Søknad: Utviklingsmidler 2023
Antall år: 2-årig
Levert: 13.02.2026 12:37:06
Søknadssum: 2 000 000

Søker

Opplysninger om institusjonen

Kommunenavn	Bergen kommune
Institusjonsnavn	Bergen bibliotek
Postadresse	Strømgaten 6
Postnummer	5015
Poststed	Bergen
Institusjonens leder	
Fornavn	Julie
Etternavn	Andersland
Telefon	41 611 572
E-post	post@bergenbibliotek.no

Sluttrapport

Prosjekttittel	Jakten på sannheten
Kategori	Nye samarbeidsformer og partnerskap
Tildelt beløp	2 000 000
Antall tildelingsår	2-årig
Tidsperiode	2023, 2024

Mål for prosjektet	Å bygge robuste mediebrukere i dagens informasjonssamfunn. Målet for prosjektet er gjennom nye samarbeid å utvikle bibliotekenes bidrag til økt kunnskap og kompetanse hos unge til å navigere i informasjonsstrømmen. Sammen med tenk.faktisk.no, Medietilsynet, Senter for digitalt narrativ (UIB) og Vestland fylkeskommune vil Bergen Offentlige Bibliotek utvikle en interaktiv utstilling og læringsopplevelse som skal bidra til å bygge robuste informasjonsbrukere. Gjennom ulike delstadier i prosjektet utforskes og utvikles nye interaksjon- og formidlingsformer for bevisst mediebruk og kildekritikk. I prosjektet inngår også kompetansebygging på media literacy hos bibliotekansatte. I tillegg til ungdom, vil også andre bibliotekbrukere kunne nytte utstillingen. En sentral del av prosjektet er å utforske og utprøve hvordan den interaktive læringsopplevelsen som utvikles på biblioteket, i sin helhet eller i mindre utgaver/formater, kan spres og nyttes videre av store, mellomstore og små bibliotek.

Rapport

SAMMENDRAG
Prosjektet har hatt som mål å styrke unges digitale robusthet gjennom en interaktiv utstilling og et helhetlig læringsopplegg. Utstillingen består av fire moduler: Algoritmer, Faktasjekk, Agenda og Falske bilder. Den har vært brukt både ved hovedbiblioteket og i flere bydelsbibliotek. Prosjektet vurderes som svært vellykket, med bred deltakelse, høy synlighet og betydelig kompetanseheving. Utstillingen skal fortsatt være tilgjengelig i to år etter prosjektslutt.

INNHOLD OG AKTIVITETER
Prosjektet omfattet utvikling av utstilling, kurs for ansatte, tre større gjennomføringsfaser knyttet til aktuelle samfunnstema, spredning til bydelsbibliotek, samarbeid med fylkeskommunen om videre versjoner av utstillingen samt flere aktiviteter innen kunstig intelligens og digitale medier.

UTVIKLING AV INTERAKTIV UTSTILLING
I samarbeid med Tenk.no og Back ble det utviklet en chatbasert, interaktiv læringsarena. Utstillingen var åpen både for skoleklasser og publikum. Den har skapt stort engasjement, blitt videreutviklet underveis og fungert godt som et pedagogisk verktøy.

LÆRINGSOPPLEGG OG NETTKURS
Tenk.no utviklet et kurs for bibliotekansatte. Dette har vært mye brukt og bidratt til trygg og faglig solid formidling. Samarbeidet har vært tett, fleksibelt og svært konstruktivt.

GJENNOMFØRING 1: HØST 2023

Utstillingen ble offisielt åpnet i august. Rundt 700 elever deltok i løpet av høsten. Den ble også presentert på konferansen «Dei gode døma», der mange deltakere fikk prøve opplegget. Samtidig ble KI-kunstverket «The Chimera Process» vist som del av utstillingen.

GJENNOMFØRING 2: VÅR 2024
Utstillingen var til stede under Nordiske Mediedager i Grieghallen. Elever fra NMD UNG testet opplegget, og Tenk.no presenterte prosjektet. Kronprins Haakon besøkte utstillingen i mars og deltok i workshops med elever. Denne perioden ga bred synlighet og testing av det nye bookingsystemet Bikaboo.

GJENNOMFØRING 3: HØST 2024
I forbindelse med det amerikanske valget ble utstillingen oppdatert med nye eksempler om fake news og algoritmer. Vi fikk fagbesøk fra blant annet Ålesund VGS og Aarhus-bibliotekene, som ønsket innsikt i metodikk og erfaringer.

VIDEREUTVIKLING OG SPREDNING
Utstillingen ble sendt til Fana og Åsane bibliotek for testing utenfor hovedbiblioteket. Dette ga nyttige erfaringer med logistikk og drift. Mindre bibliotek viste seg mer sårbare ved sykefravær og tekniske problemer. En knust skjerm under transport medførte forsinkelser og ga grunnlag for forenkling av utstillingen.

UTFORSKING AV ANDRE BIBLIOTEKSLØSNINGER
Vestland Fylkeskommune utviklet en nedskalert nynorsk versjon basert på prosjektets erfaringer. Samarbeidet har vært svært verdifullt. Begge versjoner deler nå samme tekniske backend. Tenk.no vurderer muligheten for en nasjonal skalering av læringsopplegget.

VERKSTEDER OG KI-AKTIVITETER
Prosjektet inkluderte KI-kunstutstilling, kurs i AI-prompting, bruk i undervisning for ungdom, deltakelse på NextLibrary 2025 og en rekke arrangementer innen digital beredskap. Utstillingen ble også brukt ved Tek-vibber, datahjelp for seniorer, språkkafé og i filmkurs for elever ved Rothaugen skole. Prosjektet omfattet også arrangementet «Digital Detox» for både voksne og skoleklasser, som fikk svært god respons.

KONKLUSJON
Prosjektet har i stor grad nådd målene om å styrke unges digitale dømmekraft, øke bevissthet om algoritmer og falsk informasjon, og videreutvikle bibliotekets rolle som læringsarena. Resultatene anses som svært gode, og utstillingen vil fortsatt være tilgjengelig i to år etter prosjektslutt.

Regnskap

- Sluttregnskap_Jakten på sannheten_att.pdf

Vedlegg