

# PROSJEKTRAPPORT

## Story Starter

- med biblioteket som arena



Hege Næss Klette

19.12.2016

## Innhold

1. Sammendrag.....	2
2. Bakgrunn.....	2
3. Hovedmål.....	2
4. Delmål.....	2
5. Samarbeid.....	3
6. Målgruppen .....	3
7. Arena .....	3
8. Hvorfor dette prosjektet: .....	3
9. Story Starter.....	4
9.1. Story Starter - læreverktøy .....	5
9.2. Story Visualizer - programvare .....	6
10. Framdriftsplan.....	7
11. Gjennomføring av prosjektet.....	8
11.1. Innkjøp av utstyr .....	8
11.2. Invitasjon om deltakelse.....	8
11.3. Opplæring i bibliotek .....	8
11.4. Gjennomføring i bibliotek .....	10
11.5. Veien videre.....	11
12. Evaluering.....	12
12.1. Lærere og elever .....	12
12.2. Bibliotek.....	13
13. Medieomtale .....	16

## 1. Sammendrag

Salten Kultursamarbeid og bibliotekene i de ni Salten kommunene har med støtte fra Nasjonalbiblioteket gjennomført Story Starter, et prosjekt som har introdusert et nytt digitalt verktøy - og en ny metode for historiefortelling i bibliotekene. Prosjektet skulle gi barn og unge i aldersgruppen 6 – 16 år mulighet for å dele sine historier og bli bedre kjent med hverandre gjennom kreativt samarbeid, gi nye digitale tilbud og tilføre ny kompetanse i bibliotekene. I gjennomføringen har bibliotekene samarbeidet med skolene i regionen. På grunn av store avstander har vi hatt utfordringer knyttet til rekruttering av skoler. Totalt 19 skoler og ca. 500 elever har vært involvert i prosjektet. Prosjektet lyktes godt med målsetningene. Story Starter verktøyet fungerte bra til formålet. Det var enkelt i bruk, artig, lærerikt og inspirerte. Også for dem som har vanskelig for å jobbe med historiefortelling. Alle involverte lærere, bibliotekansatte og elever var godt fornøyde. Bibliotekene vil nå fortsette med å tilby Story Starter også til andre deler av befolkningen.

## 2. Bakgrunn

Historier har alltid vært brukt som en måte å forstå verden på. Historier sier noe om hvem vi er og hvem de andre er. Historier hjelper oss å se ting i perspektiv og gjøre selv de aller største - eller mest dramatiske hendelser håndgripelige.

Salten Kultursamarbeid og bibliotekene i de ni Salten kommunene ønsket gjennom dette prosjektet å introdusere et nytt digitalt verktøy - og en ny metode for historiefortelling til bruk i bibliotekene. Et verktøy som på en morsom måte kunne inspirere barn til kreativ tenkning, digital læring, samarbeid og problemløsning gjennom å lage sine egne fortellinger.

## 3. Hovedmål

Gi barn og unge i aldersgruppen 6 – 16 år mulighet for å dele sine historier og bli bedre kjent med hverandre gjennom kreativt samarbeid.

## 4. Delmål

- Gi barn og unge nye, digitale kulturtilbud med biblioteket som arena.
- Tilføre ny, digital kompetanse til ansatte i bibliotekene.
- Bidra til at bibliotekene får nye tilbud som følge av omstilling til en digital verden.
- Tilføre et kreativt undervisningsverktøy med betydning for flere fag.

## 5. Samarbeid

Salten Kultursamarbeid har samarbeidet med bibliotekene i Salten kommunene, Beiarn, Bodø, Fauske, Gildeskål, Hamarøy, Meløy, Saltdal, Steigen og Sørfold, for å gjennomføre prosjektet. Når bibliotekene samarbeider på denne måten får man synergier gjennom felles opplæring, felles bibliotek tilbud, utveksling av historier og muligheten til å lage felles utstilling, tegneserie eller lignende.

Vi mottok finansiell støtte fra Nasjonalbiblioteket til gjennomføring.

## 6. Målgruppen

Den primære målgruppen for prosjektet har vært barn og unge i aldersgruppen 6 – 16 år. Bibliotekansatte og lærere har også fått tilført ny kompetanse gjennom opplæring- og bruk av Story Starter og det nye digitale verktøyet Story Visualiser.

## 7. Arena

Bibliotekene i Salten har vært arena for prosjekt Story Starter. Det fant vi naturlig fordi:

- Det er et lavterskeltilbud og en god og trygg arena for barn og unge å ferdes.
- Det finnes tilgang på kompetanse og kunnskap som er nyttig når man skal drive med idémyldring og skriving av historier.
- Man kan ha utlån av utstyr på biblioteket.
- Man kan tilrettelegge for gruppearbeid i biblioteklokalene.
- Biblioteket oppfattes som en trygg arena også for ulike grupper ungdom.
- Alle kommuner har bibliotek, noe som er nyttig i forhold til nettverksbygging og samarbeid.
- Biblioteket vil kunne tilby nye typer tjenester som er oppdatert i forhold til den digitale utviklingen.

## 8. Hvorfor dette prosjektet:

- Dette er et stort samarbeidsprosjekt som framhever det interkommunale biblioteksamarbeidet i Salten på en positiv måte. Det gir merverdi og større slagkraft når bibliotekene samarbeider om et stort og nyskapende prosjekt.

- Ved å invitere med oss skolene styrker prosjektet samarbeidet mellom biblioteket og skole. Biblioteket er en naturlig samlingsarena og samarbeidspartner for skolene. Det er ønskelig å øke - og dra nytte av hverandres kompetanse.
- Bibliotekene jobber i tråd med nasjonale målsettinger der barn og unge er en av våre viktigste målgrupper. Vi ønsker å skape nye aktiviteter i relasjon til lesing og digital utvikling, i tråd med disse. Vi ønsker å ta i bruk ny teknologi, på ulike plattformer, og veilede i bruk av dette.
- Prosjektet gir biblioteksjefene og bibliotekansatte i kommunene økt kompetanse.
- Vi vil vise at folkebibliotekene er og forblir aktuelle, og er et nyttig verktøy. Bibliotekene er fleksible og byr på mye forskjellig, ikke «bare bøker». Biblioteket hjelper deg å utvikle deg og lære noe, på en lekende måte.
- Story Starter styrker språk- og skriveferdigheter og følger læreplanen. Deltakerne lærer å bruke sin kreativitet, å kommunisere (muntlig skriftlig, digitalt), å analysere, å gjenfortelle og øver sin forståelse.
- StoryStarter er et nytt verktøy/opplegg som vi betaler for én gang og som barn og unge (og voksne) i kommunen vil dra nytte av nesten i det uendelige. Det har stor gjenbruksverdi.
- Vi har mange ideer om videre bruk av Story Starter ut over prosjektperioden. Vi kan tilby dette til fremmedspråklige, eldre, politikere, bedrifter, teambuilding med mere. Rekkevidden for prosjektet er dermed stort og gir mye nytte til de respektive kommunene.

## 9. Story Starter

Til dette prosjektet valgte vi å benytte Story Starter, produsert av First Scandinavia. Story Starter er et nytt, underholdende og kreativt læringsverktøy som er lett å lære og krever minimalt med utstyr.

### 9.1. Story Starter - læreverktøy

Mange barn og unge leser flytende, men synes det er vanskelig å skrive. Story Starter er et kreativt undervisningsverktøy som gir barn – og unge eksempler på fortellinger for å inspirere dem til å skape historier selv. Det forsterker snakke-, lytte-, lese-, skrive- og forståelsesferdighetene. Story Starter engasjerer og motiverer til å bruke fantasien for å utvikle og skape historier, personer og handlinger. Historiefortelling og historieskapning med en støttende struktur er et kraftig verktøy for å forbedre lese- og skriveferdighetene og det oppmuntrer til å fortelle historier og fortellinger om daglige hendelser.

Barna utvikler ferdigheter i norsk, og i kreativ og kritisk tenking mens de jobber. Scenarioene, som bestemmes på bakgrunn av alder og mestringsnivå, er mangfoldige og oppmuntrer barna til å samarbeide og dele ideer, konsepter og opplevelser.

#### ***Story Starter bidrar til at barn blir flinkere til å:***

- Snakke fritt i forskjellige sammenhenger.
- Lage, sette i rekkefølge og fortelle historier.
- Trene snakke-, lytte- og forståelsesferdigheter.
- Utvikle sine lese- og skriveferdigheter.
- Analysere historier, personer og handlinger.
- Identifisere og forstå ulike sjangere.
- Integre teknologi og digital læring på en naturlig måte.



## 9.2. Story Visualizer - programvare

Med Story Starter følger Story Visualizer-programvare hvor barna kan kombinere ord og bilder for å løse problemer i fortellingen på en måte som de ikke kan ved hjelp av bare ord. Programvaren inneholder en rekke maler som er laget for å gi barna et egnet arbeidsredskap, tilpasset deres alder. Med malen for «tegneserie» kan barna for eksempel bruke en bildesekvens med tekst for å fortelle en historie. Ved å bruke denne malen kan elevene også lære å overføre bestemte elementer til tekstdokumenter. En tekst fra en snakkeboble kan for eksempel brukes i anførselstegn.

Story Visualizer-programvaren gjør at elevene kan dokumentere Story Starter-historiene sine. Det enkle grafiske brukergrensesnittet gjør det lett for barna å lage flotte historier for utskrift, eller for å dele med andre. Programvaren forsterker brukerens kreativitet og hjelper dem til å utvikle sine skriveferdigheter.

Story Visualizer-programvaren gir barna et nytt publiseringsmedium. Programvaren gjør det enkelt å skrive, publisere, skrive ut og dele historie med andre. Dokumentene kan også sendes på e-post til foreldre eller legges på nettsteder.



### **Story Visualizer-programvarens fordeler er:**

- Flott visuell presentasjon av kunnskap.
- Gir enkle grafiske presentasjoner av viktig informasjon så det blir lettere å huske.
- Engasjerer barnas tenkning, skaping og skriving.
- Gir en flott mulighet for å skrive dialog.
- Inspirerer barn som ikke har så stor interesse for skriving.
- Gir strukturering av tekstene gjennom sceneutkast.
- Gir visuelle bilder som gir mening til en historie eller et emne.
- Utvikler kreative tankeprosesser på et høyt nivå.
- Forsterker komposisjonsteknikken med visuelle og verbale uttrykk.
- Forbedrer lese-, skrive- og tenkeferdighetene.

## **10. Framdriftsplan**

Prosjektets varighet: høsten 2015 – høsten 2016

Målsetting: Tilbudet skal bli permanent

Tidsrom	Aktivitet
Jul. 2015	Sender søknad om omdisponering av prosjektmidler
Aug. 2015	Utformer invitasjon til skolene
Aug. 2015	Sender ut invitasjon og følger opp
Aug. 2015	Inngår avtale med First Scandinavia om pakker og kurs
Sep. – okt. 2015	Forarbeid kurs
Nov. 2015	Kurs av bibliotekansatte og lærere
Jan. – jun. 2016	Gjennomføring i bibliotek
Høst 2016	Samle inn fortellinger/tegneserier
Høst 2016	Lokal evaluering av prosjektet
Høst 2016	Prosjektrapport og regnskap sendes Nasjonalbiblioteket
Jan. 2017	Utstilling og «kick off» for videre bruk av Story Starter



## 11. Gjennomføring av prosjektet

### 11.1. Innkjøp av utstyr

I forbindelse med prosjektet ble det kjøpt inn:

- 27 stk Story Starter grunnsett bestående av 1444 nøyte utvalgte LEGO elementer med mange ulike personer, dyr, tilbehør, ikoniske elementer, grunnklosser, byggeplater for å lage inntil fem historiescener og én ekstra byggeplate for å bygge Story Starter spinneren. Hvert sett ble levert med en egen oppbevaringsboks. Med boksene fulgte også lærerveiledning og Story Visualizer-programvare for å introdusere 24 aktiviteter som berører en stor del av norskundervisningen. Inntil fem personer kan jobbe sammen om å lage historier fra en slik boks.
- 27 stk av hvert temasett «Eventyr», «Verdensrommet» og «Mennesker og samfunn».
- 18 stk iPads med Story Visualizer installert. Samt muligheten til å laste opp programmet på ytterligere enheter. Hvert av de ni hovedbibliotekene fikk to iPads gjennom prosjektet.

### 11.2. Invitasjon om deltakelse

Det ble sendt brev til alle skolene i Salten med invitasjon om deltakelse i prosjektet. Gjennom invitasjonen ble de kjent med prosjektet og fordelene med å være med.

- Gratis kurs for lærere og bibliotekarer.
- Gratis tilgang på bruk av undervisningsverktøy og iPads.
- Biblioteket som arena for undervisning.
- Elevene opplever bibliotekene som et sted for kunnskapsformidling og læring.
- Tettere samarbeid mellom bibliotek og skole.

### 11.3. Opplæring i bibliotek

Den 25. november 2015 ble det arrangert felles opplæring i Story Starter for bibliotekansatte og lærere på Fauske bibliotek.

Totalt 49 personer fra Saltens bibliotek og lærere fra 15 ulike skoler deltok på kurset. Lærere fra alle kommunene med unntak av Bodø var representert. Bodø lyktes allikevel å rekruttere 3 skoler til gjennomføringen. Størst var deltakelsen fra Gildeskål og Steigen kommune.

**Følgende skoler var representert på kurset:**

- Vestmyra skole, Fauske
- Røkland Skole, Saltdal
- Rognan barneskole
- Spildra skole, Meløy
- Trones skole, Beiarn
- Hamarøy sentralskole
- Straumen skole, Sørfold
- Røsvik skole, Sørfold
- Nordsia oppvekstsenter, Sørfold
- Inndyr skole, Gildeskål
- Sandhornøy skole, Gildeskål
- Sørarnøy skole, Gildeskål
- Steigens skolen Nordfold
- Steigens skolen Leines
- Steigens skolen Leinesfjord



*Kurs for lærere og bibliotekansatte, Fauske bibliotek november 2015*

#### 11.4. Gjennomføring i bibliotek

De bibliotekansatte i hver kommune var ansvarlige for å bygge opp tilbudet i sitt bibliotek. Biblioteket ble tilbudt som arena for skoleklasser, grupper eller enkeltungdom som ville drive med Story Starter. Lærere og bibliotekansatte samarbeidet om opplæringen. De ansatte fungerte også som inspiratorer, informatører og veiledere og sørget for utlån av utstyr.

Hvordan opplæringen ble gjennomført har variert fra bibliotek til bibliotek. De fleste gjorde seg erfaringen at mindre grupper bestående av 5 – 15 deltakere fungerte best. For å spare tid ble lærerne anbefalt å dele elevene inn i grupper på forhånd. Lengden på gjennomføringen varierte fra 2 – 3,5 timer, der 3 timer så ut til å være optimalt. Noen bibliotek hadde grupper som deltok flere ganger.

Ulike metoder ble prøvd ut. Opplegget så ut til å fungere best der elevene fikk enkle føringer i forhold til oppgave og hjelp til å administrere tiden med frister for planlegging, bygging, foto, tekst og ferdigstilling. Det var også lurt å la elevene begynne med å skrive fortellingen i en oppsatt mal med innledning, hoveddel og avslutning. Ved å presentere den ferdige historien for lærer/bibliotekar så elevene selv hvor det var behov for justeringer i beskrivende tekst og foto.

Tema for historiene varierte fra sted til sted. De stedene lærere valgte sjanger på forhånd kunne de forberede elevene før de kom. Eks hva kjennetegner Fantasy sjangeren. Noen steder valgte de å sette elevene i gang med en fortelling som elevene skulle fortsette på. Bibliotekene tok vare på enkelte av historiene som ble laget i den hensikt å lage en felles utstilling eller tegneserie fra alle kommunene.

Totalt har ca. 500 barn fra 13 skoler i Salten var med på gjennomføringen.

#### ***Følgende skoler deltok i gjennomføringen:***

- |                          |                             |                                 |
|--------------------------|-----------------------------|---------------------------------|
| -Moldjord skole, Beiarn  | -Hamarøy sentralskole       | -Steigenskolene Leines          |
| -Skaug skole, Bodø       | -Rognan barneskole, Saltdal | -Steigenskolene Leinesfjord     |
| -Løpsmark skole, Bodø    | -Røkland skole, Saltdal     | -Nordsia oppvekssenter, Sørfold |
| -Alstad skole, Bodø      | -Steigenskolene Nordfold    | -Røsvik skole, Sørfold          |
| -Inndyr skole, Gildeskål |                             |                                 |



*Saltdal bibliotek*

### 11.5. Veien videre

Prosjektleder har mottatt tegneseriene fra kommunene. Disse tegneseriene distribueres til alle bibliotekene og settes sammen til en utstilling som henges opp i hvert bibliotek over nyåret. Arbeidene printes ut lokalt sammen med teksten som prosjektleder har utarbeidet. Disse lokale utstillingene er hyggelig for dem som har vært med, virker samlende fordi det vises arbeider fra flere kommuner, fungerer som reklame og en «kick start» for det videre arbeidet nå som prosjektperioden er over.

Etter mange positive opplevelser vil bibliotekene fortsettes det å jobbe med Story Starter. Flere skoler har ytret ønske om å fortsette samarbeidet, gjerne med flere klasser. I Saltdal har noen elever også gitt uttrykk for at de ønsker å lage film ved å ta stillbilder av legoen. Bibliotekene ønsker også å få inn nye skoler.

Vi ser at ressursbruken er en utfordring som må løses i de små bibliotekene. I Bodø har de nå valgt å ansette en pedagog som blant annet skal ha Story Starter som sitt arbeidsområde. Ettersom avstand synes å være en utfordring i samarbeid med skole kan det vurderes om Story Starter kan lånes ut til skolebibliotekene.

Nå som prosjektperioden er over ønsker vi å tilby Story Starter også til andre grupper i befolkningen. Eksempelvis fremmedspråklige, skolefritidsordningen (SFO), barnehager, fritidsklubber eller som barne- og ungdomsaktivitet i forbindelse med ulike lokale arrangement. På sikt kan dette også gjenbrukes av flere grupper i samfunnet som eldre, politikere, bedrifter eller som teambuilding. Det fins i det hele tatt mange muligheter å ta dette videre.

## 12. Evaluering

### 12.1. Lærere og elever

Lærerne som har deltatt i prosjektet mener at prosjektet har lyktes i å gi barn - og unge muligheten til å dele sine historier og bli bedre kjent med hverandre gjennom kreativt samarbeid på biblioteket. De forteller at elevene fikk øve seg på å samarbeide, ble kjent på en annen måte enn til daglig og fikk dele egne meninger/synspunkter om temaene de valgte. Elevene syntes dette var en artig måte å jobbe på.

Vi har gjennom dette prosjektet lyktes å gi barn og unge et godt nytt digitalt kulturtilbud på bibliotekene. Det var populært blant elevene og lærerne ønsker å benytte seg mer av dette.

Story Starter oppleves som et bra digitalt verktøy. Det er både morsomt og inspirerende for skriveysten. Elevene lærer lett og liker kombinasjonen lek, skriv, foto, oppbygging og utskrift veldig godt. Det er lett å holde på med og krever lite forarbeid. De voksne fikk også lyst til å være med.



*-Det var artig, men vi ville gjerne hatt mer tid og flere klosser, sa en elev fra Nordsia Oppvekssenter i Sørfold.*

Biblioteket fungerte godt som arena for opplæring. Det opplevdes som positivt å få en annen læringsarena enn bare klasserommet. Sørfold kommune manglet dessverre biblioteksjef og utstyret ble derfor distribuert til bibliotekansvarlig ved to skoler. To dedikerte lærere gjennomførte opplæring med henholdsvis 3. og 4. klasse på Røsvik Skole og 9. og 10. klasse på Nordsia Oppvekstsenter. Noen av arbeidene ble publisert i skoleavisen. Etter ansettelse av ny biblioteksjef er utstyret nå å finne på hovedbiblioteket i Straumen hvor det bl.a. har vært benyttet til opplæring av mindreårige flyktninger.

De lærerne som deltok i prosjektet opplevde at samarbeidet med biblioteket fungerte veldig bra, med god kontakt begge veier. Prosjektet har generelt styrket samarbeidet mellom skole og bibliotek. Samarbeidet opplevdes som normalt godt fra før men har fått et løft gjennom dette prosjektet.

På spørsmålet om deltakerne er blitt bedre kjent med biblioteket og opplever det mer tidsaktuelt og allsidig sier lærerne at «det kan hende». I Beiarn kan lærerne imidlertid fortelle at elevene spør om når de skal få holde mer på med Story Starter og at de bruker biblioteket ofte til å låne bøker, ikke bare i skolens regi.

Lærernes rolle i prosjektet var, sammen med den ansatte på biblioteket, å veilede underveis prosessen. De syntes det var spennende å lære programmet og de opplevde at de jobbet godt sammen med den ansatte på biblioteket. Elevene jobbet ellers såpass godt at det var lite hjelp de trengte.

- *De elevene som sliter med å starte en historie, har hatt særdeles god hjelp i dette. Alle mestrer på et høyt nivå og det er moro!*

*Lærer, Sørfold*

- *Som et positivt avbrekk i hverdagen og en ekstra læringsarena for skrijving.*

*Lærer, Gildeskål*

## 12.2. Bibliotek

De ansatte ved bibliotekene mener vi har lykkes godt i å gi barn - og unge muligheten til å dele sine historier og bli bedre kjent med hverandre gjennom kreativt samarbeid på

bibliotekene. Bodø lyktes dessverre ikke med å få lærere med på kurset på Fauske, men hadde 3 skoler med på gjennomføringen av prosjektet. Enkelte av kommunene opplevde også utfordringer med å få skolene med på prosjektet. De fire gruppene som deltok på biblioteket i Bodø hadde imidlertid godt utbytte av å dette. Både elever og lærere gav uttrykk for at de var fornøyde.

Alle var enige i at dette prosjektet har lyktes i å tilføre barn og unge et godt nytt digitalt kulturtilbud på bibliotekene. Story Starter har bidrat til å gi bibliotekene ny digital kompetanse. Verktøyet var nytt for alle, men det var også flere som manglet kunnskap om bruk av iPads. Enkelte opplevde problemer med å forstå hvordan de skulle sette inn bakgrunner og skrive ut tegneseriene, men de fant ut av det til slutt. Det å kunne tilby prosjekter med digitale verktøy er nytt for bibliotekene i Salten. Story Start oppleves som et enkelt og bra verktøy. Elevene kom raskt i gang med arbeidet, nesten uten opplæring om programvaren.

Bibliotekene har fungert godt som arena for opplæring. Arealene bibliotekene disponerer varierer i størrelse, men har fungert bra i forhold til gruppestørrelsene som deltok. I Gildeskål ble alle lærerne som hadde vært på kurs invitert, men bare skolen som ligger i samme bygg som biblioteket deltok med elever. I tillegg har klasser og enkelte elever fra Inndyr skole deltatt. Avstand har vært en utfordring i en region med store geografiske avstander.

Rollefordelingen mellom bibliotek og lærere har variert. I Sørfold gjorde mangel av biblioteksjef at bibliotekansvarlig på skolene kjørte hele opplegget alene, mens i Bodø hadde de en pedagog på biblioteket som styrte opplegget. Pedagogen i Bodø lagde også en presentasjon av opplegget med mål og beskrivelser som de med suksess gikk igjennom før de begynte arbeidet. Det har med andre ord vært ulike former for samarbeid mellom de involverte.

Rollen til de bibliotekansatte har også variert. Når lærerne var godt forberedt ble rollen mer å være arena og vertskap. Noen syntes det var uvant å komme i en lærerrolle. De ansatte i bibliotekene ga uttrykk for at dette var et spennende prosjekt som var morsomt å gjennomføre med elevene. Og de var imponert over elevenes evne til samarbeid. De var også fornøyd med rollen som Saltens Kultursamarbeid hadde med å «dra i trådene» og planlegge. Det var enighet om at dette har vært et bra interkommunalt samarbeidsprosjekt.

Bibliotekleder møtet i mars, hvor vi gjorde opp status, var nyttig i forhold til ideutveksling, inspirasjon og informasjon om hvordan de ulike bibliotekene jobbet med prosjektet.

Samarbeidet med skolene har variert. Noen lærere var veldig tent på ideen, ivrig og godt forberedt. Da fungerte samarbeidet veldig bra og effektivt. Andre ganger var læreren uforberedt, elevene kunne da bli urolige, og det ble en slitsom dag på biblioteket. Men stort sett har samarbeidet fungert godt med de skolene som har deltatt. Bibliotekene opplevde dessverre at det ble vanskelig å samarbeide med skolene som var avhengige av buss og båt for å komme seg til biblioteket.

Bibliotekene har vært både aktive - og kreative i bruk av kanaler for å få skolene med på prosjektet. De har sendt mail direkte til skolene, til rektor og til de skolebibliotekansvarlige ved skolene. I tillegg har de reklamert på møter og via kommunens nettsider. Prosjektleder i Salten Kultursamarbeid har også reklamert gjennom sine kanaler og vært ute i media. Flere steder har det allikevel vært utfordrende å få skolene til å være med på prosjektet. Noen kommuner gjorde seg erfaringen at det var lettere å selge prosjektet inn direkte til lærerne enn å ha kontakt med rektor. Fauske bibliotek har hatt flere konkrete avtaler med skoler, hvor ingen har møtt opp. Det kan være ulempen med å være «gratis» for deltakerne. Denne utfordringen har gjort at Meløy og Fauske har vært forsinket i arbeidet og ikke fikk startet opp før høsten 2016. Tall for gjennomføring fra disse kommunene er derfor ikke tatt med i rapporten.

Vi opplever at deltakerne er blitt bedre kjent med bibliotekene og ser på dem som mer tidsaktuelt og allsidige. De har nå fått øynene opp for at det skjer mer enn bokutlån på bibliotekene. I Bodø hadde de allikevel stor suksess med å legge inn en pause midt i undervisningen hvor elevene også fikk mulighet til å låne bøker. Om vi tenker generelt har kanskje ikke prosjektet styrket samarbeidet mellom skole og bibliotek. Men for de skolene som har deltatt har prosjektet hatt betydning for hvordan de ser på bibliotekene og mulighetene for samarbeid. Den gode kontakten med lærerne vil fortsette også etter prosjektets slutt.

- *Jeg har vært mye involvert og brukt mye tid, men det har vært artig!*

*Bodil Venn, Biblioteksjef i Gildeskål*



## 13. Medieomtale



**NYTT PROSJEKT:** Hege Klette vil få med flest mulig grunnskolelærere når StoryStarter skal lanseres og tas i bruk. **FOTO: HELGE GRØNMO**

# Kreativ historiefortelling for barn

**Barn og unge leser bra, men de synes ofte det er vanskelig å skrive. Det var før StoryStarter.**

HELGE GRØNMO  
hg@sal.no  
913 07 953

**BODE:** I hvert fall hvis prosjektet til Bibliotekene i Salten og Salten Kultursamarbeid blir en suksess. For med StoryStarter, et undervisningsverktøy fra First Scandinavia partner, skal det bli både lettere, artigere og mer spennende å lage historier.

### Utfordrende

- Vi har stor tro på dette prosjektet. Vi snakker om en digital måte å fortelle historier som skal oppleves som interessant og utfordrende for barn og unge. I første omgang inviterer vi grunnskolelærerne i Salten til kurs på Fauske i november. Over jul kan så lærerne sammen med sine elever ta i bruk verktøyet, sier prosjektleder Hege Klette i Salten Kultursamarbeid.

Det er i bibliotekene selve prosjektet skal brukes.

- Bibliotekene jobber i tråd



**MORSOMT:** Det skal være artig og utfordrende å bruke det nye undervisningsverktøyet.

med nasjonale målsettinger der barn og unge er en av sine viktigste målgrupper. Vi ønsker å vise at folkebibliotekene er - og forblir aktuelle. Elevene skal oppleve bibliotekene som et sted for kunnskapsformidling, ikke bare et sted man finner bøker.

### Kan deles

StoryStarter er et undervisningsverktøy som engasjerer og motiverer barn til å bruke fantasien for å skape historier, personer og handlinger. Historiene kan dokumenteres i ord og bilder. Det skal være lett for barna å lage historier for ut-

skrift, eller for å dele med andre. Barna utvikler ferdigheter i norsk, og i kreativ og kritisk tenkning mens de jobber.

Utviklingen av StoryStarter er basert på forskning startet i 2011 som fortalte at det er vanskelig å engasjere i historiefortelling og at motivasjon er viktig for å lykkes.

Dette var bakgrunnen for at Lego Education utviklet verktøyet. Det er First Scandinavia partner som distribuerer dette i Norge.

Verktøyet ble lansert i USA og Russland i 2013 og i 2014 ble det tilgjengelig for resten av verden.

# Lego blir til story på biblioteket



KLOSS PÅ KLOSS. Bibliotekarene går i gang med oppgavene med iver og humor. Visst kan man bruke lego til å lage historier med. Storystarter er et pedagogisk verktøy som på en kreativ måte utvikler elevenes språkførelse og skriveferdigheter.

## First Scandinavia kurser bibliotekpersonale og lærere i hele Salten i bruk av et nytt pedagogisk verktøy.

**FAUSKE:** Onsdag var det lek og moro blant bibliotekarer og lærere i Salten, samlet på Fauske bibliotek. – Bakgrunnen er at bibliotekene i Salten med hjelp av Salten kultursamarbeid har utviklet et prosjekt og skaffet midler til dette gjennom prosjektmidler fra Nasjonalbiblioteket. Prosjektmidlene er på 150 000 kroner, forteller biblioteksjef Rita Jørgensdatter.

### Legoklosser

Storystarter er utviklet av LEGO, og er et pedagogisk verktøy som på en kreativ måte utvikler elevenes språkførelse og skriveferdigheter. Prosessen starter med en utfordring, der elevene kan få starten på en historie. Her skal de tenke gjennom handlingen videre, og hva de tenker skal skje. Dette skal de bygge med legoklosser på tre til fem brett (scener).

### Tegneseriestriper

Prosessen videre foregår på iPad. Elevene skal ta bilder av de scenene de har bygget, og bearbejde disse i en

«app» som er spesielt utviklet til dette formålet. De skal bearbejde bildene, sette dette inn i en kontekst, og legge til tekst gjennom tenke og snakkebobler. De ferdige «bildene» settes sammen til en tegneseriestripe som utgjør hendelsesforløpet og svaret på den utfordringen de fikk i utgangspunktet.

### For alle fag

I prosessen har elevene benyttet sine egne kreative evner, lært å samarbeide med andre elever, skrevet, lyttet og lest, alt dette gjennom en lekende prosess. Og ingen er vel i tvil om at læring skjer lett når man «leker».

Verktøyet er i utgangspunktet laget for andre til femte klasse, men på kurset mente man at dette også kan passe på ungdomstrinnet også. Det som også er unikt med dette verktøyet er at det kan benyttes i nesten alle fag også.

### Pilotprosjekt

Det som skjer videre er at bibliotekene i samarbeid med lærere og de skolene som deltok gjennomfører et pilotprosjekt i 2016.

I tråd med nasjonale målsettinger driver bibliotekene i dag arenautvikling på en rekke områder, og dette prosjektet er et av dem. I prosjektperioden vil aktivitetene foregå på bibliotekene, så vil det etter hvert vurderes alternative løsninger. Det som er viktig å tenke på i fortsettelsen, er at dette er et tilbud som skal komme alle elever til

gode, og hvis det er mulig kan denne tenkningen videreutvikles innenfor norskopplæringen, står det i omtalen om kurset.

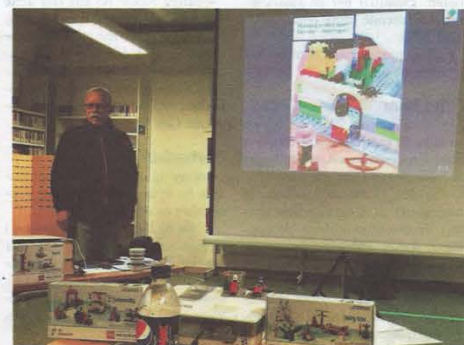
### Latter og kreativitet

På kurset var det voksne som gjennom kreativt arbeid i grupper, laget historier og testet ut det pedagogiske verktøyet. Kurset boblet av kreativitet, og det var høy humorfaktor.

*sylvia.bredal@saltenposten.no*



LAGER SCENER. Lego kan brukes til å utvikle historier med. Etter å ha laget scener tar en bilder av dem og legger dem inn på en iPad.



HISTORIEN TAR FORM. Her tar kursdeltakernes historier form.

*Vi takker for støtten:*

