Søker

Institusjonsopplysninger

Institusjonsnavn	Bergen bibliotek
Institusjonens e-postadresse	post@bergenbibliotek.no
Postadresse	Strømgaten 6
Postnummer	5015
Poststed	Bergen
Kontonummer	52 100 539 187
Institusjonens leder	
Fornavn	Julie
Etternavn	Andersland
Telefon	41 611 572
E-post	julie.andersland@bergen.kommune.no
Er institusjonens leder kontaktperson for prosjektet?	Nei
Kontaktperson	
Fornavn	Sverre Helge
Etternavn	Bolstad
Telefon	92 066 683
E-post	sverre.bolstad@bergen.kommune.no

Søknadstype

Velg søknadstype

Søknadstype	Innsatsområder
Innsatsområder	• Nye samarbeidsformer

Prosjekt

Beskriv prosjektet

Prosjekttittel	Jakten på sannheten
Mål	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.

Prosjektbeskrivelse

Gjennom prosjektet «Jakten på sannheten» ønsker Bergen Offentlige Bibliotek å bygge opp under biblioteket som arena for demokrati og folkeopplysning ved å bidra til å utvikle robuste mediebrukere.

Vi møter informasjon gjennom stadig nye kanaler. Svært mye får vi fra en skjerm, og den samlede tiden vi bruker på skjerm kan fort bli mye. Informasjonen vi mottar, påvirker oss på ulike måter. Det kan være alt fra hvilke merker vi kjøper til større valg. Stadig mer av informasjonen vi får kommer gjennom visuelle kanaler. Hvordan kan vi bli bedre til å utnytte tiden vi bruker på skjerm slik at vi tar de valgene som er best for oss? Kunstig intelligens er i rask utvikling. Hvordan forandrer det måten vi leser verden på? Gjennom å få innblikk i informasjonslandskapet og utviklingen, kan vi finne måter å beherske dette på, og se både ressurser og utfordringer. Behovet for slik kunnskap er enorm, noe

pågangen fra lærere når biblioteket har kunnet tilby foredrag og kurs om dette, viser.

Bibliotekene i Norge utgjør en velutviklet kunnskapsarena og infrastruktur som ønsker å bidra til økt kildebevissthet og bygge robuste mediebrukere. De fleste bibliotekansatte har imidlertid verken tid, kapasitet eller kunnskap nok til å henge tilstrekkelig med i utviklingen i dagens mediesamfunn.

Gjennom et samarbeid med sterke kunnskapsaktører ønsker Bergen Offentlige Bibliotek å utvikle en interaktiv læringsopplevelse/utstilling der ungdommer kan erfare hvordan informasjonslandskapet virker gjennom algoritmer, apper, influensere og ikke minst politiske aktører med egen agenda. Prosjektet skal også bidra til økt kompetanse hos bibliotekansatte. Prosjektet kobler sammen sterke aktører som har ulike samfunnsoppdrag, til et felles mål.

Tenk.faktisk.no er skoleavdelingen til Faktisk.no (https://tenk.faktisk.no) og har siden etableringen i 2019 holdt, kurs, foredrag og utviklet læringsressurser for unge mediebrukere om kritisk mediebruk og kildebevissthet. Bergen Offentlige Bibliotek har svært gode erfaringer fra samarbeid med Faktisk.tenk.no om foredrag og formidling på biblioteket og gjennom digitale kurs. Faktisk.tenk.no bidrar med utvikling av læringsopplevelsens innhold, pedagogiske materiale, samt tekniske programvare ved hjelp av sine samarbeidspartnere. Faktisk.tenk.no bidrar også med foredrag/kurs og med kompetansebygging hos bibliotekansatte.

Senter for digitale fortellinger (CDN) ved UIB er et senter for Fremragende Forskning finansiert av Norges Forskningsråd for perioden 2023-2033. Senteret fokuserer på algoritmisk narrativitet, nye miljøer og materialiteter og skiftende kulturelle sammenhenger. Biblioteket har hatt et verdifullt samarbeid med Digital kulturs fagmiljø på UIB gjennom flere år. CDN skal rådgi prosjektet i forbindelse med planlegging og gjennomføring av arrangementer, workshops, utstillinger og andre aktiviteter, og delta i prosjektets utadrettede aktiviteter.

Bibliotekutvikling Vestland bidrar i samarbeidet gjennom undersøkelser og kommunikasjon med bibliotek i Vestland og andre fylkesbibliotek for utforsking av muligheten for videre bruk av utstillingens innhold og formater i andre bibliotek.

Utstillingen skal være digital og interaktiv, og opptre gjennom skjermer på hovedbiblioteket i Bergen. Den skal utformes som en visuell læringsopplevelse med blant annet videoer og grensesnitt som målgruppen kjenner seg igjen i. Utstillingen skal være interaktiv og hele tiden mates av publikums innspill. På den måten skal publikum både lære, reflektere over og bidra til utstillingen.

Målgruppen er elever i aldersgruppen mellom 8.trinn og 3.klasse på vgs, altså ca mellom 15-20 år. Med tanke på at utstillingen skal være levende og basere seg på oppdaterte eksempler og informasjon, skal innholdet også oppdateres underveis. Det vil være mulig å gjennomføre et besøk i utstillingen både med og uten guide, og de ansatte ved publikumsseksjonen ved biblioteket vil få opplæring til å gjennomføre et utstillingsbesøk i forkant av åpningen. Publikum skal sitte igjen med

kunnskap om hvordan informasjon opptrer i sosiale medier og hvordan vår oppfatning av informasjon påvirkes av blant annet algoritmer, kommersielle aktører, visuelle virkemidler og påvirkningskampanjer. Kildeforståelse, kildekritikk og kildebruk vil i tillegg til kunnskap om algoritmer og kunstig intelligens, være viktige elementer i den interaktive utstillingen. Hva er sant, og hvilke vinklinger av virkeligheten møter vi?

Hovedmålgruppen er ungdom, men utstillingen vil være relevant og tilgjengelig også for øvrige bibliotekbrukere. Det skal utvikles opplegg for en læringsworkshop som kan gjennomføres i tilknytning til besøket i utstillingen, som klasser kan gjennomføre på biblioteket eller når de er tilbake i klasserommet.

Sentralt i prosjektet er å utvikle utstillingsinnhold på digitale formater som skal kunne spres og gjenbrukes i andre bibliotek. Ved å prøve ut ulike formidlingsplattformer, projisering, skjermer, og mindre digitale enheter, ønsker vi å utvikle utstillingsformater som kan være fleksible og tilpasses ulike fasiliteter.

Første del av prosjektet er å skape en interaktiv utstilling i forkant av høstens kommunestyre- og fylkestingsvalg. Cambridge Analytica skandalen i forbindelse med valget i USA i 2016 og Brexit, og flere andre påviste forsøk på valgpåvirkning har vist hvor uhyre viktig media literacy og kunnskap om kildekritikk er for demokratiet. Tenk. Faktisk.no har i sitt arbeid erfart hvordan denne typen digitalt innhold og formidling kan være en måte å nå ungdom på. Denne utstillingsopplevelsen blir et første trinn og en form for pilot for det videre arbeidet i prosjektet.

Tenk.Faktisk.no bidrar med utvikling av utstillingens innhold og tekniske programvare ved hjelp av sine samarbeidspartnere. CDN utforsker i denne første fasen mulighetene til å bidra med installasjon og videre utvikling av bidrag til attraktivt og engasjerende innhold for prosjektets videre faser.

Aktiviteter i forbindelse med utstillingen vil eksempelvis være oppgaver, foredrag og verksteder der en utforsker algoritmer, digitale fortellinger og kunstig intelligens, samt verksteder og foredrag for bibliotekansatte.

Digitale kunstnere Dr Alinta Krauth og Dr Jason Nelson vil lage en serie dynamiske digitale og interaktive kunstverk med fokus på å forstå implikasjonene av ny teknologi på sosiokulturell kunnskap. Disse kunstneriske opplevelsene vil tilføre engasjerende elementer til utstillingene. Kunstnerens høyt anerkjente prisbelønte verk, skapt gjennom deres internasjonale kollektiv Ephemerlab (http://ephemerlab.com), vil bruke videospill, projeksjonskunst, interaktiv design og AI-assisterte prosesser. Krauth og Nelsons arbeid vil være skalerbart, designet for å bli innlemmet i andre bibliotek. I tillegg vil de også bidra med foredrag og workshops.

Gjennom erfaringene ved denne første delutstillingen vil prosjektet videreutvikle en større interaktiv læringsopplevelse for våren 2024. Nordiske mediedagers ungdomssatsing har ønske om å inngå et

slikt samarbeid og bruke utstillingen.

I prosjektets tredje fase vil det i samarbeid med seksjon for biblioteksutvikling i Vestland fylkeskommune utforskes hvordan læringsopplevelsen kan spres og gjenbrukes i andre bibliotek.

Framdriftsplan

Prosjektet er	Toårig

Aktivitetsplan for prosjektet

Beskrivelse	Utvikling av interaktiv utstilling- og læringsarena
Aktivitetsperiode	
Fra dato	01.06.2023
Til dato	01.12.2024
Beskrivelse	Utvikle læringsopplegg og nettkurs for biblioteksansatte
Aktivitetsperiode	
Fra dato	13.08.2023
Til dato	31.05.2024
Beskrivelse	Gjennomføring 1: Opplegg i samband med valget 2023
Aktivitetsperiode	
Fra dato	01.06.2023
Til dato	30.09.2023

Beskrivelse	Gjennomføring 2: Opplegg vår 24 f.eks. i samarbeid med Nordiske mediedager
Aktivitetsperiode	
Fra dato	15.04.2024
Til dato	15.06.2024

Beskrivelse	Gjennomføring 3: Opplegg høst 24 i samband med samfunnsaktuelt tema
Aktivitetsperiode	
Fra dato	15.09.2024
Til dato	15.11.2024

Beskrivelse	Utvikle opplegg og utstilling videre og spre til bydelsbibliotek
Aktivitetsperiode	
Fra dato	15.09.2024
Til dato	31.05.2025

Beskrivelse	Undersøkelse og utforsking av muligheter for å bruke utstillingen i helhet eller deler på andre bibliotek.
Aktivitetsperiode	
Fra dato	01.01.2025

Til dato	31.05.2025
Beskrivelse	Verksteder for utforsking av kunstig intelligens, algotimer, og digitale fortellinger i nye medier.
Aktivitetsperiode	
Fra dato	15.10.2023
Til dato	31.12.2024
Beskrivelse	Sluttevaluering og rapportering.
Aktivitetsperiode	
Fra dato	01.06.2025
Til dato	31.08.2025

Andre opplysninger

Andre opplysninger/kommentarer om framdrifts-/aktivitetsplan	

Budsjett

1. prosjektår

Søknadsbeløp fra Nasjonalbiblioteket	1 050 000

Andre inntekter 1. prosjektår

Beskrivelse	Egenandel 40%

Beløp	450 000
Inntekter totalt 1. prosjektår:	1 500 000

Utgifter 1. prosjektår

Beskrivelse	Utgifter i tilknytning til utvikling av interaktiv utstilling og læringsopplevelse, inkl. innhold
Beløp	400 000
Beskrivelse	Prosjektledelse
Beløp	350 000
Beskrivelse	Utvikling og gjennomføring av læringsopplegg og nettkurs for biblioteksansatte
Beløp	100 000
Beskrivelse	Skjermer, prosjektor og utstyr til interaktiv utstilling og læringsopplevelse
Beløp	325 000
Beskrivelse	Veiledning og gjennomføring av opplegg for utstillingsbesøk og læringsopplevelse
Beløp	200 000

Beskrivelse	Utvikling og gjennomføring av verksteder, foredrag, refleksjonsverk og digitale spill.
Beløp	125 000

Utgifter totalt 1. prosjektår:	1 500 000

2. prosjektår

Inntekter 2. prosjektår

Beskrivelse	Egenandel
Beløp	450 000

Beskrivelse	Støtte NB
Beløp	1 050 000

Inntekter totalt 2. prosjektår:	1 500 000

Utgifter 2. prosjektår

Beskrivelse	Utgifter i tilknytning til utvikling av interaktiv utstilling og læringsarena, inkl. innhold
Beløp	400 000

Beskrivelse	Prosjektledelse
Beløp	350 000

Beskrivelse	Utvikling og gjennomføring av opplæringsopplegg, verksted og nettkurs for biblioteksansatte
Beløp	135 000
Beskrivelse	Vedlikehold, teknisk drift og oppdatering av skjermer, prosjektor og utstyr til interaktiv utstilling og læringsopplevelse
Beløp	120 000
Beskrivelse	Veiledning og gjennomføring av opplegg for utstillingsbesøk og læringsopplevelse
Beløp	150 000
Beskrivelse	Undersøkelse og utforsking av bruk av utstillingen i andre bibliotek i Vestland, evnt andre bibliotek i Norge
Beløp	170 000
Beskrivelse	Utvikling og gjennomføring av verksteder, refleksjonsverk. foredrag og digitale spill.
Beløp	175 000
Utgifter totalt 2. prosjektår:	1 500 000

Totalt

	0

Samarbeidspartnere

Har du samarbeidspartner(e)?	Ja
Navn	Faktisk.no og skoleavdelingen tenk.faktisk.no
Beskriv samarbeidet	Tenk er skoleavdelingen til Faktisk.no (https://tenk.faktisk.no) og har siden etableringen i 2019 holdt, kurs, foredrag og utviklet læringsressurser for unge mediebrukere om kritisk mediebruk og kildebevissthet. tenk.faktisk.no bidrar med utvikling av læringsopplevelsens innhold, pedagogiske materiale, samt tekniske programvare ved hjelp av sine samarbeidspartnere. Faktisk.tenk.no bidrar også med foredrag/kurs og med kompetansebygging hos bibliotekansatte.
Navn	Senter for digitale fortellinger UiB
Beskriv samarbeidet	CDN er et Senter for Fremragende Forskning finansiert av Norges Forskningsråd for perioden 2023-2033. Senteret fokuserer på algoritmisk narrativitet, nye miljøer og materialiteter og skiftende kulturelle sammenhenger. Oppstart er i juli 2023. CDN skal rådgi prosjektet i forbindelse med planlegging og gjennomføring av arrangementer, workshops, utstillinger og andre aktiviteter og delta i prosjektets utadrettede aktiviteter
Navn	Medietilsynet
Beskriv samarbeidet	Medietilsynet jobber for at alle skal ha tilgang til eit variert fjernsyns- og radiotilbod og en bred flora av ulike aviser over hele landet, og skal bidra med innsikt og statistikk og delta i prosessen, og i prosjektets arbeid med utadrettet aktivitet.

Navn	Digitale kunstnere Dr Alinta Krauth og Dr Jason Nelson
Beskriv samarbeidet	Dr. Krauth og Dr. Nelson vil lage en serie dynamiske digitale og interaktive kunstverk med fokus på å forstå implikasjonene av ny teknologi i sosiokulturell kunnskap. Disse kunstneriske opplevelsene vil tilføre engasjerende elementer til bibliotekets utstillinger.

Navn	Vestland fylkeskommune, Seksjon for Biblioteksutvikling
Beskriv samarbeidet	Samarbeid om undersøkelse og utforsking av muligheter for å bruke utstillingen i helhet eller deler på andre bibliotek

Navn	Mulig samarbeid med Public Libraries 2030
Beskriv samarbeidet	Mulig samarbeidsprosjekt om kompetansebygging og informasjon i media literacy for bibliotekansatte og veiledere. Under planlegging.

Vedlegg

Last opp vedlegg

Sammendrag og innsending