

Kultur + Skole projekt: "Skattejagt - levende læring lige i lommen"

Fakta:

Der er udarbejdet 3 mobile spil i forbindelse med projektet og 1 er undervejs. Desuden er der udarbejdet en folder (vedhæftet mail) :

- Rasmus Klump Skattejagt.
Et familiespil med fokus på de mindste institutionsbørn. Spillet er blevet til i samarbejde med Forlaget Carlsen, Eumann (spilproducent) og den lokale naturskole. Spillet er en natur-sti, der er baseret på historien "Rasmus Klump og gemmedyrene". Det blev afviklet på Skovens Dag 2013.
- "Zombierne Kommer" hedder biblioteksorienteringsspillet som guider mellemtrinnet rundt på Holbæk Bibliotek, mens de skal samarbejde om at overleve en zombieinvasion. Der løses opgaver, der gør børnene bekendt med søgning i database og kendt i bibliotekets lokaler og opstillinger. Spillet blev afprøvet som demo i forbindelse med "Jagten 2013". Bruges p.t. til biblioteksorientering for mellemtrinnet på Holbæk Bibliotek.
- Spillet "Hvor langt væk er horisonten?" formidler undervisningsmaterialet til vægmaleri-udstillingen "How far away is the horizon?" på en levende og vedkommende måde. Spillet er blevet til i samarbejde med Kultur og Fritid i Holbæk Kommune og formidlet som en aktivitet til børnefamilier i efterårsferien 2013.
- Biblioteksorienteringsspil til Læringscentret på Skolen v. Tuse Næs
Spillet er endnu ikke færdigt. Men her inddrages en 5.klasse i processen med at udarbejde et spil til brug for andre elever. De skal lave handling og opgaver, samt sørge for at spillet giver et indblik i Læringscentrets tilbud.

Projektets formål er opfyldt på følgende måde:

- **At inddrage eleverne aktivt i udviklingen af kultur-aktiviteter i Holbæk Kommune**

Børnene og de unge er blevet inddraget i udarbejdelsen af spil bl.a. i forbindelse med det lokale "demokrati"/orientingsløb, hvor kommunens 8.klasser spillede sig igennem en demo-version af biblioteksorienteringsspillet "Zombierne kommer" og kom med input og rettelser til spillet.

Der planlægges netop i dette forår at inddrage en 5. klasse direkte i at lave et biblioteksorienteringsspil til Læringscentret på Skolen v. Tuse Næs. Eleverne skal opbygge en fortælleramme og formidle Læringscentrets tilbud igennem en digital skattejagt.

- **At skabe interaktion mellem de fysiske og digitale kulturtilbud**

Alle 3 spil er bundet op på konkrete, fysiske tilbud. Børnenes opmærksomhed er indfanget bl.a.

- ved brug af mobiltelefon og tablets. Disse tilføjer samtidig en mere legende adgang til de fysiske tilbud.
- **At fremme udviklingen af mobilteknologi og interaktiv læring inden- og udendørs i kulturregi**

Projektet har givet den nødvendige viden og erfaring i forhold til at indtænke mobilteknologi i den daglige formidling og i forbindelse med udarbejdelse af fremtidige kulturtilbud.

Alle de spil, der er udviklet, kan spilles både indendørs og udendørs.

- **At styrke børnenes nysgerrighed og oplevelseslyst**

Erfaringen fra projektet bestyrker projekts-gruppens opfattelse af at børnene og de unge er nemmere at fastholde i formidlingsøjemed når de inddrages via mobiler og tablets. Som kulturformidler får man hermed en øget fokus og begejstring frem hos børnene, som det så er op til formidleren at guide i den "rigtige", (kultur)faglige retning. Indholdet er stadig essentielt også selv om formen er digital.

- **At styrke inklusion gennem samvær og samarbejde**

Projektet har vist, at ligesom med en gammeldags skattejagt er det vigtigt, at man samarbejder om at "løse opgaverne". I forbindelse med afvikling af biblioteksorienteringer, hvor spillet "Zombierne kommer" var der flere elever, der fandt ud at de kunne "overleve" i længere tid, hvis de havde et godt samarbejde i deres gruppe.

I et biblioteksorienteringsforløb hvor hele klasser "tvinges" til at lege sammen kan det ikke undgå at give et løft til det daglige samvær og sociale miljø i klassen. Især ikke hvis legen er en sjov, digital skattejagt.

Konklusion:

Projektet har sikret at vi i Holbæk Kommune har fået taget fat på et element af formidling, som vi ikke tidligere har benyttet. Det har givet os tekniske og formidlingsmæssige færdigheder, som vi ikke havde regnet med at få. Det har gjort, at vi har gennemtænkt vores tilbud i forhold til bestemte målgrupper og givet formidlingen af kulturtilbud et mere tidsvarende udtryk og skærpet fokus på indholdet. Til gavn for brugerne, naturligvis.

Laila Gdowski, naturvejleder /Kultur og Fritid, Holbæk Kommune

Anne Reeves Dinesen, lærer, Skolen v. Tuse Næs

Signe Johansson Jørgen, bibliotekar, Holbæk Bibliotek

Rikke Rørbeck Drustrup, bibliotekar, Holbæk Bibliotek