

Rapport från studieresa till USA 2007-01-27 – 2007-02-04

I början av 2007 gjorde några av deltagarna i projektet 2020 Mars Express en studieresa till USA. Anledningen till resan var att vi ville besöka några museer och bibliotek som på ett spännande sätt arbetar med interaktion med barn och ungdomar. Vi hade också hört talas om det forskningsarbete som gjordes tillsammans med barn vid Human Computer Lab vid University of Maryland. Sex av deltagarna har fått resan delfinansierad av Biblioteksforeningen. Här följer en rapport från våra olika besök:



New York Hall of Sciences



Ett kärt diskussionsämne för den amerikanska vetenskapliga organisationen AAAS (American Association for the Advancement of Science) är hur man kan locka ungdomar till naturvetenskaperna. Ett sätt är bra lärare/pedagoger, ett annat via webbaserade program (t.ex. <http://www.kineticcity.com/>) och ett tredje genom fantasifulla upplevelseställen. Till denna senare kategori hör utan tvekan New York Hall of Sciences vars hela syfte bör vara att få ungdomar att upptäcka det fascinerande med (natur)vetenskap.

Museet består av ett antal stora avdelningar/rum fyllda med olika temata. Alla – utom det innersta rummet – ser ut att ha samma **målgrupp** och vi tyckte att det

var ungdomar från åk 7 och uppåt. Detta var ett problem under helgerna, kunde vi förstå, eftersom de flesta som var där var små, för att inte säga mycket små barn som sprang mellan de olika utställningarna och tryckte än här och än där. Få tog sig tid/förstod att ta sig tid att noga läsa igenom instruktioner och sätta sig in i vad experimenten gick ut på. Vi tror att det fungerade mycket bättre under vardagarna med lärarledda klasssexkursioner. De olika experimenten var delvis **självinstruerande** men man behövde vara ganska gammal för att kunna tillgodogöra sig instruktionerna.

Exponeringen av de olika experimenten var väldigt professionellt utförda och många var av s.k.

”sandlådemodell”, d.v.s. i en kringbyggd gård hände olika saker allt eftersom barnen interagerade med modellen. Så kunde man t.ex. undersöka vilken av ett antal marstenar som innehöll spår av vatten genom att dirigera en marslandare till de

olika stenarna och därefter be denna undersöka stenen.

Vi konstaterade också att hela **färgsättningen** av bygget var snyggt och modernt.

Ofta gick man **från stort till smått** inom samma exponeringsyta; från en stor bild av Mars öken gick man in på en liten sten därifrån. Allt detta kompletterades sedan med en instruktiv film.

Utställningarna bestod dels i fasta installationer men även av en tillfällig som varade i tre månader för att sedan bytas ut.

Experimenten byggde i väldigt hög utsträckning på **interaktion** – för att förstå behövde man interagera och göra sin del av experimentet. Man använde sig också av väldigt många olika **sinnen** och inte bara den logiska funktionen; hörsel, känsel, lukt och syn förkom på olika stationer. Som exempel kan nämnas att man för att förstå skillnaden mellan temperaturen på Mars och Jorden fick känna med händerna på två modeller av planeterna och dels konstatera skillnaden mellan de två men också skillnaderna mellan polområden och ekvatorerna på de olika planeterna. Experimenten byggde på både avancerad och enkel **teknik**.

Andra **metoder** som användes på museet var ”story-telling” när olika personer på ett personligt sätt berättade om vetenskapliga fakta. Till museet fanns en rad



ungdomliga ”**explainers**” knutna. Det var bl.a. skolorngdomar som praktiserade på som explainers för att få ihop sina poäng. Fördelen var att de som frågade ofta var att de kunde fungera som role models för de som kom på besök. Nackdelen var att inte alla verkade vara där frivilligt.

Liksom AAAS tvekar inte museet att ge sig in i den infekterade **vetenskapliga debatt** som pågår i USA mellan kreationister och vetenskapare. I en monter kunde man utifrån datasimulering ändra sin egen bild och få europeiskt, asiatiskt, afrikanskt eller medelhavsutseende. Denna monter beledsagades av texten ”There´s no gene for race”.

Museet är ett väldigt **populärt besöksmål**.

Bibliotekarien i det bibliotek som finns i museet (och som bl.a. lånar ut vetenskapslådor, håller fortbildningar för lärare och även fungerar som ett lånebibliotek) talade om att besöksantalet kunde uppgå till 4000 per dag och under en sådan dag kunde biblioteket få in 600!



*Experimentlåda
för hemlån*

Samarbetspartners var bl.a. IBM och Pfizer – man verkade söka partners inom de olika vetenskapsområden man åskådliggjorde.

Ett tydligt **genusperspektiv** fanns; de flesta besökare var pappor med småbarn. Naturligtvis ser det annorlunda ut under veckorna när klassbesöken kommer.

Fanns det något för oss att hämta hem till biblioteken? Definitivt. Det var intressant att se hur man arbetade med olika sinnen. En annan sak var det interaktiva förhållningssättet. En idé vi fick var att försöka skapa en interaktiv tavla för olika medier. Om jag håller på en bok ser jag vad böcker står i bibliotekslokalen, håller jag på en cd-skiva lyser den sektionen upp o.s.v. En tredje sak var användandet av ungdomar i verksamheten – vi kanske skall tänka om när det gäller prao-elever och vad de gör i biblioteken?

Även det negativa kan vi bära med oss. Vi upplevde att barnen blev väldigt splittrade av mängden möjliga experiment och mest rusade mellan de olika stationerna. Att i stället bara ha ett par men se till att dessa byttes ut hade kunna lugna ner det hela och bättre nå ut. En vetenskaplig station av den typ som fanns på Queens huvudbibliotek (se denna redogörelse) tror vi har bättre möjlighet att lyckas.

Sony wonder technology lab

Museet ligger i New Yorks absoluta centrum på centrala Manhattan.

*“A free technology and entertainment museum for all ages
Treat yourself and your students to a guided tour of Sony Wonder Technology Lab! This year's tour theme is Interactive Technologies: Make The Connection”*

Intrycket blir: här visar världskoncernen Sony sin företagsprofil som världsledande teknikföretag. Museilokalerna har heltäckningsmattor och en dämpad belysning, som förmedlar en känsla avspänning och mystik.

Det första man gör under sitt besök är en avancerad incheckning till museet. Man registrerar sig genom att besvara olika frågor på en dataskärm, fotograferas och får avslutningsvis ett magnetkort. När man sedan går in i museet (eller som Sony föredrar: Sony wonder technology lab) hälsas man välkommen med storbild på lcdskärm och personligt tilltal. När man sedan lämnar museet, får man ett certifikat med namn och foto, där det står vilka aktiviteter man provat på, vilken kompetens man skaffat sig. Detta med ett personligt tilltal, eller en personlig profil sparad på t.ex.lånekortet, är något som vore möjligt att använda sig av på våra bibliotek.

Museets upplägg är helt klart att visa elektronisk utveckling via både gängse ”utställningsmontrar” men även med en avslutande ”interaktiv” lek till varje moment. All elektronisk teknik som visas har anknytning till Sonys verksamhet en både lätt och övermäktig uppgift med tanke på företagets produktsortiment som i princip spänner över alla typer av elektroteknik.

Andra avdelningar kändes mera tveksamma. Titta på en film i Sony wonder i HDkvalitet är kanske inte det första man tänker på när man besöker ett ”interaktivt” museum. Även dataspelsavdelningen kändes snarare som en del av Sonys försäljningsavdelning än ett icke kommersiellt museum enligt svensk modell.

Men gränserna mellan kommersiella intressen och icke kommersiella är utsuddade i USA. Att skapa frirum där man ”skyddar” barn och ungdomar mot ”kommersialismens negativa verkningar” är en okänd diskussion ”over there”.

Förutom att besöka det interaktiva museet finns också möjlighet att delta i olika program (någon/några) gånger i veckan. För den nätta summan av \$5 / deltagare (fattiga barnrika familjer göra sig icke besvär!) kan man t ex dissekera en datamus och lära sig hur den funkar. Workshops av detta slag är absolut någonting att testa för svenska bibliotek, där det kraftiga kvinnoövertaget sätter sin prägel på verksamheten.

HCIL - Human-Computer Interaction Laboratory
University of Maryland, College Park, Maryland
(www.cs.umd.edu/hcil)

På tisdagen anlände vi till University of Maryland och gjorde på förmiddagen en okulärbesiktning av och vandring genom det vidsträckta universitetsområdet med röda tegelbyggnader gröna gräsmattor, och otroligt populär vigselkyrka (!).

På eftermiddagen blev vi väl mottagna på HCIL som utvecklar interaktionsdesign i samarbete med barn.

Ben Schneiderman, Founding Director, som startade denna avdelning vid Department of Computer Science 1986, och som har arbetat där sedan dess, inledde med att presentera avdelningens arbete, som går ut på Informationsvisualisering. Man håller på med design, implementering och utvärdering av interaktionsteknologi och kombinerar därigenom de tre områdena Computer science, Information studies, Psychology



Ben Scheiderman och besökare HCIL

Det sistnämnda är mycket viktigt för avdelningen. Man är hela tiden mån om att se tekniken som redskap (tools) och att verksamheten ska handla om att göra någonting bra för barn (och andra), något meningsfullt och enkelt användbart. Det här formulerade och preciserade Ben Schneiderman på ett antal olika sätt. Han använder ord som Learning and creativity, slogan Relate, Create, Donate (+ collect i anslutning till bibliotek t ex) och talar om att göra saker för andra, att göra saker bättre. Den sociala sidan är viktig för institutionen. Så försöker man ibland också göra något praktiskt och nyttigt, som t ex att gå ut och städa upp fysiskt i omgivningen (clean the neighbourhood!).

Det speciella i utarbetandet av interaktionsteknik är att man samarbetar med barn för att komma på de goda lösningarna. Man är övertygad om att barn ska ha sina röster med i utformandet. Bara de vet riktigt vad som funkar. Interaktionen med barn omfattar ungefär 40 % av arbetet vid institutionen, 15 personer (inkl studenter) arbetar med detta. Man har massor av samarbeten för sin forskning och praktik, bland annat förstås Bill Gate.

Målen för användardesign ska enligt Ben S. vara att göra den inlärningsmässigt förståelig (Cognitively comprehensible) och känslomässigt godtagbar (Affectively acceptable).

Han påpekar också att många försöker utveckla tekniken, men ingen annan än teamet här utvärderar den också.

Okänt för oss var att det faktiskt är detta team här i Maryland som kom på systemet med länkar genom hypertext 1986. Intressant, eftersom det sedan fick ett så totalt genomslag världen över!

Som exempel på möjliga användbara gränssnitt visade Ben S. två projekt:

Det ena handlade om Architectural sketching, ett sätt för vem som helst att göra en mer arkitektonisk ritning. Om man i en snabb skiss över ett hus t ex markerar fönster, takkupor etc, så kan man i detta program genom en knapptryckning plötsligt få huset att bli tredimensionellt.

Det andra projektet var ett filmprojekt med ett system där man i en databas har lagt in ett stort antal data om spelfilmer genom tiderna med årtal, genrer, tidslängd etc, så att man inte bara i text utan också i diagram med föränderliga former, färger mm kan dra ut de sorteringar man önskar på ett visuellt lätt överblickbart sätt. Det är faktiskt en svensk, Christopher Ahlberg, som har doktorerat på denna metod att visualisera stora datamängder så att information kan sökas via grafiska gränssnitt (Runt den här tekniken har han byggt Spotfire Inc med huvudkontor i Boston och utveckling även i Sverige). Systemet går att se på webbsidan <http://www.spotfire.com/products/decisionsite.cfm>.

I sommar den 1-2 juni planeras deras 23:e stora symposium om Creativity & Cognition och om användargränssnitt. Det har fått namnet Designing, finding, understanding.

Samtidigt som Ben Schneiderman informerade oss, menade han att vi har en auktoritet här i Sverige vad gäller interaktion med barn, den för oss obekanta Yngve Sundblad?!

Nu är **Allison Druin** HCIL Director, och hon fortsatte att berätta efter Ben. Allison forskar och undervisar också lärare och bibliotekarier om barn och informationsteknologi.

En viktig del i den innovativa forskning inom avdelningen är **The International Children's Digital Library**, <http://www.childrenslibrary.org/>,



ett stort projekt som riktar sig till barn upp till 13 år och som nu omfattar 39 språk (forskning och praktik), med adress

Grundidén är – liksom arbetet i den digitala designen/tekniken tillsammans med barn – att utveckla teknik med hjälp av barns idéer och ur deras synvinkel, men samtidigt skapa förståelse och samförstånd mellan barn världen över.

Man startade år 2002 tillsammans med fyra barn. Barnen fick uttrycka önskemål om vad som var viktigt för dem när de skulle söka böcker digitalt. Då kom sådant fram som färg och olika sätt att läsa en bok mm. Utifrån sådana önskemål försöker man göra böcker på olika språk lätt sökbara för barnen:

<http://www.childrenslibrary.org/icdl/SimpleSearchCategory>.

Man kan söka böcker efter olika ämnen, efter ålder, efter verkligt eller mera fantasifyllt innehåll, efter barn eller djur som huvudpersoner, efter storlek, efter längd, efter färg på omslag etc eller efter språk. Och så är det förstås meningen att man ska läsa böckerna direkt på skärmen i detta digitala bibliotek, bläddra sida för sida, eller läsa på det sätt som faller en i smaken.

Ganska många språk finns representerade men antalet böcker på de olika språken är inte imponerande än. Flest böcker finns förstås på engelska (270 böcker), och mycket få på vissa språk (ungerska 3, svenska 4, vietnamesiska 1, för att nämna några), och totalt tycks biblioteket nu ha drygt 1000 böcker (lite svårt att få fram på sidan). Men det ökar hela tiden. En hel del gamla böcker finns dock med (i en del fall urgamla!), men antalet böcker från 1990- och 2000-talet har ökat. Problemet är copyright-skyddade böcker även om sådana i viss mån. Den som innehar copyright på böcker och vill vara med i digitala biblioteket kan gå in på sidan och välja mellan fyra grader av tillstånd som man ger universitetet i Maryland. Alla talar om digitalt nyttjande enbart, och absolut ingen rätt att ge ut böckerna i pappersform. De olika nivåerna i tillstånd går från mycket liberalt till mera strikt (= svårt att ladda ner etc). Man önskar på sikt få med 100 språk och 100 länder.

Man har inte tillräckligt samarbete med nationalbiblioteket i Sverige, påpekade Allison, vilket genast satte igång tankar hos flera av oss, bland annat mig. Något att arbeta med framdeles, kanske?

Man har 50-100.000 besökare per månad, och det finns två vägar att söka böcker:

- 1) för att köpa dem
- 2) för att få tag i och låna dem.

För närvarande finns sidan översatt till arabiska, franska, tyska, hebreiska, farsi, portugisiska, mongoliska, spanska och thai och man har naturligtvis sett att antalet besök på sidan direkt ökar när hela texten finns på det egna språket. Svenska saknas fortfarande. Det är också i länder med dessa språk som ett aktivt samarbete finns, ibland också med grupper av barn.

Vi fick inte riktigt grepp om ifall det är barn eller vuxna som besöker sidan borträknat engelska/amerikanska besökare? Eller över huvudtaget till hur stor del det är nyfikna vuxna som kikar på den, till hur stor del det faktiskt är barnen själva, bortsett från de barn som är inblandade i arbetet?

Oavsett vilket handlar det om nya grepp i sätten att söka, som definitivt försöker utgå från barns sätt att tänka och med ett gränssnitt som åtminstone bättre tillgodoser deras önskemål. Här finns mycket att ta till sig för svenska bibliotek, vad gäller interaktivitet. Önskemålen i genrer och igenkänningskoder (färger på omslag mm) går lätt att känna igen för den som har arbetat och mött vanliga frågor i barnbibliotek.

HCIL- Human Computer Interaction Lab, University of Maryland

Mötet med barnen

Personal: Allison Druin , professor och ledare för mötet med barnen och fyra pedagoger med forsknings kompetens och en gäst, rabbinen (Allison skriver en bok tillsammans med honom)

Barn: 6 barn mellan 7- 11 år, fyra pojkar och två flickor, speciellt utvalda för sin intelligens och för sitt intresse.

Intresserade föräldrar stöttade sina barn. Barnen var mycket motiverade och vissa hade varit med fem år.

Tid: Barn samlade vid laboratorium två gånger i veckan 1 t 30 min,

Syftet: Mötet var en början till ett nytt projekt och målet var en bok som Allison Druin skriver tillsammans med rabbinen. De vill använda barnens kreativitet, idérikedom och tankegångar i sitt arbete.

Hur fungerade mötet i praktiken:

Först mingel: barnen droppade in och alla bjöds på chips och dricka, alla välkomnades och vi presenterade oss – trevlig och avslappnad stämning
Gruppindelning: två barn och en lärare per grupp, vuxna (vi och rabbinen)
Allison inledde mötet och frågade barnen vilka världens största problem var. Hon förklarade utförligt, vad hon menade med stora problem.

Alla fick lappar att skriva sina förslag ca 10 min. En av lärarna skrev på tavlan och grupperade svaren tematiskt. En frågeställning valdes: Hur kan man rena smutsigt vatten? Troligen var det förutbestämt av lärarna.

Lärarna ledde och styrde processen mycket skickligt.

Barnen fick material (en plastpåse med papper, plast, pärlor, kitor...) , att jobba med ca 20 min.. Det skulle



hjälpa dem med tankearbete. Barnen hittade på olika lösningar t.ex. skräpmonster. Barnen visade sina arbeten vid ett lågt bord för oss alla och Allison sammanfattade allt
Lärarna hjälpte barnen, , att komma fram till en lösning. Man lämnade inte barnen utan svar. De var stolta och nöjda med sina resultat. Barnen kände, att de var betydelsefulla och att vuxna tog deras synpunkter på allvar.
Dokumentation: Allt filmades och fotograferades av lärarna. Hur det sen analyserades fick vi inte helt klart för oss. Doktoranden Jeff skulle göra en datasimulering.

Funderingar kring arbetssättet:

Ingen ställde frågor varför vår miljö nedsmutsas eller varför finns det krig?
Barn utfrågas inte i sin vanliga miljö?
Hur kan vi använda detta i vårt Mars Express arbete?

Några slutsatser. Referensgruppsarbete kräver tid och engagemang. Viktigt att få konkreta resultat eller berätta vad man kan realisera eller inte. Vårt samhällsbyggande behöver allas insatser. Barn och ungdomar skall beredas möjlighet till delaktighet.

Queens Library, New York

Stadsdelen Queens i New York har 2,2 milj. invånare, och en befolkning med mest skiftande ursprung och flest antal språk i USA. Ständigt olika grupper av nykomlingar innebär att biblioteket alltid får nya utmaningar. Detta har också inneburit att man arbetar på ett **socialt mycket medvetet sätt**. 25 % av invånarna är under 18 år (220.000 är 12-19 år) och man har valt att starkt fokusera på barn och unga.

Queens Library är också det bibliotek i USA som har högst utlån per invånare. Enligt uppgift har man t o m högst cirkulation i världen. Senast rekordet är 20,2 miljoner utlån 2006. Man har en ständig omvärldsbevakning för att kunna erbjuda rätt tjänster. Detta sker både genom enkla sätt som att hålla utkik efter nya restauranger med olika etnicitet och genom ständiga demografiska kartläggningar. Vi fick i handen en sådan nyligen framtagna karta över hela Queens.

Bibliotekssystemet med 1600 anställda består av huvudbibliotek (byggt 1960), 62 andra enheter och dessutom 6 Vuxenlärcentra. Det är fristående utan förbindelse med andra bibliotekssystem och leds av en styrelse med 19 medlemmar (Border Trustees). Ekonomiskt stöd får man främst från New York City men även från New York State och från USA som helhet.

På själva huvudbiblioteket arbetar ca 200 anställda, varav 100 på heltid.

Man arbetar med femårsplaner och allt i biblioteket är gratis, bortsett från böter

för försenade böcker och kopior. 6,8 miljoner media finns i biblioteken som är mycket välfrekventerade med 90 % av befolkningen som besökare (794.000 aktiva låntagare): "Vi skulle kunna fylla ett stadion varje dag". Under 2006 fick man drygt 87.000 nya låntagare och 495.000 människor besökte 24.500 gratisprogram.



Carol Katz och Nick Buron, Queens Library, New York.

Vi blev informerade först av vice bibliotekschefen Carol L. Sheffer (Deputy Library Director), från början barnbibliotekarie, och sedan av Rosanne Cerny, chef för barnbiblioteket, och Nick Buron med ansvar övergripande för ungdomsverksamheten (Coordinator of Young Adult Service).

Huvudbibliotekets **barnavdelning** känns lite gammal och sliten, och det är mycket trångt. Det finns inte heller några möbler för små. Det som ger mest karaktär åt avdelningen idag är nog det jättelika akvariet i mitten. Det har också en rogivande inverkan i rummet, får vi veta.



Akvarium på barnavdelningen, Queens Library, New York

Nästan inga datorer finns för barnen, däremot finns det gott om datorer på tonårsavdelningen.

Men **nya tankar** är på gång. Nu har man köpt till en byggnad på gathörnet och är på väg att bygga ut och samtidigt ordentligt se över verksamheten **för att möta en ny tid.**

Hela nuvarande huvudbiblioteket kommer under en femårsperiod att renoveras, avdelning för avdelning. Byggnaden som ska förenas med det nuvarande biblioteket kommer att ge närmare 5.000 nya m² (tre våningar och källare). Planerna på ombygget har diskuterats i 5-6 år, men bygget fick ett stopp när man insåg vilken stor process det blir, eftersom man blir tvungen att riva och bygga upp huset igen för att jämna ut de båda byggnadernas olika nivåer på våningsplan.

Passagen mellan nuvarande huvudbyggnaden och tillbyggnaden, Dewey Lane, kommer att designas på ett spännande sätt med ca tio olika entréer/ingångar. Dessa ingångar är tänkta att leda fram till den information och till de böcker, CD, videos osv. man önskar och söker.



Information Plaza

Två av våningsplanen kommer att bilda det nya konceptet **Children's Library Discovery Centre (CLDC)**, och både hissar och rulltrappa ska finnas mellan våningsplanen. I Children's Discovery Center ska man möta framtiden genom att tala till barns olika sinnen och stimulera med **Information Plazas** inom olika naturvetenskapliga ämnesområden - små uppbyggda praktiska

utställningar som samtidigt ska locka in barnen i bokvärlden. Dessa sk plazas ska bestå av en miljö med vinkelställd öppen hyllvägg (s k Frame) som går att använda på olika sätt, men med någonting kul att testa och arbeta handgripligt med (Learning Lab) för barnen Där ska också finnas en datorstation och böcker etc i ämnet, och så ska hyllorna ska innehålla boxar eller kuber med material för 0-12-åringar att låna hem för föräldrar (föremål/testgrejor och böcker).

Redan nu fanns ett par sådana på plats. Vi kunde t ex testa några föremål inom magnetism.

Man tänker sig bygga tre permanenta plazas och nio tillfälliga som också ska kunna rotera mellan olika biblioteksenheter. Permanenta plazas ska handla om magnetism, om väder och om astronomi/solsystemet.

Man ska också kunna fördjupa sig i geografi, historia mm och i kulturerna i de länder befolkningen ursprungligen kommer ifrån.

Allt detta beräknas bli klart våren 2009. Man har anlitat ett museum i San Fransisco – Exploratorium – som har utarbetat modellerna för dessa Science (eller Discovery) Plazas.

Personalmässigt ska man få en förstärkning på fyra extra personer och en utställningscurator (exhibit curator) för att hålla utställningarna levande. Man planerar också extra utbildning vid New York Hall of Science och praktik för all personal. Två ungdomar från New York Hall of Science är också redan kontaktade. De ska finnas där till barnens hjälp som "explainers". Samarbete finns likaså med arkitekter och Brooklyn Children's Museum.

Eventuellt ska man också ha en utställningsbok med människan lager på lager för 8-12-åringar + kanske för yngre.



På bottenvåningen i nybygget kommer att inrättas ett **Early Child Centre** för föräldrar med små barn, och där ska det bli mycket mera färg och fantasi än nu och mycket leksaker att använda för barnen. Här blir Toddlers' Learning Centre. För att förstärka barnhälsovård (som inte är så väl utbyggd som vår) ska fyra specialister finnas till

hjälp för föräldrar i Early Child Centre: en psykolog, en dietist för näringsfrågor, en expert på hörsel/språk (logoped?), och en för "early reading exercise". Det finns mycket lite småbarnsomsorg och fritidshem (very little Day Care or after School Care). Det finns något slags system med Home Day Care (6 barn) och det finns, som nämnt, många invandrare av skilda nationaliteter. Följaktligen har man skapat en mängd program för föräldrar och barn 0-12 år. Alla barnavdelningar vid biblioteken i Queens har barnbibliotekarier som samarbetar med skolorna. Alla har också sagostunder eller berättande för barn (story time). Intressant är att man får skattereduktion (tax break) om man i nya kvarter bygger in bibliotek etc. Ett slags social subvention således.

Liksom hos oss i Sverige kan det vara problem för bibliotekspersonalen när man ska samarbeta med arkitekter och inredningsarkitekter. Nick och Roseanne nämnde flera exempel på svårigheter att få gehör för sina tankar med inredningen, både vid huvudbiblioteket och vid filialerna.

Något man omedelbart slås av vid biblioteksbesöken är hur man hanterar vuxna på bibliotekens barnavdelningar i USA. Tryggheten för barnen är otroligt viktig (**safety**) och dominerande. Den är något som man måste garantera alla föräldrar.

Följaktligen är vuxna utan barn i allmänhet inte välkomna till barnavdelningarna. Och inte heller vill man se yngre barn ensamma. På flera ställen vid våra besök talar man om att man direkt ringer polisen om man ser barn under åtta år komma ensamma som besökare. Kanske är det här storstadsfenomen? Vi rörde oss endast i storstadsområden. Men skillnaden i tänkesätt mellan dessa bibliotek och våra i Sverige är mycket tydlig.

På **tonårsavdelningen** i Queens var man faktiskt först med att få fram en mer attraktiv skyltning med böckernas framsidor som lockbeten. Man använder lutande plan i bokhyllorna för att möjliggöra detta. Nick gav oss ett lite listigt tips vid marknadsföring av ungdomsböcker. Han hade gjort två olika små foldrar med tips för killar och tjejer: den första ljusblå och den andra rosa. Omslagsbilderna på foldrarna var också olika efter genus. Texten utanpå ("50 Essential Teen Books") och boktipsen i de två olika foldrarna var däremot exakt samma!

Man var också här tidigt ute med att ha avdelningar med studievägledning och yrkesinformation (career Information) för ungdomar.

Tonårsavdelningen kommer också att **förändras med sikte på framtid**, men ska finnas kvar på ungefär samma ställe som nu.

Man arbetar en hel del med brukarinflytande genom Teen Advisory Focus Groups, och känner sig fram också på andra sätt genom samarbeten med barn, föräldrar, lärare.

Håller man på att tappa tonåringarna?

Jodå, vissa problem finns! Tonåringar kommer de till exempel ibland hit

- 1) bara för skolarbetet, för läxhjälp;
- 2) bara därför att ungdomar under 15 år ofta inte kommer in hemma (får inte förrän föräldrarna kommer hem.

Det finns inte tillräckligt många datorer, inte heller laptops, men man försöker oerhört medvetet hjälpa ungdomar att komma vidare, t ex både genom **undervisning och** genom mycket utarbetade förteckningar, länkar och tips på bibliotekets hemsidor för **läxhjälp**

http://www.queenslibrary.org/index.aspx?page_nm=KidsLinQ+DB+Content&pid=268.

Inga ungdomar under 16 år får jobb, och Queens Library är faktiskt den största arbetsgivaren för ungdomar i Queens. Man anställer bråkstakar och försöker på olika sätt utveckla dem.

Vi frågar Nick och Rosanne vad de ställer för krav på nya bibliotekarier som ska arbeta med ungdomar, eller med barn Vad är viktigast? Och båda två svarar detsamma, absolut tveklöst: det viktigaste är att det är människor som verkligen gillar barn och unga, som respekterar dem! Och de ska vara villiga att läsa böcker, inte bara arbeta med datorer!

Två alldeles speciellt intressanta och socialt medvetna arbeten eller system har man i Queens.

Det ena är programmet för ungdomsbrottslingar, teenagers with minor crimes. Som ett alternativ i straffpåföljd har man tillsammans med distriktsåklagaren infört att den unge kan välja ett Library program, **a second chance**. Detta biblioteksprogram varar i tolv veckor, med 2 x 4 timmar per vecka. Man tar emot 10-15 ungdomar per gång och kostnaden är ca 15.000 \$. I programmet får man lära sig att använda datorer ordentligt ("Kids think they know but they don't know!"), och man får också kunskaper i olika samhällsfrågor. Utomstående betalas för föreläsningar (som är avsedda även för andra). Man ta allvarligt på det här, och det hela avslutas med en Graduation Ceremony, där domare är inblandade. Om man efter denna examen håller sig helt fri från brott i sex månader, är man sedan fri. Hittills har 300 tonåringar i Queens genomgått biblioteksprogrammet, och intressant nog är återfallen mycket få!

Det andra är systemet med att "läsa bort sina böter", **Reading down your fines** – en idé från Ohio. Den som är upp till 16 år och som har fått böter för försenade böcker, kan bli av med böterna genom att helt enkelt sitta och läsa i biblioteket. Det duger också att arbeta med eller läsa vid datorerna. En halvtimmes läsning ger en dollarsedel i minskning av bötesbeloppet. Det här har också blivit en klar framgång.

Strax före resan till USA upptäckte vi att Queens på sin hemsida/i sin katalog har en **ytterst raffinerad Thesaurus, AquaBrowser**

(<http://aqua.queenslibrary.org/>).

Om man söker böcker eller material med ett eller några ord, får man dels ett antal direkta träffar. Till höger ges olika möjligheter till förfinad sökning, och till vänster om listan över träffar får man också i strålförform utifrån de sökta orden ett diagram som visar "närliggande" kategorier av träffar. I olika färglinjer ges förslag på andra stavningsvarianter (orange), på associationer (svart), på översättningar (grönt) eller helt enkelt på nya spår eller idéer - discovery trail (blått) utifrån sökta ord. Sen kan man klicka sig vidare hur som helst. De klickade orden hamnar alltid i

diagrammets centrum och ger upphov till nya diagram och spår vidare. En intervju med Nick gav vid handen att denna Thesaurus är ganska unik och ett år



gammal. Man har köpt systemet från ett företag i Nederländerna som har utarbetat det.

Två filialer hann vi också se, om än ganska snabbt. Vi förflyttade oss med tunnelbana tillsammans med Nick:

Den första och likaså största och flotta filialen är Flushing, med övervägande asiatisk befolkning och med många program och mycket lärande för vuxna, med lärare eller på egen hand

Den andra vi besökte var den lilla filialen Corona, med en majoritet av spansktalande människor och med inredning i färger som ska spegla folkgruppen

I Corona man har infört RFID för registrering av låntagare och medier (Radio Frequency Identification). Systemet är enkelt. Böcker som är försedda med RFID-kod placeras tillsammans med lånekort på en rektangulär platta på biblioteksdisken, och allt registreras direkt. 10-15 böcker (beroende på tjocklek) kan läggas i en hög på varandra på samma gång.



Dessförinnan väljer man först språk och får också veta om man har några avgifter att betala, samt om man vill betala nu eller senare, med kort eller kontanter. Biblioteket har trådlöst nätverk och ett 20-tal laptops att låna och använda i biblioteket 2 timmar per dag.

The Public Library of Charlotte & Mecklenburg County Main Library

Charlotte's nuvarande huvudbibliotek öppnade 1903, med hjälp av donationer från filantropen Andrew Carnegie. Numera finns 24 bibliotek med 560 anställda i hela countyt, inkl huvudbiblioteket och barnbiblioteket i ImaginOn. Här finns inte bara bibliotekarier och biblioteksassistenter bland personalen, utan även de som arbetar med public relations, finance departement, en avdelning för human resources, volontärsamordnare m fl. Ca 70 % av de anställda är kvinnor. Man försöker anpassa verksamheten efter den snabbt växande staden och dess olika befolkningsgrupper. Asiater och spansktalande är stora grupper. Bibliotekets användare kommer till tals via webben, olika fokusgrupper och enkäter. Även bland personalen genomförs liknande undersökningar regelbundet.

Biblioteksverksamheten finansieras huvudsakligen med offentliga medel från countyt och till viss del även från delstaten North Carolina. En del av vinsten från

alkoholförsäljningen i delstaten tillfaller också biblioteken! De som bor i countyt får lånekort gratis, annars kostar det pengar eftersom det ingår i skatten som betalas till countyt.

På teknikområdet är det efter den 11 september 2001 kontroversiellt med RFID-tekniken på många ställen i USA. Den nya tekniken ses delvis som ett hot mot den personliga integriteten och man vill inte lämna ut sina social security-nummer. I Charlotte ska det satsas på RFID så småningom, men pengarna finns inte än. Något som personalen däremot arbetar mycket med är att lägga ut material på sajter som YouTube och MySpace för att marknadsföra biblioteket. Det ska även skapas en virtuell biblioteks-ö för tonåringar och vuxna i den 3D-

virtuella världen Second life. Här har vi i Sverige definitivt något att ta efter. Rent fysiskt var huvudbiblioteket relativt traditionellt med heltäckningsmattor, lågt i tak och stor referensavdelning med 3 tjänstgörande bibliotekarier. Känslan av befinna sig i ett öppet magasin infann sig. Ett vackert, runt, ljust rum användes som tyst läsesal. Lokalsamlingen



med släktforskningsmöjligheter rymdes i det stora Carolina-rummet. Området som tidigare var barnavdelning (numera i ImaginOn), hade ersatts med ett film- och musikrum som kändes lite mer modernt. Huvudentrén pryddes av olika litterära citat, alltifrån John Grisham till William Shakespeare. Det som mest väckte vår uppmärksamhet var V2, Virtual Village, belägen i bibliotekets källare. Här fanns 80 publika datorer, de flesta PC:s men även några Macintosh, musikrum och ett digitalt mörkrum. Några av datorerna var speciellt anpassade för människor med funktionshinder, enligt ADA (Americans with Disabilities Act). Personalen i V2 arbetade även på ImaginOn. Olika program anordnades för ungdomar, tech classes. Det anordnades också turneringar i olika dataspel som lockade många tonåriga deltagare. Miljön i Virtual Village skilde sig mycket från det övriga biblioteket, med starka färger på väggarna och de vågformade avskiljningsväggarna, och en tydlig ungdomlig prägel. Besökarna bestod, vid vårt besökstillfälle, till stor del av unga, afroamerikanska män.

ImaginOn, Charlotte

Efter besöket på Charlotte Public Library var det dags för det många av oss väntat på nämligen ImaginOn. ImaginOn är ett bibliotek för barn och unga, det är en professionell barnteater – men också mycket mer. Biblioteket har fått utmärkelser som t.ex "Library of the Year" och "Library of the Future".
Childrens Theatre of



Charlotte är en av de bästa barnteatrarna i Amerika.

Tankarna på ImaginOn startade 1997. Både biblioteket och teatern behövde större lokaler för sin ungdomsverksamhet. Man ville göra något nytt på en plats där man kan utveckla den litterära förmågan genom det skrivna, det talade och det elektroniska ordet. Man ville kombinera det bästa från de båda institutionerna. Det skulle ta åtta år innan huset stod klart. ImaginOn har blivit känt för sitt framåttänkande, särskilt när det gäller byggnaden, teknologi, samarbete och service till ungdomar. Miljöaspekterna har varit viktiga och flera delar av biblioteket består av återvunnet material. Ett kul exempel är väggarna på toaletterna som består av återvunna plastflaskor.

Lokalerna ger ett luftigt intryck med färger som blått, orange och lila. Barnbiblioteket för barn upp till och med 11 år är beläget direkt in till vänster. Här finns datorer för små barn med olika program installerade, en informationsdisk

med skrovlig yta (för känslan), puffar att sitta på eller att lägga pussel med, bokhyllagavlar med skrivtavla och givetvis anslag om alla de program som biblioteket anordnar. En liten trevlig sak är dockskåpet med tåliga möbler, där barnen kan möblera enligt eget önskemål. I nära anslutning till barnavdelningen finns också en utställningsyta eller som det kallas Park Family Story Lab.

Från taket hänger det en jättelik mobil med mängder av olika föremål i. Föremålen ska inspirera till berättelser under temat Bring Stories to Life, som är ett tema för ImaginOn. Just när vi besöker ImaginOn pågår en utställning "Once upon a time". Det är illustrerade sagor som har flera syften, såsom upplevelse, lyssnande och lärande. På lördagen är det mängder av barn som prövar utställningens aktiviteter. Här finns en spårvagn- Trolley- där staden Charlotte passerar förbi när man vevar på rattarna.



Mobil; ImaginOn

Mitt emot utställningshallen finns också ett sagorum med draperier som kan justeras så att lokalen anpassas till föreställningen. I den här delen av huset finns också lådor för föräldrar att låna för att inspirera till berättande. Lådorna innehåller bl.a. flanobilder, mjuka djur, böcker och en handledning. Handledningen finns även på webben.

Ett sluttande plan leder upp till "The loft" och till "Time Warner Cable Tech Central." Loftet är tonåringarnas plats. Hit har endast personer mellan 12 och 18 år tillträde. Här kan tonåringar surfa på nätet, umgås, läsa tidskrifter och låna böcker. Det finns också ett trådlöst nätverk. I anslutning till loftet finns en studio, där man t.ex. kan testa att spela in musik och pröva att göra animerad film. Här finns ett stort utbud av program som att lära sig digitalkameran, att lära sig mer om webben o.s.v. På lördagarna kan även familjer få tillgång till studion. Efter skolan kan det vara upp till 100 tonåringar som besöker loftet. Ungdomsbibliotekarierna håller i flera av kurserna och de



Teen Loft

försöker att följa vad som händer på flera av de communities som tonåringar besöker. Reglerna för loftet är få: **Respect Others, Respect Yourself och Respect the Space.**

Time Warner Cable Tech Center är platsen för 35 datorer. Programmen ska uppmuntra till kreativitet och för underhållning. Där finns också flera program, som ska underlätta skolarbetet. Studier utanför skoltid är viktiga inte minst för elever på friskolor och för barn som undervisas av sina föräldrar.



Teen Loft

Childrens Theatre of Charlotte grundades redan år 1948 och har allt sedan dess utvecklats på det scentekniska området till att idag framstå som en väldigt modern teater. Med två teaterrum, ett med 550 sittplatser och ett litet mindre med 250 sittplatser, och en imponerande repertoar med bl.a. 15 egna uppsättningar når man årligen nästan 300.000 besökare i åldern 3-18 år inklusive medföljande föräldrar. Hade vi bott i Charlotte när barnen var små hade vi absolut sett alla föreställningarna.

Teaterverksamheten består inte bara av att sätta upp egna pjäser. Man erbjuder också en mängd Education Programs för barn i alla åldrar. T ex kan förskolebarn från 3 år träffas under 45 minuter i veckan i åtta veckor för att utveckla självkännedom och självförtroende genom dramalekar, musikaliska övningar och skapande verksamhet. Barn i mellanstadieåldern lär sig under 90 minuter i veckan också i åtta veckor känna sin röst, sina rörelser och att improvisera.

Det finns massor med program för olika åldrar att välja på.



Teaterlokal

Personalen arbetar också uppsökande ute i skolorna för att även nå barn som inte självmant ansluter sig till teaterns programverksamhet. Man erbjuder såväl uppspel som workshops på angelägna teman,

som t ex alkohol och droger eller samlevnad.

Under sommarlovet behöver du inte heller vara utan teater. Då ordnar Childrens Theatre of Charlotte Summer Camps åter igen för barn och ungdomar i alla åldrar. 3-5 åringar kan träffas 2,5 timmar per dag under en vecka och ägna sig åt drama, musik och bild, medan äldre tonåringar umgås hela dagarna i en vecka och fördjupar sig i ett visst tema som t ex klassiska Shakespeare´s World eller tekniken bakom teateruppsättningar i Technical Theatre. Vi känner att vi genast vill anmäla oss!

Under vårt besök i Charlotte bjuds vi på en kvällsföreställning i en fullsatt salong. Pjäsen heter "Junie B. Jones", en dramatisering av en barnbok av Barbra Park, och handlar om lilla Junie som tolkar omvärlden på sitt sätt. När det är hennes tur att visa och berätta i skolans "Show and tell" har hon först svårt att komma på något som skulle imponera på klasskamraterna, men drar en lättande suck när hon kommer på att hon ju kan visa sin söta lilla apa till lillebror. Mormor har ju besökt mamma på BB och berättat att lillebror var den sötaste lilla apa hon sett!

Junie B. Jones är en käck liten tjej i frisk Pippi Långstrumpsstil om än med kraftigt amerikanskt stuk och lite väl pedagogisk framtoning. Pjäsen innehåller en mängd roliga språklekar och låter inte publiken missa något. När mamman svarar Junie med ett svävande "we´ll see" upplyser Junie oss genast: "we´ll see is another word for no" (som om inte minsta 5-åring kunde lista ut det själv...).

Pedagogiskt så det förslår är också de gedigna lärarhandledningarna som finns till varje pjäs. Imponerande, javisst, men ack så stereotypa. Inget nytänk i frågebatteriet här inte utan samma gamla ifyllnadsövningar som för femtio år sedan. Läraren frågar och eleven svarar. Men om man inte följer handledningarna slaviskt utan tar dem mer som idéuppslag att tänka vidare kring, är de absolut till stor nytta.

Childrens Theatre of Charlotte drivs nästan helt som ett privat företag och biljetterna är således inte gratis, men teatern ser stora vinster med att ligga i samma hus som biblioteket. Att besöka biblioteket är gratis och eftersom det har öppet så många timmar under dagen och alla dagar i veckan, ger det besökarna en möjlighet att komma nära teatern på ett helt annat sätt än om teatern befunnit sig i en egen lokal öppen bara vid föreställningar. Biblioteket och teatern har lärt sig leva ihop med sina olika kulturer och ser stora vinster i samarbetet även om de medger att det inte alltid är lätt.

Vad tar vi då med oss hem ifrån ImaginOn? Många tankar förstås, men kanske kan vi sammanfatta dem så här:

- "This library isn´t only about books – it´s about having fun!" presenterar biblioteket sig i en folder och denna anda av lust, lek, upptäckt och

aktivitet som är så tydlig när man är där vill vi gärna ta med hem. En syn på besökaren mer som subjekt än objekt.

- "Bringing stories to life" är ett underbart motto vi också skulle vilja stoppa ner i resväskan. Att ta emot andras berättelser i böcker, i datorprogram, från scenen, men också bygga egna berättelser med skumgummipusselbitar, dockskåp, utklädningskläder, från skattkistor med diverse föremål, från den enorma mobilen med hundratals föremål, genom utställningar, i datorprogram, i inspelningsstudio för musik, video och animationer o.s.v.
- Samverkanstanken – att låta det skrivna, talade och elektroniska ordet samverka och finnas där på lika villkor och naturligt gränsöverskridande.
- Den taktila dimensionen som man inte missat i inredningen. Fantastiska väggytor med skrovlig betong, "linjerat" kakel eller mjuk sammet, en informationsdisk med miljoner "toppar" att fingra på i väntan på uppmärksamhet o.s.v.

Det finns många fler detaljer och aktiviteter på ImaginOn och en hel del kan man få från hemsidan www.imaginon.org och foton kan beskådas www.flickr.com/photos/tags/imaginon/show/

Vad tar vi då med oss hem från resan till USA? I det praktiska arbetet kanske vi framhåller våra program mer och låter dem bli ett lika naturligt inslag i verksamheten som medierna. Vi kanske är mer lyhörda för vad som sker i samhället. Vi tycker att belöning av en aktivitet är viktigt för barn och unga, såsom "kvittot vi fick på Sony.

Ett bibliotek som får vara så mycket mer utan att för den sakens skull tappa sin identitet som just bibliotek, är något vi vill skapa hemma i vår kommun. Fem ord ska styra vår framtida biblioteksverksamhet: **lust, fantasi, upptäckter, interaktivitet och gränsöverskridande!**

Lo Claesson, Uli Wollrab, Länsbibliotek Jönköping
Elisabet Håkansson, Länsbibliotek Skåne
Anna Gullstrand, Regionbibliotek Västra Götaland
Magdalena Jeppsson, Bromölla bibliotek
Maria Ehrenberg, Östra Göinge bibliotek
Mervi Kalliainen, Uddevalla bibliotek
Eva-Lotta Stenbäck Hammarström, Balltorps bibliotek, Mölndal
Anette Ekström, Dorith Karlsson, Gislaveds bibliotek
Barbro Gülich, Kultur Lund