



DRENGENE PÅ GELLERUP BIBLIOTEK

Et projekt omkring fællesskab for drenge på
Gellerup Bibliotek

Det erhvervsrelaterede projektmodul – 7. semester på
informationsvidenskab og kulturformidling

Projektsted: Gellerup Bibliotek
Vejleder: Helene Høyrup

Udarbejdet af Simon Lauge Petersen – SVP881

Abstract

This paper intends to give an overview of a project in the public library of Gellerup that focuses on the building of a community for boys of age 9-13. The public library of Gellerup is experiencing a shortage of activities that appeal to the boys and wishes to understand what they can do to support a community for them. This wish ties in to the purpose of the library, as a place that promotes local citizenship. To describe the benefits of such a community, theory of the library as the third place and theory of social learning in a community of practice was introduced. The problem was examined through the use of design thinking and events that could help build a community was developed through this method. The events revolved around games, more specifically FIFA, Playstation games and boardgames. Through the events, observations were made, to get an idea of what was important for the community to be established. The finding of these observations was that the children valued a close relation to the participating adult, which gave way to both social learning and establishing the library as "the third place". An extensive knowledge of the material, of which the event revolved, gave a lot of value to the community and helped in the role as a guide for the children. There were some challenges in regard to the timeframe in which the children were able to participate, because of long schooldays and other activities, in which the children participated. The library staff were encouraged to pick up on some of the most enthusiastic boys and do further work, with frequent events, that focus on gaming.

The project concluded with a presentation for the library staff on the 14th of December 2018, which included the points made in this abstract.

Indholdsfortegnelse

Indledning	1
Introduktion til projektstedet	3
Aarhus bibliotekerne og BOB politik i Aarhus Kommune	3
Gellerup bibliotek.....	3
Onsdagsværkstedet	4
Lektiecaféen Tusindfryd	4
Gellerup og området omkring biblioteket	4
Teori	6
Det tredje sted	6
Social læringsteori	7
Metode.....	8
Design thinking.....	8
Teoretisk fundament for toolkittet.....	9
Fremgangsmåde.....	10
Forløb af FIFA-klub.....	15
Brætspil arrangementer	16
Deling af observationer.....	17
Målgruppen.....	18
Logistik/tidsrum	18
Positive oplevelser for læring/Lystbetonede læringsfora	18
Motivation	19
Diskussion af resultater	20
Råd til biblioteket.....	23
Produktet	23
Konklusion	24
Evaluering af projektforsøg	24
Litteraturliste	27
Bilag 1	
Bilag 2	

Indledning

Gellerup Bibliotek har haft svært ved at lave aktiviteter, der henvender sig til unge drenge i aldersgruppen 9-13 år. Denne aldersgruppe er oftest set som en ret besværlig gruppe at lave noget for på biblioteket, da de er for gamle til de tilbud, der henvender sig til børn, men er for unge til dem, der henvender sig til young adults (Pisarski, 2014 s.13). Det er til gengæld også en gruppe, der har stort potentiale for at blive stamgæster gennem livet, hvis man får fat i dem (Pisarski, 2014 s. 14). Mange af de aktiviteter, der har været rettet mod denne aldersgruppe på Gellerup Bibliotek, har i højere grad haft appel til pigerne, mens drengene ikke har været interesseret i at deltage. Det viser en rapport, der var lavet for biblioteket (Fowler 2017 s. 10). Derfor havde biblioteket et ønske om at blive klogere på netop denne målgruppe, og hvordan man kan lave tiltag, der henvender sig til dem. Biblioteket havde også et ønske om at undersøge, om det var muligt at få opbygget et fællesskab for de drenge, der kom på biblioteket.

Som et resultat af dette udarbejdede jeg, i samarbejde med biblioteket, en projektbeskrivelse, der kan ses i bilag 1. Gennem arbejdet med projektet forandrede fokus sig en smule, men overordnet kan projektet beskrives i nedenstående problemformulering.

Hvordan kan biblioteket understøtte et fællesskab for drenge i alderen 10-13?

- Hvad betyder noget i et sådant fællesskab?

Produktet af projektet er et oplæg der blev afholdt for personalet ved Aarhus Bibliotekernes område Vest, hvorunder Gellerup bibliotek tilhører. Oplægget skulle indeholde en gennemgang af mit arbejde på bibliotek, resultatet af min undersøgelse samt forslag til, hvordan man kan arbejde videre med de resultater, jeg havde fået

I denne opgave vil der først være en præsentation af projektstedet, den overordnede politiske ramme, det hører ind under, samt området biblioteket ligger i. Dette er med henblik på at give et overblik over de ressourcer, der er på biblioteket, samt hvilke forhold, der gør sig gældende for arbejdet på biblioteket.

Dernæst vil der være en gennemgang af de vigtigste teorier og metoder, der ligger til grund for arbejdet med projektet.

Teorien omkring "det tredje sted" og social læring vil blive fremlagt, som grundlag for værdien af at lave et fællesskab på biblioteket og hvordan det stemmer overens med de politiske mål i Aarhus Kommune.

Design thinking er blevet brugt som den grundlæggende fremgangsmåde for projektet. En introduktion til denne metode, med udgangspunkt i et toolkit rettet mod biblioteker, vil blive fremlagt i metodeafsnittet. Ydermere vil der være en sammenligning mellem metoder i dette toolkit og designbegrebet i anden litteratur samt en sammenligning med den inkrementelle model for projekt arbejde.

En grundig gennemgang af, hvordan projektet blev udført og hvilke metodiske overvejelser, der er blevet gjort, følger.

Herefter vil resultaterne af undersøgelsen blive fremlagt og grupperet.

Efterfølgende vil resultaterne blive diskuteret ud fra litteratur omkring relationers betydning på biblioteket og resultaterne vil blive sammenholde med den gennemgåede teori om "det tredje sted" og social læring.

Følgende er der en fremlæggelse af forslag til biblioteket, der bygger på resultaterne af undersøgelsen.

Alt dette er mundet ud i et oplæg til biblioteket omkring mit arbejde, der fungerer som produkt for mit projekt. Her vil der være en fremlæggelse af dette produkt. Power Point præsentationen, der lå til grund for oplægget er at finde i bilag 2.

Slutteligt vil der være en evaluering af mit samarbejde med projektstedet samt refleksioner over, hvordan jeg har brugt min faglige viden i arbejdet med mit projekt.

Introduktion til projektstedet

Aarhus bibliotekerne og BOB politik i Aarhus Kommune

Gellerup Bibliotek er et af i alt 18 lokalbiblioteker under Aarhus Bibliotekerne. Aarhus Kommune har en fælles politik for Borgerservice og Biblioteker, kaldet BOB politik (Aarhus.dk, 2015). Kommunen ser biblioteker og borgerservice som en helhed i forbindelse med borgernes adgang til viden, læring, kultur og oplevelser. Det vil også sige at borgerservice og bibliotekerne tit ligger sammen i det, de kalder medborgercenter (Aarhus.dk, 2015). Denne politik lægger vægt på at medborgercenteret skal lave tilbud, der foregår i dialog med borgerne og laver samarbejder, der tager udgangspunkt i borgernes ønsker og behov.

I BOB politikken står det beskrevet således:

“Medborgercentret skal være et vigtigt møde og fristed for det enkelte lokalområde. Her oplever vi, her lærer vi, her vokser vi, her bliver vi klogere, her får vi hjælp, her mødes vi”

(Aarhus.dk, 2015 s. 4)

Netop dette ligger til grund for dette projekts problemstilling. Ønsket er at skabe et bibliotek, hvor man mødes, oplever og forhåbentligt også lærer og bliver klogere. Det fællesskab, der skal opbygges på biblioteket, kan være med til at opfylde nogle af disse mål for den specifikke målgruppe.

Gellerup bibliotek

Som en del af grundlaget for at lave nogle aktiviteter på biblioteket var det vigtigt at sætte sig ind i de grundlæggende rammer på stedet, og hvilke ressourcer, der var til rådighed her.

Gellerup Bibliotek er en del af Gellerup Community Center, der udover biblioteket består af en række andre institutioner, som bl.a. Folkeinformation, Brabrand-Årslev

Lokalhistoriske Arkiv og lektiecaféen Tusindfryd. Gellerup Bibliotek er et et-rumsbibliotek og rummer dermed alle brugergrupper og afdelinger i det samme rum. Der er dog også nogle tilstødende lokaler, hvor der bl.a. holdes lektiecafé. Rummet er delt op i en læsesal, en børneafdeling, en ungdomsafdeling og et studiehjørne. Udover dette er der en afdeling, hvor Folkeinformationen, der giver vejledning i mødet med det offentlige, holder til.

Onsdagsværkstedet

Onsdagsværkstedet er et kreativt værksted, som afholdes hver onsdag mellem 14:30 og 16:00. Det henvender sig hovedsageligt til børn i alderen 9-13. Tiltaget med Onsdagsværkstedet har hovedsageligt været populært blandt pigerne og har ikke haft succes med at appellere til drengene (Fowler, 2017 s. 10). Som udgangspunkt så jeg mit projekt som en pendant til Onsdagsværkstedet, men med den forskel, at det skulle have en appel til drenge.

Lektiecaféen Tusindfryd

Lektiecaféen Tusindfryd tilbyder lektiehjælp alle hverdage på nær fredag, fra 15:30 til 17:30 og lektiehjælpen er for alle aldersgrupper og henvender sig til elever både fra folkeskolen, gymnasiale uddannelser og andre uddannelser. Hovedparten af dem, der kommer, går dog i folkeskolen og mange af dem, der kommer, er regelmæssige besøgende. Lektiecaféen har deres eget lokale på biblioteket, men benytter dog også andre dele af biblioteket i deres arbejde. Hovedsageligt er det ungdomsafdelingen og studiehjørnet.

Gellerup og området omkring biblioteket

Gellerup er en bydel i Aarhus, der hovedsageligt består af almennyttige boliger i form af Gellerupparken og Toveshøj. Udover at være bibliotek for området i Gellerup er biblioteket også lokalbibliotek for Brabrand.

Biblioteket ligger ved siden af Gellerupparken og mange af de besøgende bor i dette område, især når det kommer til børn i målgruppen 9-13 år (Fowler, 2017 s. 10).

Gellerupparken og Toveshøj, der ligger ca. en kilometer længere væk fra biblioteket, er på Ghettolisten fra 2017. Ifølge denne liste er området blandt de hårdeste Ghettoområder (Regeringen.dk, 2018). Området er præget af en stor gruppe borgere med flygtninge- og indvandrebaggrund (81,3%) og en stor procentdel arbejdsløse (54%) ifølge tal fra 2016 (Samvirket.dk, u.a.). I boligområdet er der 35% procent af unge under 18 år (Samvirket.dk, u.a.), hvilket er noget højere end landsgennemsnittet på 20,10% (Dst.dk u.a.).

For mit projekt er det mest interessante, at så stor en del af beboerne i området er under 18 år. Det vil altså sige, at det er en stor del af lokalsamfundet, der falder inden for den aldersgruppe, jeg arbejder med, og som det tidligere har været svært ved at lave aktiviteter for. Dette er med til at vise vigtigheden af at lave tiltag for netop denne aldersgruppe, da der er potentiale for en stor brugergruppe. Dette underbygges yderligere ved, at ungdomstilbuddene i området ikke er tilsvarende den høje procentdel af børn i området (Samvirket.dk, u.a.).

I øjeblikket er området i gang med en stor omvæltning, kaldet den boligsociale helhedsplan, der har til formål at ændre befolkningssammensætningen i området og sætte fokus på følgende fire punkter:

1. Flere i uddannelse
2. Flere i beskæftigelse
3. Styrket medborgerskab
4. Flere boliger i den blandede by.

(Landsbyggefonden, 2018)

Her er det især punkt 3 omkring styrket medborgerskab, der falder ind i bibliotekets kerneopgaver og falder sammen med bibliotekernes mål omkring at være et medborgercenter.

Teori

Det tredje sted

Århus Kommunes mål med at ville lave et medborgercenter, der skal være et samlingssted i lokalsamfundet, har flere paralleller til ideen om "det tredje sted". Ifølge de politiske mål skal biblioteket være et vigtigt møde- og fristed for det enkelte lokalområde. Det tredje sted, er netop ment, som et sådant sted, hvor folk kommer for at være sociale med folk uden for en familie- eller arbejdsrelation.

Mange menneskers liv er i dag delt op i livet på arbejdet og livet hjemme. Der er ikke mange andre steder, de agerer socialt (Oldenburg og Brisett, 1982 s. 266). Det tredje sted skal være et sted, hvor der bliver opbygget relationer mellem mennesker i et uformelt og neutralt område uden socioøkonomiske barrierer (Evjen og Vold, 2019 s. 7). Det er et sted, hvor man kan lave rekreative aktiviteter, men hvor de ikke er fokus. I højere grad er det et sted, hvor disse aktiviteter gør, at man har oplevelser sammen med andre, og hvor samværet er det vigtigste (Oldenburg og Brisett, 1982 s. 282). Dette falder godt sammen med ideen omkring lokale fællesskaber som grobunden for medborgerskab. Dette knytter sig både til Aarhus Kommunes politik og målene for helhedsplanen. For at skabe et fællesskab for drengene på biblioteket, kan man tage fat på nogle af de faktorer, der skal være til stede for at skabe det tredje sted. I nogen grad er biblioteket allerede et sted, hvor drengene befinder sig mellem skolen og hjemmet, i det de bruger tid dernede i forbindelse med lektiecaféen. Dette opfylder dog ikke helt kriterierne for det tredje sted, da der er meget fokus på noget med en konkret formål og som ses i forbindelse med skole. Formålet med det tredje sted er, at det skal være

"a forum for 'play' in a society interfused with a stubborn commitment to work and purposiveness." (Oldenburg og Brisett, 1982 s. 282).

En opbyggelse af et sådant sted var, hvad jeg tog udgangspunkt i, i arbejdet med mit projekt.

Social læringsteori

For at forankre mit projekt dybere i de mål, der er sat op for biblioteket, vil der her blive inddraget et afsnit omkring social læring. Dette kædes sammen med bibliotekets mål om at understøtte viden og læring og understøtter målet for dette projekts om at lave et fællesskab. Dette afsnit sætter fokus på den værdi, der kan være i den slags fællesskaber i form af den læring, der finder sted her.

Læring er ikke kun noget, der finder sted i skolen, men også noget man oplever i de mange fællesskaber, man agerer i (Wenger, 1998 s. 141). Mange oplever, at den institutionelle læring, de skal igennem i skolen, er taget ud af sammenhæng og derfor kan være svær at forholde sig til. Dette kan resultere i, at man føler, at læring ikke er noget, man er god til, og at det er kedeligt og besværligt (Wenger, 1998 s. 141). For at man kan gøre det attraktivt for et menneske at lære, er det vigtigt, at man kan se formålet med, hvorfor man skal lære noget givent. Gode erfaringer med en læringsproces, der vækker nysgerrighed og forstærker initiativet, kan give mod på at lære mere. Derfor er en læringsproces, der tager udgangspunkt i egne ønsker og eget formål, vigtig i forhold til at overkomme de udfordringer, der kan være i forbindelse med fremtidige læringsprocesser (Dewey, 2008 [1938] s. 50).

Man kan kalde den slags fællesskaber for praksisfællesskaber, da de omhandler noget specifikt, og indenfor dem sker social læring som udgangspunkt (Wenger, 1998 s. 142). Alle disse fællesskaber har nogle praksisformer, regler og rutiner, og indenfor dem sker der ofte stor personlig udvikling, som er en del af en uformel læring (Wenger 1998, s. 144).

De gennemgående komponenter i social læring er:

1. Mening: At fællesskabet skal være med til at give et meningsfuldt liv for den enkelte.
2. Praksis: Måden hvorpå man opretholder fællesskabet.
3. Fællesskab: Den gruppe hvori ens deltagelse ses som en værdi.
4. Identitet: Den måde læringen indenfor fællesskabet ændrer vores identitet

(Wenger 1998, s. 142)

Det fællesskab, der ønskes dannet på biblioteket, er også en form for praksisfællesskab. For at kunne opbygge dette må man holde sig for øje, at det man

beskæftiger sig med, skal have værdi for ens brugergruppe. Dette åbner op for at den læring, der sker i fællesskabet, giver mening.

Metode

Mit projekt tog udgangspunkt i design thinking som metode og har brugt "Design Thinking for Libraries - A Toolkit for patron-centred design" (2015) (Herfra omtalt som toolkittet). Grunden til, at jeg har valgt at bruge netop denne metode er, at dette toolkit, der er blevet udviklet i samarbejde med Aarhus bibliotekerne og er et værktøj, der bliver brugt i forbindelse med mange af de projekter, der bliver udført på bibliotekerne. Jeg ville gerne prøve at bruge dette værktøj, da jeg gerne ville gøre mig nogle erfaringer med et reelt værktøj, der bliver anvendt ude på et bibliotek. Brugen af metoden var dog ikke uden udfordringer, som jeg også vil komme ind på i gennemgangen af fremgangsmåden. Problemet med metoden var hovedsageligt, at den som udgangspunkt er tiltænkt arbejdet i en gruppe, hvor mit arbejde for det meste blev foretaget alene. Metoden beror i høj grad på, at man skal inspirere hinanden til innovative løsningsforslag ved at komme med forskellige observationer og vinkler på problemet. Dette er svært at opnå, når man sidder alene i arbejdet med projektet. Jeg prøvede at imødekomme denne udfordring ved at sparre med nogle af de ansatte på biblioteket. Dette kunne i nogen grad gøre det op for de fordele, man kunne få igennem at arbejde i en gruppe. I forhold til at arbejde alene med design thinking, er dette heller ikke en helt uvant situation i forhold til, hvordan der bliver arbejdet på Aarhusbibliotekerne, hvor de ansatte nogle gange arbejder med værktøjet alene.

Design thinking

Design thinking er en brugercentreret metode, der fokuserer på at lave innovative løsninger gennem hurtigt at afprøve forskellige prototyper til at skabe en stor viden om brugernes behov (Meinel, Leifer og Plattner, 2011 s. 14). Metoden fokuserer derfor meget på *learning by doing* og at bruge de erfaringer, man gør sig gennem sin

test af prototyperne i ens videre arbejde (IDEO, 2015 s. 9). Som udgangspunkt for brugen af design thinking, skal man have en naiv og åben tilgang til det, man skal undersøge. Metoden lægger op til, at man skal kunne tænke kreativt og at man skal kunne tænke ud af boksen (Meinel, Leifer og Plattner, 2011 s. 15).

Det toolkit, der er blevet brugt i dette projekt, deler design thinking op i tre faser, der dog ikke skal ses som skarpt opdelte faser, men faser, der kan overlape hinanden. Disse tre faser er inspiration, ideskabelse og iteration (IDEO, 2015 s. 8).

Inspirationsfasen er en fase, hvor man skal lære sin brugergruppe at kende og finde dens behov. Her kan man bruge metoder som interviews og observationer. Næste fase er ideskabelse, hvor man, ud fra hvad man ved om sin brugergruppe, laver forskellige forslag til løsninger og udvikler et designkoncept. I iterationsfasen udvikler man en prototype af sin løsning, der så skal testes i en pilottest, der sætter gang i en iterativ proces, der udvikler på ens koncept. Til sidst kigger man på muligheden for at integrere ens koncept.

Under hele denne proces kan man gå tilbage til tidligere faser. Efterhånden som man arbejder med sit koncept, får man også mere information om sin målgruppe, som man kan bruge i sit fremadrettede arbejde.

Teoretisk fundament for toolkittet

Toolkittet er udviklet ud fra praktiske erfaringer omkring arbejdet på biblioteket og ud fra udviklerne IDEOS' andre materialer (IDEO, 2015 s. 121). Derfor har jeg valgt at inddrage et afsnit, der underbygger noget af det teoretiske fundament for toolkittet ud fra andre kilder.

Design thinking bygger på nogle af de teorier, man også finder i anden litteratur om brugerorienteret design. Brugerorienteret design tager udgangspunkt i brugernes opfattelse af produktet i stedet for at forlange, at brugerne tilpasser sig produktet. Derfor er det vigtigt at forstå sine brugere og inddrage dem tidligt i processen (McElroy, 2017 s. 22). Dette er langt hen ad vejen det samme, man finder i toolkittet, der lægger vægt på, at man skal spørge, hvad man kan gøre for brugerne og ikke fokusere på, hvordan man vil have dem til at agere (IDEO, 2015 s. 30). Den iterative proces, der lægges op til i design thinking, har også sine rødder i litteraturen, hvor

det bliver set som afgørende for designprocessen. En design proces skal være iterativ, da den kræver, at man hele tiden skal igennem en designcirkel, hvor der konstant sker feedback, test og redesign (Benyon, 2013 s. 81).

Udover designteori minder tilgangen også om den inkrementelle projektmodel, også kaldet spiralmodellen. Dette er en iterativ model, der bygger på, at man skal igennem de forskellige faser af et projektforsløb flere gange, da man efterhånden som man får flere erfaringer, må revurdere indholdet af ens projekt (Bager et. al., 2014 s. 188). Denne model beskriver projekter, der har med den menneskelige faktor at gøre og med indvirkning fra omgivelserne (Bager et. al., 2014 s. 188). Dette stemmer meget godt overens med toolkittet, der også bygger på, at ens forståelse af projektet, forandres gennem arbejdet og fokusere på projekter der har med mennesker at gøre.

Mange af de anvendte metoder, der bliver brugt til at undersøge brugergrupperne, er også de samme, man finder i mange af de andre humanistiske fag. De metoder, der hovedsageligt bliver hevet frem, er metoder som interviews og observationer. Der er dog ikke en særligt indgående beskrivelse af fremgangsmåden i toolkittet, og derfor har man brug for at supplere med anden litteratur.

Fremgangsmåde

For at få en grundlæggende forståelse for min målgruppe, blev der lavet en forudgående undersøgelse af drengene for at finde frem til deres interesser. Dette blev gjort for at have et afsæt for, hvad jeg kunne samle drengene omkring.

Undersøgelse af drengene på Gellerup Bibliotek er blevet foretaget med en blanding af observationer og løst strukturerede interviews. Den indledende undersøgelse bestod i at snakke med de drenge, der befandt sig i biblioteksrummet i forbindelse med, at de ventede på lektiecaféen. Jeg deltog også i forbindelse med nogle af Onsdagsværkstederne og introducerede mig for de drenge, der kom her.

Jeg forklarede, at jeg skulle lave noget for drenge i deres aldersgruppe på biblioteket. For at komme i kontakt med drengene prøvede jeg også at lave nogle aktiviteter med dem, som at spille skak og deltage aktivt i Onsdagsværkstedet

aktiviteter. Dette var for at skabe nogle trygge rammer for snakke med drengene, noget der er vigtigt for interviews med børn (Kruuse, 2007 s. 200)

Disse interviews tog form af uformelle snakke og omhandlede løst to overordnede spørgsmål.

1. Hvad interesserer du dig for i din hverdag?
2. Hvad kunne du godt tænke dig man kunne lave på biblioteket?

Det løst strukturerede interview blev valgt, da det var børn, der skulle interviewes og strukturerede interviews generelt er uhensigtsmæssige her (Kruuse 2007 s. 195).

Ud fra samtalerne prøvede jeg at finde de overordnede temaer for, hvad drengene snakkede om. De fleste af drengene havde nævnt, at de enten gerne ville spille playstation eller computer, og at de spil, de spillede, var Fortnite og FIFA. Af disse var det Fortnite, der virkede til at være mest populært. Udover at disse spil var populære, var der også flere, der nævnte, at de var glade for den FIFA-turnering, der havde været på biblioteket tidligere og gav udtryk for, at de godt kunne tænke sig, at der kom flere af denne slags konkurrencer.

Ud fra de informationer, der blev indhentet, udviklede jeg en række forskellige forslag til aktiviteter, som kunne afprøves i praksis. Disse forslag var:

1. At lave en FIFA-klub, hvor drengene kunne komme en dag i ugen og spille FIFA på Playstation 4, på biblioteket. Dette kunne kædes sammen med en planlagt FIFA-turnering på biblioteket og italesættes som træning.
2. Lave en Fortnite-klub, hvor der kunne komme nogle drenge og spille Fornite sammen.
3. Lave arrangementer, hvor der blev stillet brætspil frem, og jeg kunne forklare regler og spille med.

Forslaget med at lave brætspilsarrangementer kom ud fra en personlig interesse for brætspil, som jeg havde en formodning om, også ville kunne interessere drengene. Desuden var det allerede planlagt, at jeg skulle overtage et Onsdagsværksted en enkelt onsdag, hvis temaet for den uge ville være brætspil. I forhold til brætspilsarrangementet havde jeg en bias, da det er en af mine store interesser. Jeg så det dog ikke som et problem, at jeg havde denne bias, men mere som en

mulighed for at undersøge, hvordan min egen interesse og mit eget engagement spillede ind på drengenes engagement omkring det vi foretog os. Jeg er dog heller ikke ukendt med Playstation og interesserer mig også for dette. Dog har jeg ikke det store kendskab til hverken FIFA eller Fortnite.

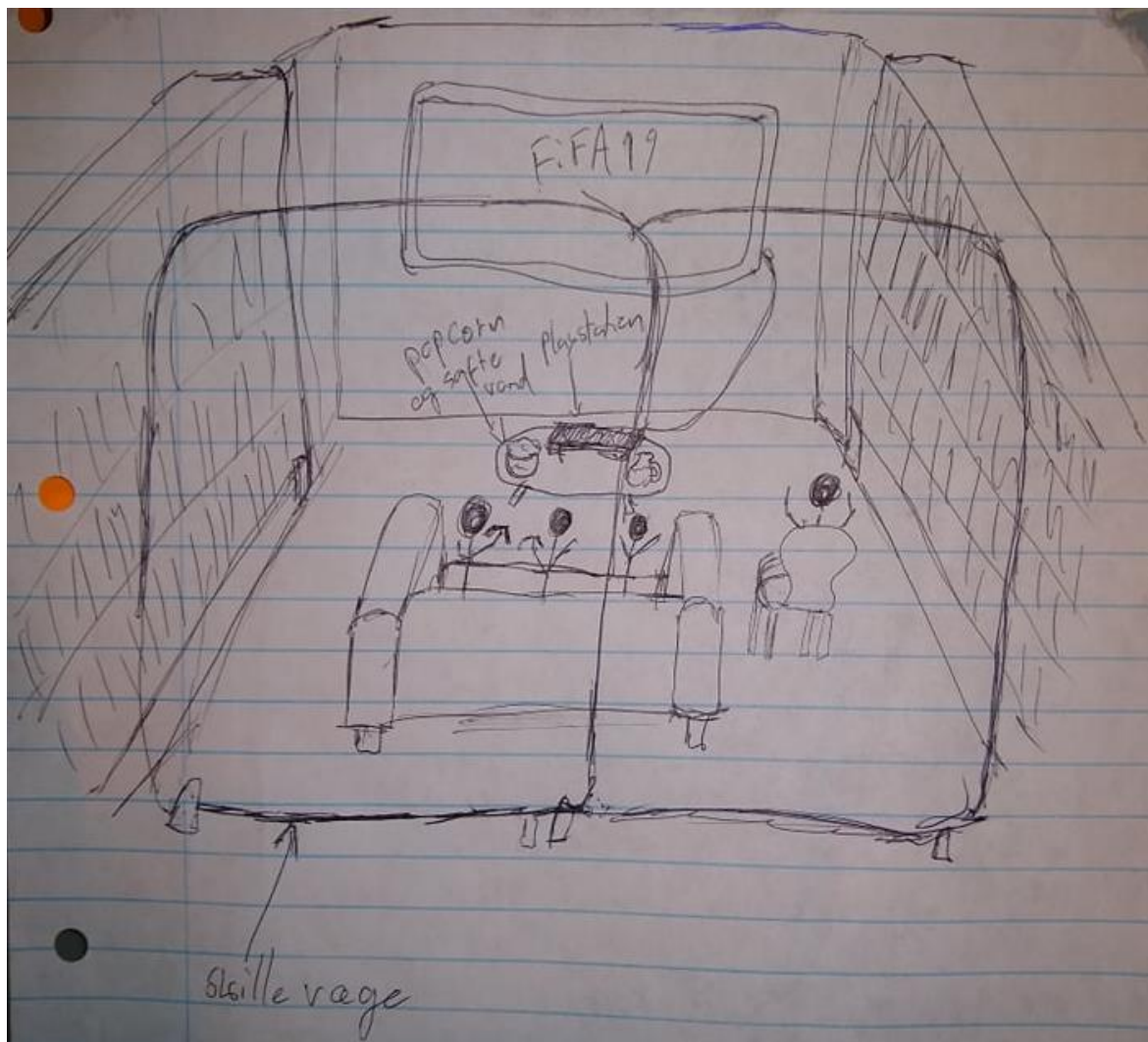
De forslag, jeg opstillede, blev diskuteret i samarbejde med nogle af de ansatte på biblioteket. Da jeg ikke var så meget inde i dagligdagen på biblioteket på dette tidspunkt, var jeg ikke helt overbevist om, hvor frie tøjler jeg havde, men personalet var gode til at forsikre mig om, at jeg bare skulle kaste mig ud i at afprøve mine ideer.

Jeg vurderede mine ideer ud fra, hvilke fordele og ulemper, der var ved dem. I sidste ende var det FIFA-klubben, der var den mest attraktive, da den arbejdede ind i andre aktiviteter på stedet (FIFA-turneringen, der var planlagt til senere), den kunne aktivere flere af drengen på en gang (da fire kan spille FIFA på samme tid) og det den var det forslag, der var mest realistisk i forhold til de ressourcer, der er på biblioteket, da det kun krævede en Playstation. Playstation var der allerede adgang til på biblioteket.

Selvom Fortnite var noget af det, drengene snakkede mest entusiastisk omkring, var konceptet svært at realisere. Biblioteket havde ikke computere til rådighed, der var i stand til at køre det, og derfor skulle det spilles på Playstation, hvis man skulle samles om det. Dette ville give problemer i forhold til, hvor mange, man kunne spille på en gang og give nogle problemer i forhold til, at man skulle betale månedligt for at spille det (noget jeg senere blev gjort opmærksom på faktisk ikke var tilfældet).

FIFA-klubben var planlagt til at køre over seks torsdage, hvor en af torsdagene var FIFA-turnering, som allerede var planlagt af bibliotekets personale. Da biblioteket er et-rumsbibliotek, ville jeg lave et aflukket rum i bibliotekets ungdomsafdeling ved hjælp af nogle skillevægge. Dette ville jeg gøre for at skabe et rum, der kun var for vores klub og som kunne hjælpe til, at vi ikke var forstyrrende for de andre gæster.

Ud over FIFA-klubben var der Onsdagværkstedet, hvor jeg overtog for at spille brædspil med drengene. Dette udviklede sig til flere spilgange efterfølgende.



Billede 1: Skitse over FIFA-klub konceptet

Formålet med disse arrangementer var at samle drengene omkring nogle fælles interesser og se, om man kunne bygge et praksisfællesskab op omkring dette. Herunder ville jeg også gerne undersøge, hvor vigtig aktiviteten var, i forhold til hvor vigtig samværet var. Jeg ville i løbet af de arrangementer, jeg afholdte, observere drengene for at finde ud af, hvad der betød noget for dem i det fællesskab, jeg ville opbygge. Jeg ville også undersøge, om der var grobund for at bygge videre på konceptet, jeg havde udviklet og bruge arrangementerne, som en form for pilottest. Forud for afholdelsen af arrangementerne gjorde jeg mig nogle indledende antagelser om, hvad jeg skulle fokusere på i mine observationer. Disse observationer skulle både hjælpe til at øge min forståelse af brugergruppen, samtidig

med at der skulle være med til evaluere mit koncept med henblik på at følgende iterationer.

De punkter jeg fokuserede på indledende var:

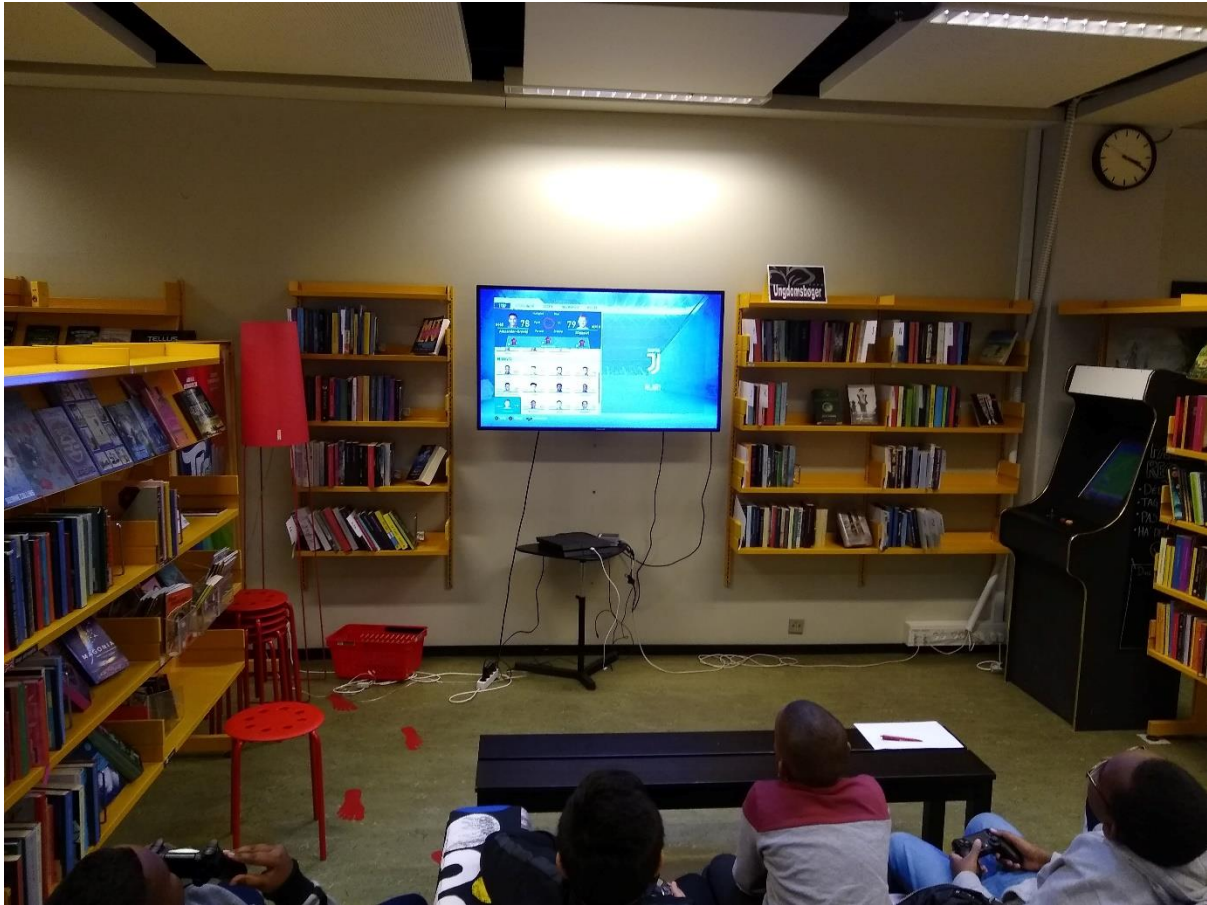
- Formål - Hvor meget bliver der fokuseret på, at det leder hen til noget?
- Aflukkethed - Hvordan påvirker det stemningen, at man bliver lukket af fra resten af biblioteket?
- Min rolle - Hvor aktiv og central er min rolle som medspiller og facilitator? Hvor vigtigt er det, at de kommer til at kende mig?
- Aktiviteten - Hvor meget er der fokus på det, vi laver? Hvor vigtigt er det, at det er FIFA og ikke noget andet?
- Interaktionen - Hvor meget interagerer drengene med hinanden? Hvor meget fordrer aktiviteten interaktion, både drengene imellem og mellem drengene og mig?

Gennem afholdelsen af arrangementerne blev jeg gjort opmærksomme på, at andre ting, end de jeg først havde fokus på, var værd at observere. Flere af de overordnede temaer går dog igen i resultaterne af mine observationer.

Til at starte med var min intention at tage detaljerede noter under hver af de afholdte arrangementer for at kunne analysere dem efterfølgende. Det gik dog hurtigt op for mig, at det ikke var muligt, siden jeg spillede en meget aktiv rolle under arrangementerne. Derfor besluttede jeg mig for, at jeg umiddelbart efter hvert afholdt arrangement, noterede mig de vigtigste observationer.

I det følgende vil der være en gennemgang af forløbet af FIFA-klubben og de afholdte brætspilsarrangementer, dog uden at jeg kommer ind på alt for mange af de observationer, jeg gjorde mig. Observationerne vil blive redegjort for i et senere afsnit.

Forløb af FIFA-klub



Billede 2: FIFA-turnering på Gellerup Bibliotek

FIFA-klubben forløb som nævnt tidligere over seks gange. Der var ret meget forskel på, hvor mange der kom fra gang til gang, og en enkelt gang dukkede der ikke nogen op. De gange, der kom flest til arrangementerne, kom der syv og i alt kom, der omkring 15 drenge. Nogle dage kom drengene også drypvist, mens de andre dage kom samlet. En ret stor udfordring, jeg blev opmærksom på hurtigt i forløbet, var tidspunktet, jeg havde lagt mit arrangement. Jeg havde valgt, at det skulle ligge torsdage kl. 14:30 til 16:00, samme tidspunkt på dagen som det kreativt værksted om onsdagen blev afholdt. Det viste sig, at tidspunktet var for tidligt for drengene, der først havde fri fra skole senere.

Jeg prøvede at ændre tidspunktet nogle gange, men løb ind i det problem, at det overlappede med lektiecafeen hvis det blev lagt senere. Den var der mange af drengene der skulle til.

Som en del af den iterative proces ændrede jeg i løbet af de seks gange, jeg afholdte FIFA-klubben, nogle ting i mit koncept. Jeg droppede at stille skillevægge op i ungdomsafdelingen. Dette gjorde jeg fordi, at jeg oplevede, at det gav mere larm og uro fra drengene, selvom min originale intention var den modsatte. Desuden var det ikke muligt at se, om det holdte nogle fra at være med når man sad inde i aflukket.

I det to afsluttende omgange af FIFA-klubben, ændrede jeg på konceptet, så det kom til at hedde Gamingzone, da nogle af drengene havde givet udtryk for, at de synes FIFA var begyndt at blive kedeligt, og at de gerne ville prøve noget andet. Ideen med Gamingzonen var, at jeg stillede nogle spil til rådighed, og så blev vi enige om, hvad vi gerne ville spille på dagen. Jeg nåede dog ikke at få et indtryk af, om dette koncept var mere tiltalende, da det var så kortvarigt, jeg afholdte det.

Brætspil arrangementer



Billede 3: Et spil Splendor med drengene på biblioteket

Jeg overtog Onsdagsværkstedet en af dagene, hvor jeg lavede et arrangement med at stille nogle brætspil frem og forklarede regler og spillede dem med drengene. Hvis dette viste sig at være interessant for drengene, ville jeg prøve at afholde nogle flere af disse arrangementer i de kommende uger. I løbet af arrangementet oplevede jeg, at der var stor entusiasme om spillene fra drengenes side, og at de begyndte at snakke om, at de gerne ville spille igen. I alt var fire drenge engageret i spillet, selvom ikke alle spillede med. Især en dreng var interesseret. Ham havde jeg også spillet brætspillet Settlers fra Catan med tidligere, hvor han også havde været meget begejstret. Efter Onsdagsværkstedet lavede jeg nogle løse aftaler med drengene om at spille igen, og i løbet de efterfølgende to uger spillede vi fire gange. Dette tog form af nogle ret spontane spilgange, hvor jeg aftalte med drengene, at de bare kunne spørge mig, om vi skulle spille, hvis de så mig på biblioteket. Ud over dem der kom og var med en gang imellem, var der en nogenlunde fast kerne på fire drenge.

Deling af observationer

Fire uger inde i forløbet, som mine arrangementer kørte over, lavede jeg en session, hvor jeg delte historier fra mine observationer med to af de ansatte på biblioteket. Formålet med denne måde at behandle mine observationer på, var at få de ansattes input omkring, hvilke indsigter de gjorde sig i forhold til mine observationer og i samarbejde dele disse observationer op i forskellige temaer (IDEO, 2015 s 52). Disse temaer og de vigtigste observationer, jeg havde gjort mig inden for disse, blev resultatet af mit arbejde og var det, jeg byggede mit oplæg til biblioteket på. Det var også disse, jeg brugte til at udarbejde de anbefalinger, jeg gav til biblioteket. Jeg lavede fire uger inde i forløbet af praktiske grunde, men jeg har så sener suppleret med observationer fra de sidste to uger.

Følgende er grupperingen af observationerne og de overvejende temaer:

Målgruppen

Målgruppen var dominerende til arrangementerne. Der var nogle lidt ældre drenge, der deltog engang imellem, men oftest kun kortvarigt. Der var også nogle yngre, der deltog ofte, men det var tydeligt, at dem, der var mest engagerede og deltog mest aktivt, var indenfor målgruppen.

Dem, der deltog, var dem, der kom jævnligt på biblioteket i forvejen og for det meste i forbindelse med lektiecaféen. Ikke mange af dem, der kom, kom med det formål at være med i arrangementerne. Det lykkedes dog at engagere de fleste af de drenge, der kom i biblioteket, og der var en gruppe af drenge, der aktivt lavede noget sammen.

Logistik/tidsrum

Som nævnt tidligere var det svært at finde et tidsrum mellem skole, lektiecafe og forældre, der kom og hentede børnene. Det blev ikke gjort nemmere ved, at der også var forskel på, hvilke dage drengene havde tid. Mange af drengene var meget frustrerede over, at de ikke havde tid til at deltage. Noget af dette problem ville muligvis blive afhjulpet, hvis man havde kørt projektet over længere tid, hvor drengene ville have bedre mulighed for at planlægge i forhold til arrangementerne. Der var også nogle udfordringer med at lægge arrangementer senere på dagen, da det her kom til at virke forstyrrende på lektiecaféen og de andre gæster.

En udfordring ved at spille brætspil var, at lange brætspil, var svære at komme ind i, mens det var i gang. Her var der dog mulighed for at de tilkommende enten kiggede på eller var med på et hold med nogle af dem, der var i gang med at spille.

Positive oplevelser for læring/Lystbetonede læringsfora

I løbet af de afholdte arrangementer var der situationer, hvor dem, der var med, rigtig gerne ville dele deres viden om det, vi foretog os, såsom at spille FIFA. Der blev diskuteret og givet råd drengene imellem, samt til mig, der ikke kendte meget til spillet.

De gange, vi spillede brætspil, var drengene tit meget interesserede i, at jeg skulle forklare om brætspillets tematikker, eller at jeg skulle fortælle om andre sjove brætspil. Der var også situationer, hvor det ledte ind til, at der kunne tales om mange andre ting. Nogle gange udviklede brætspillene sig til en diskussion om løst og fast, og der kom en stemning af, at man kunne spørge om stort set alting.

Jeg fandt også, at det at spille brætspil gav en god mulighed for, at lave en læringssituation, hvor man først lærer regler og derefter bruger dem aktivt til at spille spillet. Herigennem var det med til at opbygge nogle af de forudsætninger, der er for den læringsproces, der sker i et praksisfællesskab, da læringen havde et formål og en anvendelighed.

I løbet af forløbet opbyggede jeg en ret tæt relation med de drenge, der kom til arrangementerne, og det åbnede op for, at man kunne snakke om mange andre ting. Drengene kom og henvendte sig til mig, hvis der var noget, de gerne ville lave på biblioteket. Et eksempel på at brætspillene kunne lukke op for andre samtaler og en situation, der gav mulighed for læring, var engang efter et spil, hvor jeg og to af drengene, sad og snakkede om ledere i den antikke verden. Disse ledere var repræsenteret på nogle af kort i et spil. Jeg kendte ikke dem allesammen, så vi endte med at sidde og google nogle af dem og finde informationer om dem i fællesskab.

En af de ting, jeg også observerede var, at hvis jeg lavede noget i biblioteksrummet, var der mange, der kom hen til os under det vi foretog os, også selvom de ikke nødvendigvis var med i spillet. Nogle kom og deltog perifert ved at stille spørgsmål til, hvad vi foretog os eller kom og kiggede på. Det gav dem et indtryk af, at der skete noget på biblioteket, der også henvende sig til dem.

Motivation

I henhold til motivationen hos drengene for at deltage i aktiviteterne var det første, der slog mig, at de var motiverede, allerede så snart man italesatte, at man lavede noget, der var rettet mod dem. Det, at de var med til at bestemme, hvad vi skulle lave, var med til at motivere dem.

Der var lidt forskel på, hvor meget drengene var motiverede af, om vi spillede FIFA, Playstation eller brætspil. Nogle ville hellere spille FIFA, mens andre hellere ville spille brætspil. De fleste ville dog gerne deltage i begge aktiviteter.

Det, jeg anså som den vigtigste motivationsfaktor, var den relation, der blev opbygget mellem drengene og mig. Det var meget tydeligt, at det var vigtigt, at jeg var med, og at jeg deltog aktivt og styrede slagets gang. Jeg prøvede at spørge, om de kunne have lyst til at spille selv nogle gange, hvor jeg bare stillede spillene frem, men dette virkede ikke til at tiltale dem specielt meget. Her oplevede jeg, at det, der var med til at skabe de bedste relationer, var brætspillet, hvor der var mere interaktion mellem drengene og mig.

Jeg prøvede også i forløbet at stille nogle godter frem, som popcorn og saftvand, men dette virkede dog ikke til at være den store motivationsfaktor for børnene.

Diskussion af resultater

I mit produkt til biblioteket kom jeg ind på nogle af de vigtigste resultater, jeg havde fundet frem til i min undersøgelse. Disse gik hovedsageligt på problemet med at finde et tidspunkt for arrangementer for drengene og så vigtigheden af relationen til drengene i forhold til at opbygge et fællesskab. Ud over dette fandt jeg også nogle elementer, der var vigtige for læringsdimensionen indenfor fællesskaberne.

Det, der slog mig mest, var, hvor vigtigt det var at have en god relation til drengene, der gjorde, at de følte at jeg var deres bibliotekar. Som bibliotekar der har med børn at gøre, kan man opnå en rolle, som en anden form for voksen end forældre og lære. Denne rolle kan være meget givende for børnene, da man som bibliotekar kan opnå, at man er en voksen, børnene kan henvende sig til med de spørgsmål, man normalt ikke kan stille til forældre og lærere (Evjen og Vold 2019 s. 5). Som det også er blevet erfaret på andre biblioteker, åbner dette op for samtaler med børnene, som har en læringsmæssig dimension, men ikke har det samme klare formål defineret, som det har f.eks. i skolen (Evjen og Vold 2019 s. 14).

For at relationerne på biblioteket skal være meningsfulde, er det vigtigt, at de drejer som om bibliotekets materialer. Dette kræver et stort kendskab til materialerne for at kunne formidle dem på en god måde til børnene (Jensen 2014 s. 35). Dette

oplevede jeg i nogen grad i mit projekt. Jeg oplevede, at jeg havde større autoritet, når det kom til brætspillene, hvor det var mig, der kendte reglerne, det var mig der vidste noget omkring spillet og det var mig, der kunne fortælle om mine egne erfaringer. Jeg havde ikke samme erfaring med et spil som FIFA, som derfor ikke gav den samme autoritet. Dette gjorde ikke FIFA mindre populært, men der hvor jeg oplevede, at relationerne bedst blev opbygget og der, hvor de var mest givende, var der, hvor jeg havde den største erfaring, viden og det største engagement. Dette kan ses i forbindelse med det behov børn, der kommer på biblioteket har. De kommer ikke bare for at få, hvad de gerne vil have, men også for at få vejledning og blive vist noget (Evjen og Vold 2019 s. 13). Her kan de komme og prøve noget, de ikke laver derhjemme eller andre steder. Omfattende viden omkring det materiale, man bygger sit fællesskab omkring, er altså en vigtig faktor i at lave et værdifuldt fællesskab. Brætspil har også nogle grundlæggende egenskaber, der gør det velegnet til at skabe fællesskab på biblioteket og være med til, at gøre det til det tredje sted. American Library Association har fremført følgende argumentation i deres talking point til brætspil:

“Board games are the only medium in the library’s collection that are explicitly designed to encourage social interaction. At a time when many parents and educators are worried about the passive, isolated consumption of digital media, board games get people of different backgrounds engaging with each other across a table, solving problems, improving a number of practical skills, and having a good time. When looked at from this perspective, board games cannot be dismissed as mere diversions but are instead critical to the library’s mission to foster community and lifelong learning.”

(ala.org, u.a.)

Her fremhæver de netop nogle af de ting om den sociale interaktion med andre, der gør biblioteket til det tredje sted. Dette kommer dog ikke uden, at man også kommer udover brætspillene i sin relation til dem, man spiller med. Ydermere påpeger de også de uformelle læringsformer, der ligger i et brætspil, som også passer ind i bibliotekets mål om at være en institution med viden og læring i fokus.

En udfordring overfor arbejdet med relationerne som grundlaget for en gruppe på biblioteket er, at disse nære relationer ud fra min erfaring, bedst dyrkes i mindre grupper. Der hvor jeg følte, at de mest værdifulde relationer blev opbygget, og der hvor der var de mest givende samtaler, var når der ikke var flere end fire drenge samlet. I større grupper ændredes min rolle til at have mere fokus på at holde styr på børnene og være mere regulator for deres adfærd. Det er altså mere ressourcetungt at lave et fællesskab som dette, hvor der er fokus på relationerne. I mit projektforsøb var jeg så heldig at kunne dedikere næsten al min tid til at lave aktiviteter, og derfor ikke havde noget problem med, at der ikke var så mange deltagere hver gang.

Jeg havde også den luksus, at jeg kunne lave relativt improviserede og spontane ting med drengene, noget der ikke er så nemt at realisere i hverdagen på biblioteket, hvor der er mange andre arbejdsopgaver. Ikke desto mindre, var dette noget der var virkeligt effektivt til at skabe gode relationer til drengene.

En problematik, jeg også oplevede, var i hvor høj grad man skulle vægte medbestemmelsen fra drengenes side, overfor ønsket om at have en mere vejledende og horisontåbnende tilgang til, hvad der skulle laves. I et citat fra en bibliotekar fra børnebiblioteket Biblo Tøyen i Oslo påpeger en af de ansatte, hvordan de ikke kun giver børnene, hvad de gerne vil have.

"We are pretty good at knowing what they want, but we won't give them exactly that, rather something they didn't know existed. It is "failed participation" to just give them what they want. It has to do with kids and education. Someone must show you the world. There is an infinite number of things and cultural expressions and exciting stories and fantasies." (Evjen og Vold 2019 s. 13).

Hvis medbestemmelse kun udmønter sig i, at drengene får lov at bestemme, hvad de gerne vil lave på biblioteket, får man ikke muligheden for at vise dem noget nyt. Jeg oplevede flere gange, at jeg prøvede at lade drengene bestemme, hvad vi skulle foretage os, og jeg oplevede, at de ikke var så entusiastiske, som hvis det var mig, der var kommet med et eller andet. Det kan derfor være vigtigt nogle gange, at tage udgangspunkt i noget målgruppen ikke har kendskab til.

Råd til biblioteket

Disse resultater og teoretiske overvejelser omkring dem udmundede i nedenstående råd til biblioteket.

- Samle op på nogle af dem, der er mest engagerede.
- Få opbygget gode relationer til drengene. Lad dem vide, hvem der er deres bibliotekar.
- Fortsætte med en dag om ugen, der har fokus på spil. Skal man opbygge et fællesskab, skal der være aktiviteter jævnligt.
- Aktiviteter i rummet tiltrækker andre. Engager drengene i at engagere andre.
- Tage udgangspunkt i noget, man har kendskab til, som også har interesse for målgruppen.
- Gør brætspillene tilgængelige.

Udover dette, identificerede jeg også, hvad jeg så som de største udfordringer.

- En af de største udfordringer er tiden. Da der ikke kommer så mange, skal der ikke være mange, der ikke kommer, før det falder fra hinanden.
- Man bliver nødt til at lave nogle varierede arrangementer. Det kan altså være svært at have et koncept, hvor man laver det sammen uge efter uge.

Produktet

Produktet af mit projekt var som sagt et oplæg til biblioteket. Som del af produktet lavede jeg en powerpoint præsentation som er vedlagt i Bilag 2. Oplægget fulgte overordnet strukturen af denne opgave, dog uden afsnittene *Introduktion til projekstedet*, *Teori og metode*. Oplægget var 15 min. langt, så mange af de pointer jeg havde med i denne opgave, blev kondensere. Det fandt sted d. 14 december, 2018.

Konklusion

Mit projekt tog udgangspunkt i, hvordan man kunne lave aktiviteter på Gellerup Bibliotek, der kunne være med til at opbygge et fællesskab for drengene mellem 9-13. Jeg identificerede, hvordan dette understøttede bibliotekets politiske fundament, og hvordan det havde værdi for lokalsamfundet. Ydermere brugte jeg teorier omkring det tredje sted og social læring som fokus for de aktiviteter, jeg ville lave. Som metodiske grundlag brugte jeg design thinking til at designe aktiviteter, der skulle tage udgangspunkt i brugernes behov. Jeg lavede arrangementer, der tog udgangspunkt i spil af forskellige art, for at lave noget drengene kunne have et praksisfællesskab omkring. Gennem afholdelsen af disse engagementer foretog jeg observationer, som skulle give mig svaret på, hvad der var de vigtigste faktorer for at lave sådan et fællesskab på Gellerup Bibliotek.

Gennem disse observationer fik jeg identificeret, hvilke udfordringer der var for at lave et fællesskab som dette, og hvad jeg anså for at være det vigtigste grundlag for at kunne opbygge et fællesskab. Den største udfordring, jeg så, var at tilpasse arrangementerne til drengenes hverdag, hvor de kommer sent fra skole og har andre aktiviteter, de skal nå. Jeg fandt, at der var rig mulighed for at lave noget, drengene kunne samles om, og at de var meget positivt stemt overfor at lave noget på biblioteket. Jeg fandt også, at noget af det, der var vigtigst for at lave et fællesskab for drengene, var mit eget engagement i de aktiviteter, jeg lavede og den relation, jeg fik opbygget til drengene. Her var det mest succesfuldt for mig at spille brætspil med drengene. Ud fra disse indsigter lavede jeg en række råd til biblioteket.

Projektet mandede ud i et produkt til biblioteket i form af et oplæg, der omhandlede en gennemgang af mit arbejde, de vigtigste resultater og en række råd til biblioteket.

Evaluering af projektforsløb

For mig har forløbet været enormt lærerigt og givende. I projektforsløbet har jeg haft et rigtigt godt samarbejde med biblioteket. Biblioteket stillede et kontor til rådighed,

som jeg kunne bruge under arbejdet med projektet. Dette benyttede jeg i min daglige rutine og kom derned næsten hver dag. Det gjorde, at jeg blev en del af dagligdagen på biblioteket, hvilket gav mig et langt bedre indtryk af, hvad der skete dernede, og at jeg fik et godt forhold til personalet. Det var helt essentielt for mit projektforsløb, at jeg på den måde blev en del af biblioteket, da det hjalp mig til at forstå den virkelighed, som mit projekt skulle forholde sig til. Det gjorde også, at jeg fik et rigtig godt forhold til de ansatte på biblioteket. Alle havde et kendskab til, hvad jeg lavede på biblioteket og kom med gode råd eller input. Jeg fik også at vide, at hvis jeg havde brug for noget sparring omkring mit projekt, skulle jeg bare tage fat i nogle af de ansatte. Jeg havde især et godt samarbejde med bibliotekaren, der stod for Onsdagsværkstedet. Vi spærrede meget omkring forskelle og ligheder mellem hendes arbejde med børnene i Onsdagsværkstedet og mit arbejde med drengene på biblioteket. Mange af hendes erfaringer var en stor hjælp i mit arbejde.

Jeg havde også et godt forhold til kontaktperson på biblioteket, Bente Kjærgaard. Vi havde planlagt faste vejledermøder, hver anden uge, der var en stor hjælp for mig i at fastholde fokuset for projektet og målrette det, de ønsker, de havde på biblioteket.

Jeg fik en meget positiv feedback på formidlingen af mit produkt. Jeg afprøvede først mit oplæg for Gellerup Bibliotek i slutningen af november som en slags generalprøve for mit oplæg. Her fik jeg også en masse feedback fra personalet og nogle forslag til, hvordan jeg kunne korte det ned.

Jeg fik at vide, at det havde været godt, at jeg havde været så god til at falde ind på biblioteket og blive en del af hverdagen. De har også følt, at mit projekt har ændret den måde, drengene, der kommer på biblioteket, agerer på. Efter jeg havde afsluttet mit projekt, fik jeg at vide, at der er blevet spurgt ind til flere gange, om jeg ville komme igen, og om personalet ville stille nogle brætspil i gang.

De ansatte på biblioteket har givet udtryk for at de ville bruge resultaterne for min undersøgelse i senere arbejde med børnene på biblioteket, men de har ikke givet nogle konkrete forslag til, hvordan de vil inkorporere det. Noget de dog har nævnt de vil prøve at gøre brug af, er den mere umiddelbare tilgang, jeg havde til at sætte noget i gang for drengene. De vil prøve at se, om det er muligt, hurtigt at sætte nogle spil op, hvis børnene beder om det og så prøve at bruge lidt tid på at sætte det i gang.

I forhold til projektplanen er mit projekt blevet udvidet lidt. Målet om at lave et fællesskab på biblioteket, kunne indebære en del forskellige ting. Jeg besluttede, at jeg ikke ville lave et projekt om at se, hvor mange drenge det kunne tiltrække til biblioteket, men snarere hænge det op på teori omkring det tredje sted, og hvordan man kunne skabe et sted for drengene.

Gennem arbejdet gjorde jeg mig også en masse erfaringer, der ændrede den karakter projektet tog og det fokus, jeg har valgt at have i denne opgave om relationer, viste sig først i løbet af projektet.

I forhold til, hvilke dele af min uddannelse, jeg har kunne bruge, oplevede jeg, at jeg manglede viden inden for emnet omkring relationer til brugerne af et bibliotek. Dette er en stor del af at arbejde på et bibliotek og noget, alle skal kunne forholde sig til. Jeg følte, at jeg fra uddannelsen side havde fået et godt indblik i den udvikling, der har været inden for bibliotekets formålmæssige grundlag. Begreberne om det tredje sted og social læring var begreber, jeg var støt på igennem min uddannelse, selvom dette er første gang, jeg har brugt dem i en større opgave.

Det projekt, jeg har lavet i forbindelse med dette modul, har været meget anderledes end de andre opgaver, jeg har skrevet gennem min uddannelse. Jeg har i andre opgaver haft fokus på det informationsvidenskabelige og har især interesseret mig for informationskompetencebegrebet. Jeg har dog lært meget i løbet af dette projekt, og jeg har været rigtig glad for at lave noget, der fokuserede mere på arbejdet med mennesker, især et så dejligt sted som Gellerup bibliotek.

Litteraturliste

Bager, M. Staunstrup, E. Agerholm, A. (2014). *Projekter i praksis*.

Samfundslitteratur

Benyon, D. (2013). *Designing Interactive Systems: A Comprehensive Guide to HCI and Interaction Design*. (3rd ed.) Harlow: Pearson Education Limited

Dewey, J. (2008 [1938]). *Erfaring og opdragelse*. 2. udgave. Kbh.: Hans Reitzel.

Evjen, S. og Vold, T. (2018). "It's all about relations" – an investigation into the youth librarian's role and proficiency. *Nordisk tidsskrift for informationsvidenskab og kulturformidling*, årg. 7, nr. 3 59-73 lokaliseret d. 2 januar 2019 på:

https://tidsskrift.dk/ntik/issue/view/8033/NTIK_%C3%A5rg.7_nr.3_2018

Fowler, A. (2017). *Aktiviteter for børn og uge på Gellerup Bibliotek*. Upubliceret intern rapport, Gellerup Bibliotek.

Jensen, T. (2011). *Oplevelser og relationer i folkebiblioteket*, I: B. Andresen, B. (2011). *Relationer på biblioteket: en antologi om mødet mellem mennesker på folkebiblioteket*. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.

Kruuse, E. (2007). *Kvalitative forskningsmetoder i psykologi og beslægtede fag* (6. udgave, 1. oplag ed.). Virum: Dansk psykologisk Forlag.

McElroy, K. (2017). *Prototyping for Designers: Developing the Best Digital and Physical Products*. Sebastopol, CA.: O'Reilly Media.

IDEO (2015). *Design Thinking for Libraries – A toolkit for patron-centreret design*, IDEO LP

Meinel, C., Leifer, L. og Plattner. H. (2010). *Design thinking, understand - improve - apply*. Berlin London: Springer.

Simon Lauge Petersen
DEP 2019
Københavns universitet

Oldenburg, R. og Brissett, D. (1982). "The third place" i *Qualitative Sociology* vol. 5, nr. 4 s. 265–84.

Pisarski, A. (2014). *Finding a place for the tween: Makerspaces and libraries*. *Children and Libraries*, vol. 12 no. 13, 13-16.

Wenger, E. (1998). En social teori om læring i Illeris, K. (2012). *49 tekster om læring*. Frederiksberg: Samfundslitteratur

Webmaterialer

Dst.dk (u.a.) Folketal, lokaliseret d. 2 januar 2019 på:

<https://www.dst.dk/da/Statistik/emner/befolkning-og-valg/befolkning-og-befolkningsfremskrivning/folketal>

Regeringen.dk (2018) *Her er ghettoerne og de udsatte områder*, lokaliseret d. 2 januar 2019 på: <https://www.regeringen.dk/nyheder/ghettoudspil/liste-over-ghettoer-og-udsatte-bolig-omraader/>

Landsbyggefonden (2018). *Strategisk samarbejdsaftale om boligsocial indsats*, lokaliseret d. 2 januar 2019 på: <http://fs-aarhus.dk/wp-content/uploads/Boligsocial-helhedsplan-GellerupTovesh%C3%B8j.pdf>

Aarhus.dk (2015). *Politik for borgerservice og biblioteker*, Lokaliseret d. 2 januar 2019 på:
[https://aarhus.dk/umbraco/api/EsdhCloudFile/Download?agendald=194860&fileNam
e=e813c9c7-b686-47e1-beea-
0aad576e26e7.pdf&committeeld=973&downloadName=Bilag%201:%20Politik%20fo
r%20Borgerservice%20og%20Biblioteker%202015-2018](https://aarhus.dk/umbraco/api/EsdhCloudFile/Download?agendald=194860&fileName=e813c9c7-b686-47e1-beea-0aad576e26e7.pdf&committeeld=973&downloadName=Bilag%201:%20Politik%20for%20Borgerservice%20og%20Biblioteker%202015-2018)

Simon Lauge Petersen
DEP 2019
Københavns universitet

Samvirket.dk (u.a.). *Fakta og tal*, lokaliseret d. 2 januar 2019 på:
<https://www.samvirket.dk/fakta>

Ala.org (u.a.). *Tablerop* Lokaliseret d. 2 januar 2019 på:
<http://www.ala.org/rt/gamert/tabletop>