

Nilrems rejse – en litterær skattejagt

Af Bodil Beck, projektleder Horsens Bibliotek, februar 2008

I perioden fra den 20/8 til den 5/11 2007 har Horsens Bibliotek gennemført projektet "Nilrems rejse – en litterær skattejagt" på internettet.

Skattejagten er udviklet af børnebibliotekarer ved Horsens Bibliotek i et samarbejde med forfatteren Jacob Hedegaard Pedersen. Desuden har Pædagogisk MedieCenter og skolebibliotekarer i Horsens været inddraget som rådgivere og medvirkende i markedsføringen.

Formålet

Formålet med projektet var at fremme børns og unges læselyst på en innovativ måde gennem

- anvendelse af computeren, som er et af deres mest foretrukne medier
- at skabe interaktivitet og brugerindflydelse
- at bidrage til at udvikle deres sociale kompetencer i forhold til løsning af konkrete opgaver.

Ideen

Selve ideen til skattejagten er inspireret af den engelske maler, guldsmed og forfatter Kit Williams' billedbog *Masquerade*, der i begyndelsen af 1980'erne skabte stor opmærksomhed ved de indlagte gåder, hvis løsning viste vejen til en skjult skat.

- og den lokale udformning

På samme måde som Kit Williams har forfatteren Jacob Hedegaard Pedersen skjult en nøgle i hvert af de syv kapitler, som udgør historien om "Nilrems rejse". Kapitlerne blev løbende lagt på web-sitet www.nilrem.dk over en 7 ugers periode. Kun ved at finde alle nøgler var det muligt at nå frem til "skatten", der i denne sammenhæng var adgangen til at deltage i lodtrækning om nogle præmier.

De enkelte nøgler gav endvidere adgang til blogge med supplerende tekster og gadgets i form af tegneserier, lydfiler og screensavers samt mulighed for at komme med indlæg og kommentarer.

Efter afslutningen af selve skattejagten var der en ekstra konkurrence om at skrive den bedste fortsættelse på historien. Blandt de indkomne forslag blev der udvalgt fem, som blev lagt ud på web-sitet til afstemning.

Vejledning

På en tilknyttet vejledningsblog (mest for lærere) kunne der hentes pr-materialer og pædagogisk vejledning og i slutningen af hver uge lagde forfatteren et ekstra hint på bloggen til hjælp for dem, der var kørt helt fast. Her var der også mulighed for at tilmelde sig et nyhedsbrev samt komme med kommentarer og indlæg. Selve nøglerne blev ikke afsløret på vejledningssiden, da det var en af ideerne, at lærer og elever så vidt muligt skulle være ligestillede og i fællesskab finde nøglerne.

Markedsføring

Busken (børnebibliotekarernes mailingliste), *annonce* i Folkeskolen, *plakater og foldere* udsendt til samtlige skolebiblioteker i Horsens, Hedensted og Skanderborg kommune, *personlig markedsføring* ved skolebibliotekarmøder i Horsens kommune, *pressemeddelelser* i dagblade (landsdækkende og lokale) samt fagblade, SkoleKom's konferencerum for dansklærere og skolebibliotekarer.

Midtvejs i forløbet fik vi endvidere mulighed for at mødes med skolefolk ved en præsentation af projektet på Biennale for skoleledere i Horsens Kommune.

Resultat og erfaringer

Succeskriterier

- At minimum 300 børn har deltaget. **Resultat:** 3081 tilmeldt – 1174 fuldførte.
- Mindst 75% af de deltagende har fundet det spændende at deltage. **Resultat:** 71% har svaret "i nogen grad" eller "i høj grad" til spørgsmålet om eleverne har fundet det spændende at deltage.

Allerede i den indledende fase blev målgruppen udvidet fra de oprindelige 6. - 7. klassetrin til også at omfatte 8.-9. klassetrin med hovedsigte på 7.-8. klassetrin. Det skete efter anbefaling fra såvel skolebibliotekskonsulenter, dansklærere og forfatteren, som ud fra oplægget mente at det var for svært for 6. klasse. M.h.t. 9. klasse var man skeptisk overfor, hvorvidt de ville deltage, da denne årgang er meget fokuseret på forberedelse til afgangseksamen.

Deltagelse

Ved skattejagten afslutning var der tilmeldt i alt 139 klasser fordelt på 78 skoler og med tilsammen 3016 elever. Dertil kommer 65 individuelt tilmeldte. De tilmeldte klasser var fordelt over hele landet, men med størst koncentration omkring Horsens.

56 klasser med tilsammen 1174 elever fandt frem til den endelige løsning.

Enkelte klasser frameldte sig undervejs med begrundelse i "dårlig tid", "lejrskole", "for svært".

Fordeling på klassetrin: 6. kl.: 42 klasser
 7. kl.: 52 klasser
 8. kl.: 33 klasser
 9. kl.: 9 klasser
 Andre: 3 klasser

Der indkom 24 forslag til fortsættelse af historien.

Interaktivitet

På såvel vejledningsbloggen som løsningsbloggene var der mulighed for at lægge kommentarer.

På vejledningsbloggen blev der lagt i alt 106 kommentar incl. svar. De fleste i starten af skattejagten.

På løsningsbloggen blev der lagt væsentlig flere (ikke optalte) kommentarer. Heriblandt en del useriøse, som det var nødvendigt dagligt at slette. En overgang blev det også nødvendigt at indføre godkendelse af kommentarerne, da bloggen blev brugt til chat.

Nogle brugte kommentarmuligheden meget, andre slet ikke.

Konklusion: eleverne er mere fortrolige med den måde at kommunikere på end lærerne, der foretrak at sende en mail og de bruger den meget uformelt og ustruktureret. F.eks. var en kommentar til indlægget "Har du læst tegneserien": "Det var en megasvær kode".

Evaluerings

Ved projektets afslutning blev der via email sendt evalueringsskema ud til samtlige lærere, der havde tilmeldt en klasse.

23 skemaer blev returneret ud af 129 mulige (18%). Dertil kommer enkelte kommentarer, som er modtaget undervejs i forløbet.

Konklusion:

- Mange fandt projektet spændende og fornyende.
- Lærerne ville godt have haft bedre tid til at få det med ind i deres planlægning.
- Niveaueet var for højt for 6. kl. Fire klassetrin er for bred en gruppe.
- Generelt ikke den store interesse for bonus-tingene på løsningsbloggene.
- Meget forskellige meninger om historien, sværhedsgraden og relevans.
- Markedsføringen via 'Folkeskolen' og kollega til kollega (skolebibliotekerne) var mest effektiv. (18 ud af 23 angiver disse som informationskilde).
- Forløbet for langt.
- Blandt besvarelserne var godt halvdelen interesserede i at deltage igen, hvis der blev lavet noget lignende.
- Blog-kommentarerne er svære at styre.

Citater fra lærernes evalueringer:

"Mine elever synes også, det var sjovt at vi var i samme båd mht at gætte gåderne, og når jeg sagde: jeg kender ikke gåden, men vi skal nok finde den, så engagerede de sig 100%".

"... det har været en anderledes måde at undervise på, men bestemt spændende".

"Min klasse og jeg synes, det har været sjovt at deltage. Ikke alle synes lige godt om historien".

"Nogle kapitlers indhold virker skrevet kun for at lede til kodeordet. Andre er spændende med dejlige billeder".

"Nogle har svært ved at læse så længe på den lysende skærm".

"Alle synes, det har været meget sjovt at skulle finde kode/nøgleord, selvom nogle var temmelig svære for 6., men nogle elever siger, at det var sjovt, fordi man skulle tænke, og søge på nettet".

"Det danskfaglige læres bare via en sjov og legende metode, eleverne opfattede Nilrem som en art PC-spil".

"Men det er ikke altid "sjovt" som lærer, når det ikke er en selv, der finder løsningen først...på den anden side er det da ikke uden en vis glæde og stolthed, når eleverne knockler på og bare løser gåden".

"Kunne det ikke være muligt vi som deltagere evt søndag fik forgangne uges løsning, oplever mine elever (8.kl) være frustrerede når de/vi ikke finder løsningen fex denne uge, de bruger megen energi på at gætte, tænke osv, og da jeg så heller ikke kender svaret kan jeg ikke hjælpe dem..")

"Vi vil gerne være med en anden gang. Kender I evt, til andre projekter af lignende karakter?"

Sammenfattende: Et godt koncept, med mulighed for forbedringer.