

Prosjektrapport Klikk og les - digitalt innhold for barn

Mål: Å formidle digital skjønnlitteratur, billedbøker, spill, apper og fagressurser for barn opptil 13 år.

Todelt prosjekt:

Arbeidspakke 1. Hovedfokus på formidling av e-bøker, spill og apper fra innkjøpsordningen.

Arbeidspakke 2. Hovedfokus på formidling av digitale og fysiske fagressurser

Tiltak i Arbeidspakke 1

Tiltak 1: Demo1

Vi ønsker at barn og foreldre skal teste ut bibliotekets ressurser hjemme og på biblioteket. I dette tiltaket har vi gjennomført 3 aktiviteter: Formidling av de digitale tjenestene gjennom en filmsnutt, en nettside der vi presenterer hvilke spill og digitale tjenester som finnes på hovedbiblioteket og bydelsbibliotekene. Til sist har vi hatt spill og presentasjoner av nye norske spill utstilt rundt på biblioteket.

I filmen viser vi fram mange av de digitale tjenestene og verktøyene som finnes på biblioteket. Blant annet Digitale hyller, e-bøker og apper. Samtidig viser vi at det er mulig å kombinere både det fysiske og det digitale. For eks. ved å lese en bok som også finnes som et app-spill (De tre bukkene bruse) eller lese den samme boken både på nettbrett og som fysisk bok. Barna kan finne bøkene i den digitale hyllen. I filmen formildes det ulike digitale fagressursene som alle besøkende kan låne på biblioteket: blant annet koding på PC, *Micro:bit*, *AR*, *Lego Boost*, *Kubo*, *Makey Makey* o.l. Bøker og verktøy med kjernefagene (STEAM) vil gi en dypere forståelse av hvordan disse område kan brukes i den virkelige verden.

Lenke til filmen: [Den digitale barneavdelingen](https://www.youtube.com/watch?v=CmXcvwcHoDQ)

<https://www.youtube.com/watch?v=CmXcvwcHoDQ>

Tiltak 2 og 3: Digital fortellerstund for skoleklasser/ innføringsklasser

Hovedfokus på disse tiltakene er å kunne ha en digital fortellerstund for klassebesøk og innføringsklasser. Tanken var at formidleren kunne lese en bok på nettbrett og deltakerne kunne følge med ved å se på skjerm eller prosjektoren. En del interaktive bøker som tilbys på biblioteket er: *Bukkene Bruse*, *Jakob og Neikob* og *en del samiske fortellinger*. Disse kunne for eksempel også leses sammen med de klassiske bøkene. Prosjektteamet oppdaget tidlig at formidlingen av disse var en utfordring fordi enkelt barnebibliotekarene hadde svært begrenset kompetanse på innholdet i det digitale tilbudet. I tillegg mente vi at ressursene som vi har per i dag var ikke nok til å tilby et konkret opplegg for brukerne.

For at resultatet i dette prosjektet ikke skulle bli et opplegg kun for de få, og for å sikre at eierskapet ble delt på alle, holdt vi en heldagsworkshop for ansatte høsten 2019, hvor vi presenterte utstyret og aktivitetene for personalet. Vi gjennomgikk alt fra spillkonsoller til koding. Alle fikk teste ut utstyr, noe individuelt og noe som gruppearbeid. Dette var først og fremst for de som jobber på barneavdelingene fra alle bydelsbibliotekene og hovedbiblioteket, men også for andre interesserte på biblioteket. Umiddelbart etter workshopen ble det satt i gang 2 arrangementer; Strikk & Spill, og Finn en Podevenn. Spill-Teamet på BoB bestemte seg for å lage et opplegg for skoleklasser, noe som er med på å styrke samarbeid mellom bibliotek og skole. Det kom mange ide-forslag til kodeoppgaver som vi tok med videre.

Spill har vært et tilbud til våre brukere på biblioteket gjennom flere år, men vi har ikke vært flinke nok til å utnytte den muligheten vi har når det gjelder spill, litteratur og læring. Noe av grunnen til det kan være at barnebokformidlerne føler at de ikke har god nok kompetanse på spill. Etter workshopen i september fikk personalet gode spillopplevelser. Det å benytte digitale spill til formidling ble ufarliggjort, og vi oppfattet en økende interesse for å bruke spill sammen med litteraturen. Vi har et eget spill-team på BOB, hvor det er stor kompetanse innen de ulike spilltyper, aldersgrenser (PEGI-merking), nivåer, formidling mm. Vi ønsker å bli flinkere til å markedsføre vår kompetanse innen spill og læring overfor skolene - bibliotekene ønsker å være gode og kompetente samarbeidspartnere.

Tiltak 4: Evaluering av digitale innholdstjenester for barn.

Prosjektgruppen har fått tilgang og testet ut ulike eboklesere som en del av vurderingen av digitale innholdstjenester. Gruppen har også bidratt til anbud for e-bøker, som ble gjennomført 2020.

Vi har flere arrangementer rettet mot flerspråklige barn, blant annet kodeklubber, SFO-samarbeid, sommerleirer og skolebesøk, og da benytter vi anledningen til å formidle om og vise hvilket tilbud *Verdensbiblioteket* (VB) er. Prosjektgruppen har fungert som ambassadører for VB i samarbeid med NB, og brosjyrer om VB er tilgjengelig på barneavdelingen og Barneavdelingen vil ved klassebesøk bruke VB i formidling av litteratur til flerspråklige. Det er visse utfordringer med VB. Ikke alle barn har en egen funksjonell e-post konto. Det er heller ikke så lett å orientere seg på nettsiden til VB.

Lesekroken.no er en annen nettbasert tjeneste som biblioteket abonnerer på. Her presenteres folkeeventyr på 22 språk, som man enten kan lese eller lytte til. Det er knyttet oppgaver til eventyrene. Lesekroken.no er tilrettelagt for alle, både minoritetsspråklige, tospråklige og etnisk norske. Dersom det er relevant for besøket, skal tjenesten presenteres for klassen eller barnehagen. Ellers vil barnebibliotekaren opplyse om tjenesten, og formidle innloggingsopplysninger, slik at skolene/ barnehagene kan bruke tilbudet tilbake i egen klasse.

Biblioteket har ulike bøker som kan kombineres med *Augmented Reality* (AR), ved bruk av app på smarttelefonen eller et nettbrett. Når man peker enhetens kamera mot boken, reiser det seg 3D-animasjoner av insekter, dinosaurer eller valper opp av boksiden, alt ettersom hvilken bok de leser. Man kan studere insektet på nært hold. *Valpen* er en annen bok- det blir som et kjæledyr, du bestemmer pelsfarge, navn etc og gir det mat og kjærlighet. Dette kan barna bruke på bibliotekets enheter eller låne bøkene med seg hjem. Appene er gratis å laste ned. Vi har delte erfaringer med dette, noen barn synes det er moro å få levendegjort figurer og også følge det opp med oppgaver knyttet til boken. Andre barn synes det er gøy en kort stund og så legger de boken fra seg. Det kreves nok at voksne setter seg inn i boken og teknikken for så å stimulere barnet til å kunne utføre aktiviteter som ikke er umiddelbart synlig.

Biblioteket har anskaffet *Hublets* (nettbrett) som barna kan låne til bruk på biblioteket, disse inneholder apper til ulike spill og lesing, og lånes ut på lånekortet.

Andre aktiviteter vi har fokusert på i prosjektet

Vi har gjennom hele prosjektperioden organisert Kodefritidsordningen (KFO). Dette er et samarbeid biblioteket har hatt med skolefritidsordningen (SFO) i utvalgte skoler knyttet til levekårsutfordrende områder. For det meste har personalet på SFO liten eller ingen erfaring med koding, derfor har vi samarbeidet om å lage et læringsopplegg knyttet til skapning, koding og teknologi som går ut på å lære opp personalet og grupper av elever som igjen skal lære opp andre elevgrupper.

Vi har blant annet tatt utgangspunkt i elevgrupper fra Innføringsklasser, lært de opp i koding, med tanke på at de skal være kodehjelpere på SFO på skolen de er tilknyttet eller på bibliotekets egen kodeklubb. Resultatet av samarbeidet har vært varierende. Elevene har vært ivrige og fått god kompetanse i koding, men det har vært utfordrende med tanke på å utnytte denne kompetansen.

Dette blant annet på grunn av at når SFO har kommet i gang med koding, har eleven blitt flyttet til sine hjemskoler.

For å nå den yngste brukergruppen har vi kjøpt inn *KUBO*. Dette er en robot som barn kan lære å programmere før de kan lese og skrive. *KUBO*-settet består av roboten *KUBO* og puslebrikker som, når *KUBO* kjører over, kan få den til å utføre ulike handlinger. Barna kan følge en fast oppskrift, eller lage sine egne kreative løsninger. Det er mange muligheter til å lage historier eller gjenskape historier. Vi erfarte at en måte for å forstå algoritmisk tankegang, kan være å starte økten med å kode uten datamaskin. Vi delte barna inn i par hvor en var robot og den andre var programmerer.



I den gjennomførte *Workshopen for barnebibliotekarene* fikk vi mange gode ideer til opplegg med *KUBO* for barnegrupper. Blant annet å lage en presentasjon av eventyret om *Bukkene Bruse*, med *KUBO*. Denne aktiviteten har blitt testet på en barnegruppe med 3-4 barn i alderen 7-8 år med konsentrasjonsutfordringer. Barna klarte å lage enkle sekvenser og funksjoner med *KUBO*, men slet med å bruke dette i konkrete oppgaver. Vi tenker likevel at dette kan prøves mer ut i grupper ved klassebesøk på biblioteket. Biblioteket tilbyr koding ved klassebesøk.

Sommeren 2019 arrangerte vi 2 sommerleirer på biblioteket; *Tech-leir* og *Bob-camp*. Begge varte 5 dager fra 10.00-14.00 og var et tilbud for barn mellom 8-14 år. På *Tech-leir* fikk barna prøve seg på teknologiske aktiviteter som koding i *Scratch*, *KUBO*, *makey makey* og *micro:bit* første del av dagen. Etter lunsj kombinerte vi aktiviteter med teknologi og litteratur, samt presenterte de for ulike spill og apper på nettbrett, *Nintendo Switch* og *Playstation*. *Bob-camp* bestod av mye av det samme, men der fikk barna i tillegg forfatterbesøk, tegneserieworkshop og dronebygging. Basert på erfaring fra disse leirene, arrangerte vi sommeren 2020 tilsvarende leirer.

Lenke til filmen: [Bob-camp](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=ppdSU0Whbpc&feature=youtu.be>

Tiltak i Arbeidspakke 2

Tiltak 1: Tektralle

Vi har anskaffet et transportskap som vi har fylt med innhold til å arrangere digitale verksteder på barneavdelingen eller i bydelsbibliotekene, enten for et klassebesøk eller en lørdagsaktivitet - som et mobilt makerspace Vi har valgt en slikt skap fordi det enkelt kan transporteres til bydelsbibliotekene. Hver skuffe har ulikt innhold: *KUBO*, *micro:bit*, *Makey Makey*, *Osmo*, *Lego boost*, nettbrett og lignende. I lokket vil der være en oversikt over utstyret og forslag til aktiviteter og opplegg for et klassebesøk. Det skal være enkelt for alle å ta det i bruk. Det kan være utfordringer med opprydding etter bruk selv om det er godt merket hvor alt skal være. Innholdet vedlikeholdes og endres etter behov.



Tiltak 2: Tekhyll

Tekhyllen er en utstillingsmonter som er plassert i bokhyllen i barnehøyde og fylt med mye av det samme innholdet som tektrallen. Vi har «levendegjort» noe av innholdet; blant annet bygget i *lego minecraft*, programmert i *micro:bit* med sensorer og lys. Dette for å pirre nysgjerrigheten til barna og

viser hva vi faktisk kan gjøre med utstyret. Barna kan låne tilsvarende utstyr med seg hjem. Innholdet vedlikeholdes og endres etter behov.

Tiltak 3: Digitale hyller

På barneavdelingen har vi en digital hylle. Her kan barna finne bøker, filmer og kinotilbud på biblioteket. Det er en liten beskrivelse av innholdet og bokens plassering. Innholdet vedlikeholdes og endres etter behov.

Måloppnåelse/oppsummering

Vi har innfridd målet om å legge til rette for formidling av digital skjønnlitteratur, billedbøker, spill, apper og fagressurser for barn opp til 13 år.

Erfaringer vi har gjort:

Prosjektgruppen har bestått av 4 deltakere. Av ulike årsaker, har prosjektet tatt lenger tid enn planlagt. Vi har hatt 4-5 fysiske møter.

Arbeidsfordelingen har vært ujevn. Det har vært flest oppgaver på 2 av deltakerne.

Prosjektets ønske om å tilføre digital kompetanse hos ansatte førte til at vi ikke tidlig fikk gjennomført de planlagte tiltakene (1,2,3) i Arbeidspakke 1, men valgte å holde en workshop for å øke kompetansen deres. Barnebibliotekarene er mer positiv til det digitale tilbudet etter workshopen, bare ikke det digitale går på bekostning av det tradisjonelle bibliotektilbudet.

Med tanke på videreføring av tiltak og aktiviteter i prosjektet har vi opprettet et *Team for digital læring* med medlemmer fra hovedbiblioteket og bydelsbibliotekene. Arbeidsoppgaver knyttet til vedlikehold av Tektrallen, spill og andre digitale aktiviteter fordeles her.

Vi har lært mye, vi har oppdaget nye ting og vi har utvidet nettverket vårt - erfaringer vi bruker videre i arbeidet med digitalisering av innhold og tjenester på biblioteket.

Kompetansehevende tiltak

Prosjektgruppen har deltatt på ulike seminarer og konferanser med formål å heve kompetanse og hente ideer for videreformidling til barnebibliotekarene.

Seminarer og mini-workshops:

- Verdensbiblioteket
- Teknologi og læring - Skoleseminar i Bergen
- Kortreist teknologi, læring og fagfornyelsen
- Nettverkstreff ODA: Teknologi og Mennesker

Konferanser:

- Læring på Digitale Flater 2019
- Booster IT-Konferanse for barn
- IFLA 2019
- SPOT-konferansen
- Årets Bøker: kurs om nye barne- og ungdomsbøker
- Se og Les: barn- og ungdomslitteraturkonferanse

Vedlegg

- Regnskap Klikk og les

