

Afrapportering

Det Interaktive Børnebibliotek

Afrapportering til Udviklingspuljen for Folke- og Skolebiblioteker

Projekttitel: Det interaktive børnebibliotek J. nr. 212/2002-0015

Indsatsområde: Frie forsøg

Indhold

Indhold	2
Sammenfatning af projektet.....	3
Projektets formål.....	4
Projektets resultater	5
Projektresultaterne opfylder følgende succeskriterier:	6
Dokumentation for projektet	6
Projektets udviklede prototyper	6
Samarbejdet omkring projektet	7
Formidling af projektet	7
"FutureLab".....	7
Koncepter	7
Spredning	8
Styregruppen.....	8
Opfyldelse af projektmål.....	9
Redegørelse for projektets succeskriterier	9
Mindst 4 testscenarier i projektet opbygges i form af fysiske installationer og afprøves konkret i biblioteksrummet.....	9
Mindst en af de konkrete prototyper bliver gjort til genstand for kommerciel udnyttelse	9
Projektet præsenteres på en nordisk konference og mindst 2 seminarer afholdes i projektperioden for deltagere fra de danske folkebiblioteker og andre med interesse i børnekultur	10
Mindst 2 artikler skrives til internationale/nationale fagblade	11
Der etableres en hjemmeside for projektet med løbende information og nyhedsbreve ..	12
En kvalitativ deltagerundersøgelse gennemføres, med fokus på de deltagende bibliotekers udbytte af deltagelse i projektet	12
Redegørelse for projektets målopfyldelse	13
Et koncept til et interaktivt børnebibliotek, der kan bruges både i hel og fragmenteret form af folkebibliotekerne og andre børnekulturelle interessenter.....	13
At den afsluttende rapport og de i projektet udviklede fysiske installationer er brugbare, så projektet giver afkast i fremtidige børnebiblioteker i de danske folkebiblioteker.....	13
At der foregår løbende videnspredning til folkebibliotekerne i hele projektperioden.	14
Organisation	15
Økonomi	16
Bilag.....	16

Sammenfatning af projektet

Konklusion

Projektet Det interaktive børnebibliotek har arbejdet med radikal innovation af bibliotekernes tilbud til børn. Projektets udfordring var at undersøge mulighederne for udvikling af biblioteksrummet og elementer i rummet med afsæt i bibliotekets værdier: læsning, læring, oplevelse, inspiration, leg, samtale og mødested med brugeren i centrum. Projektet har udviklet ideer til nye teknologier, som kan understøtte disse værdier og nye billeder på et bibliotek, hvor børnene kan kommunikere interaktivt med rum og elementer i biblioteket.

Projektet har undersøgt hvordan fremtidens interaktive børnebibliotek bedst støtter børns læreprocesser og informationskompetencer, både i forhold til grupper og individer. Hvilke nye elektroniske hjælpemidler kan etableres? Hvilke fornyelsesprocesser skal de fysiske rum igennem? Hvilke roller skal børnebiblioteket indtage i fremtidens samfund? I hvilken retning skal den bibliotekariske rolle udvikle sig på børneområdet?

Professionel inddragelse af børnene som brugere i designprocesser resulterede i helt nye ideer til prototyper og gav værdifulde bidrag til bibliotekets viden om børnenes mediekultur og biblioteksbehov. Brugerne – børn i alderen 9 til 14 år – viste sig utroligt interesserede i udviklingen af projektets prototyper. Børnene bidrog med ideer, feedback og unik indsigt i børnenes mediekultur, som projektet ikke kunne have opnået på andre måder.

Børn og unge er ivrige efter at blive involveret og de deler gerne deres visioner og ideer. Når man arbejder med brugerdreven innovation skal man løbende holde brugerne orienteret om udviklingen. Det er afgørende, at brugernes deltagelse anerkendes og løbende præsenteres for resultaterne af deres indsats. Det gælder ikke mindst, når brugerne er børn og unge.

Projektets prototyper StorySurfer, BibPhone og I-Land har både som artefakter og visuel fremstilling, fungeret som katalysatorer for samspil mellem brugere og bibliotekspersonale og dialog og samspil brugerne imellem. Prototype-installationerne har provokeret nye ideer om biblioteksrummet – hvad det kan bruges til, hvordan brugerne agerer i rummet og **hvordan bibliotekaren udspiller sine roller som formidler**, mediator og igangsætter af nye aktiviteter.

Installationerne flyttede brugernes og bibliotekarernes fokus markant fra den traditionelle dialog omkring børnelitteratur til fælles udforskning og lærende dialog om de nye teknologiers indhold og anvendelse.

”Overordnet set bør den professionelle betjening tage afsæt i medieteknologiens digitalisering med mulighed for øget, teknologisk konvergens og udtryksmæssig multimedialitet”

(Børnebiblioteket som læringsrum : kultur, kommunikation og transformation / Kirsten Drotner, Heidi Jørgensen og Lotte Nyboe.)

Projektet og prototyperne har bidraget til udvikling af børnebiblioteksrummet **til at understøtte børns multimodale læringsprocesser** ikke kun i den statiske øjebliksudvikling men i den løbende udvikling gennem mødet med biblioteket og bibliotekaren..

Projektet fungerede som testlaboratorium for hvordan **biblioteksrummet** kan transformeres fra et sted, hvor brugeren søger svar og finder information, til et sted hvor børnene forundres og finder spørgsmål og personalet igangsætter og faciliterer børnenes multimodale læreprocesser.

Projektet har skabt et **mangfoldigt og tværfagligt udviklingsmiljø af forskere, bibliotekarer og brugere** og har involveret mere end 35 specialister og 80 børn.

Projektet har bevist, at åbent og innovativt samarbejde med deltagelse af forskere fra forskellige fagligheder og folkebiblioteker af forskellig størrelse er indsatsen værd.

Mangfoldighed i ideer, interesser, uddannelsesmæssig faglighed og alder viste sig at være en optimal smeltedigel for fantastisk kreativitet og usædvanlig ideudvikling.

Formidling af viden og ideer om fremtidens bibliotekstilbud til børn

Interessen for projektets visioner, prototyper og koncepter om fremtidens bibliotekstilbud til børn har været overvældende, både nationalt og internationalt. Det samme gælder projektets forskningsmæssige resultater. Interactive Spaces / IT Katrinebjerg har bidraget til projektet med forskning vedr. brugerinteraktion, design og pervasive computing og Syddansk Universitet / Institut for Litteratur, Kultur og Medier vedr. børn og unges mediekultur. Endelig har Bente Buchhave bidraget med en opsamling af projektets biblioteksfaglige perspektiver og strategier i en rapport.

Den forskningsbaserede viden vil sammen med den praksisorienterede biblioteksfaglige viden, som er genereret i projektet, kunne udnyttes til fortsat faglig udvikling og innovation af bibliotekstilbud til børn.

Projektets formål

Projektet har taget udgangspunkt i børns behov, egen-kultur og kulturelle oplevelser. Formål med projektet har været at skabe et koncept for indretning af fremtidens interaktive børnebibliotek, hvor det virtuelle skulle forenes med det fysiske. Målet har været, at børns behov for oplevelsesområder, lærings- og arrangementsarealer, sanseoplevelser og trang til fysisk aktivitet skulle imødekommes. Projektet har haft fokus på bibliotekets traditionelle rolle som stedet, hvor børn kan samle information og blive understøttet i læreprocesser, forstået i bred forstand, samt få oplevelser og sociale behov opfyldt.

Projektet har kombineret forskning med udvikling, design og afprøvning af børns udnyttelse af interaktive tilbud i børnebiblioteksregi. Projektet har været baseret på et tværfagligt forsknings- og udviklingssamarbejde mellem ISIS Katrinebjerg (ISIS), Syddansk Universitet (SDU), BCI Eurobib (BCI), Århus Kommunes Biblioteker (ÅKB) samt folkebibliotekerne i Hjørring, Frederikshavn, Vejle, Silkeborg og Odder.

Projektets resultater

De konkrete resultater af det tværfaglige samarbejde har bidraget til at rejse diskussioner om, hvilke interaktive muligheder børnebiblioteker vil kunne udvikle, og hvordan børns behov kan understøttes, både i forbindelse med indretning af nye biblioteksbyggerier og ved ændret indretning af eksisterende bygninger.

Projektresultaterne opfylder følgende succeskriterier:

- Opbygning af mindst 4 testscenarier i form af fysiske installationer, som afprøves konkret i biblioteksrummet
- Mindst en af de konkrete prototyper bliver gjort til genstand for kommerciel udnyttelse
- Præsentation af projektet på nordisk konference og mindst 2 seminarer i projektperioden
- Mindst 2 faglige artikler til internationale/nationale fagblade
- Hjemmeside med projektinformation
- Et koncept til et interaktivt børnebibliotek, der kan bruges både i hel og fragmenteret form
- Afsluttende rapport og at de i projektet udviklede fysiske installationer er brugbare, så projektet giver afkast i fremtidige børnebiblioteker i de danske folkebiblioteker
- Løbende vidensspredning til folkebibliotekerne i hele projektperioden
- En kvalitativ deltagerundersøgelse med fokus på de deltagende bibliotekers udbytte af deltagelse i projektet er erstattet af et "futurelab".

Dokumentation for projektet

I projektets regi er der udarbejdet følgende rapporter og dokumentationer:

- Børnebiblioteket som læringsrum: kultur, kommunikation og transformation /Af Kirsten Drotner, Heidi Jørgensen og Lotte Nyboe, Center for Børne- og Ungdomsmedier, 2006
<http://www.aakb.dk/graphics/portal/bibliotekerne/laeringsrum-web.pdf>
- Transformationer – ny ladning af børnebiblioteket/ Af Bente Buchhave, 2006
<http://www.aakb.dk/graphics/portal/bibliotekerne/transformationer-web.pdf>
- Inspiration - Strategies and Prototypes for the Future -
Abstract from The Children's Interactive Library Project 2004-2006/
red Jannik Mulvad, Knud Schulz og Lotte Duwe Nielsen, 2007
<http://www.aakb.dk/graphics/portal/bibliotekerne/Prototypesforthefuture-web.pdf>

Projektets udviklede prototyper

I projektet er der udviklet idéer til seks prototyper:

- SturySurfer – Browsing med kroppen
- BibPhonen – Tal til bogen, og bogen taler til dig
- Reol slider – Visualisering af hvad en reol indeholder
- Bib Profil - Personlige biblioteksprofiler til opsamling af livs lang læring
- Ægget – Rum i rummet
- I-land – Et interaktivt lokalhistorisk læringsbord

Tre af idéerne er udviklet som prototyper der er testet i forskellige biblioteker:

- StorySurfer er testet på Odder Bibliotek og Hovedbiblioteket i Århus
- BibPhonen er testet som prototype på Silkeborg Bibliotek og Hovedbiblioteket i Århus
- I-Land er blevet til en fast installation i Hovedbiblioteket i Århus

Alle prototypeidéer er dokumenteret på hjemmesiden

(www.aakb.dk/detinteraktivebornebibliotek.dk) med tekst, billeder og video samt yderligere beskrevet i publikationen "Inspiration - Strategies and Prototypes for the Future Abstract from The Children's Interactive Library Project 2004-2006"

Samarbejdet omkring projektet

Samarbejdet på tværs af forskning og biblioteker har resulteret i nye, kreative idéer til koncepter, prototyper og udviklingsmetoder, som ikke tidligere har været brugt eller set i biblioteksverdenen, og ikke ville have været mulig hvis det brede samarbejde ikke havde været tilstede. Dette bekræftes af konklusioner og anbefalinger i de skriftlige rapporter fra Bente Buchhave og Kirsten Drotner, som fremhæver samarbejdsformen og projektets stillingtagen til børn/unge som brugere og medudviklere.

Formidling af projektet

"FutureLab"

I forbindelse med seminar 2. maj 2006 blev der afholdt et "futurelab", hvor de 100 deltagende bibliotekarere og skolebibliotekarere på baggrund af projektets ideer, prototyper og interaktive elementer gav bud på hvordan de ser fremtiden tegne sig for børnebiblioteket. En opsamling findes i Bente Buchhaves rapport.

Koncepter

Fragmenter til koncept for indretning af fremtidens interaktive børnebibliotek med konkrete installationer er beskrevet i *Inspiration - Strategies and Prototypes for the Future Abstract from The Children's Interactive Library Project 2004-2006* Formålet med publikationen *Inspiration - Strategies and Prototypes for the Future Abstract from The Children's Interactive Library Project 2004-2006* samt de afholdte seminarer, har været at inspirere til innovation af børnebibliotekerne, samt bidrage med oplæg der kan være med til at fremme udviklingen af børnebiblioteket på lokalt plan. Et samlet indretningskoncept foreligger ikke, men *Inspiration - Strategies and Prototypes for the Future Abstract from The Children's Interactive Library Project 2004-2006* viser et udvalg af installationer der kan være bestanddele i et fremtidigt interaktivt børnebibliotek. Installationerne er en visualisering af udviklingsretninger inden for

- børns behov for multimodale og sociale læringsmiljøer
- ITK og design

- formidling og kompetencer i børnebiblioteket

I et fremtidsperspektiv kan de udviklede idéer og prototyper udfoldes i større målestok, så de bidrager til helhedstænkning om indretning af rum og miljøer, der understøtter og motiverer børns læring og muligheder i biblioteket.

Spredning

Projektet har bidraget til debatten om innovation af børnebibliotekets formidling med ideudvikling, designprocesser med inddragelse af børn og gennem udvikling af prototyper og nye eksempler på, hvad fremtidens interaktive børnebibliotek kan indeholde.

Projektet har bidraget til den strategiske og faglige debat om og afklaring af hvordan og i hvilke retninger børnebiblioteket kan udvikles med fokus på både biblioteksstrategi, inddragelse af børn i designprocessen og tværfagligt netværk.

Diskussionerne er iværksat ved præsentationer for faglige studiebesøg i Århus, ved projektets temamøder, seminar og konferencer samt ved oplæg for skole – og børnebibliotekarere i Danmark, Sverige, Norge samt en IFLA-prækonference og England.

Styregruppen

Styregruppen har været sammensat af ledelsesrepræsentanter fra de seks folkebiblioteker i projektets følgegruppe:

Carsten Winther, Hjørring Bibliotek

Morten Fogh/Lone Knakkegaard, Vejle Bibliotek

Peter Birk/Lars Bornæs, Silkeborg Bibliotek

Gitte Hehling, Odder Bibliotek

Knud Schulz, Århus Kommunes Biblioteker

Styregruppen har fulgt projektet og truffet beslutninger omkring de overordnede rammer for projektet. Styregruppen har valgt, at afrapporteringen sker gennem denne rapport, som styregruppen står bag. For at sikre stor frihed i delrapporterne har styregruppen valgt ikke at forholde sig til disse i detaljeret form. Styregruppen ser mange perspektiver i de to rapporter, der kan arbejdes med i fremtiden.

Samarbejdet med forskningsinstitutionerne i projektet har været motiverende og kompetenceudviklende for de deltagende biblioteker. Inddragelsen af brugerne direkte i designprocesserne har været krævende og bidrager til at validere og kvalitetssikre produkterne. Inddragelse af børnebibliotekets brugere anbefales som udviklingsmetode for bibliotekernes fortsatte innovation.

Mere information om projektet kan fås hos:

Projektleder: Jannik Mulvad, tlf. 8940 9209, jmu@bib.aarhus.dk

Opfyldelse af projektmål

Redegørelse for projektets succeskriterier

I det følgende er projektets resultater sat i forhold til de succeskriterier, som blev fremsat i projektansøgningen:

Mindst 4 testscenarier i projektet opbygges i form af fysiske installationer og afprøves konkret i biblioteksrummet

Projektet har i samarbejde med børn og de øvrige projektpartnere beskrevet og videoprototyperet følgende installationer:

I projektet er der udviklet idéer til seks prototyper:

- StorySurfer – Browsing med kroppen som "mus"
- BibPhonen – Tal til bogen, og bogen taler til dig
- Reol slider – Visualisering af hvad en reol indeholder
- Bib Profil - Personlige biblioteksprofiler til opsamling af livslang læring
- Ægget – Rum i rummet
- I-land – Et interaktivt lokalhistorisk læringsbord

Tre af idéerne er udviklet som prototyper der er testet i forskellige biblioteker:

- StorySurfer er testet på Odder Bibliotek og Hovedbiblioteket i Århus
- BibPhonen er testet som prototype på Silkeborg Bibliotek og Hovedbiblioteket i Århus
- I-Land er blevet til en fast installation i Hovedbiblioteket i Århus

Alle prototypeidéer er dokumenteret på hjemmesiden

(www.aakb.dk/detinteraktivebornebibliotek.dk) med tekst, billeder og video samt yderligere beskrevet i "Inspiration - Strategies and Prototypes for the Future Abstract from The Children's Interactive Library Project 2004-2006".

Realiseringsarbejdet var meget omfattende og i stedet for at udvælge en fjerde idé til realisering, blev der arrangeret en interaktiv udstilling 24. april – 6 maj 2006. På udstillingen blev mere end 30 installationer og prototyper fra ind- og udland præsenteret og testet til inspiration for fagfolk og brugere.

Mindst en af de konkrete prototyper bliver gjort til genstand for kommerciel udnyttelse

BCI har ud fra idéer og erfaringer i projektet omsat det interaktive bord, der indgik i StorySurfer, til et "realistisk" industridesign. Produktet er dog ikke sat i produktion.

Storysurfers interaktive gulv er i forbindelse med renoveringen af Møllevangsskolen i Århus videreudviklet til en vidensbrønd, der er installeret i skolens fællesrum.

Se: <http://www.katrinebjerg.net/nyhedsbrev/06/maj/Vidensbronde.htm>

I-Land er omsat til et produkt, der kan købes og tilpasses det konkrete anvendelsesbehov i samarbejde med firmaet Cordura. Hovedbibliotekets I-land er udviklet med afsæt i første, mindre prototype, som blev udviklet til Åby Bibliotek i 2005.

Se: http://www.cordura.dk/sider/downloads/iland_dansk_web.pdf

Projektet præsenteres på en nordisk konference og mindst 2 seminarer afholdes i projektperioden for deltagere fra de danske folkebiblioteker og andre med interesse i børnekultur

Selektiv liste over præsentationer:

- 30. september 2004 Frederikshavn:
Oplæg af Jannik Mulvad, i forbindelse med det af Biblioteksstyrelsen støttede netværkssamarbejde under overskriften "Det fysiske bibliotek og nye formidlingsformer".
- December 2004 Århus:
Oplæg af Ole Lehrmann Madsen, professor i datalogi og direktør for Alexandra Instituttet A/S. På "Summit05 Brugerdreven innovation" <http://www.summit05.dk/>
- 14. juni 2004 Århus:
Oplæg af Jannik Mulvad, på "Halmstad Konferencen i Århus" ved den internationale konference Transformations – The Library in Progress.
<http://presentations.aakb.dk/transformationer/Workshop2InteractionsTheChildrensLibrary-Mulvad.ppt>
- 7. samt 13. juni 2005 Århus:
Oplæg af Jannik Mulvad, to seminarer på Hovedbiblioteket Århus, med deltagelse af 200 danske og Nordiske bibliotekarere og andre interesserede i arkitektur og børnekultur. Program og oplæg findes på: <http://www.aakb.dk/sw63620.asp>
- 2005 BF fagligt landsmøde på de 7øer:
Oplæg af Peter Gall Krogh, arkitekt MAA og lektor ved Arkitektskolen i Århus
- 16. november 2005 Malmö Stadsbibliotek:
Oplæg af Jannik Mulvad i forbindelse med en temadag om børnebiblioteket.
- 8. maj. 2006 University of Warwick England:
Oplæg af Jannik Mulvad i forbindelse med "The Society of Chief Librarians, Annual Residential Seminar" - Leadership and Innovation
- Juni 2006 San José, Phoenix og Charlotte, USA:
Projektet præsenteret for ledelsesgrupper af Knud Schulz

- 20. september 2006 Aabenraa:
Oplæg af Jannik Mulvad ved "Skolebibliotekarernes dag 2006" under emnet fremtidens skolebibliotek.
- 13. oktober 2006 Göteborg:
Oplæg af Jannik Mulvad ved BIBSAM - Från streckkod till chips - om RFID-tillämpningar i dagens bibliotek.
- Desuden er der givet mindst 30 præsentationer for gæster på Hovedbiblioteket under hele projektperioden.

I forbindelse med projektets afslutning blev der afholdt et nordisk seminar 2. maj 2006 samt en International conference 5.-6. maj 2006 i Århus. I alt deltog 240 personer ved de to arrangementer. Program for dagene og oplæg kan findes på hjemmesiden.

Seminar: <http://www.aakb.dk/sw83911.asp>

Konference: <http://www.aakb.dk/sw83748.asp>

Mindst 2 artikler skrives til internationale / nationale fagblade

Udvalgte artikler på web og tryk

Niegaard, Hellen:

Fremtidens interaktive børnebibliotek udstillet og debatteret i Århus.

Danmarks Biblioteker, 2006, nr. 5

<http://www.danmarksbiblioteker.dk/Default.aspx?ID=4026>

Niegaard, Hellen:

Godt gået Århus!

Danmarks Biblioteker, 2004, nr. 6

<http://www.danmarksbiblioteker.dk/Default.aspx?ID=2646>

2020 Mars Express

<http://www.2020marsexpress.se/default.asp?siteid=1&sidid=392>

Rise, Nina:

Fremtidens interaktive børnebibliotek

Bibliotekspressen, 2006, nr. 10, side 16

Krogh, Peter Gall:

Story Surfer – en søgemaskine, der taler til flere sanser

<http://design.emu.dk/artik/06/24-storysurfer.html>

Mulvad, Jannik:

The interactive children's library – strategies and prototypes for the future

Scandinavian Public Library Quarterly 2006.3

Grønbæk, Kaj:

It og læring i bevægelse (om vidensbrønd)

Designværkstedet, 5. september 2006

<http://design.emu.dk/artik/06/36-bevaegelse.html>

Der henvises til projektets hjemmeside for en fuldstændig referenceliste.

Der etableres en hjemmeside for projektet med løbende information og nyhedsbreve

Projektets hjemmeside er løbende opdateret. Baggrundsinformation og nyheder om seminarer, temadage og konferencer blev publiceret. Resultater af projektet blev publiceret i takt med afholdelsen af diverse arrangementer, fordi forskningsinstitutionerne skulle have mulighed for at publicere resultater først via de faglige forskningsmedier.

Projektet har desuden etableret en blog med oplæg fra projektseminarer og konference:

<http://www.interactivechildren.blogspot.com/>

En kvalitativ deltagerundersøgelse gennemføres, med fokus på de deltagende bibliotekers udbytte af deltagelse i projektet

Under projektet er de deltagende biblioteker blevet inddraget i den indledende idé-udvikling på installationerne. De to installationer, som er omsat til fysiske prototyper, er testet på Odder og Silkeborg Bibliotek samt Hovedbiblioteket Århus. De tekniske vanskeligheder med at teste storysurfer på Odder Bibliotek medførte, at prototypen blev pakket ned igen uden nogensinde at virke. Testen af BibPhonen på Silkeborg Bibliotek blev gennemført med stor succes, hvor biblioteksmedarbejderne selv opfandt nye måder at anvende installationen på. Det var et godt eksempel på, at et tæt samarbejde mellem udviklere, brugere og bibliotek er givtigt, da såvel ejerskab som motivation for at lægge ideer og tid i projektet øges.

Styregruppen har drøftet de deltagende bibliotekers udbytte af projektet. Deltagelsen har givet bibliotekerne inspiration, selvom det ikke altid har været muligt for alle biblioteker at prioritere deltagelse i fuldt omfang.

Det har været meget værdifuldt for projektet, at både små og store biblioteker har bidraget med forskellige ideer, kompetencer og perspektiver.

Redegørelse for projektets målopfyldelse

Et koncept til et interaktivt børnebibliotek, der kan bruges både i hel og fragmenteret form af folkebibliotekerne og andre børnekulturelle interesse-

Bente Buchhaves rapport "Transformationer – ny ladning af børnebiblioteket" og "Inspiration - Strategies and Prototypes for the Future Abstract from The Children's Interactive Library Project 2004-2006" udgør til sammen en redegørelse for koncepter og udvikling af "det interaktive børnebibliotek". Bente Buchhaves rapport fokuserer på det strategiske, det politiske, det idemæssige og metodiske, mens Inspiration - Strategies and Prototypes for the Future Abstract from The Children's Interactive Library Project 2004-2006 på det konkrete niveau formidler komponenter, som kan indgå i fremtidens børnebiblioteker.

De tre fysiske prototyper indeholder teknologier, der muliggør en legende, social og intuitiv formidling af børnebibliotekets mest centrale indholdselementer. StorySurfer og BibPhonen, der dels viser en anden måde at finde litteratur på og dels giver en form for anmelderfunktion "tal til bogen og bogen taler til dig". I-land formidler lokalhistorie for børn via billeder, lyd og film. Videntilegnelse og oplevelsen af bordet forudsætter samarbejde mellem bordets brugere.

Den interaktive udstilling, afholdt maj 2006 på Hovedbiblioteket, var det mest konkrete bud på et fremtidigt børnebibliotek. Mere end 30 installationer, der på hver sin måde gav indgange til viden, leg, læring og kommunikation og væren i biblioteket, blev vist præsenteret og afprøvet. Udstillingens installationer er beskrevet i "Inspiration - Strategies and Prototypes for the Future -Abstract from The Children's Interactive Library Project 2004-2006".

At den afsluttende rapport og de i projektet udviklede fysiske installationer er brugbare, så projektet giver afkast i fremtidige børnebiblioteker i de danske folkebiblioteker.

De konkrete installationer har vist måder hvorpå avanceret teknologi kan anvendes til at omsætte information til viden. Som Kirsten Drotner formulerer det: *Viden er mening, der skabes via kommunikation, dvs. information omsættes først til viden, idet den kan deles med og forstås af andre i bestemte sammenhænge.* Det er tvivlsomt, om de konkrete installationer vil finde almen anvendelse i danske børnebiblioteker, dertil er teknikkerne for dyre og for ustabile. Enkelte kan dog let implementeres: yellow arrows, infogalleri, puzzle-bord med cd-afspiller og dome, "Tøjvask" af Kassandra Wellendorff, garage-band og digitalt billedværksted. Skrot-læse-dyrene, som er lavpraktiske kunstinstallationer, er på turne til børnebibliotekerne i det tidligere Århus Amt.

Desuden har projektet udviklet metoder og givet erfaringer, især inden for netværkssamarbejde og involvering af brugerne i designprocesserne.

At der foregår løbende videnspredning til folkebibliotekerne i hele projektperioden.

Hjemmesiden er løbende blevet opdateret og en lang række større arrangementer er blevet afholdt omkring projektet eller hvor projektet er blevet præsenteret. Derudover har Hovedbiblioteket taget mod alle de henvendelser der er indkommet, hvor andre biblioteker har været interesseret i at blive præsenteret for projektet. (se listen over oplæg under succeskriterier, pkt. 3)

Organisation

For at sikre at Biblioteksstyrelsens tilskud til projektet ikke blev sammenblandet med ressourcer fra private virksomheder, har projekt Det Interaktive Børnebibliotek været opdelt i to separate organisationer med selvstændige projektledere med adskilte budgetter.

På ISIS-Katrinebjerg har der været etableret en organisation, som har omfattet vidensressourcer og markedsorienterede virksomhed. Peter Krogh Gall har fungeret som projektleder for denne del af projektet.

I biblioteksregi har der været knyttet ressourcer til projektet fra en række danske biblioteker, Syddansk Universitet, konsulent Bente Buchhave, Biblioteksstyrelsen og Århus Kommunes Biblioteker. Jannik Mulvad har fungeret som projektleder for denne del af organisationen.

De to projektorganiseringer har haft egne styregrupper.

De to projektledere har i fællesskab koordineret og sikret fremdrift i projektopgaverne.

For at indhente erfaringer, udvikle idéer og kvalificere projektet har følgende deltaget i følgegruppen for biblioteksprojektet:

Jim Højbjerg	Vejle Bibliotek
Lars Bornæs	Silkeborg Bibliotek
Jørgen Beck	Silkeborg Bibliotek
Gitte Heling	Odder Bibliotek
Tone Lunden	Hjørring Bibliotek
Iben Madsen-Østerbye	Århus Kommunes Biblioteker
Anne Stæger	Århus Kommunes Biblioteker

To gange i projektforsløbet har der været afholdt fællesinspirations- og idémøder for deltagerne i begge projektgrupper, styregrupperne, følgegrupper, kommercielle partnere og forskere.

Alle projekter med rod i Hovedbiblioteket Århus er bygget op med en projektejer (overordner ansvar), en projektleder med en projektgruppe (driften af projektet). Dette ligner den gængse organisering af projekter i andre projektorganisationer. Hovedbiblioteket har siden 2003 arbejdet med porteføljestyring af udviklingsprojekter. Dette sker for at optimere sammenhængen med bibliotekets langsigtede strategi og for at optimere projekterne læring, både med hensyn til indhold og projektmetoder. Porteføljesekretariatet faciliterer samarbejde og læring på tværs af projekterne på Hovedbiblioteket. I samarbejde med projektledere og projekt ejere skal Porteføljesekretariatet sikre, at relevant læring fra projekterne synliggøres. Marie Østergård var porteføljekonsulent for Det interaktive Børnebibliotek 2003-2005 og Lotte Duwe Nielsen var porteføljekonsulent for projektet 2005-2006.

Økonomi

Revideret regnskab er fremsendt til Biblioteksstyrelsen.

Bilag

Børnebiblioteket som læringsrum : kultur, kommunikation og transformation / Kirsten Drotner, Heidi Jørgensen og Lotte Nyboe.

- Århus : Århus Kommunes Biblioteker, 2006. - 81 sider : ill. i sort/hvid
<http://www.aakb.dk/graphics/portal/bibliotekerne/laeringsrum-web.pdf>

Bente Buchhave

Transformationer : ny ladning af børnebiblioteket : perspektivering af "Det interaktive Børnebibliotek" ved Århus Kommunes Biblioteker, august 2006 / Bente Buchhave.

- Århus : Århus Kommunes Biblioteker, 2006. - 25 sider
<http://www.aakb.dk/graphics/portal/bibliotekerne/transformationer-web.pdf>

Inspiration - Strategies and Prototypes for the Future: Abstract from The Children's Interactive Library Project 2004-2006 /Red Jannik Mulvad et al

- Århus : Århus Kommunes Biblioteker, 2006.
<http://www.aakb.dk/graphics/portal/bibliotekerne/Prototypesforthefuture-web.pdf>

Bilagene er tilgængelige på <http://www.aakb.dk/sw4120.asp>

Århus den 19. marts 2007

Chef for Hovedbiblioteket Århus
Knud Schulz

Projektleder
Jannik Mulvad