

Forundersøgelse til en interaktiv installation til Herlev Biblioteks børneafdeling

Et 16-ugers projekt
ved
Camilla S. Nielsen
&
Maitreyee Krishnaswamy

Vejleder Jens Kaaber Pors



A preliminary study of an interactive installation for Herlev Library

Abstract

Recent surveys carried out by the Danish Ministry of Culture point out that fewer children use the libraries to borrow books. Furthermore Danish children are getting poorer at reading. We have reason to believe that the children's library as a public institution is going to undergo changes in the near future.

The librarians at The Childrens Library of Herlev are aware of the fact that they need to contribute to the younger users in new means and thereby face the competition against the vast variety of media children use on a daily basis. This led them to put out an inquiry where they sought students to put forth an idea or a prototype of an interactive installation, which could serve as a bridge between the present library and the virtual library. This installation is meant to bring forth a sense of fascination and arouse the children's curiosity. This caught our interest, and we decided to make a preliminary study, prior to designing an installation.

This preliminary study is based on a survey of the situation of the Danish public library and our field research. It has been of great interest and importance for us to involve our users during this process in order to meet their needs. We have studied Participatory Design methods and made use of chosen elements from the MUST-method.

We have put forth an idea for the children's library based on studies, workshops with target audience and considerations of the different methods.

In order to meet the needs of the changing times and of the kids, and to maintain the position the library has as a knowledge providing institution we believe that The Childrens Library of Herlev should define their missions and visions as if they weren't a non-profit organization.

1. Indledning.....	4
1.1 Problemformulering	5
1.2 Læsevejledning.....	6
2. Folkebiblioteket i en brydningstid.....	6
2.1 Folkebibliotekets roller.....	7
2.1.1 Rollen som kulturcenter	8
2.1.2 Rollen som videnscenter.....	8
2.1.3 Rollen som socialcenter.....	9
2.1.4 Rollen som informationscenter.....	10
2.2 Delkonklusion.....	11
3. Metode & Empiriindsamling.....	11
3.1 MUST-metoden.....	12
3.1.1 Planlægning af projektet.....	12
3.1.2. Projektets afgrænsninger	12
3.2 Interview	13
3.2.1 Interviews på Herlev Bibliotek.....	13
3.2.2 Træf med nogle 5.klasses elever på en bæk på Christianshavn.....	13
3.2.3 Delkonklusion.....	14
3.3 Observation.....	14
3.3.1 Delkonklusion.....	17
3.4 Workshop	17
3.4.1 Fremtidsværksted	17
3.4.1.1 Delkonklusion.....	18
3.5 Workshop med børn	19
3.5.1 Delkonklusion.....	22
4. Analyse af målgruppen.....	22
4.1 Fritid	23
4.3 Syn på biblioteket	25
4.4 Delkonklusion.....	26
5. Design med brugerne og brugerinddragelse	27
5.1 Brugerinddragelse med børn som brugere.....	27
5.2 Brugerinddragelse i praksis på et bibliotek i Storkøbenhavn	29
5.3 Delkonklusion.....	30
6. På vej mod et produktforslag.....	30
6.1 Århus Bibliotek – Story Surfer.....	31
6.2 Cerritos Library	33
6.3 Vidensbrønde.....	34
6.4 Idéerne undervejs.....	35
6.4.1 Fortælletræet	35
6.4.2 Verdenskortet	37
6.4.3 Quizzen.....	37
6.5 Forslag til Herlev Bibliotek - Den interaktive opslagstavle	37
6.6 Delkonklusion.....	39
7. Konklusion	39
8. Litteratur:.....	41
9. Bilagsliste	43

1. Indledning

Der har i nyhedsmedierne været en del fokus på "fremtidens bibliotek" i den seneste tid. Diskussionen handler om, at børnebibliotekerne muligvis må forandre og forny sig på grund af et synligt fald i besøgstallene. Dette kan sandsynligvis få konsekvenser for bibliotekets situation i fremtiden. Biblioteket risikerer at blive til et lagersted for bøger i stedet for et aktivt kulturhus, der emmer af nysgerrighed og videbegærlighed. Dette er foruroligende, da man risikerer at miste de nye generationer og derved få endnu færre brugere på biblioteket.

I en tid hvor der arbejdes på at forbedre danske børns læsefærdigheder finder vi det vigtigt at værne om de ressourcer som biblioteket kan tilbyde. Tre ministerier, Kulturministeriet, Undervisningsministeriet og Ministeriet for Familie- og Forbrugeranliggender, har siden 2004 haft læselyst som en fælles satsning. Læselyst-kampagnen komplementerer den nationale læseindsats, som regeringen har iværksat, for at forbedre børns og unges læsefærdigheder (Biblioteksstyrelsen, 2006).

De børn som ellers har været flittige brugere af biblioteket har halveret deres besøgsantal indenfor de sidste 7-8 år. Dette har kulturminister Brian Mikkelsen taget hånd om, ved at nedsætte et udvalg af fagfolk til at finde ud af hvorledes udviklingen kan vendes. *"Jeg har taget initiativ til at nedsætte dette udvalg for at sikre, at der fortsat findes et bibliotekstilbud i fremtiden. Vi lever i et vidensamfund, og biblioteket er en vigtig brik i udviklingen af de nødvendige kompetencer hos fremtidens børnegerationer."* (Kulturministeriet, 2006). Udvalget som består af personer fra biblioteks-, medie- og kulturområdet, skal udarbejde en rapport i løbet af 2007 med konkrete forslag til hvordan biblioteket kan gøres mere attraktivt for børn.

Set i lyset af de bekymringer og tanker der rører sig i biblioteksverden i dag er dette en opgave af særdeles aktuel karakter.

På Biblioteksskolens hjemmeside stødte vi på et opslag fra Herlev Bibliotek, hvor de efterlyste studerende der kunne arbejde med udvikling af nogle teknologiske tiltag til deres børnebibliotek, og vores interesse var øjeblikkeligt vakt. I opslaget beskrev Herlev Bibliotek et ønske om at de ville bidrage med noget virtuelt til deres fysiske bibliotek. *"Hensigten er at koble forundring og fascination sammen med det at indhente viden, både den man søger, og*

den man snubler over og forundres ved ” (Bilag 1). De ønsker at se mere til børnene, at børnene kan få pirret nysgerrigheden, og føle sig inspireret til at lære noget nyt. Målet er derved at få børnene til at bruge bibliotekerne oftere. Man vil gerne vække fascinationen og forundringslysten hos de unge til live.

Vores udfordring ligger i at designe et forslag som både skulle pirre nysgerrigheden og være underholdende for børn i aldersgruppen 11-13 år, samtidig med at det skal placeres i et biblioteksmiljø, med de traditioner for viden og læring der er bibliotekets kerneområde. Vi finder denne udfordring spændende og det interesserer os fordi vi begge ser tilbage på vores egne oplevelser som brugere på børnebiblioteket som noget positivt, der var forbundet med forundring over bøgernes eventyrlige og fantasifulde verdener.

Vi vil i denne forundersøgelse belyse nogle af de udfordringer folkebiblioteket står overfor i dag, samt hvilke roller det har i samfundet og hvordan børnebiblioteket ligeledes står over for nye og store udfordringer. Idéen til at lave en forundersøgelse opstod i den tidlige idégenererings-proces. Vi blev hurtige klar over at der måtte foretages en grundig undersøgelse af målgruppen samt af den situation bibliotekerne befinder sig i. Det ville kræve en indsigt i børnebiblioteket og dets brugere før vi kunne designe en idé til Herlev Bibliotek. Vi har undersøgt nogle forundersøgelses metoder der bruges til IT og systemudvikling og udvalgt nogle metoder fra MUST-metoden, som vi fandt passende til denne opgave, såsom observationer, workshops og kvalitative interviews. Dem vil vi bruge til at udforske interessefeltet, navnlig målgruppen som består af børnene og børnebibliotekarerne på Herlev Bibliotek.

På baggrund af feltundersøgelserne og vores research vil vi udarbejde et forslag til en interaktiv installation. Denne idé vil vi præsentere i form af skitser og brugerscenarie.

1.1 Problemformulering

I denne opgave undersøger børnebibliotekernes situation samt målgruppe, og der designes et forslag til en installation, der skal imødekomme børnenes såvel som bibliotekets ønsker og behov.

Denne problemformulering vil vi besvare ved at belyse følgende arbejdsspørgsmål:

- *Hvordan kan børnebiblioteket imødekomme de krav tiden og børnene stiller?*
- *Hvordan kan de forny sig og gøre sig mere attraktive?*

- *Hvilke roller udfylder biblioteket i samfundet?*
- *Hvem er målgruppen og hvorfor skal vi beskæftige os med denne gruppe?*
- *Hvilke værdier vil biblioteket formidle, hvad er deres kernekompetencer?*
- *Hvordan kan brugerne indgå i design processen?*

1.2 Læsevejledning

Opgaven er opbygget således at vi i kapitel 2 indleder med at give et grundigt billede af folkebibliotekets situation i dag, hvor vi gør rede for de roller biblioteket udfylder, samt de udfordringer og forandringer biblioteket står overfor.

Dernæst bliver der i kapitel 3 beskrevet hvilke metoder vi har benyttet for at løse problemformuleringen, samt hvordan vi har indsamlet empiri, og hvad vi har fået ud af dette. Kapitel 4 består af en analyse af målgruppen, hvor vi kommer nærmere på de 11-13-årige børn, og deres brug af biblioteket.

Kapitel 5 handler om hvordan man kan inddrage brugerne i designprocessen.

Derefter vil vi i kapitel 6 komme nærmere på idégenereringsfasen, hvor vi belyser hvilke idéer vi har haft undervejs samt hvad der har været inspirerende i processen. Her vil vores forslag til Herlev blive beskrevet og hvad der har ligget til grund for dette forslag.

2. Folkebiblioteket i en brydningstid

I det følgende afsnit vil vi besvare problemformuleringen ved at gøre rede for folkebibliotekets nuværende situation, samt hvilke roller det opfylder i samfundet. Vi vil også undersøge hvilke krav der i dag bliver stillet til biblioteket af brugerne og af samfundet. Dette kapitel tager udgangspunkt i bogen *Det lokale bibliotek – afvikling eller udvikling* (1994), hvor Marianne Andersson og Dorte Skot-Hansen beskriver folkebibliotekets forskellige roller. Der vil også blive inddraget informationer fra temadagen Børnebiblioteket i udvikling, som vi deltog i onsdag d. 11.oktober i Odense (bilag 2).

De danske folkebiblioteker har, parallelt med den politiske og samfundsmæssige udvikling, undergået større forandringer. Folkebiblioteket har ikke længere den eksistensberettigelse, som det har haft før i tiden, hvor det var en institution hvis mål var at bringe oplysning, kundskab og dannelse til befolkningen (Jochumsen, 2006, s.14). Udviklingen inden for medier og IT samt brugernes ændrede behov medfører at biblioteket står overfor en række udfordringer og forandringer samt en række meget varierede krav det skal imødekomme. Til

trods herfor fastholdes de i den traditionelle biblioteksrolle gennem bibliotekslovens ”§ 1 *Folkebibliotekernes formål er at fremme oplysning, uddannelse og kulturel aktivitet*” samt ”§ 2 *Folkebibliotekernes formål opfyldes gennem kvalitet, alsidighed og aktualitet*” (Warrer, 2000, s.9). Denne formulering fra biblioteksloven udtrykker en dobbelthed, idet den fastholder folkebibliotekerne i den traditionelle biblioteksrolle samtidig med, at den efterspørger nytænkning og kreativitet fra samme side. Udviklingen tvinger folkebibliotekerne til at være innovative, og afprøve nye metoder til at komme i kontakt med deres brugere. Dette har resulteret i at mange biblioteker har igangsat projekter både omkring det fysiske og det virtuelle bibliotek. Især på børnebiblioteket har man længe haft fokus på virtuelle bibliotekstjenester, som fx DotBot og Spørg Olivia, der er udviklet af bibliotekarere. Innovation er derfor blevet et nyt og centralt område på mange biblioteket, og i den forbindelse har biblioteksstyrelsen i samarbejde med Huset Mandag Morgen gennemført en undersøgelse, der har til formål at klarlægge bibliotekernes innovationskompetencer. Huset Mandag Morgen sammenligner bibliotekets situation med private virksomheders og har opstillet en række udfordringer disse står overfor:

- *Stadig mere krævende kunder og brugere*
- *Hurtig teknologisk forandring og udvikling*
- *Skarp konkurrence med konkurrenter og udbydere, som kan fremvise dramatiske fordele på især omkostningssiden*

(Huset Mandag Morgen, 2006, s. 19).

2.1 Folkebibliotekets roller

Marianne Andersson og Dorte Skot-Hansen (1994) beskæftiger sig med folkebiblioteker ud fra et syn på, hvilke roller det enkelte bibliotek udfylder i samfundet. Dette er med til, at give biblioteket et indblik i hvilke biblioteksprofiler brugerne matcher, og dermed hvilken type biblioteker, der bedst vil kunne imødekomme de forskellige behov i forbindelse med aktiviteter i hverdagen. ”*Til brug for analysen af bibliotekets profil i lokalsamfundet skal vi i rapporten anvende en analysemodel med fire hovedfunktioner: Biblioteket som kulturcenter, videnscenter, informationscenter og socialcenter*” (Andersson, 1994, s.17).

2.1.1 Rollen som kulturcenter

Udviklingen i samfundet har medført at de fleste borgere har fået et større medie- og kulturforbrug. Dette er ensbetydende med, at den enkeltes behov ofte er mere differentierede. Konsekvensen af dette er, at folkebibliotekerne skal kunne imødekomme og tilfredsstille en publikumsskare, der er mere sammensat i deres krav end førhen (Andersson, 1994). På samme tid skal biblioteket kunne deltage i den almene konkurrence om brugernes opmærksomhed. Dette kræver at de oplever, at bibliotekerne vedvarende har noget at tilbyde dem i form af materialer, udstillinger og andet, hvilket bl.a. blev debatteret på temadagen i Odense. Der bruges en del ressourcer på aktiviteter der ligger udover de traditionelle biblioteksopgaver. Folkebibliotekerne danner oftere og oftere rammen om kulturelle aktiviteter med henblik på kulturel udfoldelse og oplevelse i biblioteket. Dette afspejles gennem de kulturelle arrangementer som biblioteket afholder som fx forfatteraftener, teater, foredrag, galleriudstillinger eller koncerter. Derudover er der mange brugere, der anvender biblioteket til at udveksle erfaringer indenfor netop deres interessesfære. Dette kommer for eksempel til udtryk gennem debat om det sidste læste, eller gennem muligheden for at være en del af læseklubber. Derigennem er biblioteket med til at danne og sikre kulturel udvikling. De forskelligartede materialer biblioteket tilbyder, er endvidere med til at sikre kulturel vækst (op.cit.).

Børnebiblioteket bliver ofte benyttet som kulturcenter. Især for de små børn er der mange aktiviteter. Børn er meget bevidste brugere som helst skal fanges af noget sjovt, spændende, farligt eller underholdende. På børnebiblioteket er der tradition for højtlesning eller børneteater, og mange forældre bruger tid med deres børn i børnebiblioteket. Disse aktiviteter er afgørende for bibliotekets fortsatte beståen, da børnene er fremtidens biblioteksbrugere.

2.1.2 Rollen som videnscenter

Folkebibliotekernes funktion som videnscenter kan spores tilbage til oplysningstiden, hvor kimen til den traditionelle bibliotekstanke blev fundamenteret. Folkebibliotekerne opfylder konkret rollen som videnscenter ved, at stille sine materialer til rådighed for alle der søger oplysning og uddannelse. Rollen som videnscenter er meget dominerende i biblioteksvæsenet, hvilket dels hænger snævert sammen med muligheden for at eksistensberette sig i et omskifteligt samfund og dels knytter sig til Lov Om Biblioteksvirksomhed 2000's bestemmelse om fremme af oplysning og uddannelse (Warrer, 2000).

Bibliotekerne består, ifølge Andersson og Skot-Hansen, hovedsagligt af viden grundet deres bogbestand, herigennem markerer de sig som videnscentre og spiller en vigtig rolle i forhold til samfundsudviklingen, der til stadighed stiller større krav til det enkelte individs kompetencer. Denne udvikling afspejler sig også hos uddannelsesinstitutionerne, der i mange tilfælde har omformet deres læreprocesser til problemorienterede projektforsløb. Dette er ensbetydende med, at eleverne har et øget behov for støtte til at finde relevant materiale. Projektopgavernes omfang kræver, at eleverne søger litteratur og dermed viden, udover det eksisterende undervisningsmateriale. *”Uddannelsesinstitutionernes stigende brug af projektarbejde har medført, at de uddannelsessøgende i de senere år er strømmet til biblioteket for at søge litteratur”* (kulturministeriet, 1997, s.49). Bibliotekerne bruger herigennem mange ressourcer på at støtte brugernes individuelle behov for videndeling og vejlede disse. Dertil kommer at flere danner studiegrupper, tiltræder videreuddannelse eller simpelthen anvender folkebibliotekets ressourcer i forbindelse med deres arbejde. Hermed får rollen som videnscenter et bredere perspektiv end tidligere.

2.1.3 Rollen som socialcenter

I rollen som socialcenter fungerer folkebiblioteket som et differentieret forum, der kan danne ramme om begivenheder udover det sædvanlige biblioteksarbejde (Andersson, 1994). Mange folkebiblioteker har endvidere valgt at understøtte rollen som socialcenter ved at lægge endnu mere vægt på, at man frit kan benytte sig af biblioteksrummet. For at støtte dette har mange folkebiblioteker oprettet områder i biblioteksrummet, der gør det muligt for brugeren at sætte sig med avisen og kaffen, akkurat som hjemme hos sig selv. Denne funktion har tidligere været begrænset til at omfatte kaffeautomater, og fremkomsten af cafémiljøer i tilknytning til biblioteksrummet virker populært.

Folkebibliotekets rolle som socialcenter hænger også sammen med, at mange mennesker er knyttet til biblioteket gennem samfundets krav om et højere uddannelsesniveau. I den forbindelse optræder folkebiblioteket som en aktiv sparringspartner, og folk har mulighed for at møde andre brugere i samme situation. Hertil kommer, at bibliotekerne har en god kontakt med andre kommunale netværk.

Folkebiblioteket er en af de kulturinstitutioner, der dækker befolkningen bredest i vores samfund gennem varetagelsen af særlig biblioteksbetjening. Denne form indebærer opøgende biblioteksvirksomhed til befolkningsgrupper, der måtte have behov for dette,

såsom plejehjem, børnehaver, sygehuse og skoler. Herigennem står biblioteket stærkt i forhold til borgerne, da de udgør et mobilt og alternativt kulturtilbud til hele befolkningen.

2.1.4 Rollen som informationscenter

Folkebibliotekerne udfylder rollen som informationscenter ved at stille referenceservice, erhvervsservice og generel samfundsinformation til rådighed for brugerne. I rollen som informationscenter er det folkebibliotekets opgave at sørge for at guide sine brugere gennem informationsstrømmen samt det offentlige rum (op.cit).

Det kan være problematisk at skelne mellem viden og information, hvilket er ensbetydende med at folkebibliotekerne i rollerne som henholdsvis videnscenter og informationscenter støder på områder, hvor disse to funktioner overlapper hinanden. Ifølge Andersson og Skot-Hansen, er der tale om information når det drejer sig om følgende: Referenceservice, samfundsinformation, samfundsregistrant, erhvervsservice, turistservice med mere.

Folkebibliotekerne udfylder denne rolle ved at stille bibliografier, håndbøger, lovsamlinger, databaser og Internet til rådighed for brugerne. Rollen som informationscenter har udviklet sig parallelt med fremkomsten af Internettet og multimedier på folkebibliotekerne og er derfor dominerende i flere sammenhænge. Ligestillingen af folkebibliotekets materialer gennem Lov om Biblioteksvirksom 2000 affødte en del debat om folkebibliotekernes fremtidige position og rolle i samfundet. Baggrunden for debatten var frygten for, at bibliotekerne stod overfor en omdefinering af biblioteksrollen som kulturinstitution til informationscentral. *"Den samfundsmæssige betydning af It-udviklingen kan næppe overvurderes, og da denne teknologi rammer ind i bibliotekets kerneområde, er det naturligt at antage, at udviklingen må indebære omfattende ændringer af bibliotekets virkeområder"* (Kulturministeriet, 1997, s.51).

Det er utænkeligt at informationsstrømmen vil blive reduceret i fremtiden, og derfor må bibliotekerne tage højde for at håndtere denne udvikling og gøre den til en del af sig.

Bibliotekerne har udviklet sig til specialister i at håndtere information, og denne kompetence er afgørende for mange af deres brugere, idet de ofte har vanskeligt ved at sortere i informationsstrømmen.

Under paneldebatten til temadagen i Odense oplevede vi, at der kom en del uenigheder frem mellem de deltagende. Spørgsmålet om hvad bibliotekets egentlige kernefunktion er, blev mødt med en del usikkerhed. Nogle mente at det centrale på biblioteket er litteratur og

kvalitet, og at det er dette som skal få brugerne til at besøge biblioteket. Andre havde en mindre traditionel holdning og mente at alle medierne er vigtige, og der gør ikke så meget om børnene kommer for at låne en bog eller for at låne et computerspil.

En bibliotekar nævnte at biblioteket har et image-problem. Dette mener vi er en meget central bemærkning, da vi oplever at mange opfatter biblioteket som noget kedeligt, samt at de fleste slet ikke er klar over hvad biblioteket kan tilbyde.

2.2 Delkonklusion

Som svar på problemformuleringen kan man sige at biblioteket har mange forskellige roller at udfylde i samfundet. Vi har belyst rollen som henholdsvis kulturcenter, socialcenter, videnscenter og informationscenter. En udfordring i denne forbindelse, er at navigere rundt i disse roller, og finde ud af hvordan de bedst kan tilpasse deres tilbud til brugernes behov. På Herlev Bibliotek oplever man at dette kan være svært, de har endnu ikke fundet deres ståsted i denne brydningstid (bilag 7).

3. Metode & Empiriindsamling

I det følgende afsnit redegør vi for, hvilke metoder vi har valgt, og hvordan vi har anvendt dem i praksis. Metoden der anvendes i dette projekt vil hovedsageligt være MUST-metoden (Metode til forUndersøgelse i Systemudvikling - og Teori herom), som er en metode der kan benyttes i forbindelse med forundersøgelsesprojekter. Denne metode tilbyder nogle unikke teknikker til at undersøge målgruppen. Som det fremgår af vores problemformulering er målgruppen også kaldet brugerne vores hovedinteressefelt. Vi var interesserede i at finde metoder som kunne hjælpe os til at lære noget om dem i nærkontakt. Derfor har vi benyttet interviews, observationer, og workshops som siden danner basis for en målgruppe analyse.

Vi har løbende lavet observationer kombineret med ustrukturerede interviews med bibliotekarerne på Herlev bibliotek og med nogle 11-årige børn. Workshoppene holdt vi sidst i forløbet, først med børnene og siden med bibliotekarerne. Vi har også deltaget i en temadag i Odense kaldet Børnebiblioteket i udvikling. Denne var afholdt af biblioteksstyrelsen, DotBot og Spørg Olivia og omhandlede bibliotekernes tilbud til de 9-14 årige (bilag 2).

3.1 MUST-metoden

Et projekt hvor man skal designe et IT-produkt kan deles op i to dele: et forundersøgelsesprojekt og et realiseringsprojekt. MUST-metoden benyttes i forbindelse med forundersøgelsen.

Denne metode dækker forløbet fra den første idé om nye IT-anvendelser opstår i virksomheden, til der er udviklet en gennemarbejdet vision for den samlede forandring. Her er altså fokus på det indledende analyse- og designarbejde, som skal danne grund for beslutning om hvilke fremtidige IT-anvendelser der er mest hensigtsmæssige.

Bødker, Kensing & Simonsen (2000) opstiller fire principper som en forundersøgelse skal bygge på:

- Princippet om en samlet vision
- Princippet om reel brugerdeltagelse
- Princippet om at arbejdspraksis skal opleves
- Princippet om forankring

Disse principper bør projektgruppen tænke og handle ude fra. Vi har i projektet valgt at lægge særlig fokus på de to principper, reel brugerdeltagelse og princippet om at arbejdspraksis skal opleves.

MUST-metoden henvender sig hovedsagligt til forundersøgelser af virksomheder, og da vores projekt tager udgangspunkt i en offentlig institution samt har børn som målgruppe, har vi måtte tilpasse metoden efter vores behov.

3.1.1 Planlægning af projektet

I forbindelse med planlægning af projektet har vi udarbejdet en referencelinie-plan (Bilag 3) som er en teknik, der understøtter planlægning af forundersøgelse som en arbejdsproces. En referencelinieplan gør det muligt at vurdere projektets fremdrift, projektdeltagerne kan holde øje med om projektet bevæger sig i den rigtige retning.

Den indeholder et vist antal faser som afhænger af projektet. Vi har valgt at dele dette projekt op i tre faser: forberedelsesfasen, fordybelsesfasen og fornyelsesfasen.

3.1.2. Projektets afgrænsninger

I nærværende projekt har vi valgt at lægge hovedvægten på den indledende del af forundersøgelsen. Dette har vi gjort for at skabe os et grundigt indblik i biblioteksverdenen, samt hvem det er der skal bruge produktet, altså de 11-13 årige. Dette betyder, at vi

ikke har mulighed for at lægge lige så stor vægt på mock-ups og prototyper. Men det er noget vi kunne forestille os at arbejde videre med på et senere tidspunkt.

3.2 Interview

Vi har brugt interviews til at indsamle informationer fra de ansatte og brugerne.

MUST-metoden beskriver flere former for interviews:

Strukturerede interviews består af præcist formulerede spørgsmål. Disse bruges når en stor gruppe mennesker skal stilles de samme spørgsmål. Denne form er som regel kvantitativt.

Ustrukturerede interviews tager udgangspunkt i brede spørgsmål, som gerne skulle føre til dialog. Denne er af kvalitativ karakter.

Som forarbejde kan man lave en interviewguide eller have et overordnet tema (op.cit).

3.2.1 Interviews på Herlev Bibliotek

Vi har foretaget nogle ustrukturerede interviews i projektet, på vores første møde med bibliotekarerne fra Herlev Bibliotek (bilag 4). Her benyttede vi os af en åben, ustruktureret interviewform, i form af en samtale med to bibliotekarer. Dette interview gav os et umiddelbart indtryk af den designopgave vi skulle beskæftige os med og bibliotekarerne fik et indtryk af, hvem vi var. Vi er blevet mødt med en stor interesse fra børnebibliotekarerne, og de er naturligvis meget forventningsfulde angående dette projekt.

Interviewet har givet os indsigt i bibliotekarernes forhold til stedets brugere. Dette forhold mellem bibliotekarerne og brugerne har været af særlig interesse for os, da vi mener det kunne være en af bibliotekets styrker i forhold til Google og diverse netjenester. En af bibliotekarerne fortalte os, hvilken nydelse det er at se hvordan nogle af børnene er vokset op dér, fra at være kommet der fra børnehavealderen til nu hvor de går i gymnasiet og interesserne er vokset i den tid. Man kunne forestille sig at udnytte eller opbygge denne form kontinuitet i forholdet mellem bibliotekarerne og brugerne for derved at kunne bruge det til at være et bærende element i afviklingen af designarbejdet. (uddybes i 'Design med brugerne')

3.2.2 Træf med nogle 5.klasses elever på en bänk på Christianshavn

Vi kom i kontakt med en 11-årig dreng, som går på Christianshavns Skole, og forhørte ham om ham og hans venner havde lyst til at blive interviewet af os. Interessen var der øjeblikkelig, da situationen var uvant. Han synes, det var spændende at kunne hjælpe de voksne med

lektierne. Vi fik arrangeret et møde under afslappede forhold, foran deres fritidshjem. Vi fortalte dem om vores opgave og hvorfor vi havde brug for deres hjælp.

Vi spurgte om fritidsinteresser, biblioteksbrug, deres forestillinger om biblioteket i fremtiden, ønsker til forbedringer på deres nuværende bibliotek. Denne form for ustruktureret interview var meget givtig, da den lagde op til en åben dialog, som gjorde at børnene lod fantasien få frit løb. Da snakken faldt på fremtidens bibliotek spændte deres forestillinger vidt. *'Flere flyvende biler, og gratis vand på biblioteket,'* siger en af drengene. Nogle klagede over at man blev meget tørstig på biblioteket, andre savnede computere der virkede og en enkelt havde et ønske om at der skulle være biler på biblioteket (bilag 5).

De talte i munden på hinanden for at få lov til at svare. Vi måtte dog undlade at tage noter og overlade det til hukommelsen for at bibeholde den gejst vi mødte hos dem samt for at udnytte tiden bedst muligt. De havde ikke meget tid da de skulle videre til diverse fritidsaktiviteter. Yderlige havde vi den fordel hér at vi mødtes med dem i deres vante miljø.

3.2.3 Delkonklusion

Denne interviewform havde nogle klare fordele i forhold til den strukturerede form vi brugte ved afholdelse af workshoppene på biblioteket. Udfaldet af disse interviews har vi endvidere kunne bruge både som inspiration til vores designforslag og til at give os et indgående kendskab til målgruppen.

3.3 Observation

Vi ville gerne vide, hvordan der er på børnebiblioteket nu, og hvordan brugerne bevæger sig rundt i det rum vi skal designe til. Er der steder, som vil være mere egnede end andre til en digital installation. Hvordan er lydniveauet hvis der er mange børn på samme tid. Vi vil bruge observationer til at besvare nogle af spørgsmålene og danne et indtryk af den leben der er på Herlev børnebibliotek.

En observation kan give nogle informationer som fx interviews og spørgeskemaundersøgelser ikke kan frembringe. Fx er der ofte forskel på hvad folk siger de gør, og hvad de rent faktisk gør. Dette kaldes say/do-problemet, og kommer bl.a. til udtryk når en person skal forklare

sine handlinger og i stedet for at fortælle hvad han/hun rent faktisk gør, fortæller personen hvad denne burde gøre eller hvad der forventes at personen gør (Bødker et. al.2000)

Der findes flere former for observation. Blomberg et al nævner følgende former for observation. "Observer participant" er en ikke-deltagende observation, hvor man som designer er "fluen på væggen", og forsøger at være så usynlig som muligt i forhold til de observerede personer. Den anden, "participant observer", er deltagende observation, hvor designeren bliver et medlem af det felt, der bliver undersøgt.

Hver form har fordele og ulemper, men det er vigtigt at man forholder sig bevidst om hvilken indflydelse ens egen tilstedeværelse har på de involverede parter, og til om det man "ser" bliver ved med at være objektivt jo mere man involverer sig i det undersøgte område. Derfor skal man efterfølgende reflektere over sin egen rolle, og den indflydelse man har på felten.

Vores observationer vil blive en mellemting mellem de to former. Vi vil forsøge at være neutrale og ikke påvirke børnenes adfærd, dog hvis der er noget der undrer os eller noget vi gerne vil vide mere om, vil vi ikke holde os tilbage med at spørge.

Når man observerer, er det vigtig at man gør sig klart hvad ens fokus skal være under observationen. Er det en begivenhed, en person eller et objekt der skal undersøges.

Vi har lavet en observationsguide (bilag 6), der skal hjælpe os med at holde fokus under observationen, den skal dog ikke begrænse os i at notere andre interessante observationer ned. Vi har valgt at observere to dage på biblioteket. Den ene dag er i efterårsferien og vi har valgt at observere denne dag fordi der formentlig vil være en del aktivitet på biblioteket. Vi har også valgt en almindelig hverdag, for at se hvor meget aktivitet der normalt er. Vi vil udføre observationerne ved at bevæge os omkring i biblioteks-rummet og tage noter løbende. Der er flere måder at nedfælde data på når man observerer. Fx kan man bruge feltnoter, tage billeder eller optage på video eller båndoptager. Her skal man igen være bevidst om at dette kan påvirke det man vil observere. Vi planlagde at bruge et par billeder som dokumentation, samt for at få et indtryk af de fysiske rammer.

Observation understøtter princippet om at arbejdspraksis skal opleves i MUST-meotden, og det giver os en førstehåndsviden om de brugere og den brugssituation vi skal designe til.

Den ene observation som vi foretog en dag i efterårsferien var af et par timers varighed. Umiddelbart kunne vi se, at der ikke var mange børn. Dem der opholdt sig længst i børneafdelingen var de små 3-6 årige, i selskab med nogle voksne. Børnebibliotekarerne bekræftede vores iagttagelser. De havde ofte erfaret at det var svært at nå ud til børnene i efterårsferien på trods af diverse arrangementer, de tilbyder børnene. *”For udbuddet er stort i ferien, der er et væld af tilbud fra fritidshjemmene, SFO, biografer, museer, Tivoli, og lokalt i Herlev”*, fortæller en af bibliotekarerne os. Den dag vi besøgte dem afholdte de et manga – tegneværksted, så der var nogle der var mødt op udelukkende for at deltage i værkstedet. Resten af biblioteket var ikke mærket af værkstedet, det var afskærmet med en bogreol.



Manga værksted med underviser



Pige i fordybelse ved tegneserierne

Den anden dag var en tidlig eftermiddag på en hverdag. Her oplevede vi, at de fleste af børnene enten løb direkte hen til computerne for at komme på Internettet eller prøvede at få fat i en bibliotekar for at få en tid til computeren. De fleste af dem besøgte chatsider som ihmilen.dk eller arto.dk. Der var omkring 10 børn i den periode på en time hvor vi observerede. Ofte kommer flere børn senere på eftermiddagen. En af bibliotekarerne fortæller os at de har en fast lille skare af børn som besøger biblioteket hver dag og benytter det som et hyggerum og mødested. De opholder sig der i mange timer. Men oftest er de ikke særlig

søgende, de besøger de samme sites. Desuden afholder de lektiecafé¹ som er velbesøgt både af børn og unge og voksne med sproglige vanskeligheder.

3.3.1 Delkonklusion

Børnebibliotekarerne observerer dagligt deres brugere, og er i dialog med dem. Deres måde at observere på er naturligvis forskellig fra en udenforståendes. De observationer vi foretog rakte til at give os et indgående førstehåndsindtryk af stedet, men ville man derimod have et grundigt kendskab til stedet og kunne drage egentlige konklusioner ville det kræve noget vi på nuværende tidspunkt ikke har de tidsmæssige ressourcer til. Det var derfor mere fyldestgørende for os at supplere vores observationer med deres iagttagelser fra dagligdagen på Herlev Børnebibliotek.

3.4 Workshop

Vi har i projektet afholdt to workshops, hvor vi har taget udgangspunkt i MUST-metoden.

Ifølge denne metode, er workshop en teknik der enten giver indblik i en eksisterende arbejdssituation, eller er med til at udvikle idéer omkring fremtidige IT-anvendelser. At arbejde med workshop understøtter princippet om reel brugerdeltagelse.

I vores workshop har vi henholdsvis arbejdet sammen med børn og bibliotekarer

Vi har udarbejdet en guide til hver workshop, som vi vil tage udgangspunkt i (se bilag 7 og 8).

3.4.1 Fremtidsværksted

Målet med bibliotekar-workshoppen har været at skabe en dybere forståelse for hvad det er for en praksis vi designer til. Derfor har vi været inspireret af forundersøgelsesteknikken fremtidsværksted, da denne sigter mod at skabe overblik over den nuværende situation samt at udvikle forskellige idéer til forbedringer. Denne metode er normalt af længere varighed (½-2 dage), men grundet tidspres fra vores egen og bibliotekarernes side, vil vores workshop vare 1-1½ time.

¹ En gruppe af frivillige voksne fra Herlev driver lektiecaféen. De hjælper med lektierne i alle de almindelig fag i folkeskolen og på ungdomsuddannelserne.

Et fremtidsværksted er bygget op omkring 4 faser, forberedelsesfasen, kritikfasen, fantasifasen og virkeliggørelsesfasen. I forberedelsesfasen skal projektgruppen finde et tema for fremtidsværkstedet, gerne så konkret som muligt, derudover skal der inviteres deltagere og findes et lokale hvor det kan afholdes. Endelig skal projektgruppen introducere værkstedet for deltagerne. Temaet for vores workshop vil være *Oplevelse og læring på børnebiblioteket*.

I kritikfasen skal deltagerne nedskrive deres kritik af den nuværende situation i stikordsform på store ark papir, dette medvirker til at de deltagende får en fælles forståelse af hvad der skal ændres. Her skal sikres et fælles arbejdsgrundlag for de efterfølgende faser.

I fantasifasen er målet at udvikle idéer til hvordan situationen ideelt kunne se ud i fremtiden. Her benyttes samme form som før altså noter på store ark papir, så deltagerne kan inspirere hinanden gensidigt. Bibliotekarerne skal altså tænke over hvordan børnebiblioteket kunne se ud i fremtiden hvis der ikke var nogen begrænsninger eller restriktioner. Målet er at få så mange idéer som muligt ned på papir.

I virkeliggørelsesfasen vurderer man hvorvidt de idéer der kom frem i fantasifasen er realistiske, og hvilke idéer der er mulige at arbejde videre med, og hvilke der er for urealistiske.

Vi afholdt fremtidsværksted med de 4 bibliotekarere, der var mødt op. De havde forinden holdt bogmøde, et månedlig møde der afholdes, hvor de diskuterer en bog de alle har læst. De lod til stadig at være diskussionslystne.

Vi havde taget nogle store ark papir, som de kunne tegne og skrive idéer på. De blev dog liden benyttet, i stedet opstod der hurtigt en diskussion på tværs af bordet. De havde i forvejen kendskab til os og projektet, så vi begyndte uden en lang introduktion af os selv og projektet. Desuden havde vi under flere ustrukturerede interviews foretaget på stedet med bibliotekarerne diskuteret eller berørt flere af emnerne som lå programsat. Vi tog noter af deres udsagn (bilag 7), og supplerede med spørgsmål vi havde forberedt i forvejen, når samtalen var ved at komme på afveje.

3.4.1.1 Delkonklusion

Fremtidsværkstedet forløb ikke helt som tiltænkt. Der var faktorer som vi ikke helt havde kontrol over. Vi havde valgt at holde det på deres arbejdsplads fordi det var nemt at passe ind

i arbejdsdagen, og vi forestillede os ikke at de givne rammer ville være hæmmende for udfaldet af værkstedet. Vi mener dog det kunne have været mere inspirerende for dem hvis vi havde holdt det her på ITU, under nye og neutrale forhold.

Vi tror det har været svært for deltagerne at løsrive sig fra de roller de har i de daglige diskussioner på arbejdspladsen, når fremtidsværkstedet blev holdt i deres sædvanlige omgivelser.

3.5 Workshop med børn

Formålet med at lave en workshop med børn har været at få større indsigt i målgruppens interesser og ønsker. Vi ønskede at skabe en workshop, der var kreativ og sjov for børnene at deltage i.

Vi blev inspireret af Cultural probes (Gaver, 1999), som er en metode til at indsamle inspirationsdata, hvor man uddeler probes i forskellige udformninger med forskellige former for opgaver som modtageren skal løse. Vi har valgt at medbringe nogle postkort med forskellige motiver, med spørgsmål på bagsiden som børnene skal besvare. Disse postkort skal være med til at skabe inspiration til næste fase i workshoppen som er inspireret af fremtidsværkstedet, her skal børnene tegne eller skrive om deres forestilling om fremtidens bibliotek, sådan som det ville se ud hvis de selv kunne bestemme.

Børnene som deltog, havde vi fået formidlet kontakt til igennem Herlev bibliotek De henvendte sig til en gruppe 6. klasses elever som de tidligere havde haft kontakt med i forbindelse med en quiz afholdt på biblioteket. Denne gruppe kaldet 'Hammerhajerne' fra en skole i Herlev ville gerne deltage i vores workshop.

Vi afholdte workshop med børnene af en times varighed.

De besvarede spørgsmålene, og viste stor interesse for motiverne på postkortene, og snakkede indbyrdes om det. Af besvarelserne kunne vi aflæse, at de fleste sjældent besøgte biblioteket. Deres fritid tilbragte de oftest med vennerne hjemme hos hinanden, eller til afslapning alene. Besvarelserne varede ca. tyve minutter. Rummet var præget af en underlig tavshed, der mindede om stemningen under en skriftlig eksamen. Så vi lånte noget musik fra musikbiblioteket, og fortalte dem de kunne sætte noget på.

Det næste på programmet var at de frit skulle udtrykke en god oplevelse de havde haft for nylig, skriftligt eller ved at lave en tegning (bilag 8). Fire handlede om rejseoplevelser.

Indholdet spændte vidt fra forelskelse og rejser til at vinde en badmintonturnering. Dette skulle være et springbræt og inspiration til at forbinde en god oplevelse med at være på et bibliotek.

Vi indledte det næste forløb, som var collage, med at fortælle dem at de frit kunne klippe billeder eller tegne deres drømmebibliotek. Børnene blev delt op i to grupper, der hver skulle give et bud på hvordan biblioteket skulle se ud. De gik i gang med at bladre i de udleverede tidsskrifter og klippede ivrigt ud i ca. 20 minutter.



Udvalget af billedmateriale har måske begrænset deres fantasi, da de syntes udelukkende at forholde sig til de billeder de fandt i bladene. Vi havde håbet at de havde suppleret med egne tegninger. Der var et udvalg af boligmagasiner og filmreklamer. Der var tidligt i collageforløbet en opbrudsstemning som smittede af på alle børnene.



Workshop afholdelsen har dog givet os mange idéer om måder at omgås arbejde med denne særlige aldersgruppe i fremtiden. En af vores fejltagelser mener vi var at overlade dem helt frit at udforme collage, når det interessante for os var få indsigt i hvad de tænkte om bibliotek, hvor det befandt sig i deres bevidsthed. Sammenlignet med det interview vi lavede med børnene på Christianshavn, havde vi hér holdt os helt til vores forløbsplan og der var en anden

synergi mellem børnene. Børnene kunne også tænkes at være trætte efter en hel dag i skole, med opgaveløsning og projektarbejde.

”Målet med et designmøde bør være fleksibelt. På den ene side skal arbejde med børn være mere målrettet og konkret end arbejde med voksne. Hvis rammerne bliver for åbne, kan det resultere i, at børnene udnytter de åbne rammer og mister fokus på opgaven. Man kan også komme ud for, at meget åbne rammer skaber en usikker situation for de deltagende børn. Hvad skal de gøre nu? På den anden side kan et meget snævert fokus på et bestemt designproblem være hæmmende for børnenes kreativitet, og så bliver de let utålmodige”.

(Pedersen, 2001, Frit efter: Druin, Alison m.fl.: Children as Our Technology Design Partners i Druin, Alison (red.) The Design of Children's Technology, Morgan Kaufmann 1999).

Vi oplevede flere gange, at vores åbne form som var tiltænkt som en fleksibel ramme, gjorde at børnene helt mistede fokus eller fordybede sig i banaliteter som hvilken musik vi skulle høre eller hvordan figurene blev klippet ud.

Alison Druin har i mange år forsket i hvordan man bruger børn i designprocessen og har praktisk erfaring med det. Hun har desuden lavet et forslag til et digitalt bibliotek som beskrives i rapporten *What Children Can Teach Us: Developing Digital Libraries for Children with Children*.

Mange af de børn hun har brugt til designarbejdet har været med i flere år, i gennemsnit deltager de i 2 år.

“Children can stay with the team as long as they wish until the age of 11, and they stay an average of two years. Adult and child researchers work together in the lab twice a week during the school year and two intensive weeks over the summer” (Druin, 2002).

Da vi afholdt workshoppen havde vi været lidt bekymrede for om børnene synes det var spændende og ville bevare interessen. Det har været interessant for os at se hvor langt Druin har kunnet gå med arbejdet med børnene, med en konstant skærpen af deres interesse over en periode på flere år. Vi havde ikke været i kontakt med børnene inden workshoppen, og havde

derfor ikke mulighed for at forberede dem. Derfor vidste de ikke hvad det gik ud på, og synes at have en pligttopfyldende skoleelevs tilgang til situationen.

3.5.1 Delkonklusion

Vi har i evalueringen af workshop-forløbet fundet frem til, at denne slags workshops som lægger op fantasiudfoldelse må afholdes over flere omgange med indlednings-øvelser, hvor man lærer hinanden at kende så man bliver fortrolige med hinanden over en længere periode end en time. Vi havde forventet, at de ville snakke sammen indbyrdes i grupperne om det de lavede. Senere har vi vurderet at collageforløbet kunne være styrket af samtale mellem os og dem undervejs i form af deres overvejelser og tanker. Dette kunne måske have hjulpet til at holde samling på de to grupper.

4. Analyse af målgruppen

For at besvare problemformuleringen vil vi afklare hvilke behov og ønsker børnene har i forhold til børnebiblioteket. Dette gøres ved at belyse spørgsmålet; *Hvem er målgruppen og hvorfor skal vi beskæftige os med denne gruppe?* I dette afsnit vil vi søge at give et billede af børnene omkring aldersgruppen 11-13 år, herunder hvordan deres forhold til biblioteket er. I afsnittet inddrages egne samt eksisterende undersøgelser og litteratur om målgruppen.

Den primære målgruppe for projektet er dem biblioteket betegner som de større børn, altså de 11-13-årige. Denne målgruppe omtales ofte som tweens, især i forbindelse med marketing, da det er en forbrugergruppe, som er meget bevidste om deres forbrug og behov. En tween er en person, der ligger mellem (between) at være barn og at være teenager. Kendetegnende ved gruppen er, at de ligner det der var en typisk teenager for nogle år siden. De har deres egne penge og interesserer sig i høj grad for shopping, de har forstand på hvad der rører sig inden for mode, teknologi, musik og andet, ”Og omdrejningspunktet på, hvad der er ‘cool’ lige her og nu, er stadig hurtigere – og slår igennem globalt på meget kort tid” (Tufte, 2004, s.11). Ofte taler man i forbindelse med denne gruppe om begrebet KGOY: Kids Grow Old Younger, altså at børn i dag bliver voksne hurtigere end tidligere.

I denne alder er søgen efter identitet et centralt aspekt. Man prøver at finde ud af hvem man er, og dette vil man gerne signalere gennem sit udseende, tøj mm. På den ene side vil man

gerne passe ind i gruppen, og ligne dem der er populære og gå i det smarte tøj, og på den anden side vil man gerne vise at man er noget særligt og har sin egen personlige stil (op. cit.). Grunden til at det lige netop er denne gruppe, vi skal beskæftige os med er, at man på biblioteket oplever at det bliver mere problematisk at få denne aldersgruppe interesseret i biblioteket og dets tilbud. Bibliotekarerne nævner i workshopen, at børnene i denne alder er en meget uhomogen gruppe, og de har meget forskellige behov, hvilket gør det ekstra svært at målrette tilbud til dem (bilag 7). En anden årsag til at fokusere på børn og biblioteker er, som det blev nævnt ved temadagen i Odense, at mange børn har problemer med at læse (bilag 2). Undersøgelser viser, at danske børn læser dårligere end børn i andre lande, vi normalt forventer at ligge på niveau med.

4.1 Fritid

En af udfordringerne for biblioteket er, at de skal hamle op med de mange konkurrenter der er i børnenes hverdag. Det blev nævnt til temadagen i Odense at børns kultur er en mediekultur, og som udviklingschef John Nørskov Hansen siger, så er børneværelset børne-bibliotekernes største konkurrent. De fleste medier er tilgængelige dér, i form af spil, film, Internet og musik, og disse medier opfylder mange af børnenes behov. Derudover viste vores interview med børn, at de har mange fritidsinteresser, de fleste af de børn vi snakkede med havde aktiviteter, fx sport og musik, de gik til flere gange om ugen. Børnene gik alle i fritidsklub hvor der også er en masse aktiviteter. Kulturvaneundersøgelsen viser at 81 % af børnene i alderen 10-15 har faste fritidsaktiviteter de går til. Undersøgelsen viser også at børnene bruger meget tid på at være sammen med deres kammerater. De fleste er hjemme hos venner eller har venner på besøg en eller flere gange hver uge (Roed, 2006).

De fleste af børnene på workshopen brugte meget af deres tid med vennerne. På spørgsmålet "hvad laver du i fritiden?" svarede en deltager således "*Jeg er med mine venner eller så ville jeg i tivoli*" (bilag 8).

Internettet er også noget børnene bruger meget tid på. Hovedsageligt er det sider med spil, de besøger. Men chat-sider og MSN, som de bruger til at holde kontakt med vennerne, er også populære.

4.2 Biblioteksbrug

Med hensyn til børnenes besøg på biblioteket viser kulturvaneundersøgelsen at 39 % af børnene kommer på biblioteket mindst en gang om måneden, hvilket er et fald i forhold til 1998, hvor tallet var 51 %. Undersøgelser viser at antallet af besøg på biblioteket falder med alderen. I 11-års alderen kommer næsten 57 % månedligt eller oftere på folkebiblioteket, mens det kun gælder 43 % af de 14-årige (Syberg Henriksen, 2006).

Til gengæld har udlånet været nogenlunde stabilt, dog med et skift i hvad det er der bliver lånt, dvs. at de i dag låner færre bøger og flere multimedier og film.

I undersøgelsen *Børn bruger biblioteket* påvises det dog at bøger er det børn og unge først og fremmest låner med hjem. Dette hænger sammen med, at det ofte er svært at få fat på det børnene er interesserede i inden for musik- og filmmedier, nemlig det nyeste, samt at lånetiden på fx film kun er en uge hvilket ofte resulterer i bøder. *"De øvrige medier, som både børn og unge bruger flittigt i deres fritid: dvd/film, musik, spil, er de medier, de har nemmest ved selv at anskaffe sig, ofte endda til en overkommelig pris. Samtidig er de vanskeligst og dyrest at anskaffe på biblioteket"* (Roed, 2006, s.15). Børnenes læsevaner hænger tydeligvis sammen med hvor ofte de besøger biblioteket. Børn der læser meget kommer oftere end dem der ikke læser.

Børnebiblioteket bliver brugt til andet end at låne bøger. På Herlev Bibliotek oplever, de at børnene bruger biblioteket som opholdssted, hvilket kan være problematisk, da de ofte skaber støj og uro. De nævner også at computerne på børnebiblioteket er meget populære, det er tit det eneste børnene gider beskæftige sig med. Oftest er det børn med anden etnisk baggrund der bruger biblioteket som værested (Roed, 2006). Børnene i undersøgelsen giver udtryk for et dilemma i forhold til at bruge biblioteket i rollen som socialcenter. De er i tvivl om hvorvidt biblioteket egentlig vil have at børnene opholder sig der *"Det ses tydeligt, at der kan blive for meget larm i biblioteket, og at det så kan blive en skræmmende oplevelse at være på biblioteket. Samtidig har de svært ved at forstå, at man ikke kan bruge dette dejlige fristed, så meget og på de måder, man har lyst til"* (Roed, 2006, s. 20).

Bibliotekarerne fra Herlev Bibliotek udtrykker også i denne forbindelse hvordan børn er meget forskellige. Nogle er meget stille, og har bare lyst til at sidde for sig selv fordybet i en bog, mens andre kommer i grupper. De er mere larmende og fylder meget i biblioteksrummet. Det er svært, at vide hvad man som bibliotekar skal gøre for at signalere at der er plads til alle på biblioteket samtidig med, at man ofte bliver nødt til at tisse på børnene og bede dem opfører sig på en bestemt måde *"Man skal lære som lille hvordan man opfører sig på et*

bibliotek” ytrer en af bibliotekarerne. Dette bevidner at bibliotekarerne bruger meget tid på at opdrage på børnene, hvilket ikke er en af deres kerneopgaver. På biblioteket oplever de en brydning mellem det de gerne vil være, og det de egentligt bliver brugt til.

Claus Syberg Henriksen har i undersøgelsen *Børn bruger biblioteket* (2006) opstillet en række profiler for børnene:

- Boglånere – 72 % af børnene
- Børn, der kun låner andet end bøger (fx dvd'er, cd'er, computerspil) – 7 % af børnene
- Brugere, der ikke låner noget, når de besøger biblioteket – 8 % af børnene
- Børn, der aldrig kommer på folkebiblioteket – 13 % af børnene (s.8).

Vores indtryk fra observationer og samtaler med bibliotekarerne på Herlev Bibliotek stemmer ikke helt overens med overstående profiler. Vi oplever at gruppen af brugere, der ikke låner noget er mere dominerende i biblioteksrummet. Dette kan dog forklares med, at dem der låner materialer ikke er så iøjnefaldende, da de ofte bestiller materialerne selv og benytter selvbetjeningsautomaterne til at låne dem med hjem.

Undersøgelsen viser også hvordan børnene har lært biblioteket at kende. Ofte er det deres forældre eller søskende, der tager dem med på biblioteket. Når de beskriver deres første møde med biblioteket er det ofte hyggelige og rare minder der dukker op (Roed, 2006).

4.3 Syn på biblioteket

”Jeg tænker på, at det er sådan sted, man skal være stille, og så sidder folk bare og læser, finder bøger og sådan noget” (Roed, 2006, s. 10). Dette citat stammer fra en 14-årig pige, og viser at børn har et ret traditionelt syn på biblioteket.

Vores undersøgelser viser, at biblioteket ikke er noget der fylder meget i børnenes bevidsthed. På workshopen med børnene var der ikke mange der kom særlig tit på biblioteket, og det virker som om deres indtryk af biblioteket først og fremmest er bøger, på trods af at biblioteket har mange andre tilbud. Det samme gør sig gældende i *Børn bruger biblioteket*. Her giver børnene også udtryk for at bøgerne er det centrale. *”Det er nok det, der har undret mig mest, fordi vi i næsten 100 % af tilfældene har at gøre med ”ægte” multimediebørn”* (Roed, 2006, s.8).

På workshoppene med børnene viste det sig at de vægtede indretning og hygge meget højt, det så vi på collagen, hvor de nøje havde udvalgt lækre møbler til deres drømmebibliotek (se billede i afsnit 3.5).

Gruppen af børn der ikke kommer på biblioteket begrundede deres fravær med at de bl.a. synes det er for kedeligt. Andre siger de ikke har tid til det. De børnene er utilfredse med på biblioteket er blandt andet at der er mange ting der er forbudt, og der er for lidt computere. De synes at biblioteket kunne være indrettet mere hyggeligt med kroge hvor de kan sidde og læse eller snakke med venner. Nogen synes det er lidt nørdet at læse. Generelt udtrykker de 11-årige lidt større tilfredshed end de 14-årige.

Det bliver også nævnt, at der er for lidt personlig kontakt. En dreng på 12 år siger således; *”Jeg synes, det var bedre, at man skulle over til bibliotekarerne og give nogen bøger, så hun kunne reservere dem for en, i stedet for at gå over til maskinerne”* (Roed, 2006, s.16).

Man kan sige at faldet i børns besøg på biblioteket hænger sammen med at de i deres fritid har rigtig meget at tage sig til. Biblioteket er blot ét ud af utallige tilbud til børnene, og mange kommercielle interessenter vil gerne have fat i netop denne gruppe. I mængden af alle disse tilbud drukner biblioteket, ikke fordi det ikke har noget at byde på, men snarere har det noget at gøre med at biblioteket ikke kommer ud til børnene med deres tilbud. Gennem de senere år har biblioteket udviklet sig i takt med den øvrige udvikling indenfor medier, teknologi, kultur mm. Men det tyder på at denne udvikling ikke er særlig synlig for brugerne, da de udtrykker et syn på biblioteket, der svarer til hvordan dette så ud for flere år siden, da de sidestiller biblioteket med bøger.

Skal man have fat i denne målgruppe er det nødvendigt for bibliotekerne at komme ud til dem og profilere sig stærkere, så brugerne finder ud af hvad de egentlig kan bruge bibliotekerne til.

4.4 Delkonklusion

Vi har i dette afsnit fundet ud af at målgruppen er svær at definere entydigt. Det er en aldersgruppe hvor søgen efter identitet er centralt, og derfor en meget umage gruppe, med varierede behov. Et fællestegn er dog at deres medieforbrug er stort, ligeledes har de ofte en hverdag med mange aktiviteter. Hermed er det nødvendigt for biblioteket at afdække hvad dette kan tilbyde som dets konkurrenter, i form af medieudbuddet og fritidsaktiviteterne ikke kan tilbyde. Derudover mener vi at det er vigtigt at bibliotekerne bliver bedre til at profilere sig

selv overfor målgruppen, og være aktivt opsøgende der hvor børnene befinder sig. Man kan ikke forvente, at børnene selv vil holde sig underrettede om hvad der sker på biblioteket.

5. Design med brugerne og brugerinddragelse

Det følgende kapitel er med til at besvare spørgsmålet om hvordan børnebiblioteket kan få belyst de nutidige krav børnene stiller samtidig med at de inddrages i designprocessen. I den tidlige del af designprocessen ligger vores fokus nemlig i forundersøgelsen og ikke i selve udformningen af prototypen. Ofte beskæftiger teoretikere og forskere sig med brugerinddragelse i sammenhæng med udvikling af prototyper. Brugerinddragelse er alligevel interessant for os i denne sammenhæng, da vi gerne ville inddrage vores brugere tidligt i processen. Dertil skal det tilføjes, at vores inddragelse af brugerne primært har arbejdet mod en udarbejdelse af en målgruppeanalyse og feltundersøgelse. Det følgende er baseret på litteratur om emnet og forskeres undersøgelser.

“Design is the process of mutual learning between two practices - children's practice and designers' practice” (Iversen, 2005, s.57).

Det synes mere at være sædvanen end undtagelsen at man inddrager brugerne i designprocessen. Der er mange gode grunde til at gøre dette som kan synes at ligge ligefor. Det er dog ikke nok at inddrage brugerne, det vigtige er, hvordan man gør det. Flere forskere belyser, at der siden 70erne har været en tradition for "PD", men når den designede teknologi skal anvendes af børn må der udvikles nye metoder. Ved begrebet "PD" (Participatory Design) menes der brugerinddragelse. IT-systemer var tidligere i højere grad udviklet udelukkende til voksne, men i dag er børn ved at være voksende målgruppe, og dette resulterer i en mere børneorienteret forskningen indenfor området.

5.1 Brugerinddragelse med børn som brugere

En af forskerne som er fremme på området her i Danmark er Ole Sejer Iversen, han har i sin afhandling *Participatory Design Beyond Work Practices- Designing with Children* arbejdet med dette felt som skiller sig ud fra den gamle tradition. Hans motivation for udarbejdelsen af en metode som er særligt henvendt til børn er at flere af de eksisterende metoder indenfor brugerdesign beskæftiger sig med udvikling af software til brug i en arbejdspraksis. Han

mener at designarbejde med børn kræver en metode som tager højde for børn og hvor de befinder sig i deres barndom.

Selve vigtigheden af brugerinddragelse i designprocessen betvivles af nogle softwaredesignere. Michael Schaife et al, udtrykker i rapporten *Designing For or Designing With? Informant Design For Interactive Learning Environments* nødvendigheden af en metode som adskiller sig fra PD som bruges til udvikling af IT-systemer og har udviklet en fasemodel til brug ved inddragelse af børn i designprocessen. Her refererer han til B.R. Webb, en af kritikerne af brugerdesign:

“the user is not a designer and studies have shown that users' designs are generally inferior to those of interface professionals”p.82 (Webb) He asserts further that users' inexperience and lack of design skills constrains and thus thwarts creative activity” (Schaife,1997).

M. Shaife et al hævder, at sagen ikke handler om hvorvidt inddragelse er godt eller ej, men hvorledes man kan engagerer brugerne mere effektivt i design processen. Indenfor PD har man i en lang periode anvendt brugertests, i forbindelse med en prototype. Designere og brugere har i højere grad været adskilte størrelser i selve designprocessen. Man lavede designforslag, fremviste dem fik en reaktion udelukkende baseret på om de syntes om det eller ej, her havde brugerne rollen udelukkende som testere.

Michael Schaife hævder om den ovenstående situation:

”Such a set-up means that the kind of feedback obtained from users is exclusively based on reaction rather than initiation”(op.cit). Man risikerer at mange idéer går tabt i processen efter en brugerevaluering, mener han. I denne situation kræves det at man tolker feedbacken rigtigt, som ofte kan være mangelfuld i sit udtryk.

PD metoderne kan dog også bruges til at designere og brugere kan mødes mere som designpartnere. Vi mener, at det er her der sker et skel, for der gælder et sæt regler for voksne som straks bliver mere komplekse, når man vil anvende dem på børn, for man kan ikke kræve af børn at de skal lave systemer som skal lære dem ting de ikke har lært nu.

Det M. Schaife et al., Alison Druin og Ole Iversen arbejder på er at bruge børnene som informanter og ikke partnere. De er med til at skabe en ny afdeling i PD som de med succes har anvendt i deres arbejde. De bruger børnene i flere faser af designprocessen, til problematisering af det givne domæne, løbende til tests og evalueringer af forslag, og naturligvis i arbejdet mod det endelige produkt. Brugere spiller flere roller for dem, både som informanter, brugere, testere og deraf designpartnere.

Det interessante for os var særligt at se hvordan de med held brugte børnene i den tidlige fase, nemlig problematisering af det givne domæne. Vi havde i vores initierende fase sidestillet bibliotekarerne med børnene som brugere, og havde afventet en afproblematisering fra dem. Vi tror nu at børnene ville kunne hjælpe os med at konkretisere det problem som bibliotekarerne på Herlev så rigtigt har fornemmet.

5.2 Brugerinddragelse i praksis på et bibliotek i Storkøbenhavn

Vi har stiftet bekendtskab med et udviklings arbejde på Skovlunde Bibliotek i en udgivelse fra Biblioteksstyrelsen. Skovlunde Bibliotek har med stor succes opnået forbedringer ved at have været i direkte kontakt med deres brugere over en længere periode.

På Skovlunde bruger de 14-årige unge til at rådgive om indkøb af musik til biblioteket. Tillige har de haft børn og unge til at indrette biblioteket. *"På et tidspunkt gav vi også en børnebrugergruppe frit slag til at indkøbe bøger for 5.000 kroner."* fortæller Jan Tøth, bibliotekar på Skovlunde Bibliotek. (Biblioteksstyrelsen, 2003, s.39) Det gør at børnene bliver fortrolige med biblioteket, de får indflydelse på stedet og deraf kan de også tænkes at være mere modtagelige overfor nye tilbud. Han fortæller, at det dog er meget tidskrævende at lave disse medbestemmelsesaktiviteter, så det er noget de udøver i det daglige ved at være gode til at opfange børnenes ønsker og behov. Men de bruger medbestemmelsen som en strategi. Det kan også have den fordel at man styrker tilhørsforholdet til stedet fordi man er til at skabe forandringer og kan se et resultat.

Børnebibliotekarerne fra Skovlunde synes at have fundet en måde at omgås denne målgruppe på. Noget tyder på at man skal henvende sig direkte til børnene og formidle de tilbud der findes. Fra vores undersøgelser i workshop fandt vi ud af at mange af børnene var uvidende

omkring det væld af tilbud biblioteket har i form af bl.a. film & musik. Ligeledes hørte de sjældent om de mange arrangementer som Herlev børnebibliotek arrangerer, der formidles på deres site, i lokalbladet og på biblioteket.

5.3 Delkonklusion

I dette projekt hvor målgruppen er børn, er det særligt vigtigt at vi inddrager dem tidligt i processen. Selv om man selv har børn eller kan huske hvordan det var at være i den alder, er det ingen garanti for at produktet vil imødekomme børnenes behov. Når scenen er sat et sted som de i forvejen har kendskab til og deraf nogle forudfattede meninger om, kan det være en god idé at møde de fremtidige brugere der hvor det skal udspilles. De fleste børn stifter bekendtskab med biblioteket i en tidlig alder, så det handler om at opbygge det forhold i trit med deres udvikling.

Når der skal designes et skræddersyet produkt til et bibliotek, som skal svare til børnenes behov og interesser, og som skal adskille sig fra de andre tilbud, kan man drage store fordele af samtale med børnebibliotekets brugere løbende, og ikke kun ved afholdelse af workshops i løbet af designprocessen. Vi ville i fremtiden ikke anvende Must-metoden til afviklingen af en forundersøgelse med børn som brugere. Vi har erfaret at den både ville egne sig i virksomhedsøjemed og til voksne men ikke til børn.

6. På vej mod et produktforslag

Gennem vores undersøgelser af domænet og målgruppen har vi kortlagt en række retningslinier, som vores endelige produkt gerne skulle imødekomme:

- Oplevelse + forundring – børnene skal komme på biblioteket for at få gode oplevelser. Børn skal forbinde biblioteket med noget spændende og vedkommende.
- Læring + viden – Børnene skal få lyst til at søge og opnå viden.
- Ubiquitous/pervasive computing – vi skal væk fra den traditionelle teknologi i form af computer med skærm, tastatur og mus. (Udledt af Herlev Biblioteks opslag)
- foranderlighed – børnenes interesser ændrer sig hele tiden, vi skal skabe et produkt der bliver ved med at være interessant at bruge, og altså ikke kun er spændende de første par gange.

- brugergenereret indhold – børn vil gerne have indflydelse + bibliotekarerne kan holde sig opdaterede.
- materialer– Vores idé vil inkorporere bibliotekets fysiske samling, da quizen tilskynder børnene til at gå på jagt i materialerne i biblioteket for at finde det rigtige svar.
- Konkurrence – Denne aldersgruppe bevæger sig fra fantasiens verden til virkelighedens og begynder at interessere sig for at konkurrere.
(Markopoulos, Panos & Bekker, Mathilde (2003))

Vi har haft en del forskellige idéer i tankerne gennem hele forløbet. Det var en stor udfordring, at skulle finde noget der både forrettede børnenes behov samt opfyldte bibliotekets formål. Ligeledes har det været vanskeligt at skabe noget der vægtede læring og oplevelse lige højt.

Vi vil her beskrive forskellige inspirationskilder vi er stødt på undervejs, samt hvilke idéer vi selv har haft. Dernæst ser vi på vores forslag til Herlev Bibliotek samt hvilke overvejelser der ligger til grund for vores forslag.

Vi har løbende undersøgt hvilke interaktive installationer, der findes for børn både i og udenfor biblioteksområdet. Vi har også kigget på danske og udenlandske børnebiblioteker og deres indretning. Vi vil her nævne 3 inspirationskilder, som vi har undersøgt hvoraf vi vil gå i dybden med den ene.

6.1 Århus Bibliotek – Story Surfer

Under vores indledende samtale med bibliotekarerne på Herlev Bibliotek, blev Århus Bibliotek nævnt som værende i forgangsfeltet indenfor biblioteksudvikling. I maj 2006 afholdtes en international konference på Århus Bibliotek om fremtidens interaktive børnebibliotek. Her blev diskuteret hvordan man kan gentænke strategierne for bibliotekerne, så det appellerer til børnene og imødekommer deres ændrede kulturvaner (Århus Kommunes Biblioteker, 2006b).

Konferencen er en del af et tværfagligt forsknings- og udviklingssamarbejde mellem ISIS Katrinebjerg, Syddansk Universitet, 4 erhvervsvirksomheder og 5 folkebiblioteker, der har forsøgt at give nogle bud på hvordan fremtidens børnebibliotek kan se ud. Projektet har

resulteret i en række prototyper, hvoraf nogle har været opstillet på børnebiblioteket, heriblandt Story Surfer, der er et værktøj, som kan give børn mulighed for at finde inspiration blandt bibliotekets mange materialer. Man kan interagere med Story Surfer ved at bruge kroppen, dermed bliver det en mere legende måde at søge på og man bruger biblioteksrummet på en ny måde.

”Ved hjælp af pervasive computing løsrives søgningen fra tastaturet og traditionel computerskærm og i stedet anvendes store fysiske objekter, som brugerne kan søge, undersøge og lege med. Teknikken er sekundær for brugeren, det er oplevelsen, legen og brugerens positive møde med et bibliotek der er i centrum” (Århus Kommunes Biblioteker, 2006a).

Målgruppen for produktet er børn fra 9-14 år, men det er også muligt for yngre børn at få udbytte af Story Surfer. Story Surfer tager udgangspunkt i børnenes måde at søge efter bøger på. De går rundt og kigger på bøgerne, og hvis en bog ser spændende ud, låner de den.



Story surfer på Århus Bibliotek

Prototypen består af et interaktivt gulv og bord. Displayet i gulvet dannes af to projektorer der hænger over gulvet, mens displayet i bordet skabes af en indbygget projektor, hvor billedet dannes på undersiden af en bordplade. Rundt om gulvet er der knapper med emneord ved tryk

med foden, aktiverer en boble med billeder af bogforsider inden for det valgte emne. Når man træder ind på gulvet, bliver man tildelt en "cursor", udformet som et digitalt forstørrelsesglas, som følger en rundt på gulvet ved hjælp af et visionsbaseret trackingsystem. Når forstørrelsesglasset glider hen over billeder af bøger på gulvet, forstørres disse op, og detaljer på bogforsiderne bliver lettere at aflæse.

Bliver man stående stille et stykke tid og dermed fastholder forstørrelsesglasset over en bogforside, vælges bogen. Derved vil billedet af bogen glide henover gulvet, op over rampen og ind på bordet.

Ved bordet kan børnene, via interaktion med en pen, få informationer om bøgerne, fx titel, forfatter og et resumé af bogen. Hvis barnet ønsker at låne bogen, kan man udskrive billede af forsiden og beskrivelse af bogens placering.

Det er ikke formålet med Story Surfer, at man hurtigt og let skal kunne finde den bog, man tænker på. Snarere er formålet at inspirere børnene til at finde og afsøge nye materialer, som de måske ikke ville have fundet ved blot at bevæge sig rundt mellem hylderne. Yderligere ønskes det at brugerne gennem brugen af Story Surfer taler sammen om det de gør og oplever, så der opstår en dialog omkring materialerne

Story Surfer er et forsøg på at imødekomme det problem der med børns muligheder for at søge materialer på biblioteket i dag, som i grove træk består af blå skærme med en blinkende cursor ud for teksten "Emneord" eller "Forfatter". Forfatternavnet er det sjældent at børn kan huske, og ordet "Emneord" har sjældent en væsentlig kulturel betydning hos børn (Krogh, 2006).

Story Surfer er et rigtig godt bud på en interaktiv installation, der imødekommer børns måde at søge på, og forener leg og oplevelse med læring. Bibliotekarerne på Herlev Bibliotek ønskede en lignende installation, og vi havde også oprindelig forestillet os at det var noget i nærheden af Story Surfer, som vi ville lave til biblioteket. Dog synes vi ikke dette er den rigtige løsning for Herlev, da vi ikke mener en sådan installation passer til miljøet her.

6.2 Cerritos Library

Cerritos er et amerikansk folkebibliotek der ligger ved L.A. i Californien. Det bliver omtalt som et af tidens mest eksperimenterende folkebiblioteker af Nan Dahlkild, lektor fra Danmarks Biblioteksskole (Dahlkild, 2005). Børnebiblioteket er indrettet efter temaet "save

the planet”, og her er træer, et stort saltvandsakvarium, en dinosaur, samt et fyrtårn der rejser sig mod loftet som er udformet som en himmelhvælving.



Træet i Cerritos

Vi har igennem deres site fået indtryk af et unikt bibliotek, der giver en helt speciel biblioteksoplevelse, hvor man får lyst til at gå på opdagelse i biblioteksrummet. Vi bemærkede, at det fascinerende ved dette bibliotek var ikke et resultat af noget teknologisk, men det var udelukkende en kreativitet, der syntes at ligge til grund for udformningen af Cerritos børnebibliotek.

6.3 Vidensbrønde

På Møllevangsskolen i Århus er der tre interaktive installationer ved navn vidensbrønde. Dette er interaktive gulve der er placeret forskellige steder på skolen. De består af en 12 m² stor glasflade i gulvet, der ligger over et 3 m dybt hul hvori der er 4 projektorer. Formålet er at understøtte læring på en måde der ligner spil, hvor man giver mulighed for samarbejde og fysisk udfoldelse. (Grønbæk, 2006)

”Realiseringen af vidensbrønden som interaktivt gulv er en videreførelse af idéer udviklet i projektet Fremtidens Hybride Bibliotek. Her blev det interaktive gulv (iFloor) udviklet med det formål at stimulere vidensdeling og social interaktion i det offentlige rum på biblioteker” (Grønbæk).

Vidensbrøndene kan bruges til alt fra musik, teater, geografi, regning og fysik.

Vi blev inspireret af måden hvorpå de forener læring med bevægelse, men de fysiske rammer på Herlev Bibliotek begrænser muligheden for en installation af denne art.

6.4 Idéerne undervejs

Undervejs i processen har vi haft en masse idéer omkring hvad man kunne lave på biblioteket.

Dialogen har handlet ikke kun om interaktive installationer, men også om indretning og arkitektur. Vi har i idéudviklingsfasen forholdt os til stedets fysiske rammer og om idéerne kunne virkeliggøres, hvilket har hæmmet vores kreative udfoldelser.

Vi vil her kort forklare tre af idéerne.

6.4.1 Fortælletræet

Vores første idé udsprang af at vi mente bibliotekets omgivelser skulle give børnene lyst til gå på opdagelse samt stimulere deres nysgerrighed. Vi blev inspireret af det spændende og fantasifulde børnebibliotek i Cerritos, hvor naturen er Vores tanker faldt hurtigt i retning af nogle naturlige elementer i form af et træ eller en hule af papmaché, som kunne bryde de tunge omgivelser af mursten og bogreoler. Træet er et symbol på viden og vækst, og har den egenskab at den tillige kan pryde omgivelserne, i kraft af sin farve og udformning. Dette træ forestillede vi os kunne være en slags symbol eller maskot for Herlev Bibliotek. Det skulle fungere som modtager af børnenes meninger og historier, som kunne videregive oplysninger til bibliotekarerne. Børnene skulle gerne få et tillidsfuldt forhold til dette træ i kraft af dens åbenhed. Den kunne i kraft af sin hukommelse af børnenes input henvende sig til dem ved næste møde med forslag til f.eks. bøger, musik eller film af interesse for dem.



En skitse af et træet som samlingssted, med en træhytte i toppen med computer og webcam.

Funktionen ved træet var at det skulle formidle bibliotekets materialer på alternative måder. Vi forestillede os at det var børnene selv, der kom med input til træet. Det kunne være små videooptagelser hvor børnene anmeldte film, bøger, musik mm. For at ramme en så stor gruppe som muligt kunne det også være anmeldelser af ting der ikke var på biblioteket, fx kunne man fortælle om gode oplevelser som fx en rejse man havde været på. På ydersiden af træet skulle der være en skærm, evt. en oval skærm, der lignede et hul i træet, så det så ud som om den der fortalte sad inden i træet.

Fordelen ved at brugerne genererer indholdet ville for bibliotekarerne være, at de nemt kunne holde sig opdateret i, hvad de unge kan lide og går op i. Brugergeneret indhold er en tendens man ser meget til i dag, især på nettet, hvor man taler om web 2.0, som vi også hørte om i Odense, hvor der blev nævnt at brugergeneret indhold skaber en bedre, mere åben kontakt med brugerne, og derudover er det også billigere end hvis man selv skal stå for alt indholdet. Vores første idé var at man kunne side inde i træet og optage, senere forestillede vi os en træhytte oppe i træet, som man kunne kravle op i, hvor der var værktøjer til at optage og redigere mindre film. Teknologien i denne idé ville være forholdsvis simpel. Der kræves kun en computer og et webkamera til optagelserne. Ulempen ved denne idé er logisk nok at træet

ville komme til at fylde en hel del, hvilket ville betyde at det ville tage en masse plads fra materialerne på biblioteket.

6.4.2 Verdenskortet

En anden idé vi har haft er inspireret dels af resultaterne fra workshoppen, der viste at børnenes bedste oplevelser ofte var i forbindelse med at rejse, og dels af Google Earth. Vi forestillede os en stor skærm i børnebiblioteket, hvorpå der var et grafisk verdenskort, ved at trykke på en verdensdel vil denne blive forstørret og nu fylde hele skærmen. På samme måde kan man trykke på et land som vil blive forstørret. Når man trykker på landet vil der komme forskellige emner om landet fx dyr, kultur, musik, skønlitteratur osv. Hvert link vil føre videre til referencer til bøger, film m.m. der findes på biblioteket evt. og links til nettet. Denne idé forener oplevelse og læring på en god måde. Børnene kan bruge det til at vise deres venner hvilke lande de har besøgt, eller gerne vil besøge, eller de kan søge informationer til fx geografiopgaver i skolen.

6.4.3 Quizzen

Denne idé er inspireret af Smart-parat-svar, en landsdækkende quiz for 6. klasser landet over, der har haft stor succes (www.smartparatsvar.dk). Vi ville lave en quiz for børnene, da de er i en alder hvor konkurrence betyder meget. Formålet med quizzen er at skabe en anderledes måde at erhverve sig viden på. Man kunne kåre den person med flest point som månedens vinder, hvilket vil give status i at vinde quizzen, som gerne måtte medføre at det blev mere smart at være klog og gå på biblioteket. Spørgsmålene kunne tage udgangspunkt i bibliotekets materialesamling, så børnene kunne gå ud i biblioteket og lede efter svarene i bøger mm. Fysisk kunne der være et lille rum, en slags hule hvor man gik igennem en portal, hvori børnene kunne sidde for sig selv eller med nogle andre og lave quizzen.

6.5 Forslag til Herlev Bibliotek - Den interaktive opslagstavle

Vores endelige idé er en kombination af alle de ovennævnte. Vi har valgt at lave en slags interaktiv opslagstavle som indeholder forskellige funktioner. Opslagstavlen skal bestå af en stor fladskærm med touch screen med tilhørende hovedtelefoner.

Den skal være udført grafisk så den ligner en rigtig opslagstavle (som dotbot.dk), og yderligere skal grafikken udformes så den appellerer til aldersgruppen.

Opslagstavlen indeholder forskellige elementer med forskellige funktioner. Der kan hele tiden ændres, fjernes og tilføjes nye elementer. Opslagstavlen kan hele tiden udvikles og ændres efter behov eller nye idéer.

For at benytte nogle af elementerne skal man logge ind som bruger. Der kan være logget to brugere ind ad gangen.



skitse til udformning af opslagstavlen

Det skal være muligt at brugerne kan komme med indlæg til opslagstavlen. Det kan være i form af tekst, film, billeder, lyd.

Der kan være flere måder man kunne lægge indlæggene på tavlen:

- via bibliotekets hjemmeside, så man kan sidde derhjemme og skrive/filme mm. Mange børn har webkamera og digitalkamera, eller kameramobil.
- Man kunne også sende sms/mms til opslagstavlen.
- Man kunne lave indlæggene på stedet. Evt. via webcam indbygget i opslagstavlen.

Vi har illustreret vores idéer ved hjælp af skitser, scenarie samt illustrationer. Dette er horisontale prototyper, de er forholdsvis simple og har ikke nogen funktionalitet. De vil være

nemme at ændre, og derfor bruger man ofte disse i starten af processen, til at afprøve de første idéer med brugerne.

6.6 Delkonklusion

Vores produktforslag er et foreløbigt resultat af arbejdet med målgruppen og feltundersøgelser baseret på Herlev Biblioteks ønske om en interaktiv installation. Prototypen er blevet vægtet lavt i denne rapport og det bærer den præg af i kraft af dens løse udformning. Rammerne for opgaven har været forholdsvis løse, og vi har haft frie hænder til at designe. Dette har medført at vi har manglet retningslinier for hvad det var vi skulle lave. Vi har gennem processen været usikre på hvad det præcist var Herlev Bibliotek ønskede og ville opnå, men Herlev Bibliotek har heller ikke været sikre på hvad det var de gerne ville have. Vi har i gruppen stillet spørgsmål til hvorvidt et teknologisk tiltag ville være den rigtige løsning for biblioteket. Vi mener, at vores forslag kan medvirke til at gøre biblioteket mere attraktivt, men der er også andre faktorer der skal tages stilling til, hvis man vil forøge børns besøg på biblioteket, og fremme lysten til læring/læsning. Man kunne anvende kommercielle metoder, f.eks. branding, til at klarlægge sin mission og vision, dette på trods af at man er en offentlig institution.

7. Konklusion

I problemformuleringen stillede vi opgaven at undersøge børnebibliotekernes situation samt målgruppen, og designe et forslag til en installation, der skal imødekomme børnenes såvel som bibliotekets ønsker og behov.

Vi har i nærværende projektopgave fundet ud af at børnebibliotekets situation i dag er præget af kompleksitet, og at biblioteket har mange roller at udfylde i samfundet., hvilket hænger sammen med at biblioteket ønsker at nå en så bred målgruppe som muligt, og da brugerne stiller meget varierede krav til biblioteket, kan det være svært for biblioteket at finde deres ståsted.

Vores målgruppeundersøgelse påviste at det kræver en målrettet indsats fra Herlev bibliotek, hvis de skal nå ud til denne aldersgruppe af 11-13 årige. Der er mange konkurrenter i kampen om børnenes opmærksomhed, og der er mange tilbud i deres hverdag der virker mere tiltalende på dem, end det biblioteket kan tilbyde.

Vores empiriske undersøgelser har givet os noget erfaring med at inddrage brugere i processen og med at arbejde med børn som målgruppe.

Vi har benyttet MUST-metoden i opgaven og har erfaret af denne metoden ikke er det optimale til vores situation, vi tog dele af den som vi mente var mest egnede til denne forundersøgelse. Retrospektivt mener vi dog at MUST-metoden ikke var et velegnet valg til vores målgruppe, det medførte vanskeligheder for os i udførelsen af de teknikker vi anvendte, navnlig fremtidsværkstedet og workshops. Vi erfarede også at mange af de forskere, vi syntes havde haft succes, havde haft opbygget et forhold til deres brugere over en længere periode. Denne tidsfaktor, tror vi, er af afgørende karakter for et givtigt udviklende forhold mellem brugerne og designerne.

Vi har designet et forslag, der opfylder en del af de ønsker og behov børnene og biblioteket stiller. Men vi har også stillet spørgsmålet om et teknologisk tiltag vil være løsningen for Herlev Bibliotek. Det vores forslag tilbyder, er et produkt, der kan fungere som portal for bibliotekets tilbud, det kan fremme kommunikationen mellem brugerne, samt være genstand for oplevelse samtidig med at børnene kan lære noget.

Udover dette tiltag, mener vi, det er nødvendigt for biblioteket at afgøre, hvad dette kan tilbyde som dets konkurrenter ikke kan. Derudover mener vi, at det er vigtigt at bibliotekerne bliver bedre til at profilere sig selv overfor målgruppen, og være aktivt opsøgende der hvor børnene befinder sig. Man kan ikke forvente af børnene at de selv vil holde sig underrettede om, hvad der sker på biblioteket.

8. Litteratur:

Andersson, Marianne. & Skot-Hansen, Dorte. (1994). *Det lokale bibliotek – afvikling eller udvikling*. København: Danmarks Biblioteksskole og udviklingscenteret for folkeoplysning og voksenundervisning.

Biblioteksstyrelsen (2006). Læselyst - Tre ministeriers kampagne om bøger og læsning. Lokaliseret d.10.12.2006 på <http://www.bs.dk/content.aspx?itemguid=%7B57A60FCF-12F9-42C0-A14E-3E138394D7BF%7D>

Biblioteksstyrelsen (2003) *Læsningens magi – om børn, bøger og læselyst*. Udarbejdet for biblioteksstyrelsen af Madsen, Monica.

Bille, Trine & Wulff, Erik (2006). *Tal om børnekultur – En statistik om børn, kultur og fritid*. Børnekulturens netværk.

Blomberg, Jeanette (1993). *Ethnografic Field Methods and Their Relation to Design*. I: Schuler & Namioka: *Participatory Design: Principles and Practices*.

Bødker, Keld, Kensing, Finn & Simonsen, Jesper (2000). *Professionel IT-forundersøgelse-grundlaget for bæredygtige IT-anvendelser*. Samfundslitteratur.

Dahlkild, Nan (2005). *Oplevelses-og læringsbiblioteket i Cerritos – tæt på Disneyland*. Lokaliseret d.10.12.2006 på <http://www.danmarksbiblioteker.dk/Default.aspx?ID=3217>

Druin, Alison (2003). *What Children Can Teach Us: Developing Digital Libraries for Children with Children*
Lokaliseret d.10.12.2006 på <http://hcil.cs.umd.edu/trs/2003-39/2003-39.pdf>

Grønbæk, Kaj (2006). *It og læring i bevægelse*. Center for Interactive Spaces, Datalogisk Institut Aarhus Universitet
Grønbæk, Kaj (2006). *De interaktive vidensbrønde*. Lokaliseret d.10.12.2006 på <http://www.moellevang-skole.dk/Infoweb/Designskabelon8/Rammeside.asp?>

Huset Mandag Morgen (2006). *Det innovative bibliotek - en strategisk partner i svaret på globaliseringens udfordringer*. Huset Mandag Morgen for Biblioteksstyrelsen.

Jochumsen, Henrik (2000). *Gør Biblioteket en forskel?* Danmarks Biblioteksforening.

Krogh, Peter Gall (2006). *Story Surfer – en søgemaskine, der taler til flere sanser*. Lokaliseret d.10.12.2006 på <http://design.emu.dk/artik/06/24-storysurfer.html>.

Kulturministeriet (1997). *Betænkning om Bibliotekerne i Informationssamfundet*. Udvalget om Bibliotekerne i Informationssamfundet

Kulturministeriet (2006). *Udvalg skal styrke børns forhold til biblioteker*. Pressemeddelelse 9. oktober 2006. Lokaliseret d. 10.12.2006 på <http://www.kum.dk/sw49071.asp>.

Markopoulos, Panos & Bekker, Mathilde (2003). *Interaction design and children*. Technical University of Eindhoven.

Pedersen, Mads (2001) *Børn som designere*. Lokaliseret d. 10.12.2006 på <http://design.emu.dk/artik/01/03-born.html>

Roed, Tove (2006) *Børn bruger biblioteker – Hvordan og hvornår – Rapport over interview med Københavnske børn og unge*. Københavns Kommune. kultur- og fritidsforvaltningen.

Syberg Henriksen, Claus (2006) *Børn bruger biblioteket – spørgeskemaundersøgelse blandt københavnske børn og unge*. Københavns Kommune. Kultur- og fritidsforvaltningen.

Schaife, Michael; Rogers, Yvonne; Aldrich, Frances & Davies, Matt (1997) *Designing For or Designing With? - Informant Design For Interactive Learning Environments*. Lokaliseret d. 10.12.2006 på <http://www.acm.org/sigchi/chi97/proceedings/paper/ms.htm>

Tufte, Birgitte (2004). *Tweens – mellem medier og forbrug*. I: *magasinet Humaniora*, 4, 11-16.

Warrer Berthelsen, E. (Red.) (2000). Biblioteksstyrelsen. *Lov om biblioteksvirksomhed*. København: Biblioteksstyrelsen.

Århus Kommunes Biblioteker (2006a). *Det interaktive børnebibliotek – Story Surfer*. Lokaliseret d. 10.12. 2006 på <http://www.aakb.dk/sw74645.asp>.

Århus Kommunes Biblioteker (2006b) *Mod fremtidens interaktive børnebiblioteker*. Lokaliseret d. 10.12.2006 på <http://www.aakb.dk/sw91170.asp>.

Inspirationslinks:

Cerritos Library. Lokaliseret d. 10.12. 2006 på <http://www.ci.cerritos.ca.us/library/library.html>

DotBot – dit børnebibliotek på nettet. Lokaliseret d. 10.12. 2006 på <http://www.dotbot.dk>

Møllevangsskolen. Lokaliseret d. 10.12. 2006 på <http://www.moellevangskole.dk/Infoweb/Designskabelon8/Rammeside.asp?Action=&Side=&Klasse=&Id=>

Smart-parat-svar. Lokaliseret d. 10.12. 2006 på www.smartparatsvar.dk

Århus Bibliotek. Lokaliseret d. 10.12. 2006 på <http://www.aakb.dk/>

9. Bilagsliste

Bilag 1	Opslag fra Herlev Bibliotek
Bilag 2	Temamøde Børnebiblioteket i udvikling
Bilag 3	Referencelinieplan
Bilag 4	Interview med bibliotekarere
Bilag 5	Interview med børn
Bilag 6	Observation på Herlev Bibliotek
Bilag 7	Fremtidsværksted
Bilag 8	Workshop med børn
Bilag 9	Scenarie
Bilag 10	Resumé

Teknologi - en vej til læring og oplevelse

Status: Ingen aftale indgået

Projektudbyder

Herlev-Bibliotekerne

Herlev Bygade 70

2730 Herlev

Kontaktperson: Kirsten Frandsen; Bibliotekschef

Telefon: 44 52 57 01

kf@herlevbibliotek.dk

Formål Udvikling af virtuelle/teknologiske tiltag med fysisk form(fx et bord /en væg /en skærm) til det fysiske rum - for målgruppen: Børn/ Unge

Beskrivelse Hensigten er at koble forundring og fascination sammen med det at indhente viden, både den man søger, og den man snubler over og forundres ved. Således vil en væsentlig drivkraft være fascination & forundring resulterende i viden og lyst til mere viden. Ideer: Der kunne fx arbejdes med et "Forundrings-bord" med involvering af DotBot og/eller andre netjenester og opslagsværker som danske-dyr.dk Infogalleriet på Hovedbiblioteket i Århus og The children's Interactive Library kunne give inspiration.

Arbejdsmetode Projektet tænkes gennemført som et samarbejde mellem studerende fra Biblioteksskolen, IT-universitetet, evt. Danmarks Designskole og /eller andre relevante uddannelsesinstitutioner samt evt. lokal IT-virksomhed.

Slutprodukt Ide til /eller færdigudviklet prototype til produktion . Med efterfølgende opstilling og afprøvning på Herlev Børnebibliotek

Start 1. september 2006

Slut 10. december 2006

Forventet tidsforbrug Afhængig af projektets omfang

Krav om den studerendes tilstedeværelse Efter behov

Profil for studerende Interesse for fremtidens teknologi anvendt i formidlingssammenhæng i relation til brugergruppen: Børn /Unge



Igen i år indbyder Biblioteksstyrelsen, DOTBOT og Spørg Olivia til temamøde under overskriften

Børnebiblioteket i udvikling

Hvordan opfatter og udnytter de 9-14 årige børnebibliotekernes nuværende tilbud?

Hvordan sikrer vi, at de 9-14 årige (også) i fremtiden vil tænke "biblioteket!", når de søger viden, vejledning, rådgivning og oplevelse?

Besvarelsen af disse spørgsmål er af vital betydning for landets biblioteker.

Derfor har Biblioteksstyrelsen på opfordring fra Gentofte Bibliotekerne iværksat det forskningsprojekt, hvis konklusioner og anbefalinger nu foreligger i rapporten:

"Når børn stiller spørgsmål: En analyse af kommunikationen i det fysiske børnebibliotek og på Spørg Olivia – en spørgetjeneste for børn på nettet".

Forskningsprojektet er gennemført af Adjunkt Lotte Nyboe under ledelse af Professor Kirsten Drotner (begge SDU) i samarbejde med Gentofte Bibliotekerne.

Temamødet vil efter oplæg i paneldebatform indkredse svarene på de ovenfor stillede spørgsmål om de 9 - 14 årige og børnebibliotekerne.

Rapporten kan tilsendes elektronisk ved henvendelse til Berit Lærkes på e-mail bl@gentoft.bibnet.dk

Tid: Onsdag d. 11. oktober 2006, kl.10.00 – 15.00 (Morgenkaffe fra kl. 9.30)

Sted: Mødecenter Odense, Buchwaldsgade 48, 5000 Odense C

For kørselsvejledning se: <http://www.moedecenter.dk/>

Pris for deltagelse: 300 kr

Tilmeldingsfrist: Mandag den 2. oktober 2006 til Gentofte Bibliotekerne via hjemmesiden www.gentoftecentralbibliotek.dk Brug den grønne knap, med "Tilmelding BIB*LAB".

Temadag: Børnebiblioteket i Udvikling

1. oplæg ved Børnebibliotekskonsulent Anna Enemark Brandt / Biblioteksstyrelsen
Kulturvaneundersøgelse

Børns kultur er en mediekultur, børneværelset er den største konkurrent til biblioteket.

- nye udfordringer

Bekymringer pga børns færre biblioteksbesøg

- dårligere læsefærdigheder
- hvis børn ikke bruger biblioteket nu, vil de så gøre det når de bliver ældre?

Biblioteket skal være et sted med oplevelser hvor man har lyst til at komme

Biblioteksstyrelsen strategi – udvalget vedrørende fremtidens biblioteksbetjening til børn

- fokus på børn og unge
- fremtidens bibliotekstilbud til børn
 - o skal findes hvor børnene er – nettet/fritidsordning
 - o både fysisk og virtuelt

bibliotekaren skal være opsøgende, putte bibliotekstilbud ind i nye sammenhænge

vigtigt at holde fast i hvad bibliotekets egentlige opgave er, man skal ikke sige ja til alt

kommunalreform – nye muligheder

sprogstimulering – læseplan

pædagogers brug af børnelitteratur – opdragende, mangler fokus på den æstetiske læseoplevelse

Fri tilegnelse af viden og oplevelser

Bibliotekets opgave:

- kvalificere fremtidens borger – læring
 - kvalificere nuet – kulturelle + æstetiske oplevelser
- hvad menes med læring? Hvordan kan man inddrage børnene?

Børn skal gøres aktive – interagere med teknologien og rummet

Bevægelse fra tekst til mundtlig kultur

Målgruppe 0-12 år

2. oplæg ved Adjunkt Lotte Nyboe / SDU

Forskningsrapport: kommunikation i det fysiske børnebibliotek + spørg Olivia

Hvorfor analyse? – manglende besøg på fysisk bibl.

– stort besøg på spørg Olivia

Mediekultur: børn bombarderes med tilbud.

Institutionalisering, differentiering

Bibl er styret af voksne

Børn bevæger sig hele tiden rundt i arenaen, er på farten ”børn har fødder - ikke rødder”

Børnebiblioteket er gammeldags

Aldersgruppe 8-14 – tweens

Interessant gruppe forbrugere

Kvalitativ analyse – analytisk generalisering

Biblioteket som materialesamling / værested

Især hovedbiblioteker lægger vægt på materialerne

Olivia er et frirum, børn opfatter det som deres sted, kommer med forslag til ændringer, påvirker Olivia

Børn har tit brug for hjælp til søgning på nettet, børn vil gerne vide mere om nettet men er ikke så gode til at søge.

Biblioteket som gørested – man skal kunne inddrages i informationssøgning – interaktivitet.

Børn gidder ikke formidles til, de vil kommunikeres med

Der er brug for børnebiblioteket mere end nogensinde.

3.oplæg: ved Usabilitykonsulent Jens Hofman Hansen / statsbiblioteket

brugercentreret design

It-afdeling – forskningsbibliotek

Rapport: brugernes syn på det hybride bibliotek

Hvorfor inddrage brugere?

Bedre design, inspiration, kendskab til brugeren, ser verden fra deres perspektiv.

Kvalitet frem for kvantitet – undersøger årsager

Vigtigt at finde ud af hvem brugerne er

Fx er det dygtige eller mindre dygtige børn

Færre og færre ressourcer på bibl – billige metoder

Workshop – børn er gode til at lege/fantasere

”hvad nu hvis...”

web 2.0 – wikipedia – Flickr

- fra siloer til kilder – sammenflydende
- åben kommunikation m brugere
- brugergenereret indhold – billigere
-



Paneldebat her ses deltagerne



Paneldebat

Termen det hybride bibliotek

Bogen er kun et af mange medier

Bibliotekarens kompetencer – uddannelsen

Skal bibliotekarere specialiseres? Netbibliotekar / fysisk bibliotekar

Udvikling af kompetencer omkring bøger

Undersøgelse – bibliotek er bedst til bøger, tilbud om andre materiale er mindre gode

Svært at følge med i hvad der sker i alle materialetyper – lad børnene selv anmelde materialer

På et fysisk børnebibliotek bliver der stillet 5 spørgsmål om dagen, på Olivia er det 40-50

Image problem – biblioteket er lig med bøger

Bibliotekar formidling – kommunikation + interaktion

Hvordan giver man børn lyst til at komme

Mcdonalds + biblioteker – elendig mad og elendige bøger, men McD giver gode oplevelser, så man får lyst til at komme tilbage igen og igen på trods af maden.

Drive-in brugere

Hvis bibliotekets kompetencer ikke kan trækker brugere til så må der noget andet til – det behøver ikke være bøger

Hvad kan være en god oplevelse på biblioteket

Bibliotekarere er forskellige

Bøgerne skal ikke være en sidegevinst

Kvalitet og litteratur skal være det centrale

Skabe noget der giver mening for børn her og nu

Den gode oplevelse skal hægtes op på noget der har værdier + kvalitet

Interesse i dialog med børnene – børn skal bidrage – wisdom of the crowd

Biblioteket er et bredt område – mange materialer

I hvor vid udstrækning skal man følge børns ønsker og behov

Referencelinieplan

Forberedelsesfase 1/10	Fordybelsesfase 26/11	Fornyelsesfase 20/12
Projektbeskrivelse Planlægning Research på området Indledende samtale med rekvirent	Undersøgelse af interessenter - Observation på Herlev bibliotek - Temadag i Odense - Workshops Designovervejelser Udarbejde idé til prototype	Færdiggøre prototype og rapport Aflevering af rapport og prototype

Samtale på Herlev Bibliotek d. 21.08.06

Med to bibliotekarer

*Hvilke opgaver har I forestillet jer det teknologiske tiltag på biblioteket skal kunne løse?
Hvis muligt sæt ord på hvordan I kunne forestille de skal bruge de teknologiske tiltag.
Er det noget som skal inspirere børnene til at læse flere bøger eller besøge biblioteket oftere?*

Svaret bliver lidt luftigt – men vi forestiller os, at børnene skulle opleve teknologien som et ekstra skærpende element i deres søgen efter fakta og oplevelser.
De skal altså ikke møde teknologien i form af den kendte pakkeløsning: skærm/tastatur osv. Vi kunne forestille os, at det kunne være nogle af de virtuelle tjenester som i forvejen findes - også for børn, som blev tilgængeliggjort på en anden måde end den kendte.
Børnene bruger nemlig kun i mindre grad de eksisterende virtuelle tjenester. De kan komme til fx Dotbot via nettet – men de gør det alt for lidt. Børns netadfærd er nok i virkeligheden ikke særligt søgende
Vi vil gerne have, at det er nysgerrighed/undren /lyst – der er drivkraft. De skal mødes, der hvor de finder tingene spændende/interessante – vedkommende. Det skal sige dem noget, men også gerne drive dem videre.
Vi vil gerne ha at de i deres nysgerrige søgen finder noget af kvalitet /validitet. Styrkelse af en sund kritisk sans- er en ikke uvæsentlig

Tiltaget må gerne inspirere til læsning af bøger –
Børnene må meget gerne få lyst til at komme og søge og få oplevelse /blive forundrede/ få pirret nysgerrigheden

Er der nogen særlige værdier som børnebiblioteket ønsker at formidle?

De værdier vi gerne ville videreformidle er lyst/ nysgerrighed/ glæde / kritisk sans

Adskiller I jer fra andre børnebiblioteker? I så fald hvordan?

Jeg tror ikke, vi adskiller os fra andre i så høj grad

Er der noget I synes I mangler i forhold til andre biblioteker?

Vi mangler ikke udpræget noget i forhold til andre

Hvad tror I børnene synes om biblioteket? Har I oplevet at børnene har udtrykt et ønske om forandring eller mangler på biblioteket?

Her er vi på gyngende grund – men vi kan høre at mindre børn kan blive fascinerede over vægudsmykning: med idoler og de ophængte akrobater. Der skal være noget der giver en oplevelse.

Føler I at I er i dialog med børnene, hvis ja kunne man få gavn af det i det hér projekt?

Brugergrupper er vi ikke mestre i – men vi snakker med børnene. Om det kunne kvalificere i denne sammenhæng?men vi er åbne!

- Inspireret af Århus Bibliotek
- Ønsker tiltag der kunne have samme funktion som computer, men andet design og afgrænsning af muligheder.
- Aktivisering af Dotbot
- Børn bruger computer til de samme ting – spil og chat
- Formidle gode bøger – mange læser det samme igen og igen – fx Mary Kate + Ashley
- Fokus på indholdet af mediet – ikke selve mediet
- Noget der er rundt omkring i rummet
- Aldersgruppen er 11-13 år
- Dagligdags, praktisk formål
- Noget der kan bruges på længere sigt, og ikke kun er sjovt første gang
- Kvalitet – vise der er noget andet end det de plejer at låne / bruge på biblioteket
- Øjenåbnere
- Lokalt – det skal adskille sig fra noget man kan finde andre steder
- Konkurrere med andre tilbud – biblioteket skal skille sig ud

Træf med nogle 5. klasseselever på en bæk på Christianshavn

Torsdag d. kl. 13 i gård ved fritidscenter

4 drenge + 2 piger – 5. klasse

Besøger biblioteket en gang om ugen – en gang om måneden

Låner bøger – bruger computer

Nogle låner musik og spil

Oftest er de der alene

Er der ikke særlig længe ad gangen

De går alle til flere ting i fritiden både sport og musik aktiviteter, næsten hver dag.

Flere af dem spiller i band på fritidshjemmet.

- Jeg skal derop og spille bas nu, siger en af pigerne.

- Ja og jeg spiller på guitar, siger en af de andre

Biblioteket mangler flere og bedre computere, gratis vand, biler, flere gysere, bøger der ikke er for svære eller for lette.

De læser en del bøger men det er i forbindelse med skolearbejde

En enkelt giver udtryk for at han egentlig godt kan lide at gå på bibliotek.

Pigerne siger at det ikke lige at det ikke lige er et sted man tager hen for at hygge sig.

- Der er alt for varmt, man skal ikke være der særlig længe, inden man dør af tørst.

- Ja, der burde være gratis vand.

- Det ku' også være sejt med nogle biler

- Nogle biler man kunne flyve rundt i

Observationsguide - Herlev Børnebibliotek

Hvilke børn kommer der flest af på biblioteket?

- alder/køn

Kommer de alene eller sammen med andre?

Hvordan er deres adfærd når de bevæger sig rundt på biblioteket?

- er de målrettede/søgende?

Hvor i biblioteket går de første hen? Hvilke af bibliotekets tilbud virker mest attraktive?

Hvad laver de der?

Hvilke materialetyper/medier benytter de?

Hvordan søger de informationer?

- Bruger de nettet eller spørger de en bibliotekar?

- Giver de sig tid til at kigge på udstillinger mv.?

Hvor længe befinder de sig der?

Observation på Herlev Bibliotek

Onsdag d. 18. oktober

Eftermiddag i efterårsferien

Generelt var der ikke så mange børn som vi nok havde regnet med.

Kl 13 var der mange workshop, hvor der deltog 10 børn i alderen omkring 8-12 år.

Udover dem var der flest små børn (3-6 år) der legede på biblioteket med deres forældre.

Computerne blev flittigt brugt. Her var bl.a. to drenge der spillede nogle spil på nettet, to piger der chattede på Arto samt en dreng der var sammen med sin far og brugte computeren at kigge på forskellige websider. Computerbordet virker som det centrale punkt i biblioteket – bliver mest brugt til spil

Nogle af børnene på workshoppen bevægede sig lidt rundt og kiggede på de mange-tegneserie biblioteket har.

En anden pige stod og læste tegneserie

I løbet af de timer vi var der oplevede vi ikke at nogle af børnene henvendte sig til bibliotekaren. Bibliotekaren sad midt i børneafdelingen. Der var dog ikke hele tiden en børnebibliotekar på vagt.

Under observationen snakkede vi en del med bibliotekarerne

De fortalte blandt andet at de tit har mange arrangementer i efterårsferien, men det kunne være svært at få fat på børnene, da der er så mange andre tilbud til dem fra bl.a. fritidshjem, biograf, tivoli og lokalt i Herlev.

De havde sat opslag op om manga-workshopen, men synes ikke det virkede som om børnene lagde mærke til dette opslag.

Tirsdag d. 7. november

Vores 2. observation foretog vi en eftermiddag efter efterårsferien, og her var noget færre børn en sidst. Vi oplevede at dem der kom på biblioteket gik direkte hen til computerne hvor de gik på nettet.

Der var en gruppe større piger som kom og så på den udstilling der var i børnebiblioteket. Den ene pige havde været med til at lave udstillingen og ville vise de andre det.

Da der ikke var så meget at observere på biblioteket, gik meget af vores tid med at planlægge workshopen, der skulle finde sted samme eftermiddag.

Workshop – program

Herlev Bibliotek – onsdag d. 8.10
5 ansatte

Fremtidsværksted

Forberedelsesfasen (5 min)

- introduktion af vores projekt
- beskrivelse af workshoppen

Kritikfasen (20 min)

- fælles brainstorm på store arker papir
- stikord om hvilke problemer der er på børnebiblioteket og hvad der skal forbedres
- prioritering af kritikpunkter – afstemning – hvad er vigtigst at arbejde med

Fantasifasen (30 min)

- brainstorm
- hvordan ser situationen ud i fremtiden – den ideelle situation.
- Stikord grupperes i temaer

Virkeliggørelsesfasen (15 min)

- diskussion – kan ovenstående realiseres?

Noter

Kritikfase

Svært at imødekomme de mange behov. Børn er meget forskellige og ligeledes deres biblioteksbrug. Nogle kommer og hænger ud i længere tid af gangen. Andre kommer blot og henter hvad de har reserveret.

Brugen som opholdssted er problematisk, det skaber støj og uro i biblioteket. Ofte er det børn der er i bander, børn der ikke må tage venner med hjem eller blot børn der søger ind på bibl grundet dårligt vejr. Hærværk er også et problem.

Biblioteket oplever en brydning mellem det de gerne vil være og det de egentligt bliver brugt til. Bibliotekets rolle har også ændret sig, før i tiden var der mere legetøj, men dette skaber meget larm. Bygningen er meget åben så det er nødvendigt at der er forholdsvis roligt.

Bibliotekarene oplever at de er splittet omkring hvad de vil og hvad deres mål er. De har ikke fundet deres ståsted.

Man skal lære som lille hvordan man opfører sig på biblioteket.

Stor konkurrence bla fra børnenes eget værelse.

Computeren er det eneste på biblioteket de gider, ofte venter de lang tid på computer, og så keder de sig meget.

Bibliotekarene er dårlige til at kommunikere ud til brugerne hvad de egentlig kan tilbyde.

For fremtiden vil formidling være vigtigere end materialevalg.

Uenighed: Kan man formidle bøger man ikke selv har læst?

Der er mange der spørger efter en god bog, derfor vigtigt at have godt kendskab til materialerne
Der skal nye formidlingsformer til også udenfor bibliotekets fire vægge.

Det er svært at holde sig ajour

Hvad kan biblioteket tilbyde som ikke kan fås andre steder

- bøger
- hjælp til at finde fx hjemmesider
- skoleopgaver

Brugeren skal have aha-oplevelser på biblioteket på forskellige tidspunkter i livet – forene bibliotek med gode oplevelser.

Branding

Ud af huset-arrangementer: festival, samarbejde med institutioner

Økonomi er et problem

Der er restriktioner på film og spil, så de ikke kan få de nyeste (brugernes behov)

Bibliotekets ånd – nysgerrighed, forundring

Børnene er svære at snakke med når de er i grupper

Lektiecafe – positivt

Biblioteket har spredte visioner

Problem? – bibliotekarene er kun ældre kvinder

Hvordan møder man brugeren? Vise folk at man har set dem – sige hej

God service – ligesom i butikker

Der skal være flere arrangementer for 15-60 årige

Fremtidsvisioner

Bibliotek skal være opdelt efter menneskegrupper

Wellnes, cafe med sundt og billigt mad, lækre møbler, døgnåbent, underholdning + aktiviteter

Spilleklub, minibiograf, storskærme

Udendørs område skal inddrages – legeplads, have

Det centrale for bibliotekerne er navigation i information, kultur og viden. Nye og fede måder at formidle dette på.

Uddør det fysiske bibliotek? Hvad med bogen?

Stress og tidsmangel også en faktor der gør folk ikke kommer på bibl

Invitation til workshop

Vær med til at gøre Herlev Bibliotek til et sjovere sted!

Vi er to studerende fra IT-Universitetet, der er i gang med at lave et projekt sammen med Herlev Bibliotek.

Projektet handler om hvordan man kan gøre biblioteket til et mere spændende sted, og vi vil gerne have at Herlev Bibliotek bliver et sted hvor børn har lyst til at tage hen for at opleve noget nyt og sjovt.

Derfor har vi brug for **DIN** hjælp.

Vi skal bruge 4-5 børn i alderen 11-13 år, som har lyst til at hjælpe os med at komme med nogle gode og sjove idéer.

Det bliver en workshop der varer ca. 1½ time, og vi sørger for lidt snacks og noget at drikke.

Hvis du har lyst til at være med kan du sende en mail til csn@itu.dk

Her skal du skrive dit navn, alder og adresse samt hvilken dag du bedst kan.

Når vi har fastsat en dato for workshoppen vil vi sende dig mere information.

Vi glæder os til at høre fra jer 😊

Mange hilsner Maitreyee og Camilla

Workshop-guide

Sted: Herlev Bibliotek

Deltagere: gerne 4-5 piger og drenge i alderen 11-13

Program for workshop:

Præsentation

Vi fortæller hvem vi er og lidt om projektet

Deltagerne fortæller lidt om sig selv – navn, alder, hvor går de i skole, evt biblioteksbrug

Vi præsenterer dagens program

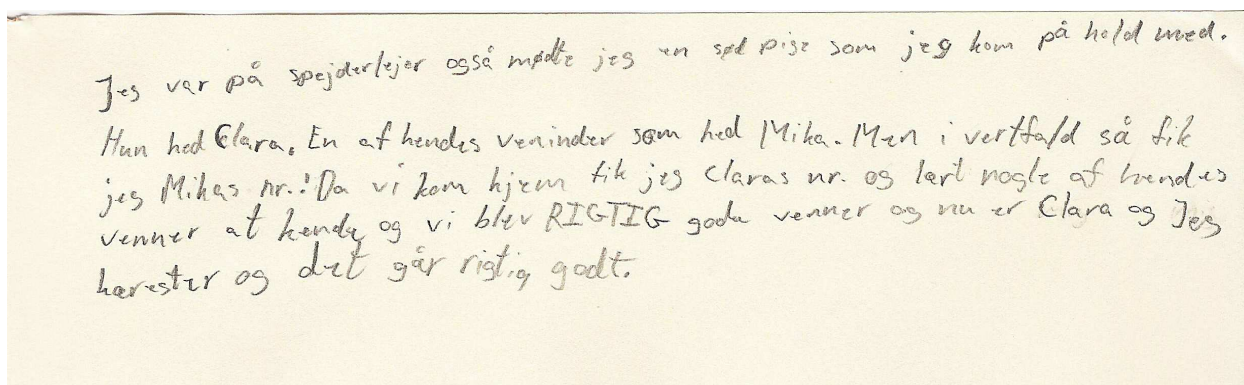
Fritid og biblioteket

Vi uddeler postkort med spørgsmål om deres aktiviteter i fritiden og hvor tid og til hvad de bruger biblioteket. De får 10-15 min til at udfylde kortene.

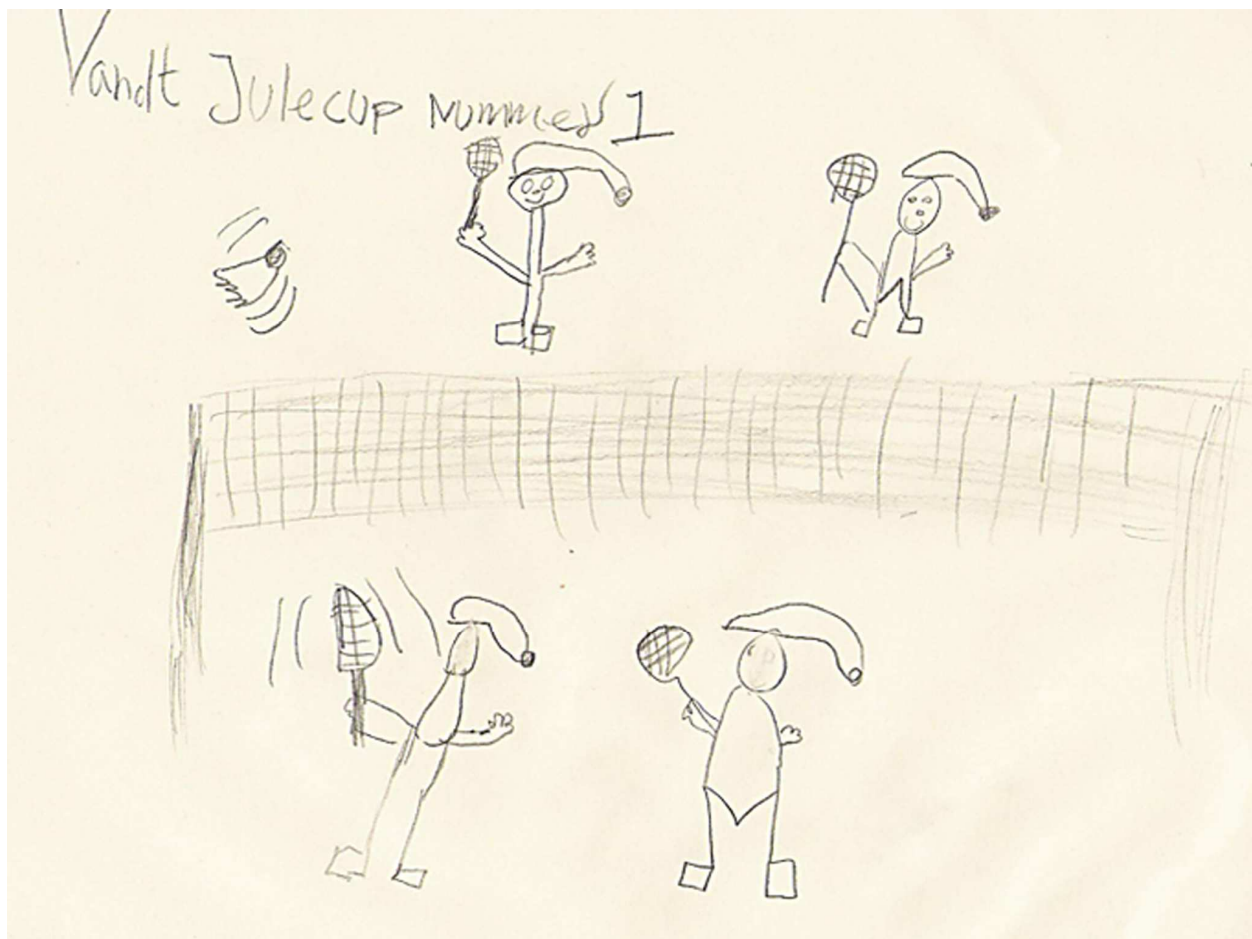


En god oplevelse

Børnene skal tegne eller beskrive en rigtig god oplevelse de har haft eller godt kunne tænke sig at opleve.



"Jeg var på spejderlejr også mødte jeg en sød pige som jeg kom på hold med. Hun hed Clara, en af hendes veninder som hed Mika. Men i hvert fald så fik jeg Mikas nr.! Da vi kom hjem fik jeg Claras nr. og lærte nogle af hendes venner at kende og vi blev RIGTIG gode venner og nu er Clara og jeg kæresten og det går rigtig godt.



En badminton vinder



Rejse til London



Rejse til Paris



Rejse til Prag

Det ville være en stor oplevelse at vinde i lotte og rejse til USA og det ville også være en stor oplevelse at blive konge.

Drømmen om rejse

Drømmebiblioteket

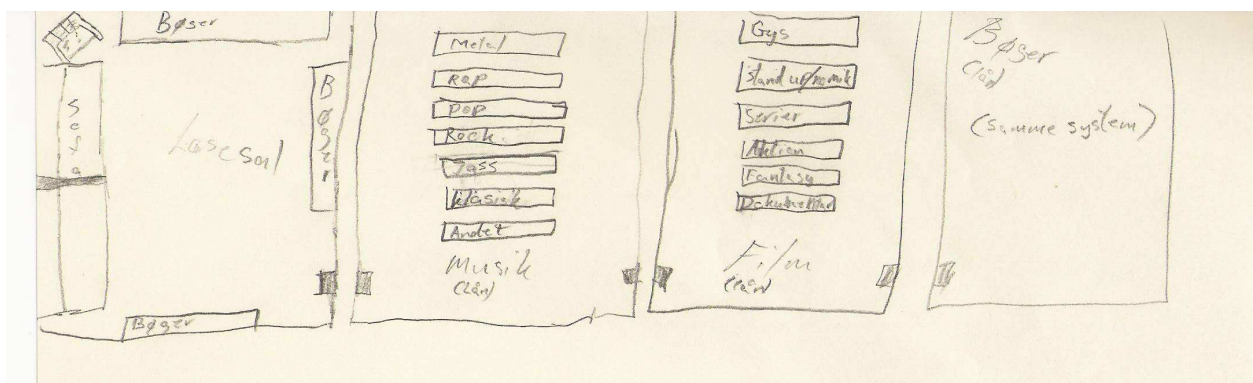
Børnene skal designe biblioteket som de synes det skulle se ud i fremtiden.

Hvad skal der være, hvad kan man, hvordan ser der ud,

Beskrives med tegninger og collage

Der må gerne være sammenhæng med de gode oplevelser

Billeder af de 2 kollager i kapitel3 Workshop



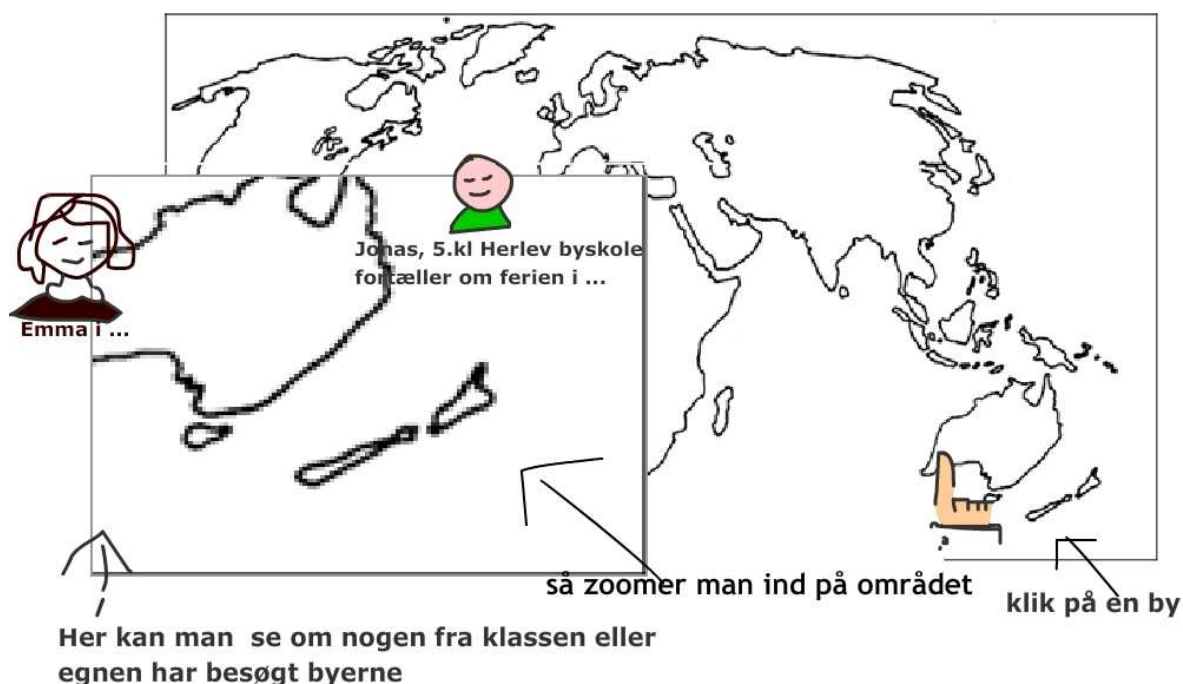
En af børnene lavede yderligere denne opdeling af materialerne

Scenarie

Louise og Emma har lige fået fri fra skole, og er på vej på biblioteket for at aflevere nogle bøger. Da de har afleveret bøgerne beslutter de sig for at blive lidt på biblioteket og kigge lidt rundt. De går hen på i børne-afdelingen, til den store opslagstavle, hvor der allerede er nogle i gang med at bruge den. De stiller sig og kigger på hvad det er de laver på opslagstavlen.

Det er Anders og Frederik der er i gang med at bruge opslagstavlen. De har lige fået en tværfaglig projektopgave og mangler noget inspiration til at beslutte hvad de skal skrive om. Opgaven går ud på at de skal vælge et land og beskrive dette. På opslagstavlen har de aktiveret verdenskortet og kigger nu på forskellige asiatiske lande. Anders har engang været i Thailand og det var en rigtig god oplevelse, så han kunne godt tænke sig at skrive om dette. Frederik vil hellere skrive om Japan. Han er vild med manga, og interesserer sig derfor for alt hvad der er japansk. De kigger i de forskellige emner under hvert land, og finder ud af at der er en del spændende litteratur der handler om hvad der skete i Japan under anden verdenskrig. Så de bliver enige om at dette skal være emnet. De sætter opslagstavlen til at udskrive en liste over litteraturen om emnet, og begiver sig ud til hylderne for at finde bøgerne.

Imens er Louise og Emma gået i gang med at quizze. De har logget ind på Emmas brugerkonto, hvor de kan se hvor mange quizzes hun har deltaget i samt hvor mange point hun har sparet sammen. På opslagstavlen er der i denne måned fire emner man kan vælge imellem. Pigerne vælger heste da de selv mener de ved meget om emnet. Første spørgsmål svarer de nemt på. Derefter bliver det lidt sværere, men heldigvis ved hvor bøgerne om heste står så de finder rimelig hurtigt svarene. Efter 10 spørgsmål er quizen slut og nu udregnes der point efter antallet af rigtige svar samt hvor hurtigt de har været til at svare.



Idéer til verdenskortet, Jonas har lavet et videoindlæg hvor han fortæller om sine oplevelser.

Resumé

Da vi startede på projektet havde vi forestillet os at vi ville bruge temmelig meget tid på idégenerering og på at udforme en installation for Herlev Bibliotek. Eftersom projektet løb frem blev selve produktet nedprioriteret i forhold til en mere grundig undersøgelse af domæne og målgruppe, og det blev efterhånden klart for os at det produkt vores projekt skulle ende med at måtte blive på idéplan. Vi snakkede meget om at vi gerne vil arbejde videre med produktet efter projektperioden.

Selvom projektet ændrede sig noget undervejs har vi dog holdt fast i hvad det var vi ville undersøge i forhold til projektaftalen. Vi har nogenlunde fulgt den plan vi udarbejdede undervejs. Dog har vi ikke haft tid til at lave nogle brugertest med prototypen da vi som sagt har måttet nedprioritere denne.

Vi har brugt meget tid på at arrangere workshops, samt få fat på deltagere til workshoppen med børn. Det ville måske have været mere givtigt hvis vi kunne have fået fat på nogle børn tidligere i processen, som vi kunne have haft mere løbende kontakt med, og på den måde lære dem bedre at kende. Der er ingen af os der har med den aldersgruppe at gøre til daglig, så vi har været lidt usikre på hvordan vi skulle omgås dem. Men det har været spændende og lærerigt at arbejde med børnene.