

Betabarn

[*Betabarn*, -et; -a: *Beta-dzieci*: dzieci testujące produkty przed uzyskaniem przez te produkty ostatecznej formy – przyp. tłum.] Definicja opracowana przez grupę prowadzącą projekt

Autor: Beate L. Aakerøy, Biblioteka Regionalna Vestfold

2007-2009

Projekt realizowany we współpracy
i obejmujący rozwój działów dziecięcych
w bibliotekach



Biblioteka Regionalna Vestfold
Biblioteka w Horten
Biblioteka w Sandefjord
Biblioteka w Tønsberg i Nøtterøy

Spis treści

Organizacja	3
Cele projektu	3
Proces	4
Efekty pracy	5
Pomieszczenia biblioteczne	5
Nowe media	7
Różne style uczenia się	7
Elastycznie, oszczędnie i do przekazania dalej.....	9
Różne grupy docelowe	10
Biblioteka w Horten.....	11
Biblioteka w Sandefjord	13
Biblioteka w Tønsberg i Nøtterøy.....	15
Dalsza droga	16
Uwagi.....	17
Linki	17
Informacje kontaktowe	17
Załączniki	

Projekt Betabarn został zainicjowany przez bibliotekę regionalną Vestfold wiosną 2007 roku, a zakończony w roku 2009. Jego główne cele dotyczyły zarówno zbadania stopnia wykorzystania pomocy cyfrowych w bibliotece, jak i efektywności wynikającej z połączenia różnych stylów uczenia się. Innym ważnym zadaniem było zaprojektowanie i stworzenie takiego pomieszczenia bibliotecznego, które byłoby atrakcyjne dla dzieci.

W projekcie brało udział 3 partnerów:

- **Biblioteka w Sandefjord**, która wdrażała pomysł dotyczący rozwoju działu dziecięcego o wdzięcznej nazwie „Pokój baśni” (*Eventyrrom*).
- **Biblioteka w Horten**, która otrzymała nowe pomieszczenie dla swojego działu dziecięcego i wzięła udział w projekcie, aby dopracować jego ostateczny kształt.
- Biblioteka w **Tønsberg i Nøtterøy**, które dołączyły do projektu od września 2007 roku i pracowały nad dostosowaniem przestrzeni do potrzeb dzieci.

Organizacja

Zespół zarządzający podejmował decyzje dotyczące kształtu projektu, jego finansowania oraz sposobu wdrażania. Składał się on z dyrektorów trzech bibliotek publicznych oraz biblioteki wojewódzkiej.

Grupa projektowa odpowiadała za realizację projektu i osiągnięcie celów, jak również za dobrą komunikację i sprawny system informacji wewnętrznej.

Grupa spotykała się raz w miesiącu, kolejno w różnych bibliotekach, aby uczestnicy mogli poznać zarówno siebie nawzajem, jak i charakter każdego z miejsc.

W skład grupy projektowej wchodził:

- Inger Wall oraz Knut Hellum (Biblioteka w Horten).
Od 1 sierpnia 2009 r. odpowiedzialność za projekt przejął Jan Egil Holter-Wilhelmsen.
- Thorild W. Solem i Anne Grethe Larsen (Biblioteka w Sandefjord).
- Hilde Ditmansen (Biblioteka w Tønsberg i Nøtterøy) Beate L. Aakerøy (Biblioteka Regionalna Vestfold, kierownik projektu).

Cele projektu

Celem projektu było skupienie się na trzech następujących obszarach:

- dostosowanie pomieszczeń bibliotecznych do potrzeb dzieci,
- wykorzystanie nowych mediów,
- stwarzanie warunków dla różnych stylów uczenia się.

Główny nacisk położyliśmy na doskonalenie umiejętności zastosowania w praktyce twórczych rozwiązań, które przyczyniłyby się zarówno do wprowadzenia zmian, np. w postaci oszczędności, jak i umożliwiły aktualizację oraz konserwację zasobów. Bardzo ważne było dla nas również, aby poszczególne elementy projektu mogły być wykorzystane przez biblioteki publiczne, szkolne i przedszkolne.

Proces

Ponieważ Betabarn był projektem realizowanym we współpracy z innymi placówkami, bardzo zależało nam na dzieleniu się pomysłami oraz zdobytym doświadczeniem. By uzyskać zadowalające efekty pracy, wspieraliśmy się podczas poszukiwania jak najlepszych rozwiązań dla poszczególnych bibliotek. Mieliśmy jednak świadomość, że musimy też doskonalić się zawodowo i zdobywać kolejne umiejętności. Uznaliśmy, że potrzebujemy szkoleń z zakresu komunikacji cyfrowej oraz projektowania i wyposażania wnętrz.



Wycieczka naukowa do Danii w poszukiwaniu nowych pomysłów!
Od lewej: Knut Hellum, Anne Grethe Larsen, Thorhild Westrum Solem i Inger Wall.

Ponadto w celu nawiązania nowych kontaktów oraz wymiany doświadczeń zdecydowaliśmy się odwiedzić biblioteki oraz inne instytucje w Norwegii, Szwecji i Danii. W związku z tym uczestniczyliśmy w wizytach studyjnych:

- Dania (Århus, Frederikshavn, Hjørring)
Główny temat: **Interaktywna biblioteka dziecięca. Biblioteka dziecięca jako miejsce eksperymentalne.**
- Szwecja (Kungälv, Goteborg, Kungsbacka, Gislaved i Falkenberg)
Główny temat: **Eplebibliotek (dostawnie: Biblioteka jabłkowa – przyp. tłum.) 2020 Mars Express.**
- Szkoła Føynland w Nøtterøy.
Główny temat: **Różne style uczenia się.**
- Biblioteka w Kongsberg
Główny temat: **Laboratorium naukowe.**

Wsparcie z zewnątrz

Podczas trwania projektu mieliśmy kontakt z wieloma różnymi instytucjami lokalnymi i regionalnymi, jednak na bliższą współpracę zdecydowaliśmy się z firmą Sandnes Media oraz projektantką Tone Nærø.

Sandnes Media

Sandnes Media to studio animacji filmowej i projektów multimedialnych. Propozycje przedstawione uczestnikom projektu w grudniu 2007 r. prezentowały całościowe podejście do rozwiązań, zarówno przy użyciu elementów cyfrowych, jak i tradycyjnych. Zawierały także możliwość rozszerzenia usług dostarczanych przez Internet (animowanych i interaktywnych).

Koncepcja Sandnes Media oparta była na:

- superbohaterach/ bohaterach środowiskowych (Horten),

Fiske- / hval-båten

Ut av den store boka om fisker og havet kommer et skip. Det er en fiskebåt, eller en hvalfanger. Det er kanskje best at det er en fiskebåt uten harpun? I tønna, i den lille masta, kan du speide etter andre båter, store og små fisker, og ikke minst en hval. Disse er dekorert på veggene rundt.



Fiskene

Boka dekorerer med de vanligste fiskene våre, og navnene deres. Storelsen er 1:1

sandnes media



Høytlesning

Høytlesning må selvfølgelig foregå ganske HØYT. I lese-kroken sitter derfor barna i myke puter på gulvet og i en fin sofa, mens den som leser sitter på en stabel av spennende bøker.

- książkowych ludzikach (Sandefjord),
- postaci Askeladdena (*bohater znanej baśni norweskiej – przyp. tłum.*) (Biblioteka w Tønsberg i Nøtterøy).

Projektowanie wnętrz

W czasie trwania projektu mieliśmy wiele pomysłów dotyczących wyglądu pomieszczeń bibliotecznych. Potrzebowaliśmy pomocy kogoś, kto przeprowadziłby selekcję naszych pomysłów i w sposób kompleksowy opracował rozwiązania dotyczące oświetlenia, umeblowania, doboru materiałów i kolorów.

Do tego zadania zaangażowana została projektantka wnętrz Tone Nærø. Miała już ona doświadczenie w urządzaniu pomieszczeń bibliotecznych, między innymi z biblioteki w Tønsberg i Nøtterøy (1992). Ponadto pracowała przy urządzaniu nowej biblioteki w szkole wyższej w Vestfold.

Latem 2008 roku T. Nærø przedstawiła propozycję urządzenia wszystkich bibliotek, włącznie z planami i rzutami perspektywicznymi. Odbyło się wówczas kilka spotkań z udziałem projektanta wnętrz oraz przedstawicieli bibliotek. W ten sposób stopniowo analizowano i aranżowano pomieszczenia.



Rysunki Tone Nærø z propozycją wystroju odrębnej strefy dla młodego czytelnika w bibliotece w Tønsberg i Nøtterøy.

Efekty pracy

Pomieszczenia biblioteczne

[Z opisu projektu]:

Pomieszczenia muszą zostać tak zaprojektowane, aby ich wygląd wywierał pozytywne wrażenie i zachęcał dzieci i młodzież do częstszych odwiedzin biblioteki.

Estetyczne, funkcjonalne oraz dobrze przemyślane wnętrza są ważne dla dzieci i młodzieży, a głównym celem projektu było takie przekształcenie pomieszczeń bibliotecznych, aby stały się one miejscem inspirującym i atrakcyjnym dla tej grupy docelowej.

Już w początkowym etapie projektu dostrzegliśmy liczne możliwości zaaranżowania pomieszczenia bibliotecznego w sposób nowoczesny. W dużym stopniu zainspirowały nas nasze wycieczki i wizyty w innych bibliotekach. Bardzo przydatny okazał się również udział projektanta wnętrz, stawiającego przed nami wyzwania między innymi w kwestii umeblowania, oznaczenia, zastosowania kolorów oraz całościowego spojrzenia na lokal.

Jeden z pomysłów, który zastosowaliśmy w praktyce, dotyczył stworzenia różnych **stref** (pomieszczenie w pomieszczeniu), służących określonym czynnościom lub konkretnym grupom. Cel ten można było osiągnąć między innymi dzięki wstawieniu odpowiednich mebli i zamontowaniu stosownego oświetlenia. W czasie trwania projektu wszystkie trzy biblioteki opracowały własne koncepcje pomieszczenia w pomieszczeniu.

Przykładem może być tutaj strefa dla młodzieży w bibliotece w Tønsberg i Nøtterøy. Dział dziecięcy tej biblioteki składa się z jednego dużego pomieszczenia i służy grupie wiekowej od 0 do 13 lat. Aranżacja pomieszczenia w taki sposób, aby wszyscy członkowie tej grupy wiekowej czuli się tam dobrze, stanowiła bardzo duże wyzwanie. Stworzono odrębną strefę dla 10–13-latków poprzez „odchudzenie” kilku półek z książkami i wyznaczenie wyraźnie odgraniczzonego obszaru z sofą i resztą mebli. Znalazły się tam komputery z grami, a także różne książki i media dostosowane do poziomu tej grupy wiekowej. Strefa dla młodzieży odniosła prawdziwy sukces i dziś widzimy, że grupa docelowa korzysta z niej chętniej niż wcześniej, również dzięki temu, że w strefie tej dostępne są gry komputerowe.

Innym przykładem może być wykonanie trzech nowych „pokoików” (wcześniej były tam pomieszczenia magazynowe) w bibliotece w Sandefjord. Znajdują się w nich: ściana do wspinaczki w postaci łodzi, grotę z rozgwieżdżonym niebem oraz efektami dźwiękowymi w tle, a także kącik wyposażony w wygodną sofę, na której można usiąść i czytać książki.



„Grotę” tworzy interesujące pomieszczenie w pomieszczeniu w bibliotece w Sandefjord.

Z naszych doświadczeń wynika, że tworzenie stref w bibliotece niekoniecznie musi być kosztowne, a może przynosić bardzo dobre rezultaty w postaci entuzjastycznego odbioru pomieszczenia przez daną grupę docelową.

Również użycie odpowiedniego **oświetlenia** może dać ciekawe efekty i stworzyć w pomieszczeniu bibliotecznym nowe możliwości bez pociągania za sobą wielkich kosztów. Na przykład użycie przyciemnionego światła pozwala na zmianę klimatu w tym samym pomieszczeniu, z czego można skorzystać między innymi podczas czytania bajek.

Ciekawym przykładem użycia oświetlenia jest montaż węża świetlnego w bibliotece w Sandefjord. Dzieci mogą tutaj wchodzić do małej „grotki” i położyć na poduchach typu „sacchokk” (czyli worku wypełnionym kulkami styropianowymi – przyp. tłum.) słuchając muzyki i przyglądając się „gwieździstemu niebu” nad sobą.

Dzieci lubią **kolor** i dlatego postanowiliśmy w ramach projektu skorzystać z ich różnorodności i użyć je w pomieszczeniach bibliotecznych, co mogłoby korzystnie wpłynąć na grupę docelową. Kwestia ta dotyczyła zarówno samego pomieszczenia (pomalowanie sufitu, ścian), jak i podłogi, umeblowania i innych dodatków. Projektant wnętrz pomógł nam w wyborze „odważnych” kolorów, które zestawione w harmonijny sposób zmieniły wygląd pomieszczeń.

Meble w bibliotece w Tønsberg i Nøtterøy mają żywe kolory – niebieski i różowy – i idealnie pasują do pozostałych barw w bibliotece. Kolor sofy w strefie młodzieżowej powoduje, że jest ona w tym obszarze bardzo dobrze widoczna!

W przypadku **umeblowania i wyposażenia wnętrza** każda biblioteka miała inny pomysł.

W Horten biblioteka otrzymała nowy lokal, który trzeba było umeblować od podstaw. Zarówno biblioteka w Sandefjord, jak i biblioteka w Tønsberg i Nøtterøy chciały zachować część dawnego umeblowania, dodając jedynie do niego coś nowego. Na styl umeblowania silny wpływ wywarły wyznaczone cele, a szczególnie ten odwołujący się do stworzenia w bibliotece warunków dla różnych stylów uczenia się.



W bibliotece w Sandefjord zdecydowano się na pozostawienie „starych” mebli w pomieszczeniu dla dzieci i zainwestowanie zamiast tego w nowy stół i krzesła dla dorosłych. W wyniku tego odnowiono cały „Pokój baśni”, który służy zarówno dzieciom, jak i dorosłym.

Nowe media

[Z opisu projektu]:

Poprzez wdrażanie nowych mediów oraz stwarzanie warunków dla różnych stylów uczenia się, biblioteki zamierzają otworzyć się na integrację nowych grup użytkowników, na przykład dzieci o innej narodowości niż norweska.

Naszym punktem wyjścia było założenie, że korzystanie z nowych mediów oraz interaktywność przyczynią się do stworzenia w bibliotece bardziej atrakcyjnego miejsca dla dzieci i młodzieży. Dlatego część naszych prac dotyczyła znalezienia dobrych sposobów na wdrożenie w pomieszczeniach bibliotecznych różnych rozwiązań cyfrowych i interaktywnych.

W czasie trwania projektu wpadliśmy na wiele pomysłów dotyczących sposobów wykorzystania w bibliotece nowych mediów, między innymi cyfrowych książeczek z obrazkami, interaktywnego globusa, tablicy informacyjnej, a także cyfrowych gier i zabawek. Na przeprowadzenie ostatniego wspomnianego projektu (cyfrowe gry i zabawy, Digiteka), otrzymaliśmy środki z centralnego funduszu państwowego dla archiwów, bibliotek i muzeów (ABM). Celem naszych działań było połączenie gier komputerowych i elementów interaktywnych w pomieszczeniach bibliotecznych. Ta część projektu dotyczyła biblioteki w Sandefjord, jej oficjalnie zakończenie miało miejsce w maju 2010 roku. Dokładne omówienie Digiteki nastąpi w odrębnym raporcie.

Projekt Betabarn przyczynił się do wzrostu stopnia wykorzystania mediów cyfrowych w bibliotekach. Oto kilka przykładów:



- *Komputer do animacji w bibliotece w Horten – urządzenie opracowane we współpracy z Sandes Media. Dzieci i młodzież korzystają z niego do tworzenia filmów animowanych. Zdobyło ono natychmiast wielką popularność również wśród osób, które wcześniej nie korzystały z biblioteki. Urządzenie to jest atrakcyjnym elementem działu dziecięcego.*
- *Instalacja programu komputerowego „Starry Night” w bibliotece w Horten. W celu dbałości o środowisko i otaczający człowieka świat biblioteka w Horten zdecydowała się na zakup zaawansowanego programu komputerowego, który umożliwi wirtualną podróż przez galaktyki. Służy do tego odrębny komputer.*
- *Korzystanie w bibliotece w Horten z ramek cyfrowych, w których pokazywane są zdjęcia i różne informacje.*
- *Efekty dźwiękowe w bibliotece w Sandefjord, gdzie najmłodsze dzieci mogą słuchać zarówno audiobooków, jak i muzyki.*
- *Odrębna strefa z grami komputerowymi w bibliotece w Tønsberg i Nøtterø jako miejsce dla młodzieży.*

Różne style uczenia się

Różne style uczenia się cieszą się w ostatnich latach popularnością, zwłaszcza w szkołach. Bierze się je pod uwagę zarówno przy planowaniu nauczania, jak i przy projektowaniu pomieszczeń szkolnych. Uznaliśmy, że różne style uczenia się mają również zastosowanie w bibliotekach. Dlatego postanowiliśmy, uwzględniając różne preferencje zmysłowe, wykorzystać je zarówno przy aranżowaniu pomieszczeń bibliotecznych, jak i tworzeniu różnych typów usług bibliotecznych dla dzieci i młodzieży.

Teoria o różnych stylach uczenia się poparta jest wieloletnimi badaniami, których wyniki pokazują, że praktycznie każdy uczy się lepiej, jeśli może to robić we własnym stylu. Rozróżniamy dwa główne style, analityczny i holistyczny. Jednak również preferencje zmysłowe wpływają na to, w jaki sposób się uczymy.

W procesie uczenia się główną rolę odgrywają cztery zmysły: wzroku, słuchu, dotyku oraz kinestetyczny.

Ponadto na skuteczność nauczania wpływają różne inne bodźce, na przykład socjologiczne, fizjologiczne, uczuciowe, psychologiczne i środowiskowe.

W naszym procesie planowania i urządzania biblioteki dla dzieci bierzemy pod uwagę przede wszystkim bodźce środowiskowe, takie jak światło, dźwięk, temperatura i wystrój pomieszczenia. Wymienione czynniki pozwalają na stworzenie pomieszczenia, w którym każdy znajdzie dla siebie odpowiednie miejsce, gdzie będzie mógł się skoncentrować, pobyc z innymi albo pobawić się.

W tradycyjnym ujęciu pomieszczenia biblioteczne są zazwyczaj dopasowane do wizualnego stylu uczenia się, ewentualnie w jakimś zakresie do słuchowego. Naszym zdaniem sprawdzenie, jakie efekty przynosi połączenie różnych stylów uczenia się, było bardzo interesujące.

Podczas wycieczki naukowej do **szkoły Føymland**

w Nøtterøy zobaczyliśmy wiele dobrych przykładów na to, w jaki sposób można stworzyć warunki dla różnych sposobów uczenia się oraz co zrobić, żeby wszystkie zmysły były bardziej wykorzystywane przez człowieka.



Wszystko zamieszczone jest na wysokości oczu dziecka! Dyrektor szkoły Føymland, Berit Wiborg-Thune oprowadza nas po szkole.

Oto niektóre refleksje po wizycie w Nøtterøy:

- Ważna jest możliwość regulacji oświetlenia, aby mieć wpływ na atmosferę panującą w pokoju.
- Małe dzieci są bardziej wzrokowcami niż słuchowcami.
- Warto wizualizować komunikaty, przykładem może być tutaj zrobienie tabliczki zarówno ze zdjęciem, jak i opisem.
- Wszystkie pomoce, tj. zdjęcia, mapy, tablice itp., były powieszane na wysokości oczu dziecka.

We współpracy między innymi z projektantem wewnątrz położyliśmy nacisk na stworzenie w bibliotece miejsc, które byłyby dogodne dla różnych stylów uczenia się. Chcieliśmy mieć zarówno przestrzeń przeznaczoną do zabawy i aktywności, jak i tę, w której należy zachować ciszę. Wzięliśmy również pod uwagę to, że jedni wolą czytać na leżąc, inni z kolei siedząc na sofie, w wygodnym fotelu albo nawet na stołku barowym.

Konkretnym rezultatem wykorzystania idei różnych stylów uczenia się jest kącik wypoczynkowy w bibliotece w Horten. Wstawiono tutaj kilka foteli typu „saccosekk” (worki wypełnione kulkami styropianowymi – przyp. tłum.) oraz niską półkę z komiksami. Półka podkreśla, że jest to odrębna strefa w tym pomieszczeniu, a wybór mebli wyraźnie sugeruje, że można tutaj odpocząć i przyjemnie spędzać czas.

Biblioteka w Tønsberg i Nøtterøy zdecydowała się na postawienie w strefie młodzieżowej wspaniałej, kolorowej sofy. Została ona ustawiona tyłem do reszty działu, stwarzając możliwość posiedzenia z przyjaciółmi, poczytania albo odpoczynku w izolacji od pozostałej części biblioteki. Biblioteka w Sandefjord również postanowiła postawić sofę tyłem do pozostałej części pomieszczenia, zaznaczając w ten sposób odrębny obszar. Najzabawniejsze jest to, że ten stosunkowo prosty chwyt znakomicie funkcjonuje w praktyce. Dziadkowie

siadają na sofie i czytają książki z obrazkami wspólnie z wnukami, podczas gdy inne dzieci szaleją na kutrze, siedzą przy stołach i rysują, a jeszcze inne grają w gry. Trudno uwierzyć, że wszystko odbywa się w tym samym pomieszczeniu.

Inne przykłady tworzenia warunków dla różnych stylów uczenia się w bibliotekach:

- Aranżowanie różnego rodzaju miejsc do siedzenia (stołki barowe, sofy, materace).
- Wydzielanie stref dla różnych rodzajów aktywności, na przykład stref ciszy i strefy zabawy.
- Formułowanie komunikatów zarówno za pomocą opisu, jak i obrazów (inspiracja ze szkoły Føynland).
- Wykorzystywanie różnych zmysłów w przeżywaniu i uczeniu się.
- Wykorzystywanie różnego rodzaju oświetlenia.

Elastycznie, oszczędnie i do przekazania dalej

[Z opisu projektu]:

Nacisk położony zostanie na stworzenie i zastosowanie w praktyce elastycznych rozwiązań, które jednocześnie będą oszczędne oraz łatwe do wprowadzenia w nich zmian w przyszłości. Poszczególne elementy projektu muszą być przekazane dalej – do bibliotek publicznych, szkolnych i przedszkolnych.

Elastyczność

Jedną z podstawowych myśli przyświecających projektowi Betabarn było to, że opracowane rozwiązania muszą być elastyczne i posiadać więcej zastosowań. Nie oznaczało to, że mamy kupować rzeczy nietrwałe czy złej jakości, ale że musi istnieć możliwość wykorzystania tego, co kupimy, w praktyczny sposób, na przykład, żeby można było ustawiać meble jedno na drugich, żeby miały kółka, itp. Elastyczność oznaczała również dla nas łatwość wprowadzania zmian.

Przykłady elastycznych rozwiązań: *W bibliotece w Sandefjord zdecydowano się na ozdobienie ściany "książkowymi ludzikami". Ściana sprawdza się doskonale, ale jest również łatwa do ewentualnego przemalowania, gdyby w późniejszym czasie chciano nadać jej inną funkcję albo zmienić jej wyraz.*



Fragment dekoracji ściany za pomocą „książkowych ludzików” w bibliotece w Sandefjord

Biblioteka w Horten wybrała na temat przewodni swojego pomieszczenia przyrodę i środowisko, z naciskiem między innymi na kosmos (stąd nazwa pomieszczenia „Kosmos”). Jednocześnie tematyka tego pokoju może zostać łatwo zmieniona, gdyby w późniejszym czasie planowano skupić się na innym temacie. Zapewnia to dużą elastyczność w używaniu tego pomieszczenia.

Oczywiście niektóre z rozwiązań nie były tak elastyczne, jak w przypadku Fiske-Frank (*Rybak Frank – przyp. tłum.*), (figura z ekspozycji) w Horten czy kutra rybackiego w Sandefjord. Nie będzie możliwości wielokrotnego ich zastosowania do różnych celów.

Oszczędność kosztów

Byliśmy również świadomi faktu, że biblioteki zazwyczaj mają ograniczone środki na jakiegokolwiek działania, dlatego ważne było dla nas znalezienie takich rozwiązań, które nie będą zbyt drogie.

Korzystaliśmy często z rzeczy używanych. Zarówno półki na książki, materiały do ekspozycji, jak i komputery już wcześniej były na stanie biblioteki, zaczęto tylko wykorzystywać je w nowy sposób. Dlatego środki finansowe mogły być przeznaczone na rzeczy bardziej potrzebne. Przez cały czas musieliśmy również dokonywać bieżącej oceny tego, w jakich sprawach należy skorzystać z profesjonalnej pomocy zewnętrznej, a w jakich można wykorzystać własne lub gminne zasoby.

Jednym z takich wyzwań był fakt, że w niektórych przypadkach z powodu presji czasowej łatwiej było zakupić gotowe, drogie rozwiązania niż poświęcać czas na opracowanie i wypróbowanie własnych rozwiązań.

Poza tym rozwiązania proponowane przez profesjonalistów są na tyle ciekawe, że przyczyniają się do podniesienia jakości całego projektu i powodują, że grupa docelowa odbiera bibliotekę jako interesujące miejsce do spędzania czasu.



w bibliotece w Sandefjord.

Przekaż dalej

Projekt Betabarn miał być inspiracją dla innych bibliotek dziecięcych w zakresie prac dotyczących rozwoju placówki oraz umożliwić wykorzystanie konkretnych pomysłów, które powstały w wyniku naszych prac nad projektem.

Na potrzeby projektu została stworzona specjalna strona internetowa www.betabarn.no, gdzie na bieżąco zamieszczaliśmy informacje oraz efekty pracy wszystkich trzech bibliotek. Ponadto informacja o projekcie została rozesłana do bibliotek krajowych, a sam projekt Betabarn był wielokrotnie prezentowany zarówno podczas lokalnych spotkań na szczeblu wojewódzkim, jak i na konferencjach krajowych.

Widocznym efektem projektu Betabarn była zorganizowana w 2009 roku 2-dniowa krajowa konferencja w domu kultury Oseberg w Tønsberg (Trollkrittet (*Kreda trolla – przyp. tłum.*) – konferencja poruszająca temat dzieci i kultury). Wzięło w niej udział ponad 160 osób, a wśród uczestników i wykładowców znajdowali się nasi sąsiedzi ze Szwecji i Danii.

Różne grupy docelowe

[Z opisu projektu]:

Skupiając się w każdej z trzech bibliotek na różnych grupach docelowych/wiekowych zapewniliśmy projektowi dostateczną rozpiętość wiekową.

Biblioteka w Horten: 9 - 14 lat

Biblioteka w Sandefjord: 0 - 8 lat

Biblioteka w Tønsberg i Nøtterøy: 0 - 14 lat

Projekt łącznie objął grupy wiekowe od 0 do 14 lat. Znalazło to wyraz w wyborze w każdej z trzech bibliotek określonych rozwiązań, zarówno pod kątem umeblowania, doboru kolorów, jak i wykorzystania nowych mediów.

Jesteśmy zdania, że dodatkowym atutem projektu jest fakt, że każda z trzech bibliotek skoncentrowała się na różnych grupach wiekowych. Mimo że wszystkie biblioteki miały wspólny cel projektowy, to jednak realia lokalne gminy narzucały odmienne rozwiązania, zarówno w zakresie wystroju pomieszczeń, jak i przekazywanych treści oraz wykorzystywanych narzędzi.

Jeśli weźmiemy pod uwagę inne grupy docelowe, takie jak na przykład dzieci obcojęzyczne, widzimy, że cel ten również miał rację bytu – chociażby przy wprowadzaniu możliwości dla różnych stylów uczenia się i korzystania z nowych mediów. Dotyczy to także dzieci potrzebujących specjalnie dostosowanych mediów, na czym szczególnie skupiła się biblioteka w Tønsberg i Nøtterøy.

Biblioteka w Horten

Autor: Jan Egil Holter-Wilhelmsen, kierownik działu dziecięcego

Dlaczego biblioteka zdecydowała się na udział w projekcie?

Biblioteka w Horten otrzymała na potrzeby działu dziecięcego dodatkowe pomieszczenie i nie byliśmy zdecydowani, do czego je użyć. Gdy usłyszeliśmy o projekcie, wyraziliśmy chęć uczestnictwa w nim, licząc na pomoc w zaaranżowaniu tego pomieszczenia. Projekt w dużej mierze opierał się na nowatorskim myśleniu, a tego oczekiwaliśmy w przypadku naszego nowego pokoju. Chcieliśmy skupić się na grupie docelowej od 8 do 14 lat, jednak w trakcie trwania projektu odeszliśmy nieco od tej koncepcji widząc, że zarówno młodsze, jak i starsze dzieci chętnie tam przychodzą i dobrze się czują. Chcieliśmy również znaleźć partnerów do współpracy w gminie Horten.



Tak wyglądało pomieszczenie „Kosmos” w bibliotece w Horten przed rozpoczęciem projektu.

Jakie zmiany wprowadzono w bibliotece w trakcie trwania projektu?

Największą zmianą było wykorzystanie naszego nowego pomieszczenia, które nazwaliśmy „Kosmosem”. Pokój został wyremontowany, pomalowany i zainstalowano w nim nowe światło na suficie.

W wyborze kolorów pomogła nam projektantka wnętrz Tone Nærø. Chcieliśmy, aby barwy, które pojawią się w pomieszczeniu, były neutralne, ale też i atrakcyjne dla naszej grupy wiekowej (8-14 lat). Podzieliliśmy oświetlenie na dwie części, jedna część składa się ze zwykłych świetlówek, zapewniających jak najlepsze oświetlenie, a druga to wiele nisko wiszących lampek, rozmieszczonych w kilku miejscach pokoju. Dzięki temu mamy możliwość zmiany oświetlenia w pomieszczeniu bez konieczności instalowania ściemniaczy.

Doposażając bibliotekę zakupiliśmy fotele typu „saccosekk”, krzesła biurowe, trzy nowe komputery, duży telewizor i nowe krzesła w innym kolorze niż te, które mamy w pozostałej części biblioteki. „Kosmos” ma być pomieszczeniem odróżniającym się od reszty lokalu. Stąd odmienna kolorystyka mebli i ścian, a także różnice w oświetleniu. Część projektu obejmowała sprzęt cyfrowy, dlatego dokupiliśmy też nowe komputery. Zainstalowane są na nich programy przeznaczone dla różnych grup wiekowych, począwszy od zwykłych gier, poprzez edukacyjne, aż po programy do przetwarzania obrazów, rysowania w trójwymiarze i do nauki programowania. Wspólną cechą tych wszystkich programów jest to, że są one bezpłatne i łatwe do ściągnięcia przez Internet.

Zakup foteli typu „sacosek” spowodowany był chęcią stworzenia w pomieszczeniu kącika wypoczynkowego. Dlatego też stoją tutaj dwa takie fotele oraz półka z komiksami, literaturą piękną itp.

W pokoju tym znajduje się też jeden komputer, który różni się od pozostałych. Jest on podłączony do dużego telewizora i ma zainstalowany program astronomiczny „Starry Night”, dzięki któremu można obejrzeć gwiazdy, znaki zodiaku, komety, planety itp. Wszystko oparte jest na zdjęciach oglądanych przez teleskop i z satelity. Rok 2009 był rokiem astronomii, stąd nasza decyzja o zakupieniu tego programu.

Pomieszczenie „Kosmos” wzbogacone zostało o dwie dodatkowe atrakcje. Jedną z nich jest Fiske-Frank (*Rybak Frank – przyp. tłum.*) trzymający wędkę z wiszącą na jej końcu rybą. Postać ta jest duża, a jej wnętrze kryje w sobie wiele pomieszczeń. W części z nich wstawiliśmy szybę z pleksi, dzięki czemu możemy wystawiać zarówno rzeczy, które łatwo zniszczyć, jak i takie, które dzieci mogą dotykać i bawić się nimi.

Idea ta powstała we wczesnym etapie projektu Betabarn i później trochę od niej odeszliśmy. Postanowiliśmy jednak ją zrealizować, ponieważ chcieliśmy stworzyć nowoczesną wystawę. Drugą atrakcją jest figura animacyjna. Przedstawia ona osobę leżącą na brzuchu z głową opartą na rękach i stopami w powietrzu. Postać ta ma kamerę podłączoną do komputera i ekranu dotykowego. Sandnes Media, firma która zainstalowała obie rzeczy, stworzył program, który nazywa się Klikk (*Kliknij – przyp. tłum.*) Dzięki niemu można tworzyć filmy animowane. Wtedy to plecy postaci stają się sceną, na której ustawia się „uczestników” filmu. Zabawa ta jest dodatkową atrakcją biblioteki.



Terrarium w pomieszczeniu „Kosmos” również uległo zmianie. Zwierzęta wymieniane. Jak dotąd mieliśmy w nim modliszki, raki pustelniki, świers: tematem przewodnim tego pomieszczenia, przynajmniej na obecny czas aby znalazły się tam również żywe stworzenia. Wybór padł na terrarium, gdyż znacznie mniej dzieci widziało zwierzęta, które tam trzymamy, niż na przykład te żyjące w akwarium.

Urządzenie do animacji cieszy się wielką popularnością. Bibliotekarz Knut Hellum pomaga.

Zakupiliśmy również ramki cyfrowe, aby mieć możliwość wymiany ich zawartości wtedy, gdy tego chcemy. W ramkach tych możemy mieć obrazki wykonane przez dzieci, zdjęcia zrobione na zewnątrz, zdjęcia glonów zrobione przez mikroskop itp.

Jaki wpływ wywarły zmiany na użytkowników?

Nie posiadamy żadnych statystyk, które pokazałyby, jaki wpływ wywarły zmiany spowodowane wdrożeniem projektu Betabarn na naszych użytkowników. Rozmowy z niektórymi z nich, zarówno z dorosłymi, jak i z dziećmi, wskazują na to, że są oni bardzo zadowoleni z wprowadzonych zmian. Wielu nauczycieli podkreślało, że pomieszczenie „Kosmos” jest doskonałym miejscem do odwiedzin klasowych, a wielu rodziców przychodzi tu wraz z dziećmi, żeby wspólnie obejrzeć zwierzęta w naszym terrarium. Z naszych doświadczeń wynika, że wiele dzieci przychodzi tutaj po szkole i odrabia lekcje w pomieszczeniu „Kosmos”. Niektóre dzieci wyraziły też zdanie, że lubią robić to tutaj, bo w każdej chwili mogą włączyć muzykę, jeśli mają taką ochotę. 11-letni chłopiec zawołał nawet po odwiedzinach klasowych: „Tak powinna wyglądać każda biblioteka!”. Wielu innych uczniów zgodziło się z jego przekonaniem.

Jaki wpływ wywarł projekt na pracowników biblioteki?

Nasi pracownicy uważali, że projekt ten jest bardzo ciekawy. Zarówno osoby pracujące na obszarze pomieszczenia „Kosmos”, jak i te, które pracują w pozostałej części budynku, były zdania, że działania te spowodowały podniesienie poziomu pracy biblioteki.

Projekt Betabarn spowodował, że pracownicy musieli zdobyć wiadomości w wielu dziedzinach, np. technologii. Nowe programy wymusiły konieczność nabycia umiejętności umożliwiających korzystanie z nich, a nietypowe zwierzęta w terrarium spowodowały, że również w tej dziedzinie musieliśmy się wiele nowego nauczyć.

Liczne kontakty, jakie nawiązaliśmy z innymi bibliotekami, szczególnie dziecięcymi, były bardzo pożyteczne, zarówno w czasie trwania tego projektu, jak i później.

Jakie znaczenie miał ten projekt dla ciebie?

Dla mnie osobiście projekt ten znaczył bardzo wiele. Poznałem wielu bibliotekarzy dziecięcych w rejonie Vestfold, co okazało się bardzo pomocne w pracy. W związku z tym projektem wygłosiłem wykłady m.in. na konferencji Ung 3.0 (*Młodzi 3.0 – przyp. tłum.*), co było dla mnie zupełnie nowym doświadczeniem. Poza tym wiele się nauczyłem, począwszy od tego, jak efektywnie pracować przy realizacji projektu aż po sposób kontaktowania się z dostawcami usług innych niż te, z którymi zwykle mieliśmy do czynienia. Zdołałem zdobyć różne doświadczenia, a sama praca przy projekcie była bardzo interesująca.

Jakie widzicie dalsze możliwości rozwoju dla działu dziecięcego?

Projekt będzie kontynuowany. Uważamy go w pewnym sensie za „wieczny projekt”. Planujemy, aby wystrój pokoju „Kosmos” był zmieniany jak najczęściej, nawet jeśli sama tematyka nie będzie zmieniać się aż tak często. Mamy nadzieję, że dzieci korzystające z tego pomieszczenia będą zastanawiać się, co zmieniliśmy od czasu, gdy były u nas ostatnio. Nie chcemy, żeby to pomieszczenie stało się miejscem statycznym i nudnym, tylko żeby podlegało płynnym zmianom i odnowom.

Największym wyzwaniem stojącym przed nami jest takie gospodarowanie czasem, aby w wyznaczonym terminie wdrażać planowane zmiany. Codzienne prowadzenie biblioteki dziecięcej to czasochłonne zajęcie, a nasi użytkownicy muszą być w centrum zainteresowania. Oznacza to jednak niestety, że znalezienie czasu na wprowadzenie zmian w pomieszczeniu „Kosmos” może być trudne.

Biblioteka w Sandefjord

Autor: Thorhild Westrum Solem, kierownik działu dziecięcego

Dlaczego biblioteka zdecydowała się na udział w projekcie?

Gdy biblioteka wojewódzka okręgu Vestfold zaproponowała nam udział w projekcie Betabarn, nie posiadaliśmy się z radości! Nasz „Pokój baśni” zdecydowanie potrzebował odświeżenia. Uczestnictwo w tak ciekawej inicjatywie potraktowaliśmy jako bodziec do zmian i możliwość poprawy stanu rzeczy, zarówno dla biblioteki, jak i jej pracowników.

Jakie zmiany wprowadzono w bibliotece podczas trwania projektu pod kątem grupy docelowej?

„Pokój baśni” (o powierzchni około 70 m²) nie był dotychczas zbyt atrakcyjnym pomieszczeniem. Były tam książeczki z obrazkami, czytaliśmy w tym pokoju baśnie, odbywały się tam też spotkania, np. klasowe.



Zabawa na kutrze w bibliotece w Sandefjord.

Ponadto miał on dwa dodatkowe pomieszczenia magazynowe o powierzchni 3 m² każde, z przesuwanymi drzwiami do samego sufitu, oraz małej kącik o powierzchni ok. 1 m², który mieścił masywne składane drzwi.

Pierwszą rzeczą jaką zrobiliśmy było usunięcie drzwi, zarówno tych składanych, jak i przesuwanych, zastępujących magazyny. Pomieszczenie natychmiast zmieniło swój wygląd!

Firma Sandnes Media AS zadbała o wystrój obu pomieszczeń magazynowych, a także zbudowała łódź, obecnie służącą do wspinaczek i stanowiącą inspirację dla wielu emocjonujących wypraw pirackich. Łódź umieszczona jest w jednym z pomieszczeń magazynowych, a drugie zostało zaaranżowane jako świat baśni zamieszkały przez postacie z książek. Stoi tutaj również skórzana sofa z pledem i poduszkami, zapraszając do spędzenia miłych chwil podczas czytania. Sofa umieszczona jest tyłem do dużego pomieszczenia, co pozwala na stworzenie efektu pokoju w pokoju.

Najmniejsze pomieszczenie pomalowaliśmy na kolor błękitnego nieba. Na suficie rozpięty jest wąż świetlny imitujący rozgwieżdżone niebo. Na podłodze stoi duży, błękitny fotel typu „saccosekk”, a z odtwarzacza mp3 płyną różne dźwięki. Śpiewane są też piosenki dziecięce albo słuchane są fragmenty audiobooków. Naszym zamiarem było stworzenie grotu, do której można wpełznąć. Zajął się tym firma Dekorima tworząc „górską ścianę” z wyciętym w niej otworem.

Większość starych mebli została wyrzucona, a dla dorosłych zakupiliśmy nowe stoły i krzesła. Taki sam los spotkał stół dziecięcy. Zachowaliśmy natomiast solidne drewniane krzeselka dla dzieci.

Na atrakcyjność tego pomieszczenia wpływają również skrzynka pełna nowych drewnianych zabawek oraz klocków lego, układanki, lustro wklęsłe po jednej, a wypukłe po drugiej stronie, oraz labirynt ścienny.

Dwie ze ścian w „Pokoju baśni” zbudowane zostały z czerwonej cegły. Trzecia ściana to okna, a głównym kolorem powtarzającym się we wszystkich świeżo pomalowanych pokojach jest niebieski w różnych odcieniach. Dodatkowo wszystkie drewniane skrzynki na książki z obrazkami są malowane na biało, podobnie jak krzeselka dziecięce. Żeby wzbogacić pomieszczenie innymi kolorami, krzesła dla dorosłych i stół dla dzieci pomalowano na czerwono. Wybór materiałów pokrywających meble był również przemyślany. Skórzana sofa jest łatwa do wytarcia, jeśli dziecko zabrudzi ją jedzeniem albo pić. Powierzchnie stołów pokryte są specjalnym laminatem i przez to również łatwe do utrzymania w czystości.

Świadomie wybraliśmy solidne, ale niezbyt drogie meble, aby w przyszłości, kiedy już się zużyją, można było je bez skrępułów wymienić.

Jaki wpływ wywarły zmiany na użytkowników?

Nie posiadamy statystyk, do których można by się odwołać, ale nie ma żadnych wątpliwości co do tego, że stopień użytkowania pomieszczenia wzrósł. Przedszkola wykorzystują to pomieszczenie jako cel wycieczek. Dzieci bawią się tu, czytają, wypożyczają książki i zjadają drugie śniadanie. Patrzymy, jak maluchy zaraz po wejściu wpadają do „Pokoju baśni” i od razu zaczynają się bawić. Informacje zwrotne są wyłącznie pozytywne:



Święto działu dziecięcego!

W dniu otwarcia nowo odremontowanego „Pokoju baśni” .

w bibliotece w Sandefjord

- Super pokój!
- Najfajniejsza biblioteka, w jakiej byliśmy!
- Nie chcę do domu, nie chcę do domu!

Jaki wpływ wywarł projekt na pracowników biblioteki?

Wszyscy pracownicy biblioteki, również Ci z innych działów, pozytywnie wyrażali się o zmianach. Wspierali projekt, byli zainteresowani jego przebiegiem i ciekawi rozwoju wypadków.

Współpraca z innymi bibliotekami pozwoliła osobom pracującym nad tym projektem na nawiązanie nowych, użytecznych kontaktów w środowisku bibliotecznym w Vestfold. Nie jesteśmy już odizolowani, ale czujemy, że staliśmy się częścią większej całości. Stworzyliśmy bezcenną dla dalszej współpracy sieć kontaktów.

- Mamy większe doświadczenie we współpracy z innymi placówkami.
- Czujemy, że wszyscy zaangażowani w projekt zdecydowanie podnieśli swoje kwalifikacje, zarówno dzięki wycieczkom naukowym, w których braliśmy udział, ale również dzięki samemu procesowi realizacji projektu.
- Było to bez wątpienia bardzo pozytywne przeżycie!

Jakie znaczenie miał ten projekt dla ciebie?

Jeśli chcemy czuć, że dobrze wykonujemy swą pracę to bardzo ważne jest realizowanie swoich marzeń związanych z miejscem pracy. Poza tym ogromne znaczenie ma oczywiście poznanie nowych osób z innych bibliotek, współpraca przy realizacji wspólnych celów, wymiana doświadczeń, myśli i pomysłów. To bardzo inspirujące doświadczenie. Czuję, że współpraca z nimi wpłynęła także na mój osobisty rozwój.

Jakie widzicie dalsze możliwości rozwoju działu dziecięcego?

Nasza część projektu nie jest zakończona. Pozostaje dalsze inwestowanie w rozwój pomieszczenia oraz całego działu dziecięcego. Chcielibyśmy m.in. mieć nowe zasłony, półki, teatrzyk, kącik dla rodziców oraz sansevegg (*dosłownie: ściana dla zmysłów – przyp. tłum.*). Niektóre z tych inwestycji zostały już rozpoczęte, inne jeszcze odłożyliśmy w czasie. Nigdy wszystkiego nie skończymy – i o to w końcu chodzi. Musimy zawsze krytycznie spoglądać na swoje pomieszczenia. Chcemy, aby odbierano je jako miejsce, które się rozwija i zawsze zadziwia użytkowników oraz inspiruje do zabawy i nauki.

Biblioteka w Tønsberg i Nøtterøy

Autor: Hilde Ditmansen, kierownik działu dziecięcego

Dlaczego biblioteka zdecydowała się na udział w projekcie?

Biblioteka w Tønsberg i Nøtterøy złożyła wniosek o przyznanie statusu wzorcowej norweskiej *eplebibliotek* (*dosłownie: biblioteka jabłkowa – przyp. tłum.*). Gdy nie udało nam się tego zrealizować, dostaliśmy propozycję udziału w projekcie Betabarn, którego celem było udostępnienie biblioteki wszystkim użytkownikom, bez względu na wiek.

Jakie zmiany wprowadzono w bibliotece w czasie trwania projektu pod kątem grupy docelowej?

- Postawiliśmy odrębną półkę, na której zgromadziliśmy książki i inne materiały dla dzieci o różnych rodzajach niepełnosprawności, na przykład książki dotykowe, książki z pismem punktowym, wideo w języku migowym itp.

- Skupiliśmy się wyraźnie na najstarszych użytkownikach działu dziecięcego (10-13-latkach) tworząc dla nich odrębną strefę młodzieżową; zgromadziliśmy tu książki, komiksy, komputery, gry i inne atrakcje dla naszych młodych użytkowników. Mamy w tej części młodzieżowe meble i wygodną sofę, na której można odpocząć i miło spędzić czas.
- Poprawiliśmy również poziom strefy dla naszych młodszych użytkowników kupując nowe stoliki pod komputer i odpowiednie dla maluchów krzesła. Na komputerach zainstalowaliśmy atrakcyjne dla małych dzieci gry.
- Zakupiliśmy nowe meble wystawowe do prezentowania aktualnych tytułów i innych materiałów.
- Zmniejszyliśmy i przenieśliśmy biurko w recepcji, co dało nam więcej miejsca m.in. na wystawę książek.
- We współpracy z biblioteką wojewódzką oraz bibliotekami w Sandefjord, Larvik i Horten zorganizowaliśmy tej jesieni wieczór gier w bibliotece, przeznaczony dla 11-14-latków. Chcielibyśmy tego typu imprezy powtarzać również w przyszłości.



Jaki wrażenie wywarły zmiany na użytkownikach?

- Z naszych odczuć wynika, że dotarliśmy do pewnej grupy użytkowników – chłopców w wieku 10-15 lat. Ta grupa użytkowników najmniej korzysta z biblioteki, widzimy jednak, że nasza oferta udostępniająca PlayStation 3 oraz dobre komputery silnie przemawia do części chłopców w tej grupie wiekowej. Biblioteka stała się atrakcyjnym miejscem pobytu również dla nich!
- Wielu osobom bardzo podobają się nasze nowe meble i to, że strefy stały się dzięki temu bardziej wyraźne. Teraz łatwiej jest odróżnić, które obszary są dla starszych, a które dla młodszych użytkowników.
- Bardzo pozytywnych wrażeń dostarczył wieczór gier, zarówno dzieciom, jak i rodzicom, a zwłaszcza tatusiom.

Jakie znaczenie miał ten projekt dla Ciebie?

- Był to czas pełen wyzwań.
- Zwiększyła się moja świadomość dotycząca potrzeb naszych użytkowników oraz pracy, jaką wykonujemy oraz sposobów wykorzystania zasobów, jakimi rozporządzamy. Co mamy do zaoferowania, komu i w jaki sposób?
- Zainspiowały mnie kontakty z innymi bibliotekarzami (wycieczki naukowe do Szwecji, konferencja Trollkrittet, różne style uczenia się).
- Zauważyłam, że bardzo korzystna jest współpraca ponad podziałami gmin – dobrze mieć więcej osób wspierających, korzystna jest też rola województwa jako siły napędowej i organizatora wielu przedsięwzięć.
- Jest to wspaniały początek nieustającego procesu. Zmiany to coś, co należy kontynuować – w żadnym momencie nie możemy się zatrzymać i uznać, że kiedyś to skończymy.



Odrębna strefa z komputerami dla młodzieży w bibliotece w Tønsberg i Nøtterøy.

Jakie widzicie dalsze możliwości rozwoju działu dziecięcego?

- Nakłonienie dorastających dzieci do przyjsia i pozostania w bibliotece.
- Dotarcie do nowych grup użytkowników, zaproszenie ludzi do środka – koncepcja biblioteki na wzór rynku w mieście.
- Znalezienie równowagi pomiędzy różnymi mediami, z których korzystają użytkownicy. Książki będą miały zawsze należne im miejsce, ale również wiele innych rzeczy powinno stanowić naturalny element biblioteki.
- Biblioteka powinna być miejscem, które pozwala na różnorodność: odrabianie lekcji, gry, spotkania przyjaciół, spokój, humor, ciekawość, pasję badawczą, zabawę, czytanie, przyjemne spędzanie czasu, inspirację, wiedzę, kulturę, rozrywkę. Wyzwanie polega na pogodzeniu tego wszystkiego. Moim życzeniem jest, aby każdy, kto do nas przychodzi, odnalazł swoją własną bibliotekę.
- Śledzenie rozwoju kultury dziecięcej i młodzieżowej i wykorzystywanie tych obserwacji w udoskonalaniu usług świadczonych przez bibliotekę, przy jednoczesnym byciu konkurencyjną alternatywą dla rozwiązań komercyjnych.
- Uwypuklenie naszych mocnych stron.
- Budowanie wizerunku bibliotekarza jako osoby godnej zaufania. Uważamy, że dzieci i młodzież potrzebują wzorców wśród dorosłych, niezależnie od tego, czy jest to szkoła, dom czy biblioteka. Trzeba mieć odwagę powiedzieć: „To jest super, musisz to koniecznie przeczytać!” - albo: „Co tam u ciebie dziś słychać, czy nie powinieneś aby być teraz w szkole?” Takie podejście może przyczynić się do tego, że biblioteka stanie się dla każdego bezpiecznym miejscem pobytu.
- Doskonalenie umiejętności w komunikacji cyfrowej każdego z pracowników biblioteki, aby być partnerem i doradcą młodzieży w tej dziedzinie.

Dalsza droga

Po zakończonym projekcie wszyscy jego uczestnicy wyrazili potrzebę i życzenie kontynuacji współpracy na rzecz dalszego rozwoju działów dziecięcych w bibliotekach.

Biblioteka wojewódzka okręgu Vestfold będzie nadal działać w tym zakresie i zamierza regularnie zapraszać na kursy zawodowe oraz spotkania kontaktowe organizowane dla bibliotekarzy pracujących z dziećmi i młodzieżą. Ponadto naszym celem jest stworzenie warunków dla dobrej współpracy z innymi bibliotekami oraz różnymi środowiskami zawodowymi, zarówno na poziomie lokalnym, regionalnym, jak i krajowym.

Uwagi

1. Projekt częściowy Digiteka otrzymał wsparcie od funduszu *ABM-utvikling (Rozwój ABM – przyp. tłum.)* i został zakończony w maju 2010.
2. Przy realizacji projektu współpracowali z nami następujący partnerzy:
Dekorima, Sandefjord
Sandnes Media,
Larvik Tone Nærø, Tønsberg
Idéfagskolen, Tønsberg
Office, Vestfold
Horten natursenter, Horten
Allegro, Tønsberg
Føyland skole, Nøtterøy
Høgskolen i Vestfold

Linki

Ważne linki związane z projektem Betabarn:

- Blog projektu: Betabarn: <http://www.betabarn.no>
- Zdjęcia na Flickr:
<http://www.flickr.com/photos/9397391@N08/>
- Trollkrittet — konferencja na temat dzieci i kultury, Tønsberg, 16.-17.9.2009:
<http://trollkrittet.wordpress.com/>

Informacje kontaktowe

W celu uzyskania dalszych informacji o projekcie Betabarn należy zwrócić się do:

Biblioteka Wojewódzka okręgu Vestfold: Beate Aakerøy

Telefon: +47 33 37 83 90

E-mail: beateaa@vfk.no

Biblioteka w Horten: Jan-Egil Holter-Wilhelmsen Telefon : +47 33 08 53 30 E-mail: janegil@htnbib.no

Biblioteka w Sandefjord: Thorhild Westrum Solem

Telefon: +47 33 41 67 53

E-mail: thorhild@sandefjord.folkebibl.no

Biblioteka w Tønsberg i Nøtterøy: Hilde Ditmansen

Telefon: +47 33 35 49 00

E-mail: hilded@tnb.no