

## Ansøgning til Edvard Pedersens Biblioteksfond

### Titel

Projektudviklings-camp

– Hvordan kan vi bygge videre på erfaringerne fra projekt *Real or Fake News?* 1.0 og 2.0?

### Indledning

Viborg Bibliotekerne ansøger hermed om 55.000 kr. til afholdelse af en projektudviklings-camp over to dage, hvor vi skal arbejde med at udvikle et eller flere projekter, der bygger videre på de positive erfaringer fra projekterne *Real or Fake News? – Et socialt lærings spil i Virtual Reality* 1.0 og 2.0, der er blevet til med støtte fra DDB-puljen og Viborg Kommunes Animationspulje. Projekterne blev for nylig udpeget som årets Trendspotter i forbindelse med Bibliotekspolitisk Topmøde i Esbjerg, hvor præsentationen på messestanden fik stor opmærksomhed. Vordingborg Bibliotekerne, Esbjerg Kommunes Biblioteker, Odense Bibliotekerne, Tønder Bibliotek og Ringsted Bibliotek har således under og i kølvandet på mødet tilkendegivet interesse i at medvirke til at videreudvikle konceptet.

Vi ser en række potentialer i forhold til såvel anvendelse af VR-teknologien som temaet Fake News/kildekritik, som vi ønsker at arbejde videre med i projektform og i biblioteksregi. For at finde den bedste vej videre har vi imidlertid behov for at mødes med andre biblioteker, vidensinstitutioner/-personer, uddannelsesinstitutioner og virksomheder, der deler vores interesse, kan sætte nye perspektiver på teknologi, formidlingspil og tematik samt være potentielle samarbejdspartnere i et nyt biblioteksbåret projekt fremadrettet.

Campen vil bestå af oplæg og workshops – en fremgangsmåde, som vi tidligere har gjort gode erfaringer med i forbindelse med udviklingsprojekter. Vi ønsker at afholde campen sidst på efteråret 2019, når de sidste test af VR-spillet *Real or Fake News?* 2.0 er afsluttet. Vi ansøger imidlertid allerede nu, da vi har brug for at planlægge og invitere i god tid.

### Om projekt *Real or Fake News?*

I projekt *Real or Fake News?* 1.0 og 2.0 udvikles et lærings spil med tilhørende læringsforløb, der fokuserer på at styrke viden om Fake News-begrebet og den kildekritiske sans blandt unge, som hver dag konfronteres med et broget nyheds- og informationsbillede, bl.a. via sociale medier. Desuden sigter projektet mod at udbrede kendskabet til og brugen af de digitale biblioteksressourcer, der kan bibringe målgruppen den viden, der sætter dem i stand til at tage stilling og forholde sig kritisk til mediernes nyheds- og informationsstrøm.

I projektet udnyttes de helt særlige muligheder for indlevelse, som VR giver, og som nogle af de første har vi i spillet arbejdet med interaktion mellem elever i og udenfor spillet. Gennem spil og tilhørende læringsforløb tilbyder vi eleverne en tryk "øvebane", hvor de kan skabe erfaringer med, reflektere over og debattere kilders troværdighed og værdi.

Version 1.0 blev afsluttet i efteråret 2018 og forløb så godt, at Viborg Bibliotekerne kort før årsskiftet modtog tilsagn om støtte til en version 2.0 fra både DDB-puljen og Viborg Kommunes Animationspulje. I projektet, der forløb i 2018, var temaet miljø/atomkraft og målgruppen elever i udskolingen. I version 2.0, som er igangsat i marts 2019, videreudvikles konceptet: Temaet er valg (folketingsvalg, kommunalvalg...),

målgruppen er unge på ungdomsuddannelser og der arbejdes med at forbedre spillets sociale aspekter i forhold til version 1.0.

*Real or Fake News?* bliver til i et bredt samarbejde:

- Version 1.0: Viborg Bibliotekerne, ITK i Aarhus Kommune, Vejle Bibliotekerne, Ballerup Bibliotekerne, Rødovre Bibliotek, Vizlab Studios, Børn og Unge i Viborg Kommune, Mønsted Skole, Måløvvej Skole, Nyager Skole, Firkløverskolen, Vinding Skole
- Version 2.0: Viborg Bibliotekerne, ITK i Aarhus Kommune, Vejle Bibliotekerne, Ballerup Bibliotekerne, Vizlab Studios, Mercantec – Viborg Tekniske Gymnasium, ungdomsuddannelser i Vejle og Ballerup

### **Potentialerne i fokus på campen**

Selvom vi blot har påbegyndt arbejdet med version 2.0, kan vi allerede nu se en række potentialer, som er kortlagt via de løbende test af VR-spil og læringsforløb:

- VR giver en helt særlig mulighed for indlevelse og koncentration – hvordan kan dette udnyttes i andre formidlingssammenhænge? Er der andre centrale tematikker, som bibliotekerne arbejder med, hvor VR med fordel kunne bruges som formidlingsredskab – og hvordan?
- I forbindelse med udvikling af spillet har vi som nogen af de første i verden arbejdet med interaktion mellem elever i og udenfor spillet – hvordan kan vi styrke det sociale element i VR-spillet yderligere?
- Spillene, som er udviklet i version 1.0 og 2.0, er meget simple – hvordan kan vi øge kompleksiteten og i højere grad formidle dilemmaer uden klare svar?
- Tematikken Fake News/kildekritik er helt central i alle menneskers hverdag – hvordan kan vi videreudvikle vores koncept, så det rammer andre målgrupper end de unge? Og hvem er det mest relevant at fokusere på som de næste? Er VR den rette platform her eller skal vi kigge på andre teknologier og/eller spiltyper?
- Gennem spil og læringsforløb får de unge et solidt kendskab til de anvendte biblioteksressourcer – hvordan kan dette udnyttes bedre efterfølgende?
- Prototyperne, der udvikles i version 1.0 og 2.0, fremstår meget rå og grove – hvad skal der til for, at spillet får et udtryk, der matcher de spil, som de unge kender i forvejen – og har det overhovedet en betydning for oplevelsen og udbyttet i sidste ende?

Disse potentialer vil blive udforsket i forbindelse med projektudviklings-campen. Vi tænker, at der i et nyt projekt under alle omstændigheder skal indtænkes udvikling af kampagnemateriale og/eller supplerende læringsmateriale om Fake News/kildekritik. Således kan vi udvide konceptet omkring spillet væsentligt, hvorfor dette også vil blive berørt på campen. I det eksisterende projekt er der allerede fremkommet idéer til, hvordan man fremadrettet vil kunne udvikle en "pakke" omkring spillet, der er med til at udfolde temaet. Denne pakke kunne bestå af oplæg, dilemmadrøftelser, involvering af de unges egne erfaringer, scenariearbejde, vurdering af fake-kilder (hjemmesider, nyheder mm.) og mange andre elementer.

### **Formål**

De overordnede formål med at invitere til en projektudviklings-camp er:

- At finde frem til potentielle samarbejdspartnere i nye projekter
- At bruge videndeling som katalysator for idégenerering og projektskitsering
- At etablere et fokuseret rum uden forstyrrelser

## Mål

Målene for projektudviklings-campen er:

- At udvikle skitsen til mindst ét projekt, der bygger videre på *Real or Fake News?*
- At få øje på relevante områder for udvidelse af projektets indhold
- At finde mindst 4 samarbejdspartnere i bibliotekssektoren, der vil være med til at realisere projektet/projekterne, som skitseres på campen
- At formulere mindst ét projekt, hvis resultat/produkt vil være til gavn for alle folkebiblioteker

## Deltagere

Til projektudviklings-campen vil vi invitere:

- Alle samarbejdspartnere fra *Real or Fake News?* 1.0 og 2.0 (se ovenfor)
- Folkebiblioteker, der kunne være interesseret i temaet og i projektsamarbejde (BETA-bibliotekerne og via Centralbibliotekerne), herunder bibliotekerne i Vordingborg, Esbjerg, Odense, Tønder og Ringsted, der allerede har tilkendegivet interesse (se ovenfor)
- Center for Digital Dannelse
- Center for Digital Pædagogik ved Christian Mogensen, ekspert i den digitale generations hverdag på nettet
- Filosof Vincent H. Hendricks
- Zetland ved chefredaktør Lea Korsgaard
- Have Kommunikation ved kreativ direktør Christian Have

## Tidsplan

September 2019	Planlægning af program/campens konkrete indhold Udsendelse af invitationer til biblioteker via Centralbibliotekerne
Oktober 2019	Deadline for tilmeldinger til campen
November 2019	Afholdelse af projektudviklings-camp
December 2019	Nedsættelse af arbejdsgruppe(r), påbegyndelse af projektdesign og afsøgning af puljer og fonde

## Budget

Budgetpost	Udgift
Deltagelse/honorar, eksperter (Center for Digital Dannelse, Center for Digital Pædagogik, Vincent Hendricks, Zetland, Have Kommunikation, Vizlab Studios)	30.000 kr.
Rejseudgifter, eksperter	10.000 kr.
Leje af mødelokale og forplejning	15.000 kr.
<b>I ALT</b>	<b>55.000 kr.</b>

Deltagende biblioteker finansierer egne timer og egen transport.

## Kontaktpersoner

Lone Engel Westphal, leder af Læring & Viden og projektejer for *Real or Fake News?*-projektet, Viborg Bibliotekerne, [lew@viborg.dk](mailto:lew@viborg.dk), tlf. 20 56 05 42

Lene Birgitte Mirland, projektkonsulent og projektleder for *Real or Fake News?* 2.0 pr. 1. august, Viborg Bibliotekerne, [lebm@viborg.dk](mailto:lebm@viborg.dk), tlf. 87 87 34 31