



– et inspirationskatalog til

# Læselyst & læserum



# Indholdsfortegnelse

Forord .....	4
Indledning .....	6
<b>1 De 10 prototyper .....</b>	<b>11</b>
<b>2 Bag om projekterne .....</b>	<b>73</b>
<b>3 Evaluering i børnehøjde og tæt på praksis .....</b>	<b>85</b>
<b>4 anbefalinger .....</b>	<b>97</b>
<b>5 Projekt læselyst og læserum set udefra .....</b>	<b>101</b>

## Velkommen til inspirationskatalog

# Læselyst og læserum

Evnen til at finde tid til ro og fordybelse er under pres i vores gennedigitaliserede verden. Læselyst og læserum handler for mig om noget helt essentielt. Det handler om stærke fællesskaber og skærmfrie åndehuller. Læge Imran Rachid har sagt det sådan: "Det skal være os, der bruger teknologien og ikke teknologien, der bruger os mennesker". Derfor har det i dette projekt været en kæmpe fornøjelse at se familier indtage prototyperne sammen – forældre, der reelt har prioriteret skærmfri tid sammen med deres børn. Tid til en god historie og et frirum i en travl hverdag.

De analoge prototyper har vist sig bæredygtige i en verden, hvor teknologi nemt kan overtage børns liv, hvis vi voksne ikke tager ansvar. Projektet har vist os, at vi har brug for en fælles udvikling på tværs af faglige aktører. Der er brug for praksisnær viden om, hvilke metoder og læsemiljøer, der virker. Og vigtigst,

der er brug for børnene som medudviklere, hvis der skal skabes ejerskab og stolthed blandt dem.

Børnene er vores vigtigste ambassadører for en bæredygtig læsekultur!

**Pia Henriette Friis**  
Bibliotekschef,  
Koldingbibliotekerne



De seneste år har vi i Kolding kunnet følge, hvordan forskere, designere, bibliotekarer og lærere har samarbejdet om at nytænke læserum og læseinspirende inventar, der kan være med til at understøtte børns læselyst.

Både læselyst og læsekompetencer er områder, der undersøges og forskes i – og det med rette. I rapporten fra 2021 om børn og unges læsning ses det, at det står skidt til med at fastholde lysten til at læse. Det er en skam, og det udfordrer både dannelsen og det at træne den nødvendige læsekompetence.

Vores projekt adskiller sig fra andre ved at lade dem, det handler om, komme til orde. Børnene har talt. De er blevet lyttet til, taget alvorligt og har sammen med forskere, studerende og designere udviklet og afprøvet prototyper. Vores deltagende skoler har haft pro-

totyperne på besøg, og de dygtige PLC-medarbejdere eller skolebibliotekarer om man vil, har kunnet udfordre børnene med nye og spændende rammer for den gode læseoplevelse. Det har været fantastisk at være tilskuer til dette.

De pædagogiske læringscentre skal være mere og andet end reoler, og nu vil vi på skolerne arbejde på at omsætte de nye indsigter og sammen med børnene etablere de fedeste læserum!

**Camilla Johansen**  
Leder af Pædagogisk  
Center og PLC-konsulent



# Indledning

I Skandinavien har vi en rig tradition inden for børnelitteratur. Mange vil sikkert kunne huske tilbage på læseoplevelser fra barndommen, som har gjort et særligt indtryk. Måske har man skraldgrinet af Lille Virgil, som bor i et høsehus med en etbenet hane, eller cykelmyggen Egon, der læner sig over styret for at køre en hård spurt. Litteratur, hvor selve det at være barn, danne venskaber og vokse op bliver udforsket med en blanding af fiktion, humor og dyb alvor.

Men børn og unges lyst til at læse er i dag faldende. Færre vil derfor gå ind i voksenlivet med den slags læseoplevelser i bagagen. Det faktum er slået fast i flere videnskabelige undersøgelser, der bl.a. har vist, at hvor 64% af elever i 5. klasse nyder at læse for sjov i fritiden, er det tal faldet til 49% af elever i 8. klasse (Hansen, Hansen & Petterson, 2021).

Hvorfor det sker, er der mange forklaringer på. Digitale mediers udbredelse fremhæves ofte som én

af dem. Flere peger dog på, at børn og unge ved hjælp af digitale medier tilegner sig fortællinger på nye måder, fx ved at lytte til lydbøger eller podcasts, dele historier på sociale medier eller deltage i computerspillets historieunivers. Børns læselyst kan derfor ses i sammenhæng, ikke bare med læsning af den fysiske bog, men også med deres øvrige medievaner og læsekultur. Når det er sagt, er fagfolk enige om, at bogen som medie stadig indbyder til en særlig form for læsning og fordybelse.

Hvad kan man så gøre for at fastholde og måske endda styrke børns læselyst? Det spørgsmål har man talt meget om på landets folke- og skolebiblioteker, og der er i løbet af de seneste år søsat mange nye initiativer. Tilbage i 2020 gav Danmarks bibliotekschefer hinanden håndslag på, at bibliotekerne skulle lave en fireårig indsats baseret på en bred forståelse af, hvad litteratur er, lokalt tilpassede tiltag og med inddragelse af børn og deres forældre. Ligeledes er

der udgivet en række anbefalinger af bl.a. Tænketanken Fremtidens Biblioteker og Nationalt Videncenter for Læsning (Børns læsevaner 2017 – Overblik og indblik).

Projekt Læselyst og Læserum er et tiltag, der skal ses i dét lys, men som samtidig afsøger sit helt eget territorium. Projektets bærende idé er, at læsning må bringes ind som en naturlig del af børns leg, og børn bør inddrages aktivt som medskabere i udviklingen af læselystfremmende tiltag. Det samme bør bibliotekarer og PLC-medarbejdere med deres rige kendskab til børns læsekultur og litteraturformidling.

Projekt Læselyst og Læserum danner rammen ikke bare om ét, men hele ti værker – eller rettere ”prototyper”. En prototype er resultatet af et eksperiment og er skabt med det formål at prøve nye ideer af. Det er således i ligeså høj grad afprøvningen af ideernes nytænkning, der står i centrum, som værkerne selv.

Bag prototyperne står et hold kunstnere, designere og undervisere, der blev inviteret til at give deres bud på, hvordan biblioteker kan fremme børns læselyst. I deres forslag blev de bedt om at forholde sig til resultatet af en forundersøgelse lavet af Designskolen Kolding, hvor børn selv giver udtryk for, hvad læselyst er for dem.

I efteråret 2022 har de ti prototyper været installeret på otte PLC'er og biblioteker i Kolding Kommune, hvor de er blevet afprøvet af skoleelever fra 3.-7. klassetrin. I denne periode er der foretaget en evaluering, der giver nogle svar på, om prototyperne rent faktisk inspirerer børn til at læse.

I dette inspirationskatalog præsenterer vi i Kapitel 1 først de ti prototyper med et rigt udvalg af billeder og citater fra bibliotekarer og børn, der har oplevet dem. I Kapitel 2 går vi bagom nogle af projekterne og spørger kunstnere, designere og undervisere, hvordan de har inddraget børn i deres designproces.

I Kapitel 3 giver vi indblik i evalueringen. Til det formål er der udviklet særlige børnevenlige evalueringsværktøjer, hvor børn og unge gennem brug af forskellige medier og materialer kan fortælle om de læseoplevelser, prototyperne har givet dem. Disse værktøjer omfatter en "Børnemobil", en "Flaskepost", et "Visuelt Spørgeskema" og et "Postkort". Der er også udviklet værktøjer til bibliotekarer og PLC'ere med henblik på at inkludere deres faglige vurdering.

I samme kapitel finder du et evalueringskompas, der placerer de ti prototyper i forhold til 3 overordnede læstlyst kategorier: Det gode **Læsemiljø**, det gode **Læsefællesskab** og **Book-finding**, dvs. det at finde den gode bog. Samlet set kan evalueringsskemaet og prototyperne forhåbentlig inspirere til, hvordan biblioteker kan evaluere, om indsatser har en virkning på børns læselyst.

I Kapitel 4 og 5 runder vi af med de anbefalinger, vi gerne vil viderefremme, og vi giver ordet til et antal folgebiblioteker for at få deres betragtninger med. Bagerst i kataloget finder du et overblik over alle de deltagende PLC'er og folkebiblioteker, der har været med i Projekt Læselyst og Læserum.

Vi vil gerne takke Slots- og Kulturstyrelsen for at yde støtte til projektet og håber, at dette katalog kan være kilde til ny inspiration.

# God læselyst!





2

Her er 7 magi, der er mere at lære  
end. Ting og bøger der læses  
gør vi som alle perser  
med sin gamle dag.

Alle på, og i biblioteket efter den  
angst du måske. Skiller det i en dag  
og du bogen med tilbage.

De bøger af din makker, og vil  
bøger på din 2. side.  
Som bøger det på de mennesker.







# De 10 prototyper



**Mere sammen  
– hver for sig**

# Mere sammen – hver for sig

af Hans Christian Asmussen, NATiON,  
og Rune Fjord, Rune Fjord Studio

Det er torsdag sidst på eftermiddagen på Kolding Bibliotek. Skoledagen og arbejdsdagen er forbi, og det regner udenfor. En far ligger henslængt i en af køjesengene i installationen "Mere sammen - hver for sig". I lysskæret fra sengelampen læser han højt af en børnebog med et barn på hver sin side. De slapper af, læser, lytter, snakker og hygger sig. Det er snart weekend!

Prototypen "Mere sammen - hver for sig" har været et hit på Kolding Bibliotek. *"En magnet på alle aldre"*, skriver en bibliotekar i sin logbog. Installationen består af en serie af køjesenge, som er pakket ind i flere lag stof og tekstil, afblegede lagner, puder, gåsefjer og sejlreb. Man får en umådeligt trang til at begrave hovedet i de bløde hovedpuder og gå på opdagelse i en god bog eller et tegneserieunivers.

Ohøj! Hvad sker der nu? En dreng kravler op ad sengene, som var det masten på et sørøverskib!

Læsning og leg ser ud til at flyde umærkeligt sammen.

Klara på 10 år ringer ind til Børnemobilen og beretter: *"Jeg syntes de her senge er MEGAAA gode – jeg vil gerne have en af dem hjemme hos mig selv – men det må jeg nok ikke – men de er altså mega gode!"*

Bag prototypen står Hans Christian Asmussen fra designbureauet NATiON og Rune Fjord fra Rune Fjord Studio. Sammen skaber de projekter i krydsfeltet mellem kunst, design og arkitektur. I interviewet med Rune Fjord forklarer han, hvordan de fandt frem til konceptet: *"Hans Christian Asmussen og jeg fandt vores indre legebarn og forestillede os, hvad vi selv elsker ved det at læse en god bog [...] Så opstod ideen med sengene"* (se Kapitel 2).



## Magma presser på

Nede i jorden er der meget magma.  
Den er over 1.000 grader varm  
og er gemt bag store, tykke plader.

er lavet af sten.  
10-70 km  
til dem.

pladerne.

er,

er.

en plade.

er  
er  
malt







**Hug me**

# Hug me

af Nina Sofia Gjødsbøl Ruder & Maia Louise Ronan

Som et kæmpemæssigt bløddyr flyder "HUG ME" rundt på bibliotekets gulv og omslynger med sine blåhvide fangarme enhver bogorm, der bevæger sig ind i dets favn. "HUG ME" er skabt ud fra tanken om, at det "at læse" har noget at gøre med at slænge sig, krybe sammen og føle sig varm og tryk, mens man fordyber sig i en bog.

*"Børnene er helt vilde med den", fortæller en læringsvejleder og overlærer fra PLC på Sjølund-Hejls skole, "de ligger der hele tiden". Samme læringsvejleder noterer herudover i sin logbog:*

*"Jeg har dagligt gode oplevelser med børn der ligger eller sidder sammen i HUG ME. De er rolige og hygger sig – meget ofte med at læse!!! Og det er dejligt at se. HUG ME gør noget godt for vores bibliotek og for måden vi er sammen på. Både med hinanden og med bøger."*

At "HUG ME" har en både tiltrækkende og trygheds-skabende kraft, giver flere af børnenes udsagn også et tydeligt indtryk af. En pige fra 4. klasse ringer ind til Børnemobilen og fortæller: *"Jeg håber virkelig VI kan få en HUG ME! Jeg synes den er sjov og det er dejligt man bare kan ligge på den og slappe af"*.

Mange børn har også sendt Flaskepost-beskeder ind med reaktioner (se Kapitel 3), som angiver, at både den indre læselyst og længslen efter, at "HUG ME" skal forblive på netop deres bibliotek, er til stede.

"HUG ME" er lavet af Nina Sofia Gjødsbøl Ruder og Maia Louise Ronan, som begge er studerende ved Designskolen Kolding. I interviewet med Nina Sofia Gjødsbøl Ruder (se Kapitel 2) fortæller hun om, hvad der har overrasket hende mest, da de samarbejdede med børn om at designe "HUG ME".











# Læselabyrinten

# Læselabyrinten

af Sabine Lemire og Rasmus Bregnhøj

Labyrinter forbinder vi med udviklede gangsystemer, man nemt kan fare vild i, og hvor magiske ting kan ske. Men ordet 'labyrinth' forbindes også med det engelske ord 'maze', som er navnet på strukturen i det indre øre.

"Læselabyrinten" er designet af de to kendte tegneserieskabere Sabine Lemire og Rasmus Bregnhøj. Hver indgang har sit eget tema, fx "Uhygge og gys", "Kærlighed og Kys", "Natur og Klima" eller "Fantasy".

Inde i labyrinten myldrer det med levende historier. I det blå rum har vandet og regnen overtaget jordklo- den, og en lille mand basker rundt i sin robåd i et hav befolket med underlige væsner. I det lyserøde rum lurker en stor orange kat omgivet af grønne planter, insekter og miniputter. Og i et tredje rum dratter værktøj og dimsedutter ned fra væggene, mens en pingvin suser afsted i en rumraket. Alt er i bevægelse i laby-

rintens magiske univers. Børnene derimod er stille. De sidder eller ligger og læser i de forskellige rum. Hvad læsningen fremkalder mellem deres to ører i det øjeblik, de er i labyrinten, ved vi ikke præcist, men en PLC-medarbejder fra Christiansfeld skole skriver i sin logbog:

*"Der gik hurtigt sport i at skynde sig (mere end ellers) med at finde en bog, så man kunne nå at udnytte tiden i Læselabyrinten. Det at man kan ligge og læse var motiverende for flere af de børn der har svært at finde ro. Det, har bekræftet mig i at rare omgivelser giver øget lyst til at læse – men også at formidling af bøger og tilgængelighed kommer i første række."*

En pige fra 6. klasse siger: *"Vi synes det er meget hyggeligt at være her og læse i det her hulerum. Så jeg vil bare give fem ud af fem stjerner. For jeg synes det er nice arbejde!"*









**Tryllebundet**

# Tryllebundet

af Hafsa Jamal Makda og Lidia Ruiz Diaz, studerende,  
Designskolen Kolding

Gemt mellem bøgerne på bogreolerne står mystiske objekter. Guldnøgler med vinger og påskriften: "Hvilke døre kan disse magiske nøgler åbne?" eller en glasflaske med et forsejlet brev indeni – "Hvem kunne denne besked være fra? Er det én forsvundet til søs?"

Det klirrer og hvisler oppefra. På en stille måde. Man skal faktisk lytte godt efter for at høre den stille raslen. Lyden kommer fra Drømmefangeren, en uro lavet af glasobjekter, som kaster farvede lysreflektioner på vægge og loft. Under den er installeret en kæmpe pude, hvor børn kan lægge sig. Her kan de lytte, dagdrømme, slappe af eller tænke på ingenting. Imens fanger de mange tegninger på vinduesruden måske deres opmærksomhed. De er næsten gennemsigtige, men man kan godt fornemme dem.

"Tryllebundet" er skabt af de to designstuderende Hafsa Jamal Makda og Lidia Ruiz Diaz som et læse-

miljø, der skal inspirere børn til at skabe deres egne indre fortællinger. De magiske objekter, lyden og lysreflektionerne er ment som kreative impulser, der kan vække børns fantasi og dagdrømmeri.

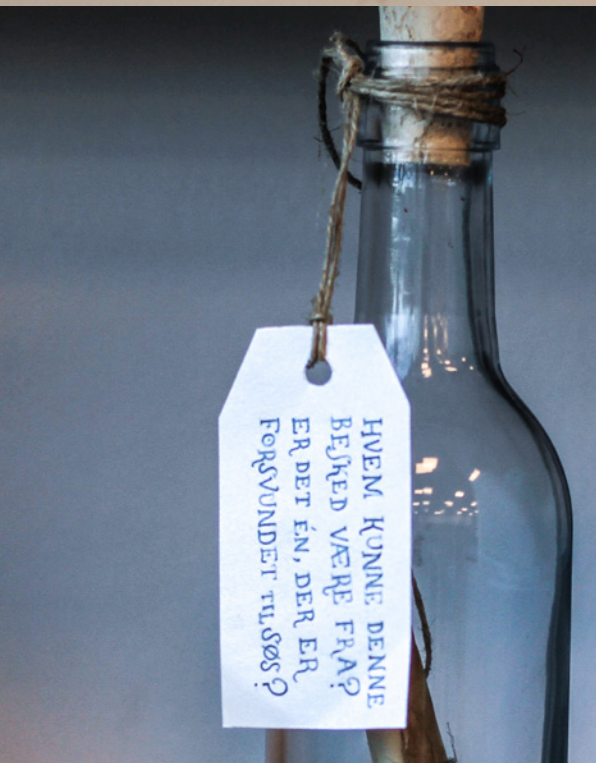
Læseoplevelser kan indgå, men behøver ikke gøre det. Det handler mere om at iscenesætte et rum, som udfordrer forestillingsevnen. Om prototypen skriver en overlærer fra Fynslund Skole og Børnehus:

*"Installationen er flot at have i rummet og det gør noget, når der står sjove ting rundt omkring. Men hvad den gør kan jeg ikke definere. Måske gør det noget i ens hukommelse. Noget der kan lagre sig som en god oplevelse!"*

Børn brugte Postkort til at fortælle om deres oplevelser af prototypen. Herpå tegnede de små historier og fantasiverdener, hvor de magiske objekter indgik. Det kan du læse mere om i Kapitel 3.

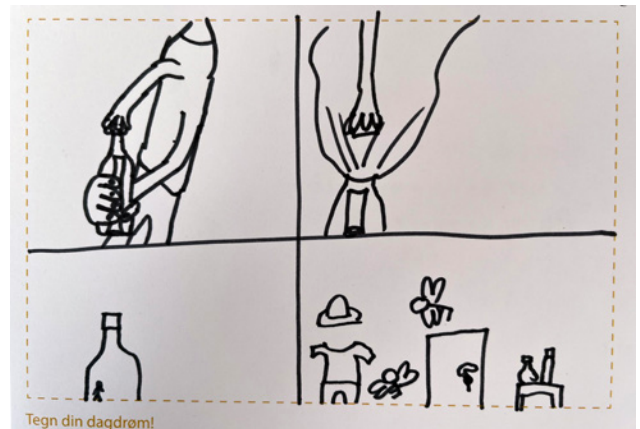






HVEM KUNNE DENNE  
BEJED VÆRE FRA?  
ER DET EN, DER ER  
FORSVUNDET TILSØS?







**Unfold**

# Unfold

af Mette Lykke Garner, Mariagiulia Sardu, Nanna Cecilie Hansen og Anamaria Sanabria Merlo, studerende, Designskolen Kolding

Vi er midt i eventyret Den lille pige med svovlstikkerne af H.C. Andersen, hvor vi følger den lille forfrosne og forkomne pige, der en nytårsaften går rundt i en sne-dækket by for at sælge det eneste, hun har tilbage; svovlstikker, der giver hende et øjeblik lys og varme. Vi kan høre, når hun i mørket stryger en svovlstik – "ritsch" – og fornemme, hvordan den antændes, syder og brænder ud. Og vi kigger hende over skulderen, da hun stirrer ind i den festklædte nytårsstue, hvor bordet er dækket op med fint porcelæn og en velduftende gåsesteg fyldt med æbler og svesker. Tingene bevæger sig. Der er baggrundslyde, og animationerne gør historien levende.

Ideen bag den digitale platform "UNFOLD" er, at børn selv kan tilpasse og forme en børnebog med de oplevelseskvaliteter, de ønsker. Man kan f.eks. indstille en bog til at indeholde et udvidet digitalt lag af lyde, bevægelser og sanselige effekter knyttet til teksten

og de grafiske illustrationer. På den måde kan barnet lege med selve læseoplevelsen og skabe sit helt eget eventyr.

En pige på 11 år udtaler: *"Det gør oplevelsen meget mere virkelig – og det er virkelig sjovt!"*. Andre børn synes, at "UNFOLD" tilbyder et univers, *"som er mere spændende end en almindelig bog"*, eller at den er "overraskende". En bibliotekar skriver i sin logbog: *"som grundprincip fungerer UNFOLD godt og børn synes det er sjovt at den kan ændre læsesituationen"*.

Prototypen er udviklet af Mette Lykke Garner, Mariagiulia Sardu, Nanna Cecilie Hansen og Anamaria Sanabria Merlo, der alle er studerende ved Designskolen Kolding. I testfasen kunne børnene afprøve "UNFOLD" med tre eventyr af H.C. Andersen.





**Klods-Hans**

Klods-Hans  
Klods-Hans







**Mystery room**

# Mystery room: de hemmelige biblioteker

Af Eva Wendelboe Kuczynski, Alba Nowic Productions

På gulvet står en zig-zaggende skillevæg lavet af gamle malede trædøre og knirkende hængsler, som forvandler biblioteket til et mystisk rum fyldt med hemmeligheder. Kommer man tættere på, ser man, at der på væggen hænger breve, et forstørrelsesglas, papæsker, bogstaver, poser med ting i, notesbøger, udklip og rygsække med kodelåse. Det virker ret underligt! Hvad er det, man står overfor? Hvor skal man starte? Hov, der hænger et introbrev!

"Mystery Room" danner rammen om en slags skattejagt, der starter med introbrevet, hvor børn får koden til den første opgave, som ligger i en rygsæk. Når de har løst opgaven, får de et spor, og jagten fortsætter med en ny opgave. Fx skal de finde en bog til en læseven, udfylde personlighedskort og gætte boggener. Ideen er, at børn skal arbejde sammen om at løse opgaverne på hver sin side af væggen.

En PLC-medarbejder fra Bramdrup skole skriver i sin logbog: *"Opgaverne er komplekse... Men umiddelbart er det en rigtig god ide, at de arbejder sammen 2 og 2. Jeg tror eleverne vil synes det er sjovt, at de står på hver sin side og skal samarbejde og læse noget sammen, som kun én af dem kan se. Fint også med sådanne ting som, at man skal finde en kode, så at man kan åbne hængelåsen. Det er der helt sikkert nogle elever der tænder på!"*

I afprøvningen af prototypen var det nødvendigt, at PLC-medarbejderen faciliterede selve processen. Det var ikke alle elever, som kom igennem alle opgaver, men de, der kom langt, kom med udsagn som at "det var sjovt", "gådefuldt" og "anderledes".

Prototypen er udviklet af Eva Wendelboe Kuczynski fra det scenografiske designbureau Alba Nowic Production.

Du vil hjælpe dig med at  
rigtige bøger til andre og til dig selv.

Når I har løst den første  
tasken.

OPGAVE 1:

På sedlerne står en tekst.  
I skal læse teksten op sammen.  
I skal læse op på skift.

Den der har side 1 skal starte.  
Derefter skal den anden læse side 2.  
Så læser den tredje side 3 op.  
Sådan fortsætter I, indtil teksterne slutter.

Det er  
finde  
Så er det  
makker, der kan hjælpe

sammen  
rækkefølge  
en kode.



### INTRO

Den første del af bogen er om "HET KREFTS BOK".

Den anden del af bogen er om "HET KREFTS BOK".

Den tredje del af bogen er om "HET KREFTS BOK".

Den fjerde del af bogen er om "HET KREFTS BOK".

Den femte del af bogen er om "HET KREFTS BOK".

Den sjette del af bogen er om "HET KREFTS BOK".

Den syvende del af bogen er om "HET KREFTS BOK".

Den åbte bogen er til at starte.

### AFD 1 : INDHOLD

Den første del af bogen er om "HET KREFTS BOK".

Den anden del af bogen er om "HET KREFTS BOK".

Den tredje del af bogen er om "HET KREFTS BOK".

Den fjerde del af bogen er om "HET KREFTS BOK".

Den femte del af bogen er om "HET KREFTS BOK".

Den sjette del af bogen er om "HET KREFTS BOK".

Den syvende del af bogen er om "HET KREFTS BOK".

Den åbte bogen er til at starte.

**Boks 2**

**Boks 4**

**Boks 7**

**Boks 8**

**2**

### AFD 3. I

Den første del af bogen er om "HET KREFTS BOK".

Den anden del af bogen er om "HET KREFTS BOK".

Den tredje del af bogen er om "HET KREFTS BOK".

Den fjerde del af bogen er om "HET KREFTS BOK".

Den femte del af bogen er om "HET KREFTS BOK".

Den sjette del af bogen er om "HET KREFTS BOK".

Den syvende del af bogen er om "HET KREFTS BOK".

Den åbte bogen er til at starte.







# Kæmpebogens opslag

# Kæmpebogens opslag

af Pia Viuff Schytz og Lucia Guidali, Designskolen Kolding

"Kæmpebogens Opslag" er så stor, at man kan være inde i den. Bogstaverne er fysiske, og man kan røre ved hvert ord eller stikke sin hånd ind bag ordene og føle på historien. Fx den om Guldfisken Glimmer af Jesper Wung-Sung. Glimmer starter sit liv som en lille blid og imødekommende guldfisk, der bor i sin trygge bowle på Majas pigeværelse, indtil hun taber interessen for ham, og Glimmer skylles ud i lokummet af Majas kæreste.

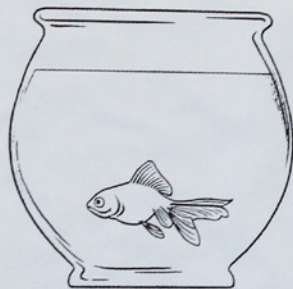
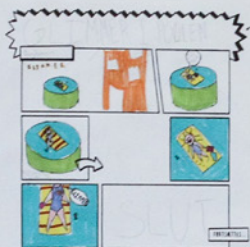
*"Det er sejt at der er små rum i bogen. Jeg synes det er fedt at bogen handler om en rigtig bog",* sms'er en dreng på 10 år til Børnemobilen.

I Kæmpebogens hulrum har børn lagt deres egne fortolkninger af Guldfisken Glimmer, fx i form af små storyboards, der viser, hvor farligt et toilet kan være for en lille guldfisk. Gisp! Og så er der en knap forbundet med "lysfølere" ude blandt boghylderne, så børn kan finde andre bøger af samme forfatter.

Ideen med prototypen er at vække børns bognysgerighed og gøre det sjovt at finde en bog, men også at de kan være medskabere af "Kæmpebogens" indhold, som skifter med tiden. På en workshop i en dansktime kan børn inviteres til at bidrage til en ny bogs historieunivers, og det kan ifølge en PLC-medarbejder på Dalby Skole også påvirke læselysten:

*"De elever, som medvirkede i workshoppen, hvor de skulle tegne, skrive og sanseliggøre bogens indhold, fik tilføjet en værdifuld ekstra dimension til den bog, de havde læst med klassen. Læselyst er også at dele det man har læst med andre og "tale" om det og udtrykke sig på mange måder".*

Prototypen er udviklet af Pia Viuff Schytz og Lucia Guidali, Designskolen Kolding. I Kapitel 2 fortæller Pia Viuff Schytz om at inddrage børn i designprocesser.



## DENGANG

Dengang, længe før Glimmer var stor, stærk og glødende af hævnthørst, var han lille, blid og uden navn. Han var bare en lille guldfisk i en plasticpose på passagersædet.

Den lille guldfisk uden navn fik ondt i maven, men holdt sig stille, så vandet i posen ikke rystede til med hans små ekskrementer. Men han havde stadig kvalme, forsøgte han at smile det bedste, han havde lært.

Et dag, hvor det regnede, havde han lært? Dengang, hvor han ikke vidste, hvad ekskrementer var, og hvor han ikke vidste, at han ville have et navn. Han kunne i det hele taget



Ikke huske noget som helst fra en junglesø eller en dyretur. Andre guldfisk? Havde han en for eksempel hans mor smile så prægt? Han havde det være noget medfølelse huskede noget fra i går, var det jo noget, han havde hele tiden. Hvert nyt fald: Guldfisk Glimmer, smilede det havde lært.

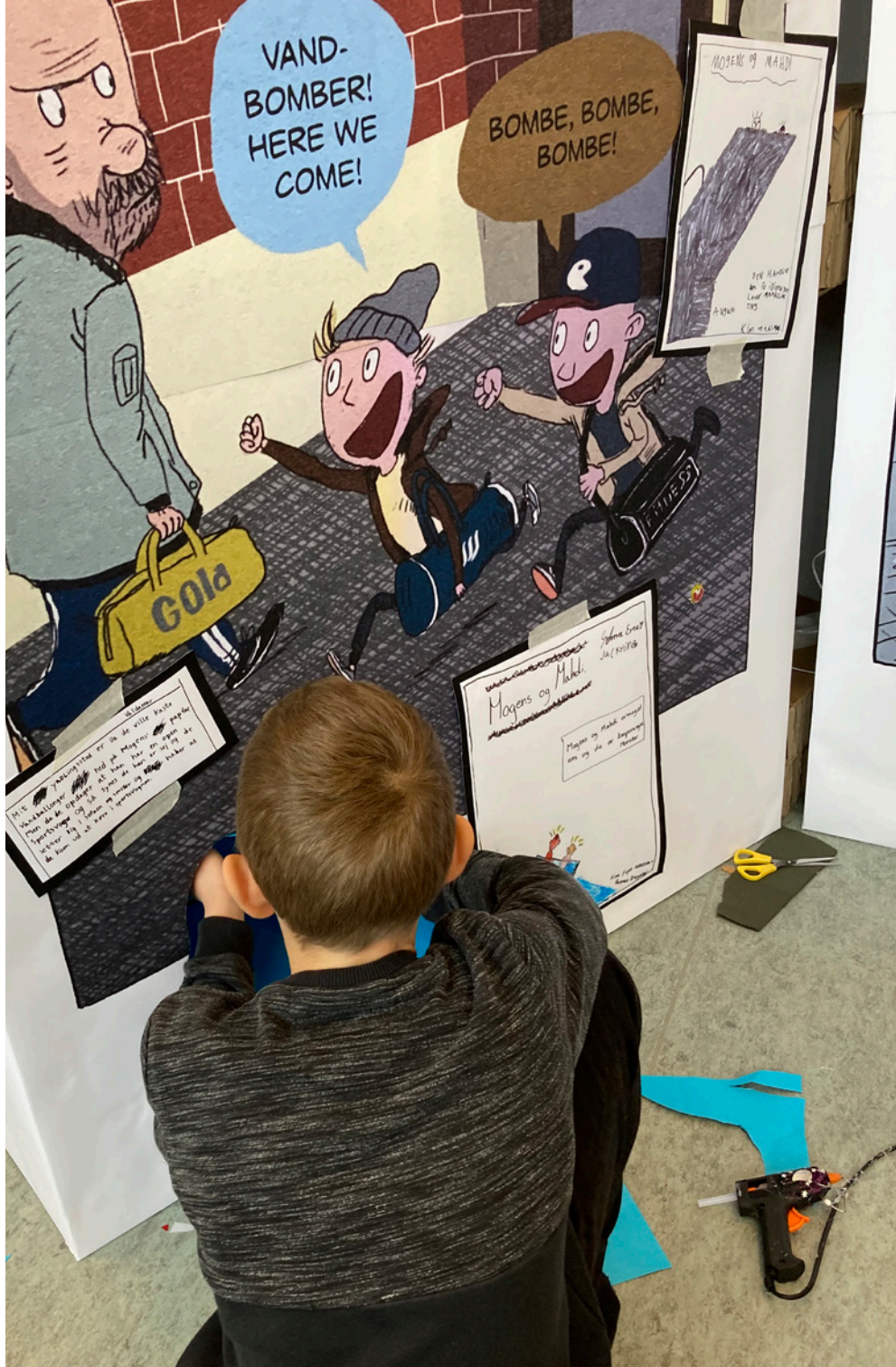
Endelig holdt bilen stille. Selve voldsomt en skar i øjnene posen fra garagen. Så var han oppe i bowlen. Så stod han på kommoden. Og så var pigens ansigt lige side af glasøet.

Hun smilede.  
Han smilede.  
Han svømmede en runde i b  
Hun smilede.  
Han smilede.  
Han svømmede en runde i b



Ikke huske noget som helst fra sit liv. Kom han fra en junglesø eller handel? Var der andre guldfisk? familie? Var det for et smil så pænt det være nok huskede ne var det jo hele tiden I hvert Glimme havde End volds pose Så v Så st Og så var side af glas







**Den røde tråd**

# Den røde tråd

af Kenn Munk og Annabelle Nielsen, En hemmelig klub

Højt oppe i loftet hænger en kæmpe krone, hvorfra et væld af røde tråde forgrener sig til bogreolerne. Børn ledes af trådene hen til sedler, gemt inde i bøgerne. Sedlerne sender dem ud på en mission: De skal finde en forsvundet, sort amuletagtig figur ved navn "Den Hemmelige Kardinal". I jagten på Kardinalen skal man løse opgaver, og man belønnes med points. Opnår man 10 points, får man kultstatus og udnævnes til "bogambassadør".

En pige på 11 fortæller begejstret, hvordan det virker: *"Se, når jeg nu åbner denne bog ligger der en opgave som hedder "Lad os skrive en historie sammen". Her skal jeg så finde den sidste side af historien og skrive videre på den. Der kan også ligge en helt anden opgave, fx at jeg skal skrive en kort anmeldelse af en bog jeg godt kan li'. Når jeg har gjort det, bliver jeg belønnet af bibliotekaren som giver mig et stempel. Og så skal jeg finde en ny opgave! Det er megasjovt!"*

En PLC-medarbejder skriver: *"De elsker at være på jagt efter Kardinalen og nogle børn render på biblioteket mange gange i løbet af en dag. Bogen [som kardinalen findes i] er helt slidt".*

Samme PLC-medarbejder skriver senere i sin logbog: *"I dag blev den første elev kåret her til morgensamlingen, Jessica fra 5. klasse, som har samlet 10 point. Hun fik overrakt et emblem, fik status som bogambassadør og man kan nu "altid spørge hende til råds" hvis man mangler en god bog. Hun fik også en gave som hun blev meget glad for".*

"Den Røde Tråd" er skabt af illustratør Annabelle Nielsen og grafisk designer Kenn Munk. Værket omdanner biblioteket til en legeplads, som udfordrer børnenes nysgerrighed samtidig med, at det engagerer børnene i en fælles historiefortælling.











**Gak Gak Go!**

# Gak Gak Go!

Af Esben Fjord Ørskov og Anton Bugge Nørgaard Olsen,  
studerende, Designskolen Kolding

En skoleklasse på Skanderup-Hjarup Forbundsskole har netop afprøvet brætspillet "Gak Gak Go!". På spørgsmålet, om de vil prøve det en anden gang, svarer en dreng på 12 år: *"Ja, jeg synes det var sygt sjovt og jeg vil 100% spille det igen"*. En anden pige svarer: *"Jeps, jeg ville ønske det var mit. Det var fantastisk Gak Gak Gooooo!!!"*, efterfulgt af smileys.

Med "Gak Gak Go!" får en gruppe børn udleveret en spilleplade, brikker, rollekort og arbejdsark. Og så går det ellers over stok og sten. Nu skal børnene slippe deres vilde idéer løs og lave deres egne karakterer og historier. Alt kan ske, og intet er for underligt! Men de skal også sætte deres historier sammen med deres venner, så der opstår fælles fortællinger.

Spillekort med instruktioner hjælper børnene til at sætte historien i gang eller motiverer dem til at opfinde "noget uventet", der indgår i fortællingen. På

et spillekort med overskriften "Historiens Slutning" står der fx: "Historien skal slutte og det er dig der må bestemme den del. Du må gerne få hjælp af dine venner". Hjælpe spørgsmål: "Er det en lykkelig eller ulykkelig slutning? Hvad tænker du kunne være en god slutning der passer til resten af fortællingen?"

En bibliotekar fra Kolding Bibliotek skriver i logbogen: *"Spillet fungerer så godt!! Børnene elsker konceptet og spillet er enkelt at gå til. Det kræver en facilitator at igangsætte og styre så enkelte børn ikke tager teten. Det er oplagt især i undervisningssammenhænge, men også til familier"*.

Prototypen "Gak Gak Go!" er udviklet af Esben Fjord Ørskov og Anton Bugge Nørgaard Olsen, som begge er studerende ved Designskolen Kolding.



Kuglepennerna är 21cm, med 0,5mm skrivbredd.  
Transparent kropp med färgade detaljer, clip och  
gummigrep. 100 meters skrivlängd. Alla kemiska  
substanser i produkten är förvalda för registrering  
i enlighet med RoHS och EN-71.

Kuglepenn OFFICE, med 0,7mm skrivbredd.  
Transparent kropp med färgade detaljer. Clip och  
gummigrep. 100 meters skrivlängd. Alla kemiska  
substanser i produkten är förvalda för registrering  
i enlighet med RoHS och EN-71.

Kuglepenn OFFICE, med 0,7mm skrivbredd.  
Transparent kropp, med färgade detaljer. Clip och  
gummigrep. 100 meters skrivlängd. Alla kemiska  
substanser i denna produkt är underlag för registrering i  
samband med RoHS och EN-71.

Balpen OFFICE, with 0,7 mm line width. Transparent  
body with colored details, clip and rubber grip.  
100 meter write length. All chemical substances in this  
product are subject to registration in accordance with  
RoHS and EN-71.

Art Nr 444001



Scania Office is a registered trademark of  
of b n i Scandinavia AB / Sweden.









**Læseskabet**

# Læseskabet

Af Rikke Tine Graff Brink og elever fra Munkevængets Skole

Når man sidder inde i "Læseskabet" og trækker gardinet for, er der ingen, der kan se én. Inde i mørket kan man tænde for forskellige lys- og lydkluder og selv skabe en stemning i form af hulens indre farve og baggrundslud. "Læseskabet" er ikke stort. Tværtimod! Det er designet til kun at kunne rumme to børn ad gangen. Medmindre man laver en lille læsefest omkring skabet. Så kan man sagtens være flere!

Prototypen er udviklet af lærer og PLC-vejleder Rikke Tine Graff Brink (se Kapitel 2), som sammen med sine elever på Munkevængets Skole har skabt "Læseskabet". I processen brugte de skolens FabLab. Et sted udstyret med IT-værktøjer såsom 3D-printere og programmeringsredskaber, som eleverne kunne bruge til at fremstille de avancerede lyde og lyseffekter, som skaber den særlige atmosfære i "Læseskabet".

Mange børn har ringet ind til Børnemobilen og fortalt om deres oplevelser i "Læseskabet". En pige på 11 år ringer fra Munkevængets skole og indtaler en besked: *"Hej! Jeg synes at Læseskabet er rigtig hyggeligt og man kan lave mange ting i det. Det er sjovt at være derinde og at der er lys og musik"*. En anden pige fortæller: *"Hej! Det er bare SÅ deeeejligt! Det er hyggeligt at man kan sidde i et lille rum med LED-lys og en makker. Det er også dejligt at vi har lavet det. Jeg er rigtig spændt på at komme derind igen på fredag"*.

"Læseskabets" tiltrækningskraft noteres også af en PLC-medarbejder fra Dalby Skole: *"Der er altid optaget i Læseskabet. Af børn med bøger. Vi har andre rum i rummet" som børnene søger. Dog uden forhæng. Og forhænget giver nok det sidste lille nøk til privatsfære og fordybelse"*.













# Bag om projekterne

# Bag om projekterne

Spørger du et barn i 3. klasse, om det oplever læselyst, vil det måske se undrende på dig og stille modspørgsmålet: Hvad betyder det? For læselyst er et begreb fra voksenverdenen og ikke et ord, der indgår som en naturlig del af børn og unges hverdagsprog. Hvordan undersøger man så børns perspektiv på læselyst og iværksætter børnedrevne tiltag for at fremme den? Det kan være en stor udfordring.

Netop den udfordring har projekt Læselyst og Læserum valgt at tage op ud fra tanken om, at det kan føre til nytænkning af børnebibliotekets og PLC's læserum. Designskolen Kolding foretog i projektets start en børneinddragende forundersøgelse af hvad, der giver børn lyst til at læse, og opstillede på den baggrund nogle designprincipper til inspiration. Skaberne af prototyperne har forholdt sig frit og fantasifuldt til disse principper og har på deres egen særlige måde

inddraget børn eller indtaget et børneperspektiv i deres kreative eksperimenter.

I dette kapitel går vi bagom nogle af prototyperne og spørger to designere, en kunstner og en PLC-medarbejder om betydningen af at inddrage børn i processen. Hvordan har de båret sig ad? Og hvilke overraskelser har det har givet dem? De medvirkende er valgt ud fra et ønske om at høre forskellige faglige stemmer give deres bud på børnedrevne læselystinitiativer.



...sit liv. Vår det  
...idél? Vår det  
...familie? Vår det  
...de lær ham at  
...ikke, altså måtte  
...la han heller ikke  
...re i formiddags,  
...med igen og igen

...der det i  
...skede  
...være  
...så  
...hvert fald: Guldflisen, der endnu ikke hed  
...Glimmer, smiede det bedste, han måske ikke  
...ede tiden. Hvert nybødte øjeblik  
...harde lært.  
...Glimmer, smiede det bedste, han måske ikke  
...Endelig holdt bilen stille. Så gyngede det  
...voldsomt, og solen skar i øjnene, da plastic-

...den anden  
...Så stod han på kom  
...posen blev båret fra  
...voldsomt, og solen skar i øjnene, da plastic-  
...til huset.

Han svømmede en runde i bowlen.  
Han smilede.  
Han smilede.  
Han smilede.  
Han svømmede en runde i bowlen.  
Han smilede.  
Han smilede.  
Han smilede.  
Han svømmede en runde i bowlen.  
Han smilede.  
Han smilede.  
Han smilede.





Marion

inglise

nel

## Interview med Pia Viuff Schytz, Senior Designer, Lab for Play Design, Designskolen Kolding

*På Designskolen Kolding arbejder I ud fra præmissen om, at børn skal spille en aktiv rolle i designprocesser. Set i lyset af dine erfaringer i dette projekt, hvilke udfordringer bør man være opmærksom på, hvis man vælger sådan en tilgang?*

Når vi skal udvikle design, der er meningsskabende og motiverende for børn, er det meget vigtigt, at vi starter med den indsigt, at selv om vi voksne engang har været børn, så var det en anden tid, som vi ikke skal designe til i dag. Vi ved ikke, hvordan et børneliv er i dag, og mange designløsninger til børn baserer sig på, hvordan de passer ind i skolens rammer, og hvad børn skal leve op til. Hvad hvis vi tilbød børnene at gå på opdagelse og udforske læsning inden for en eksperimenterende legende ramme, hvor formålet er centralt, frem for målet? Så tror jeg, vi vil få nogle rigere beskrivelser af, hvad læselyst er for børn, end at det er "20 minutter om dagen".

På Designskolen Kolding involverer vi vores brugere i processen, fordi de er eksperter i deres levede liv. Vi sidestiller dem med andre eksperter. Vi bruger leg som en indgang til børns verden, udforsker deres kontekst sammen med dem og inviterer dem til at samskabe scenarier for fremtiden, der giver mening for dem. Det informerer os om, hvilke indsigter vi skal bygge vores design på. Jeg anbefaler, at alle, der vil involvere børn i designprocesser, ikke falder for fri-stelsen og spørger, hvad de vil have, og så blot giver dem det. Den beslutning ligger hos professionelle kræfter. Find modet frem, ligesom de seje skoler der har været en del af Læselyst og Læserum, og inviter eksterne ind der kan udfordre det vante. Fordi vi bliver alle (med tiden) blinde på vores egen hverdag".

## Interview med Rune Fjord, Rune Fjord Studio

*Sammen med Hans Christian Asmussen står du bag "Mere sammen – hver for sig" (se side 13), som har været publikumsmagnet på Kolding Bibliotek. Er det jeres eget indre legebarn, I har brugt som inspirationskilde, eller har I også inddraget andre børn i løbet af processen?*

Vi har faktisk ikke fysisk inddraget børn i det her projekt. Vi fandt ganske rigtigt vores eget indre legebarn og forestillede os, hvad vi selv elsker ved det at læse en god bog. Personligt kan jeg godt lide at ligge ned, når jeg læser. Så opstod ideen med sengene, som vi pakkede ind i flere lag stof. Som et pilotprojekt har projekt Læselyst og Læserum givet os stor frihed til at prøve noget nyt af. Den kreative proces handler jo om, at man giver slip og går til værket på en legende og intuitiv måde.

*I har lavet flere projekter til andre biblioteker, hvor børn har været inddraget. Hvad skal man som kunstner være opmærksom på, når børn inddrages i at skabe nye rum og oplevelser?*

Vores arbejde befinder sig i krydsfeltet mellem kunst, design og arkitektur, og ofte vil jeg gerne udstikke nogle rammer. Men de skal være så åbne, at børn kan få indflydelse og noget at sige. Og så prøver jeg at opleve tingene fra børnenes perspektiv. Nogle gange spørger jeg mig selv: "Hvordan ser det her ud, hvis man kun er 120 cm høj?". Så sætter jeg mig på hug, kravler rundt og lever mig ind i det. Vi arbejder også med fantasien som scenografisk medspiller. "Mere sammen – hver for sig" bruger blide greb til at aktivere fantasien. De beviklede senge og det farvede lys giver frihed til at drømme – det er vores centrale mål med værket. Frihed til at drømme – sammen eller hver for sig.

## Interview med lærer og PLC-vejleder Rikke Tine Graff Brink

*Du har deltaget i projekt Læselyst og Læserum, men du har også skabt en prototype, nemlig "Læseskabet" som du har bygget sammen med en gruppe elever i jeres skoles FabLab (se side 67). Hvordan knytter aktiviteterne i FabLab'et sig til begrebet "læselyst"? Og hvilke råd kan du give andre PLC'er, der vil gøre det samme, som du har gjort?*

Jeg tænker, at vi i arbejdet med læselyst er nødt til at tænke udover traditionel læsning i både fag og fritid. Der er ingen tvivl om, at alle de aktiviteter, vi laver med børn omkring læsning, gør en forskel. Vi skal gøre en masse, men måske skal vi også tænke andre kompetencer end de helt traditionelle ind i læsningen.

Den nyeste undersøgelse om børns læsning taler om at udvide sproget omkring læsning. Jeg tror, at sproget også skal udvides med nye kompetencer udover de klassiske, der knytter sig til læsning. Altså at læs-

ning også handler om motivation, nysgerrighed, en undren, en begejstring og fordybelse. Ved at arbejde med aktiviteter, der knytter sig til disse kompetencer, tror jeg, vi graver et spadestik dybere i forhold til arbejdet med læsning.







## Interview med Nina Sofia Gjødsbøl Ruder, designstuderende, Designskolen Kolding

*Du er designeren bag "HUG ME", som scorer højt blandt mange børn. Ja, nogle børn har faktisk fortalt, at de savner "HUG ME" på deres bibliotek, efter prototypen flyttede til en ny skole. Har du en særlig strategi, du benytter dig af, når du designer med børn?*

For mig er det vigtigste, at børnene er klar over, hvor vigtigt deres bidrag er. Derfor stræber jeg efter at vise børnene, hvordan deres input er blevet brugt konkret i designet.

I projekt Læselyst og Læserum havde vi gentagne workshops med de samme børn, og det var derfor muligt for os altid at medbringe det, der var produceret til forudgående workshop. Til slut viste vi dem, hvordan alt det, vi havde lært af dem undervejs i forløbet og alle deres modeller og tegninger, havde resulteret i slutkonceptet. Det handler vel grundlæg-

gende om at vise respekt for det, de bidrager med, og at de skal føle sig ligeværdige og vigtige i processen.

*Kan du nævne to-tre ting, som du er blevet overrasket over i løbet af din proces?*

Jeg blev overrasket over deres fællesskab, og at de ikke havde nogle problemer med at ligge tæt og oveni hinanden på tværs af køn og vennegrupper. Og så blev jeg overrasket over, at de ting faktisk overraskede mig. For egentlig virker det som en naturlig ting, at børnenes intimsfære er langt fra "vores". Men jeg blev overrasket over, at jeg havde glemt det, og skulle mindes om, hvordan det var at være et barn på 11. Man synes jo, at man selv har været der, og at det kan man godt huske.

MIT YNDLINGSSTED I BOKEN ER... Fordi...

Mit yndlings sted er når de  
spiller et spil om WW2



# 3 Evaluering

i børnehøjde og tæt på praksis

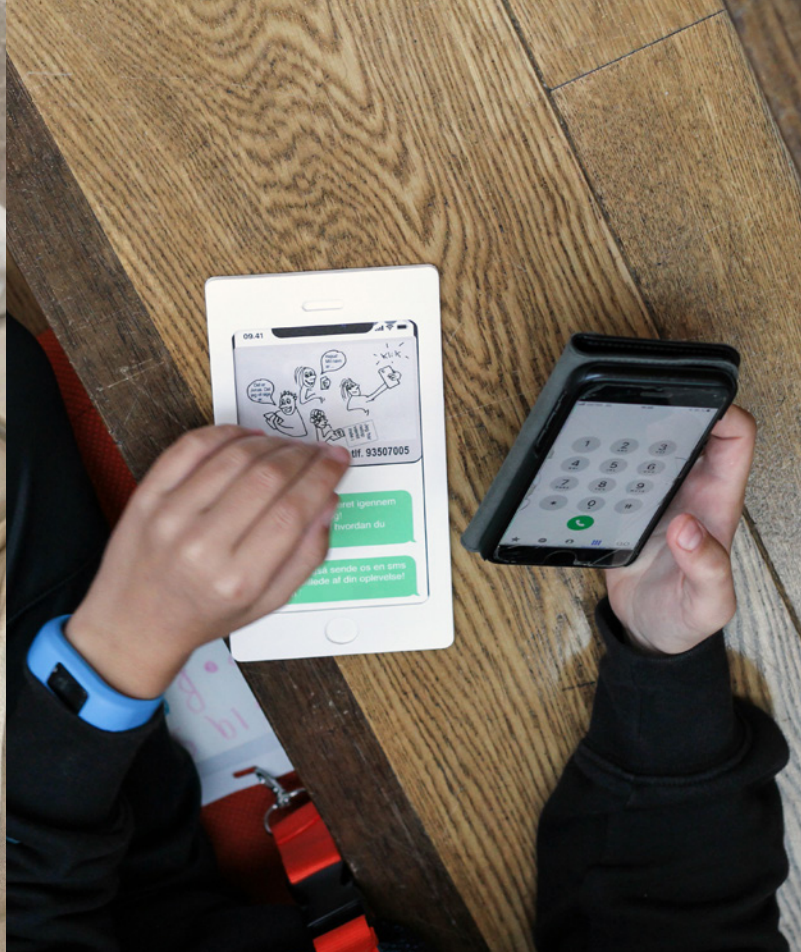
# At evaluere i børnehøjde

Evalueringen af projektet tager udgangspunkt i en 'participatorisk model'. Det betyder, at projektdeltagere og målgrupperne har været inddraget fra start i både udformningen og udførelsen af evalueringen. Som du kan læse om i Kapitel 2, blev børn aktivt inddraget i både forundersøgelsen og designfasen. Sideløbende har PLC-medarbejdere, bibliotekarer og læsekonsulenter været med til at udvikle praksisnære kriterier for at evaluere børns læselyst. Dette er omset i en to-sporet evaluering i børnehøjde og tæt på praksis, som beskrives i dette kapitel.

At evaluere i børnehøjde vil sige, at man anser børn for at være kompetente respondenter og udvikler værktøjer, som inviterer dem til selv at evaluere på forskellig vis, afhængig af alder, modenhed eller andre forudsætninger. I dette projekt er der udviklet fire evalueringsværktøjer, som børn flittigt har brugt. Det efterlader et omfangsrigt materiale, der giver indblik i, hvordan de har oplevet de ti prototyper.

Flaskeposten er det første værktøj. Det består af en vandflaske, hvorpå der er hæftet en pixibog med simple spørgsmål, der kan besvares gennem skrift, tegn eller afkrydsningsfelter. Med Børnemobilen kan børn ringe til en telefonsvarer, hvor de hilses velkommen af en pige ved navn Ida, som opfordrer til at indtale beskeder, sende billeder eller skrive sms'er. Det Visuelle Spørgeskema består af et ark med visuelle elementer, som barnet kan svare igennem. Med det sidste værktøj, Postkortet, kan børn svare ved at tegne eller skabe tegneserier.

De svarmuligheder, som disse værktøjer tilbyder, er udformet efter bestemte evalueringskriterier for at kunne vurdere, om børnenes oplevelser er forbundet med læselyst.



**Hvad syntes du om spillet Gak Gak Go ?**

Sæt et kryds → eller tegn din egen emoji

Sæt ring om et eller flere stikord ... eller tilføj dine egne!

**Fik I skabt en god historie sammen ?** Sæt et X

Det ved jeg ikke!

**vildt godt!!**

Ja den blev god!  Nej - den blev ikke så god

**Vil du prøve spillet igen en anden gang?**

Skil hvad du selv mener!

**ja ja ja**

PS: Hvis du vil kan du skrive videre på næste side...

**Hvad hedder du?**

Navn: \_\_\_\_\_

Alder: \_\_\_\_\_

føsedldag veder dag

**Tegn din dagdrøm!**

# Evaluering tæt på praksis

Læselyst-begrebet er blevet kritiseret for at være for bredt og uhåndgribeligt (Hansen et al. 2021). Vil man evaluere, om et tiltag fremmer børns læselyst, er det derfor vigtigt at gøre sig klart, hvad man taler om.

I projektet er der derfor afholdt en række workshops med de involverede skoler og biblioteker. Her blev PLC-medarbejdere, bibliotekarer og læsekonsulenter bedt om at give bud på, hvad læselyst er, og hvilke synlige tegn på børns læselyst, de oplever i deres arbejde. De mange forslag, der kom ud af den proces, kunne overordnet inddeles i tre kategorier for læselystfremmende tiltag og konkrete evalueringskriterier for hver af disse:

- **Læsemiljøer** er steder, der fremmer den indre læseoplevelse og fordybelse. Tegn: at børn oplever ro, koncentration og det at glemme tid og sted.
- **Læsefællesskaber** omhandler læsningens sociale aspekter og samskabelse. Tegn: at børn

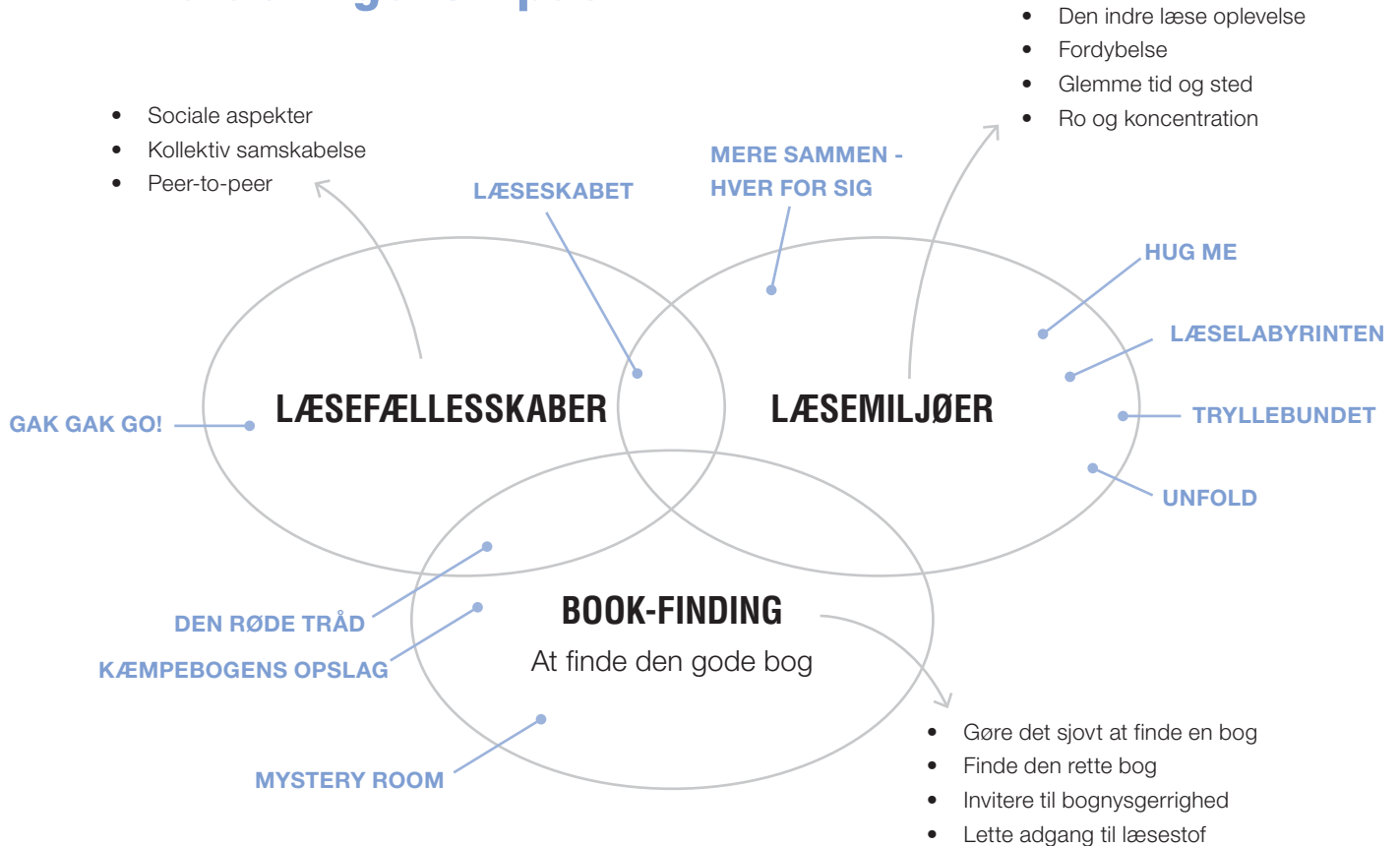
dele læseoplevelser med hinanden eller samskaber historier.

- **Book-finding** handler om at finde den rette bog, at lette adgangen til læsestof eller at skabe helt nye adgange til bøger. Tegn: at børn udtrykker nysgerrighed efter at finde en bog, eller at det er sjovt og spændende at finde en bog.

Evalueringsskemaet på næste side er opbygget af disse kategorier, der er vist som tre overlappende felter. Med skemaet kan prototyperne placeres i et læselystlandskab og udstikke retninger for relevante evalueringsspørgsmål. "Gak Gak Go!" befinder sig fx i kategorien Læsefællesskab, og spørgsmålene omhandler derfor brugen af spillet i forhold til fx samskabelse af historier. "Mere sammen - hver for sig" placerer sig i Læsemiljø, tæt på Læsefællesskab, og kræver andre svarmuligheder. Hver prototype har sin egen evalueringsskema-kode.



# Evalueringsskema



# Dataindsamlingen

Dataindsamlingen foregik i efteråret 2022. I den periode blev de ti prototyper installeret på otte lokaliteter over to testperioder. Ved at lade værkerne rotere fik hvert PLC/bibliotek mulighed for at afprøve minimum to værker over fire måneder.

Dataindsamlingen med børnene er baseret på brug af de fire selv-afrapporteringsværktøjer (Flaskeposten,

Børnemobilen, Det Visuelle Spørgeskema og Postkortet) og fandt sted i den første testperiode. Dataindsamlingen med PLC-medarbejdere og bibliotekarer fandt sted i begge testperioder (se næste side).

Skemaet herunder illustrerer hvilke PLC'er/biblioteker, der fik glæde af hvilket værk i hvilken periode.

EFTERÅR 2022	SEPTEMBER / OKTOBER	NOVEMBER / DECEMBER
	1. TESTPERIODE	2. TESTPERIODE
Kolding Bibliotek	Mere sammen - hver for sig	Mere sammen - hver for sig
	Tryllebundet	Gak Gak Go!
Munkevængets Skole	Læseskabet	Læselabyrinten
Dalby Skole	Kæmpebogens Opslag	Læseskabet
		UNFOLD
Bramdrup Skole	Mystery Room	Den Røde Tråd
Fynslund Skole	Den Røde Tråd	Tryllebundet
Sjølund-Hejls Skole	HUG ME	Kæmpebogens Opslag
Christiansfeld Skole og Bibliotek	Læselabyrinten	Mystery Room
Lunderskov Bibliotek og Skanderup-Hjarup Forbundsskole	Gak Gak Go!	HUG ME
	UNFOLD	



# Resultat af evaluering i børnehøjde

I testperioden blev der i alt indsamlet 154 flaskeposter, 163 opkald på mobiltelefonen, 133 spørgeskemaer og 18 postkort fra børn i alderen 9-14 år. Mængden af indsamlet materiale pr. værk varierer meget, da nogle af PLC-medarbejderne kunne lade en hel skoleklasse prøve en prototype, mens det på folkebibliotekerne primært er tilfældige besøgende, der gav sig tid til at prøve.

Den indsamlede data har både en kvalitativ og kvantitativ karakter. Børnenes lydbeskeder og sms'er på Børnemobilen er stærkt præget af deres oplevelsesindtryk i nuet, og dem har vi givet nogle eksempler

på i Kapitel 1. De indeholder talrige underfundige betragtninger, som giver et nuanceret indblik i børns læseoplevelser. Besvarelserne på Flaskeposterne, De Visuelle Spørgeskemaer og Postkort har en anden karakter og er opsamlet i tabellen på modsatte side.

Tabellen angiver hvad, der er indsamlet med hvilke evalueringsværktøjer. Herudover giver tabellen indblik i, hvad børn har svaret igennem Flaskeposter, Visuelle Spørgeskemaer og Postkort. Børnenes evaluering af, hvorvidt de gerne vil interagere med prototypen igen, er også medtaget i denne tabel.

LÆSEFÆLLES- SKABER	INDSAMLET I ALT	INDBLIK
Gak Gak Go!	<b>52 Visuelle spørgeskemaer</b> 32 opkald til Børnemobilen	<b>Visuelle Spørgeskemaer:</b> 47 ud af 52 børn får skabt en god historie med deres venner og vil gerne eller måske gerne prøve spillet igen. 5 ud af 52 fik ikke eller måske ikke skabt en god historie og vil ikke eller måske ikke prøve igen.
Læseskabet	<b>35 Visuelle Spørgeskemaer</b> 35 opkald til Børnemobilen	<b>Visuelle Spørgeskemaer:</b> 22 ud af 35 børn finder et tydeligt læsefælleskab i læseskabet og/eller finder ro til at læse og vil gerne prøve igen. 11 ud af 35 hygger sig og vil gerne eller måske gerne prøve igen, men knytter det ikke til læsning. 2 vil ikke prøve igen.

LÆSEMILJØER	INDSAMLET I ALT	INDBLIK
Mere sammen – hver for sig	<b>16 Flaskeposter</b> 5 opkald til Børnemobilen	<b>Flaskeposter:</b> 12 ud af 16 børn finder ro til at læse og vil meget gerne eller måske gerne prøve værket igen. 3 ud af 16 leger eller snakker med venner og vil gerne prøve igen mens 1 barn synes det larmer.
HUG ME	<b>53 Flaskeposter</b> 4 opkald til Børnemobilen	<b>Flaskeposter:</b> 41 ud af 53 børn finder ro til at læse og vil meget gerne eller måske gerne prøve værket igen. 12 ud af 53 slapper af og snakker med venner og vil gerne eller måske gerne prøve værket igen.
Læselabyrinten	<b>24 Flaskeposter</b> 10 opkald til Børnemobilen	<b>Flaskeposter:</b> 16 ud af 23 børn finder ro til at læse og vil meget gerne eller måske gerne prøve værket igen. 5 børn snakkede med venner og vil måske prøve værket igen. 2 vil ikke prøve det igen.
Tryllebundet	<b>18 Postkort</b> kombineret med tegneopgave	<b>Postkort:</b> 14 ud af 18 børn skaber deres egne fortællinger ud fra de magiske objekter og indsætter dem i egne tegnede universer eller kombinerer tegning og skrift så der opstår tydelige narrative forløb. 4 ud af 18 tegner blot objekterne.
UNFOLD	<b>46 Visuelle Spørgeskemaer</b> 25 opkald til Børnemobilen	<b>Visuelle Spørgeskemaer:</b> 27 ud af 46 børn finder den digitale læseoplevelse sjovere end en almindelig bog og vil gerne eller måske gerne prøve den igen. 19 ud af 46 er ikke entydigt positive omkring læseoplevelsen og vil ikke eller måske ikke prøve igen.

BOOK-FINDING	INDSAMLET I ALT	INDBLIK
Kæmpebogens Opslag	<b>38 Flaskeposter</b> 44 opkald til Børnemobilen	<b>Flaskeposter:</b> 28 ud af 38 børn har fundet en god bog eller har måske fundet en god bog og vil gerne prøve Kæmpebogen igen. 10 ud af 38 har ikke eller måske ikke fundet en god bog og vil ikke eller måske ikke prøve igen.
Den Røde Tråd	<b>13 Flaskeposter</b> 8 opkald til Børnemobilen	<b>Flaskeposter:</b> 12 ud af 13 børn har fundet en god bog og vil gerne eller måske gerne prøve Den Røde Tråd igen. 1 har måske fundet en god bog men vil ikke prøve igen.
Mystery Room	<b>8 Flaskeposter</b> 0 opkald til Børnemobilen	<b>Flaskeposter:</b> 5 ud af 8 børn har fundet eller måske fundet en god bog og vil gerne eller måske gerne prøve igen. 3 ud af 8 har ikke fundet en god bog og vil ikke eller måske ikke prøve igen.

# Resultat af evaluering tæt på praksis

PLC-medarbejder og bibliotekarer kunne anvende lydoptagelser (memo'er på mobiltelefon), logbøger og spørgeskemaer i deres evalueringer. Idéen var her at udvikle fleksible værktøjer, som gav dem mulighed for at svare på forskellig vis midt i en travl hverdag på et børnebibliotek og et PLC.

Mens lydoptagelser og logbøger gjorde det muligt at observere og nedfælde iagttagelser af børns interaktion med de ti prototyper fra dag til dag, var målet med spørgeskemaet i højere grad at få PLC-medarbejdere og bibliotekarer til at give en samlet vurdering af, om de ser en sammenhæng mellem prototyperne og børns læselyst, eller om prototyperne har givet et nytænkende syn på læselyst.

Ud fra det indsamlede materiale kan vi konkludere, at alle prototyper indeholder elementer, der kan inspirere til læselyst, men på særdeles forskellig vis. De faglige vurderinger fra de pædagogiske læringscentre

og folkebiblioteket siger altså specifikt noget om, hvad den enkelte prototype "gør". Herudover finder man også i datamaterialet overvejelser om hvilke prototyper, der passer til hvilken type af bibliotek, om der kræves facilitering fra bibliotekarens og PLC-medarbejderens side og de næste skridt, hvis en prototype skal videreudvikles og implementeres.

Den to-sporedede evaluering, som er beskrevet i dette kapitel, har medvirket til at synliggøre, at børneinddragende, kunstneriske eksperimenter har potentiale til at stimulere børns læseoplevelser. Men evalueringen peger også på en række opmærksomhedspunkter og tilbyder råd til dem, der kunne få lyst til at gå videre i den samme retning, som projekt Læselyst og Læserum har udstukket. Disse råd er sammen med de øvrige konklusioner omskrevet til et sæt anbefalinger i næste kapitel.

## SPØRGESKEMA

Navn \_\_\_\_\_

1) Ser du en sammenhæng mellem installationen/værket og børns læselyst?

1) Ser du en sammenhæng mellem installationen/kunstværket og børns læselyst?

hvis ja, hvordan? hvis nej, hvorfor ikke?

Ja!

Jeg har set utallige eksempler på at børn inviterer hinanden til at læse sammen ~~og~~ <sup>og</sup> ligge sammen i "Hug me". De deler bøger med hinanden og taler om bøger, eller de ligger sammen og læser hver for sig, men alligevel sammen. "Hug me" inviterer <sup>børn</sup> til at være ~~til~~ sammen om læsning - og netop

2) Ser du særlige ting der har stimuleret børnenes læselyst?

JA!

F.eks. det at en hel klasse kan sidde og læse/de (Fra starten af af "Hug me". Der er om bøger. Ikke. Og det har jeg

Det at f. eks. 6. klasse inden a

Kære PLC'er/bibliotekar

Mange tak fordi du vil hjælpe os med at indføre oplevelser af den installation eller det kunstværk i jeres bibliotek.

I denne pose finder du 3 ting:

- 1) En Notesbog + skrivegrej
- 2) En Agent Cooper
- 3) Et Spørgeskema

Nærmere forklaring finder du på bagsiden





4

**Anbefalinger**

# Anbefalinger

## 1 LÆSELYSTEN KAN VÆKKES PÅ MANGE MÅDER

Læselyst kan udspringe af læsning, men også når børn selv fortæller historier, skriver videre på andre børns historier eller deler anmeldelser af historier med hinanden som i "Den Røde Tråd" og "Gak Gak Go!". Overvej derfor, om et tiltag skal tilbyde et stillads af fortælle muligheder.

## 2 GIV LÆSELYSTEN RO

Det viser sig igen og igen og bekræftes af PLC-medarbejdere og bibliotekarer, at gode og rare omgivelser giver børn ro til at fordybe sig i læsning og at være sammen om læsningen. Det ses både i "HUG ME", "Læselabyrinten" og "Mere sammen – hver for sig".

## 3 GIV PLADS TIL EKSPERIMENTET

Friheden til at eksperimentere kan være et middel til at opdage nye veje til børns læselyst. Glem derfor for et øjeblik frygten for at fejle og udforsk, hvordan et tiltag kan trække på fortællingers magi. At eksperimentere kan også omfatte elementer af lyd, lys og bevægelse, som man ser det i både "Tryllebundet", "UNFOLD" og "Læseskabet".

## 4 GØR LÆSELYSTEN HÅNDGRIBELIG

Start i den tidlige udviklingsfase med at konkretisere og prioritere, hvilke læselyst kategorier et givent tiltag skal vurderes ud fra. Brug fx Læsemiljø, Læsefællesskab eller Book-finding eller udvid Evalueringskompasset med nye kategorier.

## 5 OVERVEJ EN SJOV LÆRINGSAKTIVITET

Nogle prototyper viser, at gode læseoplevelser kan forbindes med andre aktiviteter i en læringscirkel. "Læseskabet" bringer fx læsning i samspil med teknologiske eksperimenter i et FabLab, mens hullerne i "Kæmpebogens Opslag" er fyldt med børns tegninger og andre sanselige fortolkninger af børnelitteratur, skabt i en dansktime.

## 6 VÆRDIEN AF SAMSKABELSE

Børnedrevne læselystinitiativer handler ikke om at give al magt til børn, men om at inddrage dem i en samskabelsesproces, hvor deres input og perspektiver sammen med fagfolks ekspertise og kundskaber skaber fælles værdi.

## 7 TÆNK TIDSPERSPEKTIV OG ROLLER IND FRA START

PLC-medarbejderen og bibliotekaren kan ved hjælp af et tiltag indtræde i en helt ny rolle som litteraturformidler. Det kan virke inspirerende på børn, at PLC-medarbejderen og bibliotekaren fx hjælper dem gennem en bogjagt eller optræder som game-master. Men tid til forberedelse, planlægning, opfølgning og facilitering skal tænkes ind fra starten.

## 8 DE SMÅ BUDGETTER TÆLLER OGSÅ!

Prototyper kan danne rammen om gode læseoplevelser, selvom de er lavet i træ eller pap. "Læselabyrinten" er fx bygget op af simple moduler, der let kan flyttes, skaleres op og ned og males over med nye inspirerende "hulemalerier". I "Mystery Room" er der brugt gamle døre og genbrugs-materialer, som giver en ekstra dimension.

## 9 HUMOR ER VIGTIG

Hvis læselysttiltag handler om at få børn til at læse mere for sjov i fritiden, så spiller humor og frivillighed en afgørende rolle. Den stemning fornemmer vi i alle prototyper!



**5**  
**Projektet  
set udefra**

# Projekt læselyst og læserum set udefra

*"Tænk, hvis alle børnene og ikke kun bognørderne tog det til sig, og det kom til at virke!"* Sådan lød det, da bibliotekarer og PLC-medarbejdere fra Vejle Kommune var på en rundtur til de involverede biblioteker og pædagogiske læringscentre for at se på projektets ti prototyper. Med afsæt i spørgsmålet om, hvad læselyst er, bad vi vores gæster vurdere, om prototyperne inspirerer til læselyst, og om de har relevans for andre biblioteker og PLC'er.

*"Læselyst omhandler ikke nødvendigvis det at læse. Det omhandler dét rum, som læsningen også kan føre til: fantasien, magien, nye erkendelser, eventyrlysten. Det er dette rum, vi skal have sat i scene, så lysten til at udforske det er en naturlig del af barnet, den unge og den voksne"*

En hel dag med prototyper og tid til at summe på bagsædet af en Renault Clio gav grobund for et

væld af betragtninger. Samstemmende lød det, at alle prototyperne inspirerer til læselyst på hver deres måde – enten ved at være et rum for fællesskab og fordybelse eller ved at sætte en scene for læsningen og bøgernes verden.

*"En skøn blæksprutte som indbyder til samvær, hygge sammen og alligevel for sig selv, ro og tryghed med de tunge arme omkring sig. Man kan ligge, sidde, læse, lytte eller bare slappe af. Det er for børn i alle aldre!"*

Mens enkelte prototyper i et snuptag kan integreres på andre biblioteker og PLC'er, lød betragtningerne på, at flere af prototyperne forudsætter en forenkling, en gentænkning eller en videreudvikling for, at børnene vil tage dem til sig, og for at de vil fungere i en virkelighed, hvor der ikke altid er voksne til stede, der kan sætte børnene i gang.

*“Der er en fare for at “den hemmelige klub” forbliver lidt for hemmelig, men idéen om samskabelse, at tage universer til sig og at opleve magien på biblioteket er skøn”*

Det må endelig ikke blive for abstrakt. Jo mere intuitivt og jo mere enkelt et læserum er, jo bedre! Prototyper som “Gak Gak Go!”, “HUG ME” og “Læseskabet” har trods deres forskelligheder en enkelhed og en intuition over sig, som gør, at man bare indtager værket og forstår rammen, mens prototyper som “Den Røde Tråd”, “Tryllebundet” og “Mystery Room” er mere komplekse i deres form og kræver tålmodighed, gode læsefærdigheder og måske også en hjælpende “hånd”.

*“Installationen er en kende abstrakt. Særligt, når den skal sættes i scene i forhold til et konkret formål. Forstår børnene, hvorfor de skal gå rundt og finde klokkerne?”*

Alle var dog enige om, at der er elementer i alle prototyperne, der kan inspirere andre biblioteker og PLC'er til at nytænke deres læserum og inspirere til læselyst. Det forudsætter at der i udviklingen af læserum tages højde for rammer og ressourcer. Kan prototypen op- eller nedskaleres? Skal der være en bibliotekar eller en PLC-medarbejder, der sætter prototypen i gang og løbende vedligeholder den? Derudover skal overvejelser om nyhedsværdi, sikkerhed og den mere kedelige, men nødvendige praktik som rengøring i langt højere grad tænkes ind i udviklingen af læserum.

Men når det er på plads, så er der en chance for, at det kommer til at virke. At børnene og ikke kun bognerderne tager det til sig – og også de voksne!

# Med tak til

- Hanne Holm Johansen, Fynslund Skole og Børnehus
- Rikke Tine Graff Brink, Munkevængets Skole
- Maibritt Høeg Ahrnkiel, Bramdrup Skole
- Bo Bøttiger Andersen, Dalby Skole
- Trine Alrø Bøtkjær, Dalby Skole
- Inger Marie Lund, Sjølund-Hejls Skole
- Per Holm, Christiansfeld Skole
- Lisbeth Fønnesbech Hattesen, Christiansfeld Skole
- Lise Lorentzen Post, Christiansfeld Skole
- Nanna Lykke Kromann, Koldingbibliotekerne
- Marion Tirsgaard, Koldingbibliotekerne
- Pia Henriette Friis Koldingbibliotekerne
- Thomas Gjerulff Tollund, Koldingbibliotekerne
- Jane Lyngsøe Bundgaard, Koldingbibliotekerne
- Thomas Markussen, Syddansk Universitet
- Eva Knutz, Syddansk Universitet
- Pia Schytz, Designskolen Kolding
- Karen Feder, Designskolen Kolding
- Maria Lyndgaard Petersen, Designskolen Kolding
- Stine Kirk Jensen, Munkevængets Skole
- Annette Hartøft, Lyshøjskolen
- Camilla Johansen, Pædagogisk Center Kolding
- Christina Grundholm Tornbjerg, PLC/Uddannelse & Læring
- Gitte Jensen, Smidstrup-Skærup Skole
- Sanne Caft, Københavns Biblioteker
- Ulrik Eskekilde Nissen, Vejle Bibliotekerne
- Laura Nyhus Kirk, Vejle Bibliotekerne
- Marlene Lønholdt, Vejle Bibliotekerne
- Folkeskolen.dk
- Skanderup-Hjarup Skole
- Signe Thomsen, Slots- og Kulturstyrelsen
- Asger Stenhøj Schmidt, Virksomhedsporten
- Claus Slothuus Lund, Munkevængets skole
- Peter Heller Lützen, Nationalt Videncenter for Læsning

... og tak til alle kunstnere og designere!



# Forslag til videre læsning

Folkebibliotekernes håndslag på at styrke børns læselyst kan findes på [bibchef.dk](http://bibchef.dk)

Hansen, S. R., Hansen, T. I. & Pettersson, M. (2021): *Børn og unges læsning 2021*. Aarhus Universitetsforlag

Madsbjerg, S. & Lund, H. R. (red.) (2010): *Læselyst og læring*. Psykologisk Forlag

Vilien, K. S. & Gøttsche, N. B. (red.) (2022): Tidsskriftet *Viden om Literacy* 31 – Temanummer om læselyst



Der var for mig en  
og en anden og en tredje  
der her var en anden  
gubling - en anden  
Terry's Nole-ge...

Der var for mig en  
og en anden og en tredje  
der her var en anden  
gubling - en anden  
Terry's Nole-ge...

© 2023, Koldingbibliotekerne

Grafiker: Mona Høilund Jepsen

Fotos: Katrine Worsøe

Øvrige fotos: Eva Knutz (side 10, 41, 87, 89, 95), Pia Viuff Schytz (side 76),

Nina Sofia Gjødsbøl Ruder & Maia Louise Ronan (side 80)

Forfattere: Eva Knutz og Thomas Markussen, Enheden for Socialt Design, Syddansk Universitet

Tryk: From Grafisk

ISBN 978-87-996238-3-9

Projekt Læselyst og Læserum (2021-2023) er afviklet i samarbejde med Pædagogisk Center Kolding, Designskolen Kolding, Syddansk Universitet, Sjølund-Hejls Skole, Bramdrup Skole, Dalby Skole, Munkevængets Skole, Fynslund Skole og Børnehus, Christiansfeld Skole og Koldingbibliotekerne. Vejle Bibliotekerne og Københavns Biblioteker har deltaget som følgebiblioteker.

Læs mere om projektet

**[koldingbib.dk/læselystoglæserum](http://koldingbib.dk/læselystoglæserum)**

Med støtte fra Slots- og Kulturstyrelsen.



