

Ansøgning til Udviklingspuljen for Folke- og Skolebiblioteker

28.10.2004

1. Projektets titel

Læring & Viden

2. Resume af projektet

Læring og viden har til formål at sætte børns informationskompetence i fokus i et tæt og ligeværdigt samarbejde mellem skole og bibliotek.

Læring og viden skal bygge bro mellem de fysiske lærings- og informationsmiljøer og de virtuelle muligheder for at understøtte børns udvikling af informationskompetence som en nøglekompetence. I Læring og Viden er viden og information en del af selve læreprocessen, hvor og hvornår elever og lærere har brug for det. Virtuel dialog, kommunikation og interaktion er i fokus i forhold til den gensidige læring, der foregår eleverne imellem, mellem lærer og elev, lærerne imellem samt mellem skole og omverden.

Læring og Viden udvikles i en iterativ proces mellem lærere, elever og bibliotekarer samt relevante samarbejdspartnere fra private IT-virksomheder og informationsleverandører.

3. Ansøger

Gentofte Bibliotekerne

Ahlmanns Alle 6, 2900 Hellerup

E-post: bibliotek@gentofte.bibnet.dk

CVR-nummer: 19438414

Telefon: 3948 7500

Telefax: 3948 7507

Biblioteksnummer: 715 700

4. Økonomisk ansvarlig

Gentofte Bibliotekerne

Ahlmanns Alle 6, 2900 Hellerup

Kulturdirektør: Lone Gladbo

E-post: lg@gentofte.bibnet.dk

5. Samarbejdspartnere

Fra Gentofte Kommune deltager repræsentanter fra Skoleafdelingen, Maglegårdsskolen, Gentofte Skole og Gentofte Kommunes 10. klassecenter.

Følgende samarbejdspartnere har givet tilsagn om at bidrage til projektet med henblik på udvikling af brugergrænseflade, teknisk platform og inddragelse af allerede eksisterende komponenter: UNI-C (f.eks. EMU og SkoleIntra), Axiell (integrering af bibliotekskatalogen) og Skolemedia (udvikling af brugergrænseflade mv.).

6. Tilskud

Der søges om tilskud på 790.000 kr. til et projekt.

7. Indsatsområder

-  Samarbejde på tværs af institutioner og sektorer
-  Bibliotekets rolle som læringssted for informationskompetence

8. Baggrund

Læring og viden har i to omgange været genstand for en projektmodning og en tidligere projektansøgning blev imødekommet med et tilskud til Projektmodning med 50.000 kr. fra Udviklingspuljen for Folke- og Skolebiblioteker og 50.000 kr. fra Skolebibliotekernes udviklingspulje (tilsagn modtaget 16.01.2003).

Første del af projektmodningen resulterede i 3 hovedpunkter, der skal arbejdes konstruktivt med i det egentlige projekt:

- ✚ Informationskompetence som en nøglekompetence for børn /elever
- ✚ Organisering af samarbejdet og afklaring af roller er en vigtig parameter for projektets succes
- ✚ Beskrivelsen af Læring og Viden som et koncept, hvor forudsætningen for etablering af det virtuelle læringsmiljø er begrebsafklaring, samarbejde og afklaring af roller med læreren som en nøgleperson til succes.

Anden del af projektmodningen fokuserede på en skærpelse af konceptets profil og etablering af kontakter til de eksterne samarbejdspartnere og indbefattede afklarende drøftelser om indhold og systemudvikling, samt organisering af samarbejdet og afklaring af roller.

Det er vigtigt at projektet organiseres som fælles projekt med deltagere fra bibliotek (ledelse, medarbejdere), skole (ledelse, skolebibliotekarere, lærere, elever) og forvaltning. Der skal være positivt tilsagn fra alle grupper inden projektet går i gang – ikke mindst fra lærergruppen, der er en væsentlig nøgle til projektets succes

9. Projektets formål

Vision

At udvikle et koncept, der understøtter de nye læringsmetoder gennem et tværgående samarbejde, hvor eleven er i centrum og traditionelle opgaver og roller smelter sammen og nydefineres.

Formål

At sætte fokus på børns informationskompetence i et tæt og ligeværdigt samarbejde mellem skole og bibliotek.

At udnytte virtuel dialog, kommunikation og interaktion i den gensidige læring, der foregår eleverne imellem, mellem lærer og elev, lærerne imellem samt mellem skole og omverden.

At udvikle et informationsværktøj på nettet, som kan anvendes af både lærere og elever i et virtuelt læringsmiljø, som understøtter informationskompetence som en nøglekompetence i et partnerskab med aktører fra den private sektor inden for bibliotekssystemer og webudvikling.

At skabe den nødvendige kobling mellem den daglige undervisning med elever og lærere i centrum, informations- og vidensøgning i folke- og skolebibliotek samt det virtuelle lærings- og vidensmiljø.

Målgrupper

Læring og viden retter sig mod to hovedmålgrupper:

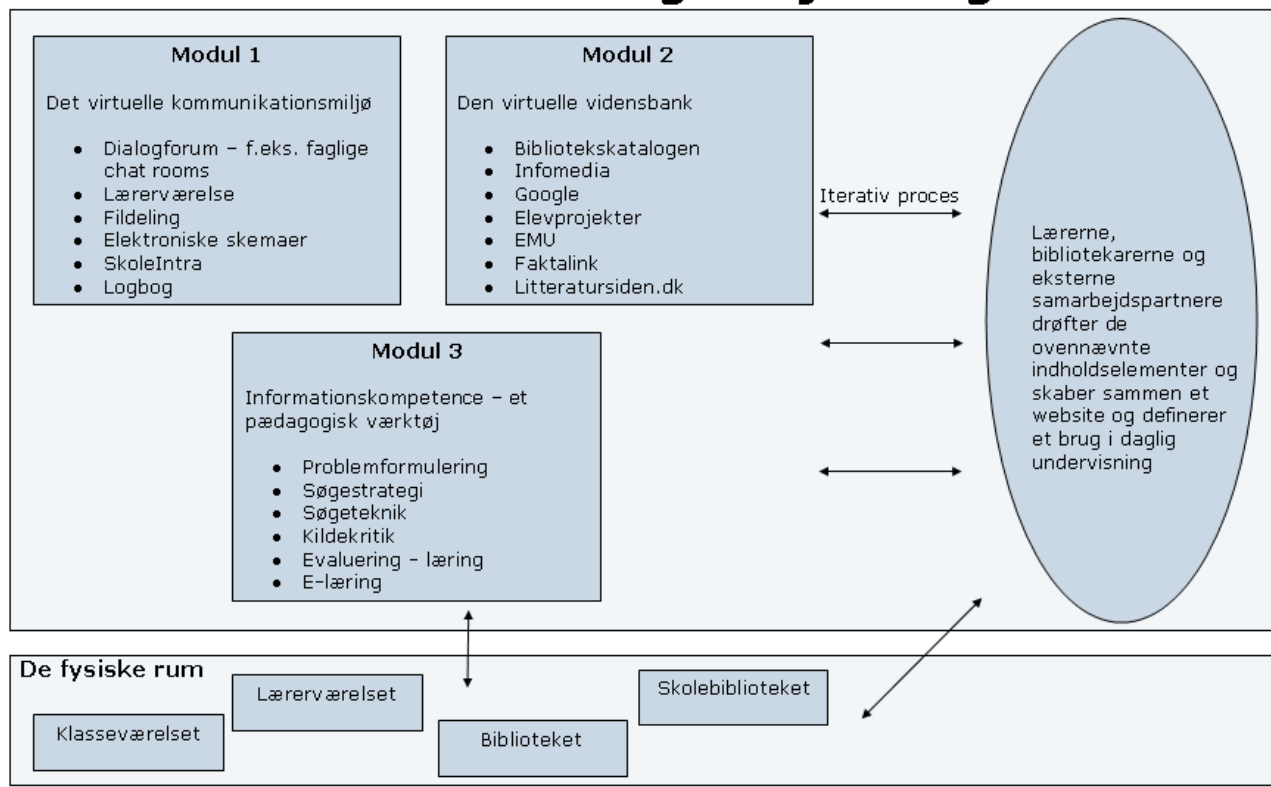
- ✚ Elever på 5.-6. og 10. klassetrin
- ✚ Lærere på folkeskolerne

Desuden som centrale aktører folkebiblioteket og skolebiblioteket / det pædagogiske udviklingscenter

Indhold

Konceptet Læring & Viden kan visualiseres således:

Det virtuelle læringsmiljø – Figur 1



Undervisningen foregår primært i klassen/hjemområdet og understøttes sekundært af det virtuelle læringsmiljø.

Læreren og eleverne er en organisk enhed, hvor lærerens rolle i høj grad er at være vejleder og coach for eleverne frem for den mere traditionelle form for undervisning. Der foregår således læring begge veje - fra lærer til elev og fra elev til lærer.

Læring og Viden understøtte og udvikle den differentierede undervisning.

Modul 1: Det virtuelle kommunikationsmiljø skal understøtte det nye læringssyn og fremme den form for kommunikation, der er tid- og sted uafhængig.

Kommunikationsmodulet skal understøtte skolen og optimere brugen af vidensbanken samt skabe dynamik og gøre sitet levende. Det er hér ny viden skabes og hér det virtuelle fællesskab etableres og vedligeholdes.

Kommunikationsmodulet har som udgangspunkt fælles kalender, tidsbestilling, logbog, fildeling, fagligt forum, chatmulighed og mulighed for opgaveaflevering. Kommunikationsmodulet er både et lærer- og elevredskab samt et virtuelt undervisningslokale.

Det virtuelle kommunikationsmiljø opererer med vidensdeling i flere strenge:

Elev >> elev, som f.eks. kunne være projektforløb, hvor eleverne samarbejder.

Lærer >> elev, som giver læreren mulighed for at vejlede eleven.

Lærer >> lærer, som har til formål af styrke læreren fagligt og give mulighed for indbyrdes sparring.

Elev/lærer >> bibliotek, som understøtter de øvrige forløb med hensyn til levering af viden og skabelse af ny viden

Modul 2: Den virtuelle vidensbank har til formål at stille informationer til rådighed i selve læringsprocessen. Dette udmønter sig i følgende elementer:

Informationssøgningen er en del af elevernes pensum og begrebet informationssøgning er sat ind i elevens kontekst. Dvs. at den indgår som en del af elevernes opgaveskrivning på lige fod med f.eks. problemformulering og konklusion.

Informationerne i vidensbanken leveres af folkebiblioteket. De er 100% virtuelle og on-line tilgængelige 24 timer i døgnet. Den virtuelle vidensbank er en del af det virtuelle læringsmiljø og bibliotekaren indgår i den virtuelle dialog og videngenerering.

Vidensbanken skal understøttes af en iterativ proces, hvor den viden, der genereres af elever, lærere, skolebibliotekarer og bibliotekarer indgår i en samlet vidensbank.

Modul 3: Informationskompetence- et pædagogisk værktøj

Informationskompetencen er et filter for alle søgninger i læringsmiljøet. Informationskompetencen er bygget ind i små programmer, som på en pædagogisk måde lærer eleverne kildekritik, søgeteknik, systematisering af viden og viden om de forskellige kilder. Lærerne og deres pædagogiske viden er centrale i forhold til indlæring af informationskompetence.

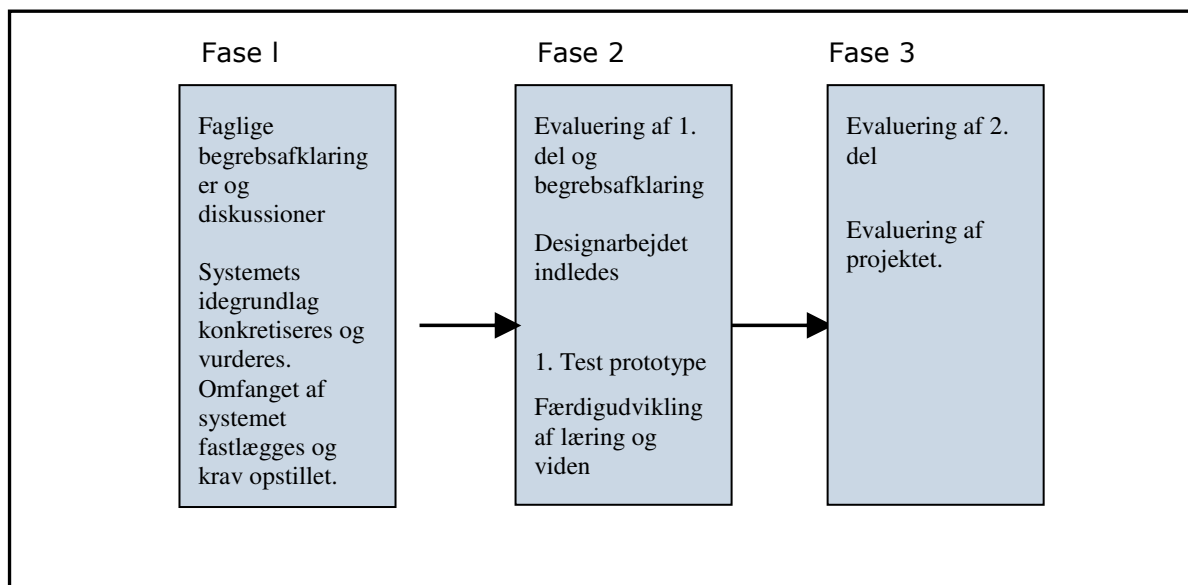
Metode

Læring og Viden udvikles i en iterativ proces mellem lærere, elever og bibliotekarer samt relevante samarbejdspartnere fra private IT-virksomheder.

Den iterative proces er kendetegnet ved en konstant erfaringsopsamling og evaluering af proces og produkt – erfaringerne bruges i videreudvikling af produktet og til at forbedre processen.

Den iterative proces spiller en afgørende rolle i forhold til udviklingen af læring og viden konceptet, ikke kun i processen med at skabe et læringsmiljø, men også som metode i forhold til en daglig drift og brug af systemet.

Den iterative proces i projektet – Figur 2.



Projektets faser

Udvikling af det virtuelle læringsmiljø (se fig. 1).

Lærerne, bibliotekarerne og eksterne samarbejdspartnere drøfter ovennævnte indholdselementer og skaber i fællesskab prototypen af det virtuelle læringsmiljø, og definerer dets brug i den daglige undervisning.

Test af det virtuelle læringsmiljø

Læringsmiljøet testes af elever fra 5. og 6. klasse fra Maglegårdsskolen og Gentofte Skole samt fra Gentofte Kommunes 10. klassecenter.

Evaluering og perspektivering

Perspektivet for projektet er udvikling af et koncept, der understøtter de nye læringsmetoder gennem et tværgående samarbejde, hvor traditionelle opgaver og roller smelter sammen og nydefineres. Eleven og læringen er i centrum, hvilket skoler og bibliotek i fællesskab definerer sig i forhold til. Et andet perspektiv er, hvordan samspillet mellem det virtuelle læringsmiljø og de fysiske rum, som projektdeltagerne agerer i til dagligt, udvikler sig (se fig. 1). Der knyttes en eller flere eksterne følgeforskere til projektet for at sikre optimal metodeudvikling og evaluering. Dette kunne f.eks. være Anette Skov, Danmarks Biblioteksskole og Niels Kryger, Danmarks Pædagogiske Universitet.

10. Projektplan

Organisationsplan

Styregruppe: 1 repræsentant for Skole- og Fritidsforvaltningen, 3 repræsentanter for skolerne, 2 repræsentanter for folkebiblioteket, projektlederen og følgeforskeren. (i alt 8)

Projektgruppe: Projektlederen, 1 repræsentant for folkebiblioteket og 3 repræsentanter for skolerne. Projektgruppen kan udvides efter behov med f.eks. flere repræsentanter for skolerne og repræsentanter fra samarbejdspartnerne: Axiell, UNI-C og Skolemedia.

Tidsplan

Den samlede tidsplan for projektet er 1. januar 2005 til 1. juli 2006 i alt 18 måneder.

Januar- juni 2005:	Projektorganisationen etableres. Systemets idegrundlag konkretiseres og vurderes. Omfanget af systemet fastlægges og krav opstilles.
Juni – september 2005	Kravspecifikation til den første web-version af Læring og Viden udarbejdes - planlægning af de indholdsmæssige, pædagogiske og tekniske elementer der skal indgå i testen.
Oktober – december 2005	Første version af Læring og Viden testes
Januar – marts 2006:	Anden version af Læring og Viden udvikles
Marts – april 2006	Anden version af læring og viden testes og tilrettes
Maj – juni 2006	Evaluering og plan for overgang til bredere implementering

Succeskriterier

- ✚ At konceptet udvikles i tæt samarbejde mellem lærere, bibliotekarer og eksterne samarbejdspartnere.
- ✚ At konceptet bliver en del af læringsmetoden i Gentofte Kommunes skoler
- ✚ At konceptet kan anvendes uden for Gentofte Kommune i skoler, skolebiblioteker, folkebiblioteker, kombibiblioteker mv.
- ✚ At konceptet understøtter og udvikler bibliotekets rolle som læringscenter

Målopfyldeelse og evaluering

Målopfyldeelse og evaluering er en integreret del af projektet. Følgeforskere/evaluatorer sikrer dette. Formidling af resultater og afrapportering efter gældende regler, og gennem konferencer, faglige møder samt artikler i fags- og dagspresse.

11. Budget og finansieringsplan

Aktivitet	Budget	Egenfinansiering	Udviklingspuljen
Lønudgifter: Projektledelse 18½ timer pr. uge i 18 måneder	285.000 kr.	143.000 kr.	142.000 kr.
Projektgruppe 22½ timer pr. uge i 18 måneder (fordelt på 3 personer)	346.000 kr.	173.000 kr.	173.000 kr.
Styregruppe (7 personer i 6 møder a 7½ time)	63.000 kr.	63.000 kr.	0 kr.
Følgforskere (evaluatorer)	150.000 kr.	0 kr.	150.000 kr.
Webfirma, til at designe og med-udvikle det virtuelle læringsmiljø	500.000 kr.	200.000 kr.	300.000 kr.
Lønudgifter i alt	1.344.000 kr.	579.000 kr.	765.000 kr.
Inventar: Arbejdspladser med bord, PC'er og andre relevante arbejdsred-skaber	50.000 kr.	50.000 kr.	0 kr.
Inventar i alt	50.000 kr.	50.000 kr.	0 kr.
Materialer, evaluering og publicering: Undervisnings- og testmateriale	50.000 kr.	25.000 kr.	25.000 kr.
Udgifter til software er indeholdt i udgift til webfirma	0 kr.	0 kr.	0 kr.
Evaluerings – og publiceringsudgifter er indholdt i udgift til evaluator	0 kr.	0 kr.	0 kr.
Materialer, Evaluering og publicering i alt	50.000 kr.	25.000 kr.	25.000 kr.
Møder m.v.	20.000 kr.	20.000 kr.	0 kr.
Alle aktiviteter i alt	1.464.000 kr.	674.000 kr.	790.000 kr.

Der søges således om tilskud på **790.000 kr.** Det samlede budget er på 1.464.000 kr. og egenfinansieringen på 674.000 kr.

Lone Gladbo
Kultur- og Bibliotekschef

Jørgen Bøllingtoft
Skoledirektør