

Skjemainformasjon

Skjema	Søknadskjema ABM-utvikling (bokmål)
Referanse	290928
Innsendt	14.10.2009 15:08:15

Opplysninger om søker

Søker	
Navn på organisasjonen	Drammen bibliotek
Institusjonens leder	Sølvi Tellefsen
Postadresse	Grønland 58
Postnummer / Poststed	3045 Drammen
Tlf. til organisasjon	32045400
Prosjektets kontaktperson	Sølvi Tellefsen
Tlf. til kontaktperson	90682987
E-post til kontaktperson	solvi.tellefsen@drmk.no
Nettside	http://www.drammensbiblioteket.no
Org. Nr	939214895

Opplysninger om prosjektet

Prosjekt

Søknaden gjelder Møteplasser for kunnskaps- og kulturformidling

- ☒ prøver ut nye former for kommunikasjon og formidling i et abm-perspektiv
- ☒ skaper attraktive fysiske og digitale møteplasser og gjerne kombinerer disse
- ☒ stiller spørsmål og sporer til debatt

Tittel på prosjektet Kreativ økodannelse

Sammendrag av prosjekt

I dataspillkonseptet "Kreativ Økodannelse" har fortellingen en sentral rolle som arena for refleksjon innenfor bibliotekets fysiske og digitale rom. Biblioteket representerer mangfoldet av menneskehetens veier til erkjennelse og bidrar til fri flyt av kommunikasjon om tilværelsen i demokratiets tjeneste. Utvikling av originale norske dataspill er en viktig del av den generelle kultursatsningen. Her kan biblioteket spille en sentral og aktiv rolle, som møteplass og utlåner av spill.

Prosjektbeskrivelse

Prosjektnavn: Kreativ økodannelse.

I dataspillkonseptet "Kreativ Økodannelse" har fortellingen en sentral rolle som arena for refleksjon innenfor bibliotekets fysiske og digitale rom. Med økodannelse mener vi utvikling av økologisk livskompetanse; dvs. utvikling av kunnskaper om, holdninger til og ferdigheter i økologisk bærekraftig livsstil. Dette er et forprosjekt som skal belyse bibliotekets samfunnsrolle sentralt: tilgang til kilder, ytringsfrihet, kulturelt mangfold og kulturens egenverdi.

Drammensbibliotekets rolle vises i forprosjektets resultatmål, som vil utforme et dokument basert på sentrale sider i et dataspillkonsept rettet mot økologisk-demokratisk og kreativ kompetanseutvikling.

Dette forprosjektet tar sikte på å gi en grov skisse av de grunnleggende linjene i utvikling av dataspill, med klare føringer for spillkolleksjonens unike konsept. I etterkant av dette forprosjektet vil det inngås samarbeid med spillutviklingsmiljøer, forskningsmiljøer og utdanningsinstitusjoner for videre utvikling av et slik spill. Her ser

man muligheter for samarbeid mellom ulike forvaltningsnivåer og med private aktører. Beslutningene som forprosjektet legger opp til er en sentral del i den demokratiske og skapende prosessen innenfor spillkonseptets visjonære ramme. Et slikt spillkonsept, vil kunne tilpasses både barn og voksne i utdanning og fritid, samt institusjoner og personer som arbeider med byutvikling og miljøspørsmål i det lokale og globale perspektiv.

Ved å fokusere på ungdom ser prosjektet muligheten til å utnytte det kreative potensialet i denne aldersgruppen, som et frisk og kritisk talerør i flyten mellom barnlig fabulering og voksen rasjonalisering. På denne måten blir ungdom ressursgruppe for flere generasjoners økologiske dannelse.

Prosjektets mål.

Hensikten med forprosjektet er å synliggjøre bibliotekets potensialer som arena for kreativ økodannelse med ungdomsalderen som primær målgruppe og utforming av en nytt dataspillkonsept som konkret oppgave.

Forprosjektet har derfor et tosidig mål: Utforskning av biblioteket som ...

- demokratisk kommunikasjonstorg i en digital tid, på tvers av etablerte skillelinjer (generasjoner, kjønn, fagfelt, kompetanse, livsområder, organisasjoner, kulturer, nasjoner, tid, sted osv).
- deltakende aktør i utforming av konseptet for en ny "kolleksjon" dataspill der underholdning og læring forenes i fremtidsfortellingen om det økologiske samspillet mellom natur, kultur og mennesker.

Prosjektet engasjerer derfor et tverrfaglig kompetansefelt med fokus på:

- Biblioteket som kulturarena i et helhetsperspektiv
- Fortelling som sjanger for formidling av et budskap
- Dataspill som medium med fokus på ungdomskultur
- Bærekraftig utvikling som tverrvitenskapelig forskningsområde
- Kompetanseutvikling og dannelse som pedagogisk utfordring
- Kreativitet som mental ressurs på tvers av generasjoner

Dataspillkonseptet "Kreativ Økodannelse" skapes i synergifeltet mellom disse områdene, og representerer derfor noe som er mer enn summen av delene. Begrepet som synes dekkende for dette "noe" er kommunikasjonsflyt, - generelt presisert som utveksling av informasjon innen og mellom systemenheter på ulike områder og nivå av det aktuelle problemområdet.

Prosjektorganisering:

Prosjekteier er Drammen bibliotek, prosjektgjennomføring skal foregå på Drammensbiblioteket i nært samarbeid med Buskerud fylkeskommunen. Det vil bli opprettet en styringsgruppe m representanter fra Drammensbiblioteket, miljøvernleder og fylkesskoleleder i Buskerud, samt dataspillprodusent.

Prosjektgruppen sammensettes av aktører som skal gi gi prosjektet faglig dybde. Referansgrupper etableres med ulike undervisnings- og forskningsmiljøer, som NTNU, Universitetet på ÅS (Umb) og NITH.

Prosjektets fremdrift:

Forberedelse av forprosjektet	August 09 Desember 09
Etablering av styringsgruppe	Desember Desember
Etablering av prosjektgruppe	Desember Desember
Utvikling av plan for forprosjektet	Januar Januar
I demyldring rundt spilllets fortelling	Februar Februar
Innsamling av informasjon ift. Fokusområder	Mars Mai
Bearbeiding av innsamlet informasjon,	Juni August
Formidling av bearbeidet informasjon,	September November
Avklaring av mulighet for dataspillutvikling	Desember Desember 2010

Fremdriften av prosjektet vil være svært opptatt av å forankre arbeidet mot fokusområdene. Dette gjelder både i forhold til fagmiljøer innen dataspillutvikling, bærekrafting utvikling og økodannelse. I tillegg vil forprosjektet også ha nær kontakt med relevante departement og forskningsinstitusjoner, herunder

utdanningsinstitusjoner som har studier i forhold til dette arbeidet som utføres i forprosjektet.

Forprosjektet vil også i prosjektperioden arrangere ulike fagseminarer og fortellingsseminarer og skrivekurs, som kan danne bakgrunn for utviklingen av utkast til spillkonsept. I slutten av prosjektperioden vil det tas kontakt med sponsorer, spillprodusenter og mulige samarbeidpartnere for å begynne arbeidet med et spill basert på forprosjektets målsetting.

Framdriftsplan

Framdriftsplan for hele prosjektperioden

Startdato 10.08.2009

Sluttdato 31.12.2010

Aktivitetplaner

Tittel	Fra dato	Til dato
Forberedelse av forprosjektet	10.08.2009	01.12.2009
Eablering av styringsgruppe	01.12.2009	31.12.2009
Eablering av prosjektgruppe	01.12.2009	31.12.2009
Utvikling av plan for forprosjekt	01.01.2010	01.02.2010
Idemyldring rundt spilllets fortelling	01.02.2010	01.03.2010
Insamling av informasjon	01.03.2010	01.06.2010
Bearbeiding av innsamlet informasjon	01.06.2010	01.09.2010
Formidling av forprosjektet	01.06.2010	30.11.2010

Andre opplysninger/kommentarer om framdrift-/aktivitetsplan.

Vedlagt følger en utvidet bakgrunn og prosjektbeskrivelse for forprosjektet

KREATIV ØKODANNELSE

Samarbeidspartnere

Har du en samarbeidspartner? Ja

Samarbeidspartner 1

Navn	Buskerud fylkesbibliotek
Formell avtale?	Ja
Postadresse	Grønland 58
Postnr / Poststed	3045 Drammen
Kontaktperson	Trond Minken
Tlf. til kontaktperson	32045479
E-post til kontaktperson	trond.minken@bfk.no
Rolle	Fylkesbiblioteket er samarbeidende bibliotek i Drammensbiblioteket

Prosjektbudsjett

Prosjekt

Ettårig eller flerårig prosjekt? Flerårig

Er prosjektet pågående? Nei

BUDSJETT FOR FØRSTE ÅR

Utgifter

Hva	Beskrivelse	Sum
Personalkostnader (lønn/overhead)	Prosjektledelse	kr 300 000,00
Varer/utstyr	Utstyr og materiell tilknyttet utprøving etc	kr 50 000,00
Tjenester kjøpt av andre	Honorarer, faglige samlinger	kr 50 000,00
	Besøk hos forskningsmiljøer etc.	kr 10 000,00
	Faglige analyser	kr 10 000,00
	Utredninger	kr 20 000,00
Andre utgifter (spesifiser)	Seminarer og workshops	kr 60 000,00
Totale utgifter		kr 500 000,00

Inntekter

Beskrivelse	Tilskudd bekreftet?	Sum
<u>Søknadssum ABM-utvikling</u>		<u>kr 500 000,00</u>
Egenfinansiering fra Drammen bibliotek	Nei	kr 500 000,00
Totale inntekter		kr 1 000 000,00

Kommentar til budsjett neste år

Egenfinansiering fra Drammen biblioteket vil være å avsette ca 1,5 årsverk for å arbeide med prosjektet, samt å leie inn personer som kan bidra til å gi prosjektet stor kompetanse innen spill og spillutvikling

BUDSJETT FOR HELE PROSJEKTPERIODEN

Utgifter

Hva	Beskrivelse	Sum
Personalkostnader (lønn/overhead)	Prosjektledelse og prosjektgjennomføring	kr 700 000,00
Varer/utstyr	Utstyr og materiell tilknyttet utprøving etc	kr 50 000,00
Tjenester kjøpt av andre	Honorarer, faglige analyser etc.	kr 170 000,00
Andre utgifter (spesifiser)	Utredninger, workshops etc.	kr 80 000,00
Totale utgifter		kr 1 000 000,00

Inntekter

Beskrivelse	Tilskudd bekreftet?	Sum
<u>Søknadssum ABM-utvikling</u>		<u>kr 500 000,00</u>
Egenfinansiering	Nei	kr 500 000,00
Totale inntekter		kr 1 000 000,00

Kommentar til hele prosjektperioden

Egenfinansiering fra Drammen biblioteket vil være å avsette ca 1,5 årsverk for å arbeide med prosjektet, samt å leie inn personer som kan bidra til å gi prosjektet stor kompetanse innen spill og spillutvikling

- prosjekt-Kreativ økodannelse.doc