
Søknadstype

Velg søknadstype

Søknadstype	Innsatsområder
Innsatsområder	<ul style="list-style-type: none">• Utvikling av nye bibliotekstjenester• Formidling av bibliotekenes innhold, digitalt og fysisk

Prosjekt

Beskriv prosjektet

Prosjekttittel	Klikk og les - digitalt innhold for barn
Mål for prosjektet	<p>Å formidle digital skjønnlitteratur, billedbøker, spill, apper og fagressurser til barn opp til 13 år.</p> <p>Biblioteket har et ansvar for å formidle nye muligheter for lesing, i nye formater og på nye flater. Det skjer mye på dette området nå, og vi ønsker å utvikle bibliotekstjenester for barn og foreldre, samtidig som vi bygger kompetanse og holder oss i forkant på digitalt innhold for denne målgruppen. Mange barn bruker mye tid foran skjermen, og vi ønsker at både ansatte, barn og foreldre skal ha god kunnskap om kvalitetsinnhold som er tilgjengelig gjennom biblioteket.</p>

Prosjektbeskrivelse

Prosjektet er todelt.

Arbeidspakke 1 vil ha hovedfokus på å formidle e-bøker, spill og apper fra innkjøpsordningen.

Arbeidspakke 2 vil ha hovedfokus på formidling av digitale og fysiske fagressurser.

Arbeidspakke 1. Formidle digitalt innhold for barn

Barn er en stor forbruker av digitalt produsert innhold. Historier, læringsmidler og spill blir gjort tilgjengelig digitalt. Biblioteket har lang erfaring med å formidle fysiske bøker, men lese-mønsteret til den oppvoksende generasjonen er i endring. I arbeidspakke 1 av prosjektet skal vi utforske ulike måter å tilegne oss kunnskap om og formidle digitalt innhold, både på hovedbiblioteket og filialer.

Tiltak i arbeidspakke 1:

Tiltak 1: Demo1

På arrangement i barneavdelingen vil foreldre, sammen med barna, få demoer og smakebiter av e-bøker, apper, spill og fagressurser som kan være morsomme å utforske videre på biblioteket eller hjemme sammen med barna. Litteraturformidleren vil bli filmet og opptakene gjøres tilgjengelig på nett, slik at andre kan bruke dem fra hvor som helst. I tillegg ønsker vi å utforske biblioteket som arena for sosial spilling for barn. Samme med Playwell skal vi sette fokus på barns spillvaner, gi foreldre og barn en felles møteplass for spilling, samt gi barn et godt begrepsapparat omkring spillmediet.

Tiltak 2: Digital fortellerstund/klassebesøk for klasser

Det klassiske klassebesøket utvides til også å inneholde smakebiter av e-bøker, spill, apper og fagressurser. Lærere vil få informasjon om hvordan ressursene kan brukes videre i klasserommet eller hjemme. I denne bolken skal vi ta med oss erfaringene fra prosjektet Kreative læringspakker, samt utforske allerede eksisterende formidlingstilbud for skoler som f.eks. det litterære og tekstbaserte spillet KUSH fra Lykkelandet.

Tiltak 3: Digital fortellerstund/klassebesøk for innføringsklasser

Vi ser et stort potensiale i læring av norsk språk via digitalt innhold som ebøker, apper og spill og ønsker å spesielt invitere innføringsklasser til digital fortellerstunder.

Tiltak 4: Evaluering av digitale innholdstjenester for barn som Bookbites og Verdensbiblioteket.

Det finnes mange utfordringer knyttet til tekniske plattformene i det fysiske bibliotekrommet. Biblioteket skal være en trygg digital arena for barn, og i tillegg skal bibliotekets digitale tjenester være enkelt for barn å navigere i. I prosjektet skal vi utforske og undersøke tekniske løsninger og brukeropplevelser i disse innholdstjenestene.

Bookbites er en ebok-app for alle aldersgrupper - også for barn - og for lesere med ulike forutsetninger. Appen har også integrerte hjelpemidler for ulike lesevaner, for eksempel dysleksi. I prosjektet vil biblioteket ta i bruk og evaluere Bookbites med fokus på hvordan appen fungerer for barn.

BOB er pilotbibliotek i prosjektet Verdensbiblioteket (ledet av NB) der både nasjonalbibliotekene i Danmark, Sverige og Norge og flerspråklige spesialbibliotek i de tre landene deltar. Målsetningen er å forbedre tilgangen på digitale bibliotekstjenester for flerspråklige personer i Norden. I vårt prosjekt vil vi følge med på, teste og og gi innspill til Verdensbiblioteket-prosjektet på hvordan tilgang og formidling av nye tjenester som følge av prosjekt, kan bli for flerspråklige barn.

Arbeidspakke 2: Utforske digitale fagressurser for barn

Bruk av, og tilgjengeligheten på fagressurser har endret seg i stor grad de siste årene. Bøker i seg selv er dessverre ofte fattige verktøy i formidling av et fagområde innen vitenskap, teknologi og realfag i sammenligning med kreative læringsopplegg og rike media som film, spill, nettressurser og fysiske aktiviteter. I prosjektet ønsker vi å ha fokus på å formidle selve fagkunnskapene. I arbeidspakke 2, skal vi utforske bruk av STEAM i de nye digitale løsningene som en form for læring. Som en del av vårt arbeid med demokratisering av teknologi vil vi undersøke de nyeste trendene

innen tech for barn og gjøre det vi finner tilgjengelig.

Tiltak i arbeidspakke 2:

STEAM står for Science, Technology, Engineering, Art, Maths (vitenskap, teknologi, ingeniørkunst, kunst og matte). Tanken bak STEAM er at disse kjernefagene skal være barnets byggesteiner til en dypere forståelse på hvordan disse områdene kan brukes i den virkelige verden (innen robotikk, datavitenskap og realfag) og samtidig kombinere læring og lek. Ressurser skal være i form av spill, nettsider og fysiske læringsopplegg skal presenteres, formidles og tas i bruk gjennom tektrallen og tekhyllen.

Tiltak 1: Tektrallen er en tralle med nødvendig utstyr som skal til for å enkelt kunne ha et opplegg med en klasse/gruppe barn i biblioteket. Utstyret kan f.eks være Osmo, Lego Boost, Lego Mindstorms, Arduino, Micro:bit, Makey Makey, Raspberry Pi, og Kano computer osv. som gjør at man enkelt kan legge til rette for en økt med tinkering, bygging og utforsking rundt et fagområde, og trilles ut på barneavdelingen når man skal ha et opplegg. Opplegget må ha et godt pedagogiske fundament, og være beskrevet på en måte som gjør at flere kan gjennomføre opplegget, gjerne sammen med fagpersoner innen emnet.

Tiltak 2: Tekhyllen skal bli en fast utstilling på barneavdelingen(e) med ulike ressurser fra Tek-trallen som barna enten kan låne hjem, eller laste ned/besøke på nett. Eksempel på hva som kan lastes ned eller utforskes hjemme er Scratch, App Inventor, osv. Utstillingen skal berikes med forhåndsbygget modeller, cover/bilder av e-medier og qr-koder med lenker. Innholdet kan også knyttes opp mot det som formidles i arbeidspakke 1.

Tiltak 3: Med Digitale Hyller har biblioteket mulighet til å lage interaktive utstillinger av bibliotekets digitale innhold for barn. Utstillingene kan bestå av et eller flere temaer, som finnes i samlingen av bibliotekets digitale materiale og fagressurser (f.eks. ebøker, spill, apper, Lego Mindstorm). Ved å peke på en bokforside, kan brukeren få opp beskrivelse av bokens innhold og plassering. Det er også mulig å lese anmeldelser og utdrag, se videoer med musikk og film og reservere innhold som er utlånt.

Gjennom å tilgjengeliggjøre ressurser både i det fysiske rom (barneavdelingen) og via digitalt (app/nettressurser/digitale hyller/Bookbites) skal vi gi en bred flate mot mange spennede ressurser som vil få opp utlånet og øke besøket, forbedre brukeropplevelsen til målgruppen og gjøre barn og foreldre oppmerksomme på gode lærerike digitale ressurser.

Tiltakene, aktivitetene og de digitale ressursene skal dokumenteres slik at andre bibliotek skal kunne komme igang med tilsvarende formidlingsopplegg.

Mulige samarbeidspartnere:

- Verdensbiblioteket
- Skoler og innføringsklasser
- Bookbites
- Senter for IKT i utdanningen
- Fagavdeling skole og oppvekst, Bergen kommune
- Ressurser innen ulike STEAM-fagområder
- Lær Kidsa Koding
- Digital Kultur på UiB
- Playwell.no
- Bergen senter for elektronisk kunst

Søker

Organisasjonsopplysninger

Organisasjonsnavn	Bergen Offentlige Bibliotek
-------------------	-----------------------------

Organisasjonsnummer	974 601 354
---------------------	-------------

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

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

Fornavn	Leikny Haga
---------	-------------

Etternavn	Indergaard
-----------	------------

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

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

Er institusjonens leder kontaktperson for prosjektet?	Nei
---	-----

Kontaktperson	
---------------	--

Fornavn	sh@bergenbibliotek.no
---------	-----------------------

Etternavn	Bolstad
-----------	---------

Telefon	92066683
E-post	sh@bergenbibliotek.no

Framdriftsplan

Prosjektet er	Ettårig
---------------	---------

Aktivitetsplan for prosjektet

Beskrivelse	Utvikle formidlingsopplegg
-------------	----------------------------

Aktivitetsperiode

Fra dato	01.09.2018
----------	------------

Til dato	01.01.2019
----------	------------

Beskrivelse	Gjennomføring AP 1: Formidle e-bøker, spill og apper
-------------	--

Aktivitetsperiode

Fra dato	01.01.2019
----------	------------

Til dato	01.09.2019
----------	------------

Beskrivelse	Gjennomføring AP 2: Formidle dig. og fysiske fagressurser
-------------	---

Aktivitetsperiode

Fra dato	01.03.2019
----------	------------

Til dato	01.09.2019
----------	------------

Beskrivelse	Utvikle tektrallen, tekhylla og digitale hyller
-------------	---

Aktivitetsperiode

Fra dato	01.11.2018
----------	------------

Til dato	01.03.2019
----------	------------

Andre opplysninger

Andre opplysninger/kommentarer om framdrifts-/aktivitetsplan	Tiltakene i prosjektet skal brukes både på hovedbiblioteket og på filialene
--	---

Budsjett

Søknadsbeløp fra Nasjonalbiblioteket	450 000
--------------------------------------	---------

Samarbeidspartnere

Har du samarbeidspartner(e)?	Nei
------------------------------	-----

Vedlegg

Vedlegg