
Sluttrapport

Søknadstype	Sluttrapport
Prosjekttittel	Hjernetrim
Mål for prosjektet	Vi ønsker at biblioteket skal være en arena for livslang læring og kunnskap for alle aldersgrupper. Målet med dette prosjektet er å oppfordre hele familien til å være involvert i læring. Gjennom aktiv formidling av kunnskapsbaserte aktiviteter og spill, håper vi hele familien vil bli motivert til å arbeide med hverandre og dele og fostre et miljø for læring. Vi ønsker å tilby arrangementer som vil være av interesse for et mangfoldig publikum og krysse grensene mellom barn og voksne.

Sluttrapport

Vi søkte i 2014 etter midler til et prosjekt vi kaller «Hjernetrim», vi fikk gjennomslag på søknaden og mottok 52.700 kroner i støtte fra Nasjonalbiblioteket i 2015. Disse midlene, samt 28.900 kroner fra eget budsjett ble satt av til prosjektet. Vi satte opp flere arrangementer i 2015, men fikk mer penger igjen, disse fikk vi overført til 2016 og prosjektet fikk fortsette. Vi har hatt noen suksessfulle arrangementer og noen ikke fullt så suksessfulle. Dette kan vi lære av.

Målgrupper:

Familier, samspill mellom generasjoner, barn, foreldre og besteforeldre.

Innhold og aktiviteter:

Vi har hatt 10 offisielle arrangementer i løpet av de siste to årene, alle har hatt som mål å aktivisere, både fysisk og mentalt. Vi ønsket også et samspill mellom ulike generasjoner.

Listen viser hvilke arrangementer vi har hatt, for mer utfyllende informasjon se vedlegg (Innhold og aktiviteter).

1. «Rytmer er gøy! Nå blir det bråk i biblioteket» Rytmekurs ved Magnus Thunberg fra Eidsvoll kulturskole.
2. «Troll i Norden» Musikalsk og litterær forestilling ved Eidsvoll kulturskole
3. «Sjakk» Sjakk-spill ved Sjakkklubben i Eidsvoll
4. «Ungdomspuls» Vi fortsatte sjakk-spillet fra forrige arrangement med en turnering.
5. «Monsterøgler og kjempeskorpioner» Monsterøgler og kjempeskorpioner ved Professor Jørn Hurum
6. «La humla suse» Foredrag om humler og humlekasser ved Eivind Krey Nitter.
7. «Gatesjakk» Sjakk-spill ved Sjakkklubben i Eidsvoll
8. «Lær Kidsa koding» Kodeklubben på Jessheim satte opp kode-kurs for 10-15 barn i biblioteket.
9. «Bedre hukommelse med MEMO» Oddbjørn By, verdensmester i hukommelse, lærte bort sine teknikker og underholdt med sin kunnskap.

10. «LEGO i biblioteket» Et stort, omfattende og morsomt arrangement. Vi leide inn to paller med LEGO-klosser, og satte opp «byggebord» i barneavdelingen.

Oppfølging av føringer for tildelte prosjektmidler:

Se vedlegg (Regnskap)

Vi fordelte midlene så godt vi kunne, men oppdaget fort at mange av de lokale foreningene vi fikk til å hjelpe oss slettes ikke ville ha noe honorar for vel utført jobb. Det gjorde at vi ikke klarte å bruke opp midlene før tidsfristen gikk ut. Vi fikk prosjektet utsatt et ekstra år, men møtte igjen på samme utfordring. Vi fant da ut at vi skulle sette opp et siste stort arrangement, og leie inn utenifra. Valget endte på noe så morsomt som LEGO-klosser. Vi fylte barneavdelingen med LEGO, bord og stoler i hele høstferien, og fikk stor respons. Da gikk det med over 40.000KR i leie av LEGO-klossene, som havnet under «Honorar» i regnskapet da de kun var til leie. Vi hadde ett annet stort innkjøp i prosjektperioden, men det til odel og eie. Et Sjakkbrett ment for gatesjakk/utesjakk. Det ble flittig brukt under arrangementene og er i senere tid blitt satt opp i bibliotekets barneavdeling med jevne mellomrom – og det til stor glede for liten og stor.

Vi har ikke tatt med personalkostnader i denne utregningen. Det ble ikke ført opp antall timer brukt på de ulike arrangementene med forhåndsarbeid, utforming av reklame, selve arrangementene og artiklene i etterkant. Vi har med andre ord brukt mye mer enn budsjettet tilsa, men det har vært et lærerikt og morsomt prosjekt.

Måloppnåelse:

Målet ved prosjektet var å få hele familier, generasjoner til å bli involvert i læring, og kunnskap, og tilbringe mer tid sammen – gjerne på biblioteket. Dette har vi delvis fått til, delvis ikke. Flere av bibliotekets brukere kommer nå innom i samlet tropp, gjerne med både barn, foreldre og besteforeldre, men mange av arrangementene ble preget av at det enten var overtall voksne, eller overtall barn.

Positivt/Negativt:

Det positive med dette prosjektet var uten tvil at vi fikk trening i reklamering. Hvordan nå ut til publikum. Vi bruker nå alle sosiale medier vi kan, lager egne brosjyrer, ringer avisen og lager egne VIP invitasjoner til lag, foreninger, og grupper vi tror kan ha interesse for et arrangement vi skal ha. Denne treningen har vært veldig nyttig og lærerik for oss alle. Vi har også funnet et par nye samarbeidspartnere i nærområdet i etterkant av prosjektet.

Det var ikke mye negativt med selve prosjektet, men det kan nevnes at det tok litt tid før vi turte å hoppe i det og satse på litt større opplegg. Det har vært en litt langstrakt læringskurve, som plutselig spratt i taket.

Planer for videreføring:

Vi vil fortsette samarbeidet med sjakkklubben og kodeklubben («Lær kidsa koding»), vi ønsker å ta med oss erfaringen rundt promotering av arrangementer og motet til å satse stort. Vi setter nå opp flere arrangementer enn tidligere, og gleder oss mer over utfordringene som venter.

Søker

Organisasjonsopplysninger

Organisasjonsnavn	Eidsvoll bibliotek
-------------------	--------------------

Organisasjonsnummer	
---------------------	--

Kontonummer	
-------------	--

Institusjonens leder	
----------------------	--

Fornavn	Laurel
---------	--------

Etternavn	Sharp
-----------	-------

Telefon	
---------	--

E-post	
--------	--

Er institusjonens leder kontaktperson for
prosjektet?

Budsjett

Tildelt beløp fra Nasjonalbiblioteket for alle prosjektårene:	50000
--	-------

Vedlegg

Vedlegg	
---------	--

- [Innhold-og-aktiviteter.docx](#)
- [Regnskap-Hjernetrim-2015-2016.pdf](#)