

MIK-jam

-en kreativ metod för
verksamhetsutveckling

Tre praktiska exempel

lekfullt
lärande

SAMSKAPANDE
INNOVATION



Utmana
perspektiven

MIK-jam - en kreativ metod för verksamhetsutveckling
Tre praktiska exempel

Författare: Martin Törnros, Linda Sävhammar, Anna Danielsson,
Karin Nielsen Lundin

Redaktör: Marika Alneng

Foto: Martin Törnros, Linda Sävhammar

Copyright text: CC BY-NC-SA



Copyright foto: fotograferna

ISBN 978-91-88151-16-2

Grafisk form och layout: Errol Tanriverdi

Tryck: Ringqvist Tryckeri

Boken kan beställas eller laddas ner från Regionbibliotek Östergötland. <https://regionbibliotekostergotland.se>

Publikationen är framtagen av Regionbibliotek Östergötland.

MIK-jam

Förord	1
Inledning	3
Presentation av bokens författare	4
Martin Törnros	4
Linda Sävhammar	4
Anna Danielsson	5
Karin Nielsen Lundin	6
Marika Alneng (Redaktör)	6
Del I	7
Vad är MIK?	7
Marika Alneng	7
Vad är ett jam?	9
Martin Törnros	9
MIK-jam på bibliotek?	15
Marika Alneng och Linda Sävhammar	15
MIK-Jam på tre olika sätt	16
Facilitera - vad innebär det?	18
Linda Sävhammar och Marika Alneng	18
Fysiskt eller distans – olika förutsättningar	18
Tydlig struktur	19
SMARR - en användbar formel	19
Lära-känna	20
Varierade moment	20

Del II	21
Idén om MIK-jam växer fram	21
Norrköping – Martin berättar	21
Åtvidaberg – Anna och Karin berättar	22
Östergötland/Sörmland – Linda berättar	23
Planeringsfasen	24
Norrköping – Martin berättar	25
Åtvidaberg – Karin och Anna berättar	32
Östergötland/Sörmland – Linda berättar	44
Genomförandet	55
Norrköping – Martin berättar	55
Åtvidaberg – Karin och Anna berättar	62
Östergötland/Sörmland – Linda berättar	67
Efteråt – vad hände sen?	75
Norrköping – Martin berättar	75
Åtvidaberg – Karin och Anna berättar	77
Östergötland/Sörmland – Linda berättar	81
Del III	85
Slutliga reflektioner och medskick	85
Efterord	94

Förord

Det är ett kritiskt skede - det där att gå från "vad" till "hur".

Det är ofta lätt att konstatera att det bör göras saker, men hur ska de göras? Vem har ansvar, kompetens och resurser? Vem vill ta på sig ledartröjan? Vem ska göra vad? Frågorna är många och svaren är inte alltid helt givna. Samtidigt är det enormt roligt att söka svaren. För det är i förflyttningen från "vad" till "hur" som det händer saker och kreativiteten får utlopp. Där finns pionjärinsatserna. Misslyckanden och succéer. Idéer testas. Praktiker skapas. Nya metoder blir till.

Under mina år som filmutvecklare i Östergötland har jag hela tiden rört mig i skärningspunkten mellan kommunikation, medier och digitalisering. Den rörliga bilden har successivt hamnat i centrum för hur vi blir informerade och hur vi kommunicerar. Och jag kan bara konstatera att det är slående hur diskussionen runt digitalisering och mediepedagogik har utvecklats under de senaste åren. När jag började mitt arbete handlade allt om teknik. Det var bandbredd, format och data-tekniker överallt. Idag är det innehåll, innehåll, innehåll och sedan lite teknik.

Att det blivit så har flera förklaringar. En är såklart teknikens förenkling och folkliga spridning. Idag är vi nästan alla medieproducenter, distributörer och konsumenter på en och samma gång.

Ett annat av skälen är att MIK-begreppet definierats och etablerats. När medie- och informationskunnighet skrevs fram, flyttade fokus från tekniken till innehållet. Då trädde nya frågor in i förgrunden. Frågor som: med vad fyller vi tekniken, vem har tillträde och tolkningsrätt, hur ska vi alla få samma chans att delta och förstå

mediernas innehåll och inte minst, vad gör medieutvecklingen med vårt samhälle och vår demokrati?

När MIK-frågorna formulerats, blev det tydligt "vad" som ska arbetas med. Och då återstår "hur" detta arbete ska göras? Nya metoder för nya frågor. Där startade vi - Film i Öst och Regionbibliotek Östergötland – projektet, MIK i praktiken: mottagare, medborgare, medskapare. Det blev ett par metodutvecklande år för att hitta bra sätt att skapa praktiker utifrån MIK-begreppets teoretiska innebörd. Nätverk skapades och initiativ togs.

Ett av initiativen var att genomföra ett MIK-jam. Och efter pionjärsessionen på Arbetets museum i Norrköping har konceptet levt ett eget liv. Utvecklats och förfinats. Och nu har det blivit bok. Sakta men säkert hittar vi vägen från "vad" till "hur".

Mattias Ahlén

Filmutvecklare

Film i Öst/Region Östergötland

Inledning

Bildning och demokrati är ideal som genomsyrar bibliotekens uppdrag och vardag. Med det starka förtroendet som biblioteken har hos allmänheten i kombination med generösa öppettider och en plats dit alla är välkomna, finns unika förutsättningar för möten, samtal och förkovran. Kärnan i uppdraget är det samma sedan länge, men vad betyder det att främja bildning och demokratis utveckling i vår samtid? Hur ser handlingsutrymmet ut och hur kan biblioteken mer tydligt vara aktörer i en alltmer digital värld?

För att vara relevanta behöver bibliotekens uppdrag formas till en verksamhet i samklang med de kunskapsbehov som finns. Det är lätt att som medarbetare åka på konferens och inspireras av föreläsningar och workshops. Det är också lätt att prata om att samarbete med andra är viktigt och bra. Men utan konkreta verktyg och handlingsutrymme är det svårt att omsätta inspiration och egen kunskap i praktisk verkstad där denna kan förmedlas vidare till kommuninvånaren.

Vi som skriver den här boken tycker oss ha hittat ett sätt att närma oss detta på – ett MIK-jam. Och i den tradition av delningskultur som vi verkar i vill vi förmedla våra erfarenheter vidare. Vår samlade berättelse om MIK-jam som metod är en handfast beskrivning av samverkan, kreativ problemlösning och verksamhetsutveckling. Allt med våra användare i åtanke.

Presentation av bokens författare

Martin Törnros

Sedan 2016 arbetar Martin Törnros (Interaktiva rum) aktivt med fortbildning inom medie- och informationskunnighet, särskilt mot biblioteks- och utbildningssektorn. Inom sitt arbete har han utvecklat digitala tjänster och verktyg för att öka förståelsen kring ämnen såsom vinklad nyhetsrapportering och filterbubblor^[1] och digital sök- och källkritik^[2]. Med utgångspunkt i dessa plattformar ger han regelbundet föreläsningar och workshops för bibliotekspersonal runtom i landet.



Linda Sävhammar

Linda började jobba som IT-bibliotekarie 2011 i Leksand och provade redan då på olika sätt att höja kompetensen för både bibliotekspersonal och invånare inom medie- och informationskunnighet. Allt från programmering för barn till kurser i sociala medier och källkritik för vuxna. 2016 gick hon vidare till Länsbibliotek Dalarna och hade då fokus på digital delaktighet. Tillsammans med kollegor från Uppsala,



1 <https://ekokammaren.se>
2 <https://mikoteket.se>

Örebro och Stockholm utvecklade hon ett självskattningstest för bibliotekspersonalens digitala kompetens^[3] som sedan ledde till starten av den nationella satsningen Digitalt först med användaren i fokus^[4]. Sedan 2019 arbetar Linda som utvecklingsledare inom digital kompetens och skolbibliotek på Regionbibliotek Östergötland där hon driver utvecklingsfrågor med fokus på MIK inom både folk- och skolbibliotek.

Anna Danielsson

Hösten 2016 började Anna arbeta i skolbiblioteket på Alléskolan i Åtvidaberg efter flera år som grundskollärare. Sedan dess har hon haft ansvar för skolans MIK-utbildning, både gentemot eleverna och personalen, i form av exempelvis lektionsupplägg, fortbildningar och omvärldsbevakning.



Tillsammans med skolans MIK-grupp har hon varit med och utvecklat en röd MIK-tråd för likvärdighet, som i dagsläget sträcker sig från årskurs 4 upp till 9 samt grundsärskolans alla åldrar. Detta är en digital plattform där personalen på skolan finner allt material de kan tänkas behöva för att integrera MIK som en del av undervisningen. Under uppstartsdagarna hösten 2020 var hon en av de som var med och anordnade ett MIK-jam för alla kollegor på skolan.

3 Länsbibliotek Uppsala (2017), Digitala kompetenser - vägen till ett självskattningstest för folkbibliotekspersonal, <https://region uppsala.se/globalassets/kulturutveckling/biblioteksutveckling/digitala-kompetenser-vagen-till-ett-sjalvskattningstest-for-bibliotekspersonal.pdf> [2021-11-14]

4 Kungliga biblioteket (2021), Digitalt först, (<https://www.kb.se/samverkan-och-utveckling/biblioteksutveckling/nationell-biblioteksstrategi/digitalt-forst.html>)

Karin Nielsen Lundin

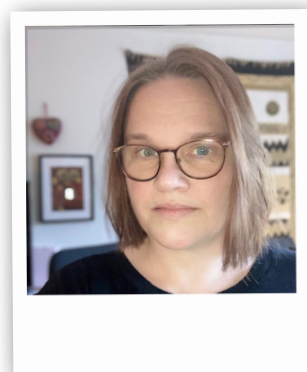
Sedan 2012 arbetar Karin som skolbibliotekarie på Alléskolan i Åtvidaberg. Tillsammans med sina kollegor på de andra skolorna i kommunen lade hon grunden för att kommunen skulle få likvärdighet inom MIK-arbetet på skolorna.



Under de senaste åren har hon bland annat hållit ihop ett stort temaområde inom MIK för alla kommunens elever i årskurs 5. Temat berörde skolämnena svenska, teknik och historia. Utgångspunkten har varit lokalhistoria och att arbeta fram hela konceptet tillsammans med kommunens kulturarvsstrateg och ett lokalt museum. Det har varit ett tema för att eleverna ska kunna arbeta praktiskt med MIK och det har bland annat inkluderat framtagandet av ett pedagogiskt material i VR.

Marika Alneng (Redaktör)

Marika kom först i kontakt med MIK 2014 då hon gjorde ett uppdrag åt Statens medieråd att utveckla ett material för biblioteksmedarbetare. Som ny bibliotekarie i Smedjebacken 2008 initierade hon flera läsfrämjande projekt som inkluderade allt från programmering till filmproduktion och skapandet av en wiki om svenska författare tillsammans med årskurs 9. Med tiden har intresset för MIK och informellt lärande resulterat i två böcker, ett antal föreläsningar och några utvecklingsprojekt. Sedan 2018 arbetar Marika med biblioteksutveckling både på regional nivå och i egen regi med fokus på digitalisering, MIK och skapande.



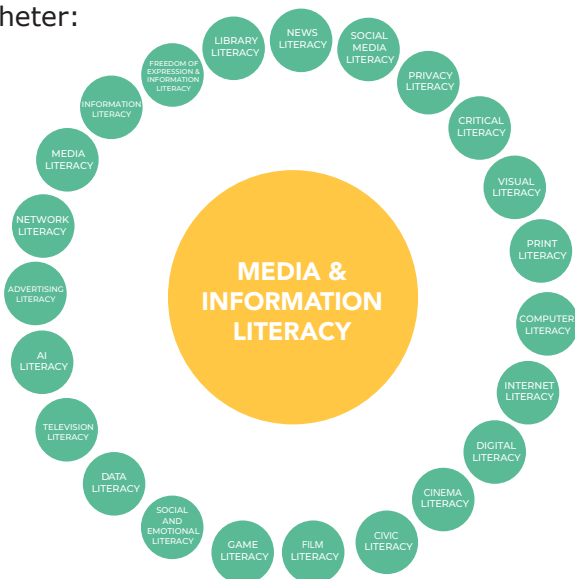
Del I

Vad är MIK?

Marika Alneng

MIK är en förkortning av medie- och informationskunnighet och är ett begrepp som översatts från engelskans Media and Information Literacy (MIL). Begreppet lanserades 2011 i en skrift av UNESCO riktad till utbildningssektorn för att lyfta de färdigheter som behövs i en modern, digitaliserad tid då behov, beteenden och villkor förändrats^[5].

Begreppet utvecklades efterhand till ett ramverk som nyligen reviderats och nu består av 23 olika kunnigheter:



UNESCOs MIK-ekologi med de 23 olika kunnigheterna CC BY-SA

5 UNESCO (2021), Medie- och informationskunnighet, (<https://unesco.se/kommunikation/medieutveckling-och-kapacitetsbyggande/medie-och-informationskunnighet/>)

De tolv ursprungliga kunnigheterna finns kvar:

- Mediekunnighet
- Informationskunnighet
- Yttrandefrihets- och informationsfrihetskunnighet
- Bibliotekskunnighet
- Datorkunnighet
- Internetkunnighet
- Digital kunnighet
- Filmkunnighet
- Spelkunnighet
- TV-kunnighet
- Nyhetskunnighet
- Reklamkunnighet

Till dessa har elva nya adderats (fri översättning från engelska):

- Sociala medie-kunnighet
- Personlig integritets-kunnighet
- Kritiskt förhållningssätt
- Visuell kunnighet
- Tryck-kunnighet
- Bio-kunnighet
- CMC-kunnighet
- Social och emotionell kunnighet
- Data-kunnighet
- AI-kunnighet
- Nätverkskunnighet

Det handlar i korthet om att kunna söka och kritiskt värdera information, att kunna använda sig av den, strukturera den, sätta den i ett sammanhang och införliva kunskapen i vardagen såväl som i en ny kontext. Men det handlar också om att med ett personligt kreativt uttryck skapa innehåll i olika typer av medier.

Stort fokus ligger på att förstå och ta vara på de möjligheter det nya medielandskapet erbjuder, men också om att minimera skadliga effekter och värna sin integritet. Det är ibland överväldigande och komplext att hantera de förändrade villkor som digitaliseringen fört med sig. Som att ha ett kritiskt förhållningssätt och samtidigt ha källtillit, att värna yttrandefrihet och samtidigt motverka näthat, att utnyttja digitala verktyg men på ett medvetet sätt skydda data om oss från att spridas för mycket.

Sammantaget är de kunnigheter som UNESCO beskriver förutsättningar för medborgerligt engagemang och deltagande, och därmed viktiga i varje fungerande demokrati. Det är ett stort och viktigt arbete att bygga och förmedla kunskaper, det behövs många aktörer.

Vad är ett jam?

Martin Törnros

Ett jam, eller ett hackathon som det också kan kallas, är ett kreativt evenemang med deltagare från olika håll och med olika kompetenser som samarbetar kring ett ämne eller problem. Målet är att i slutet av evenemanget ha nått närmare en mer konkret lösning av något slag. Evenemanget sträcker sig ofta över en dag, en helg eller utspritt över några få dagar. Ett mål kan vara att angripa och lösa ett verkligt problem eller utmaning med en designlösning, prototyp eller koncepttest. En reell utmaning kan exempelvis handla om att öka medvetenheten om digitala fotspår, att hitta sätt att stärka ungas

hälsa eller att förmedla kunskaper om barnrätt. Ett jam kan och bör ha fokus på kreativitet. Designmetoden i sig har en tydlig struktur med tydliga ramar. Den som arrangerar ett jam sätter dessa ramar genom att tillhandahålla verktyg och arbetsmetoder, tillgängliggöra data och information, dela ut övningar och uppgifter eller sätta upp delmål för grupperna. Tydligheten bidrar med riktning så att processen inte stannar vid idéstadiet. Inom ramarna främjas nya möten, innovativa idéer och ger deltagarna stort utrymme till eget skapande.

Fokus för deltagarna ligger inte nödvändigtvis på att producera färdiga tjänster eller verktyg, men däremot att nå flera steg bortom abstrakta idéer och post-it-lappar. Med god planering tillåter metoden att på kort tid producera konkret och praktiskt resultat, till exempel i form av digitala interaktiva prototyper, nya arbetsmetoder och tjänster, eller genomtänkta aktivitetsupplägg eller koncept i linje med de givna utmaningarna.

Under ett jam arbetar deltagarna ofta i upprepande, så kallade iterativa, designprocesser. Det kan i praktiken innebära att en grupp i en utforskande fas behöver upptäcka och bredda sin förståelse för området för att därefter smalna av och definiera en konkret problemformulering eller ett tydligt uppsatt mål. En utmaning som "Näthat bland barn och unga" skulle efter att den utforskats brett kunna formuleras mer konkret, som "Öka kunskapen hos barn och unga om egna rättigheter online". Utifrån den egna formuleringen går gruppen vidare in i designfasen och utvecklar potentiella lösningar som angriper

Ordlista:

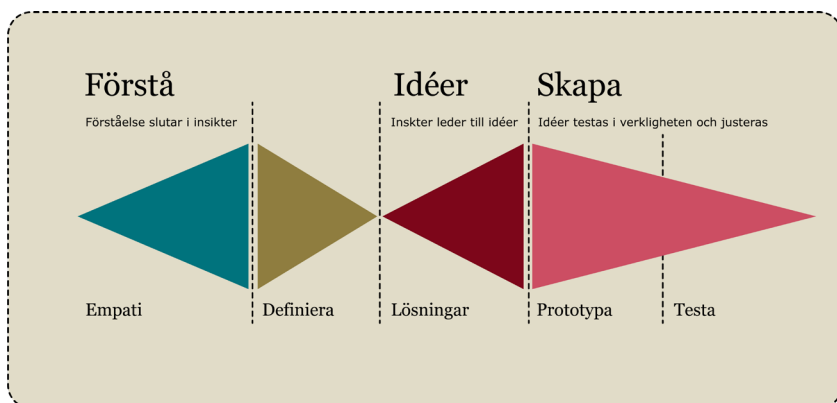
Hackathon – ett evenemang där programmerare träffas för att inspireras och koda tillsammans

Koncepttest – ett test i liten skala av en metod eller idé för att se om det funkar och är genomförbart i ett större perspektiv

Iteration betyder upprepning, i en designprocess innebär det att de val som görs längs vägen utvärderas och justeras alltefter de testats för att resultatet i slutänden ska bli det bästa möjliga

problemet, i detta skede räcker papper och penna gott och väl för att med små och snabba medel få fram en mängd lösningar av olika karaktär. En eller flera idéer väljs ut att arbeta vidare på, antingen med detaljerade skisser eller som modeller av pysselmateriel såsom kartong, piprensare, toarullar, snöre, lim och tejp, för att få fram en fungerande prototyp. Design- och utvecklingsarbetet kan i samtliga stadier med fördel diskuteras och testas på målgruppen eller utifrån personas.

Återkopplingen är värdefull som underlag i det fortsatta arbetet. På det sättet sker processen växelvis mellan fördjupad förståelse, design, utveckling och tester i en iterativ process. Ett exempel på en sådan process är designmetoden Double diamond, illustrerad nedan.



Designmetoden Double diamond, där användaren växelvis breddar och smalar av arbetet. I en iterativ process rör sig användaren både till höger och vänster för att utvärdera och förbättra sitt arbete. CC0, Digi-ark

Designprocesser av ovan nämnda slag tar i många fall en eller flera veckor att genomföra ordentligt, ofta i grupper som redan känner varandra och är vana att arbeta tillsammans. I ett jam är processen komprimerad till en eller ett par dagar, dessutom med personer som kanske aldrig tidigare har träffats. Det medför att jam har potential att vara mycket produktiva men att de kan

upplevas som för intensiva. Under ett endagars-jam finns begränsade möjligheter att genomföra iterativt arbete, i dessa fall går metoder som Double diamond utmärkt att tillämpa utan den upprepande delen. Inte minst för att tydligt kommunicera med deltagarna i vilken fas de bör befinna sig vid en given tidpunkt. För att spara tid och skapa engagemang är det också möjligt att låta den inledande förståfasen utformas som uppgift för deltagarna att göra inför jammet.

Syftet med att anordna ett jam kan variera stort. Ett företag kan bjuda in utomstående till att "hacka" och förbättra deras egna tjänster och locka med tävlingsmoment och priser i syfte att gynna företagets egen utveckling, synlighet och kontaktnät. Det är dock vanligt att företag, organisationer och myndigheter anordnar jam och hackathon i syfte att skapa tydlig samhällsnytta - vilket är den typ av jam som denna bok väljer att lyfta. Utmaningarna i dessa evenemang är vanligen av komplex karaktär och belyser sociala-, kulturella- eller hållbarhetsfrågor som är svåra eller rentav omöjliga att lösa, så kallade lömska problem. För att angripa sådana problem utifrån olika perspektiv väljer många arrangörer att bjuda in deltagare från skilda verksamhetsfält eller med olika bakgrund för att mötas och arbeta tillsammans. Ifall deltagarna tillhör en homogen grupp kan utomstående perspektiv tillföras genom exempelvis förberedelsematerial eller inbjudna experter som ger en kort presentation eller handleder grupperna. Det är inte ovanligt att studenter, designers och utvecklare är särskilt inbjudna för att bidra med nya perspektiv, innovativa idéer samt för att omvandla idéskisser till interaktiva prototyper.

Ordlista:

Lömska problem (eng: wicked problems)- problem som är, eller verkar vara, omöjligt att lösa då problembeskrivningen är föränderlig, ofullständig eller självmotsägande

Personas - fiktiva personer som representerar och skapar en mer målade bild av målgruppen

Jam som metod kan tillämpas brett oavsett ämne, i syfte att angripa problem med såväl öppna som konkreta frågeställningar. En del jam och hackathon anordnas i stor skala med ett brett syfte, såsom att "söka lösningar som inkluderar fler människor i det svenska digitala samhället"^[6], "skapa innovativa och hållbara digitala lösningar för smarta städer"^[7] eller "att stärka medborgare världen över till att lära, experimentera och skapa tillsammans med spel"^[8]. Andra evenemang anordnas lokalt med mer definierade fokus, såsom att skapa innovativa medborgarcentrerade trygghetstjänster^[9], att använda öppen data för att förebygga ohälsa^[10] eller att öka jämställdheten inom teknikevenemang^[11]. För att skapa bredd både i sammansättningen av deltagare och intressenter, men också av lösningar som utformas under ett jam, är det vanligt att utlysa flera olika teman eller spår för deltagarna att anmäla sig till, såsom att "designa lösningar för att förbättra tillgång till utbildning för barn som är mest utsatta" eller "bättre övervaka graviditeter för att minska antalet dödfödslar"^[12].

De lösningar som designas under ett jam kan ofta utvecklas vidare av arrangören, samarbetspartners eller av deltagarna själva. För ökad spridning och samhällsnytta är det dessutom vanligt att idéskisser, design och programkod släpps fritt under öppen licens, vilket möjliggör även för andra intressenter att bygga vidare på arbetet.

- 
- 6 Myndigheten för digital förvaltning (2021), Hack för Sweden; Digg <https://www.digg.se/utveckling-av-digital-forvaltning/hack-for-sweden> [2021-11-14]
 - 7 Svenska institutet (2020), Nordic Smart City Hack, <https://hack.sweden.se/smartcity/> [2021-11-14]
 - 8 Global game jam Inc, Årligt event, <https://globalgamejam.org/> [2021-11-14]
 - 9 SOS Alarm (2017), SOS Labs, <https://www.sosalarm.se/pressrum/nyheter/2021/sos-labs/> [2021-11-14]
 - 10 Hackathon för hälsa; Landstinget i Värmland, Karlstad Innovation Park, RISE, Ett Öppnare Kronoparken; 2017 (Länk saknas)
 - 11 Spotify (2015), Diversify – Creating a Hackathon with 50/50 Female and Male Participants <https://engineering.atspotify.com/2015/01/13/diversify-how-we-created-a-hackathon-with-50-50-female-male-participants/> [2021-11-14]
 - 12 Openhack (2020), Openhack STHLM (<https://sthlm2020.openhack.io/>) [2021-11-14]

Det finns inga strikt bestämda former för innehåll eller struktur i ett jam. Däremot kräver ett lyckat evenemang goda förberedelser och ett upplägg som är designat för att stödja kreativa processer. Som arrangör är det viktigt att förstå vad som främjar respektive bromsar lust och engagemang hos deltagarna, vad som hjälper gruppens strävan mot uppställda mål och som samtidigt uppmuntrar till kreativt utforskande.

Ordlista:

Öppen licens, exempelvis Creative Commons – ett system av licenser som upphovspersonen kan ge sitt verk för att tydligt beskriva hur det får användas av andra



MIK-jam på bibliotek?

Marika Alneng och Linda Sävhammar

MIK-jam är en utforskande och kreativ metod och passar därför bra i många olika sammanhang. För bibliotekens del ger metoden möjlighet att jobba konkret med utmaningar kring bibliotekens olika uppdrag.

I bibliotekslagen 2§ står det att biblioteken *”ska verka för det demokratiska samhällets utveckling genom att bidra till kunskapsförmedling och fri åsiktsbildning.”* Vidare i 7§ står att folkbiblioteken *”ska verka för att öka kunskapen om hur informationsteknik kan användas för kunskapsinhämtning, lärande och delaktighet i kulturlivet.”*

I och med den snabba tekniska utvecklingen har medielandskapet förändrats vilket i sin tur gjort att människors behov och beteendemönster ändrats i samma takt. Var och en behöver kunna hitta och kritiskt värdera information, liksom att själv bidra och vara delaktig. Biblioteken är i dagsläget platser dit många kommer för att få hjälp med diverse ärenden. Därför är de viktiga aktörer i att förmedla medie- och informationskunnighet vidare till allmänheten.

Bibliotek är delar av sina lokalsamhällen där utmaningar och uppdrag ingår i ett större sammanhang och påverkas av skolans mål. Ett skolbibliotek är en del i skolan med sina mål, medan ett folkbibliotek styrs av kommunövergripande mål och prioriteringar. Samarbeten är viktiga, men inte alltid lätta att få till.

Ett MIK-jam ger möjlighet att få provtänka tillsammans med andra som har liknande uppdrag och målgrupp som biblioteket. Det kan vara personer från andra förvaltningar i kommunen eller från helt andra branscher, såsom pedagoger, forskare, journalister eller

museipersonal - personer som biblioteken vanligtvis inte samarbetar med och som därför kan bidra med nya perspektiv.

I mötet mellan olika kompetenser delas inspiration, tankar, erfarenheter och idéer. Nya lösningar kan konkretiseras och utvecklas tillsammans. Att få använda sig av metoden MIK-jam kan därmed vara ett lekfullt sätt att närma sig och konkretisera kärnan i uppdraget för biblioteken.

MIK-Jam på tre olika sätt

Kärnan i ett jam handlar, som vi tidigare varit inne på, om att människor med olika kompetenser möts och att de tillsammans får utrymme att processa idéer, konkretisera dem, skapa en prototyp av något slag och att testa den. I övrigt kan MIK-jam se väldigt olika ut. Du kommer i den här boken att få följa tre exempel på MIK-jam som genomförts de senaste åren.

Det första exemplet är Sveriges första MIK-jam som arrangerades i Norrköping 2019 och där alla deltagare träffades på Arbetets museum under en dag. Det andra exemplet är från Alléskolan i Åtvidaberg som arrangerades hösten 2020 av skolbibliotekarier (av vilka två deltog i Norrköping) och som utvecklat konceptet utefter sin skolmiljö. Då pandemin vid det laget var en realitet så deltog vissa personer digitalt medan de flesta var på plats. MIK-jammet i Åtvidaberg är därför ett exempel på ett hybrid-jam. Det sista exemplet är ett helt digitalt evenemang som arrangerades av Regionbibliotek Östergötland och Biblioteksutveckling Sörmland våren 2021 och som främst riktade sig till folkbibliotekarier i de båda länen.

Gemensamt för alla exempel är att de haft en budget som tillåtit dem att arvodera experter eller en extern aktör för hjälp med genomförandet. Men det är det fullt möjligt att på egen hand genomföra ett jam med enkla medel och begränsad budget, för ett mindre eller större antal deltagare.

Gemensamt för de MIK-jam som beskrivs är också att de haft olika spår som deltagarna fått välja att fokusera på i mindre grupper. När jammet planeras är det viktigt att tidigt välja hur konkret man önskar vara i val av tema och spår i jammet. Mycket beror på om det är processen (att börja samverka med andra) eller ett tydligt resultat som är slutmålet. Ju mer konkreta frågeställningarna och uppgifterna är desto tydligare blir resultaten, mer öppna hypotetiska frågor kan däremot väcka inspiration och främja nytänkande hos deltagarna.

Alla exempel i denna bok är jam som genomförts under en heldag, men det kan förstås finnas fördelar med att arrangera ett jam under en helg eller uppdelat på två halvdagar med tid emellan. Tanken är att exemplet ska ge dig idéer och inspiration för hur ett jam skulle kunna se ut och fungera i flera sammanhang. Det finns inget måste, konceptet är flexibelt. Det är din och dina kollegors kreativitet som sätter gränserna.

Du kommer att kunna följa våra tre exempel under de olika faserna i jammet - förberedelser, genomförande och efterarbete. Varje fas avslutas med en checklista över viktiga aspekter eller moment att fundera över och ta ställning till när du vill arrangera ett eget jam. Men låt oss börja med den viktiga rollen att facilitera det hela för att skapa de bästa av förutsättningar för ett lyckat jam.

Facilitera - vad innebär det?

Linda Sävhammar och Marika Alneng

Att facilitera handlar om att förenkla eller underlätta för andra. När det gäller att facilitera ett jam innebär det att skapa goda förutsättningar för att locka fram deltagarnas kreativitet, skapande och lärande. Trygghet är en nyckel. I trygga rum där alla känner sig sedda och hörda ökar chansen för deltagarna att uttrycka sina idéer. Det är facilitatorns roll att se och lyfta alla till sin bästa potential. Nyfikna frågor är därför viktigare i denna roll än att vara expert på området gruppen ska jobba med.

Fysiskt eller distans – olika förutsättningar

Att facilitera ett MIK-jam fungerar olika beroende på förutsättningarna. Om jammet blir fysiskt på plats eller digitalt på distans är betydande för planeringen. Är deltagarna vana vid digitala möten behöver den fysiska distansen inte vara ett hinder. Det kan ändå vara värdefullt att lägga tid på en genomgång av verktygen som ska användas, antingen i början av jammet eller i en prova-på-session i förväg.

I rapporten Kreativ samverkan på distans som skrivits på uppdrag av Västra Götalandsregionen, beskrivs skillnader mellan fysiska och digitala möten. Där poängteras vikten av att först fastställa syfte och mål med sammankomsten. Form och upplägg ska sedan vara ett stöd för det definierade syftet:

"Vid planering av workshopupplägg är det bra att tänka syftesorienterat och teknikagnostiskt. Det innebär att designa ett upplägg som i första hand fokuserar på att stödja det definierade syftet, och som i möjligaste mån inte är beroende av en viss teknisk lösning eller specifikt verktyg. Det bidrar till att säkerställa att deltagaren

och det önskade resultatet hamnar i centrum, och att viss teknik eller metodik inte används för sakens skull. Givetvis är det bra att tidigt i planeringen vara medveten om och anpassa upplägget efter eventuella tekniska förutsättningar eller krav som påverkar möjligheterna att genomföra vissa moment, exempelvis avsaknad av möjligheten att i ett videomöte dela in deltagarna i mindre diskussionsgrupper.”^[13]

Trygghet är som sagt en nyckel för bra samarbeten. Samtidigt är trygghetskänslan individuell och en facilitator bär inte hela ansvaret. Det är gruppen som tillsammans med facilitatorn skapar det trygga rummet. Med bra planering och en medvetenhet kring vad som bidrar till en trygg miljö ökar chanserna för ett bra jam.

Tydlig struktur

Att som arrangör sätta ramar och tydligt förmedla dem bidrar till att gruppen vet vad som förväntas i de olika momenten. Det kan handla om hålltider i schemat för dagen såväl som konkreta och tydliga instruktioner i uppgifterna.

SMARR - en användbar formel

Vissa delar i faciliterandet återkommer oavsett tillfälle och innehåll. SMARR är en akronym som först beskrivs i boken Sätt fart på arbetsmötet: en handbok i facilitering, och är en användbar formel att ha med sig både i planeringsfasen och i mötet med deltagarna^[14]. Bokstäverna i SMARR står för:

13 <https://mellanarkiv-offentlig.vgregion.se/alfresco/s/archive/stream/public/v1/source/available/sofia/ku2931-722275664-526/native/Kreativ%20samverkan%20pa%cc%8a%20distans%2c%20VGR.pdf>

14 Eliasson & Villför Larsson (2011), Sätt fart på arbetsmötet: en handbok i facilitering. <https://www.facilitatorhuset.se/produkt/satt-fart-pa-arbetsmotet-en-handbok-facilitering/> [2022-03-15]

SYFTE

Varför träffas vi?

MÅL

Vad ska vi uppnå?

ARBETSGÅNG

I vilken ordning ska vi ta de olika frågorna?

ROLLER

Vilka roller finns i rummet och hur förväntas deltagarna bidra till dialogen? Det kan vara till hjälp att tydliggöra vem som antecknar, har koll på tiden, ser till så att alla kommer till tals och så vidare.

REGLER

Förhållningssätt för att få ett bra klimat i gruppen för att nå största möjliga lärande. I ett jam delas deltagarna in i smågrupper och som facilitator är det svårt att ha koll på allt som händer i grupperna. Därför är det extra viktigt att skapa ett tryggt klimat i början av jammet, då alla är samlade. Att sätta regler som alla går med på är ett led i det. Det kan exempelvis handla om hur man ser till att alla kommer till tals, att inte avbryta varandra och att endast ge konstruktiv feedback.

Lära-känna

I en grupp där alla är nya för varandra, vilket ofta är fallet i ett MIK-jam, kan det vara nyttigt med en övning i början som får deltagarna i gruppen att känna sig som en enhet och bli mer avslappnade med varandra. De ska ju ändå kasta sig ut i det okända tillsammans, så en lära-känna övning som lockar till skratt är en bra start.

Varierade moment

Alla har olika tempo. En del är snabbtänkta och andra behöver en stund för att den bästa idén ska kunna ta form. Om det är möjligt är det bra att variera momenten så att det ibland finns möjlighet att först tänka själv någon minut, innan gruppen fortsätter att tänka tillsammans. Reflektion är en väldigt viktig del i all utveckling.

Del II

Idén om MIK-jam växer fram

I det här avsnittet presenteras de tre MIK-jammen med en beskrivning av hur idén till arrangemangen föddes och vilken typ av utmaningar som denna metod var tänkt att ge ett svar på. Vi börjar med att Martin Törnros berättar om jammet i Norrköping. Därefter tar Anna Danielsson och Karin Nielsen Lundin på Alléskolan över stafettpipen för att till sist lämna över den till Linda Sävhammar som berättar om hur idén växte fram till en gemensam satsning mellan två regionbibliotek.

Norrköping – Martin berättar

Idén till MIK-jammet kom ursprungligen från mina erfarenheter av att hålla fortbildningar kring MIK där jag blandade teoretiska kunskaper och omvärldsbevakning med praktiska moment. På dessa fortbildningar fick deltagarna i slutet designa en tjänst eller verktyg som ett tänkt stöd i det egna MIK-arbetet med sina användare. Designprocessen liknar Double diamond (som beskrivs ovan) där deltagarna i grupper först definierar ett problem eller utmaning som de sedan får skissa en lösning till. Trots den mycket begränsade tiden, ofta inte mer än en timme totalt, så imponerade deltagarna gång på gång och presenterade ofta innovativa men realistiska sätt att angripa utmaningarna. Resultaten visade såväl förståelse som lust för att arbeta praktiskt med MIK i biblioteket.

För att ta steget vidare från pappers-skisser till en prototyp behövs en fördjupad designprocess vilket kräver tid. 2018 föddes den första tanken att anordna en heldag med syfte att skapa nya, konkreta idéer för ökad medie- och informationskunnighet hos såväl deltagarna som den breda allmänheten.

Personer från Region Östergötland, Film i Öst och Marcus Nygren från Edvira AB, utbildare i programmering och

teknik gentemot skolan, blev intresserade av idén och en arbetsgrupp bildades. Med finansiering från regionen beslutades att Edvira AB tillsammans med Interaktiva rum fick i uppdrag att hålla i dagen.

Då MIK till sin natur är ämnesövergripande fanns en tydlig önskan från samtliga parter att bjuda in och aktivt involvera deltagare från skilda områden såsom biblioteks- och museipersonal, lärare, journalister, forskare och studenter.

Åtvidaberg – Anna och Karin berättar

Alléskolan är en skolenhet som omfattar årskurs 4-9 och grundskolan med över 630 elever och 120 anställda. I skolbiblioteket är vi tre som jobbar, vi två och vår kollega Lina Nässén.

Sedan fem år tillbaka har vi arbetat tillsammans för att utvecklas, våga testa nytt och sprida kunskap till resten av personalen. I uppdraget har det ingått att arbeta för skolutveckling och att fortbilda personalen. Våren 2019 deltog vi på MIK-jammet i Norrköping. Olika yrkesgrupper, med olika kompetenser och ingångar i MIK-frågorna träffades och arbetade fram koncept för hur bibliotek kan arbeta konkret med MIK. Vi kände "Wow!, Vilken grej! Det här måste vi testa att genomföra själva".

Dagen var en otrolig inspirationskälla och kick inför Alléskolans fortsatta arbete med MIK . Idén om att testa jam som metod för att jobba med vår egen personalgrupp på skolan föddes. Vårt jam skulle bestå av lärare med olika ämneskunskaper, erfarenheter och intressen, elevhälsa, resurser, kunniga medarbetare inom olika områden och inspiratörer från olika yrkeskategorier. Tänk att låta dem träffas i olika gruppkonstellationer och diskutera MIK tillsammans. Fokus skulle ligga på att ha roligt, bredda kunskaperna och inspireras av varandra.

Det om något måste vara skolutveckling och definitivt fortbildning av personalen.

Från idé till genomförande tog det femton månader. Vi sålde in idén till våra rektorer, ansökte om ekonomiska medel och planerade, planerade och planerade om. Det tar tid att arrangera utbildningsdagar, men det är det värt i slutändan. Målet för oss var inte bara att få fram konkreta prototyper för att arbeta med MIK i skolan utan också att få fram en modell för hur dessa prototyper skapas: En modell, som vi kan återanvända och som också skulle vara möjlig att sprida till andra skolbiblioteksverksamheter.

Vi ansökte om medel från Svensk Biblioteksörening och fick utvecklingsstöd från dem för att dels anordna MIK-jammet och testa det som koncept för fortbildning i skolans värld, dels för att köpa in AR/VR som ett tekniskt hjälpmedel att använda både i biblioteket och i klassrummet av lärare och elever.



All information som vi sammanställde under arbetet med jammet finns kvar på vår hemsida, så det är bara att gå in och klicka runt och låna material^[15].

Östergötland/Sörmland – Linda berättar

Idén till MIK-jammet formades i slutet av våren 2020. Vi hade i december 2019 samarbetat kring en utbildningsdag om MIK för biblioteksmedarbetare i de båda regionerna med fokus på de yngre barnen. Den ville vi nu följa upp med en dag riktad till biblioteksmedarbetare som möter unga i åldern 13 år och uppåt.

Att två regioner samverkar kring en fortbildning gör att bibliotekspersonalen som deltar får möjlighet att träffa kollegor de inte tidigare mött, vilket tillför fler erfarenheter och perspektiv.

Arbetsgruppen som bildades bestod av två personer från vardera regionbibliotek och alla var eniga om att ett jam skulle passa för målgruppen. Eftersom jag i det skedet skulle medverka som inspiratör på Alléskolans MIK-jam skulle jag kunna ta med mig erfarenheter därifrån. Jag hade även varit med i planeringen av MIK-jammet i Norrköping och var nyfiken på att ta steget att själv vara med och arrangera ett jam.

Varför ett MIK-jam:

Samarbete för att inspirera biblioteksmedarbetare från de två regionerna att utveckla idéer kring MIK-aktiviteter på sina bibliotek gentemot unga.

Planeringsfasen

Planeringsfasen är avgörande för hur MIK-jammet blir, oavsett om det är tänkt att genomföras fysiskt, digitalt eller som en hybrid. I alla exempel som beskrivs har mycket tid lagts på förberedelser. Varje jam har också planerats av en arbetsgrupp som har träffats kontinuerligt.

Det viktiga är att skapa så goda förutsättningar som möjligt för att deltagarna ska kunna ägna sig åt att bidra med sin kompetens och personlighet under själva jammet. Planeringen rör allt ifrån att tydliggöra syfte och mål till att formulera problemområden, hitta experter och samverkansparter, budget, marknadsföring, anmälningar, teknik, lokaler, körschema och rollfördelning. Även tankar om hur resultatet av dagen ska kunna tas tillvara efteråt är bra att ha med sig redan från början.

Alla MIK-jam som beskrivs har tagit 4-15 månader från idé till genomförande.

Norrköping – Martin berättar

Planering och förberedelser började fyra månader innan jammet. Vi var överens om att bjuda in deltagare med olika bakgrund och kompetens samt att erbjuda olika spår för deltagarna att anmäla sig till.


Den regionala MIK-gruppen i Östergötland, bestående av bibliotekspersonal från olika bibliotek i länet blev ett viktigt bollplank i arbetet. Både för att förankra konceptet och skapa sammanhållning men också för att kunna utforma de olika spåren så att de motsvarade aktuella och relevanta områden.

Teman

För att locka fram tankar och visioner om arrangemanget användes metoden effektkedja^[16]. Detta gjordes med hjälp av post-it-lappar på en whiteboard. En effektkedja är en metod som på ett systematiskt sätt bidrar till att formulera effektmål, resultat, aktiviteter och resurser. Var och en i MIK- gruppen fick skriva post-it-lappar för:

1. Långsiktiga mål med MIK-jam
2. Kortsiktiga effekter som tillsammans leder till de långsiktiga målen
3. Direkta resultat som kan leda till de kortsiktiga effekterna
4. Aktiviteter som skulle kunna utformas/vidareutvecklas, för att leda till önskade resultat
5. Resurser som behövs för att genomföra definierade aktiviteter

Post-it-lapparna placerades kolumnvis efter typ, och liknande lappar grupperades. Lapparna kopplades där- efter ihop med streck för att synliggöra exempelvis vilka

 16 Skolverket (2021, Leda digitalisering, https://larportalen.skolverket.se/#/modul/6-styrning-ledning/Alla%20skolformer/601-Leda-digitalisering/del_03/ [2021-11-14])

resultat som leder till vilka effekter och vilka aktiviteter som kräver lite respektive mycket resurser.

Från den färdiga effektkedjan framgick ökad demokrati och jämställdhet som arrangemangets huvudsakliga långsiktiga mål. Dessa skulle uppnås genom kortsiktiga effekter, såsom:

- Ökad digital kompetens och därmed ökat självförtroende och tillit till teknik och det digitala
- Ökad pedagogisk förmåga, som att handleda och ge hjälp till självhjälp
- Ökad kunskap om egna IT- och e-tjänster
- Att veta hur en går från idé till tekniskt resultat
- Nya samarbeten, t ex . med universitetsstudenter eller banker för ökad förståelse för varandra
- Ökad förståelse för MIK
- Ökad nyfikenhet och nya arbetssätt för att sprida kunskap om MIK-frågorna
- Ökad förståelse för vad ett bibliotek är (och inte är)
- Att personal vågar säga att vi är bra utåt
- Att politiker förstår att biblioteken är bredare i uppdrag och kompetens
- Ökad medvetenhet om integritet och vikten av källkritik



Arbetsgruppens arbete med metoden effektkedja.

- Spelkunnighet - ökad förståelse om spelvärld
- Kunskap om olika plattformar

Utöver nämnda effekter och mål kom flera intressanta organisationer, projekt och personer och personer på tal att antingen inspireras av, bjudas in för att delta eller på annat sätt involveras i MIK-jam. Exempel på några var Kungliga bibliotekets satsning Digitalt först, Fixoteket i Säter, student-, pensionärs- och funktionsrättsföreningar, museer samt myndigheter och kommunala verksamheter - samtliga med pågående eller tidigare genomförda aktiviteter av intresse.

Från mötet och arbetet med effektkedjan såg vi tydligt att MIK-jam hade goda möjligheter att koppla samman olika aktörer att tillsammans arbeta kreativt mot ett gemensamt mål: att genom MIK arbeta för ökad demokrati och jämställdhet i samhället.

Just demokrati blev ett vägledande ord för det fortsatta arbetet med MIK-jam, och de kortsiktiga effekterna låg till grund för de sex olika spår som definierades för jammet:

1. Fake news - vem kan jag lita på?
2. Designa det demokratiska samtalet
3. Mina digitala fotspår
4. VR- och AR-upplevelser
5. Spel och simuleringar
6. Biblioteket och vardagstekniken

För beskrivande texter samt utmaningar och frågeställningar tillhörande respektive spår, se jammets webbplats^[17].

Det praktiska – upplägg och samverkan

Ett översiktligt upplägg för heldagen utformades i god tid, vilket underlättade övrig planering.

17 Törnros, Martin (2021), MIK-jam: Designa för demokratin, <https://www.mikjam.se/jams/190513> [2021-11-14]

Program

8.30-9.00: Frukost
9.00-10.00: Introduktionsföreläsning
10.00-11.30: Lär känna din grupp samt första design-iteration
11.30-13.00: Lunch
13.00-15.30: Andra designiteration
15.30-17.00: Presentation och avslut

Beroende på hur stort intresset skulle bli så var ambitionen att dela in deltagarna i 6-10 grupper där varje grupp skulle arbeta med ett av de sex definierade spåren. Martin, Marcus och Mattias från projektgruppen skulle aktivt instruera och hjälpa grupperna att komma

igång och nå resultat i det mycket tidsbegränsade designarbetet. För att utöka styrkan bjöds även instruktörer och inspiratörer in från RÖDIKK^[18], LiU Innovation^[19] och InGenious^[20] att finnas till hands.

Ett detaljerat schema arbetades fram allt eftersom arrangemanget närmade sig, och skickades ut till samtliga deltagare tillsammans med instruktioner, förslag på användbara verktyg och tjänster, samt övrig deltagarinformation.

Lokal och mat

För det fysiska arrangemanget önskades en plats som kunde tillgodose följande behov:

- Föreläsningssal för ca 50 personer
- Grupprum och/eller ytor för kreativt skapande
- Tillgång till restaurang / catering

Flera i projektgruppen hade sedan tidigare goda relationer med Arbetets museum i Norrköping. Museet kontaktades och var mycket positivt inställda till att låta

18 Norrköping Science Park (2021), RÖDDIK (<https://www.nosp.se/projekt/rodikk/>) [2021-11-14]

19 Linköpings Universitet (2021), Din idéresa börjar hos oss!, <https://www.liuinnovation.se/> [2021-11-14]

20 InGenious (2021), That 's why it 's InGenious, <https://www.in-genious.eu/> [2021-11-14]

MIK-jam arrangeras i sina lokaler. Arrangemanget låg väl i linje med det egna demokratiarbetet och projekt som Det resande demokratilabbet^[21], och en överenskommelse gjordes där anpassade lokaler fick nyttjas kostnadsfritt mot att museets egen personal fick medverka som deltagare i MIK-jam.

Kommunikation och inbjudan

För en estetisk och enhetlig kommunikation av MIK-jam togs en enkel grafisk profil fram, med element som förekom i stora delar av det publika materialet inför och under evenemanget. För att ha en samlad digital plats för deltagarinformation skapades en webbplats för MIK-jam^[22]

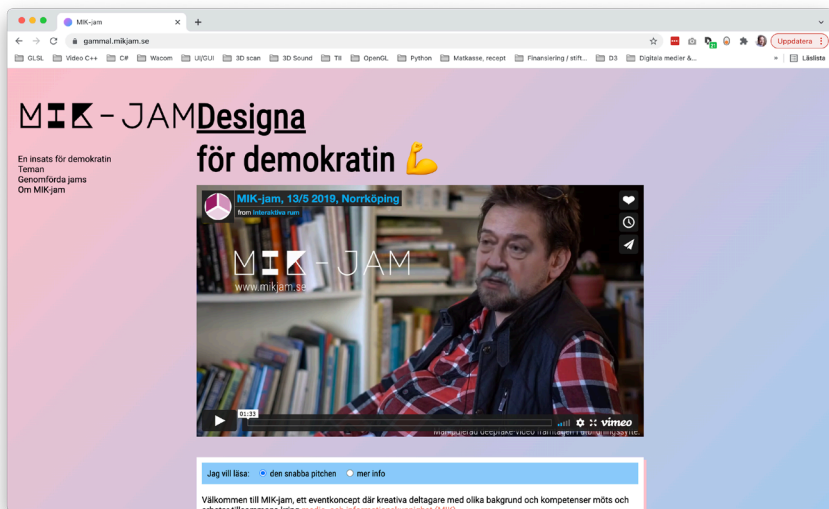
Texter formulerades för att enkelt men tydligt beskriva både MIK som fält samt jam som arbetsmetod och för att uppmuntra att anmäla sig.



Utöver presentationstexterna skapades en så kallad deep fake, en manipulerad satirvideo där det framstod som att Leif G.W. Persson uppmuntrade tittarna att anmäla sig till MIK-jam.

21 Arbetets museum (2021), Det resande demokratilabbet, <https://www.arbetetsmuseum.se/utstallning/det-resande-demokratilabbet/> [2021-11-14]

22 Törnros, Martin (2021). MIK-jam, mikjam.se [2021-11-14]



Varje spår/tema presenterades ingående på webbplatsen med en beskrivande text, relevanta frågeställningar, en inspirationsvideo samt kopplingar till UNESCO:s MIK-kunnigheter.

En Facebooksida skapades för att enkelt bjuda in personer och sprida information om MIK-jam. Peppande inlägg skapades inför evenemanget med såväl information om dagen som inspirerande externa projekt relevanta för respektive MIK-jam-spår. Då deep fake-videon publicerades på Facebook fick den inom kort över 2000 visningar och resulterade i nya intresseanmälningar till arrangemanget. För att uppmuntra studenter vid Linköpings universitet att anmäla sig rekryterades en studentambassadör via Edvira AB, vilket underlättade kommunikation och spridning av evenemanget. Med sina kreativa, tekniska och kulturella kompetenser ansågs studenter vid programmen Medieteknik, Grafisk design och kommunikation, samt Kultur-, samhälle- och mediegestaltning särskilt intressanta att nå ut till.

För att motivera såväl yrkesverksamma som universitetsstudenter att delta i MIK-jam beslutades det att genomföra evenemanget en vardag. Att delta i MIK-jam var kostnadsfritt och deltagarna bjöds på frukost, lunch och fika men bekostade själva eventuell resa och logi i samband med evenemanget.

Grupper

Via ett inbäddat Google-formulär kunde deltagarna anmäla sitt intresse att delta i MIK-jam direkt på webbplatsen. Den ansökande fick rangordna tre val av spår att delta i under dagen samt motivera sitt intresse. I linje med planeringen anmälde sig personer med olika bakgrund:

- 8 bibliotekarier
- 6 biblioteksutvecklare/projektledare
- 6 universitetsstudenter inom Medieteknik, Kultursamhälle & mediegestaltning, Kognitionsvetenskap, Mjukvaruteknik
- 5 IKT- och bibliotekspedagoger
- 4 museipersonal
- 3 forskare
- 2 journalister/mediestrateger
- 1 spelutvecklare

I ansökan lyfte deltagarna sina kreativa sidor och sitt engagemang för demokrati, innovation, digital-/mjukvaru-/spelutveckling och pedagogik. Bland de anmälda och antagna var två av tre kvinnor, huvudsakligen från Östergötland och Sörmland men även från Skåne, Västra Götaland, Småland och Uppsala.

Efter gruppindelning hade majoriteten av deltagarna tilldelats sitt första- eller andrahandsval av spår och ett

bekräftelsemej
skickades ut till
samtliga
antagna.

Sammanfattning

När: 13 maj 2019

Var: Arbetets museum i Norrköping

Antal deltagare: ca 40

Syfte och mål: Långsiktigt – ökad demokrati och jämställdhet, kortsiktigt – att bygga kunskap kring MIK och teknik samt att utveckla pedagogiska metoder att använda i sin verksamhet.

Samverkanspartner: Interaktiva rum, Edvira, Film i Öst, Regionbibliotek Östergötland

Åtvidaberg – Karin och Anna berättar

Grundidén utvecklas

Syftet med jammet var att stärka MIK-arbetet på skolan samt öka likvärdigheten för eleverna vad gäller MIK-undervisningen och digital teknik.

I konceptet MIK-jam kommer man framåt genom att utmanas av andra som kommer från andra områden än det man själv verkar i. Vi ville att personalen på skolan, under MIK-jamet, skulle få input från olika aktörer som med en bred och tvärvetenskaplig blandning av kompetenser skulle stötta deras arbete och ge inspiration till att tänka nytt och utanför ramarna. Deltagarna skulle få identifiera ett problem och MIK-jamet skulle generera en lösning. Förhoppningen var att exempelvis få en programmerare, en spelutvecklare eller varför inte en grafisk formgivare till Alléskolan. Grundidén var att personalen skulle få i uppdrag att skapa prototyper för lektionsupplägg, temaarbeten eller ämnesövergripande skolprojekt kring MIK som skulle kunna appliceras i klassrummen. Under jammet ville vi blanda personal med olika ämneskunskaper för att de med sina olika kompetenser, intressen och bakgrunder skulle kunna skapa något tillsammans. De prototyper som skapades av personalen skulle ha förankring i läroplanen samt innefatta ett digitalt verktyg.

Målet för oss är alltid att det finns en tydlig röd tråd mellan stadierna, från årskurs 4 till 9. Det ska vara tydligt för all personal vad de kan förvänta sig av elevernas MIK-kunnigheter när de går från en årskurs till en annan. Genom detta stärker vi ytterligare dela-kulturen som redan finns på skolan i form av nya samarbeten och nya kunskaper. Då planen var att låta personalen på skolan utforma sina lektionsupplägg, temaarbeten eller ämnesövergripande projekt i grupper räknade vi med att skolan efter detta projekt skulle ha frön till MIK-arbeten baserade på MIK-kunnigheterna, digital teknik och en bredd av kompetenser.

MIK-jammet var också en möjlighet för skolbiblioteket att involvera den teknikpark vi byggt upp sedan tidigare. Vi kallar den Digiteket och den består av olika digitala verktyg såsom robotar och ipads. Denna digitala bank finns för utlån till klasserna och utnyttjas flitigt på hela skolan. Nu skulle prylarna få ytterligare möjlighet att integreras i undervisningen genom att vara en del av samtalen under dagen. Under detta MIK-jam ville vi ta tillfället att presentera ny teknik och ge personalen chans att testa samt använda den som en del av de innovationer, prototyper och lektionsupplägg som skulle skapas. På så sätt skulle den nyinköpta tekniken direkt hitta användningsområden i undervisningen. Efter flera önskemål och nyfikna frågor kring AR och VR kände vi att vi ville satsa på den tekniken.

Det praktiska

Förutom inspiration, glädje, samtal, nyfikenhet och nya kunskaper kring MIK ville vi ge kollegorna en dag som genomsyrades av överraskningar och härlig stämning. MIK-jammet skulle bli lite som en fest där all personal var VIP-gäster. För att få till detta förberedde vi:

- Röda mattan
- Tydlig skyltning och information med vår logga

- Bokbuffé med böcker kring MIK
- Välkommen-skyltar till varje grupp och klassrum
- Musik under rasterna
- Fikabuffé både under för- och eftermiddag
- Lunch på restaurang
- Blommor, girlander och annat pynt
- Godisskålar till alla grupper
- Färdigmöblerade klassrum

Som deltagare på Alléskolans MIK-jam skulle man känna sig speciell, dras med av vår entusiasm och känna en inbjudande atmosfär.

Teman

Med skolan, läroplanen och vår digitala teknik i fokus började vi titta på olika teman som personalen skulle kunna välja mellan under fortbildningsdagen. Vi ville erbjuda nyheter men också fördjupningar inom ämnen vi vet att personalen redan arbetar med. Vi ville ha en blandning av teoretiska och praktiska teman. Några teman valde vi utifrån att de var beprövade från tidigare nämnda MIK-jam. Beslutet om vilka teman som skulle genomföras fattades tillsammans med skolledningen. När beslutet var fattat skrev vi en beskrivande text till varje tema och frågeställningar för att väcka tankar och nyfikenhet.

Dessa teman landade vi i:

Fake news - vem kan jag lita på?

I ett digitalt präglad samhälle behöver en duktig källkritiker ha grundläggande teknisk förståelse. För att kritiskt granska digitalt innehåll och avgöra dess trovärdighet behöver en förstå hur vem som helst kan skapa och sprida information och propaganda online, hur AI

påverkar informationsspridning samt hur bild, ljud och video kan manipuleras.

- Hur kan skolan arbeta med digital källkritik tillsammans med eleverna?
- I en digital värld där spelreglerna plötsligt kan ändras, hur säkerställer vi att skolans kompetenser är tillräckliga och aktuella?
- Hur vet man vem man kan lita på? Hur avgör man ifall en webbplats, e-post eller ett filmklipp är pålitligt eller skapat för bedrägeri eller för att luras?
- Hur kan en aktivitet eller ett digitalt verktyg hjälpa skolan och eleverna att tillämpa den källkritiska metoden?
- Hur förstärks dessa utmaningar av exempelvis språkliga, kulturella och andra barriärer?

Det demokratiska uppdraget - ett fungerande, inkluderande och öppet demokratiskt samtal

Desinformation, propaganda och näthat sprider sig snabbt i vårt samhälle. Det hotar vår demokrati och vi behöver alla stå emot det och stå upp mot det. Det är viktigt att eleverna kan reflektera över vilka möjligheter och risker det finns med att vi idag kan välja information och informationskanaler. I längden kan det innebära konsekvenser för demokratin, eftersom en fungerande demokrati kan sägas förutsätta att vi har gemensamma verklighetsbilder, att vi är informerade, att vi har politiska kunskaper och att vi kan delta i det politiska samtalet.

- Hur kan vi i skolan upprätthålla ett väl fungerande, inkluderande och öppet demokratiskt samtal, där eleverna känner att de vill och kan delta?
- Hur kan skolan dela kunskap om digitala miljöers betydelse elevernas delaktighet och deltagande

i demokratin med fokus på desinformation och propaganda.

- Hur kan skolan sprida goda exempel på metoder som förebygger och motverkar förekomsten och effekterna av desinformation och propaganda.

Nätvett - vett och etikett på nätet

Alla elever ska känna att de är trygga i skolan. Lärare och annan skolpersonal ska arbeta förebyggande för att eleverna ska få en god studiemiljö. I det arbetet bör frågor om nätet och sociala medier ingå, eftersom dessa är en stor del av elevernas skolvardag och fritid. Enligt skollagen ska skolan agera i förebyggande syfte för att förhindra kränkningar. Likaså har skolan en skyldighet att direkt agera när skolan fått kännedom om att en elev anser sig blivit utsatt för kränkande behandling. Detta gäller oavsett om det gäller kränkningar i det fysiska rummet eller kränkningar och mobbning som sker på internet och i sociala medier.

För att skapa nätsmarta elever som kan hantera internet måste lärarna utgå från barns och ungdomars verklighet. Undervisningen ska hjälpa eleverna till ett kritiskt tänkande i vardagen.

- Hur kan skolan arbeta kring upphovsrätt, normkritik, källkritik, identitet, integritet och säkerhet? Även kritiska reflektioner kring medievanor och hur vi kommunicerar och interagerar på nätet ingår.
- Hur kan lärarens ge vägledning, vara bollplank och ge hjälp och stöd när det behövs?
- Även om eleverna ofta är bättre på att använda tekniken, har läraren en central roll när det gäller kunskapsutveckling och värdegrund. Vilka tekniska hjälpmedel kan lärarna på skolan använda sig av för att arbeta med nätvett?

VR/AR som pedagogisk upplevelse

Virtual reality kan användas för att resa till andra platser på jorden eller i universum, titta runt i kroppen eller resa bakåt i historien. VR är även kraftfullt för att förmedla andra personers vardag, exempelvis genom att filma en 360-video i ett flyktingläger eller designa en app som simulerar kognitiv funktionsnedsättning.

Augmented reality används för kombinera den verkliga och virtuella världen, exempelvis genom att låta karaktärerna i en barnbok komma till liv när läsaren filmar boken med sin mobilkamera

- Vilka upplevelser erbjuder dagens teknik, som passar skolans elever?
- Hur kan VR och AR användas för att skapa ett ökat intresse för skolarbetet?
- Hur kan VR och AR användas för att förklara och diskutera olika samhällsfunktioner och ämnen?
- Vilka verktyg finns för att skapa enkla VR- och AR-prototyper på skolan?

Spel som en del i undervisningen

I speldebatten diskuteras alltifrån skärmtid, beroenden och stereotypa jargonger till ökad problemlösningsförmåga, övning i att samarbeta, språkinlärning och att lära känna nya kulturer. Många spel är mer än tidsfördriv och har samhällseliga såväl som litterära kopplingar, och används av engagerade pedagoger inom skolan för att skapa lust till lärande hos eleverna, något som har visat sig särskilt effektivt hos barn med kognitiva funktionsnedsättningar.

- Hur kan skolan arbeta med de olika sidorna i debatten kring spel och spelkultur?

- Hur kan spel och spelifiering användas för att skapa ett ökat intresse för skolarbetet?
- Hur kan spel och simuleringar användas för att förklara och diskutera olika samhällsfunktioner och ämnen?
- Vilka verktyg finns för att skapa enkla spel i skolan tillsammans med eleverna?
- Hur kan spel bygga broar i klassrummet?

Programmera för ökad digitalisering i klassrummet

Programmering, det vill säga kod, finns överallt som ett osynligt lager under samhället. Att få ett hum om programmering är en förutsättning för att kunna förstå hur världen fungerar. Digitaliseringen av samhället ställer nya krav på medborgarna. Elever som lär sig om programmering blir bättre på källkritik och förstår bättre hur digitaliseringen påverkar oss. Att tekniska prylar och system bara gör vad en människa programmerat dem att göra. Att olika algoritmer påverkar sökresultatet när du googlar. Förståelse för detta gör att du blir mer kritisk och kan ställa krav.

Hur kan programmering vara ett verktyg för lärande, både för elever och lärare?

- Hur kan programmering och datorisering påverka dig, dina elever och skolarbetet?
- Vilka verktyg/program kan skolan använda för att skapa en röd tråd inom programmering?
- Hur kan elevernas kunskaper kring programmering och kodning tas tillvara?

Film som pedagogiskt redskap

Filmmediet har länge använts i undervisningen i olika lärandesyften. Vanligtvis används film i undervisningen för att beskriva, informera om eller visualisera skeenden

för eleverna i klassrummet genom att läraren visar film eller kortare videoklipp som till exempel illustrerar eller informerar om ett moment kopplat till ämnet. Kombinationen av de senaste årens snabba digitala utveckling och nya formuleringar i skolans styrdokument banar dock väg för fler användningsområden att använda film i undervisningssammanhang. Att låta eleverna göra egna filmer i undervisningen kan vara ett sätt för dem att utforska omvärlden, dokumentera sitt arbete eller presentera den kunskap de tillgodogjort sig.

Film är inte bara underhållning. Rätt använt kan mediet bli ett starkt pedagogiskt redskap, för att få barn och ungdomar att växa och utvecklas.

De pedagogiska vinsterna och möjligheterna med att använda film i undervisningen är många. Hur kan en använda film som pedagogiskt verktyg? Vad går att göra och hur kan en tänka?

- Det är inte bara eleverna som kan skapa, utan du som pedagog kan skapa roliga, fantastiska, lustfyllda, motiverande, spännande och engagerande introduktioner inför arbetsområden/teman/projekt för dina elever.
- Filmmediet kan skapa starka känslor, något som kan utnyttjas för att påverka människors åsikter. Hur kan eget skapande av film ge oss och eleverna kritiska glasögon för att avslöja hur rörlig bild påverkar oss?
- Grunderna i eget filmskapande och hur gör man ett filmprojekt genomförbart i ett skolsammanhang?
- Vilka värderingar och världsbilder finns i filmer och TV-serier som eleverna tittar på?

Vi kände att dessa teman passade in i ämnesövergripande arbeten som kunde förankras i läroplanen.

Grupper och inbjudan

Vi diskuterade fram och tillbaka hur vi skulle skapa grupperna - skulle personalen få välja tema eller skulle vi gruppera kollegorna efter ämne eller arbetslag? Visst hade det funnits vinster med att skapa homogena grupper efter vilket ämne man undervisar i eller vilket arbetslag man tillhör men vi hade även i uppdrag att fundera kring frågan hur vi skulle få ett lustfyllt lärande. Vi landade då i att låta var och en välja tema. På så sätt skulle personer som vanligtvis inte samarbetar hamna i nya konstellationer och förhoppningsvis skapa framtida team.

Vi insåg då att detta projekt inte bara var stort utan gigantiskt, då vi är mer än 120 personal på vår skola. Hur många grupper skulle det egentligen bli? Hur många personer skulle vi behöva ta in utifrån för att kunna inspirera alla grupper? Var skulle alla grupper hålla till? Hur skulle vi hinna hjälpa alla under dagen och samtidigt kunna vara med och lyssna in vad som sades i grupperna? Nu behövde vi tänka till, eller tänka om. Efter samtal med skolledningen bestämdes det att vi skulle ha två MIK-jam. Ett för personalen som jobbar med årskurs 7-9 och ett för de som jobbar med årskurs 4-6 samt grundskolan och dessa skulle förläggas under två dagar. Och inte vilka dagar som helst heller, utan första arbetsdagarna efter semestern. Vårt MIK-jam blev uppstartsdag för personalen.

Fördelarna med att dela upp jammet på två dagar var att vi skulle räkna till för alla under fortbildningen, kollegiet skulle arbeta stadiehomogent och kunna fokusera på "sina" elever. Det är inte mycket mer arbetskrävande att planera för två likadana dagar än en dag. Däremot missade vi i detta uppbygg chansen att låta personal mötas



Alléskolans logga för MIK-jam

mellan stadierna. En annan följd av beslutet var att ekonomin plötsligt blev tight då vi inte bara skulle köpa in tjänster utifrån under en dag utan två dagar.

Under slutet av vårterminen fick våra kollegor, inklusive rektorer, ut länken till vår hemsida med de val de kunde göra inför uppstartsdagen. De kunde läsa om de teman som erbjöds och rangordna, från ett till tre, vilket område de ville arbeta med. Snabbt och smidigt fick vi in allas svar. Inte lika snabbt och smidigt var det att reda ut 120 personers önskemål. Vår taktik blev att skriva alla kollegors namn på post-it-lappar, skriva de olika temana på A3-papper och sedan börja flytta runt post-it-lapparna. Vi såg tydligt hur grupperna växte och formades och det var lätt att byta plats på personerna när exempelvis någon grupp blev för stor. Det slutade med att det var i snitt sju deltagare/grupp.

Så fort grupperna var klara förmedlades det till kollegiet så de redan innan sin semester visste vad de skulle mötas av under sin första dag på arbetet. Vi hade även bestämt och markerat vilka roller några i grupperna skulle ha, för att få en tydlig styrning kring gruppens arbete under MIK-jammet.

Vi valde att fördela uppdragen enligt följande:

- moderator: fördela ordet vid behov
- sekreterare: anteckna vid behov
- tidtagare: ha koll på tiden vid exempelvis byte av aktivitet
- motivator: peppa och motivera gruppen

Inspiratörer

Till varje tema ville vi knyta en extern person med speciell kunskap inom just det ämnesområdet. Deras roll skulle i första hand vara att inspirera utifrån sin expertis - att lyssna in, komma med idéer, säga emot, tänka utanför boxen, ifrågasätta, visa på nya infallsvinklar, provocera och heja på. Vår önskan var att denna person skulle få personal inom skolan att våga tänka nytt vad gäller MIK. Det skulle knytas en person till varje grupp och denne skulle vara med under hela dagen. Vi önskade inte att personen skulle komma förberedd med föreläsningmaterial eller liknande, utan det var deras kunskap vi ville att grupperna skulle få ta del av.

Vad skulle vi då kalla dessa externa personer? Experter? Sakkunniga? MIK-gurus? Inspiratörer? Valet föll på det sistnämnda då det var deras huvudsakliga uppgift för dagen - att inspirera.

Sedan startade jakten på inspiratörer. Med hjälp av Regionbibliotek Östergötland samt Film i Öst försökte vi knyta namn till alla teman. Vem är duktig på programmering? Vem skulle kunna hjälpa oss att inspireras kring vett och etikett på nätet? Vilka duktiga filmpedagoger har vi inom regionen? Finns det någon i kommunen som är duktig på spel i ett pedagogiskt sammanhang? Då MIK-jammet skulle anordnas under två dagar behövde vi i flera fall två inspiratörer till samma tema då några bara hade möjlighet att delta under en dag. Det blev ett digert detektivarbete och det vi från början trodde skulle bli den lätta biten blev den tuffaste. Vi mejlade ut förfrågan till de vi önskade som inspiratörer. Några svarade inte alls, några kände att de saknade den kompetens vi efterfrågade och några valde att tacka nej just då på grund av instabilt läge under rådande pandemi. Men de som tackade ja gjorde det med glädje. Många uttryckte tacksamhet för att ha blivit tillfrågade och tyckte projektet lät mycket spännande. Vi är mycket tacksamma för

alla som tackade ja. Flera såg detta som en möjlighet till egen kompetensutveckling då de fick en inblick i skolans värld, lärarnas kunnighet och vilka MIK-frågor som bearbetas i undervisningen.

Under tidens gång var vi noga med att hålla inspiratörerna underrättade om hur arbetet framskred fram till den aktuella dagen. Då detta skedde under pandemitider visste vi egentligen inte hur det skulle bli. Skulle inspiratörerna få resa hit för sina arbetsgivare? Skulle kollektivtrafiken vara igång? Skulle skolan ens vara öppen? Alla inspiratörer sa ja även till att delta digitalt om det skulle visa sig bli den enda utvägen för att kunna genomföra vårt MIK-jam. På hemsidan uppdaterade vi regelbundet informationen så inspiratörerna, och andra, kunde se var i processen vi befann oss.



Östergötland/Sörmland – Linda berättar

Arbetsgruppen jobbade på med planeringen under våren 2020 med siktet inställt på att jammet med temat *Digital biblioteksverksamhet med unga i fokus* skulle ske fysiskt i december. Målet var att det skulle leda fram till MIK-relaterade programpunkter och aktiviteter som biblioteken skulle kunna genomföra på hemmaplan.

Redan i tidigt skede kom vi fram till att vi ville ha en inspirationsföreläsare som kunde inleda dagen. Då vi kände till Martin Törnros sedan tidigare och visste att han var en av initiativtagarna till det första MIK-jammet, så var det naturligt att kontakta honom. Vi frågade även om han ville hjälpa till med planering och genomförande av vårt MIK-jam.

Vi bestämde att en av oss skulle ha den huvudsakliga kontakten med Martin så att det inte skulle bli för rörigt. Det kändes tryggt att ha en kunnig och erfaren person som både är med i planeringen av det praktiska och ansvarar för att facilitera dagen. Vi bollade tankar och idéer med honom kontinuerligt.

Något vi bollade i tidigt skede var hur många man skulle vara i grupperna och hur många spår vi skulle ha. Vi bestämde att 4-5 personer plus en från varje region samt en inspiratör var ett lagom antal. Vi ville ha en mix av människor i grupperna och tänkte oss grupper med MIK/IT-bibliotekarier, barn- och ungdomsbibliotekarier, ungdomar, eventuellt högskolestudenter med inriktning spel/teknik.

Även om vi planerade för ett fysiskt jam så hade vi som plan B att det fick bli digitalt, allt beroende på läget med pandemin. Det gjorde att vi även funderade en del kring digitala verktyg som skulle kunna vara bra för prototypande i grupparbetena.

Vi beslutade att dela upp ansvaret för de olika spåren mellan oss i arrangörsgruppen så att åtminstone en av oss var lite mer insatt i varje ämne. Den som var ansvarig för ett ämne fick i uppgift att fundera ut en inspiratör och samla resurser som hemsidor, rapporter eller annat som anknöt till ämnet och kunde vara till hjälp för deltagarna.

Vi funderade en hel del på inspiratörer för varje spår. Vi önskade utöver en expert även ha med unga personer som gärna var speciellt kunniga inom något område. Det skulle i så fall medföra att de behövde ta ledigt från skolan och vi skulle behöva ha kontakt med deras vårdnadshavare för att få ok på att ha dem med under dagen. Det var inget vi kände skulle bli ett stort problem men ändå en parameter att tänka på.

Fysiskt eller digitalt?

Med en pandemi i omlopp blir allt inte som planerat. I mitten av september insåg vi att dagen inte skulle kunna genomföras fysiskt i december och beslöt därför att skjuta fram dagen några månader med förhoppning om att kunna ha ett fysiskt MIK-jam då.

Läget gjorde att vi allt mer intensivt resonerade kring hur vi skulle kunna genomföra dagen digitalt om förhållandena inte förändrades. Att prototypa digitalt kändes inte som ett svårt problem att lösa. Vi valde att utforska Padlet, ett verktyg som är enkelt och intuitivt att använda och därför inte behöver introduceras alltför mycket innan man kan börja jobba i det.

Vi diskuterade också om inspiratörerna skulle vara med hela dagen. Blev det fysiskt jam ville vi att de skulle vara med i grupperna hela dagen för att stötta och utmana deltagarnas idéer.

Ett digitalt jam kände vi skulle förändra förutsättningarna.

Vi frågade oss också om den digitala varianten skulle vara en heldag. Var kanske två halvdagar bättre?

Det blir digitalt

I december bestämde vi oss definitivt för att vårt jam skulle genomföras digitalt i mars 2021. I och med pandemin kändes det omöjligt att sja om framtiden, och vi ville testa det digitala formatet. Det kändes tryggt eftersom vi hade Martin som skulle hålla i trådarna.

Vi beslöt att hålla fast vid att jammet skulle genomföras under en heldag med ett maxantal på 28 deltagarplatser fördelat på våra två regioner, samt experter och inspiratörer till varje spår.

En fördel med att det blev digitalt var att det kunde ge bibliotekspersonalen möjlighet att prova på att sam-skapa på ett nytt sätt och därmed bättra på det digitala självförtroendet. Möjligheten att delta skulle också kunna öka när resandet inte blev ett hinder.

Teman

Slutligen landade vi i fyra spår som vi skrev texter och frågeställningar till:

Läsning

13-18-åringar anger själva att de en vanlig dag använder internet mer än fem timmar på sin fritid, samt, jämfört med andra aktiviteter, ägnar för mycket tid åt mobilen, sociala medier, YouTube och datorspel. Ungefär 75 procent anger samtidigt att de ägnar för lite eller ingen tid åt att läsa böcker eller tidningar, vilket därmed är den medieform barnen främst anser sig ägna för lite tid åt. Generellt sjunker den dagliga läsningen ju äldre barnen är.

Digitala verktyg och hjälpmedel gör det enklare för individer med särskilda behov att både läsa och skriva,

och den språkliga förståelsen hos digitala verktyg blir allt bättre. Idag kan artificiell intelligens skriva journalistiska texter som enkelt går att missta för att vara skrivna av en människa. Den fortsatta tekniska utvecklingen kan antas påverka medborgarens behov av att kunna läsa, granska och tolka information, på sätt som vi kanske inte är medvetna om idag.

- Hur kan vi bemöta ungas uppfattning att de ägnar för lite tid åt att läsa böcker och tidningar?
- Hur påverkas ungas läsförmåga av den stora användningen av internet och sociala medier?
- Med den tekniska utvecklingen, hur påverkas ungas behov att utveckla läs- och skrivkunigheter?

Fake News

Idag kan vem som helst enkelt publicera information online, vare sig det handlar om att posta inlägg på sociala medier eller att publicera nyheter på en egen webbsida. Seriös journalistik blandas med konspirationsteorier, ensidigt vinklad information och känslolag argument för att påverka dig som läsare.

I den uppsjö av information som finns på nätet kan det vara svårt att avgöra en nyhets trovärdighet eller att stanna upp och reflektera. Unga tar till största del av nyheter via mobilen där det snabba informationsflödet till stor del påverkas av algoritmer och där bilder, memes och rörlig media tar allt större utrymme.

- Hur kan vi öka ungas nyhets- och informationskunighet?
- Skiljer sig ungas sätt att se på källkritik och källtillit från vuxnas?
- Vilka metoder används för att sprida desinformation bland unga och i ungas flöden?

Barnkonventionen – Ungas mänskliga rättigheter

Sedan 2020 är FN:s konvention om barnets rättigheter en del av svensk lag, och gäller alla människor i åldern 0-18 år. Konventionen lyfter bland annat barnets rätt till yttrandefrihet; att tänka, tycka och uttrycka sina åsikter, med respekt för andra personers rättigheter; samt tillgång till information. Varje barn har rätt till lek, vila och fritid, ett privatliv samt skydd mot alla former av fysiskt eller psykiskt våld, skada eller övergrepp. Barnets föräldrar eller annan vårdnadshavare ansvarar för barnets uppfostran och utveckling. Vid varje beslut som rör barnet ska vuxna i första hand beakta vad som bedöms vara barnets bästa.

Nästan alla var 13-18-åring i Sverige äger en egen smartphone och många timmar av fritiden sker på internet. Särskilt mycket tid spenderas på sociala medier som erbjuder stora möjligheter för var och en att uttrycka sig, leka och umgås samt få tillgång till information. Samtidigt kan förekomsten av desinformation, näthat och övergrepp i dessa miljöer vara påtaglig, och vuxnas insyn och möjlighet att finnas barnen tillhands är begränsad. Hur påverkas relationen barn/vuxna av den digitala utvecklingen - hur kan vuxna främja en, för barnet, trygg digital utveckling samtidigt som barnets rätt till privatliv respekteras?

- Vilken information delar barnen med sig av på nätet - medvetet eller omedvetet - och vem kan använda denna till vad?
- Hur kan vi använda ungas intresse och kompetens och ta tillvara på deras åsikter när vi skapar MIK-verksamhet på biblioteket?

Psykisk hälsa

13-18-åringar anger själva att de en vanlig dag använder internet mer än fem timmar på sin fritid, samt, jämfört med andra aktiviteter, ägnar för mycket tid åt mobilen, sociala medier, YouTube och datorspel.

Omkring hälften anger att medieanvändningen några gånger i veckan leder till att de inte "gör vad de ska", t.ex. läsläsning, hjälpa till hemma, gå och lägga sig.

Sociala medier och internet spelar en viktig roll i ungas relationer där man umgås med vänner och skapar nya kontakter. Samtidigt är digital teknik ofta designad för att vara beroendeframkallande. Det höga tempot i onlineplattformar, ett hårt språk, olika typer av ideal och näthat är förekommande aspekter som kan ge upphov till stress, påverka ungas självbild negativt och ge en känsla av utanförskap.

- Hur påverkas unga av den egna digitala medianvändningen?
- Varför/hur är digital teknik beroendeframkallande?
- Var går gränsen mellan det digitala och IRL - och vad är skillnaden för unga?

Inför jammet

Martin byggde en gemensam digital arbetsyta med all information för dagen. Inbjudan med information och anmälningsformulär skickades ut tidigt.

Vid anmälan skulle deltagarna välja spår – ett första-handsalternativ och ett andrahandsalternativ. Det skulle hjälpa oss att sätta ihop grupperna och få till en blandning av personer över regiongränserna. Vi ville att deltagarna skulle anmäla sig i god tid så att vi fick tid att forma grupperna i de olika områdena.

I anmälan bad vi deltagarna motivera varför de ville delta i jammet. Detta för att sätta igång deras tankar och bygga upp förväntan inför jammet.

Vi tyckte även att det var viktigt att redan tidigt betona för deltagarna att vi skapar denna dag tillsammans, att

de själva var nycklar till hur resultatet av jammet skulle bli. Deltagarnas kompetenser och kunskap skulle tas till vara under dagen.

Grupperna och förberedelser

När anmälningstiden gått ut delade vi in deltagarna i grupper. Vi fick justera dem något på grund av avhopp in i det sista. När deltagarna fått sin grupp fick de även ett mejl med besked om hur de skulle förbereda sig.

I detta skede hade vi beslutat att överge idén om att bjuda in unga att delta under själva dagen. Istället fick deltagarna i uppgift att intervjua en person mellan 13-18 år som förberedelse och sedan ta med två reflektioner från intervjun till jammet. Dels för att göra de unga delaktiga i processen, dels för att unga har mycket kunskap som biblioteken behöver när de ska skapa aktiviteter som unga känner sig lockade att delta i.

Vi såg det som en del i bibliotekens lärande att ta reda på vad som gäller när man intervjuar en ung person och la därför in en länk^[23] på vår webb med information kring att intervjua barn/unga. Sedan uppmanade vi deltagarna att ta kontakt med kommunikationsavdelningen i kommunen för att ta reda på mer om hur man hanterar just intervjuer av unga personer i respektive kommun med tanke på GDPR. I presentationen på hemsidan av varje tema fanns några olika frågor att utgå ifrån, men om man hade egna tankar som man ville utforska på temat så gick det också bra.

Baserat på intervjun skulle man sedan inför MIK-jammet formulera en frågeställning/utmaning kring hur man praktiskt skulle kunna jobba med MIK på biblioteket tillsammans med målgruppen. Denna frågeställning skulle deltagaren lägga in i padleten^[24].

23 Svenska marknadsföringsföretag (2021), Barn och Ungdom, <https://www.smif.se/barn-och-ungdom/> [2021-11-14]

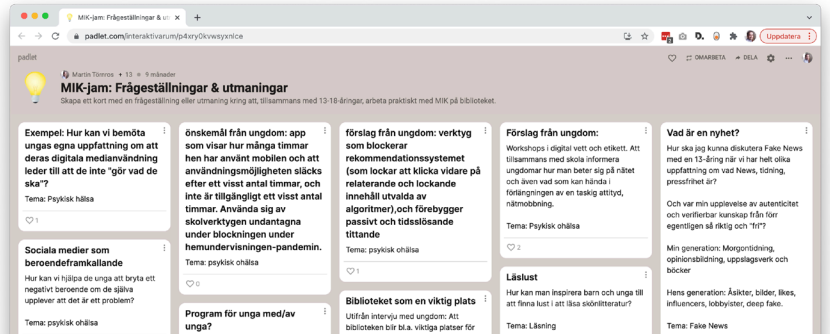
24 Länk till Padlet för gruppernas utmaningar <https://padlet.com/interaktivarum/p4xry0kvwsyxnlce>

Intervju

Intervjua en 13-18-åring:

- Bekanta dig med ditt tema genom att läsa igenom dess text och frågeställningar
- Bekanta dig även med de allmänna frågeställningarna gällande samtliga teman
- Intervjua/samtala med en person från målgruppen kring ditt tema, utifrån tillhandahållna eller egna frågeställningar
- Baserat på intervjun, formulera en frågeställning eller utmaning kring att, tillsammans med målgruppen, arbeta praktiskt med MIK på biblioteket

I padleten fick deltagarna skriva in sina frågeställningar. På så sätt samlade vi alla tankar de hade med sig på ett och samma ställe. Vi uppmanade deltagarna att reagera med ett hjärta på idéer de önskade lyfta under MIK-jammet.



Digital tavla där deltagarna bidrog med tankar utifrån sitt förarbete

Förberedelserna bestod utöver intervjun av att lära känna verktyget Padlet och mötesplattformen Zoom.

Inspiratörerna

Vi bjöd in fyra inspiratörer till vårt MIK-jam, en för varje spår, och erbjöd författararvode till alla. Vi presenterade samtliga inspiratörer på hemsidan för MIK-jam. Inspiratörerna hade fått möjlighet att skicka in tips på nyttiga länkar som de själva ville dela med sig av till deltagarna innan jammet. På sidan presenterade vi även alla teman med tillhörande frågeställningar och la in länkar som både vi arrangörer och inspiratörer tagit fram.

När vi fattade beslut om att jammet skulle bli digitalt valde vi att endast ha med inspiratörerna under en specifik tid tillsammans med respektive grupp. Detta för att undvika för mycket ställtid. I ett fysiskt jam kan det däremot vara en fördel om inspiratören är med hela tiden och lyssnar in gruppen.

Vi erbjöd inspiratörerna en informationsträff inför jammet, men ingen inspiratör tackade ja till det. Det berodde förhoppningsvis på att de fått bra information inför jammet och kände sig bekväma med den digitala miljön. Men vi ville ändå erbjuda en inför-träff för inspiratörer för eventuella frågor.

Vi var noga med att betona att inspiratören INTE skulle föreläsa utan ge konstruktiv feedback på gruppens idé och ställa problematiserande frågor som hjälp för gruppen att komma vidare.



Sammanfattning

När: Mars 2021

Var: Digitalt

Antal deltagare: ca 25

Syfte och mål: Skapa MIK-aktiviteter att använda på biblioteken och att samverka

Samverkanspartner: Regionbibliotek Östergötland, Biblioteksutveckling Sörmland, Interaktiva rum
anlitades för att hålla i dagen

Checklista förberedelser inför ett MIK-jam

- Formulera - varför ett MIK-jam? Vad vill ni uppnå med MIK-jammet
- Forma en arbetsgrupp och definiera rollerna
- Definiera övergripande tema för MIK-jammet
- Hitta samarbetspartners och externa aktörer som kan bidra (i arbetsgruppen, som inspiratörer eller som anlitas för delar av genomförandet)
- Definiera olika spår kring det övergripande temat
 - Definiera relevanta MIK-ingångar
 - Formulera frågeställningar
 - Skriv inspirerande texter
 - Sammanställ inspirationsmaterial till deltagare (skickas eventuellt med anmälningsformuläret)
- Upplägg:
 - Formen – fysisk, digital eller hybrid?
 - Antalet deltagare – hur många platser finns?
 - Gruppsammansättning – hur se till att det finns olika kompetenser
 - Sammanställ förberedelser till deltagarna
 - Planera för hur ni fångar in röster från aktuell målgrupp/er
 - Förbered MIK-presentation
 - Förbered diskussionsfrågor och gruppuppgifter (hur plockas deltagarnas förberedelser/insikter in i detta)
 - Ska gruppmedlemmarna tilldelas roller som stöd i arbetet, i så fall vilka och hur ska detta kommuniceras?

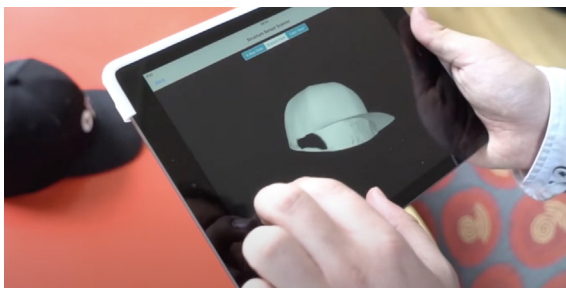
- Gör ett tidsschema för planering och körschema för dagen – gå igenom med alla funktionärer och inspiratörer
 - Inspiratörer/expertyr tillfrågade och anlitate (skriv avtal)
 - Planering och förberedelser av teknik:
 - Förbered verktyg för videomöte
 - Förbered webbplats för information och gruppuppgifter
 - Förbered verktyg för kreativt skapande
 - Rummen:
 - Förbered rummets utseende med möblering m.m.
 - Förbered den teknik som ska användas i rummet
 - Tänk igenom tillgängligheten
 - Vilken övrig utrustning behövs? (papper, pennor, vatten, godis m.m.)
 - Kommunikation:
 - Internt i arbetsgruppen med gemensamma möten och avstämningar
 - Externt med utskick till deltagare, inbjudan och kontaktuppgifter för mer och löpande information
 - Externt med inspiratörer/expertyr för att tydliggöra uppdrag och roller
 - Anmälningsskylt
-

Genomförandet

Så är dagen för jammet inne, deltagarna ansluter och all planering ska bära frukt. Det ligger såklart pirr och spänd förväntan i luften. Programmet och ramarna för momenten är satta och nu ska deltagarna få samarbeta och skapa tillsammans. Hur ska det gå? Och vad ska det bli? Vi fortsätter följa de tre jammen - i Norrköping, på Alléskolan och det digitala som arrangerades av Regionbibliotek Östergötland och Biblioteksutveckling Sörmland.

Norrköping – Martin berättar

Dagen inleddes med att deltagarna möttes i foajén där de fick prova på VR- och AR-upplevelser, mäta sitt social credit-score^[25] med ansiktsanalys och 3D-scanna fysiska objekt. När alla var samlade hälsades de välkomna av Carl Heath (särskild utredare för kommittén Nationell satsning på medie- och informationskunnighet och det demokratiska samtalet) via en 3D-utskrivna open-source distansrobot.



Programmet och inramningen

Programmet fortsatte med en timmes föreläsning där jag redogjorde för MIK som begrepp och vilka möjligheter och utmaningar som aktuell digital teknik för med sig. För att så nya tankefrön hos deltagarna presenterades inspirerande exempel som knöt an till respektive MIK-jam-spår, kombinerat med kritiska frågor och utmaningar.

25 Anmärkning: Likt Kinas övervakningssystem men givetvis icke-fungerande.

Projektledaren Marcus Nygren beskrev hur deltagarna under dagen skulle komma att utforma nya koncept, aktiviteter och prototyper till digitala verktyg i syfte att stärka det regionala såväl som det nationella MIK-arbetet. Grupperna skulle, utifrån sina egna kompetenser och intressen, själva bestämma vad de ville skapa under jammet, och resultaten i slutet av dagen skulle därför kunna ta en mängd olika former, som prototyper till:

- En aktivitet, workshop eller seminarium
- Ett digitalt verktyg, spel eller upplevelse
- En konstinstallation eller utställningskoncept

Dröm stort, börja smått var andan för dagen. Designmetoden Double diamond (DD), se sidan 12, presenterades och nämndes återkommande under jammet för att illustrera arrangemangets olika kreativa faser. Vidare klargjordes att ett huvudsakligt mål med dagen var att ha roligt samt att inspireras av och utbyta kunskaper med varandra.

Gruppen och skapandet

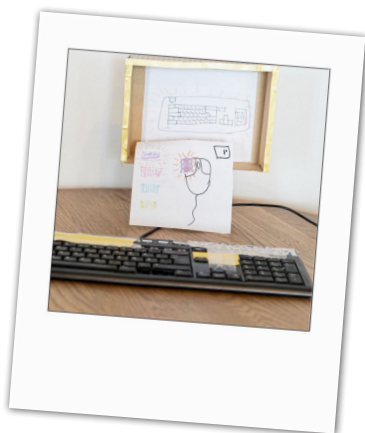
Efter den inledande föreläsningen var det dags för de totalt nio grupperna att samlas kring sitt respektive spår. Detta pass leddes av studenter på Linköpings Universitet som introducerade konceptet och metoden Shitty prototyping som går ut på att skapa en enkel första prototyp. Varje grupp, som bestod av personer med olika erfarenhet och en blandning av kompetenser och intressen, uppmuntrades först att lära känna varandra och ta vara på var och ens olika kunnigheter och perspektiv. Som empatifas (DD) hade deltagarna redan innan dagen tagit del av utmaningar och frågeställningar gällande sitt respektive spår och uppmuntrades nu att gemensamt definiera (DD) ett problem de ville lösa eller en effekt de

strävade att uppnå. Under 20 minuters brainstorming fick grupperna skissa på olika resultat som skulle bidra till en lösning på problemet, eller som skulle hjälpa till att uppnå den önskade effekten. För att konkretisera en aktivitet, ett verktyg eller dylikt, så fick grupperna till sist skapa en fysisk prototyp med diverse pysselmateriel.



Det inledande prototyparbetet skedde under kort och intensiv tid med pulshöjande musik för att engagera deltagarna. Resultatet från förmiddagen blev nio fysiska modeller skapade med lekfullt material - fysiska gestaltningar av vad varje grupp hade diskuterat och kommit fram till. Det handlade till exempel om hjälprobotar för ökad tillgänglighet hos teknikrädda, digitala tjänster som kunde ge källkritisk guidning på webbplatser, VR-upplevelser för klassrummet och en turnerande buss som kunde projicera filmer och bilder på fasader.

Varje grupp fick kort presentera sitt arbete och fick återkoppling från övriga deltagare. Därefter fick de samla tankarna och reflektera över det fortsatta arbetet.





De flesta grupper ägnade sedan eftermiddagen åt en kombination av dessa föreslagna vägval:

1. Vidareutveckla: Fortsätt utveckla förmiddagens resultat, med nya idéer och inslag. Hur kan prototypen utvecklas för att bättre nå målgruppen?
2. Konkretisera, iterera och användartesta: Utgå från förmiddagens resultat och förfina detaljerna med fokus på användaren. Testa gärna prototypen på varandra, med personas eller med museets besökare och utgå ifrån testerna för att förfina resultatet
3. Implementera digital prototyp: Utgå från förmiddagens resultat för att implementera en digital prototyp. Syftet kan vara att bättre förmedla resultatet, eller att utforska och lära sig mer om de olika verktyg och tekniska möjligheter som finns tillgängliga

4. Börja om: Designprocessen är iterativ vilket innebär att det - vid behov - är ok att skrota hela eller delar av en idé och börja om på nytt. MIK-jam är en komprimerad och tidsbegränsad designprocess, fundera därför på om ni kan använda delar av vad ni redan har skapat

I det fortsatta arbetet framåt påminde vi grupperna om att ta hänsyn till:

- Det identifierade problemet/målet
- Den identifierade målgruppen/slutanvändaren
- Resultatet från förmiddagen
- Kompetenser och intressen inom gruppen
- Den begränsade tiden under MIK-jam, vad ger mest värde för gruppen? Vad ska/bör/kan göras för att nå målen? Lista upp och prioritera!

Flera av grupperna hade deltagare som var kunniga inom prototyp- eller mjukvaruutveckling och valde att påbörja utveckling av digitala prototyper, såsom en VR-app eller en enkel webbplats. Andra tog tillfället i akt i att dela kunskap sinsemellan och skapa sig en gemensam förståelse för den kompetens och teknik som skulle krävas för att realisera den egna prototypen. Andra grupper passade på att utforska tillgängliga verktyg och tjänster efter tips från arrangörerna och inspiratörerna, för inspiration och för att ta nya kliv framåt med den egna prototypen.

Deltagarna hade tillåtelse att diskutera och testa sina prototyper på museets besökare, förutsatt att det skedde med ett trevligt bemötande, att syftet framgick och att det skedde på besökarens frivilliga basis. Flera grupper valde att genomföra tester på besökare, och tog hänsyn till resultaten i det iterativa arbetet med den egna prototypen.



En av deltagarna berättade för Folkbladets journalist som var på plats:

"Jag tycker det är suveränt. Just det här att få träffa folk från andra yrkesgrupper, men som ändå har ett mål i digitaliseringen i olika sammanhang. Det var en väldigt vinning för mig. Det är ett helt nytt tänk där exempel lärts olika erfarenheter. Emma har till exempel lärt jag kan använda mycket om spelmotorn Unity som jag kan använda till mina projekt i skolan"
(Folkbladet, 2019-05-19)

Redovisningar

I slutet av dagen fick varje grupp förbereda, filma och skicka in en kort, informativ video av sitt arbete, en så kallad "one-shot video" på 1-3 minuter. Varje video var, som namnet antyder, filmad i ett svep med den egna mobiltelefonen utan klippning eller redigering. Det enkla formatet sänkte prestigeribban samtidigt som den förutsatte en strukturerad och fokuserad presentation. För att skicka in filmen och eventuellt övrigt material användes tjänsten WeTransfer. Samtliga gruppers one-shot-videos finns att ta del av på jammets webbplats^[26].

Deltagarna ombads att tillsammans med det inskickade materialet ange om de önskade tillgängliggöra sitt resultat under öppen licens. Samtliga grupper valde att dela sitt resultat under någon av de öppna Creative Commons-licenserna^[27] CC-BY eller CC-BY-SA vilket erbjuder stora möjligheter för vem som helst att bygga vidare på gruppernas resultat. För deltagare som själva ville vidareutveckla sin idé gavs information om möjligheter till fortsatt stöd och finansiering.

Som presentation av arbetet visades varje grupps inskickade video för övriga deltagare, som fick ge återkoppling, ställa frågor och ge välförtjänta applåder. Som tack för sitt deltagande fick varje deltagare ett diplom.

Sammanfattning

Antal deltagare: ca 40

Antal spår/grupper: 6/9

Verktyg/Material: Pysselmaterial, mobilkamera för filmning av presentationsvideo, datorer, VR-utrustning och prova-på-teknik

Moment: Brainstorming, Shitty Prototyping, val av väg och fortsatt utveckling, One-shot-video

²⁶ <https://www.mikjam.se/jams/190513>

²⁷ Creative commons (2017), Om licenserna, <https://creativecommons.org/licenses/?lang=sv> [2021-11-14]

Åtvidaberg – Karin och Anna berättar

Ett MIK-jam är inte en fortbildning där personalen lyssnar på någon annan och antecknar. Istället är de aktiva, ställer frågor, formulerar problemställningar och ser möjliga lösningar som sedan undersöks. Målet är inte att få saker färdiga utan att få fram prototyper på lektionsidéer, material, övningar eller nya grepp inom MIK för skolan. Det handlar om att utmana, bredda kunskaperna och inspireras av varandra. Under en heldag arbetade grupperna enligt ett tigt schema där tankeprocessen leddes framåt genom olika övningar. Det MIK-jam vi själva deltagit i, nästan ett år tidigare, hade ett mycket bra upplägg med god balans mellan olika moment som gjorde att vi hela tiden var aktiva och aldrig hann ha tråkigt en sekund. I ett MIK-jam ingår också att ha roligt, pröva, utforska och leka. Den känslan ville vi skapa även på vårt jam!

Programmet - hållpunkter

De hållpunkter vi ville ha med under dagen var:

Inspirationsföreläsning

En kunnig MIK-person skulle starta dagen med en inspirerande föreläsning kring MIK och vad det kan innebära. MIK är så mycket mera än källkritik och vi ville vidga begreppet för kollegorna och få dem att inse att MIK är roligt, viktigt och inte har några begränsningar.

Kreativ övning

För att värma upp hjärnan och skapa förutsättningar för samtal och kreativitet under dagen ville vi ha med en lekfull uppvärmningsövning med MIK-anknytning.

Samverkan i temagrupperna

Detta var kärnuppdraget under dagen - att i grupper skapa prototyper för lektionsupplägg, temaarbeten eller ämnesövergripande skolprojekt kring MIK som skulle kunna appliceras i klassrummen.

Redovisningar

Vi ville ha med flera redovisningstillfällen under dagen, dels för att deltagarna skulle stanna upp och reflektera och dels för att kunna få respons från de andra grupperna. Vi ville också att deltagarna skulle få prova nya redovisningsformer som de kunde använda vidare i sina klassrum.

Presentation

Vi ville avsluta dagen tillsammans med att visa varandra vad vi gjort. På så sätt kunde deltagarna inspireras av de andra grupperna.

Utvärdering

Vi ville ha en personlig utvärdering men också en utvärdering från grupperna. Då vi insåg i ett tidigt skede att dagens schema skulle bli fullt beslutade vi att utvärdera veckan efter MIK-jammet. På så sätt fick deltagarna chans att smälta alla intryck. Dock ville vi ha flera övningar under dagen där grupperna gav respons på varandras arbete.

Fika och lunch

Något av det viktigaste med dagen var att få deltagarna att känna sig välkomna, viktiga och att skapa en lustfylld upplevelse. Då är fika, lunch och "det lilla extra" med bland annat godisskålar, viktiga inslag.

Våra MIK-jamndagar började med att rektor hälsade välkomna. Att ha högsta chefens stöd var viktigt, MIK-arbetet kan lätt falla mellan stolarna och bli "ingens" arbete om inte rektor pekar med hela handen. Efter det tog inspirationsföreläsningen vid. Den skapade ett sammanhang för vad som skulle hända resten av dagen.

Även om våra deltagare arbetade på samma skola, är det en stor arbetsplats där alla inte känner alla väl. Dessutom hade deltagarna delats upp baserat på det tema som valts, inte utifrån vilka man normalt sett arbetar med. Det behövdes en uppvärmningsövning där både deltagare och inspiratörer fick chansen att "känna" på varandra och vara lekfullt kreativa. Vi valde en legoövning.

Deltagarna fick plocka till sig 15 legobitar var för att kunna bygga något, ovetandes om att de istället för att bygga något på egen hand skulle skicka bitarna till den deltagare som satt till vänster. Nu fick de två minuter på sig att bygga. Därefter fick alla en hemlig lapp med MIK-relaterade ord som "TikTok", "Donald Trump" etc. Alla fick nu presentera vad de byggt utifrån sin hemliga lapp, även om det inte alls hade varit deras idé från början.

Stämningen i rummet var en annan efter den här övningen. Oavsett om man gillade den eller blev upprörd över att man inte fått "bygga sin egen legogrej" var isen bruten.



Gruppen och skapandet

Nu började dagen på allvar. Steg 1 var att i 40 minuter brainstorma i gruppen kring två uppdrag. Det första var att formulera ett problemområde utifrån gruppens valda tema. Till exempel: Hur kan programmering bidra till att öka lusten för inläring av matematik? Hur kan film öka läslusten? Hur kan VR väcka intresse för kroppens anatomi? Vår ambition var att arbetet skulle botten i ett verkligt problem som lärarna ville lösa. Det andra uppdraget var att fundera över en idé som lösning på det formulerade problemet.

Steg 2 var nu att formulera en hisspitch, där gruppdeltagarna skulle försöka att "sälja in" sin lösning av problemet till de andra grupperna på under en minut (den tid en hissfärd kan tänkas ta). Syftet var att i gruppen komma fram till problemets kärna och vilken idé som skulle kunna vara en lösning, att hitta ett tydligt fokus för det fortsatta arbetet. När hisspitchen presenterades fick de lyssnande grupperna ge respons genom "two stars and one wish", alltså att kommentera med två saker som var lovande med idén och en önskan om förtydligande eller förbättring.



Efter lunch var det dags för nästa steg. Nu kunde gruppens arbete ta olika vägar. Vidareutveckla förmiddagens idé, bland annat utifrån feedbacken av de andra grupperna. Grupperna kunde också konkretisera och användartesta utifrån förmiddagens resultat och förfina detaljerna med fokus på elevgrupperna, testa teknik eller testa idén vidare på andra kollegor. Ett sista alternativ var också att kassera idén och tänka om.

Redovisningar

De två sista stegen på dagen handlade om att resultatet från eftermiddagen skulle dokumenteras och presenteras. Dokumentationen skedde genom en kort, informativ video, en så kallad "one-shot video" på 1-3 minuter. En enda tagning med mobilen skulle bli filmen som beskrev gruppens idé. Här fick personalen även en inblick i Creative Commons då de skulle välja licens till sin film. Dagen avslutades med att vi tittade på filmerna tillsammans.

Under dagen fick grupperna ställa frågor och ge varandra respons genom olika utvärderingsverktyg och metoder såsom menti, "two stars and one wish" och "exit ticket". Även redovisningsformerna "hiss pitch" och "one-shot video" fick testas. Syftet var att lärarna skulle få prova metoder som går att använda med eleverna i den ordinarie undervisningen.

Dagarna blev som vi hoppats, fyllda med givande diskussioner och mycket kreativitet. Inspiratörerna gjorde dagen. Vi höll i trådarna, vi planerade, fixade och serverade men det var inspiratörerna som stod för mycket av arbetet i grupperna. För att kollegorna skulle kunna vara självgående i så stor utsträckning som möjligt fanns dagens alla moment på hemsidan så de enkelt skulle kunna gå in och läsa vad de förväntades göra, steg för steg. Vi som var ansvariga för dagen höll till i studiehalLEN, omgivna av klassrum med de olika grupperna, och

hade överblick över vad som skedde runt om. Till vår hjälp hade vi ett ljudsystem via vilket vi meddelade oss när det exempelvis var dags för en ny aktivitet. För att kunna genomföra dagen hade vi skapat tydliga körscheman, både för oss själva, för deltagarna och för inspiratörerna. Vi hade också skapat listor över vad som måste finnas i varje lokal och till varje grupp. På MIK-jamdagarna visade sig detta vara väl värt arbetet.

Sammanfattning:

Antal deltagare: 120 uppdelat på två dagar

Antal spår/grupper: 7/7

Verktyg/Material: Olika i de olika grupperna beroende på inriktning

Moment: Brainstorming, hisspitch och Two stars one wish, val: vidareutveckla/konkretisera och användartesta/kassera och börja om, one-shot video med Creative Commons-licens

Östergötland/Sörmland – Linda berättar

Genomförandefasen – 17 mars 2021

Så kom dagen när jammet skulle gå av stapeln. Martin höll i det hela och vi i arrangörgruppen hjälpte till med det tekniska. Vi delade upp rollerna så att det blev tydligt vem som ansvarade för vad. Martin skulle kunna fokusera på att leda dagen utan att behöva tänka på några tekniska detaljer. Det handlade om att bevaka chatten, finnas tillhands om någon inte hörde eller såg och dela in deltagarna i breakout-rooms. Vi hade alla rollen co-host i Zoom vilket gjorde att vi kunde "gå in och ut" i de olika grupprummen som vi ville.

På den förberedda webbsidan stod allt deltagarna behövde veta för dagen, som tid för teknik-drop-in, mötesregler och schemat. För att navigera på sidan fick deltagarna scrola till de olika uppgifterna och bredvid varje uppgift fanns en länk till de digitala verktyg som skulle användas.

Program:

08.45: Teknik-drop-in

09.00: Föreläsning och workshop

10.00: Egen MIK-aktivitet

12.00: Lunch

13.00: Bolla med inspiratör

14.00: Egen MIK-aktivitet

15.00: Presentation & diskussion

16.00: Tack för idag!

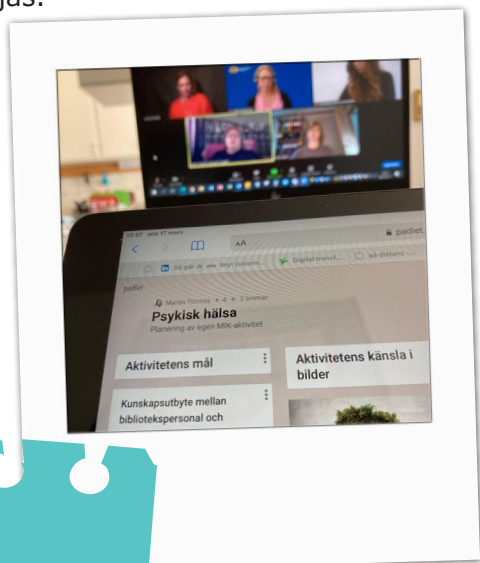
Martin började dagen med en kort inspirationsföreläsning om MIK och unga med rubriken "13 är det nya 16". I föreläsningen resonerade han kring: Vilka kunskaper och färdigheter behöver barn och unga? Vilka okända utmaningar står vi inför i framtiden? Hur kan vi stötta barn och unga?

Föreläsningen gav både inspiration till grupperna och satte tonen för dagen. Det hjälpte gruppen att samla sig kring det som skulle göras under dagen och bidrog till att den kreativa processen påbörjas.

Grupperna och skapandet

Grupperna placerades sedan i olika break-out rooms för den del vi i MIK-jammet kallade för Kunskaper, färdigheter och relationer.

Uppgiften var tidssatt till 20 minuter och såg ut så här:



Uppgift:

- Presentationsrunda
- Presentera kort dig själv
- Berätta vad du arbetar med
- Presentera din förberedda frågeställning/utmaning
- Diskutera, i relation till ert tema: i ett ständigt föränderligt digitalt samhälle där "13 är det nya 16": vilka kunskaper, färdigheter och relationer behöver barn och unga som grund för en trygg digital personlig utveckling?

Efter tio minuters paus samlade vi alla i det stora rummet igen och grupperna blev tilldelade varsin Padlet – en för varje tema – som de skulle ha öppen hela dagen. Det var här de skulle samla sina diskussioner och tankar kring sitt valda tema.

Padlet för:

- Läsning^[28]
- Barnkonventionen – ungas mänskliga rättigheter^[29]
- Psykisk hälsa^[30]
- Fake news^[31]

Grupperna fick 50 minuter för att börja med utformningen av aktiviteten. Nu började den del som vi i MIK-jammet kallar Planera en egen MIK-aktivitet. På MIK-jamsidan fanns tydliga instruktioner för denna del.

Uppgift:

Padlet:

Öppna er grupps egna Padletbräde nedan. Behåll brädet öppet under resten av dagen. Formulera tillsammans ett eller flera mål för er aktivitet. Skapa ett Padletkort för varje mål. (ca 15 minuter)

Kolumn: Aktivitetens mål

Varje gruppmedlem lägger in 2 bilder som representerar den känsla hen vill förmedla med aktiviteten (ca 10 minuter)

Kolumn: Aktivitetens känsla i bilder

Tips: använd Padlet-kortens inbyggda sökfunktion!

Varje gruppmedlem presenterar sina bilder (ca 5 minuter)

Diskutera gemensamt vad ni vill förmedla och uppnå med aktiviteten: (ca 15 minuter)
sortera ev. känslobilderna i önskad ordning revidera ev. aktivitetens mål

28 Padlet för gruppen om läsning: <https://padlet.com/interaktivarum/cus2n4k308om063g>

29 Padlet för gruppen om barnkonventionen: <https://padlet.com/interaktivarum/tcbb9vcoibx8o1by>

30 Padlet för gruppen om psykisk hälsa: <https://padlet.com/interaktivarum/8kda32x6tfwxfpc>

31 Padlet för gruppen om Fake News: <https://padlet.com/interaktivarum/te0n1wkv175y7gx5>

Till att börja med skulle de välja två bilder enskilt utifrån vilken känsla de ville att aktiviteten skulle förmedla för att sedan prata om bilderna gemensamt. I Padlet finns en inbyggd sökfunktion som de kunde använda för att hitta bilder. Att beskriva aktivitetens känsla i bilder var svårt i vissa grupper medan det fungerade bra i andra grupper. Vi som arrangörer fortsatte närvara i grupperna för att se till att de kom igång och förklarade om de fastnade i någon del av uppgiften. Efter tio minuters paus och var det återsamling igen.

Grupperna fick väldigt kort presentera hur långt de kommit med sin aktivitet.

Efter återsamlingen fick de börja planera sin aktivitet i padleten samt tänka ut frågor att ställa till inspiratören som skulle komma in i workshopen i nästa pass. Vi gav dem 45 minuter till denna del.

Uppgift:

- Utifrån ert definierade mål och känsla, påbörja planeringen av er aktivitet
- Aktiviteten ska aktivt involvera målgruppen/deltagarna i olika moment
- Padlet- Bryt ner aktiviteten i olika moment. Skapa ett kort för respektive moment
- Kolumn - Aktivitetens moment

Bra att fundera på:

- Vilken information behöver deltagarna?
- Vad ska genomföras under aktiviteten?
- Vad ska diskuteras?
- Hur skapar vi lust & engagemang?

Inspiratörerna gör entré

Efter lunch var det så dags för inspiratörerna att komma in i jammet.

Vi bad alla inspiratörer att presentera sig i helgruppen så att alla som var med på jammet fick träffa samtliga inspiratörer.

Därefter fick alla grupper göra en kort presentation av de fyra olika aktiviteterna som påbörjats innan deltagarna och inspiratörerna delades in i sina grupper igen.

Instruktion:

- Diskutera er aktivitet med er inspiratör
- Tips -dela skärm och/eller länken till er Padlet
- Lyft frågor och funderingar samt bolla tankar och idéer!

Att tänka på:

- Varje inspiratör deltar som erfaren ämneskunnig för ert respektive tema. Hen förväntas dock inte vara MIK-expert eller kunna svara på frågor kring teknik, innovation eller dylikt
- Var beredda på att inspiratörerna och MIK-jam-ledarna kan komma att ställa granskande och svåra frågor. Syftet är att inte att kritisera, utan att väcka kreativa tankar och utmana er att se nya perspektiv
- Använd er inspiratör som ett kunnigt bollplank, i syfte att vidareutveckla er aktivitet!

Vi upplevde att detta moment var positivt. Några grupper uttryckte att de önskat mer tid med inspiratören. Grupperna fick en paus och sedan fick de fortsätta planera sin aktivitet med nya tankar och idéer efter samtalet med inspiratören.

Som arrangör var det spännande att följa hur arbetet växte fram i de olika padletarna i realtid – det blev också en bra dokumentation från dagen.

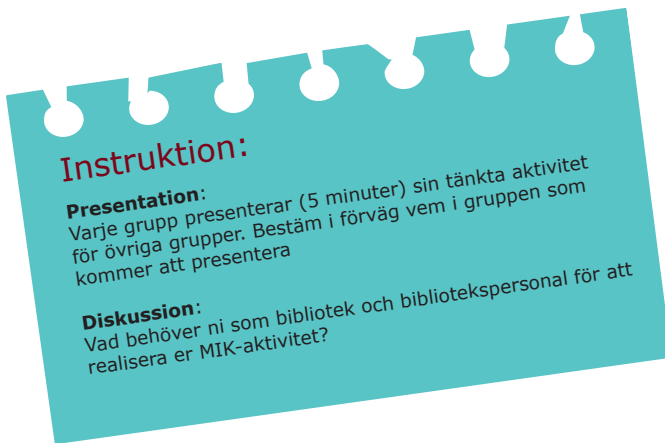
Uppgiften var att formulera sig kring en aktivitet och dela in den i tydliga steg från start till slut. De fick 50 minuter till detta moment. Att tänka i tydliga steg var en viktig del av uppgiften. Detta för att deltagarna skulle kunna ta med sig en konkret planering hem att vidareutveckla på sitt eget bibliotek. På så sätt skulle alla deltagare i slutänden få med sig fyra olika aktiviteter att göra på sina bibliotek utifrån de olika gruppernas planeringar. Därför var det viktigt att beskriva alla moment av aktiviteten - före, under och efter, samt syfte och mål - så att även den som inte varit med att ta fram idén skulle kunna vidareutveckla den.

Uppgift:

- Färdigställ planeringen av er MIK-aktivitet
- Padlet - Skapa kort för aktivitetens olika moment
- Kolumn - Aktivitetens moment
- Struktur - Aktiviteten ska ha en tydlig början
- Aktiviteten ska involvera/aktivera målgruppen/deltagarna
- Aktiviteten ska ha ett tydligt slut, som kopplar an till aktivitetens mål.
- Mål - Sikta på att aktiviteten härefter ska vara tillräckligt färdigställd och strukturerad för att (efter detaljplanering och förberedelse) kunna genomföras på ert respektive bibliotek!

Redovisningar

Efter en paus på tio minuter samlades vi i storgrupp för att lyssna till presentationer av de aktiviteter som grupperna kommit fram till under dagen. Det fanns även tid på slutet för att reflektera kring vad biblioteken skulle behöva, exempelvis från regionbiblioteken, för att kunna realisera sin aktivitet.



Checklista genomförande

- Se till att det finns ett team som arbetar för att jammet ska gå smidigt och att alla har tydliga roller
 - Tänk ut back-up lösningar "Vad gör vi om...(någon har svårt att logga in)"
 - Se till att det finns tid för teknikcheck
 - Se till att alla känner sig välkomna, skapa god anda, feststämning
 - Presentera dagens upplägg/körschema
 - Presentera arrangörer och hur de kan kontaktas under jammet, t ex för tekniskt stöd
 - Informera tydligt och hänvisa till plats där deltagarna kan få informationen igen vid behov
 - Berätta om praktiska förutsättningar
 - Fysiskt - Brandutgångar/toaletter/tillgänglighet
 - Digitalt - teknik såsom "kamera på - ljud av", regler för interaktion, verktyg som ska användas m.m.
 - Presentera materialet/verktygen som grupperna ska använda
 - Var tydlig med handledningar till grupperna
 - Utvärdering – ska den göras på plats eller i efterhand?
-

Efteråt – vad hände sen?

Jammet är över och deltagarna är tillbaka i sin vardag med en ny inspirerande erfarenhet i bagaget och med goda idéer att utveckla vidare på hemmaplan:

Röster från deltagare:

"Vi blev stärkta av inspiratören, vår idé fick både fart och värde"
"Vi kom längre än jag trott."
"Är stolt över resultatet"
"Jag gillade att det var ett "lära av varandra"-jam, där flera olika perspektiv fick mötas. Det skapade förutsättningar för ett ganska djupt filosofiskt förhållningssätt till frågan."
"Jag lärde mig att andra perspektiv är nyttiga för att driva fram en klar bild av mina egna perspektiv."
Tar med mig många av idéerna och tankarna vi som grupp väckte samt en förhoppning om att dessa idéer också plockades upp av ett odefinierat "någon" som också blev intresserad av att jobba vidare med dem."

Som arrangörer återstår en del efterjobb att göra. Jammet ska utvärderas och resultatet ska tas omhand. Återigen får våra arrangörer berätta hur de gick tillväga.

Norrköping – Martin berättar

Efter MIK-jammet uppmuntrades samtliga deltagare att fylla i en utvärdering av arrangemanget, svarsfrekvensen var knappt 50 procent (16 svar). Deltagarna ombads bland annat att sammanfatta dagen med tre ord i ett ordmoln.

Av utvärderingen framgår att deltagarna ansåg sig ha fått tydlig information inför och under jammet och att målet med dagen var tydligt. Förmiddagens presentation uppskattades särskilt som en bra och exempelrik introduktion till MIK och digitaliseringens möjligheter och utmaningar. De båda design-iterationerna upplevdes till stor del som kreativa och givande, och även om det från flera håll uttrycktes en önskan om mer tid för att vidareutveckla idéerna var majoriteten nöjda med sina egna

insatser och upplevde en bra blandning av kompetenser i den egna gruppen. Vissa deltagare sa att de fick mycket bra och givande hjälp av arrangörer och inspiratörer, medan andra hade förväntat sig mer relevant och konkret återkoppling. Flera personer ansåg att presentationerna tog upp för mycket tid och att diskussionerna i helgrupp upplevdes som utdragna.

Gällande slutresultatet hade flera av deltagarna räknat med att komma längre än vad de hann under evenemangets heldag - här gäller det att tydligt kommunicera syftet med jammet, att det handlar lika mycket om metodutveckling som prototyputveckling.

Bland förbättringsförslagen från deltagarna anges en önskan om mer tid, större bredd av kompetenser i vissa grupper, mer fokuserade problemområden samt mer fokus på kompetensutvecklande innehåll såsom föreläsningar och professionell återkoppling. Flera uttrycker att de upplevde negativ stress under dagen, men desto fler att de upplevde positiv stress.

De flesta gav dagen ett högt betyg. De angav att de fick med sig både nya kunskaper och nya kontakter.



Ett ordmoln av deltagarnas ord om dagen. När fler har svarat samma ord blir det större i molnet. Det framgår att många deltagare upplevde jammet som kul, lärorikt, spännande, kreativt och utmanande

Spridning och effekter

En av grundtankarna med MIK-jam är att så mycket som möjligt som produceras ska publiceras under öppen licens, och redan från projektstart fanns en önskan att sprida MIK-jam som koncept och metod. För att underlätta för deltagare eller vem som helst att arrangera liknande evenemang har det projektledande arbetet för det första jammet strukturerats och publicerats öppet på MIK-jams webbplats^[32]. De övriga jammen i denna bok är intyg på att det arrangemanget har gett ringar på vattnet och att metoden hela tiden vidareutvecklas. Under dagen filmades stora delar av MIK-jam och filmen finns även den att ta del av på MIK-jams webbplats.

Åtvidaberg – Karin och Anna berättar

Efterarbetet bestod av flera delar: sammanställning av vilka prototyper och lektionsförslag som hade skapats, utvärdering från kollegor, rektorer och inspiratörer och att samla tankar hur vi går vidare. MIK-jam som fortbildning visade sig fungera mycket bra i skolans värld. Efter jammet skickade vi ut och sammanställde utvärderingar som vi granskade noga, tillsammans med gruppernas anteckningar och filmer. Utvärderingen vittnar om att upplägget uppskattades då det gav variation, en tydlig röd tråd och de korta passen gjorde att det aldrig blev långtråkigt. Vi lyckades pricka in teman som kändes värdefulla och viktiga för MIK-arbetet i skolan. De kreativa övningarna och tiden som lades på redovisningar gav en push framåt för deltagarna, även om några hade önskat mer tid för eget arbete.

Inspiratörerna lyftes som en viktig del av dagen. Visst blir det skillnad att ha en person på plats mot att träffa någon digitalt, vilket också framkom under utvärderingen. Kollegorna som haft inspiratören hos sig i klassrummet var mer nöjda än de som träffat sin inspiratör via

32 <https://mikjam.se>

länk. Det gällde främst de grupper som hade ett mer praktiskt inriktat tema. Under rådande omständigheter är vi ändå tacksamma att alla grupper fick stöttning i sitt arbete. Inspiratörerna fyllde sin funktion, men vi insåg också vikten av att de från start förstår vad deras roll är så att de kan driva arbetet framåt utan att styra det. Utvärderingen visade att 82 procent av kollegiet önskar genomföra ytterligare MIK-jam. Vi ser det som ett mycket bra resultat.

Ingenting kan väl någonsin vara så bra att det inte kan bli bättre. Dagen blev lång. En tidig start och sedan full aktivitet fram till eftermiddagen gjorde att många var trötta och kände att orken tröt under sista passet. Hjärnan var igång hela tiden och för många var temat och uppgifterna nya. Här kan vi fundera vidare på hur vi eventuellt kan korta ner dagen. Några föreslår att redovisningen av arbetet kanske skulle kunna göras en annan dag. Då finns även mer tid för reflektion och finjusteringar kring de tankar som processats under dagen. Eller kanske hade det räckt att de fått titta på gruppernas one shot videos var och en i stället för i helgrupp?

Även inspiratörerna fick utvärdera dagen och alla var positiva. De lyfte framför allt att det var ett nytt, roligt sätt att samarbeta och att det inspirerade även dem. Flera såg detta som en ömsesidig fortbildningsdag. Det var positivt att arbeta i en mindre grupp under en hel dag då de kom att känna en närhet som man vanligtvis kanske inte gör i rollen som föreläsare. Under dagen fick de även chans att prata med andra inspiratörer inom andra teman, vilket uppfattades väldigt positivt.

Att anordna ett MIK-jam för 120 personer tar tid. Vi är tacksamma att vi hade den tiden och i någorlunda lugn och ro kunde vrida och vända på projektet för att få det som vi önskat. Detta gjorde vi vid sidan om våra ordinarie arbetsuppgifter på skolbiblioteket.

Redan tidigt satte vi upp mål och tydliga ramar. Vi kunde sedan jobba vidare med att fylla ramarna med innehåll och personer. Vi är även tacksamma för det stöd vi fick från Regionbibliotek Östergötland och de projektmedel vi erhöll från Svensk Biblioteksforening. Vi är också glada att Region Östergötland, Film i Öst, Interaktiva rum Sverige och Edvira AB varit så öppna med själva MIK-konceptet och gjort det tillgängligt. Det inspirerade oss att dela vårt underlag vidare på vår hemsida.

Vårt MIK-jam inspirerade personalen och vi kan se att vi nu talar om MIK på ett annat sätt på skolan. Flera har fått insikt i vad MIK kan innebära och vi fortsätter arbetet med att göra MIK till en integrerad del av undervisningen. Röda trådar har börjat skapas och en likvärdighet byggs upp i verksamheten. Kanske blev det inte så många färdiga upplägg som vi först trodde, men nu i efterhand känns det inte lika viktigt. Samtalen blev djupa och många insikter föddes.

MIK-jammet innebar också att vi fick möjlighet att bygga ett nätverk kring MIK. När vi letade inspiratörer ledde det till att vi fick en bild av vilka andra aktörer i vårt lokalsamhälle och region som vi kan samverka med kring MIK-frågor. Genom de projektpengar vi fick kunde vi kosta på oss att betala för inspiratörer, men förvånansvärt många svarade att ett sådant samarbete kunde anses ingå i deras ordinarie arbete eller uppdrag. Att hitta inspiratörer i sitt lokalsamhälle skapar också förutsättningar för fortsatta samarbeten.

Resultat

Efter MIK-jammet samlades rektor och skolbiblioteket och diskuterade de idéer som kom upp under MIK-jammet. Listan blev lång och visade sig innehålla stora och komplexa områden.

Vilka av idéerna som föddes under MIK-jammet skulle vi fortsätta arbeta med på lång sikt? Nätvett var det områ-

de som kom att prioriteras främst. Lärarnas önskan om att jobba med nätvett var tydlig och skolan såg det därför som viktigt att förvalta kontakten med Nova-huset, en ideell förening som både erbjuder stöd och utbildar inom sexuella övergrepp. Under hela läsåret som följt efter MIK-jammet har det arbetats fram fallbeskrivningar för både lärarfortbildningar och för klassrummet med eleverna. Det stora arbetet med att skapa en röd tråd kring kommunens Nätvettsarbete från förskolan upp till årskurs nio är nu klart.

Ett annat område som visade sig vara komplext var att hitta en fysisk plats för VR i skolan. MIK-jam blev avstampet för oss att prova att arbeta med VR/AR som pedagogiskt verktyg. För VR-glasögonen upptäckte vi att tröskeln in till klassrummet var högre än vad vi trodde. Hur kan VR bli något mer än "en kul grej"? Hur sänker vi trösklarna för lärarna att våga prova? Erfarenheten från när vi tidigare har introducerat ny teknik i skolan är att vi måste leka först, innan vi vågar på riktigt. Arbetet med AR/VR fortskred därför under hösten efter MIK-jammet, då all personal på skolan haft möjlighet att låna hem ett set för att i lugn och ro prova och fundera kring hur det kan berika deras undervisning. En digital bank har skapats utifrån det utbud som passar vår VR-utrustning, och personalen har kunnat komplettera med tips på filmer kopplade till läroplanen. Intresse för att skapa egna VR-filmer växte fram och vi har därför köpt in en kamera för ändamålet. Den finns nu för utlån för de som vågar utmana sig själva och testa

Efter den här perioden av utforskande har VR-seten hittat ut i klassrummen: de lånades till exempel ut till svensklärarna i årskurs 9 i samband med att de läste litteratur om andra världskriget där en av böckerna är Anne Franks dagbok. Efter avslutad läsning fick eleverna virtuellt besöka vinden där Anne och hennes familj gömde sig.

Eleverna fick också prova VR-seten och en elev slog oss alla med häpnad genom att han, helt på egen hand, lärde sig att programmera spel till VR-glasögonen. Hans nyfikenhet skapade nya tankar hos oss. Vi ansvarar varje år för en lokalhistorisk temavecka utifrån Sara Lövestams bok Gruvan. Ett önskemål från eleverna var att få besöka en gruva, men det är svårt och farligt att ta med eleverna till dit. Kanske skulle det vara möjligt att skapa en digital gruva? Eleven skapade en prototyp och vi kunde med hjälp av den fotograf vi hade som inspiratör på MIK-jammet förverkliga vår prototyp till något professionellt. Tillsammans med eleven och fotografen har vi nu utvecklat ett sätt för våra elever på skolan att besöka en lokal, gammal gruva genom VR-glasögonen. MIK-jam handlar just om detta: att våga, leka och att bygga nätverk för att hitta nya sätt att arbeta med MIK.

Östergötland/Sörmland – Linda berättar

Efter Mik-jammet skickade vi ut en utvärdering för att få feedback på dagen.

Några röster från utvärderingen:

"Uppskattade verkligen att få feedback från inspiratören Vendela Carlford, det gav så otroligt mycket viktig input kring vårt biblioteks framtida arbete med användarinflytande. Även väldigt kul att få input och diskutera med andra bibliotekarier som man inte träffat innan. Att få tänka tillsammans med andra som är lika intresserade av ämnet."

"Lagom långa arbetspass med 10 min rast per timme och varvning av olika moment".

"Väldigt bra upplägg, det blev aldrig tråkigt och lagom med pauser. Kul att alla fick ihop något konkret!"

Utvärderingen visar att MIK-jammet var uppskattat. En övervägande del av de som svarade menade att de lärt sig något nytt som de har användning för i sitt arbete. Samtliga svarade att de inspirerats till nya sätt att arbeta praktiskt med MIK, fått värdefullt utbyte med

övriga deltagare och skulle vilja bygga vidare på sin grupps aktivitet. Alla skulle även rekommendera MIK-jam till annan bibliotekspersonal - ett mycket fint omdöme om dagen.

Det deltagarna ändå önskade var mer tid med experterna. Någon menar att de "upplevde att det tog ett tag innan man kom igång i grupperna i arbetspassen, och att när kreativiteten var i sitt esse blev det paus, då kunde det vara lite svårt att komma igång igen och ta upp de trådar man inte hunnit få med i padlet. Kändes lite stressat."

På det stora hela var deltagarna nöjda. De förbättringsförslag som kom in var bra och något att ta med till ett annat jam.

Resultat

Resultatet av dagen blev planeringen av fyra aktiviteter:

1. Psykisk hälsa - Improvisationsteater om ungas digitala hälsa med tema som lockar till samtal om alternativa slut och sätt att hantera situationer. Målet är kunskapsutbyte mellan bibliotekspersonal och ungdomar om sociala mediers inverkan på ungdomars hälsa. Men också att stärka unga i att skapa trygghet för sig själva och andra på sociala medier.
2. Fake news - Utställning om desinformation med namnet SANNING OCH KONSEKVENNS. Den kan vara fysisk eller virtuell och tanken är att användarna kan påverka innehållet. Utställningen ska visa på möjligheter och konsekvenser.
3. Barnkonventionen - ungas mänskliga rättigheter - Awareness week om Barnkonventionen. Målet är att skapa en awarenessweek om ungas verklighet på Internet. Dels är målet att öka kunskap om var man kan vända sig om man blir utsatt för hat/hot

eller annat som inte känns rätt på internet, dels att stärka individer. Veckan kan bli en möjlighet att lyfta vad som är rättigheter vad som är skyldigheter, och att prata med unga om hur deras inflytande ska se ut. #don'ttakeanyshit!

4. Natlig skräckläsning på biblioteket
 - Creepypasta-träffar:
 - Träffar på kvällen på biblioteket när det är stängt, man kan lyssna på Creepypastapodden, berätta egna historier, bibliotekarien läser högt ur någon bok (Creepypasta). Kanske kan man få dit Jack Werner eller Anders Palmaer som läser ur sina böcker
 - Skriva egen creepypasta: Workshop i hur man skriver sin egen historia eller manus
 - Göra filmer baserade på temat: Ta in någon som visar hur man gör sin egen film på Creepypastatemat
 - Escape room - baserad på bok? Man måste ha läst ett kapitel för att lösa någon uppgift i en app

Alla grupperna kom en bra bit i sin planering av en aktivitet att ta med hem och utveckla. Samtliga resultat är publicerade under CC BY-SA Erkännande-DelaLika och är fria för vem som helst att använda.

Checklista

- Återkoppla till deltagarna med dokumentation (one-shot-videos, presentationer etc)
- Återkoppla till deltagarna efter evenemanget med en utvärdering av dagen/redovisa utvärderingen om den skedde på plats
- Följ upp hur deltagarna tänker kring fortsatt utveckling av prototypen/konceptet, erbjud ytterligare stöttning, håll koll på utlysningar om gruppen vill söka medel för fortsättning
- Sprid resultatet av dagen vidare via sociala medier och direkt till intresserade parter
- Utvärdera i arbetsgruppen – vad kan bli bättre till nästa gång? Hur kopplar resultatet till syfte och mål med dagen.

Del III

Slutliga reflektioner och medskick

Tre exempel på olika MIK-jam har beskrivits - ett fysiskt, ett heldigitalt och ett hybrid-jam. Även om en hel del moment och tankar återfinns i alla exempel leder de olika förutsättningarna och uppläggen till många nya lärdomar och reflektioner. Här följer de samlade reflektioner och tankar som arrangörerna vill dela med sig av.

En kreativ process

Fortbildning brukar ofta handla om att lyssna på andras kunskap. MIK-jam är något annat. Deltagarna är mer aktiva, de tar in kunskap, men bidrar också i allra högsta grad i skapandet av ny kunskap och problemlösning. En av arrangörerna skriver att:

"MIK-jam som metod, med sin skenbara lekfullhet, kan för vissa deltagare kännas tramsig och utan djup..... Som arrangör av ett MIK-jam gäller det att våga stå fast vid den kreativa processen och tro på att den leder framåt. En klar majoritet av deltagarna upplevde de festliga och kreativa inslagen som något oerhört positivt, men det är viktigt att ha med sig att alla inte trivs i den formen. Görandet och lekfullheten är viktig! För att ge processen djup var ambitionen att deltagarnas arbete skulle botten i ett problem de själva formulerat".

Inledningen av dagen är viktig för att sätta tonen för resten av dagen. I alla MIK-jam som beskrivs valde man att börja dagen med en föreläsning med syfte att lyfta MIK som ett angeläget ämne. Det beskrivs som värdefullt att föreläsaren kan visa flera konkreta exempel för att sätta igång tankarna och den kreativa processen hos deltagarna.

Process vs resultat

En viktig sak att ta ställning till tidigt i planeringen är vad målet med jammet är. Vad är ett gott resultat? Är det färdiga prototyper som är det viktiga, eller är processen att samtala och samarbeta kring MIK viktigare? Så här resonerar Anna och Karin:

”Vi arrangörer hade flera diskussioner om hur tydliga kraven skulle vara på att verkligen producera en prototyp eller idé eller om det skulle vara ok att vara mer flytande och kanske inte landa i något. Ville vi att grupperna skulle tänka, testa och diskutera eller ville vi att de skulle producera? Grundtanken för oss var att det efter dagens slut skulle finnas färdiga koncept att använda i klasserna. Så blev inte fallet. Vi missbedömde hur väl insatta personalen var i MIK och hur lång tid de behövde för att bara prata och diskutera. Många ville även testa och prova tekniken innan de kunde landa i hur den ens skulle kunna användas i olika ämnen. I efterhand ser vi att det ger hela dagen mer stadga att ha ett tydligt krav på grupperna. Dels för att inte fastna i något moment, dels för att faktiskt göra dagen legitim: ett MIK-jam tar tid och ska generera ett utvecklingsarbete för att vara motiverat både ur ett verksamhets- och ekonomiperspektiv.”

Ytterligare en reflektion kring resultat som handlar om att vara tydlig från början med ramar och förväntningar gentemot deltagarna. Linda berättar:

”Vi hade inte propsat på att aktiviteten i sig skulle vara digital och därför fick inte alla aktiviteter detta fokus. Detta går att styra så resultatet antingen går mot en viss typ av aktivitet eller att deltagarna lämnas helt fritt att skapa. Det finns för- och nackdelar med allt. Men är målet med dagen att det ska skapas ett antal digitala aktiviteter så bör detta vara tydligt i både inbjudan och under själva jammet.”

Martin resonerar också kring resultat när han skriver om vikten av att *”förmedla rimliga förväntningar på deltagarna och deras resultat. Ifall en deltagare upplever att huvudsakligt fokus ligger på att utveckla den perfekta prototypen finns det alltid risk att bli besviken - att grupperna efter en dags arbete ska leverera prototyper färdiga att lanseras och användas är en svårnådd utopi. Hade tiden utökats till två dagar eller en vecka hade grupperna givetvis kommit längre, men tiden kommer alltid att vara knapp för att utveckla skarpa digitala prototyper inom ramen av ett jam.”*

Balansen i upplägget – heldag eller två halvdagar

En annan viktig del i att arrangera den här typen av evenemang handlar om skapa ett upplägg med bra balans mellan föreläsning, kreativt grupparbete, gruppredovisningar och professionell återkoppling.

Alla MIK-jam som beskrivs här har ägt rum under en dag. När det gäller digitalt jam kan det möjligtvis vara ännu bättre att dela upp det på två halvdagar för att få en paus och tid till reflektion. Vid två halvdagar skulle det även kunna finnas tid där emellan att få in ungdomarnas perspektiv genom intervjuer eller att testa de tankar och idéer man har. Ett sådant jam har vid ett senare tillfälle genomförts i Västra Götalandsregionen, och efter att det visat sig vara ett bra upplägg är ett ytterligare tvådagars-jam planerat.

Möten med andra kompetenser

En stor fördel med MIK-jam har varit att gruppera personer som normalt sett inte arbetar ihop eller ens med samma saker. I det digitala jammet samlades till exempel bibliotekspersonal från olika regioner vilket gav nya perspektiv och möjlighet att dela erfarenheter med personer från andra bibliotek.

Närvarande målgrupp

Det som skapas under ett jam skapas för att lösa ett problem med en tydlig målgrupp i fokus. Det är därför bra att tänka ut hur denna grupps åsikter och behov ska kunna fångas upp på eller innan dagen. Så här berättar Linda:

"I vårt digitala MIK-jam hade vi inte med några ungdomar under själva jammet vilket var tanken när vi planerade för att jammet skulle blir fysiskt. Kanske hade vi ändå kunnat ha med några ungdomar digitalt precis som inspiratörerna var med digitalt. Men då hade vi nog behövt jamma över två dagar för att hinna med. Det vi gjorde istället var att ta in ungdomarnas perspektiv innan jammet genom de intervjuer som deltagarna utförde. Vi hade även information på hemsidan som beskrev ungas perspektiv och vardag inom de olika teman vi skulle utforska under dagen. Det här blev vårt sätt att få in de ungas perspektiv."

Deltagarförberedelser

Det kan vara svårt att kräva att deltagarna ska göra uppgifter i förväg. En risk är att för mycket förberedelser är avskräckande för den som inte känner sig mäkta med det. Samtidigt är det givande att ha med sig tankar och reflektioner in i arbetet eftersom tiden tillsammans ofta uppfattas som intensiv. Detta är något att ta ställning till som arrangör.

Information och kommunikation

För att skapa trygga ramar för ett MIK-jam är tydlig information avgörande. I alla exempel har arrangörerna lagt ut information på en webbsida, antingen på skolans egen webb eller på sidan mikjam.se. Oavsett om jammet sker fysiskt eller digitalt är det bra med ett ställe där all information finns åtkomlig.

Så här berättar en av inspiratörerna i jammet på Alléskolan:

"Att ha en digital sida är bra, men under det fysiska jammet kan det vara bra att man har programmet fysiskt också. Förslagsvis att programmet sitter uppsatt i grupprummen. Det är lättare att hänvisa till den än till en digital sida när man är i ett fysiskt rum upplevde jag som inspiratör.

Linda berättar hur de resonerade inför deras digitala MIK-jam:

"Jag tror en webbsida att länka till redan i inbjudan är viktigt för att skapa en sense of urgency och nyfikenhet inför evenemanget. Vi hade en webbsida för anmälan och för hela evenemanget och det tror jag är en styrka både i det digitala MIK-jammet och i ett fysiskt jam. I det digitala jammet hjälper det deltagarna att navigera från olika moment. Man kan lägga in uppgifter vid de olika programpunkterna. Man samlar länkar till de digitala verktyg som ska användas på ett och samma ställe."

Gruppdynamik

Alla grupper har sin egen dynamik och det är svårt att veta från början hur en grupp kommer att fungera som helhet. Vissa hade enligt arrangörerna lättare för att organisera sig än andra. Att som arrangör uppmuntra till en rollfördelning i gruppen kan därför vara ett stöd.

"Kanske att vi borde ha hjälpt dem välja gruppleddare och tidshållare för att strukturera upp passen i grupperna?" resonerar Linda och fortsätter: *"Att ha en gruppleddare är både på gott och ont. Det kan hända att gruppen inte tar fullt ansvar för aktiviteten då. Det bästa är väl att försöka vara så konkret som möjligt med instruktionerna i aktiviteten. Att vara tydlig med att de behöver utse någon som för gruppens talan. Det är bra om man poängterar att detta kommer ske under fler tillfällen under dagen och att vi vill att de fördelar detta mellan sig så fler än en person pratar."*

Om man har möjlighet att ha en gruppleddare som är van att facilitera grupper kan det vara en variant. Eventuellt skulle inspiratörerna kunna ha denna roll i gruppen, det förutsätter i så fall att de är med hela dagen.

Som arrangör kan man med fördel gå in och lyssna i grupperna och vara tillgänglig om någon grupp skulle behöva hjälp. I ett digitalt jam kan det vara svårt att avgöra vad som är bäst. Vissa grupper vill jobba på själva medan andra mår bra av ett besök från en av arrangörerna för att komma vidare. Förhoppningsvis ber de om hjälp ifall de behöver det.

Som regel är det bra att inte ha för stora grupper. Omkring fem deltagare är en lagom stor grupp.

Pauser

Det är viktigt att lägga in pauser under en heldag, speciellt i ett digitalt jam. Man blir lätt trött av att sitta framför en skärm och därför är det bra med avbrott med uppmuntran att röra lite på sig.

Verktyg för samverkan

Vid ett fysiskt jam behöver arrangören välja ett material som grupperna kan använda när de skapar sina prototyper. I digitala jam är det viktigt att välja ett digitalt verktyg som det är lätt att skapa och samverka i. För det digitala jammet i Östergötland/Sörmland valdes Padlet. Så här berättar Linda:

"Att använda Padlet som digitalt verktyg för MIK-jammet fungerade bra. Deltagarna hade fått möjlighet att prova på verktyget innan i och med den förberedande uppgiften till jammet. Den Padlet de fick hade vi förberett med ett antal kolumner: aktivitetens mål, aktivitetens känsla i bilder, aktivitetens moment. Sedan fick grupperna lägga till kolumner som de själva tyckte passade in. De fick vägledning på MIK-jamsidan. I Padlet kan man själv

välja layout vilket gör det till ett flexibelt verktyg som kan utformas utifrån upplägget och deltagarnas idéutveckling. Det finns andra digitala verktyg som man kan använda men Padlet har en väldigt låg tröskel för nya användare vilket underlättar när man inte vet hur vana deltagarna är vid digitala samarbetsytor.”

Att ha övningar i Padlet och Zoom i förväg är ett sätt att göra så att alla är bekanta med verktygen och tid inte behöver läggas på det under själva jammet. Alternativt kan man erbjuda en genomgång i verktygen innan jammet för de som inte är vana vid det digitala formatet och vill öva lite. Det är alltid bra att skapa möjlighet att testa innan så att inte verktygen blir ett hinder för deltagande.

Utvärdering

Uppföljning efter evenemanget med en utvärdering kan ge värdefull information inför kommande planering. Eftersom det kan vara svårt att få in svar i efterhand så är det att föredra att göra utvärderingen i slutet av dagen.

Inspiratörer – roller och avtal

Det är tidskrävande att finna inspiratörer. I exemplen ovan fanns möjligheten att hyra in kompetens, men givetvis kan man ta hjälp av kompetenta medarbetare eller lokala företag för att finna inspiratörer.

Att komma på vem man vill ha som inspiratör och sedan förklara inspiratörens roll är också något man behöver tänka igenom. Det är ju inte ett vanligt uppdrag för en författare/föreläsare att bara gå in i ett möte utan förberedelser. Det viktigaste är att vara klar över vad du vill att inspiratören ska bidra med till gruppen

Det är också viktigt att vara noga med att komma överens om ersättning innan, gärna i skriven form. Detta för att inte i efterhand råka på överraskningar. Om det som i fallet på Alléskolan ändras till en plan B, där vissa inspiratörer är med digitalt i stället för på plats, så är det bra att innan ha papper på vad som gäller.

Finns möjlighet att betala en ersättning till inspiratörerna är det bra, men det ska som sagt inte vara en nödvändighet för att du ska kunna ordna ett jam på en liten budget. Var kreativ och leta på oväntade ställen efter inspiratörer, i din kommun, studieförbund, regionbibliotek, näringsliv.

Skapa värde för deltagarna

För att sammanfatta:

- Dröm stort, börja smått: att överhuvudtaget påbörja en interaktiv prototyputveckling är ett stort steg. Att få en inblick i och förståelse för hur man tar dessa första steg är ett mycket värdefullt resultat för de flesta deltagare, och ett rimligt mål för ett jam.
- Möts och metodutveckla: Att få mötas och arbeta kreativt och tvärdisciplinärt är för många en unik och givande upplevelse, som av flera lyfts som det bästa med MIK-jam. Genom att skapa tillsammans med personer med olika professionell bakgrund tvingas man att se och förstå det givna problemet ur nya perspektiv, och därmed bredda sina kunskaper. Mötet och metodutvecklingen kan med fördel lyftas som ett jams huvudsakliga syften.
- Rekrytera en bredd av deltagare: se till att de kompetenser som behövs för att nå de uppsatta målen och förväntningarna finns tillgängliga i varje grupp, samt att jammets samtliga spår lockar olika sorts deltagare att söka. I det första MIK-jammet hade spåret Biblioteket och vardagstekniken endast lockat bibliotekspersonal, och teknisk kompetens

saknades i gruppen för att påbörja interaktiv prototyputveckling eller ens få en förståelse för behoven.

- Ta vara på nyfikenheten: deltagarna har valt att ansöka till MIK-jam av en anledning, ta vara på deras nyfikenhet och kreativa lust! Hitta en balans mellan bredd och djup, där deltagarna både får förstå vidden av nya områden och möjlighet att prova praktiskt och utforskande.
- Förbered teknik: för många avancerade tekniska områden finns mycket bra verktyg för att komma igång snabbt även för nybörjare. Underlätta för grupperna att ta de första stegen i att utforska eller utveckla - att få uppleva vad som på kort tid är möjligt är mycket värdefullt.
- Rekrytera experter och inspiratörer: grupper som får konstruktiv hjälp och feedback från arrangörer och inspiratörer lyfter detta som värdefullt, oavsett om det har varit av teknisk eller annan karaktär. Att låta varje grupp få dedikerad tid med professionell återkoppling är en bra strategi med fokus på utforskandet och lärandet, särskilt för de grupper där bredden av deltagare och kompetens saknas.
- Kommunicera förväntat resultat: om teknisk kompetens saknas under jammet, fundera på om en interaktiv prototyp faktiskt är det bästa resultatet eller om deltagarna istället ska utveckla något av mindre teknisk karaktär, såsom en aktivitet. Var tydlig med vad som förväntas av deltagarna, och designa upplägget för att hjälpa dem nå dit.
- Skapa rätt förutsättningar för att leva upp till förväntningarna.

Efterord

I den här boken har tre MIK-jam fungerat som exempel på upplägg och genomförande. Varje erfarenhet föder nya tankar om hur det går att förbättra och förfina konceptet för att passa i nya sammanhang. Idéerna har spritt sig. I maj-juni 2020 anordnade Västra Göta-landsregionen och Interaktiva rum ett digitalt MIK-jam för regionens folkbibliotekspersonal. Tematiskt- och innehållsmässigt var evenemanget snarlikt det som anordnades av Region Östergötland och Sörmland men med skillnaden att evenemanget var uppdelat på två dagar med en dryg veckas mellanrum. Den utökade tiden gav särskilt utrymme för fördjupade diskussioner inom gruppen och med de inspiratörer som var med i slutet av dag ett. Inför dag två hade varje deltagare tid att diskutera sin grupps aktivitet med en person från målgruppen vilket gav utrymme för reflektion inför det itererande arbetet och färdigställande av aktiviteten under det andra tillfället.

Anordna ett eget MIK-jam

Om denna bok fått den effekt som vi önskat så är du just nu väldigt sugen på att arrangera ett eget MIK-jam. Vår uppmaning är: **GÖR DET!**

Hela idén med konceptet och denna bok är att sprida metoden och resurserna fritt. På MIK-jams webbplats finns öppna resurser för att underlätta planering och genomförande av ett eget MIK-jam.

Lycka till!

Linda, Martin, Anna, Karin och Marika

Hur kan bibliotekens uppdrag - att främja bildning och demokratis utveckling - omsättas i praktiken i en alltmer digital värld?

Att arrangera ett MIK-jam kan vara ett sätt att göra det på. I den här boken får du konkreta verktyg och metoder för att omsätta stora ord och visioner till praktisk verkstad, där kunskaper och färdigheter också kan förmedlas vidare till kommuninvånaren.

Du får följa tre exempel på hur ett MIK-jam kan fungera och inspiration för hur du kan vara värd för ett jam efter dina förutsättningar.



Regionbibliotek
Östergötland



Region
Östergötland

MIK-jam

-en kreativ metod för verksamhetsutveckling Tre praktiska exempel