societat actual d'accés a l'aprenentatge d'aquestes noves disciplines d'innovació tecnològica.

El fet de crear un espai col·laboratiu i d'aprenentatge informal al mateix vestíbul de la biblioteca ens ha fet plantejar la necessitat d'una actualització dels espais físics i de l'ús que es fa de l'equipament. Volem una biblioteca on tothom s'hi pugui trobar a gust, i estem ubicats a un edifici que arquitectònicament pot resoldre les diferents necessitats del ciutadà quant a l'ús del servei bibliotecari. El vestíbul s'ha convertit en un espai de molta activitat. Tallers, projeccions de pel·lícules, tertúlies i xerrades de petit format, trobades de jocs de taula, fins i tot concerts. Un espai viu i actiu, un espai per fer i desfer, per parlar i relacionar-se. D'altra banda, la biblioteca disposa d'espais ubicats a la primera i segona planta on es pot trobar un ambient més relaxat i de silenci. Resta pendent, ara per ara, reordenar aquests espais i alhora reconduir els hàbits de l'usuari per tal d'aconseguir una biblioteca en la què tothom trobi el seu espai de manera que es pugui garantir una bona convivència.

En relació a això, el que pretenem en un futur proper és crear serveis per potenciar la biblioteca com a bibliolab, i establir sinèrgies que ajudin a crear comunitat i en definitiva anar un pas més enllà del que hem fet fins ara, que ha estat bàsicament orientar-nos a la formació continuada en temes d'innovació tecnològica. Per això necessitem crear espais de relació i molt flexibles quant a mobiliari per poder adaptar els espais a les necessitats de cada moment.

En un futur tot el vestíbul s'adaptarà per tal de poder donar resposta a aquest nou model bibliotecari. Conviuran amb el tipus d'espais que el públic jove reclama per poder sentir-se a gust, i es crearan nous serveis que puguin donar resposta a aquestes noves necessitats, com per exemple, un servei de videojocs, realitat virtual i realitat augmentada, actualment en fase de projecte.

D'altra banda, l'*AmericanSpace* també vol assolir el repte de sortir de les quatre parets de la biblioteca. Volem exportar la marca a la resta de biblioteques del Districte de Sant Andreu amb l'objectiu d'apropar les vocacions STEM i la pràctica de l'anglès a població amb risc d'exclusió, en altres barris del districte com Trinitat Vella, Baró de Viver i el Bon Pastor. Els propers mesos es programaran tallers i activitats d'aquestes temàtiques per a infants i joves en aquestes biblioteques.

## 9. Conclusions

La tecnologia ha canviat la manera de viure, treballar i relacionar-se. Per això és important que hi hagi polítiques públiques que facilitin que el ciutadà pugui adquirir les capacitats digitals que li permetin desenvolupar-se tant a nivell professional com en el seu dia a dia. La bretxa digital és alhora una realitat i un risc que no ens podem permetre, i les biblioteques, equipaments culturals de proximitat per antonomàsia, són el recurs públic ideal per apropar aquests coneixements al ciutadà. Per ara, tenim la comunitat feta. El que ens falta és fer un pas endavant quant a la incorporació d'aquests nous serveis i l'adequació dels perfils professionals per poder-los oferir amb un grau de qualitat satisfactori.

Les biblioteques hem aconseguit tenir uns equipaments òptims i una comunitat d'usuaris consolidada. Això ens posa en una molt bona posició per atreure agents i projectes externs que potser d'una altra manera tindrien grans dificultats per a poder desenvolupar la seva activitat amb èxit i aconseguir certa visibilitat.

Amb l'*AmericanSpace*, Biblioteques de Barcelona té el repte i alhora l'oportunitat de posar en pràctica aquest nou model de biblioteca, no sols per la capacitat d'incorporar les darreres innovacions tecnològiques a la programació cultural de la biblioteca i als seus serveis, sinó també per la possibilitat d'adaptar els espais físics als nous usos que han de tenir les biblioteques del segle XXI.

Com a conceptes, els *bibliolabs*, *makerpaces*, *laboratoris* de creació, *fablabs*, etc., encara estan poc definits i són molt abstractes, i més encara de quina manera s'haurien d'incorporar al servei bibliotecari. Potser la línia a seguir és que cada biblioteca defineixi com vol que sigui el seu *bibliolab*, i adaptar-lo a la seva realitat: el seu territori, la seva especialització, les necessitats dels seus usuaris, etc. En definitiva, entre tots, construir el nou model de la biblioteca del futur.