

The image shows a desk with a laptop and a mouse. A hand is visible on the mouse. Several children's programming books are scattered on the desk. The most prominent book is 'GRUNDERNA I PROGRAMMERING - STEG FÖR STEG' by Max Wainewright, featuring a blue cover with a circuit board pattern and cartoon robots. Other books include 'PROGRAMMERINGS-PROJEKT' with colorful icons, 'INSPIRE' with a green cover and a robot, and 'Simple coding for absolute beginners' with a light blue cover and a guitar. A blue overlay box is positioned in the center of the image, containing text about digital library activities.

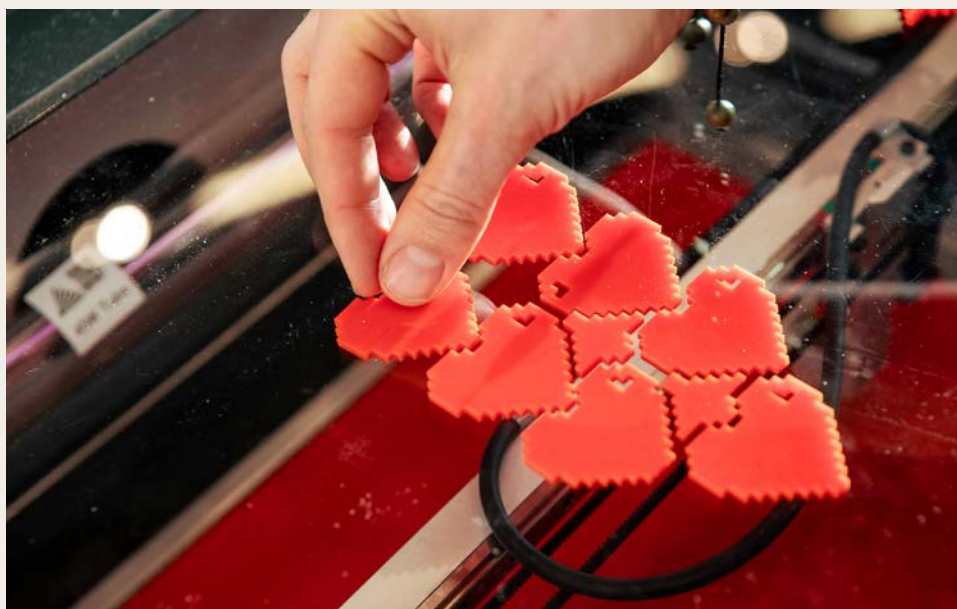
Robotar och ritblock

Digital biblioteksverksamhet
för barn och unga på folk-
biblioteken i Stockholms län

MAJ 2019, LINN HOLMSTEDT
REGIONBIBLIOTEK STOCKHOLM

Innehåll

Inledning	3
Kartläggning	5
Webbsidor och sociala medier.....	5
Enkäten till biblioteksmedarbetare	6
Enkäten till bibliotekschefer.....	9
Tre biblioteksexempel.....	11
Diskussion	14
Varför ska biblioteken ha digital verksamhet?	14
Utmaningar och förslag på lösningar	18
Metoder: Hur kan biblioteken arbeta med digital verksamhet?	22
Författarens slutord	27
Utvecklingsområden.....	28
Referenser	29
Ordlista	31
Tips på fördjupning	31
Bilaga 1. Enkät till biblioteksmedarbetare	32
Bilaga 2. Enkät till bibliotekschefer	34
Bilaga 3. Genomgång av bibliotekswebbsidor	35



Makerverksamhet, Stockholms stadsbibliotek

Utgiven av kulturförvaltningen, Region Stockholm 2019.
Skriven av Linn Holmstedt, Regionbibliotek Stockholm

Grafisk form: Fidelity Stockholm
Foto: Linn Holmstedt. Foto sid 4: Annika Lissenko, sid 15: Karina Nilsson

ISBN 978-91-984449-2-6

Inledning

”Bygg ett robotzoo”, ”Gör din egen skräckfilm”, och ”Lär dig programmera” – det här var en del av bibliotekens programutbud för barn och unga under hösten 2018 i Stockholms län. De senaste åren har programmering, teknikbyggen och filmproduktion tagit plats på biblioteken. Folkbiblioteken har arbetat länge för att öka den digitala delaktigheten i samhället, men satsningar och strategier handlar oftast om att nå vuxna målgrupper. Hur arbetar biblioteken med verksamhet i digital form för att nå barn och unga? Det saknas en samlad bild över området och Regionbibliotek Stockholm inledde därför den här kartläggningen med syfte att skapa en översikt av hur den digitala biblioteksverksamheten för barn och unga ser ut i Stockholms län.

Med en växande diskussion i samhället kring digitalisering, demokrati och inflytande hamnar folkbibliotekens uppdrag i ett allt större fokus. Men att jobba med kunskapsförmedling och fri åsiktsbildning kräver delvis andra grepp än tidigare när informationsflödet och samhällsdebatten nu till stor del är förlagda till digitala arenor. Digital kompetens och medie- och informationskunnighet blir avgörande kunskaper att ha med sig. Hur kan folkbiblioteken jobba mer med att stötta barns och ungas digitala färdigheter, och stärka dem som medvetna konsumenter och producenter av media och information? Ett av syftena med den här rapporten är att inspirera till det arbetet, genom att besvara frågorna *Hur ser den digitala verksamheten ut idag? Vad är målsättningen med den digitala verksamheten? och Hur kan biblioteken utveckla den digitala verksamheten?*

Vad betyder digital verksamhet egentligen? Den här kartläggningen fokuserar på aktiviteter för barn och unga som innehåller någon form av digitala inslag: till exempel att använda sig av en smartboard vid en klassvisning, att ha en workshop i spelprogrammering eller att använda Instagram för att ge boktips. Rapporten kommer inte att innefatta utlån av e-böcker och e-ljudböcker. Verksamhet med att registrera låntagare i Legimus och nedladdning av talböcker kommer inte heller att diskuteras. Rapporten fokuserar på program-

verksamhet och kommunikation, där de digitala inslagen kan betraktas som mer eller mindre frivilliga – för som kartläggningen visar finns sällan någon formulerad strategi och uttalat syfte med dem. De är ofta beroende av enstaka biblioteksmedarbetares engagemang.

Barn och unga är en grupp som använder digital teknik i hög utsträckning. Enligt rapporten *Svenskarna och internet 2018* använder över 90 % av barnen från sex års ålder internet, och två tredjedelar av sex-åringarna använder internet dagligen. De yngsta barnen använder oftast en surfplatta, medan barn från 10–11 års ålder oftare använder mobiltelefon. De tittar på filmklipp, tv, spelar och använder sociala medier. Att barn och unga är storkonsumenter av digitala tjänster betyder inte nödvändigtvis att de är experter på allt inom området. En fjärdedel av unga mellan 11–19 år har inte fått någon utbildning i att värdera information på nätet. 40 % tycker inte att de kan skapa och ladda upp innehåll på internet (Internetstiftelsen i Sverige, 2018). För att komma tillrätta med skillnader i kunskapsnivån har läroplanen för grundskolan under 2018 reviderats för att tydligare innefatta digitala kompetenser, bland annat programmering, och en liknande revidering av förskolans läroplan gäller från 2019 (Skolverket, 2018). Hur ser det ut med folkbibliotekens styrdokument? Eftersom den nationella biblioteksstrategin i skrivande stund endast finns som ett utkast, återstår att se om den kommer att innehålla ett liknande fokus, men utkastet understryker vikten av att det finns nationella digitala bibliotekstjänster för hela landets barn och unga (Fichtelius, Persson och Enarson, 2018). Den digitala biblioteksverksamheten lyfts också i den nationella satsningen Digitalt först, ett treårigt projekt med start under 2018 som syftar till att höja befolkningens digitala kompetens via utbildning av folkbibliotekarier.

Barn och unga tillhör folkbibliotekens allra största målgrupper och är enligt bibliotekslagen prioriterade. I bibliotekens uppdrag finns tre spår där anknytningen till det digitala blir särskilt viktig: att verka språk-utvecklande och lässtimulerande för barn och unga,



Barn vid biblioteksdatorer på Esbo bibliotek, Finland

att bidra till kunskapsförmedling och fri åsiktsbildning, och att öka kunskapen om hur informationsteknik kan användas för lärande och delaktighet i kulturlivet (Bibliotekslag 2013:801). När innehåll på skärmar och mobiler är en lika central informationskälla som det tryckta ordet blir den digitala läskunnigheten lika viktig som förmågan att kunna läsa tryckt text. För att hitta information på internet måste vi kunna läsa och tolka både text, bild, ljud och film, veta hur en webbsida är uppbyggd och kunna navigera mellan olika sidor, veta hur vi använder touchskärmen, och kunna tolka den information vi hittar, till exempel genom att känna igen olika genrer av text (Rasmussen, 2015). Folkbibliotekens läsfrämjande och språkutvecklande insatser är idag i huvudsak fokuserade på traditionell litteracitet och tryckt text. Hur kan vi inkludera även digital litteracitet när vi arbetar med läskunnighet och läsfrämjande?

Kartläggning

För att få en översikt av hur biblioteken i Stockholms län arbetar med digitala verktyg i sin verksamhet med barn och unga skickades två enkäter ut under hösten 2018: en riktades till personal inom barn- och ungdomsverksamheten och en riktades till bibliotekschefer. Från juli till september 2018 genomfördes också en informationsinsamling via bibliotekens webbsidor, med syfte att kartlägga digital verksamhet, tjänster och digitala marknadsföringskanaler för barn och unga. Enkäterna har kompletterats med besök på bibliotek och intervjuer med biblioteksmedarbetare runtom i Stockholms län, för att skapa en översikt med några nedslag som ger exempel på hur den digitala verksamheten kan se ut. Kartläggningen är inte heltäckande, men den utgör ett underlag för fortsatt arbete.

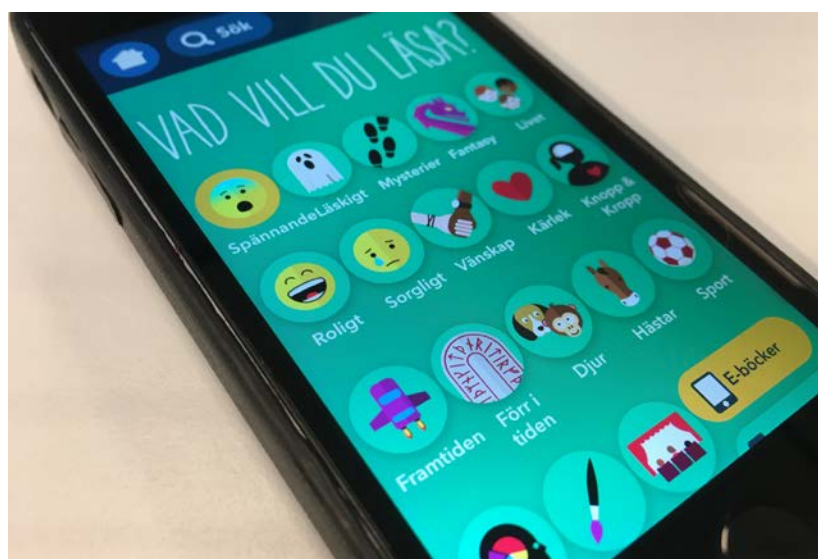
Webbsidor och sociala medier

Regionbiblioteket har kartlagt hur biblioteken använder olika digitala kanaler för information och kommunikation med barn och unga genom att gå igenom bibliotekens webbsidor. Utöver webbsidorna finns många av biblioteken i Stockholms län även på Facebook och Instagram, i viss mån även på Twitter, YouTube och bloggar. I länet finns 28 olika webbsidor för folkbibliotek, 27 av dem tillhör kommunal biblioteksverksamhet. I skrivande stund tillhör en av dem bibliotek som drivs i privat regi (Dieselverkstaden AB i Nacka). Nästan alla webbsidor har innehåll som handlar om hur barn och unga kan använda biblioteket, men det är bara några få som har ett tilltal som tydligt riktar sig direkt till målgruppen (fem bibliotek). Många bibliotek har en ansats att skriva till yngre på sina webbsidor, ("tips till dig som är barn"), men landar ändå i textunga sidor med information som verkar rikta sig till vuxna. Järfälla bibliotek sticker ut med sin satsning under 2018 på den delen av webbsidan som riktar sig till barn – de har tagit hjälp av en redaktion med barn mellan 8 och 12 år för att göra om sidans innehåll, stor del uppbyggd av filmklipp inspelade av barn och biblioteksmedarbetare.

Ett bibliotek som arbetar flitigt med att nå ut till sina målgrupper genom Instagram, Twitter och YouTube är biblioteket TioTretton. Biblioteket ligger i Kulturhuset vid Sergels torg i Stockholm och är öppet bara för barn mellan tio och tretton år. En anledning till att biblioteket i viss mån lyckas skapa dialog med sina följare genom sociala medier kan vara att de har en nischad verksamhet mot en mycket specifik målgrupp. Många andra bibliotek har Instagram- eller Facebook-konton, men med fokus på vuxenverksamheten. Barn- och ungdomsverksamheten är synlig i inläggen då och då, men tilltalet vänder sig sällan direkt till de unga. Några undantag finns: Instagramkontot Läslusten (@laslusten) som drivs av en bibliotekarie på Stockholms stadsbibliotek med boktips för ungdomar, och Instagramkontot Unghuddinge (@unghuddinge) som är ett samarbete mellan kulturaktörer i Huddinge, bland annat biblioteket, som tipsar om aktiviteter för ungdomar.

Flera bibliotek har gjort eller gör försök med att nå ut med sin verksamhet genom YouTube: Täby, Sundbyberg, Järfälla, Sigtuna och TioTretton. Speciellt Täby och Järfälla lägger regelbundet upp filmklipp, både för att marknadsföra det som händer på biblioteken, för att

Appen Bibblix



boktipsa, och även för att dela sådant som gjorts på biblioteket, till exempel animerade stop motion-filmer. Bloggar och podcasts är inte så vanligt förekommande i biblioteksverksamheten, men Salems bibliotek har en blogg för ungdomar och Värmdö bibliotek har en podd om ungdomslitteratur.

Stockholms stadsbibliotek i samarbete med Malmö stadsbibliotek lanserade under 2016 en biblioteksapplikation för barn, Bibblix, där barn mellan 6–2 år kan få boktips och läsa e-böcker. Bibblix är än så länge bara tillgänglig för låntagare i Stockholm, Malmö och Katrineholm.

Enkät till biblioteksmedarbetare

För att få inblick i hur bibliotekspersonal arbetar med och resonerar kring den digitala verksamheten skickades en enkät ut under hösten 2018.

Enkäten skickades ut till 44 personer varav 30 personer svarade. Det var valfritt att svara antingen utifrån det bibliotek den svarande arbetade på eller utifrån hela sin enhet, med flera bibliotek. De svarande representerar bibliotek eller enheter i 17 av de 26 kommunerna i Stockholms län. De skildrar hela länets verklighet med bibliotek i såväl tätbefolkade stadsdelar av Stockholms stad som mer glesbefolkade kommuner i skärgården och inlandet.

Av 30 svarande har 28 bibliotek haft någon typ av digital verksamhet för barn och unga under 2018. Verksamheterna fördelar sig ganska jämnt mellan biblioteken, men en tredjedel av biblioteken står för cirka två tredjedelar av aktiviteterna.

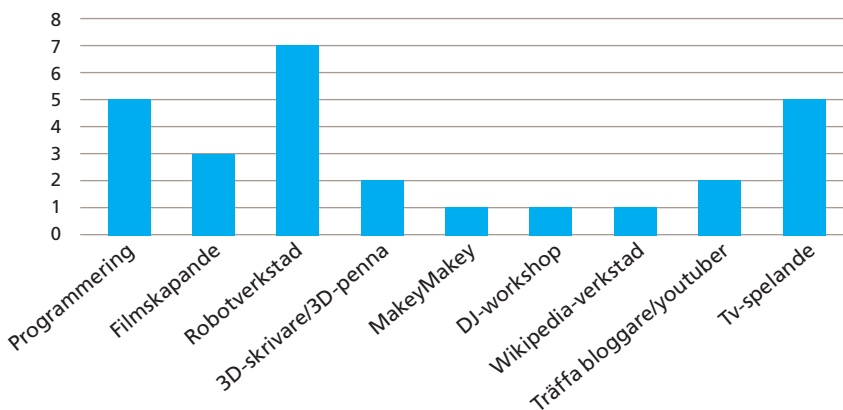


Spelprogrammering i Scratch på Stockholms stadsbibliotek

Digitalt skapande på biblioteken: "Prova på att koda" eller "Gör din egen film"

Det är vanligt att ha program med digitalt skapande på biblioteken: till exempel programmering, animering eller filmskapande. Svaren i enkäten till biblioteken visar att det är 16 bibliotek som har ordnat program i att skapa digitalt för barn och unga under 2018. En informationsinsamling via bibliotekens kalendrar och programblad visar att de vanligaste aktiviteterna är att prova på programmering, spela tv-spel och att bygga robotar. Några exempel från bibliotekens kalendrar är "3D-modellering och animering", "filmworkshop" och "bygg ett robotzoo".

Digital verksamhet för barn och unga under sommaren och hösten 2018



Biblioteksaktiviteter med digital koppling i kommunerna i Stockholms län juli-december 2018, informationsinsamling på bibliotekswebbsidor. (Med robotverkstad menas olika typer av skapande med tekniksatser och robotar: till exempel Strawbees eller Lego mindstorm).

Aktiviteterna i digitalt skapande ordnas ofta i samarbete med en extern aktör: till exempel organisationer som arbetar med programmering eller film som Coder Dojo, Kodcentrum eller Filmverkstaden. En del av svaren i enkäten uttrycker en osäkerhet kring vad personalen i biblioteken ska kunna, och vad man ska anordna med hjälp av externa arrangörer. En person uttrycker att de behöver utbildning i digitalt skapande, så att de inte behöver ta hjälp utifrån för att ordna verksamheten. Hos flera av biblioteksmedarbetarna finns en önskan att lära sig mer om området: i enkäten svarar nio personer att de skulle behöva kunna mer om programmering, filmskapande och animering.

Att ha verksamhet i till exempel programmering och filmskapande kräver att man har rätt kompetens, utrustning och tillräckligt med personal. Det kan vara svårt att hitta självinstruerande aktiviteter, de kräver ofta ganska mycket vuxeninblandning. På Kista bibliotek löste personalen det genom att utfärda ”körkort” för tekniken, där unga användare fick lära sig hantera utrustningen själva och därefter fick använda den fritt.

Aktiviteter kan förstås innehålla digitala inslag utan att fokus ligger på det digitala: till exempel att projicera en bilderbok på duk under en sagostund eller visa sökning i bibliotekskatalogen på en klassvisning. Sådana aktiviteter har 12 bibliotek haft under 2018, av de 30 som svarar på enkäten.

Sociala medier och andra kanaler

20 bibliotek svarar att de använder sociala medier för att kommunicera med barn och unga. I en översikt av bibliotekens sociala mediekonton är det ganska lite som tyder på att det verkligen är barn och unga som nås på Facebook eller Instagram – det är ett fåtal bibliotek som verkligen lyckas skapa dialog med sina unga användare i sociala medier. I samtal med bibliotekarier verkar uppfattningen vara att bibliotekskonton på sociala medier mest följs av andra bibliotekarier. Fem personer uppger att deras bibliotek använder YouTube, poddar eller bloggar för att nå ut till barn och unga.

Initiativtagare och målgrupper

Det vanligaste är att initiativet till digitala verksamheter kommer från biblioteksmedarbetarna, mycket vanligare än att ledningen initierar. Förslag från barn och unga besökare är relativt vanligt, medan endast tre svarar att initiativet har kommit utifrån. Har det att göra med att biblioteken inte uppfattas som en naturlig samarbetspartner för andra aktörer på området?

Från vem eller vilka kom initiativet till den digitala verksamheten?

Personalen på biblioteket	26
Ledningen på biblioteket	8
Unga biblioteksanvändare	10
Vuxna biblioteksanvändare	0
Externa organisationer, företag eller personer	3

Vilka riktar sig biblioteken till med den digitala verksamheten? Nitton bibliotek svarar att de avsåg en speciell målgrupp med aktiviteterna. Det är vanligare med verksamhet som riktar sig mot äldre barn (över 6 år) eller tonåringar (över 12 år). Bara ett svar handlar om att nå riktigt små barn (2–3 år). Ett bibliotek uppger att de haft digital verksamhet för barn med funktionsnedsättningar, men det är det enda svaret som rör en målgrupp som är definierad utifrån någon annan aspekt än ålder.

Är den digitala verksamheten för barn och unga viktig?

På frågan om den digitala verksamheten för barn och unga är viktig svarar 25 personer ja. Fyra personer svarar nej med den främsta motiveringen att de inte tycker att de har resurser för att prioritera området. ”Kunde säkert använda det mer, men det är ju mycket vi ska göra ...” svarar en person. Ett annat resonemang handlar om att det digitala inte behövs, för att det analoga är tillräckligt för att locka målgruppen: ”Eftersom biblioteket lyckas locka barn och unga ändå har det inte känts aktuellt att ha digital verksamhet.”

En återkommande förklaring till varför den här typen av verksamhet är viktig är att hänvisa till att såväl biblioteket som barn och unga befinner sig i en digital värld. ”Vi lever i en digital värld och biblioteket är en del av det.” Det förklaras som ett sätt att hålla sig relevant på, och som ett sätt att möta användarnas behov: ”Det är viktigt för att nå en ung målgrupp då det digitala är en stor del av deras liv”. Att minska digitala klyftor och ge alla barn möjligheter att prova teknik är en stark drivkraft för flera som svarar: ”Det är även viktigt ur ett jämlikhetsperspektiv, att biblioteket kan erbjuda de barn och unga som inte har möjlighet att privat uppleva/bruka de olika digitala möjligheterna.” Digital förståelse, stärkt medie- och informationskunighet och källkritik lyfts också fram som viktiga anledningar. En biblioteksmedarbetare gör en koppling till läsning och menar att det digitala är något som kan bidra till att stärka läsningen hos barn och unga.

Två viktiga synpunkter framkommer i svaren: att det är viktigt att veta var behovet finns för att lägga resurser på rätt verksamhet, och vikten av att göra digital verksamhet med ett syfte, inte bara för sakens skull.

Vad behövs för att utveckla den digitala verksamheten?

Biblioteksmedarbetare anger att tidsbrist är det största hindret för att arbeta mer med den digitala biblioteksverksamheten. Att lära sig ett nytt verktyg, till exempel ett program eller en app, tar tid och det finns en uppfattning om att det är krångligt och svårt. Att hitta utrustning och vara säker på att den fungerar är också något som kan vara tidskrävande, och dessutom är själva verksamheten ofta något som kräver mycket personalmedverkan och är långt ifrån självgående.

Förutom tid till fortbildning och utförande samt tillräcklig teknisk utrustning anser sig biblioteksmedarbetarna också behöva bättre kunskaper för att kunna arbeta mer med det digitala. På frågan ”Finns det någonting inom den digitala verksamheten för barn och unga som du och dina arbetskamrater behöver kunna mer om?” har åtta svarat ”*det mesta*” eller ”*allt*”. Här finns en stor vilja att uttrycka sina behov och svaren är långa. Ganska många fokuserar på praktiska kunskaper, och då inom digitalt skapande:

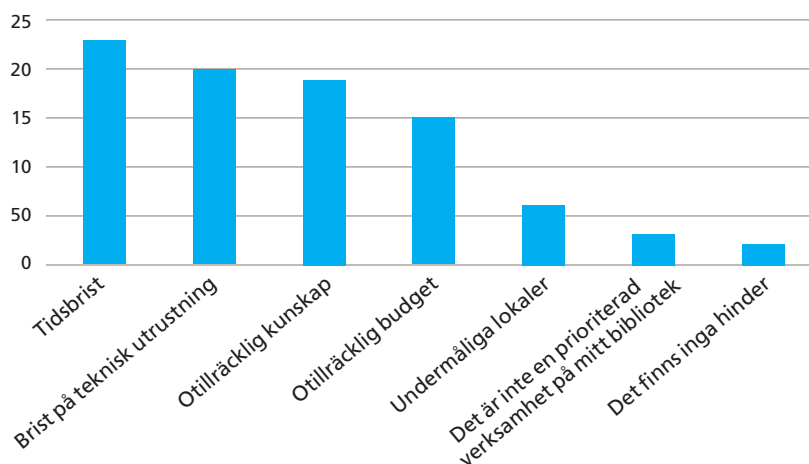
Finns det någonting inom den digitala verksamheten för barn och unga som du och dina arbetskamrater behöver kunna mer om? (fritextsvar)

Filmskapande/animation	5
Programmering	4
Tv-spel och online-spel	3
Poddar och poddinspelningar	2
Appar för barn	1
Bloggar	1

Många resonerar kring hur verksamheten ska genomföras. Vad ska biblioteksmedarbetare kunna och vad kan man boka in externt? Hur hittar vi aktiviteter som går att utföra utan alltför mycket personalinblandning? Hur vet vi vad användarna vill ha och hur når vi ut till dem? Hur blir vi bättre på att integrera digitala verktyg i den dagliga verksamheten? Flera tog också upp svårigheten i att hitta tid till att prova tekniken och dela med sig av sina kunskaper till kollegor.

Ett sätt att utveckla den digitala verksamheten är att bygga vidare på de kunskaper som redan finns, och hitta gemensamma grunder att stå på. Var har bibliotekarierna sina kärnkunskaper inom det digitala? På frågan ”Finns det någonting inom den digitala verksamheten för barn och unga som du och dina arbetskamrater har bra kunskap om idag?” svarar

Vilka hinder finns det för dig att arbeta mer med digital verksamhet för barn och unga?



Hinder för att arbeta mer med digital verksamhet för barn och unga på biblioteken i Stockholms län, enkät till bibliotekspersonal.

elva personer sociala medier. Sex personer tycker att de är kunniga på digitalt skapande. Här borde det alltså finnas potential för att bibliotekspersonal ska lära av varandra. Fem personer valde att inte svara alls på frågan. Kanske var den ottydligt formulerad, eller så pekar det på att det finns en viss osäkerhet och kunskapsbrist på området.

Finns det någonting inom den digitala verksamheten för barn och unga som du och dina arbetskamrater har bra kunskap om idag? (fritextsvar)

Sociala medier	11
Digitalt skapande	6
YouTube	4
MIK/källkritik	3
E-böcker	2
Bloggar	2
Ipad, datorer, mobiler	2
Bibliotekets egna tjänster	2
Appar för barn	2
Tv-spel	1
3D-skrivare	1
Wikipedia	1
Nej	1
Vet ej/Förstår ej frågan	5
Inget svar	5

Enkät till bibliotekschefer

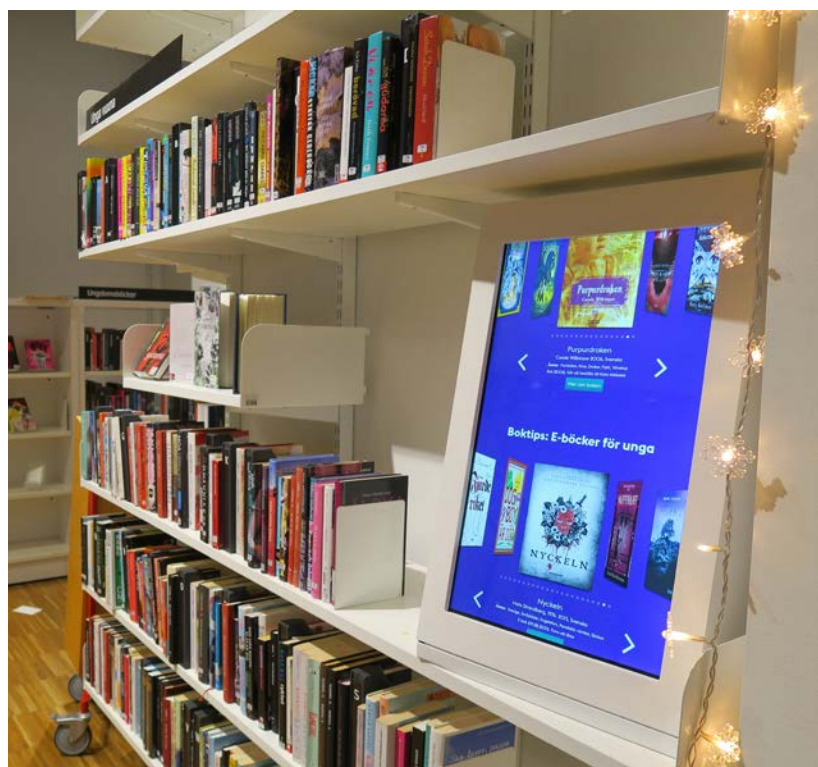
Enkäten till bibliotekschefer skickades ut till 38 personer och 24 svar kom in. De svarande representerar bibliotek eller biblioteksenheter i 14 av 26 kommuner i Stockholms län.

Styrdokument, prioriteringar och framtida satsningar

Fyra av kommunerna i Stockholms län har någon form av målsättning för den digitala verksamheten för barn och unga i biblioteksplanen. Södertälje kommun föresätter sig i sin biblioteksplan att erbjuda verksamhet utifrån ett barnperspektiv inom den digitala arenan (Malmquist, 2017) och Nynäshamn kommun vill utforma nya former av litteraturförmedling via digitala medier (Kultur och fritidsavdelningen Nynäshamn, 2016). När bibliotekscheferna tillfrågas uppger alla att det saknas strategier och planer för den digitala verksamheten för barn och unga, trots att 16 bibliotekschefer anser att området är helt eller delvis prioriterat.

Eftersom målgruppen är prioriterad måste också verksamheten vara prioriterad, resonerar några. Andra bibliotekschefer menar att eftersom det generella arbetet med det digitala är inskrivet i biblioteksplanen finns det ingen anledning att skriva in digital verksamhet för en specifik målgrupp. På 14 bibliotek eller biblioteksenheter finns det planer på framtida satsningar inom området, vilket kan tyckas stå i motsättning till att verksamheten inte är beskriven i biblioteksplanerna. Flera bibliotekschefer beskriver planerade satsningar kring skapande verksamhet: till exempel digitala DIY kit, animering och programmering. Två bibliotekschefer nämner Instagram som ett verktyg som de vill ha mer verksamhet med.

På frågan om den digitala verksamheten är prioriterad går det att urskilja två synsätt. Några svar sätter den digitala verksamheten i motsättning till annan verksamhet. *"... inte på bekostnad av övrig service för barn o unga"* menar en chef. En annan chef menar att det digitala inte är något som ska prioriteras i läsfrämjande arbete. Det andra synsättet fokuserar på det digitala som någonting som behöver integreras i annan verksamhet – att det ska bli naturligt att använda digitala verktyg, att det digitala biblioteket ska bli prioriterat, och vikten av att integrera det digitala i läs- och språkfrämjande verksamhet. *"Vi behöver tänka in det digitala biblioteket som en helt naturlig biblioteks-*



Bokbläddrare på Kista bibliotek

verksamhet, som kräver samma bemanning och uppmärksamhet som det analoga.” sammanfattar en chef.

Sju svar uttrycker en önskan och en vilja att göra mer inom området, men hänvisar till olika hinder för utveckling av verksamheten: kompetensbrist, ekonomiska förutsättningar, lokaler. Ett svar sammanfattar problemet: *”Vi har varken personella, ekonomiska eller rumsliga förutsättningar för det. I framtiden borde det självklart vara prioriterat. Det är en så viktig del för alla och för den yngre generationen en självklarhet. Biblioteken behöver hitta former för att arbeta med digital verksamhet integrerat i den verksamhet som redan finns.”*

Medarbetarnas kompetens och fortbildning

Alla bibliotekschefer som svarar på enkäten är överens om att det behövs kompetenshöjande insatser på området. Flest tycker att det behövs bättre kunskaper i att använda digitala verktyg med fokus på barnverksamhet så som sagostunder, vilket jag tolkar som en önskan att se det digitala som ett mer integrerat arbetssätt i traditionell, läsfrämjande verksamhet. Stöd för pedagogisk fortbildning och kunskapsdelning är också något som efterfrågas i hög grad – vilket tyder på att det kanske inte är rent praktiskt kunnande som i första hand behövs utan snarare att det handlar om att kunna lära och lära ut. Vikten av att dela erfarenheter mellan olika bibliotek och få inspiration utifrån är något som flera bibliotekschefer lyfter fram när de får formulera sig fritt.

Finns det ett behov av kompetenshöjande insatser för medarbetarna på området? I så fall inom vad?

Att använda digitala verktyg med fokus på barnverksamhet (i sagostunder, med mera)	20
Att förmedla kunskaper inom området på ett pedagogiskt sätt	18
Det behövs nätverk inom området för bättre kunskapsdelning mellan medarbetare	14
Kunskap om digital integritet och säkerhet	12
Att kommunicera med hjälp av digitala verktyg, till exempel sociala medier	11
Att skapa digitalt innehåll, till exempel att blogga eller göra filmklipp	10
Att söka och värdera information på nätet	8
Nej, mina medarbetare har tillräckliga kunskaper	0

De flesta bibliotekschefer anser att alla medarbetare som arbetar med barn- och ungdomsverksamhet ska ha hög digital kompetens, och ungefär två tredjedelar av cheferna tar den kompetensen i beaktning vid nyanställningar. Specialkunskaper som efterfrågas relaterar till maker-verksamhet, digital kommunikation, källkritik och MIK, och barns och ungas medievanor. Ett svar lyfter fram medarbetarnas *”utvecklingslust och kunskap kring utveckling”* som viktigt vid rekryteringar, att förhållningssättet är viktigare än praktiska kunskaper.

Behövs det en annan sorts kompetens för att arbeta med digital biblioteksverksamhet för barn och unga än för vuxna användare? Här går åsikterna isär. Några anser att det är samma kompetenser, men att det handlar om att vara insatt i vad som är aktuellt för målgruppen – vilka spel som spelas för tillfället, vad som är populärt på YouTube. Många påpekar att barn och unga ligger före och har en större vana vid det digitala, och att det därför är viktigt att vara bättre insatt och tänka på ett annat sätt, till exempel arbeta mer med källkritik eller ha ett mer kreativt förhållningssätt. *”Barn och unga är före rent tekniskt, de kan mer och där blir fokus snarare på källkritik än på sökmetoder etc”*. Synsättet att det viktiga är att vara expert på det man gör, oavsett målgrupp eller verksamhet, tar sig också uttryck: *”Det viktiga är att man har rätt kompetens så att man själv känner sig säker på det man gör. Oavsett om man jobbar med sagostunder, workshops för tweenisar eller visar kommunens e-tjänster för vuxna”*.

Vad står i vägen för den digitala verksamheten på biblioteken?

Bibliotekschefer och biblioteksmedarbetare verkar vara överens i delar av sin problemformulering: det är tidsbrist och brist på kunskap som sätter stopp. Flera av cheferna menar att det finns en brist på förståelse från politiker och kommunala tjänstemän – att det här är ett viktigt område som behöver resurser. Frågan är om det saknas en insikt i hur biblioteken kan stötta i samhällets digitalisering? Vem bär ansvaret för att driva den frågan och skapa förståelse för att biblioteket kan verka för att minska digitala klyftor och stärka digitala kompetenser hos barn och unga?

Kommentarer som återkommer i båda enkäterna handlar om bristen på intresse hos personalen: *”Jag tror också att vi i personalen inte har något jättestort digitalt intresse, och då hamnar den delen i skymundan när vi prioriterar.”* *”Vore bra om alla hade det [god digital kompetens], men alla har inte intresse.”*

”Intresset är stort hos barnen men svalare hos medarbetarna.” Ytterligare en fråga att ställa sig är om det är rimligt att användandet av digitala verktyg ska hänga på enskilda medarbetares personliga intresse? Diskussionen återkommer i ett senare avsnitt.

Tre biblioteksexempel

Alla bibliotek har olika förutsättningar att jobba med sin digitala verksamhet, bland annat utifrån den utrustning de har, kompetensen hos personalen och etablerade samarbeten i lokalsamhället. För att ge en bild av hur det kan se ut har jag besökt tre olika bibliotek i Stockholms län med skilda förutsättningar.

Kista bibliotek i Stockholms stad

Kista i norra Stockholm har drygt 13 000 invånare. Biblioteket invigde sina nya lokaler i Kista galleria 2014. Då satsades stort på teknisk utrustning: biblioteket har två scener som är utrustade med ljus- och ljudsystem, projektorer och en green screen. Det finns också en 3D-skrivare, digitala affischeringsskärmar, iMac-datorer, tre konstboxar med digitala skärmar där biblioteket visar utställningar som bild, film eller text, surfplattor och bokbläddrare: touch-skärmar placerade i hyllorna där besökare kan få boktips och ladda ner e-böcker direkt till sina konton. I dagsläget är en person anställd med teknisk kompetens, som ska både sköta underhåll, stå för digital programverksamhet och skapa innehåll till skärmarna. Alla medarbetare på biblioteket har inte samma digitala kunskaper, men vid nyanställning får varje person en grundläggande genomgång av hur tekniken fungerar. Biblioteket har ett högt besöksstryck, cirka 2000 besök om dagen, och är öppet mellan 10 och 21 varje dag.

Biblioteket arrangerar återkommande program kring digitalt skapande, ofta i samarbete med externa aktörer. En hel del av verksamheten kommer till genom önskemål utifrån – kanske just för att Kista bibliotek är välkänt i området och har goda tekniska förutsättningar. Stadsdelen Kista är ett center för IT och teknikutveckling, och biblioteket har haft lokala samarbeten med universitetet och organisationer i området.

Rebecca Medici, producent, och Kristoffer Sannestam, ljudtekniker på biblioteket, tycker att det är viktigt att det finns en koppling till barns och ungas egna berättande och uttryck i den digitala programverksamheten, oavsett medium. Ett exempel på det är projektet Push Play, som skapades i samarbete med scenkonstkollektivet Hybris. Ungdomar i området skrev och spelade in berättelser som ska upplevas på specifika

ställen i biblioteksrummet – genom att låna mp3-spelare kan biblioteksbesökare ta del av dem.

Kista bibliotek har även haft workshops i digitalt skapande för barn med funktionsnedsättningar. Efter önskemål ordnade biblioteket robotverkstäder med en extern teknikpedagog. En förutsättning för att det skulle lyckas var den goda kontakten mellan biblioteket och stadsdelens samordnare för barn och unga med funktionsnedsättningar. Aktiviteterna genomfördes efter att biblioteket varit med på ett dialogkafé kring fritidsaktiviteter för barn och unga med funktionsnedsättningar. Att arbeta med att fånga upp direkta önskemål från användare och omsätta dem i praktiken kan vara ett sätt att vara säker på att programverksamheten är relevant och efterfrågad.

Hovsjö bibliotek i Södertälje kommun

Hovsjö bibliotek öppnade 2017 och är ett litet bibliotek mitt i Hovsjö, en stadsdel i Södertälje med cirka 7 000 invånare. Där finns en skola, tre förskolor och en fritidsgård, som är belägen precis mittemot biblioteket. Det ger mycket bra förutsättningar för samverkan och möjlighet för biblioteket att enkelt kunna nå nästan alla områdets barn och unga. Biblioteket har en anställd kulturpedagog med inriktning mot IT, en av två personer inom kommunen som ska arbeta med området.

Biblioteket är utrustat med en smartboard och surfplattor att använda i verksamheten. Natasha Ekström som är kulturpedagog tycker att det är viktigt att tekniken används i så hög grad som möjligt. Därför är smartboarden alltid igång under öppettider för att barn ska kunna spela spel och ordlekar på den. På så sätt ges de en chans att själva testa och leka. Idén är att biblioteket ska ge ett annat förhållningssätt än skolan till digitalt lärande, ”precis som läslust”, säger Natasha, ett kravlös utforskande. Här har biblioteket hittat ett sätt att ge användarna tillgång till tekniken på ett sätt som efterfrågas av biblioteksmedarbetare: utan att det kräver så mycket personalinblandning och förberedelser.

På Hovsjö bibliotek har Natasha satt ihop lådor med tekniska kit av olika slag, som kan bokas av alla folkbibliotek i Södertälje. Där finns lådor med MakeyMakey, LittleBits, Bloxels, Blue-Bot och 3D-pennor. Under en heldag fick personal från varje bibliotek utbildning i hur kiten kan användas, och därefter cirkulerar de på biblioteken. Nu bokas de till punktinsatser, till exempel drop in-verksamhet på loven, men tanken är att de ska finnas under en längre period på varje bibliotek så att både personal och besökare ska kunna fördjupa sina kunskaper i hur de kan användas.

Genom aktiviteterna med digitala inslag har biblioteket nått nya målgrupper. De märker att barn, främst pojkar, som inte brukar synas till där har börjat besöka biblioteket. En förhoppning är att kunna rikta sig mer till ungdomar, det är mest barn från låg- och mellanstadiet som kommer till biblioteket, men genom att samarbeta mer med fritidsgården hoppas biblioteksmedarbetarna på att nå även de som är lite äldre.

Vallentuna bibliotek i Vallentuna kommun

Vallentuna kommun i norra Stockholms län har drygt 33 000 invånare. Huvudbiblioteket ligger mitt i Vallentuna centrum. Barn- och ungdomsavdelningen är ljus

och öppen och inredd i glada färger som lockar till sig besökare som passerar förbi huset. Det finns två datorer som används flitigt av barnen, för tillfället är det ofta onlinespelet Roblox som spelas på dem. Surfplattor finns bakom disken, men används i stort sett bara vid Legimusregistreringar. Barn- och ungdomsavdelningen har inga bildskärmar eller touchskärmar. På så sätt är Vallentuna bibliotek ganska representativt för biblioteken i Stockholms län: de digitala verktygen är inte så synliga ute i biblioteket utan tas fram vid speciella aktiviteter.

Under sommarloven arbetar barnbibliotekarierna med en poängjakt för att uppmuntra barns sommar-



Datorer på Vallentuna bibliotek

läsning, där barnen får poäng för att utföra olika uppdrag. En del av tävlingen handlade om att skicka in bilder. För att marknadsföra poängjakten och hålla kontakt med deltagarna använde sig personalen både av en blogg, där de delade inskickat material från tävlingen, och kontakt via sms, där de tipsade om nya uppdrag att genomföra. Martina Strolz, barnbibliotekarie i Vallentuna, funderar på fler sätt att föra in det digitala som en naturlig del av verksamheten för barn och unga. Ett sätt kan vara att göra det digitala mer synligt – till exempel genom att låta bibliotekets filmade julkalender rulla på skärmar i lokalen. En metod som bibliotekarierna i Vallentuna funderar på att arbeta med är filmade boktrailers, men tidsbrist har förhindrat det. Martina Strolz ställer sig frågan hur digitala biblioteken ska vara när många barns vardag redan är så digital? Det är en frågeställning som flera biblioteksmedarbetare tar upp i enkätsvar och i samtal, och den återkommer i avsnittet Diskussion.



MakeyMakey på Stockholms stadsbibliotek

Diskussion

Folkbiblioteken har länge arbetat med digitala tjänster, service och medier som en självklar del av sitt uppdrag. Men hur digital är barn- och ungdomsverksamheten? I den här kartläggningen framkommer att ungefär hälften av folkbiblioteken i Stockholms län erbjuder program med digitalt skapande, hälften av biblioteken lånar ut tv-spel och en tredjedel av biblioteken har använt digitala verktyg på sagostunder, bokprat eller visningar. Bara ett litet fåtal av bibliotekens webbsidor har innehåll med ett tilltal som verkar rikta sig till barn och unga. Nästan alla bibliotek finns på sociala medier men en granskning av bibliotekens kanaler tyder på att det är svårt för biblioteken att skapa dialog med barn och unga där. Bloggar, YouTube och poddar har utforskats av några enstaka bibliotek i länet som medel för boktips och boksamtal. Kartläggningen ovan har varit ett försök att svara på frågan *Hur ser den digitala verksamheten ut idag?* Det här avsnittet går djupare in på frågan om syfte och målsättningar med verksamheten. Avsnittet ”Utmaningar och förslag på lösningar” går igenom de hinder som står i vägen för utveckling av den digitala verksamheten. Det avslutande avsnittet ”Metoder” diskuterar frågan *Hur kan vi utveckla den digitala verksamheten?* utifrån goda exempel och förslag på verksamhet.

Varför ska biblioteken ha digital verksamhet?

Det framkommer i kartläggningen att både bibliotekschefer och biblioteksmedarbetare i länet är överens om att den digitala barn- och ungdomsverksamheten är ett viktigt område, som många skulle vilja arbeta mer med. För att utveckla området i rätt riktning behövs en reflektion kring frågan *Vad är syftet med verksamheten?* och målsättningarna kan vara olika för olika typer av verksamhet. Svaren i enkäterna har en tendens att utgå ifrån bibliotekens behov när man beskriver målsättningar med den digitala verksamheten: barn och unga lever i hög grad i en digital värld och biblioteken behöver också vara digitala för att

fortsätta vara relevanta. Vi behöver utveckla målsättningar som istället utgår ifrån användarna. Vad har barn och unga för behov och hur kan biblioteken använda digitala verktyg och tjänster för att tillmötesgå dem?

Nedan följer förslag på målsättningar och fördjupningsområden för biblioteken.

Målsättning: Att stärka medie- och informationskunnighet/digital kompetens

Digital kompetens och medie- och informationskunnighet är användbara begrepp i det här sammanhanget, och de används ibland som synonymer. Skolverket definierar digital kompetens som att:

- kunna förstå hur digitaliseringen påverkar samhället och individen
- kunna använda och förstå digitala verktyg och medier
- ha ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt till digital teknik
- kunna lösa problem och omsätta idéer i handling på ett kreativt sätt med användning av digital teknik (Skolverket, 2018-08-16)

Statens medieråd sammanfattar medie- och informationskunnighet (förkortat MIK) som att:

- förstå mediernas roll i samhället
- kunna finna, analysera och kritiskt värdera information
- själv kunna uttrycka sig och skapa innehåll i olika medier (Statens medieråd, 2017-01-27)

I relation till folkbibliotekets uppdrag handlar MIK och digital kompetens om att ge invånare verktyg att delta i samhället och kulturlivet på lika villkor. Det handlar inte bara om att kunna hantera de faktiska digitala verktygen: kunna dela bilder, redigera filmer, använda Facebook. MIK handlar också om att veta vad som ligger bakom innehållet i de digitala tjänsterna och hur vårt beteende påverkas av dem. Hur påverkar Googles



Sagostund med iPad
i Barnens bokbuss,
Stockholms stads-
bibliotek

algoritmer det sökresultat vi får i våra webbläsare? Hur vet vi om ett YouTube-klipp med en influencer innehåller sponsrat innehåll? Hur har digitaliseringen påverkat debattklimatet i samhället? Hit hör också att kunna tolka bilder och filmer, något som blir allt viktigare i det bildintensiva medielandskap vi befinner oss i. MIK och digital kompetens ingår också i digital litteracitet, vilket innebär att vi behöver vara digitalt läskunniga för att kunna ta till oss information och skapa innehåll.

Det är anmärkningsvärt/förvånande att bara tre biblioteksmedarbetare i enkätsvaren nämner MIK-relaterade kunskaper, som källkritik, som något de anser sig vara bra på inom det digitala området. Det går emot bilden som ges av resultatet från självskattnings-

testet som genomfördes 2018 i satsningen *Digitalt först*, där källkritik, informationsökning och informationshantering är sådant som biblioteksmedarbetare i Stockholms län generellt anser sig vara bra på. Att fler inte nämner källkritik och MIK i den här enkäten som kompetenser som de tycker att de behärskar kan även bero på att det inte uppfattas som något som riktigt hör till den digitala verksamheten.

En fråga som ofta dyker upp i samtal om MIK och barnverksamhet med folkbibliotekarier är om inte hela området egentligen tillhör skolan och skolbiblioteken? I en diskussion med barnbibliotekarier från hela Stockholms län dök det upp en fråga från en medarbetare: skolan har ansvar för källkritik gällande formellt lärande, men vem har ansvar för källkritik i barn och

ungas digitala vardagsliv, till exempel vad gäller influencers och sociala medier? Det finns en lucka här, och folkbiblioteken skulle kunna ta ett större ansvar för de här frågorna. Folkbiblioteken kanske har något att hämta från skolbiblioteken, kan det behövas fler kontaktytor för kunskapsutbyten? Inom både skolbibliotek och universitetsbibliotek finns ett pedagogiskt förhållningssätt som folkbiblioteken skulle kunna anamma i större utsträckning – för att gå mer från en serviceinriktad verksamhet till en verksamhet som ger ”hjälp till självhjälp”.

Målsättning: Att ge barn och unga möjlighet till olika former av uttryck och information

Barnet ska ha rätt till yttrandefrihet. Denna rätt innefattar frihet att oberoende av territoriella gränser söka, ta emot och sprida information och tankar av alla slag, i tal, skrift eller tryck, i konstnärlig form eller genom annat uttrycksmedel som barnet väljer.

artikel 13 Barnkonventionen

För bibliotekens barn- och ungdomsverksamhet är artikel 13 i Barnkonventionen högst relevant – folkbiblioteken erbjuder en plats för utforskande, identitetsskapande och lärande bortanför skolans formella lärande. Är det överhuvudtaget möjligt att arbeta utifrån Barnkonventionen om biblioteken inte anammar digitala verktyg som medel för barn och unga att hitta sina uttryck? Både för att minska de digitala klyftorna och ge fler tillgång till verktygen, men även för att stärka barns rätt att själva välja uttrycksmedel. Om vi menar att det skrivna ordet och litteraturen är det slutgiltiga målet med all verksamhet ifrågasätter vi barns och ungas egen rätt att själva välja uttryck och medieformat.

Ett viktigt användningsområde för digitala verktyg är att de kan användas som ett uttryckssätt för dem som ännu inte har lärt sig läsa och skriva eller för dem som håller på att lära sig svenska. Biblioteksrummet domineras av det skrivna ordet. Böcker, skyltar, affischer, information - det mesta förmedlas med ord och bokstäver. För någon som inte kan tyda texten är det otillgängligt. Men genom digitala verktyg kan de som inte har ett skriftspråk göras delaktiga i biblioteksrummet. Surfplattor, skärmar och till och med låneautomater, kan bli verktyg för att stärka barns egenmakt. Språkforskaren Susanne Kjällander (2014) har i projektet *AppKnapp* synliggjort hur förskolebarn visar aktörskap genom att använda surfplattor, långt innan

de kan tala, läsa eller skriva. Med en surfplatta i handen går det att uttrycka sig med ljud, bild eller film. På en skärm i rummet går det att komma till tals och sätta avtryck i biblioteksmiljön, eller ta del av information i form av bilder eller filmer. Och ett litet barn som ännu inte har lärt sig att läsa kan stolt visa sin förälder hur man lånar en bok i låneautomaten. På så vis kan de digitala verktygen bli ett sätt att stärka barns och ungas egenmakt och självförtroende i biblioteksrummet.

En av folkbibliotekens prioriterade grupper är personer som har annat modersmål än svenska, och de som talar något av minoritetsspråken finska, meänkieli, samiska, romani chib och jiddisch. Barn och unga med annan språkbakgrund än svenska är därför en dubbel prioriterad grupp för biblioteken. Här finns det potential för en utvecklad biblioteksverksamhet, som lyfter fram digitala resurser som kan stödja flerspråkighet och språkutveckling. Ett exempel är polarbiblo.se, en webbplatsform för barns eget skrivande och berättande som startades av Regionbibliotek Norrbotten. Den ska utvecklas som en resurs för att stärka minoritetsspråken (Raymond, 2018). Digitalt skapande i olika former kan vara ett sätt att arbeta med det språkutvecklande uppdraget och inkludering. I projektet *Språk, makt och skapande* har Regionbibliotek Sörmland utforskat skapandet som en ingång till att jobba interkulturellt och med hållbar samhällsutveckling, utifrån ett kollektivt lärande: ”*Tillfällen där allas kunskaper tas tillvara stärker individen, ger plats för fler perspektiv och kan bidra till förändrade maktförhållanden. Att möjliggöra skapande aktiviteter är att jobba proaktivt med yttrandefrihet.*” (Alneng, 2018).

Målsättning: Att bekräfta värdet av olika former av berättande

Berättelser överskrider både genrer och medier, och gör det idag i allt högre utsträckning. För biblioteken kan verksamheter som filmskapande, programmering och speldesign bli ett sätt att bekräfta värdet av olika former av berättande. Det kan hjälpa till att höja statusen på barns och ungas egna val av medier och eget berättande.

Didaktikforskaren Stefan Lundström argumenterar återkommande i sin forskning för att skolans undervisning i högre grad ska ta hänsyn till multimedialitet och genreöverskridande textuniversum, eftersom det är en form av kompetens som behöver utvecklas – en narrativ kompetens som inbegriper berättande i många former (Lundström och Olin, 2010). Samma synsätt kan tillämpas på bibliotekens verksamhet. ”Textuniversum”

syftar på de många olika medier och sammanhang där en berättelse kan rymmas: ta till exempel Harry Potter-universumet, där inte bara böcker utan även filmer, tv-spel och fan fiction hör till. Här är berättelserna och litteraturen inte längre något som begränsas av en ensam författares idéer, utan snarare något som omskapas och återberättas kollektivt hela tiden.

Var går gränsen mellan olika medieformat? Var går gränsen mellan bok och spel? Speciellt för barn finns det en uppsjö av olika bokappar, multimediala e-böcker som innehåller bild och ljud, interaktiva lärlplattformar och hybrider mellan bok och spel. Det senaste Epub-formatet för e-böcker har stöd för video, ljud och interaktiva element, vilket kan komma att innebära ännu fler sådana inslag i e-böckerna framöver (Svenska barnboksintitutet, 2018). Biblioteken arbetar redan till viss del med ett multimedialt förhållningssätt: förmedling av medier i olika format, filmvisningar, programverksamhet i att skapa med bilder och teckna serier, och så vidare. Men värderas alla medieformer lika? Carina Fast beskriver i sin forskning om barns litteracitet hur vuxna värderar barns kulturella bakgrunder olika, där bara vissa erfarenheter räknas i läs- och skrivundervisningen (Fast, 2009). Hon visar att barns tidiga litteracitet i hög grad relaterar till den medievärld och de leksaker de omges av, och argumenterar för att vuxna ska använda sig av den kunskapen och låta alla erfarenheter få ta sig uttryck i verksamhet som syftar till att stärka barns läs- och skrivförmåga.

Digitala spel på mobiler, konsoler eller datorer är en stor del av många barns och ungas liv, som får relativt lite uppmärksamhet i kultursammanhang. Björn Sjöblom, forskare på spel och barnkultur, beskrev i en föreläsning på Mötesplats barnkultur 1 oktober 2018 en hierarkisk medietrappa där vuxna värderar barns mediekonsumtion: då hamnar böcker högst upp, och spel hamnar längst ner. Ändå är spel en kulturform som många barn och unga sysslar med. I en kartläggning över barns kulturaktiviteter från Myndigheten för kulturanalys (2017) framkom att 75 % av barn och unga spelar och att 11 % av barn och unga som besöker biblioteken gör det för att surfa eller spela. Av killar i högstadiet och gymnasiet är det hela 94 % som ägnar sig åt spelande, och det är en grupp som biblioteken ofta strävar efter att nå. Bobbi A. Sand, spelproducent och före detta biblioteksmedarbetare, beskriver i boken *Växande världar* (2017) hur bibliotekarier och andra yrkesgrupper skulle kunna arbeta mer med både digitala och fysiska spel som medium. Hon vill reda ut missuppfattningarna och visa på den bredd av spel som finns – med många mindre spelföretag som brinner för

att dela med sig av en unik berättelse. Att inkludera spel i bibliotekets verksamhet är att ta barns och ungas kulturutövande på allvar, och låta dem hitta sitt uttryck och berättande i en form som passar dem.

Målsättning: Att minska digitala klyftor

Flera biblioteksmedarbetare i enkäten beskriver att en viktig drivkraft för att arbeta med den här typen av verksamhet är att minska digitala klyftor. Hur ser användningen av digitala verktyg ut hos barn och unga? Enligt rapporten *Svenskarna och internet 2018* (Internetstiftelsen i Sverige, 2018) har 99 % av unga mellan 12-25 år tillgång till en mobil med internet. Men för yngre barn, från 8-9 år, ligger tillgången på cirka 85-90 %. Ett bibliotek som jag besöker har en policy om att inte boktipsa om e-böcker, eftersom de inte vill förutsätta att barnen som kommer dit har möjlighet att ladda ner dem. Digitala klyftor kan handla om tillgång till de faktiska verktygen (surfplattor, mobiler, datorer) och hur ofta de används, men det kan också handla om innehållet: vilka appar och program är det som används? När lärappar eller biblioteksappar som Bibblix alla barn? Enligt Internetstiftelsen i Sverige (2018) är hushållsinkomst en viktig faktor som påverkar internetanvändningen: en fjärdedel av vuxna med en årsinkomst under 150 000 använder inte internet dagligen. Sannolikt påverkas även barns och ungas internetanvändning av deras socioekonomiska bakgrund. Om vi vill verka för en jämlik tillgång till bibliotekens verksamheter, för att skapa digital delaktighet, behöver vi kartlägga användningen av bibliotekstjänster och deltagandet i programverksamhet. Var finns användarna, och vilka är de? Var saknas de?

Att arbeta med riktade insatser över nätet kan vara ett sätt att öka den digitala delaktigheten för grupper i utanförskap. Med digitala tjänster och verktyg finns det potential att erbjuda verksamhet för dem som av olika skäl kan ha svårt att komma till biblioteket, till exempel personer med vissa fysiska eller psykiska funktionsnedsättningar. Att verka över nätet är speciellt på flera sätt: det erbjuder en anonymitet för användaren och suddar ut geografiska avstånd. Forumen www.bokcirklar.se och www.goodreads.com handlar om att få läsare att hitta varandra. Folkbibliotek använder sig av de här plattformarna för vuxenverksamhet, men i den här kartläggningen har jag inte hittat några exempel på att de används inom barn- och ungdomsverksamheten.

En grupp som sticker ut på flera sätt i sin internetanvändning är barn och unga med neuropsykiatriska funktionsnedsättningar (NPF). Rapporten *Mer oftare*

och längre tid (2016) gjord av organisationen Attention visar att barn och unga med NPF använder internet i större utsträckning än andra, på ett annat sätt, och att de är mer utsatta för kränkningar och trakasserier på internet. Den här gruppen skulle kunna gynnas av riktade insatser från biblioteken, både direkt och genom att biblioteken ger kunskapsstöd till vuxna i deras närhet.

Det saknas underlag för hur barn och unga med andra typer av funktionsnedsättningar än NPF använder internet. Studien *Svenskarna med funktionsnedsättning och internet* (Begripsam, 2018) fastställer att vuxna med funktionsnedsättning ofta har svårare att använda internet än vad som framkommer i andra stora undersökningar om befolkningens internetanvändning, men också att det finns stora skillnader mellan olika grupper med olika funktionsnedsättningar. Det pekar på att även undersökningar som gäller barn och unga kan vara snedvridna, och att det kan finnas grupper även där som står utanför digitaliseringen. Hur undersökningarna utformas kan avgöra vilka som svarar: undersökningar med många, krångliga frågor där det bara går att svara genom telefon eller webb-enkäter kan ge ett visst bortfall.

Utmaningar och förslag på lösningar

I kartläggningen har ett antal utmaningar pekats ut som centrala och som hinder för utveckling av den digitala verksamheten, både av biblioteksmedarbetare och av bibliotekschefer. Det handlar dels om konkreta problem som brist på tid, otillräckliga kunskaper och bristfällig utrustning. Det finns också en uppfattning om en motsättning mellan den digitala och den fysiska verksamheten, och åsikter om att det digitala kan vara något skadligt för barn och unga.

UTMANING:

Bilden av en motsättning mellan det digitala och det analoga

”Det är skönt att vara en fast och fysisk motvikt till det digitala.” Så resonerar en biblioteksmedarbetare i enkätundersökningen som svar på frågan ”Vilka hinder finns för dig att arbeta mer med digital verksamhet för barn och unga?”. Personen ger uttryck för en motsättning mellan det fysiska och det digitala biblioteket. Viljan att avstå från digitala verktyg kan bero på flera saker. Precis som svaret här uttrycker kan det botten i en övertygelse om att barn och unga behöver en skärmfri zon – en plats som tillhandahåller något analogt och fysiskt. Hur påverkas barn och unga av att spela, surfa,

kolla på filmklipp och läsa på en skärm? Eftersom utvecklingen går snabbt och våra digitala vanor etableras tidigare och tidigare från år till år har forskningen haft svårt att hinna med. Det finns ingen samlad bild av hur den kognitiva utvecklingen hos barn påverkas av skärmanvändning. Det som är tydligt är att innehållet spelar roll – lärappar för lästräning kan öka läskunnigheten, pedagogiska filmer kan öka vokabulären, spel av en viss karaktär kan öka uppmärksamheten och den spatiala förmågan (Anderson och Subrahmanyam, 2017). Idag förs en polariserad debatt kring barn och digitala medier. Den ena sidan menar att ”djävulen finns i våra telefoner”, som det beskrevs i en artikel i Dagens nyheter (Bowles, 2018). Den andra sidan pratar om en ”mediepanik” som uppstått, med bland annat medieforskaren Elza Dunkels som försvarare av barns och ungas internetanvändning. Biblioteksmedarbetare behöver hitta ett rationellt förhållningssätt till att använda digitala verktyg och samtala om dem, trots den upphettade debatten.

Kan biblioteken överhuvudtaget vara trovärdiga avsändare av sitt digitala bildningsuppdrag om vi tar avstånd från det digitala, och bilden av biblioteket begränsas till en fysisk plats för en boksamling? Katarina Michnik, forskare på Bibliotekshögskolan, menar i avhandlingen *Samhällets allt-i-allo – om folkbibliotekens sociala legitimitet* (2018) att om biblioteken ska uppfylla nya behov, till exempel i och med digitaliseringen, måste det göras på ett sätt så att kompetens, ekonomiska resurser och verktyg är tillräckliga, annars kommer legitimiteten att ifrågasättas. Ett bibliotek som saknar teknisk utrustning, där den digitala kompetensen beror helt och hållet på personans personliga intresse, och där de digitala tjänsterna är få och bristfälliga kommer att ha svårt att arbeta med att stärka den digitala litteraciteten, att öka medie- och informationskunnigheten och att minska de digitala klyftorna mellan sina användare.

LÖSNING:

Digitalt med ett syfte och ett innehåll

Det digitala behöver inte stå i motsats till det fysiska biblioteket och den fysiska kontakten med användare. Många bibliotekarier som jag har pratat med lyfter vikten av det personliga mötet mellan användare och bibliotekarie och vikten av biblioteket som mötesplats, även i diskussionen kring digital verksamhet. Ungdomsavdelningen Dynamo på Göteborgs stadsbibliotek arbetar mycket med verksamhet kring spel, både brädspel och tv-spel. Här fungerar spelen både som en mötesplats för olika besökare och som en kontakt-



Blue-Bot på
Stockholms
stadsbibliotek

skapare till personalen: för att kunna boka spel måste besökare skriva in sig i en pärm och det gör det lätt för personalen att direkt få kontakt med dem som kommer dit och lära känna dem vid namn. Biblioteket i Vallentuna som anordnade en poängjakt för barn varvade digitala uppdrag (som att ta foton på läsning och mejla in) med fysiska uppdrag i biblioteket som skapade värdefulla möten mellan deltagarna och bibliotekarierna.

Både biblioteksmedarbetare och bibliotekschefer efterfrågar fler sätt att integrera digitala verktyg i den vanliga verksamheten på biblioteken: i sagostunder, bokcirkel och bokprat. De digitala inslagen behöver inte vara något som konkurrerar med den läsfrämjande verksamheten, utan de kan på ett naturligt sätt bli en del av den. För att de digitala verktygen ska vara motiverade är det viktigt att fundera igenom syftet med att använda dem, och vilket innehåll det ska handla om. Att tillhandahålla en olåst surfplatta med tjugo olika appar är inte samma sak som att visa en surfplatta på Äppelhyllan med ett kurerat innehåll som till exempel demonstrerar olika språkträningssappar. Fler förslag på hur de digitala verktygen kan integreras i verksamheten kommer i avsnittet om metoder.

Genom att samtala mer kring barns och ungas medieanvändning utifrån bibliotekens roll, kan biblioteksmedarbetare hitta ett yrkesmässigt sätt att förhålla sig till tekniken, trots den upphettade debatten. Att lyfta frågan i samtal och programverksamhet, utan att ta på

sig en expertroll, kan ge möjlighet att diskutera olika förhållningssätt tillsammans med föräldrar och vuxna i barns närhet. Biblioteken kan stötta föräldrar att bli mer närvarande i barns digitala utforskande, och guida i djungeln av appar och program. En bibliotekarie som jag träffar i Vallentuna påpekar vikten av att prata med föräldrar om hur de förhåller sig till surfplattor och mobiler när de är tillsammans med sina barn, och tipsar på sina BVC-visningar om poddar, filmer och appar som små barn och föräldrar kan använda tillsammans.

ATT FUNDERA PÅ:

- Vad är syftet med att använda digitala verktyg i din verksamhet? Vilket innehåll (program, appar) skulle uppfylla syftet?
- Hur samtalar ni på din arbetsplats kring barn och digitala medier?
- Hur sker det digitala referensarbetet i biblioteket? Hur samtalar du med besökare kring mobilanvändning och datorer?

UTMANING:**Bristfällig teknisk utrustning**

Biblioteksmedarbetare i Stockholms län rankar brist på teknisk utrustning som det näst största problemet för att kunna arbeta med digital biblioteksverksamhet (efter tidsbrist). Något som återkommer är att personal använder sina privata verktyg – de uppdaterar bibliotekets Instagram-konto med sin egen mobil eller tar med sin egen bärbara dator när bibliotekets inte räcker till. Den utrustning som biblioteken har kan vara antingen obefintlig, otillräcklig eller begränsad på grund av kommunala IT-upphandlingar och bristfälliga kravställningar från verksamheten. Problem med support och underhåll av utrustningen ställer också till det, något som biblioteksmedarbetare på flera olika bibliotek återkommer till i samtal. Det är tydligt att det inte räcker med att installera mycket spännande ny teknik i biblioteken, det är ännu viktigare att se till att det finns en plan för förvaltning, och att utrustningen kommer från stabila leverantörer med bra support.

LÖSNING:**Smarta samarbeten och planer för underhåll**

Att köpa in utrustning, utveckla egna tjänster, och spela in eller animera filmer för spridning är resurskrävande, och en lösning kan vara att samarbeta mer. Vilken utrustning behöver biblioteken ha på plats och vilken utrustning kan cirkulera? Ett exempel på en lösning kommer från biblioteken i Södertälje, som har tekniska kit som cirkulerar för att alla folkbibliotek i kommunen ska kunna erbjuda aktiviteter i digitalt skapande.

En möjlighet är också att samarbeta kring det digitala material som produceras, och hitta smidiga lösningar för att dela med sig av material. En hel del av de filmer, bilder, tävlingar och annat material som produceras skulle med behållning kunna användas av många, istället för att varje lokalt bibliotek ska göra sitt eget material. Det skulle kunna vara speciellt användbart till skärmar i biblioteksrummen, som behöver nytt innehåll ganska ofta för att vara aktuella och intressanta, och där innehållet mår bra av variation. På så vis skulle den kompetens och utrustning som behövs för att producera materialet komma alla bibliotek till godo. Här skulle det vara givande med fler samarbeten både mellan bibliotek och mellan kommuner.

Teknisk utrustning som ska användas av barn ute i verksamheten kommer oundvikligen att utsättas för ett visst slitage. Att se till att det finns planer för support, underhåll, förvaltning och tillräcklig kompetens för att kunna ta hand om utrustningen borde vara

självlart, men inga biblioteksmedarbetare som jag har pratat med har några givna lösningar på hur det ska gå till. I slutändan är det en fråga om prioriteringar i budgeten och förankring av frågorna hos ledningen. Om det ses som ett prioriterat område borde det också få tillräckligt med resurser för att kunna utföras med utrustning av tillfredsställande kvalitet.

ATT FUNDERA PÅ:

- Har du den utrustning du behöver för att kunna genomföra digital verksamhet, eller använder du din privata mobil eller dator i tjänsten? Skulle det kunna få några konsekvenser?
- Hur kan ditt bibliotek samarbeta med andra kring teknisk utrustning och digitalt material?

UTMANING:**Tidsbrist och kompetensbrist**

Digitala verktyg förändras snabbt och kräver ständigt uppdaterade kunskaper. Men ibland tror vi att förändringstakten går snabbare än den faktiskt gör. Vuxna har ofta en föreställning av att det inte går att hålla sig uppdaterad på vad barn och unga gör på nätet eftersom de byter appar och program från dag till dag. Men användningen av Instagram har legat högt bland 9–12-åringarna åtminstone sedan 2012 (Ungar & medier 2012/2013) och Snapchat har använts av en majoritet av svenska tonåringar sedan 2015 (Svenskarna och internet 2017). Vuxna borde ha en rimlig chans att hänga med. Men otillräckliga kunskaper pekas ut som ett stort hinder för den digitala verksamheten av både biblioteksmedarbetare och chefer. I enkätsvaren framkommer att en tredjedel av biblioteksmedarbetarna skulle vilja lära sig mer om "allt" eller "det mesta" inom det digitala området! Bristen på kompetens är antagligen nära kopplad till att det saknas tid för att lära sig – tidsbrist uppges vara det största hindret för att arbeta mer med den digitala verksamheten.

LÖSNING:**Strukturer för lärande, strategiska prioriteringar och förankring hos ledning**

Förutom tid för att sätta sig in i hur de digitala verktygen fungerar behövs det självförtroende för att våga testa, och en levande diskussion kring digitala verktyg på arbetsplatsen. För att kunna ta sig tid till fortbildning behövs ett stöd från chefer och kollegor och en vilja att prioritera den här verksamheten. På många

bibliotek finns en överenskommelse om lästid för att personalen ska kunna hålla sig uppdaterad på litteratur – men finns några motsvarigheter för att hålla det digitala referensarbetet levande? Ett stöd från ledningen måste finnas för att kompetensen inte ska vara helt beroende av personligt engagemang, och det personliga engagemanget behöver ses som en resurs för lärande på arbetsplatsen. Om det finns en person med engagemang och kunnighet kan det ses som en tillgång för kollegialt lärande snarare än någon som ensam får ansvara för området.

Det kan vara bra att fundera över vilka strukturer som finns på arbetsplatsen för att lära sig och att lära av varandra. Dels strukturerade metoder för fortbildning: till exempel samarbetsytor där man delar med sig av material och tillvägagångssätt, erfarenhetsutbyten mellan bibliotek eller tillfällen för inläsning och gemensam reflektion. Flera biblioteksmedarbetare som jag pratar med säger att det också är viktigt att det finns naturliga pauser där man kan prata ihop sig, stämma av, och lära varandra nytt: till exempel stunder innan informationspassen startar och pauser efter föredrag och nätverksträffar.

Flera av svaren i enkäten för biblioteksmedarbetare lyfter det faktum att det här området är något som barn och unga till viss del behärskar bättre än vuxna. Ibland talar man om ”digital natives”, barn och unga föds rakt in i en värld där den digitala tekniken är något vardagligt. Att arbeta med sådant som tv-spel, YouTube och programmering på biblioteken handlar till viss del om att frångå sin expertroll och överlämna en del av kunskandet och expertisen till användarna. Makerrörelsen inom biblioteksvärlden anammar idén om att kunskapsförmedling snarare än medieförmedling är biblioteksverksamhetens yttersta mål, och att vi måste justera våra metoder för att nå dit – genom att bli en knutpunkt för medskapande, kollaborativt lärande och relationsbyggande. Det beskrivs i boken *Skaparbibblan* av Lo Claesson, Eleonor Grenholm och Ann Östman (2015), och handlar bland annat om att hitta nya metoder för lärande och att lära tillsammans med sina användare. Ett sätt är att arbeta mer användarcentrerat, och att våga gå utanför sin trygghetszon. Ett annat sätt kan vara att i högre grad lära av andra yrkesroller i biblioteket, att anställa pedagoger, att samverka mer med skolor, förskolor, fritidsklubbar eller andra organisationer.

I den här kartläggningen står det klart att många biblioteksmedarbetare känner sig tryggare med vissa digitala verktyg än med andra. Sociala medier är till exempel något som många anger att de är bra på, och en

fjärdedel av dem som svarar på enkäten säger att de har goda kunskaper inom olika typer av digitalt skapande: till exempel animation, filminspelning och programmering. Behöver alla kunna allt? Det är rimligt att kompetensen ligger på olika nivåer, och både chefer och medarbetare tycker att det är bra med variation i arbetsgruppen. En början till att öka kompetensen kan vara att bygga vidare på de kunskaper som redan finns och hitta en gemensam grundnivå för vilka digitala kunskaper barn- och ungdomsbibliotekarier förväntas ha.

ATT FUNDERA PÅ:

- Vilka strukturer för kollegialt lärande finns det på din arbetsplats?
- Vilka informella tillfällen för lärande finns på din arbetsplats. Finns det tid och utrymme för att lära sig och reflektera i pauser som uppstår?
- Finns det någon grundnivå för vilka digitala verktyg man ska kunna? Vad skulle en sådan checklista kunna innehålla?
- Vilka möjligheter finns det för barn och unga att dela med sig av sina erfarenheter och kunskaper i biblioteksverksamheten? Hur tas de tillvara på?

Metoder: Hur kan biblioteken arbeta med digital verksamhet?

I arbetet med den här kartläggningen har det dykt upp många exempel på hur digital verksamhet kan se ut eller skulle kunna se ut. Med utgångspunkt i dem följer här en sammanställning av olika metoder eller begrepp som kan vara till hjälp för att utveckla den digitala verksamheten.

Makerspaces: kreativa verkstäder för digitalt skapande

EU-projektet MakEY (Makerspaces in the early years) lyfter makerverksamheten som ett medel för att jobba med yngre barns digitala kompetens. Forskarna i projektet pekar ut problemlösning, kreativt tänkande, och lära-sig-att-lära som nödvändiga kunskaper i ett framtida samhälle, och beskriver hur man tillägnar sig dem genom makerverksamhet. Makeraktiviteter kretsar ofta kring både ett fysiskt och digitalt skapande – med hjälp av till exempel 3D-skrivare, designprogram, tekniksatsar och programmering.

3 X MAKERKIT

[BLUE-BOT](#)

[BLOXELS](#)

[STRAWBEES](#)

Ett makerspace är ofta ett dedikerat rum, men makerverksamhet går att ha i både stor och liten skala. Inom till exempel Stockholms stadsbibliotek och biblioteken i Södertälje finns utrustning som cirkulerar mellan biblioteken i form av mindre teknik-kit.

Ett gemensamt digitalt skapande kan fungera som en ingång till samtal kring MIK-relaterade frågor. I boken *Folkbibliotek i förändring* (2017) beskriver Marika Alneng hur makerverksamhet kan ge upphov till fördjupad medie- och informationskunnighet, både hos biblioteksmedarbetare och användare. Till exempel kan aktiviteter som programmering och bildredige-

ring leda till ett utforskande av frågor kring algoritmer, upphovsrätt och bildmanipulering. Att lära sig hur kod är uppbyggd och hur vi kan förändra den ger en förståelse för att det är vi som har kontrollen över den, hur tekniken kan påverka vårt samhälle och hur vi kan påverka den.

3 X LÄRPLATTFORMAR FÖR MIK

[IIS: DIGITALA LEKTIONER](#)

[FILMRIKET.SE](#)

[MIKOTEKET.SE](#)

Verksamhet med utgångspunkt i MIK

MIK-relaterad verksamhet kan också ha sin utgångspunkt i ett kritiskt förhållningssätt till medier, snarare än i det digitala skapandet. Det finns en hel del exempel på sådan verksamhet som riktar sig till en äldre målgrupp, vuxna eller ungdomar. Ett flertal utställningar med fokus på källkritik och integritetsfrågor har cirkulerat nationellt mellan biblioteken under 2018, bland annat Demokratilabbet, med målsättningen att lära ut källkritik till ungdomar, och Glass room experience som granskar de stora internetföretagens förhållningssätt till data och digital integritet. Hur kan biblioteken arbeta med att förmedla de här kunskaperna även till yngre? Att bjuda in till en utställning eller en föreläsning om källkritik kan locka en viss typ av publik, men det gäller att hitta mer engagerande ingångar till ämnet om vi vill få med oss barn och unga. Det ska vara roligt, och det ska kännas relevant, det ska inte handla om pekpinna och censur.

Ett sätt att jobba med innehåll, avsändare och perspektiv kring mediefrågor kan vara att prova på att göra egna reportage. Minibladet är en pedagogisk resurs som har utvecklat en Reporterskola för barn, en verksamhet som bland annat Eskilstuna stadsbibliotek har haft som lovaktivitet. Minibladet samarbetar med

dagstidningar för att skapa lokalt innehåll för barn, och i Reporterskolan gör barn sina egna tidningar. Under 2018 köpte många bibliotek in tidningen *Bamse och källkritik*, ett specialgjort nummer som ska lära barn att tänka källkritiskt, för att dela ut till besökare. Ett annat förslag på hur man skulle kunna jobba med att väcka frågor om källkritik och ”fake news” är att göra en tipspromenad eller frågesport på temat sant eller falskt – för att diskutera fakta, nyheter, manipulerade bilder eller vinklade videoklipp.

Att förstärka traditionell verksamhet med digitala inslag

Det är tydligt i resultatet av kartläggningen att det finns ett behov av att integrera digitala verktyg i den verksamhet som redan sker i biblioteken – att hitta metoder för att förstärka en upplevelse eller väcka intresse med hjälp av digitala inslag. Om det finns möjlighet i lokalen kan digital teknik vara ett enkelt sätt att ändra stämningen i rummet. Med hjälp av ljud, ljus eller projektioner går det att förstärka berättelser och markera kontrasten till ”världen utanför”. Många bibliotek använder projicering av bilderböcker i stort format för att kunna berätta sagor i större grupper.

Att visa ett uppslag ur en bilderbok på en hel vägg kan möjliggöra för lek i sagans värld och ge en fortsättning på berättelsen även efter att den avslutats. Sagor till surfplattor finns både som fristående appar (Knacka på!) och som appar som ska användas tillsammans med bilderböcker (Vad har hänt här?). Book creator är en app som kan användas för att skapa och läsa in digitala berättelser. Kahoot och Menti kan användas för omröstningar, quiz och utvärderingar. Genom att göra sig bekant med verktygen och medierna är det lättare att hitta ingångar till att jobba med dem. Webbplatsen www.pappasappar.se tipsar och recenserar appar för barn inom olika pedagogiska områden.

Bibliotekarien Anette Helgesson beskriver i boken *Jalla Tillsammans* (2017) hur en bokcirkel som hon höll för ungdomar förstärktes och fördjupades med hjälp av digitala inslag. Bokcirkeln bestod av nyanlända tjejer i Ovanåkers kommun mellan 14 och 20 år, träffarna ägde rum delvis genom videosamtal, och de testade också att spela in poddavsnitt och filma boktips.

Med hjälp av videosamtal kunde de också bjuda in författaren till boken som de diskuterade. Anette Helgesson menar att det gemensamma lärandet med de digitala verktygen blev en väg till språket, till delaktighet och gemenskap.

Teckningar projicerade på väggen på Kista bibliotek



3 X APPAR FÖR ATT SKAPA BERÄTTELSE

BOOK CREATOR

COMIC LIFE 3

STORY CREATOR

Ett nytänkande exempel på hur det går att jobba med att väcka barns läsintresse kommer från Luleå stadsbibliotek, där en bibliotekarie har haft boksamtal med skolklasser med utgångspunkt i att alla barn får ”gå in i ett bokomslag”. Med hjälp av green screen fick barnen göra collage med bilder av sig själva där de agerade inuti omslaget till sin favoritbok. Ett sätt att kombinera digitalt skapande med läsfrämjande verksamhet som krävde vissa förberedelser, men gav barnen en upplevelse utöver det vanliga boksamtalet.

Spelifiering av aktiviteter

Om biblioteket är utrustat med en smartboard finns det ännu större möjligheter att föra in lek och spelinslag i verksamheten. Spelifiering är att använda element från spelvärlden på andra typer av tjänster och aktiviteter, både digitala och fysiska. Är spelifiering något som skulle användas mer i biblioteksverksamhet, till exempel i boksamtal med en bokcirkel eller på ett klassbesök? Tobias Gard, skolbibliotekarie på Kronans skola i Trollhättan, arbetar med spelifiering i sina boksamtal och menar i en intervju i *Biblioteksbladet* att det är ett sätt att hitta glädjen i boksamtalet och bygga vidare på barnens egna intressen.

3 X SPELVERKTYG

SCRATCH

KAHOOT

TWINE

Barnens bibliotek (www.barnensbibliotek.se) använder ”Bibblomon och bokdrakar”, pokémonliknande samlarfigurer, för att få barn att upptäcka webbsidan och skriva boktips.

Tipspromenad är en populär aktivitet på många bibliotek, som redan är en form av spelande. Det går att göra digitalt för den som vill testa, till exempel genom att använda QR-koder eller quiz-appen Kahoot. Då kan flera tävla mot varandra, och man kan till exempel föra in videoklipp eller webbsidor i frågorna.

Spelträffar och tv-spel i biblioteksrummet

En dryg tredjedel av de biblioteksmedarbetare som svarar på enkäten uppger att deras bibliotek har spelträffar eller turneringar. På flera bibliotek har spelträffar, till exempel Minecraft-fika eller Pokémon-turneringar, kommit till på besökarnas förslag. Ungdomsavdelningen Dynamo på Göteborgs stadsbibliotek har en hel avdelning som kallas för Dynamo Game, där fokus är på spelande i både digital och fysisk form och där spelandet i hög grad är socialt, med ett stort utbud av brädspel och tv-spel i lokalen. På Dynamo har spelverksamheten resulterat i en diskussion kring vilka som får ta plats på biblioteket. Personalen där upplevde att vissa besökare inte kom dit på grund av den högljudda stämningen, men genom att möblera om och välja bort vissa spel har de lyckats skapa en mer inkluderande miljö. Det visar hur viktigt det är att vi känner till medierna som vi arbetar med, har rätt kompetens för att välja ut rätt innehåll. Alla former av gemensamma aktiviteter på biblioteken, tv-spel, brädspel, skapande, kan fungera som ingångar till samtal och att lära känna sina användare. Det kan vara extra viktigt när det handlar om verksamhet för unga, och vikten av att då arbeta relationsbyggande.

Digitala verktyg i biblioteksrummet

Det finns gott om skärmar på biblioteken: i enkäten svarar sjutton biblioteksmedarbetare att det finns digitala skärmar. Här finns alltså goda förutsättningar för att låta barn och ungas egna verk ta plats i biblioteket, och för att synliggöra bibliotekens digitala tjänster eller kanaler. Varför inte låta bibliotekets Instagram-boktips eller YouTube-kanal rulla på en skärm? Projektörer och vita väggar kan tjäna som utställningsytor: på Kista bibliotek projiceras teckningar som barn har skapat på en av väggarna i biblioteket, och på barnavdelningen Kanini på Malmö stadsbibliotek står en krumelurmaskin där barn kan skicka iväg sina teckningar eller andra alster för fotografering så att de blir synliga i andra änden av barnavdelningen.

Det är däremot inte så gott om surfplattor i biblioteksrummen enligt kartläggningen. Surfplattor används både som ett verktyg för utforskande och för kommunikation på en del förskolor.

3 X SPRÅKVERKTYG

SPRÅKKISTAN

PENPAL

GOOGLE ÖVERSÄTT

Skulle biblioteken kunna använda dem på liknande sätt? Det finns gott om språkstödande appar, både för språkutveckling på svenska och på andra språk. Appsök (www.appsök.se) är en söktjänst framtagen av StoCKK (Stockholm center för kommunikativt och kognitivt stöd) som ger en översikt över tillgänglighetsgranskade appar. Den kan vara en bra resurs både för biblioteksmedarbetare och användare. Genom att ha tillgång till surfplattor i biblioteket för att kunna visa och prova appar eller webbresurser tillsammans med besökare, kan personalen tipsa om dem men också kommunicera med besökare i de fall språket inte räcker till. Penpal, en sorts mp3-spelare med scanner, används på vissa bibliotek för att spela upp boktext på olika språk. Verktøyet kan användas för språkträning och läsövning tillsammans med specialgjorda böcker.

Sociala medier, poddar, YouTube: ett synligare bibliotek på nätet

3 X BIBLIOTEKSINSTAGRAM

@LASLUSTEN

@UNGHUDDINGE

@TIOTRETTON

Hur ser en lyckad biblioteksinsatsning på sociala medier ut? Det är tydligt i kartläggningen att biblioteken använder sig av sociala medier i hög grad. Nästan alla bibliotek i Stockholms län finns på Facebook och många på Instagram, men är det rätt forum för att kommunicera med barn och unga? Är yngre användare intresserade av att följa biblioteken i sociala medier? De bibliotek som verkar hitta följare är de som är lite mer nischade, som riktar sig mot en avgränsad målgrupp.

Malmö stadsbibliotek genomförde en lyckad insatsning på Facebook, där de valde att rikta sig till föräldrar för att kunna nå barnen. Genom kontot Barnbiblioteken (Maktabat Alafal) lägger Malmö stadsbibliotek ut information till arabisktalande barnfamiljer om bibliotekens barnverksamhet. Sidan har flera tusen följare och filmerna har fått stor spridning. För att alla bibliotek i staden ska kunna ta del av vad som produceras har de använt sig av plattformen Trello, där man lätt kan dela material. Malmö valde att producera material i form av filmer eftersom de visste att filmer får störst genomslag, och på samma sätt tänkte Jacob Hellgren som ligger bakom barnwebben på Biblioteken i Järfälla. Enligt *Svenskarna och internet 2017* (Internetstiftelsen i Sverige, 2017) tittar 100 % av

12–5-åringarna på YouTube och i kartläggningen *Ungar och medier 2017* (Statens medieråd, 2017) anger 73 % av alla barn och unga mellan 9–18 år att de följer någon speciell kanal på YouTube eller annan videoströmningstjänst. Här finns alltså användarna, men sällan biblioteken. Booktubers kallas de som pratar böcker på YouTube, ett spritt fenomen i den engelsktalande världen men ganska marginellt i Sverige – kan det vara något för biblioteken att plocka upp? Ett försök har gjorts i region Jämtland Härjedalen, ”Bli en booktuber”, för 12-16-åringar. Lärdomen från projektet var att resultatet kretsade mer kring att ungdomar i glesbygdskommuner, med det begränsade kontaktnät som det kan innebära, fick ta del av ett större community med andra läsande, snarare än att de själva började filma boktips på YouTube.

Bibliotekspoddar är än så länge inte så vanligt, varken för vuxna eller yngre målgrupper trots att poddlyssnandet ständigt ökar. 28 % av 12-25-åringarna lyssnar på poddar minst en gång i veckan, enligt Svenskarna och internet 2018, och bland unga kvinnor är det nästan hälften som lyssnar regelbundet. Är det en kanal som kan vara värd att utforska? Till exempel kan man prova på att spela in ett poddavsnitt tillsammans i en bokklubb, utan mer avancerad utrustning än mobilen.

”Digital biblioteksverksamhet” kan lika mycket syfta på att använda digitala verktyg i biblioteket, som för biblioteket att delta i verkligheten som utspelar sig på nätet. Biblioteken skulle kunna ta en mer aktiv roll i diskussioner kring till exempel litteratur, barns läsning och källkritik. För att det ska hända behöver den digitala bemanningen prioriteras upp, något som påpekas i enkätsvaren. Biblioteken skulle kunna verka mer offensivt på nätet för att stärka barn och unga i MIK. Till exempel genom en YouTube-kanal som reder ut sant och falskt, som visar alternativa söktjänster eller hur videor kan manipuleras. Eller varför inte en ”journalhavande bibliotekarie” på Snapchat som kan svara på frågor om källor och rykten.

Ett förhållningssätt: Lek och medielek

Begreppet medielek är hämtat från forskningen och handlar om hur barn leker med medier – med karaktärer och berättelser hämtade från medier, men också hur de leker med plattor och mobiler, integrerar dem i leken och använder dem på sätt som kanske inte avsågs. Karin Forsling som forskar om digitala lärmiljöer menar i en intervju i tidskriften *Förskolan* (Richter, 2012) att vuxna och barn kan medieleka tillsammans för att lära tillsammans. En mer lekfull inställning till

det digitala lärandet kan vara fruktbar också i biblioteksverksamheten.

En bibliotekarie på bibliotek TioTretton i Kulturhuset i Stockholm sätter fingret på någonting centralt: när barnen provar digitala verktyg är det ofta leken som är det viktiga, och inte själva slutprodukten. För några tioåringar som testar att spela in en scen med green screen är det utklädningen som lockar – de vill leka, testa olika roller. Ofta är de inte lika intresserade av den inspelade slutproduktionen. Det är också min upplevelse av att arbeta med digitalt skapande i biblioteket. En sexåring som testar att programmera i Scratch junior gör det inte för att det ska bli ett färdigt spel (eller kanske oftare, film), utan för att utforska surfplattans och appens funktioner: hur får jag blocken att hänga ihop, hur får jag katten att röra sig, hur spelar jag in ljud med mikrofonen? Ett lekfullt skapande och berättande, där Scratch råkar vara verktyget. Att

många barn inte bryr sig om slutresultatet är förstås inte samma sak som att alla barn inte gör det, men jag tror att det här kan vara en ingång som är bra att ha med sig som personal. Låt leken och utforskandet stå i centrum. Bjud in till drop in-tillfällen, ha surfplattor eller datorer framme för att testa, plocka fram en Blue-Bot under en timme i biblioteket. Det behöver inte handla om en lärarledd programmeringskurs med ett fastställt slutmål för att verksamheten ska uppskattas. Biblioteksmedarbetare på många bibliotek som jag besöker pratar om ett önskemål hos användarna att kunna ta del av öppna, kravlösa aktiviteter. Det är också ett sätt att erbjuda en annan sorts ingång till digitala verktyg än skolans, precis som Natasha Ekström på Hovsjö bibliotek pratar om, att hitta det fria, lekfulla lärandet och utforskandet. Det som sker utanför betygskalor och prestationer.

Skaparverkstad på avdelningen Balagan, Malmö stadsbibliotek



Författarens slutord

Den här kartläggningen över digital barn- och ungdomsverksamhet på biblioteken i Stockholms län ger en bild av en verksamhet som är på gång, men trevande, och som skiljer sig åt mellan olika bibliotek. Det finns en vilja att göra mer, och en känsla av att biblioteken måste anstränga sig för att hänga med på den digitala arenan, där barn och unga i så stor utsträckning lever sina liv. Att verksamheten är ojämn och till stor del beroende av personligt intresse riskerar att skapa en skevhet över länet, där barn och unga i olika kommuner får olika förutsättningar. Samtidigt visar både enkätsvar och samtal att den digitala verksamheten ofta motiveras med att biblioteken ska minska digitala klyftor mellan barn och unga. Alla ska få möjligheter att testa ny teknik, få tillgång till spel eller ett digitalt lärande. Med den målsättningen behöver vi ta reda på mer om vilka grupper som deltar i verksamheten idag och var behoven finns. Om det finns en grupp barn och unga som står utanför digitaliseringen, hur kan biblioteken på bästa sätt stärka dem?

För att komma vidare i arbetet behöver olika insatser göras på olika nivåer. På ett individuellt plan behöver många biblioteksmedarbetares kompetens höjas och det behöver göras utifrån engagerande ingångar till en sådan kompetensutveckling. Biblioteken behöver landa i ett förhållningssätt till den digitala tekniken, där den inte ses som något främmande som tar medel från den ”riktiga verksamheten” utan ses som en integrerad del. För att biblioteken ska ta ett kliv framåt i sin digitala mognadsprocess behöver chefer prioritera området både vad gäller budget, kompetensförsörjning och attityd. Bibliotekens roll i det digitaliserade samhället behöver synliggöras för politiker, beslutsfattare och allmänhet, men då behöver den rollen bli tydlig även för biblioteken själva.

De senaste årens tekniktrender har bland annat handlat om AI, röststyrning och VR. Kommer de bli naturliga begrepp inom biblioteksvärlden i framtiden? Under ett studiebesök på ett kanadensiskt folkbibliotek tog jag del av ett VR-projekt som handlade om att skapa läsäventyr för mellanstadieelever, där VR-tekniken på

ett konkret sätt knöts ihop med högläsning och bok-samtal. Kommer vi att få se liknande projekt i Sverige framöver? Kanske kommer vi överhuvudtaget inte att prata om digitalt längre, för att det digitala har blivit en naturlig förlängning av oss själva.

Själva användningen av ordet digitalt blottar ett generationsglapp som kanske sätter fingret på knäckfrågan för den här verksamheten. Som Elza Dunkels skriver i *Vad gör unga på nätet* (2017) har barn och vuxna olika ingångar till teknik. Barn och unga ”ser igenom det tekniska och ser användningen istället”.



Surfplatta med läsapp på Kista bibliotek

Under arbetet med det här projektet har jag blivit osams med det diffusa begreppet digitalt. Istället för att prata om digitala verktyg och digital verksamhet borde vi prata om syfte och innehåll. Vi behöver se digitaliseringen som en möjlighet att använda alla tillgängliga medel för att öka barns och ungas delaktighet och inflytande. Då kan lek och spel ge nya ingångar till att arbeta med berättelser och bildning. Makerverksamhet kan fungera som en naturlig fördjupning av arbetet med digital delaktighet. För att utveckla nya metoder och förhållningssätt behöver vi hitta former för kunskapsdelning och gemensamt lärande. Istället för att sätta bibliotekens relevans i fokus behöver verksamheten utgå ifrån behoven hos barn och unga idag. Först då kan vi utveckla en barn- och ungdomsverksamhet som inte är digital för det digitalas skull, utan för att motsvara ett faktiskt behov och syfte.

Utvecklingsområden

Här följer några förslag till dig som är intresserad av att utveckla den digitala barn- och ungdomsverksamheten.

- **Samarbete och kunskapsutbyte:** Utveckla samarbeten och kunskapsutbyte mellan bibliotek för att i högre grad dela goda exempel och undersöka möjligheter att dela utrustning och digitalt material.
- **Målsättningar:** Utveckla tydligare målsättningar och strategier kring den digitala verksamheten. Hur

kan digitala medel användas för att genomföra bibliotekens uppdrag? Vad är syftet, vilka målgrupper ska nås och hur ska det åstadkommas?

- **Digitalt läsfrämjande:** Genom att använda digitala verktyg kan bibliotekets läsfrämjande verktyg breddas. Till exempel genom att knyta ihop sagostunder med aktiviteter i digitalt skapande, eller utvidga bokcirklar till att innefatta webbplattformer.
- **Tillgänglighet och inkludering:** Undersöka hur digitala medel kan användas som verktyg för att arbeta med tillgänglighet och inkludering. Fler kan ta del av biblioteksverksamhet genom till exempel instruktionsfilmer eller språkappar.
- **Digitalt referensarbete:** Undersöka hur den digitala dimensionen kan föras in som en del av omvärldsbevakningen, för att hålla biblioteken uppdaterade på medielandskapet som barn och unga är omgivna av.
- **Digitalt skapande:** Verksamhet inom digitalt skapande kan användas som ett medel för ökad delaktighet och inflytande och för stärkt medie- och informationskunnighet. Till exempel genom att låta barn och unga skapa digitala berättelser i olika format och synliggöra dem i biblioteksrummet.
- **Gemensamt lärande:** Utveckla det gemensamma lärandet som förhållningssätt. I vilka sammanhang går det att släppa expertrollen och lära tillsammans med användare? Lek och experiment kan bli metoder för att utveckla verksamhet både med användare och kollegor.



Surfplatta med pekapp i bokhyllan på barnavdelningen Kanini i Malmö stadsbibliotek

Referenser

Alneng, Marika (2018). *Språk, makt och skapande: ett projekt med fokus på kreativt skapande och bibliotek som flerspråkiga arenor*. Eskilstuna: Landstinget Sörmland.

Alneng, Marika (2017). *Folkbibliotek i förändring: navigera med medie- och informationskunnighet*. Lund: BTJ förlag

Anderson, Daniel R. & Subrahmanyam, Kaveri (2017). Digital screen media and cognitive development. *Pediatrics*. 140 (s2) http://pediatrics.aappublications.org/content/140/Supplement_2/S57 (Hämtad 2019-02-05)

Barnkonventionen: FN:s konvention om barnets rättigheter (2009). Stockholm: UNICEF Sverige <http://unicef-porthos-production.s3.amazonaws.com/barnkonventionen-i-sin-helhet.pdf>

Barns och ungas kulturaktiviteter: kulturfakta 2017:5 (2017). Myndigheten för kulturanalys

Biblioteksplan för Nynäshamns kommun 2016–2019 (2016). Kultur- och fritidsavdelningen Nynäshamns kommun https://www.nynashamn.se/download/18.4d10a350156a1206eed1fef1/1472214478599/KFN-2014-0025-880-14%20biblioteksplan%20omarbetad%202016%20bilaga%20767912_8_4.pdf

Bokprovning på Svenska barnboksinstitutet: en dokumentation (2018). Svenska barnboksinstitutet <http://www.sbi.kb.se/Documents/Public/Bokprovning/Dokumentation/2017%20%C3%A5rs%20utgivning%20-%20dokumentation.pdf>

Bowles, Nellie (2018). Ett mörkt samförstånd om barn och skärmtid träder fram i Silicon Valley. *Dagens Nyheter*. 6 december. <https://www.dn.se/nyheter/varlden/ett-morkt-samforstand-om-barn-och-skarmtid-trader-fram-i-silicon-valley/> (Hämtad 2019-02-05)

Claesson, Lo, Grenholm, Ellinor & Östman, Ann (2015). *Skaparbibblan*. Lund: BTJ förlag

Dunkels, Elza (2018). *Vad gör unga på nätet?. 3., [uppdaterade] uppl.* Malmö: Gleerups Utbildning

Fast, Carina (2008). *Literacy: i familj, förskola och skola*. 1. uppl. Lund: Studentlitteratur

Fichtelius, Erik, Persson, Christina & Enarson, Eva (2018). *Från ord till handling: På väg mot en nationell biblioteksstrategi*. Utkast. Kungliga biblioteket.

Förändringar och digital kompetens i styrdokument. (2018). Skolverket <https://www.skolverket.se/temasidor/digitalisering/digital-kompetens>

Helgesson, Anette (2017). *JallaTillsammans: en personlig skildring av läsfrämjande integrationsprojekt*. Lund: BTJ förlag

- Kjällander, Susanne (2014). *Appknapp: peka, lek och lär i förskolan*. Stockholms universitet
https://www.buv.su.se/polopoly_fs/1.247365.1441956621!/menu/standard/file/SV_rapport_appknapp_slutversion.pdf
- Loman, Stina (2018). *Knäck koden och läs vidare*. Biblioteksbladet. 2018 (2)
<http://biblioteksbladet.se/knack-koden-och-las-vidare/> (Hämtad 2019-02-05)
- Lundström, Stefan och Olin-Scheller, Christina (2010). Narrativ kompetens: en förutsättning i multimodala textuniversum? *Tidskrift för litteraturvetenskap*. 40 (3-4)
<http://ojs.uib.uio.no/ojs/index.php/tfl/article/view/509/483> (Hämtad 2019-02-05)
- Malmquist, Elin (2017). *Biblioteksplan för Södertälje kommun 2018–2021*. Kommunstyrelsens kontor Södertälje kommun.
<https://bibliotek.sodertalje.se/documents/15380/188677/Biblioteksplan-2018-2021.pdf/1f65cbd6-9a60-4dco-8e13-98d6f9ddf9b5>
- Medie- och informationskunnighet: vad är det?* (2017). Statens medieråd
<https://statensmedierad.se/larommedier/mikformigdigitalutbildning/medieochinformationskunnighet.366.html>
- Mer oftare och längre tid. Så gör barn och unga med NPF på nätet*. (2016). Johanneshov: Attention
<https://statensmedierad.se/publikationer/rapport/meroftareochlangretidsagorbarnochungamednppfanatet.1868.html>
- Michnik, Katarina (2018). *Samhällets allt-i-allo?: om folkbibliotekens sociala legitimitet*. Diss., Borås: Högskolan i Borås, 2018
- Rasmussen, Maria (2014). *Det digitala läsandet: begrepp, processer och resultat*. Diss., Härnösand: Mittuniversitetet, 2015
<http://miun.diva-portal.org/smash/get/diva2:770228/FULLTEXT01.pdf>
- Raymond, Therese (2018). *Gollečoarvi/Guldhorn: en rapport om Polarbiblo.se, hösten 2017*. Region Norrbotten
<http://www.norrboten.se/publika/ku/nblb/Polarbiblo/Polarbiblio%20Rapport%20Utredning%202017.pdf>
- Regeringsbeslut I:62 2017-12-13 Ku2016/02084/KO, Ku2017/02646/KO (2017). *Uppdrag till Kungliga biblioteket om digitalt kompetenslyft*. Kulturdepartementet
<https://www.regeringen.se/4b00cb/contentassets/f443204d687e45ae9d00084ae77029ef/uppdrag-till-kungl.-biblioteket-om-digitalt-kompetenslyft>
- Richter, Elisabeth (2012). Alla ska ha samma möjligheter. *Förskolan*. 25 september.
<https://forskolan.se/alla-ska-ha-samma-mojligheter/> (Hämtad 2019-02-05)
- Sand, Bobbi A. (2017). *Växande världar: om spel, spelkulturer och spelare i samtiden*. Lund: BTJ förlag.
- SFS 2013:801. *Bibliotekslag*.
https://www.riksdagen.se/sv/dokument-lagar/dokument/svensk-forfattningssamling/bibliotekslag-2013801_sfs-2013-801
- Svenskarna med funktionsnedsättning och internet* (2018). Stockholm: Begripsam
<http://www.begripsam.se/wp-content/uploads/2018/06/SMFOI-2017-anva%C3%88ndning-av-smarta-telefoner-datorer-och-surfplattor.pdf>
- Svenskarna och internet 2018* (2018). Hudiksvall: World Internet Institute
<https://2018.svenskarnaochinternet.se/ladda-ner/>

Svenskarna och internet 2017 (2017). Hudiksvall: World Internet Institute
<https://2017.svenskarnaochinternet.se/ladda-ner/>

Ungar & medier 2012/2013 (2016). Statens medieråd <https://statensmedierad.se/publikationer/ungarochmedier/ungarmedier201213.537.html>

Ungar & medier 2017 (2017). Statens medieråd <https://statensmedierad.se/publikationer/ungarochmedier/ungarmedier2017.2344.html>

Tips på fördjupning

Om MIK och makerverksamhet

- *Folkbibliotek i förändring* (2017) av Marika Alneng
- *Skaparbibblan* (2015) av Lo Claesson, Ellinor Grenholm och Ann Östman
- Gå gärna med i Facebook-grupperna *MIK på bibliotek och Skaparbibblan*

Om spel och spelifiering

- Tobias Gard, skolbibliotekarie i Trollhättan
- Björn Sjöblom, universitetslektor på Stockholms universitet
- *Växande världar* (2017) av Bobbi A. Sand

Om digital litteracitet och digitalt berättande

- *Digitalisering, literacy och multimodalitet* (2018) av Jenny Edvardsson, Anna-Lena Godhe och Petra Magnusson
- *Berätta med iPad* (2017) En handledning av Litteraturhuset Trampolin
[https://sandviken.se/download/18.7cd998ab16055bf5c40405d2/1513675853551/Ber%C3%A4tta%20med%20ipad%20Handledning%20\(ny\).pdf](https://sandviken.se/download/18.7cd998ab16055bf5c40405d2/1513675853551/Ber%C3%A4tta%20med%20ipad%20Handledning%20(ny).pdf)

Bilaga 1.

Enkät till biblioteksmedarbetare

En enkät från Regionbibliotek Stockholm

Den här enkäten rör digital barn- och ungdomsverksamhet. Med digital biblioteksverksamhet menar vi här inte utlån av e-medier eller Legimus-registreringar, utan annan digital verksamhet. Med barn och unga menas biblioteksanvändare upp till 18 år.

1. Vilket bibliotek arbetar du på? Ange gärna ditt namn om du godkänner att vi får kontakta dig med fler frågor.

2. Har ditt bibliotek gjort något av följande för barn och unga under 2018?

(Du kan ange flera svar)

- Erbjudit kurser med fokus på digitalt skapande, t ex programmering, filmskapande, poddinspelning, bloggverkstad
- Använt sociala medier för att kommunicera med barn och unga, t ex Instagram eller Snapchat
- Använt digitala inslag i aktiviteter, t ex i sagostunder, bokprat eller visningar
- Använt digitala kanaler för att nå ut till barn och unga, t ex genom YouTube, podcasts eller bloggar
- Arrangerat program med nätprofiler som t ex YouTubers eller bloggare
- Spridit kunskap om digital källkritik och sökteknik
- Arrangerat e-bokscirkel
- Arrangerat tv-spels- eller dataspelsträff
- Arrangerat Wikipedia-verkstad
- Biblioteket har inte haft någon digital verksamhet för barn och unga under 2018 (hoppa till fråga 6)
- Annat/Kommentar:

3. Från vem eller vilka kom initiativet till ovanstående verksamhet/verksamheter? (Du kan ange flera svar)

- Personalen på biblioteket
- Ledningen på biblioteket
- Unga biblioteksanvändare
- Vuxna biblioteksanvändare
- Externa organisationer, företag eller personer
- Kommentar:

4. Avsågs någon specifik målgrupp för verksamheten/verksamheterna?

- Nej
- Ja (specificera):

5. Skedde verksamheten/verksamheterna i samarbete med någon extern aktör/organisation?

- Nej
- Ja (specificera):

6. Är det viktigt för ditt bibliotek att ha digital verksamhet för barn och unga? Beskriv varför eller varför inte.

7. Vilka hinder finns för dig att arbeta mer med digital verksamhet för barn och unga? (Du kan ange flera svar)

- Tidsbrist
- Brist på teknisk utrustning
- Undermåliga lokaler
- Otillräcklig kunskap
- Otillräcklig budget
- Det är inte mitt uppdrag
- Det är inte bibliotekets uppdrag
- Det är inte en prioriterad verksamhet på mitt bibliotek
- Det finns inga hinder
- Annat (specificera):

8. Finns det någonting inom den digitala verksamheten för barn och unga som du och dina arbetskamrater har bra kunskap om idag?

9. Finns det någonting inom den digitala verksamheten för barn och unga som du och dina arbetskamrater behöver kunna mer om?

**10. Hur märks den digitala verksamheten i barn- och ungdomsavdelningen på ditt bibliotek?
(Du kan ange flera svar)**

- Det finns digitala skärmar
- Det finns surfplattor
- Det finns affischer med tips på appar, e-böcker eller hemsidor
- Vi tipsar aktivt om digitala resurser och verksamheter i mötet med barn och unga
- Inget av ovanstående
- Kommentar:

Bilaga 2.

Enkät till bibliotekschefer

Digital biblioteksverksamhet för barn och unga (enkät till bibliotekschefer)

Digital biblioteksverksamhet för barn och unga kan innebära till exempel digitalt skapande, ett Instagramkonto som riktar sig till barn, att anordna tv-spelsträffar, att använda surfplatta i en sagostund, eller att bjuda in en YouTuber till ett program för barn och unga. I den här enkäten syftar vi inte på basverksamhet som utlåning av e-medier eller registrering av talboksanvändare i Legimus. Med barn och unga menar vi biblioteksanvändare upp till 18 år.

1. Bibliotek/enhet:

2. Finns det någon dokumenterad strategi eller plan för den digitala verksamheten för barn och unga? Beskriv gärna!

3. Finns det planer på framtida satsningar inom digital verksamhet för barn och unga? I vilken form?

4. Anser du att digital verksamhet för barn och unga är ett prioriterat område på ditt bibliotek? Utveckla gärna!

5. Finns det ett behov av kompetenshöjande insatser för medarbetarna på området? I så fall inom vad? (Du kan ange flera svar)

- Att kommunicera med hjälp av digitala verktyg, t ex sociala medier
- Att skapa digitalt innehåll, t ex att blogga eller göra filmklipp
- Att söka och värdera information på nätet
- Kunskap om digital integritet och säkerhet
- Att förmedla kunskaper inom området på ett pedagogiskt sätt

- Det behövs nätverk inom området för bättre kunskapsdelning mellan medarbetare
- Att använda digitala verktyg med fokus på barnverksamhet (i sagostunder, mm)
- Nej, mina medarbetare har tillräckliga kunskaper
- Kommentar:

6. Upplever du att det krävs en annan typ av kompetens för att arbeta med digital biblioteksverksamhet för barn än för vuxna användare?

7. Anser du att alla medarbetare som arbetar med barn och unga ska ha god digital kompetens eller räcker det med att en liten andel av medarbetarna besitter den kunnigheten?

8. Hur värderar du digitala kompetenser vid nyrekryteringar av barn- och ungdomsbibliotekarier? Är det några speciella kompetenser som du efterfrågar?

9. Anser du att biblioteket har goda förutsättningar för att utveckla den digitala barnverksamheten vad gäller utrustning, inköp och support?

10. Andra synpunkter eller reflektioner?

Bilaga 3.

Genomgång av biblioteks- webbsidor

Information och kommunikation	
Har biblioteket en sida/flera sidor på bibliotekshemsidan som riktar sig till barn och unga?	5
Har biblioteket en sida/flera sidor på bibliotekshemsidan med innehåll för barn och unga?	27
Har biblioteket en sida/flera sidor på bibliotekshemsidan som riktar sig till föräldrar eller pedagoger?	24
Har biblioteket en Facebook-sida som riktar sig till barn och unga?	0
Har biblioteket ett Instagram-konto som riktar sig till barn och unga?	2
Har biblioteket konton på andra sociala medier som riktar sig till barn och unga?	2
Har biblioteket konton på sociala medier som riktar sig till föräldrar eller pedagoger?	0
Är bibliotekets barnverksamhet synlig i deras sociala medie-konton?	26
Tipsar biblioteket om andra digitala resurser för barn och unga på sin hemsida (utöver Legimus):	5
*Bibblix	2
*Legimus	22
*Barnens bibliotek	3
*Läs högt!	1
*International childrens library	2
*Övrigt	4
Har biblioteket en blogg som riktar sig till barn och unga?	2
Har biblioteket en YouTube-kanal som riktar sig till barn och unga?	5
Har biblioteket en podd som riktar sig till barn och unga?	1
Har biblioteket en app som riktar sig till barn och unga?	1

E-medier och utlån	
Lånar biblioteket ut e-böcker till barn och unga?	28
Lånar biblioteket ut e-ljudböcker till barn och unga?	27
Lyfter biblioteket fram e-böcker till barn och unga på hemsidan under en speciell flik/kategori?	15
Lyfter biblioteket fram e-ljudböcker till barn och unga på hemsidan under en speciell flik/kategori?	8
Lånar biblioteket ut barn- och ungdomsfilm	27

Lånar biblioteket ut tv-spel?	17
Lånar biblioteket ut surfplattor?	1
Lånar biblioteket ut andra digitala verktyg?	1
Tillgängliggör biblioteket databaser specifikt för barn och unga?	3
Tillgängliggör biblioteket e-tidskrifter specifikt för barn och unga?	0

Biblioteksplanen	
Innehåller biblioteksplanen någonting om digital verksamhet för barn och unga?	4
Innehåller biblioteksplanen någonting om digitala medier för barn och unga?	1
Innehåller biblioteksplanen någonting om källkritik, MIK?	2

Aktiviteter (juli 2018–dec 2018)	
Har biblioteket digitala skapandeaktiviteter som riktar sig till barn och unga?	0
*Programmering	5
*Filmskapande	3
*Robotverkstad	6
*Bloggworkshop	0
*Poddskapande	0
*3D-skrivare/penna	2
*MakeyMakey	1
*Lego arduino eller liknande	1
Har biblioteket wikipedia-verkstad?	1
Har biblioteket digitala skapandeaktiviteter som riktar sig till föräldrar och pedagoger?	0
Har biblioteket sagostunder med digitala inslag?	0
Har biblioteket program med digital anknytning, ex föredrag, för barn och unga?	1
Har biblioteket program med digital anknytning, ex föredrag, för föräldrar och pedagoger?	0
Har biblioteket digitala bokcirklar för barn och unga?	0
Har biblioteket tv-spelande för barn och unga?	5
Har biblioteket filmklubb/bio för barn och unga?	14
Har biblioteket någon annan typ av aktivitet med digitala inslag?	2

