

Det interaktive børnebibliotek

Ansøgning om tilskud fra Udviklingspuljen for folke- og skolebiblioteker under indsatsområdet frie forsøg.

Biblioteksstyrelsen
Nyhavn 31 E
1051 København K.

Ansøger

Århus Kommunes Biblioteker

Møllegade 1

8000 Århus C

Tlf.: 89 409200

Fax: 89 409393

Biblioteks nr. 775100

E-mail: bfor@bib.aarhus.dk

Hjemmesideadresse: www.aakb.dk

Projektansvarlig og økonomisk/juridisk ansvarlig: Stadsbibliotekar Rolf Hapel

Resume af projektet:

I et utraditionelt tværfagligt forsknings- og udviklingssamarbejde mellem ISIS Katrinebjerg, Syddansk Universitet, BCI og de deltagende biblioteker vil projektet udvikle systematisk forskning og indsamle empirisk viden om børns udnyttelse af interaktive virkemidler i børnebiblioteksregi. Udviklingen vil ske med afsæt i børns behov, egenkultur og kulturelle oplevelser. Denne forskning bruges til at skabe et koncept for indretning af fremtidens interaktive børnebibliotek, hvor IT-redskaber, baseret på pervasive computing (IT-i-alt), bredbånd, 3-d visualisering og interaktivitet er midler der forener det virtuelle med det fysiske. Målet er at børns behov for oplevelsesområder, lærings- og arrangementsarealer, sanseoplevelser og trang til fysisk aktivitet imødekommes. Formålet med biblioteket skal til stadighed være i fokus og således være stedet, hvor børn kan samle information, der kan være medvirkende til at understøtte deres kulturelle og demokratiske plads i samfundet.

De konkrete resultater af det tværfaglige samarbejde skal kunne anvendes samlet, til indretning af nye biblioteksbyggerier eller enkeltvis som udviklingselementer i eksisterende bygninger. Elementerne skal kunne anvendes af børnebiblioteker og andre børnekulturelle institutioner. Projektet søger penge til den biblioteksspecifikke del i projektet, som skal sikre udnyttelsen af de netværkende bibliotekers viden og kompetencer og danne grundlag for videndeling og videnoverførsel både i biblioteksvæsenet og i det tværfaglige samarbejds miljø.

Baggrund

I forbindelse med etableringen af Forskerparken på Katrinebjerg blev Århus for alvor sat på det IT-udviklingsmæssige landkort. Over en fireårig projektperiode har ISIS Katrinebjerg fået bevilliget 65 mio. kr. til at drive grundforskning på højt internationalt niveau. Følgende kerneområder er blevet udpeget:

- Interaktive bygninger, rum og byrum
- Pervasive healthcare
- Softwareudvikling

Inden for det første udviklingsområde er der blevet konkretiseret forskellige projekter. Et af disse projekter er "Det Interaktive Børnebibliotek".

Projekterne på Katrinebjerg er forskningsmæssigt forbundne, så der skabes videnoverførsel fra et projekt til det næste for på den måde at skabe det bedst mulige udgangspunkt for forskning og empiriske forsøg. (Se bilag 7 Projektmatrix). Det er blandt andet denne videnoverførsel, der gør dette projekt unikt både i bibliotekssammenhæng og forskningsmæssigt.

Center for Børne- og Ungdomsmedier ved Syddansk Universitet (SDU) har siden sin start i 1994 samlet forskningsmæssig ekspertise inden for feltet børn, unge og medier. SDU skal stå for at skabe rammerne for den forskningsmæssige kontekst vedr. børn og medier.

Projektets vision

At skabe et innovativt koncept for indretning af fremtidens interaktive børnebibliotek i en utraditionel og ambitiøs samarbejdsrelation mellem biblioteker, forskningsinstitutter og erhvervsliv. Det er projektets vision at få del i den videnoverførsel, der sker i matrixen mellem projekterne på ISIS Katrinebjerg og bruge den aktivt i udviklingen af "Det Interaktive Børnebibliotek". Projektet vil undersøge og teste de muligheder, som pervasive computing og interaktivitet skaber for udviklingen af et fremtidigt børnebibliotek i et tæt samarbejde mellem biblioteks- og forskningsmiljø.

Konceptet og resultaterne af dette forskningsprojekt vil kunne bruges nationalt i de danske folkebiblioteker og blandt børnekulturelle interessenter. I kraft af ISIS Katrinebjergs og Syddansk Universitets status som internationalt estimerede forskningsmiljøer vil den genererede viden også være relevant på internationalt niveau.

Projektets formål

Formålet er både at nytænke og udnytte eksisterende viden i de mest visionære folkebiblioteker på børneområdet for at kombinere denne med de forskningsmæssige muligheder, der eksisterer i ISIS Katrinebjerg og den herfra genererede viden.

I summen af deltagernes visioner og viden ligger det værdigods og de udviklingsmuligheder, der er nødvendige for at skabe et velfunderet projekt, der kan udforske og udnytte de tekniske muligheder indenfor pervasive computing i børnebiblioteksregi. Formålet er at gøre den i projektet akkumulerede viden og erfaring tilgængelig for folkebibliotekerne og dermed hæve niveauet og ambitionerne om et fremtidigt interaktivt børnebibliotek.

De deltagende folkebibliotekers opgave bliver at danne værdigrundlag for forsøgene, skabe indhold i de tekniske løsninger, opstille muligheder for at foretage den empiri, der er essentiel for projektet og sikre videnspredningen til det danske folkebiblioteksvæsen.

Center for Børne- og Ungdomsmedier ved Syddansk Universitet skal sikre en forskningsmæssig børnekulturel dimension på projektet.

Perspektiv

Man kan forestille sig et børnebibliotek, hvor børnenes bevægelser vil aktivere rum og elementer i biblioteket. Hvor fantasien stimuleres af lyd, (ord)billeder og lys. Samtidig skal det være muligt i afsondrethed at fordybe sig. Hvordan skabes en fysisk og visuel fornemmelse af ude og inde – af alene og i fællesskab? Der kan være installationer, hvor børn ved at føle og berøre kan besvare spørgsmål og fremkalde lys-, lyd- eller bevægelsesreaktioner i rummet. Der kan være interaktive programmer indbygget i installationer, så børn kan kommunikere med dem og fremme barnets

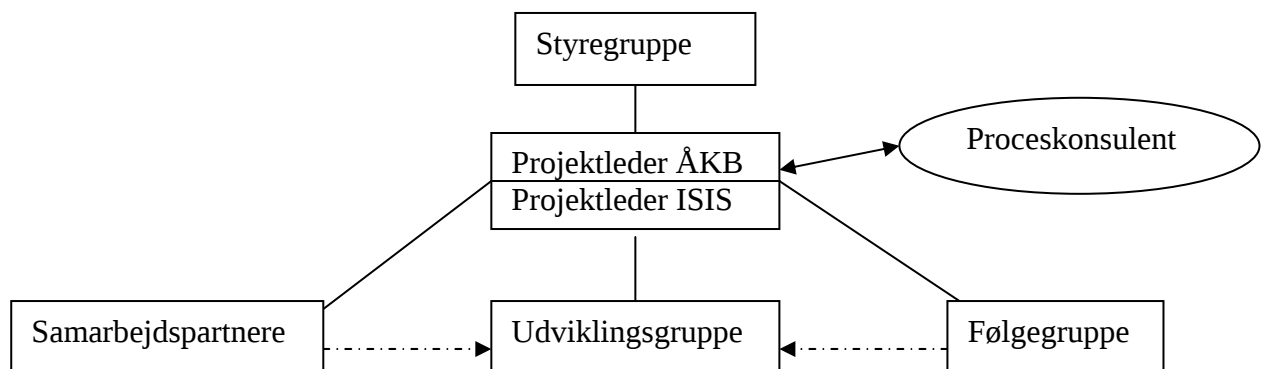
interesse for at afkode symboler, billeder og tekst. Barnets kommunikation med biblioteket, med materialerne, med rummet og med andre børn visualiseres og interaktiveres.

I projektet sættes der fokus på, 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?

Det udviklede koncept vil kunne udnyttes af biblioteker i fremtiden – både nationalt og internationalt. På grund af det forskningsmæssige niveau i projektet vil det desuden være interessant for anden børnekulturel forskning. Den opbyggede videnoverførsel i projektet vil således også kunne genereres ud fra projektet og ind i nye.

Organisationsplan

Den overordnede projektskitse over biblioteksdelen af Det Interaktive Børnebibliotek er som nedenfor skitseret. (*Se uddybende bilag 3 - organisationsplan*).



Som tydeliggjort i budgettet (*se bilag 4 - budget*) deltager ISIS Katrinebjerg for egne midler og der søges derfor udelukkende til biblioteksdimensionen i projektet, inkl. videnspredning til andre danske folkebiblioteker.

Faser (*se bilag 2 aktivitetsplan*)

Fase 1: Ideudvikling med deltagelse af følgegruppe og samarbejdspartnere.

Fase 2: Udvikling af artefakter og prototyper på grundlag af de i fase 1 udviklede ideer.

Rekruttering af børn til testpaneler.

Fase 3: Aftestning (testresultater logføres) og videnopsamling af konkrete møder mellem interaktive prototyper/miljøer og børnebibliotekets brugergrupper.

Fase 4: Afrapportering og samlet evaluering

Derudover vil der løbende gennem alle faser foregå videnformidling og læringsopsamling.

Der er ikke afsat tidsestimater på de enkelte faser, da faserne interagerer og overlapper hinanden. Elementerne i tidsplanen skal betragtes som aktivitetskomponenter, der er tilstede i intervaller gennem hele forløbet. Komponenterne arbejder i fremadrettede loops for at sikre den bedst mulige udnyttelse af viden, erfaring og relationer. Således vil projektets kvalitets- og læringsniveau være konstant stigende gennem hele projektforløbet.

De ovenstående faser signalerer således udelukkende såkaldte "deliverables" – et tidsestimat på decideret udkomme/afkast af de enkelte faser.

Succeskriterier

- mindst 4 testscenarier i projektet opbygges i form af fysiske installationer og afprøves konkret i biblioteksrummet
- mindst en af de konkrete prototyper bliver gjort til genstand for kommerciel udnyttelse
- projektet præsenteres på en nordisk konference
- mindst 2 seminarer afholdes i projektperioden for deltagere fra de danske folkebiblioteker og andre med interesse i børnekultur
- mindst 2 artikler skrives til internationale/nationale fagblade
- der etableres en hjemmeside for projektet med løbende information og nyhedsbreve
- en kvalitativ deltagerundersøgelse gennemføres, med fokus på de deltagende bibliotekers udbytte af deltagelse i projektet

Målopfyldelse

At der ved projektafslutning foreligger et koncept til et interaktivt børnebibliotek, der kan bruges både i hel og fragmenteret form af folkebibliotekerne og andre børnekulturelle interessenter.

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

At der foregår løbende videnspredning til folkebibliotekerne i hele projektperioden.

Evaluering og videnspredning

I kraft af det forskningsmæssige perspektiv er det essentielt, at der sker løbende evaluering af delresultater med henblik på justering, evt. større omdefineringer og revideringer af testforløb. Derfor vil ISIS og SDU undervejs i projektet foretage deltagerobservationer af prototyper samt evaluering børns konkrete brug.

Testresultater logføres, sammenskrives i rapporter og publiceres på projektets hjemmeside. De samles til sidst og vil udgøre projektets samlede evaluering, så denne ikke blot bliver en slutevaluering for projektet, men et faktisk værktøj for kommende projekter og interesserede biblioteker til konkret iværksættelse og erfaringsindsamling, med henblik på en eventuel operationalisering af forskningsresultaterne.

I projektperioden etableres løbende virtuelle modeller, der distribueres via internettet til relevante partnere og interessenter – evt. i form af elektroniske nyhedsbreve indeholdende animationer, flash, virtuelle ture, 360 grader fotos eller andet.

Der foretages derudover en kvalitativ deltagerundersøgelse, der skal indsamle og nedfælde erfaringer fra de deltagende biblioteker med tilkendegivelser vedrørende proces, samarbejdsform, organisation og afkast. Disse skal foreligge i en form, der gør proceserfaringerne brugbare for andre.

Der aflægges skriftlig rapport til IT-rådet for Århus Amt samt Bibliotekestyrelsen. Rapporteringen skal indeholde redegørelse for projektets forløb og revideret økonomisk regnskab. En redigeret udgave af rapporten trykkes i 1000 ex i pjeceform og distribueres til relevante interessenter.

Videreudvikling af tidligere projekter

Projektet er en videreudvikling af ansøgningen til ”Det Interaktive Børnebibliotek”, der i 2003 har modtaget støtte til projektmodning.

Derudover skal dette projekt ses i sammenhæng med en lang række projekter, der kører parallelt i ISIS Katrinebjerg og således fortløbende genererer viden til hinanden.

Århus den 30.oktober 2003

Projektansvarlig og økonomisk/juridisk ansvarlig:
Stadsbibliotekar Rolf Hapel

Projektleder:
Jannik Mulvad