

Sluttrapport for prosjektet Aktiv formidling gjennom lokalhistorie

Mål for prosjektet:

1a) Stimulere barns nysgjerrighet og leselyst

1b) Tiltrekke nye bibliotekbrukere

1c) Tiltrekke nye lesere, særlig blant gutter

Effekt mål: Øke utlånet av barnelitteratur, øke antallet aktive lånere og øke bibliotekets besøkstall av unge.

2) Etablere og utforske nye samarbeidsformer.

Effekt mål: Å innarbeide et formidlingstilbud som kan inngå i varig drift. Ved å samarbeide med Egge museum, som også har barn og unge som målgruppe, kan vi nå bredere ut i lokalsamfunnet.

3) Å prøve ut nye formidlingsmetoder på nye arenaer utenfor biblioteket. Å få styrket vår formidlingskompetanse og utvide bibliotekets oppsøkende virksomhet samt være mer synlig utenfor biblioteket.

Prosjektgjennomføring:

Prosjektmidlene er brukt til personalressurser for å øke en deltidsstilling med 10% til en bibliotekansatt. Vedkommende har samarbeidet tett med barne- og ungdomsbibliotekaren som har brukt sin arbeidstid som egeninnsats. Samarbeidet har fungert godt og har gitt synergier i kollegiet med økt formidlingskompetanse for barn og unge.

Hovedideen i formidlingsopplegget var å utvikle vårt eget Escape Room med utgangspunkt i egen lokal historie i samarbeid med Egge museum. Egge museum ligger i Steinkjer og består blant annet av Egge gård som var det gamle høvdingsetet, der kjente skikkelser som Olve, Sigrid og Kalv Arnesson hadde tilhold i vikingtiden. Siden et av delmålene i prosjektet var å teste ut en formidlingsmetode utenfor biblioteklokalet var det spennende å se på muligheten for å utvikle et escape room-opplegg på Egge museum, både i og rundt et stabbur på museumsområdet.

Opplegget skulle være rettet mot skoleelever på mellomtrinnet. Vi brukte store deler av våren på planlegging og organisering av opplegget der det ble utarbeidet en story for escape roomet. Historierammen vår inneholdt nøkkelementer som slaget på Stiklestad, Sigrid på Egge og sverdet til Trond Haka. Vi brukte også runer og vikingspillet hnefatafl.

Elevene skulle ha 15 minutter til rådighet på å løse oppgaven inne i escape room-lokalet. En av utfordringene vi støtte på i utformingen av opplegget var hvordan det på best mulig måte kunne gjennomføres. I likhet med andre escape room måtte vi ha en grense for hvor mange deltakere som kunne være med per gang. Denne ble satt til 5-7 personer per spill. Da må vi løse utfordringen med hva resten av klassen skulle finne på mens de ventet på sin tur for å gå inn i escape roomet. Løsningen ble å utarbeide fire poster på utsiden av stabburet. To var plassert utendørs og to inne i en låve som ligger på museets område vis a vis stabburet der escape roomet tok plass. Postene bestod av vikingaktiviteter som hestekokasting og tautrekking, arbeid med runer, og en lesepost. På denne måten fikk vi delt barna inn i grupper og holdt dem adskilt under hele opplegget, slik at de ikke kunne røpe løsningen på escape roomet til hverandre.

Samtidig var dette en løsning som bød på noen utfordringer, da det krevde ekstra ressurser. Fra biblioteket deltok to ansatte, mens Egge museum stilte med en ansatt til gjennomføringen av opplegget. For å kunne bemanne alle postene ble det nødvendig å engasjere en ekstra ressurs til gjennomføringen, noe som krevde ekstra midler enn det som opprinnelig var satt av. Opprinnelig håpet vi å at det lokale vikinglaget kunne bidra som frivillig ressurs, men det lot seg ikke gjennomføre.

Formidlingsopplegget ble tilbudt til mellomtrinnslevene i kommunen. Vi hadde to tre-ukers perioder der skolene fikk tilbud om å delta, en gang før sommerferien, og en gang på høsten. Til sammen deltok over 400 elever fra 10 skoler i kommunen på opplegget. Dessverre ble den andre gjennomføringen av opplegget organisert samtidig som lærerstreiken pågikk, og derfor fikk vi noe frafall av deltakere i denne perioden. Heldigvis dreier dette seg kun om et fåtall.

I søknaden skrev vi at formidlingsopplegget ville være et tiltak for å styrke kontakten og samarbeidet med skolene gjennom hele skoleåret. Basert på den store interessen fra skolene og at hele 10 av 12 av kommunens barneskoler deltok er det tydelig at dette har vært et punkt vi lyktes med.

Tilbakemeldingene fra skolene var svært gode:

- “Vi opplevde opplegget som godt planlagt, interessant og artig måte å lære mer om temaet på.”
- “Spennende og engasjerende. Elevene likte det.”
- “Enkelt og greit opplegg. Elevene var godt fornøyde. Runeskriving og escape-rommet var mest populært. Fint at oppgavene var såpass enkle og selvforklarende.”
- “Det var veldig gøy. Fint å dele opp klassen i grupper og flotte aktiviteter.”

Det var opprinnelig planlagt å kombinere besøket inne i stabburet med en lesestund. Dette ble ikke gjennomført. Som nevnt fikk elevene kun 15 minutter inne i escape roomet, slik at hele klassen skulle rekke å delta innen en rimelig tidsramme. Samtidig ble det for ressurskrevende å ha en lesestund på en av de andre postene, da vi kun var en person per to poster, og escape roomet krevde to personer. I stedet tilbød vi en lesepost der elevene selv kunne finne seg en bok å lese i. Dette fungerte bra.

Erfaringer:

Dette var første gangen biblioteket har utprøvd oppsøkende formidling på denne måten. Samtidig var dette en ny måte å formidle på for oss. Vi er godt fornøyde med formidlingsformen og håper å få til mer formidling som dette fremover.

Gjennom dette prosjektet har vi fått et mye bedre og tettere samarbeid med Egge museum, som også har barn og unge som målgruppe. Både museet og bibliotekets ansatte er fornøyd med samarbeidet og er ivrige på å fortsette å jobbe sammen.

Etter gjennomføringen av escape roomet sendte vi ut en kort spørreundersøkelse til skolene som deltok for å evaluere opplegget. Her er noen av tilbakemeldingene:

- Var vanskelighetsgraden på escape roomet riktig? 83% svarte ja, 17% svarte at det var for vanskelig.
- Opplevde dere at opplegget ga elevene mestringsfølelse? 100% svarte ja.
- Bør biblioteket fortsette å utforske denne formidlingsmetoden? 100% svarte ja.
- Ville dere vært interessert i å delta igjen hvis vi lager et nytt escape room? 100% svarte ja.

Etter disse tilbakemeldingene er biblioteket svært optimistiske og motiverte til å gjenta et lignende opplegg.

En av utfordringene med opplegget og at det lå utenfor biblioteket, var at det krevde en god del ressurser å gjennomføre det. I 2023 flytter både biblioteket og Egge museum inn i nye Steinkjer kulturhus, og dermed åpner det seg en mulighet for å ha denne typen formidling i våre egne lokaler. Vi ser for oss at det ved å ha formidlingen i egne lokaler vil bli mindre ressurskrevende og enklere å organisere.

I forlengelse av forrige punkt var det også en utfordring å finne tid til gjennomføring av opplegget uten at dette krevde store endringer i vaktplanen. Dette resulterte i noe færre gjennomføringer enn ønsket, og at enkelte skrankevakter ble avbrutt. I tillegg var det kun en av de to ansatte som fikk avsatt prosjektid til dette prosjektet. Den andre ansatte, som fra før har en 100% stilling, fikk utfordringer med å utføre alle sine arbeidsoppgaver samtidig som 10 % av tiden skulle brukes til prosjekt. Som resultat ble enkelte oppgaver tilsidesatt i denne perioden.

Det er mange grendeskoler i Steinkjer kommune som hadde behov for buss for å kunne delta på escape roomet. Dette hadde vi ikke tenkt på i forkant, og hadde derfor ikke satt av noen midler til dette. Heldigvis fikk vi støtte fra Oppvekstetaten, som tilbød å dekke busskostnader til de skolene som hadde behov for transport. Dette gjaldt kun for deltakelse en gang. Det vil si at dersom flere klasser på skolen ønsket å delta, måtte de enten dra samtidig eller selv dekke buss de andre gangene. På grunn av dette var det flere som ikke fikk deltatt på escape roomet.

Det ble vurdert å søke om støtte fra DKS til tilbudet, men dessverre var ikke dette reelt å få til på tidspunktet vi innså behovet. I et eventuell videreføring av satsningen, vurderer vi å organisere et mobilt og komprimert utgave av escape roomet som kan distribueres til skolene sammen med bokkassene som de bestiller fra oss. På denne måten kan tilbudet gjennomføres også lokalt på skolene og bli mer tilgjengelig for flere elever.

Måloppnåelse:

Det har ikke vært enkelt å registrere hvordan formidlingsopplegget har påvirket utlån eller besøkstall. Det har ikke vært en merkbar økning i utlån av barnelitteratur, aktive lånerne eller besøkstall blant unge i løpet av eller i etterkant av prosjektet.

Likevel er vi godt fornøyde med å nå målet om å etablere og utforske nye samarbeidsformer. Prosjektet har styrket kontakten med skolene, og har bidratt positivt ved at oppvekstsektoren er blitt mer bevisst på biblioteket som en ressurs inn i skolen.

I løpet av 2022 har biblioteket og Egge museum hatt samarbeid også utenom prosjektet, og prosjektet har også inspirert oss til å tenke samarbeid med andre aktører i lokalsamfunnet som vi tidligere ikke har samarbeidet med. I 2023 planlegges det å knytte kontakt med lokale aktører som har lokalhistorisk kjennskap slik at vi kan utvikle konsept og fortellingen videre. På denne måten kan vi blir enda mer synlig i lokalsamfunnet, og dette vil forhåpentligvis gi utslag på besøkstall. Vi har også erfart at gjennom samarbeidet med et museum har vi bidratt til å øke både kunnskap og interesse for lokalhistorie og kulturarv blant barn og unge i Steinkjer som vi kan bygge på videre.

Å utarbeide et escape room med grunnlag i lokalhistorie har vært både en utfordrende og inspirerende formidlingsmetode. Det har gitt stor glede å jobbe med prosjektet, og det har vært givende å utforske en ny måte å arbeide på i samarbeid med en annen aktør. De gode

tilbakemeldingene fra skolene gir motivasjon til å ta med oss erfaringene videre til å videreutvikle og videreføre formidlingsformen.

PROSJEKTREGNSKAP "AKTIV FORMIDLING GJENNOM LOKALHISTORIE" 2023

KOSTNADER:

Lønnskostnader til personalressurser både deltidsstilling (10%), ekstraressurs og vikar	kr 92027
Materiell/utstyr	kr 1380
<hr/>	
Totalt	kr 93407

INNTEKTER

Sykelønnsrefusjon	kr 7734
Refusjon av foreldrepenger	kr 7980
Refusjon feriepenger, mv	kr 1735
Tilskudd fra Nasjonalbiblioteket	kr 75 000
<hr/>	
Totalt	kr 92449

Egeninnsats kommer i tillegg.

Prosjektmedarbeideren har vært delvis sykemeldt i perioden, og det ble ansatt en vikar som bidro til å avslutte prosjektet. Det er derfor ført sykelønnsrefusjon m.v. i prosjektregnskapet.

Steinkjer 14. februar 2023,



Marianne Vanem
biblioteksjef
Steinkjer bibliotek