



Legende familier i biblioteket

- 2-årigt udviklingsprojekt
- Agenda
- Status
- Næste skridt



03/10/2008

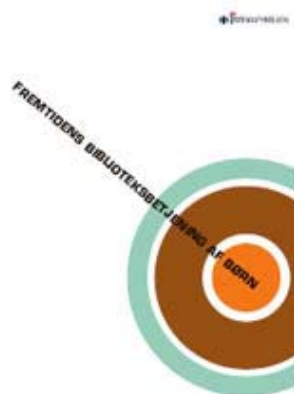
Fremtidens børn i fremtidens biblioteker

Arhus Kommune

Borgerservice og Biblioteker

Kultur og Borgerservice

Baggrund for projektet



4. Børn leger - på biblioteket

at bibliotekerne arbejder med leg som en værdifuld aktivitet og gør legekultur til en central del af indholdet og formidlingen i forhold til børn og deres forældre.

Målet er, at leg optræder som en selvstændig aktivitet med egne mål og metoder.

Biblioteket kan understøtte børns legekultur ved at se på de forskellige mediers positive bidrag til at skabe leg mellem børn indbyrdes og mellem børn og voksne og ved at stille legetøj og spil til rådighed og formidle det aktivt.

03/10/2008

Fremtidens børn i fremtidens biblioteker

Arhus Kommune

Borgerservice og Biblioteker

Kultur og Borgerservice





Baggrund for projektet (Århus)

Århus Kommune

Borgerservice og Biblioteker

Kultur og Borgerservice



Det legende bibliotek – ca. 240 m²

Arealet understøtter rummet som ramme for leg. Arealet ligger på grænsen til både inspirations- og læringsarealet. Der skal være plads til fysisk leg og leg med teknologi. Det fungerer som et stort legeværksted, hvor brugerne engagerer sig og ændrer på rum og leg i arealet. Der er også fokus på voksne i leg og på børn og voksne i leg sammen. Legekulturen udvikles og udveksles i Multimediehuset på tværs af generationer. Det er et område med megen aktivitet og larm. Arealet er delvist afskærmet fra de andre arealer af støj- og sikkerhedsmæssige årsager. Det skal være mulighed for let adgang til dedikerede udearealer i tilknytning til arealet.

Der skal være plads til store installationer, IT-installationer og mindre legeredskaber, der har fokus på leg og fysisk udfoldelse og appellerer til gruppeaktiviteter, legefællesskaber, dans etc.

Det legende bibliotek stiller store krav til akustik og lydisolering.

- Børn og familier er et af Multimediehusets væsentligste indsatsområder.
- Herunder også det legende bibliotek

03/10/2008

Fremtidens børn i fremtidens biblioteker

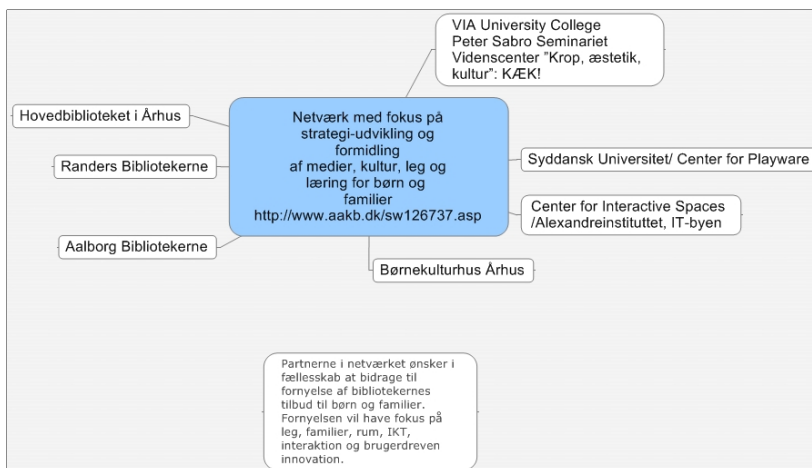


Organisation 1: Netværket

Århus Kommune

Borgerservice og Biblioteker

Kultur og Borgerservice

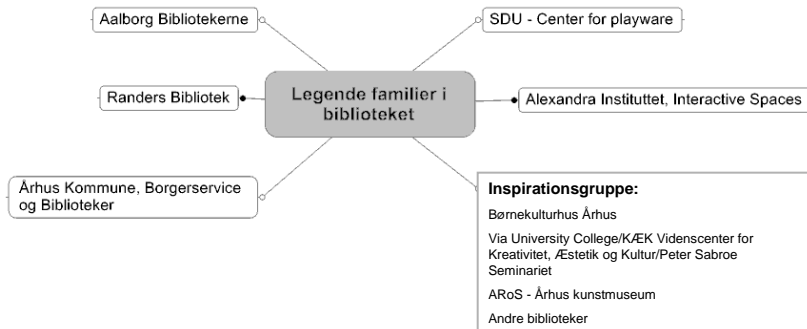


03/10/2008

Fremtidens børn i fremtidens biblioteker



Organisation 2: Projektpartnere



03/10/2008

Fremtidens børn i fremtidens biblioteker

Århus Kommune

Borgerservice og Biblioteker

Kultur og Borgerservice



Ideen – projektets indgangsvinkler

- Formål: Leg og fælles oplevelser for familier i biblioteket
- Mål:
 - Viden
 - Udvikling
- Fokus: Leg og oplevelse
- Målgruppen: Familier
- Metode: Iterativ procesudvikling



03/10/2008

Fremtidens børn i fremtidens biblioteker

Århus Kommune

Borgerservice og Biblioteker

Kultur og Borgerservice



Indgangsvinkel 1: Hvorfor familier

Aarhus Kommune

Borgerservice og Biblioteker

Kultur og Borgerservice



- Familien er driver for børns kulturaktiviteter, uddannelse og biblioteksbenyttelse
- Børn er driver for voksnes biblioteksbesøg
- *Udfordring:* Tænke ideer der går på tværs af alder, indeholder flere lag

03/10/2008

Fremtidens børn i fremtidens biblioteker



Indgangsvinkel 2: Hvorfor leg?

Aarhus Kommune

Borgerservice og Biblioteker

Kultur og Borgerservice

- Legekultur
 - Formidling af legen "historisk set"
 - Legeinspiration
- Steder til leg: "At komme i leg"
 - Børns steder
 - "Sætte stemningen"
- Legetøj
 - Kvalitet / "legbarhed"
 - Vejledning
- *Udfordring:* Leg for legens skyld?



03/10/2008

Fremtidens børn i fremtidens biblioteker



Indgangsvinkel 3: Iterativ procesudvikling

Aarhus Kommune

Borgerservice og Biblioteker

Kultur og Borgerservice

UDGANGSPUNKT	EVALUERING	IMPLEMENTERING	RESULTAT
--------------	------------	----------------	----------

- Loops
- Brugerinddragelse
- Teste 5 modeller i alt på tre biblioteker:
 - Fysisk repræsentation – indendørs eller udendørs
 - Aktiviteter, rum, materialer og medier, rådgivning
 - *Udfordring*: Design eller redesign?

03/10/2008

Fremtidens børn i fremtidens biblioteker



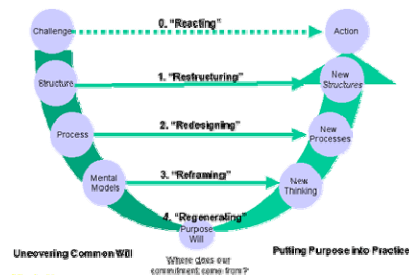
Indgangsvinkel 4: Kompetenceudvikling for medarbejdere

Aarhus Kommune

Borgerservice og Biblioteker

Kultur og Borgerservice

- Mentale modeller: leg og læring
 - Ikke blive et pædagogisk projekt
 - Rive sig løs fra vores tidligere erfaringer
- Kompetenceudvikling
 - Rådgive/vurdere legetøj
 - Inspirere til leg (viden om leg)
 - Sætte rammen for leg



Presenting: Learning From the Future as it Emerges af Dr. Claus Otto Scharmer (2000)

03/10/2008

Fremtidens børn i fremtidens biblioteker



SDU: Undersøgelse om børnefamiliers aktuelle fritidsliv



- SDU - Center for PlayWare afvikler p.t.
- Input til projektets viden om familier – hvor, hvem og hvordan leger de?
- Vi bliver klogere på, hvad laver børn også når de ikke er på biblioteket

03/10/2008

Fremtidens børn i fremtidens biblioteker

Aarhus Kommune

Borgerservice og Biblioteker

Kultur og Borgerservice



Inspirationsgruppe

- Invitationer til temamøder, kurser, konferencer, andre arrangementer
- Gensidig inspiration og videndeling om konkrete aktiviteter
- Udveksling af ny viden og "findings"
- Refleksioner, diskussioner, ideer
- Projektinformation:
 - Foreløbig web: <http://www.aakb.dk/sw126990.asp>.
 - Mail: jku@aarhus.dk

03/10/2008

Fremtidens børn i fremtidens biblioteker

Aarhus Kommune

Borgerservice og Biblioteker

Kultur og Borgerservice