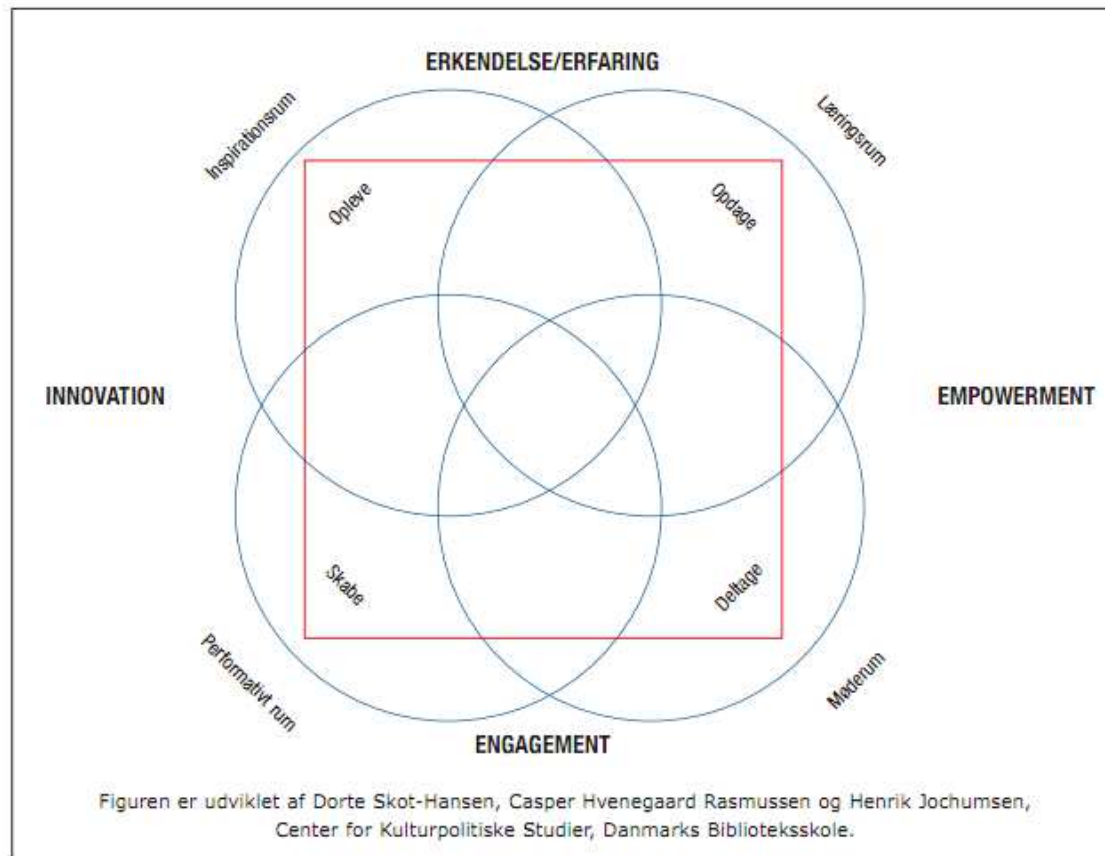


Beskrivelses- og vurderingsaspekter til ansøgninger

Flg. skal overvejes og beskrives:

- Projektets formål
- Projektets målgruppe(r)
 - Hvor vigtigt er projektet for målgruppen?
- Projektets potentielle effekt(er)
 - Hvordan gavner projektet borgerne?
 - Projektets placering og effekt ift. 4- rums modellen med særligt henblik på aspekterne: Erkendelse/erfaring, empowerment, engagement og innovation (se bilag 1)
 - Succeskriterier – skal som minimum medtage
 - Forventet effekt ift. benyttelse
 - Forventet effekt ift. partnerskaber
 - Forventet effekt ift. branding og markedsføring af bibliotekerne
- Forudsætninger, indhold og resultater ift. Bibliotekernes materialer, services og formidling. (overvej alle nedenstående elementer):
 - Handler projektet om etablering eller værdiforøgelse af eksisterende indhold?
 - Handler projektet om etablering eller værdiforøgelse af eksisterende metadata?
 - Baserer projektet sig på eksisterende indhold eller metadata?
 - Handler projektet om opbygning eller forbedring af infrastruktur?
 - Handler projektet om udarbejdelse af nye funktionaliteter?
 - Handler projektet om formidling:
 - På nye måder?
 - På nye platforme?
 - Igennem nye samarbejder?
- Projektets økonomi
 - Inkl. overvejelser om implementering og forretningsmodel for drift
- Projektplan inkl. slutfrist og milepæle

Bilag 1 - 4 rums modellen



Inspirationsrum

Dette er rummet for meningsfulde oplevelser, det vil sige oplevelser, der rykker os. Rummet skal åbne for det irrationelle, følelsesmæssige og kaotiske ved at formidle en mangfoldighed af æstetiske oplevelser. Det kan ske gennem fortælling og andre kunstneriske udtryk inden for alle medier, kulturformer og genrer. Inspirationsrummet skal give brugeren lyst til at bevæge sig ud over gængse valg og til at komme igen. Biblioteksrummet kan også være en oplevelse i sig selv og fungere som en scene for events og kulturelle arrangementer. Inspirationsrummet understøtter især erkendelse/erfaring og innovation.

Læringsrum

I dette rum kan børn, unge og voksne opdage og udforske verden og dermed styrke deres kompetencer og muligheder gennem fri og uhindret adgang til information og viden. Læring ses som en dialogorienteret proces, der tager udgangspunkt i brugernes egne erfaringer og deres ønske om at definere deres egne læringsbehov. Læring i biblioteket er altid et tilbud, og læring sker i høj grad i uformelle rum, der ikke har læring som formål – læringen sker igennem leg, musisk udfoldelse og mange andre aktiviteter. Læringsrummet må derfor imødekomme især de unges behov for en mere oplevelsespræget læring gennem udviklingen af legende, interaktive og sociale læringsformer. Ud over adgangen til information og viden igennem såvel analoge som digitale medier styrkes læring f.eks. gennem brugen af lektiecaféer, studiepladser, åbne kurser og eksperimenterier. Læringsrummet understøtter især formålene erkendelse/erfaring og empowerment.

Møderum

Et åbent, offentligt rum, hvor borgerne som et tredje sted mellem arbejde og hjem kan møde andre, der på samme tid er både som dem selv og forskellige fra dem selv. Der er brug for arenaer, hvor man støder på mennesker med andre interesser og værdier end ens egne og møder meninger, der udfordrer én gennem diskussion og debat. I møderummet kan der foregå både uforpligtende, tilfældige møder igennem lounge-indretning med avislæsning og caféliv og mere organiserede møder, hvor temaer og problemer belyses og debatteres. Det sidste kan ske både live og på internettet gennem chatgrupper, blogs eller andre sociale teknologier. Møderummet understøtter især formålene empowerment og engagement.

Performativt rum

I det performative rum kan brugerne i samspil med andre få inspiration til at skabe nye kreative udtryk i mødet med kunst og kultur. Her kan brugerne få adgang til værktøjer, der understøtter deres kreative udfoldelser gennem interaktive spil og skrive-, lyd- og videoværksteder, og de kan få støtte til deres kreative udfoldelser gennem workshoper med professionelle kunstnere, designere, multimedieudviklere mv. Endelig kan det performative rum fungere som en platform for formidling ved at udgive og distribuere brugernes værker og produkter og ved at stille scener til rådighed for deres udfoldelse.

Det performative rum understøtter især formålene engagement og innovation