

stickybeat



# Läsäventyret!

231011 En konceptidé om hur vi tillsammans skapar framtidens läsare

# Bakgrund

Projektet är en förstudie och en del i att utveckla det läsfrämjande arbetet som biblioteken gör idag genom att skapa en interaktiv och digital läskampanj för barn i Värmland, med avsändare Bibliotek Värmland.

Inspirationen kommer från Norge och den digitala nationella läskampanjen Sommerles. Den har pågått och utvecklats sedan sedan 2014. I de andra Nordiska länderna finns inget liknande idag, men nu vill Bibliotek Värmland utveckla idén till en svensk digital läskampanj med början i Värmland.

# Uppdraget i korthet

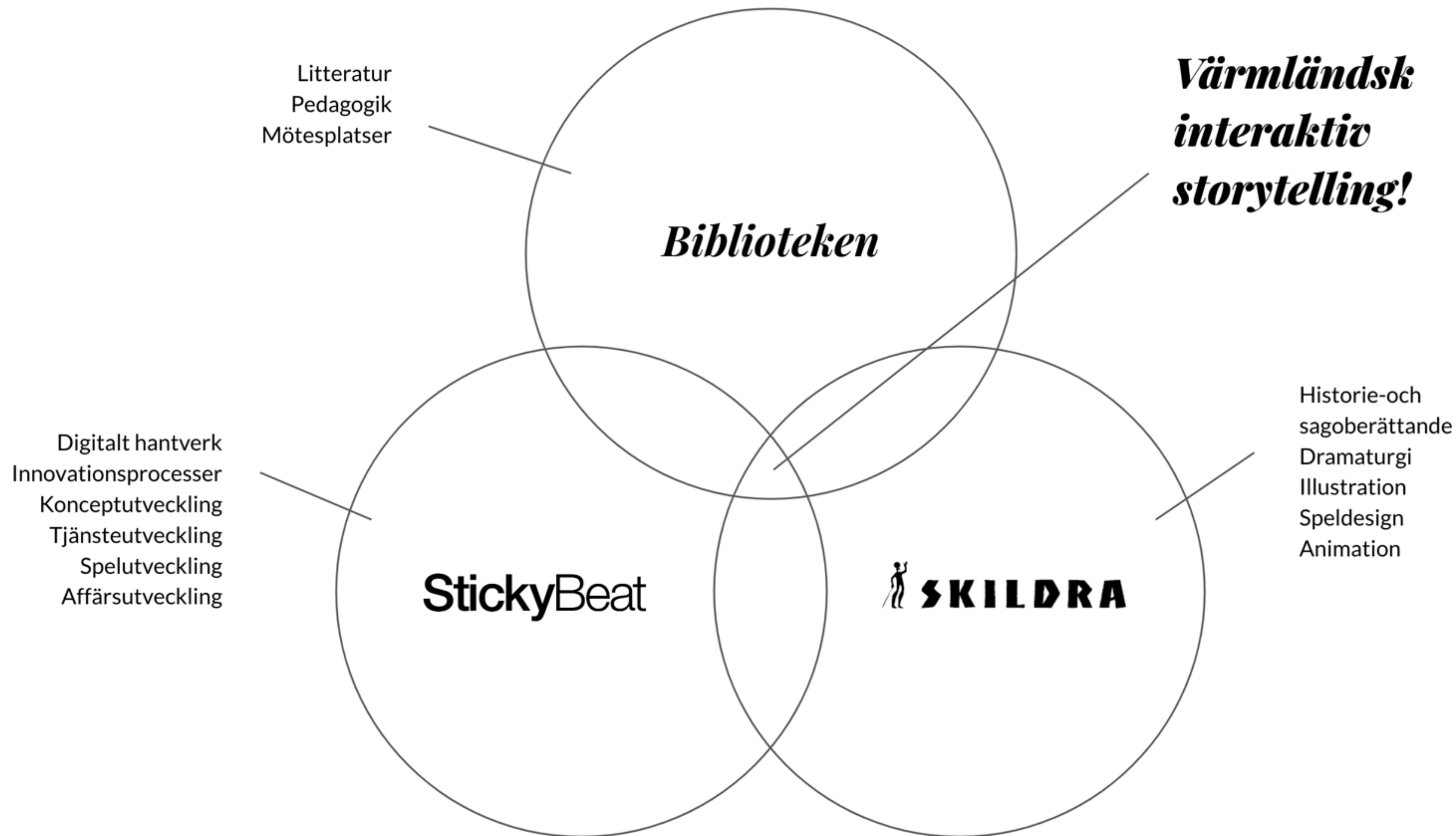
Att tillsammans skapa en kampanj och en digital plattform som främjar läsandet bland barn. Detta är inspirerat av framgångarna från det norska projektet som **kombinerar barnens läsande med projektets egen fantasivärld** och engagerande spelifiering samtidigt som den uppmuntrar till besök på Värmlands bibliotek då deltagarna ska hämta ut sina lästroféer och låna böcker.

Som ett första steg på denna resa ska en förstudie genomföras.

Målet/leveransen är en genomarbetad konceptpresentation som sedan kan ligga till grund för vidare ansökan efter medel för ett pilotprojekt och uppskalning av detta.

Utifrån bifogad önskan om rollbeskrivning (se nästa slide) och med en fokusgrupp bestående av barn arbetar vi gemensamt fram ett koncept och underlag för vidare utveckling.

# En magisk kombination!



# Vårt sätt att upptäcka framtiden

# Happy Innovation - vårt sätt att uppfinna morgondagen

Som innovationsprocess använder vi Happy Innovation, vår unika version av design thinking-modellen.

Vad vi hämtar från design thinking är tanken om att man först måste hitta insikterna som ligger bakom utmaningarna, eller möjligheterna, i innovationsprojektet. **Vi kallar dessa insikter för Aha!**

När man har relevanta Aha!:n försöker man tänka så kreativt och gränslöst som möjligt för att hitta idéer som på nya och disruptiva sätt kan lösa utmaningarna. **Vi kallar dessa idéer för Och!**

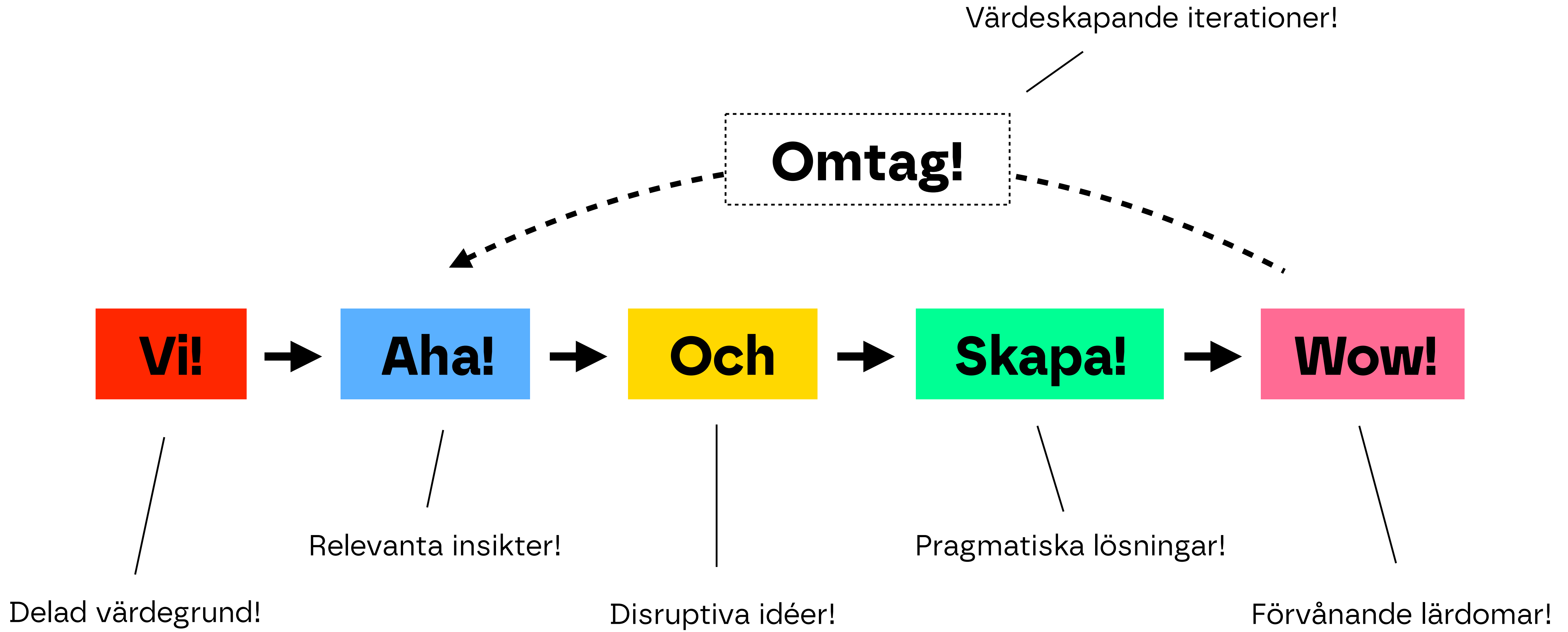
Därefter värderar vi alla Och! för att se vilka av dem som verkligen hämtar kraft från våra Aha!:n, helt enkelt de idéer som är vassa nog att förändra morgondagen. De tar vi oss an genom att realisera dem som pragmatiska lösningar. **Vi kallar dessa lösningar för Skapa!**

Därefter skickar vi ut våra lösningar i verkligheten, som tester eller skarpa lösningar, för att se hur människor interagerar med dem och om de verkligen löser de utmaningar vi definierade som AHA!:n. Och i sanningens namn är det sällan de gör det och varje gång finns det så oändligt många förvånande lärdomar att hämta in. **Vi kallar dessa lärdomar för Wow!**

**Sen är det bara att ta omtag.** Om och om igen. Ständiga iterationer genom att undersöka, uppfinna, skapa och lära.

Så vad gör vår process unik? **Jo, en delad värdegrund alla deltagande parter skriver under på.** Det som gör att vi tillsammans engagerat och nyfiket tar oss an allt som kan hända längs vägen. Det är vårt unika tillägg till design thinking.

**Vi kallar den delade värdegrunden för Vi!**



# Våra övergripande slutsatser



# Tre snabba insikter

Efter de workshops vi haft med barn och bibliotekarier, diskussionerna vi haft med er och kunskaper från liknade uppdrag har vi tre snabba insikter vi vill lyfta fram direkt då de är viktiga för vår tanke om ett koncept:

1. **Läsäventyret bör tydligt personaliseras genom påverkan**
2. **ALL läsning bör premieras**
3. **Deltagarna behöver känna en gemenskap i Läsäventyret**

För att lyckas förändra den negativa utvecklingen av ungas läsande som vi hela tiden kan läsa om i nyheterna måste vi möta deltagarna på deras läsnivå. Målet "ökad läslust" behöver utgå ifrån den läslust eller läsvana som deltagaren har i nuläget.

**Innovation har till uppgift att förändra morgondagen. I stort och smått. Det unika med ett innovationsprojekt, till skillnad från ett produktionsprojekt, är att man inte kan veta vad den färdiga lösningen kommer vara när man startar. Men man kan bestämma sig för vilken skillnad man vill skapa. Vi kallar detta ett episkt mål.**

I konceptet Läsäventyret har vi därför en grundidé som kan växa och förändras utifrån varje deltagare som följer med på resan.

# Som sagt... det fanns en massa att snacka om

På följande sidor sammanfattas våra analyser av de kunskaper och insikter vi fått så här långt genom möten, diskussioner, workshopen, omvärldsanalyser och tidigare erfarenheter.

Denna analys delas upp i:

- **Codex**
- **Deltagarna**
- **Krafter**
- **Fajten**

Alla dessa används som grunder i vårt fortsatta arbete i AHA!- samt OCH!-faserna.

# Codex

Codex är en analys av de sätt vi som måste förhålla till deltagarna i ett innovationsprojekt, både när vi arbetar med idéerna till projektet men inte minst när vi skapar upplevelsen de ska delta i.

Codex blir därför en **konkret beskrivning av hur den slutgiltiga upplevelsen faktiskt ska upplevas.**

Det här kan liknas med en samling ordningsregler, rules of conduct, men är också ett sätt genom vilket vi kan säkerställa att vi alltid utmanar oss själva, ställer krav på oss själva och att vi jagar lösningar som verkligen gör skillnad för deltagarna.

# Codex

I detta projekt och i resultatet av projektet ska vi alltid:

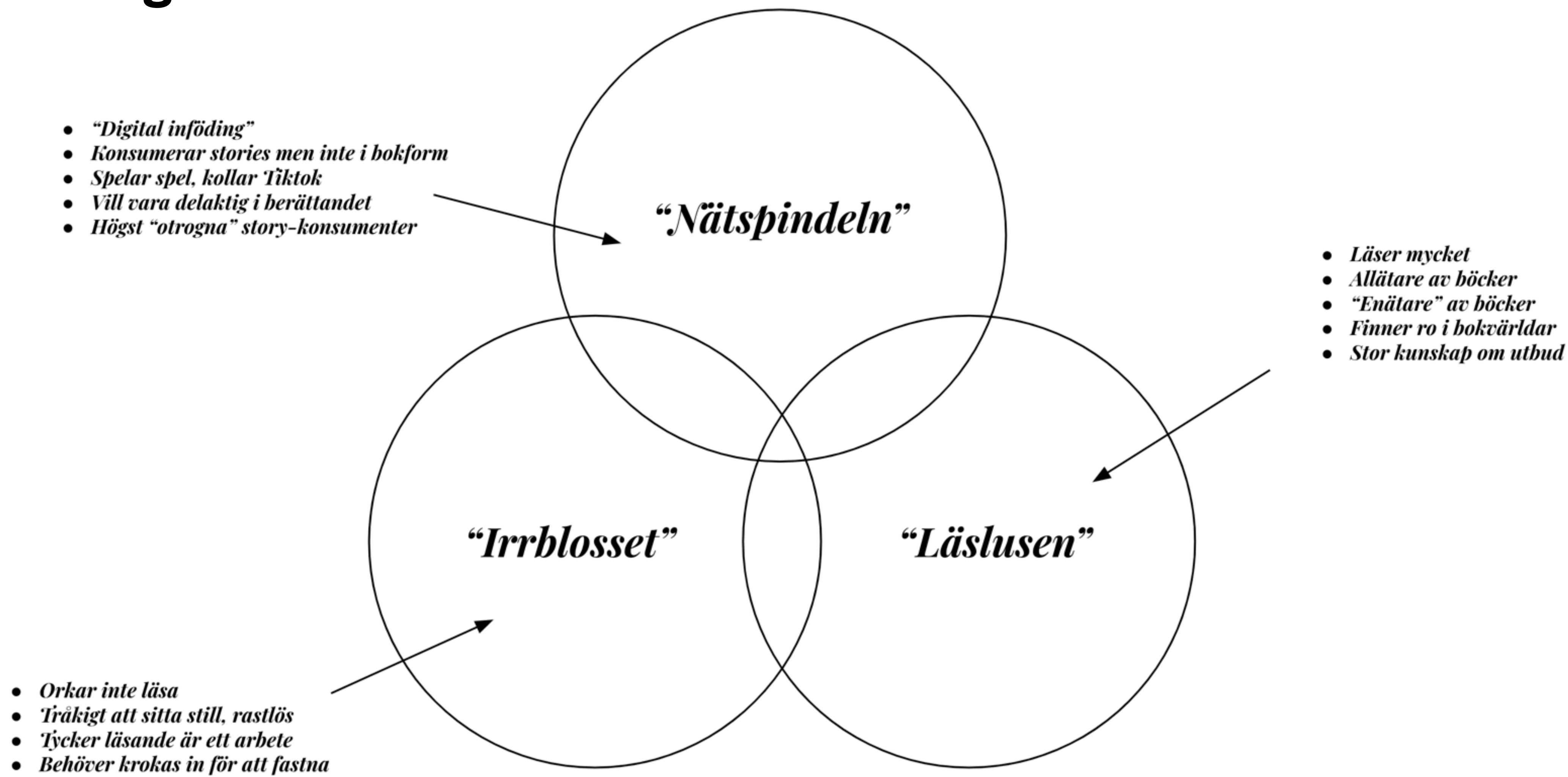
- **Skapa och förmedla storyupplevelser**
- **Sätta den unika individen i fokus**
- **Främja alla typer av läsbeteenden**
- **Skapa värdefulla relationer med lokala bibliotek**
- **Utforska mötet mellan det fysiska och digitala**

# Deltagare

Vi pratar alltid om deltagare. Deltagare konsumerar inte enbart, utan **bidrar och formar upplevelsen** utifrån sig själva. Att prata om deltagare istället för målgrupp, personas eller mottagare gör att vi hela tiden måste tänka på att de är unika människor. Alla med sina egna förutsättningar, viljor och drivkrafter.

Genom att skapa deltagare med namn, intressen och känslor tvingar vi oss att **utgå från människor** när vi jobbar kreativt. Ur dessa kan vi sedan skapa tre övergripande deltagare som i det här projektet signalerar de plattformen behöver samla och frigöra.

# Deltagare

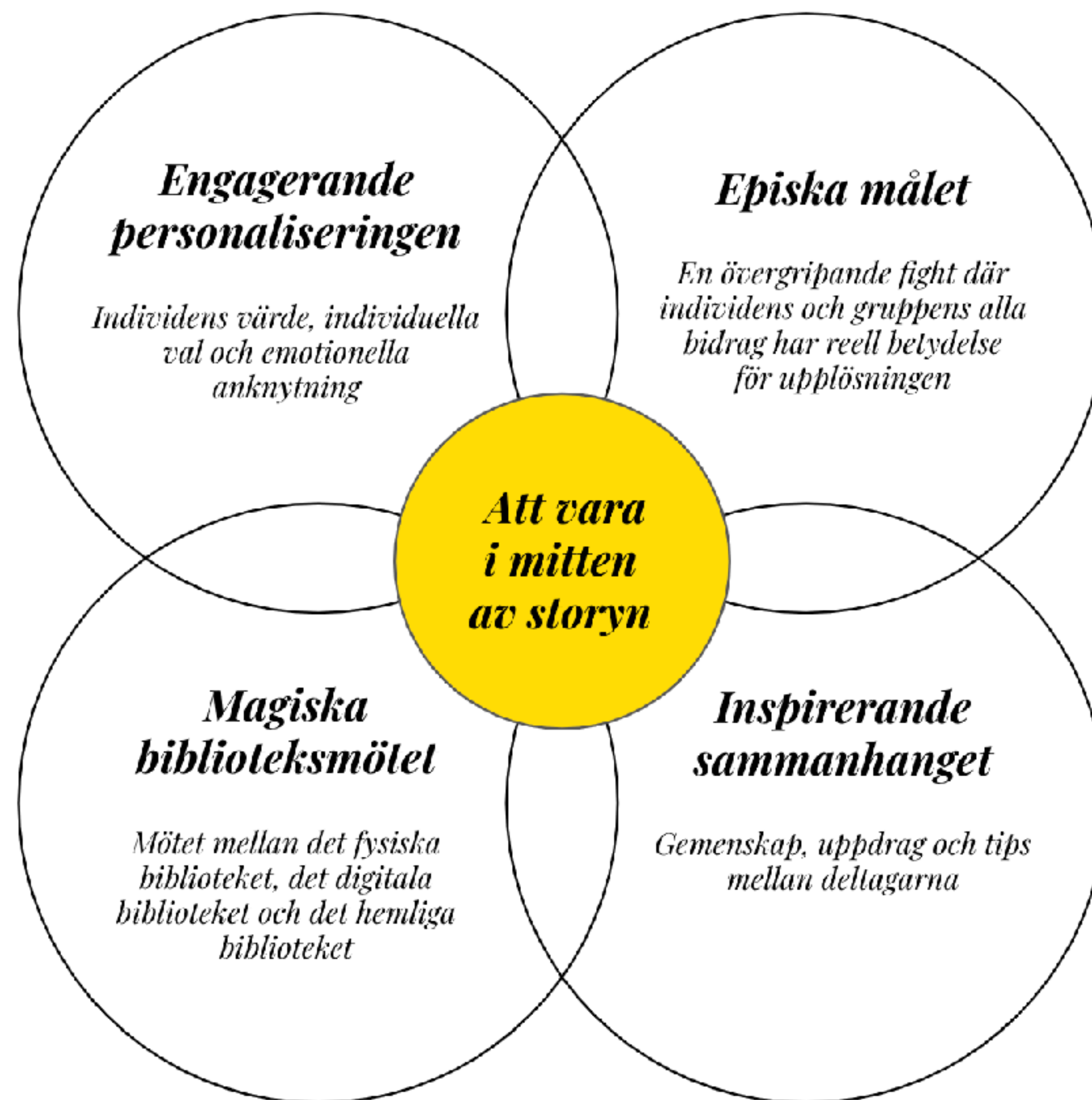


# Krafter

Den viktigaste delen av AHA!-analysen inför de kommande faserna är definitionen av de krafter som vi ser ska driva upplevelsen och deltagarna på plattformen.

Det här är de krafterna som ska utgöra **själva kärnan av alla de idéer, lösningar, upplevelser och möjligheter** som vi ska ge deltagarna. Så det är också vår uppgift att alltid försöka kombinera dem och låta 1+1+1 bli större än 3.

# Krafter





# Fajten

Fajten är ett kraftfullt sätt att omvandla sitt varför till ett **emotionellt uppdrag med ett lika emotionellt mål**. Anledningen till varför denna övning tillför ett värdefullt innehåll till en innovationsprocess är att den tar höjd för att ett kreativt team i grund och botten är en samling människor som behöver en gemensam kraft att utgå från. Risken är att man gärna bygger sina projekt kring intellektuella och abstrakta missioner, visioner och värdeord som alla har sin egen tolkning av.

**Fajten behöver inte tolkas.** Den säger vad vi ska fajtas för och vad vi kommer uppnå om vi tar fajten i allt vi gör.

## Fajten

*Läsäventyret fajtas för*

***att lyfta fler barn till nyfikna läsare***

*så att*

***deras världar och vår framtid vidgas***

# Ditt magiska äventyr



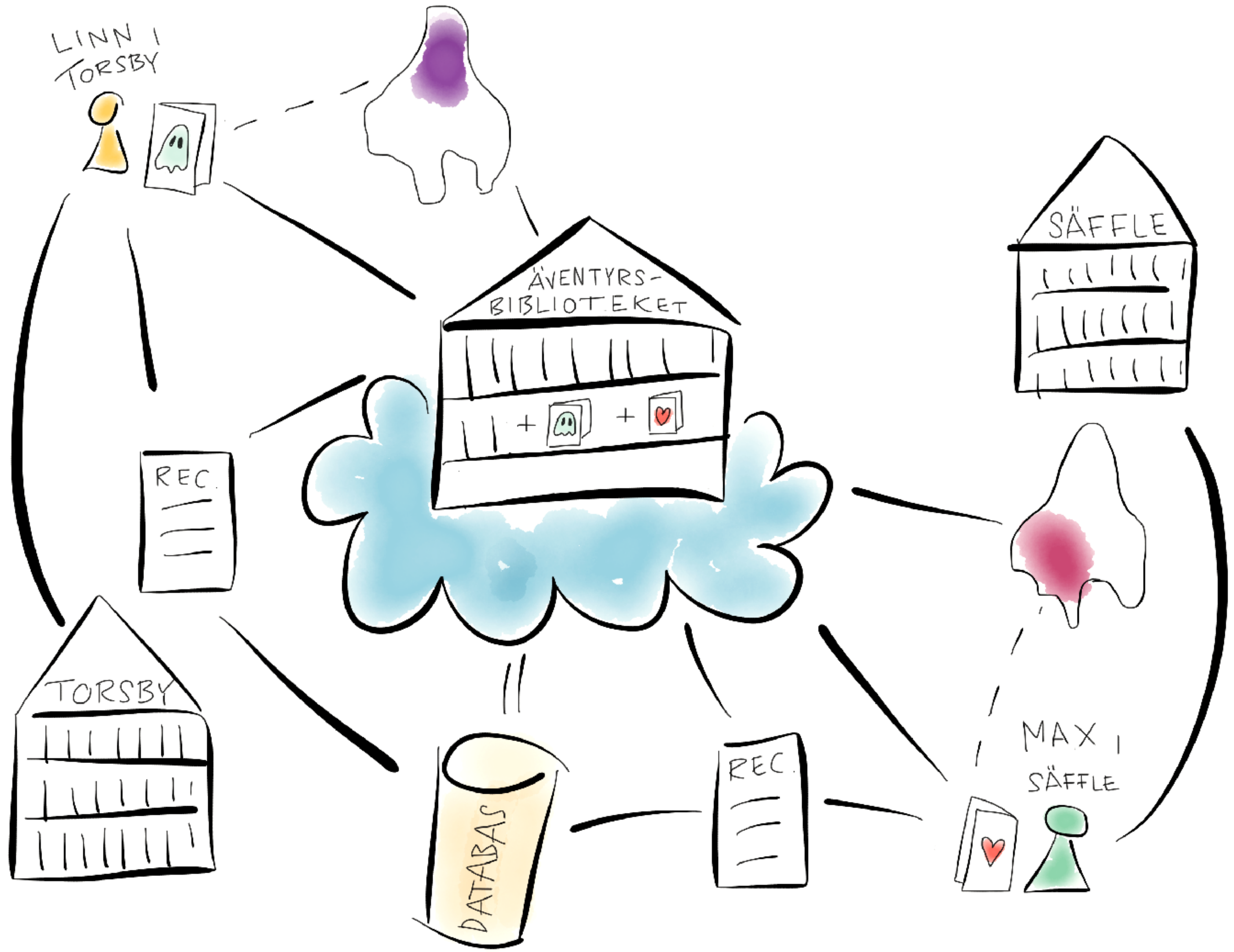
# Läsäventyret

I Läsäventyret ger sig alla deltagare ut på ett gemensamt uppdrag där deltagarens egna handlingar påverkar hur hens äventyr och upplevelse utspelar sig. Äventyret utgår från ett tomt bibliotek som måste fyllas med böcker av deltagarna genom läsning.

Äventyret utgår från en grundstory där deltagarna färdas mot ett episkt mål men vägen dit kommer se olika ut för olika deltagare beroende på vad de matar in i plattformen. Val de gör, andra böcker de läser och vad de tycker om böckerna kommer att påverka själva historien och göra varje deltagares berättelse unik.

Vad deltagaren läser i övrigt kommer också att påverka Läsäventyret på flera sätt. Själva kartan som är plattformens utgångspunkt och hjärta förändras med tiden och med lästa böcker. Beroende på vad som läses så förändras utseendet på kartan där den deltagaren befinner sig. Deltagarens recensioner påverkar också vilka boktips hen får från Läsäventyrets databas.

Även själva berättelsen förändras. Den som läser mycket skräck får läsa en mörkare historia än den som läser kärleksromaner. Berättelsen låses upp efterhand genom att deltagaren utför olika uppdrag. Beroende på vilken information deltagaren uppgett och vilka val den gjort längs vägen så kommer även uppdragen att vara unika för hen. Så den som är en van läsare kommer få en lite annorlunda upplevelse jämfört med den som inte läst så mycket tidigare.



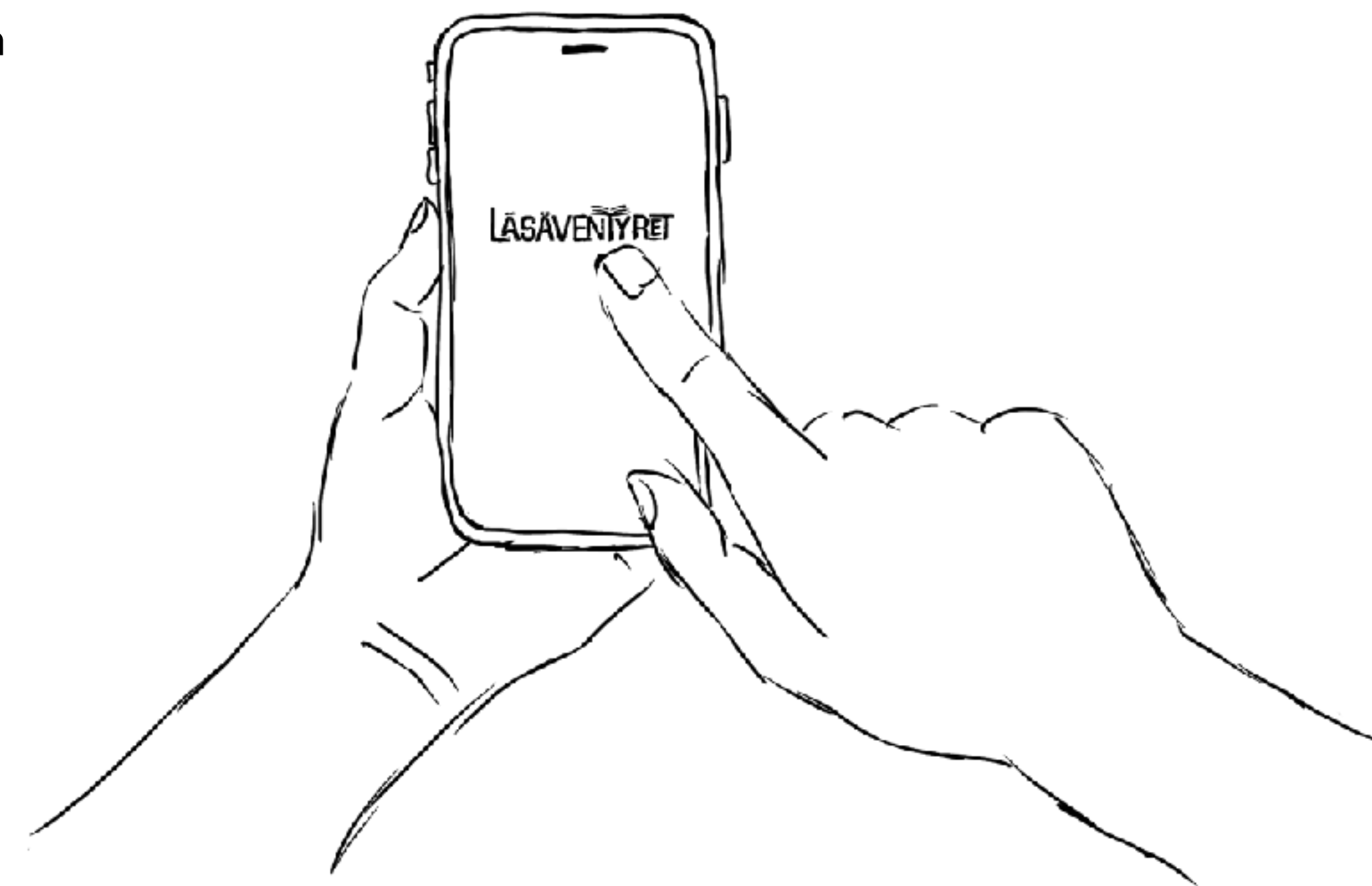
**Ett Maxat läsäventyr!**

# Max & Läsäventyret

Max är 13 år och bor i ett radhus i Säffle med sin pappa Krister och lillasyster Sally. De lever ett ganska lugnt liv och Max gillar att spela Switch och lägga pärlplattor.

I hemmet finns inget överflöd av böcker och pappa är inte särskilt intresserad av att läsa men i förrådet finns en låda med alla de slitna kärleksromanerna mamma brukade ha i sitt nattduksbord innan hon blev sjuk. Lite i smyg är han förtjust i att läsa sin mammas gamla kärleksromaner. Särskilt de lite mer äventyrliga som utspelar sig till sjöss eller under medeltiden. När Max läser dem känns det som att mamma är där igen.

I skolan får Max en dag höra om Läsäventyret av en kompis. Det låter så himla spännande att få läsa ett unikt specialskrivet äventyr och att själv kunna vara med och påverka hur det ska gå. Max går in på Läsäventyret och skaffar en inloggning via sitt TikTok-konto.





# Max & Läsäventyret

När Max öppnar Läsäventyret får han svara på lite olika frågor om vad han gillar och inte gillar och när han sen kommer in ser han att det verkar ha gett effekt hur hans hemskärm ser ut. Flera av de grejer han sagt att han gillar syns där och det känns som att hans läsäventyr utgår från en av hans äventyrsromaner.

När han börjar läsa Läsäventyret-berättelsen "Den långa skuggan" märker han också att själva berättelsen har påverkats av hans inledande svar på frågorna. Max känner sig glad och förväntansfull. Vad coolt att jag faktiskt är med och bestämmer hur det ska vara!

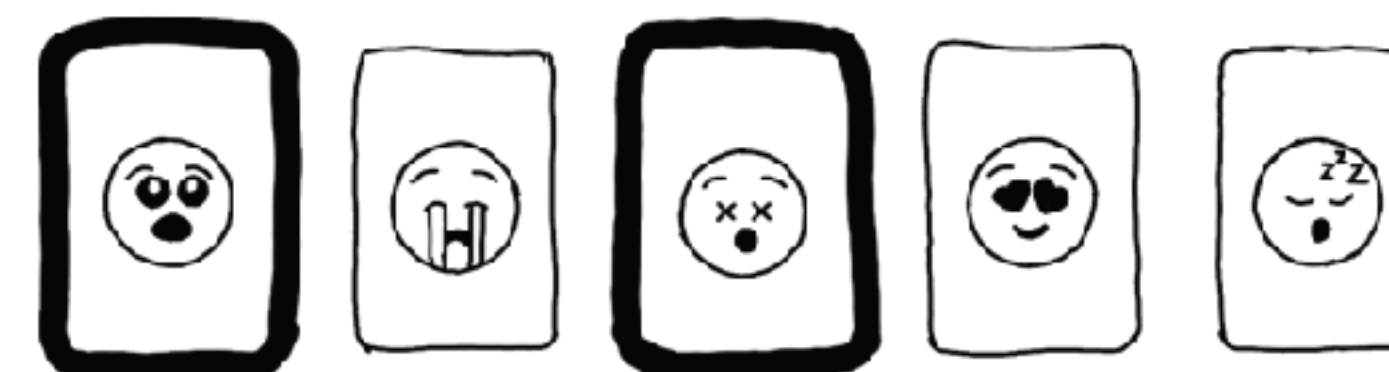
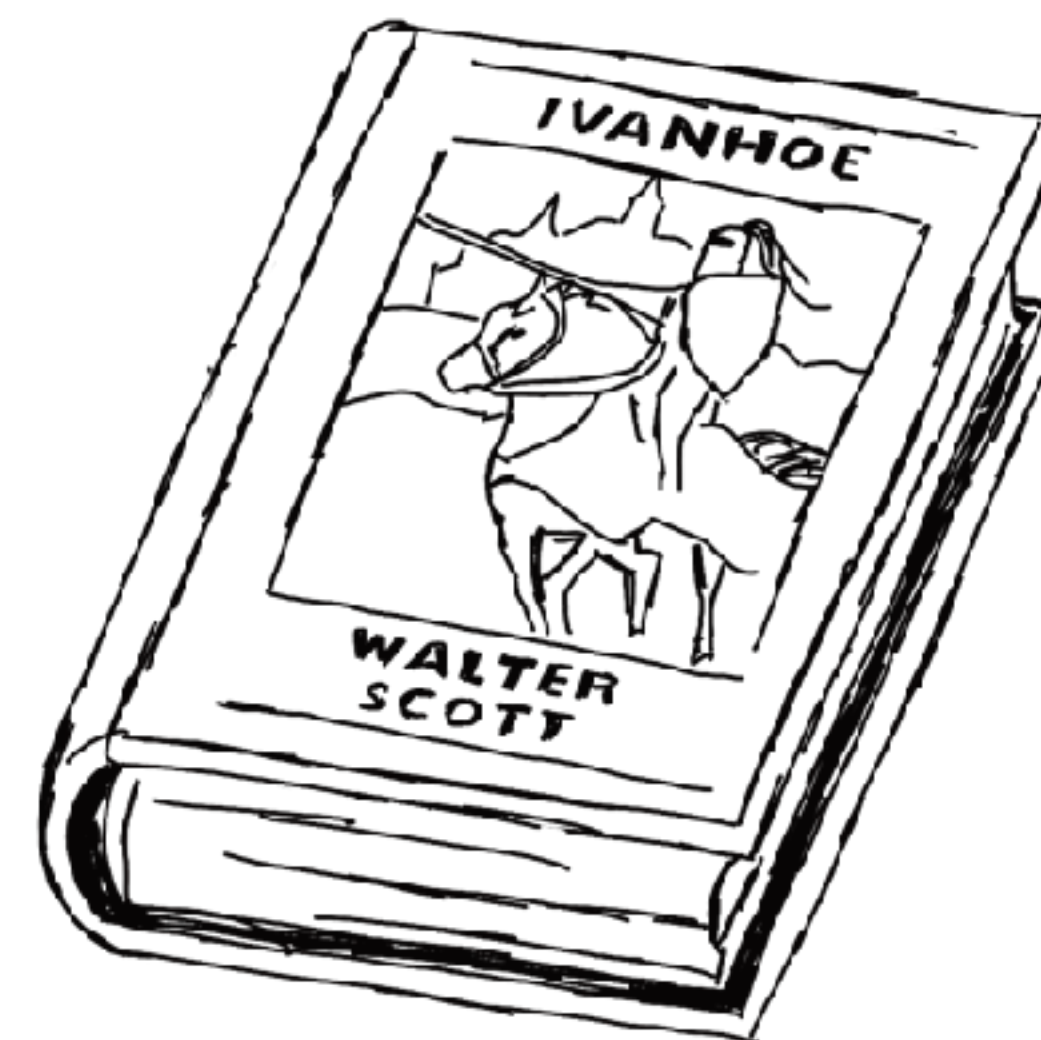


# Max & Läsäventyret

Efter att ha slukat första delen av "Den långa skuggan" ser Max att nästa kapitel inte går att läsa än och att han har uppdrag att utföra för att kunna öppna det. Bland annat kan han läsa en annan bok eller besöka sitt lokala bibliotek.

Max letar fram en favorit ur mammas låda, Ivanhoe av Sir Walter Scott, och läser den. När han är klar scannar han in den och recenserar den i Läsäventyret. Boken han läst läggs till i det stora äventyrsbibliotekets bokhylla men också i Max personliga bokhylla. Max får sen upp tips på böcker som andra läsare har recenserat eller kategoriserat på samma sätt.

Ett av tipsen är Kompassens hjärta av Anna Thulin. Max tycker att den låter spännande och bestämmer sig för att gå till biblioteket och låna den.



# Max & Läsäventyret

När Max kommer in på Säffle bibliotek så går han direkt till disken och ber att få hjälp att hitta Kompassens hjärta. Bibliotekarien söker upp den och visar var den finns.

Max får se en stor skärm lite längre in i biblioteket. Läsäventyret står det stort över hela skärmen. Max berättar för bibliotekarien att han är med i Läsäventyret och att ett av uppdragen var att besöka biblioteket men att han inte riktigt vet vad han ska göra där. Hon berättar att han ska få ett hemligt lösenord av henne som han ska skriva in på skärmen.

Bibliotekarien ser sig över axeln och viskar sen lösenordet till Max.



# Max & Läsäventyret

Max går fram till skärmen och skriver in lösenordet. Den stora kartan kommer upp och där ser han små avatarrer för alla som deltar i Läsäventyret. Områdena på kartan har också lite olika färger och ikoner som visar vilka genrer som läses mest runtom i Värmland.

Runt Säffletrakten lyser det rött av kärlek och Max blir varm i magen av att se att det är fler som tycker om samma slags böcker som han.

Max ser en nyckel på skärmen, klickar på den och får upp en kod som han ska lägga in i Läsäventyret via mobilen. När han gör det låses nästa del av berättelsen upp.



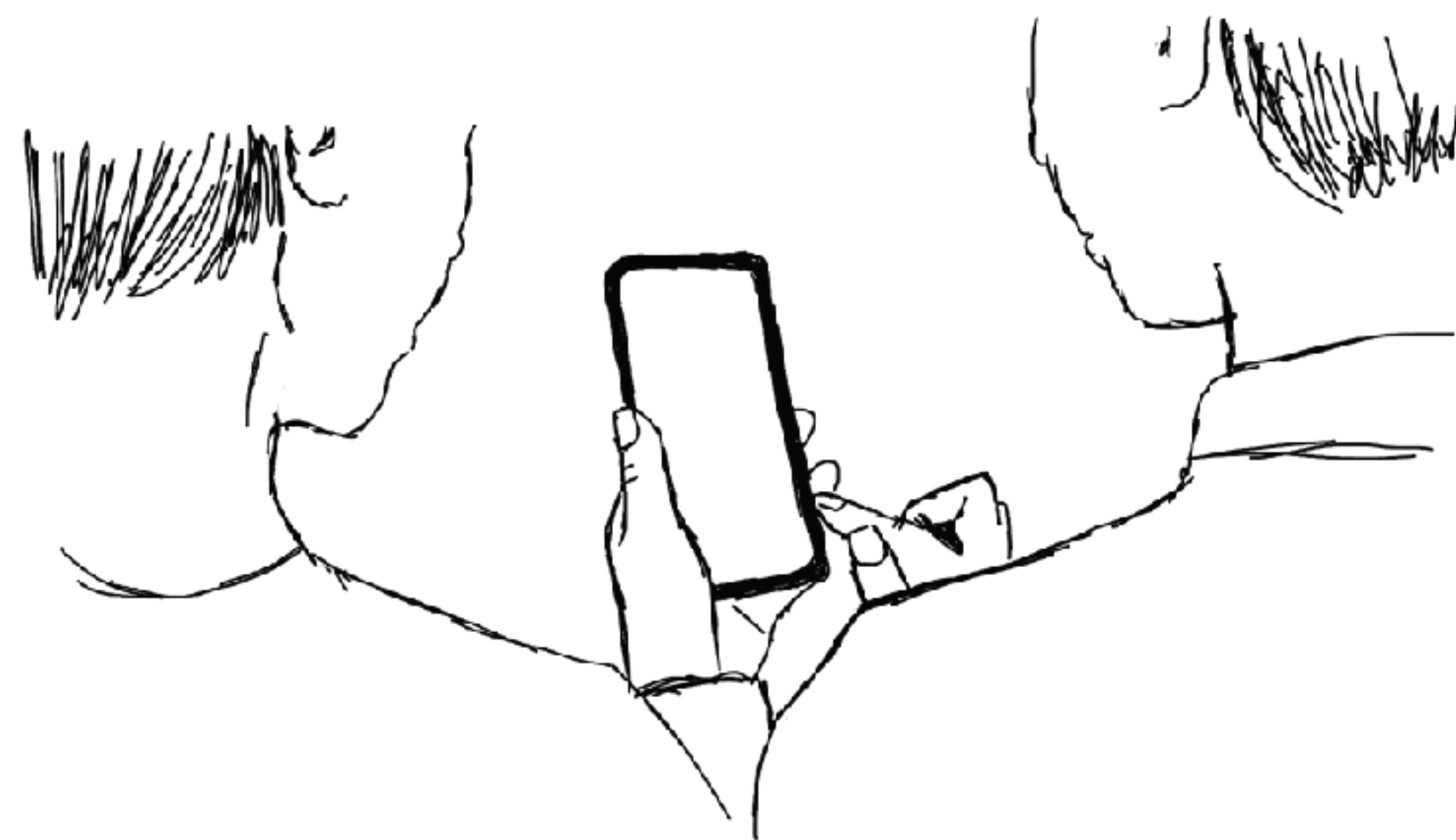
# Max & Läsäventyret

I början av augusti är det bara sista kapitlet kvar och inför det krävs det en gemensam insats från alla deltagare i Läsäventyret för att ge kraft till att öppna den allra sista delen.

Max pratar med sin kompis Alice som också är med i Läsäventyret. De peppar varandra att läsa lite extra så att de äntligen kan få se om barnen i "Den långa skuggan" ska lyckas besegra den onda Bokmalen. När de pratar lite om vad som hänt innan i boken märker de att de har haft lite olika sidospår längs vägen i läsäventyret och båda tycker det är spännande att höra om olikheterna och likheterna äventyren emellan.

Bäst som de sitter och jämför telefonerna så kommer klasskompisen Hamdi och undrar vad de pratar om. Max berättar om Läsäventyret och Hamdi blir genast eld och lågor.

Det här måste han också vara med på nästa sommar!



En **episk** story!

# Den långa skuggan

Över hela Värmland står bibliotekens hyllor tomma. Orsaken, som tystats ner av regeringen, är ett växande antal övernaturliga maskhål, både i själva biblioteken liksom ute i naturen och städerna. Dessa "hemliga dörrar" verkar leda till en alternativ dimension av Värmland där alla berättelser från de förlorade böckerna manifesterat sig och härjar fritt. Risker är nu att dimensionens invånare och övernaturliga element ska "spilla ut" i vårt eget Värmland.

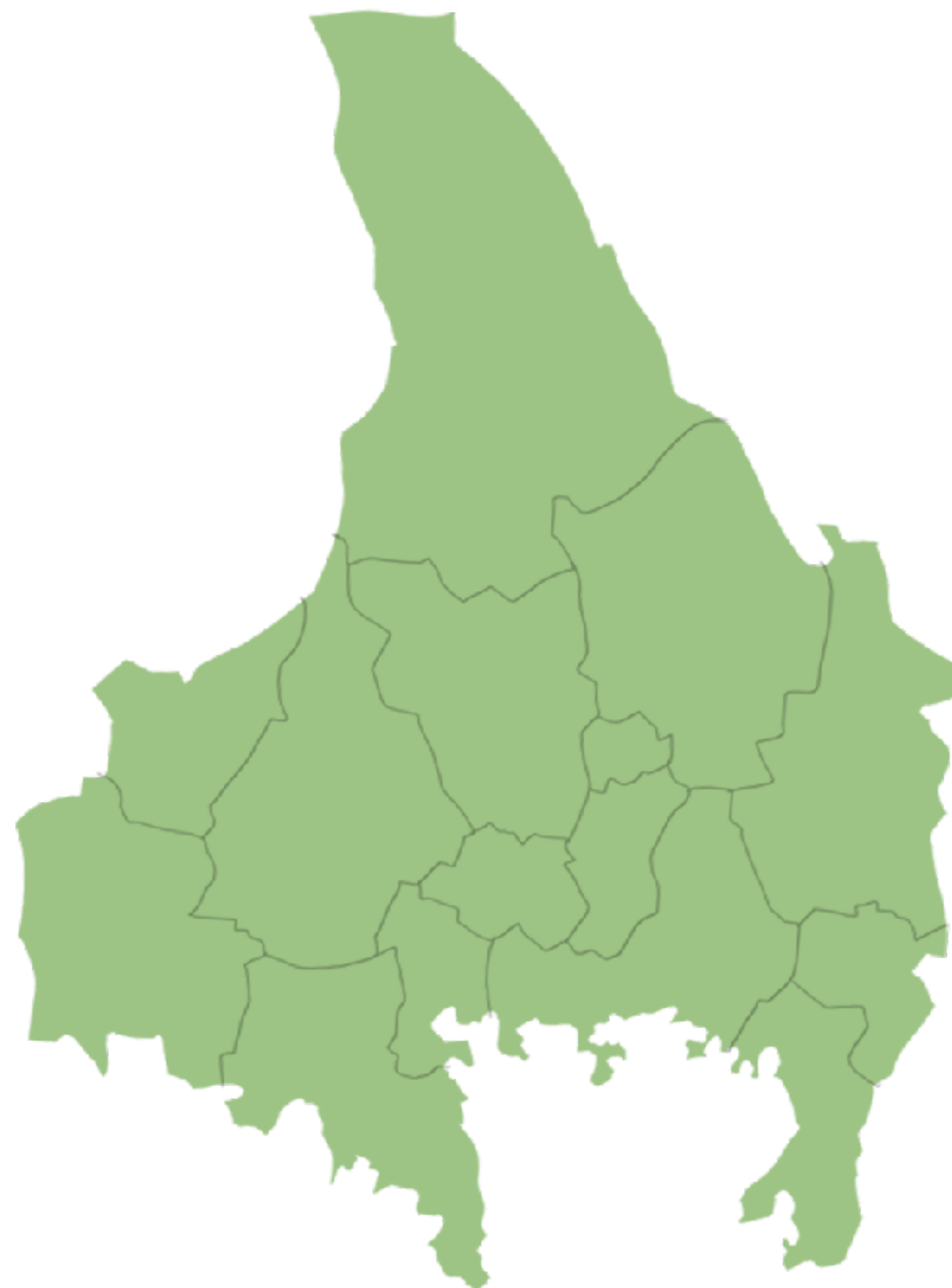
Utan större framgång har man i hemlighet försökt undersöka maskhålen, men det visar sig snart att endast barn kan resa in och återvända med livet i behåll. Man tror att det har något att göra med deras "särskilda sinne" och rika fantasi.

För att bibehålla lugnet men ändå agera snabbt vidtar regeringen drastiska åtgärder. **Man avslöjar nyheten på nationell nivå som en statlig TV-show där syftet är att låta värmländska barn (indelade i fyra distrikt) tävla i landets genom tiderna största äventyrsserie: Läsäventyret.**

Länets bibliotekarier får genomgå en specialutbildning för att hjälpa frivilliga lokala barn genomföra sina äventyrliga expeditioner. De vet själva inte om att de skickar barnen rakt in till berättelsernas dimension utan tror att alla maskhål endast är en del av TV-showen. **Det är nu upp till de ovetande barnen att tävla och lokalisera de förlorade böckerna i denna mystiska värld. Det dröjer dock inte länge dom genomskådar tävlingens fasad och ställs öga mot öga med sanningen bakom maskhålen - den kolossala *Bokmalen*.**

# Deltagararupplevelse

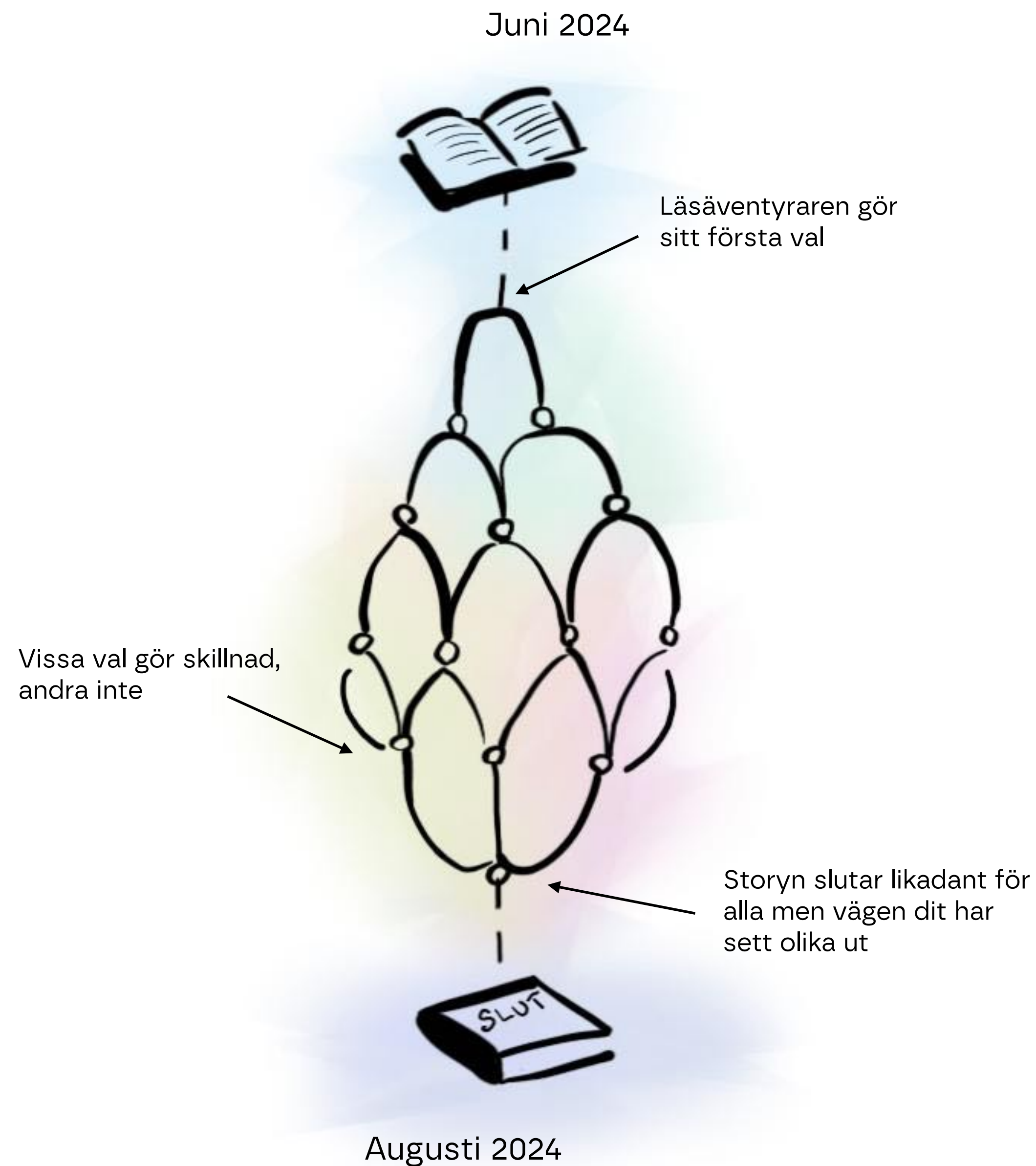
- Läsäventyret behöver läsare från “varje distrikt” som kan utforska sin del av Värmlands “maskhål” och söka upp de förlorade böckerna.
- För varje samlad eller läst bok så utökas distriktets karta, poängtavla och spelarens personliga bibliotek.
- Berättarlandskapet tar en annan form utifrån vem det är som äntrar maskhålet.
- Alltså behövs många olika typer av läsäventyrare med olika preferenser!





# Varje läsäventyr är unikt

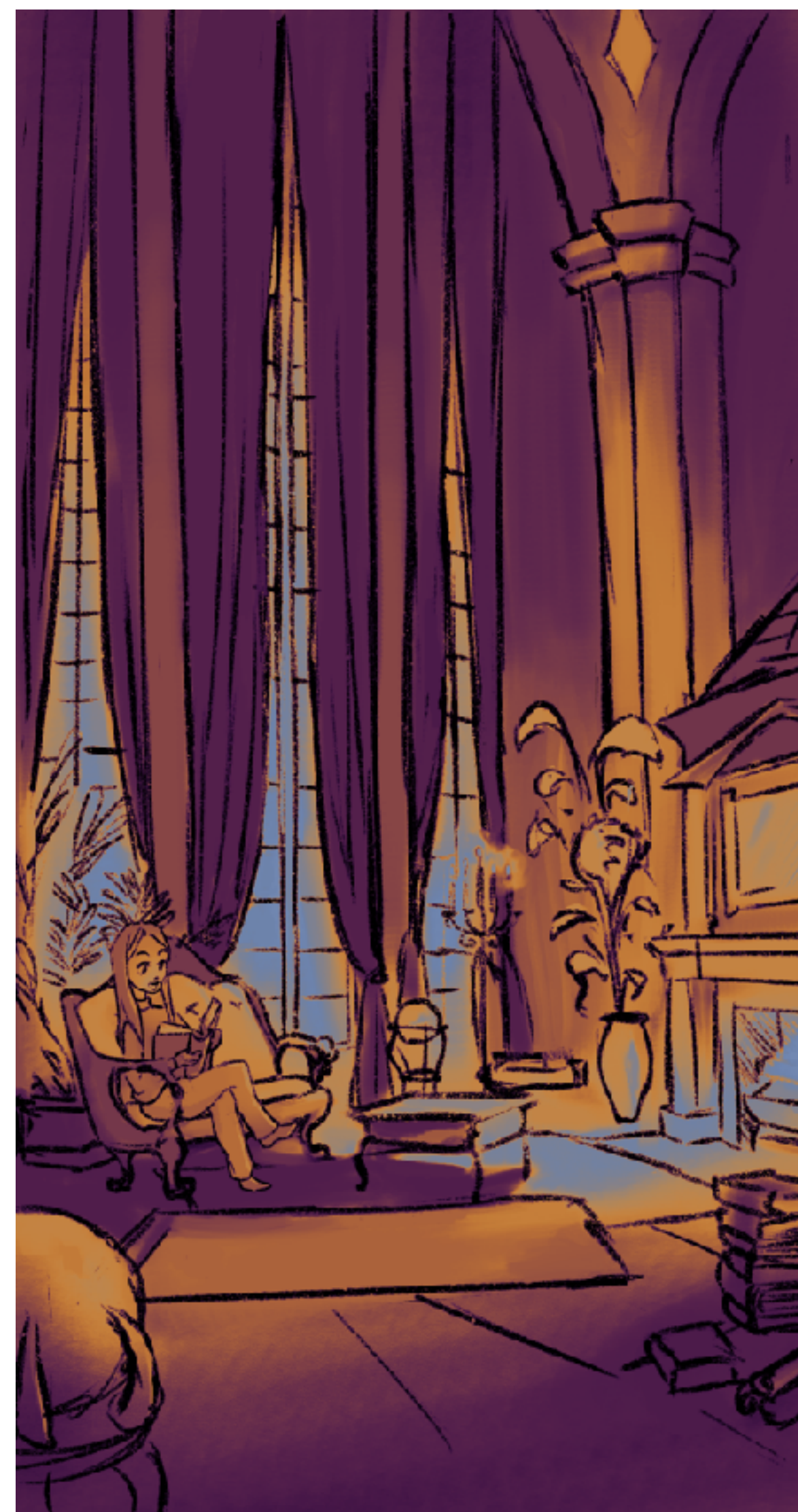
- Samma början, samma slut - men vägen dit tar olika form utifrån vad deltagaren gör för val
- Ett val kan innebära stort som smått! Som till exempel en förändring av ton, tema, karaktär, miljö, föremål, m.m...



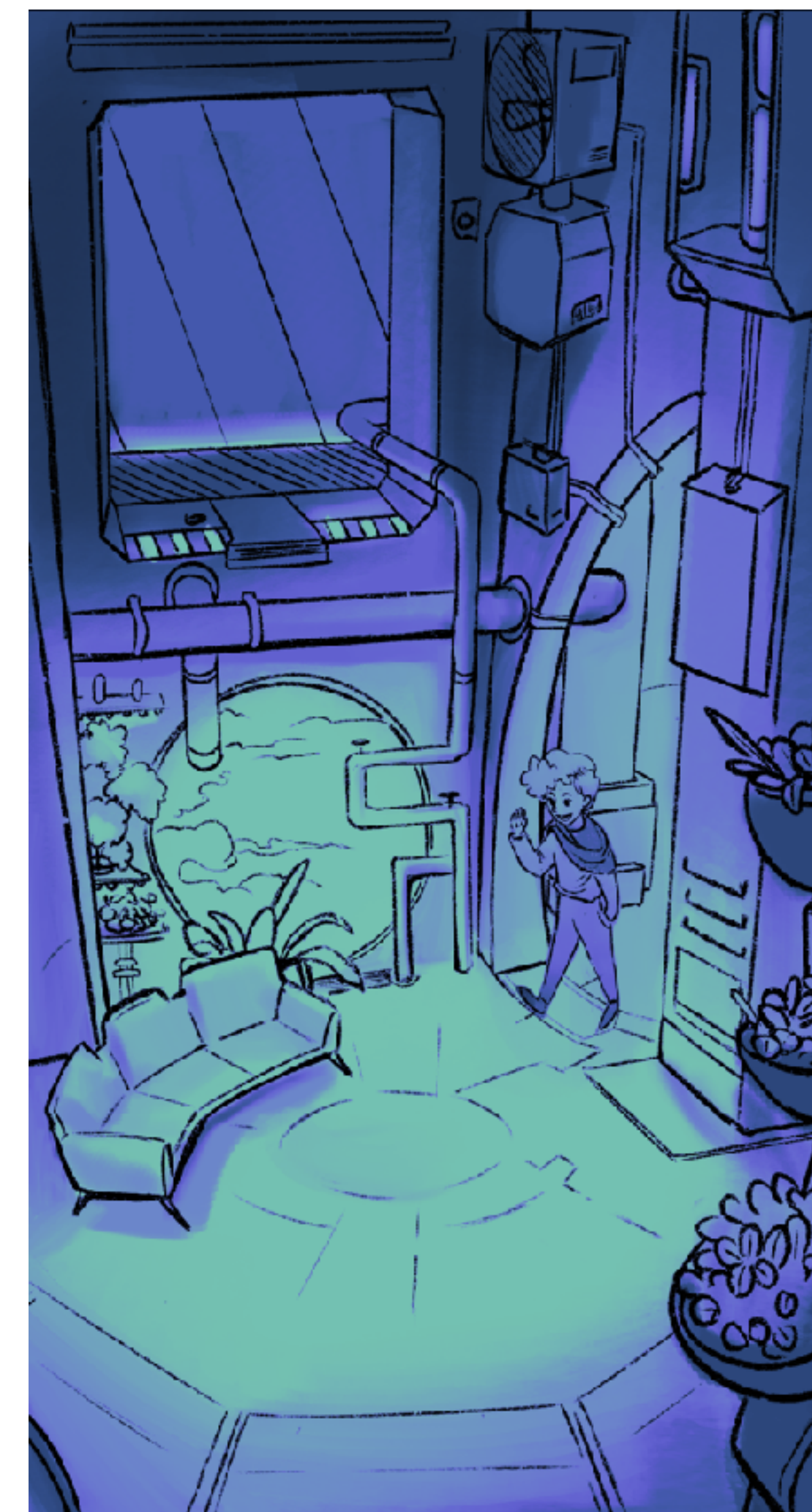
# Deltagararupplevelse

- Vid start inmatas särskilda preferenser av varje deltagare som påverkar plattformens visuella utformning.
- Ett exempel på hur storyn kan ta ändra uttryck beroende på deltagarens val

Exempel 1 🌙 + 🟣 + ✨



Exempel 2 🖌️ + ☀️ + 🟪

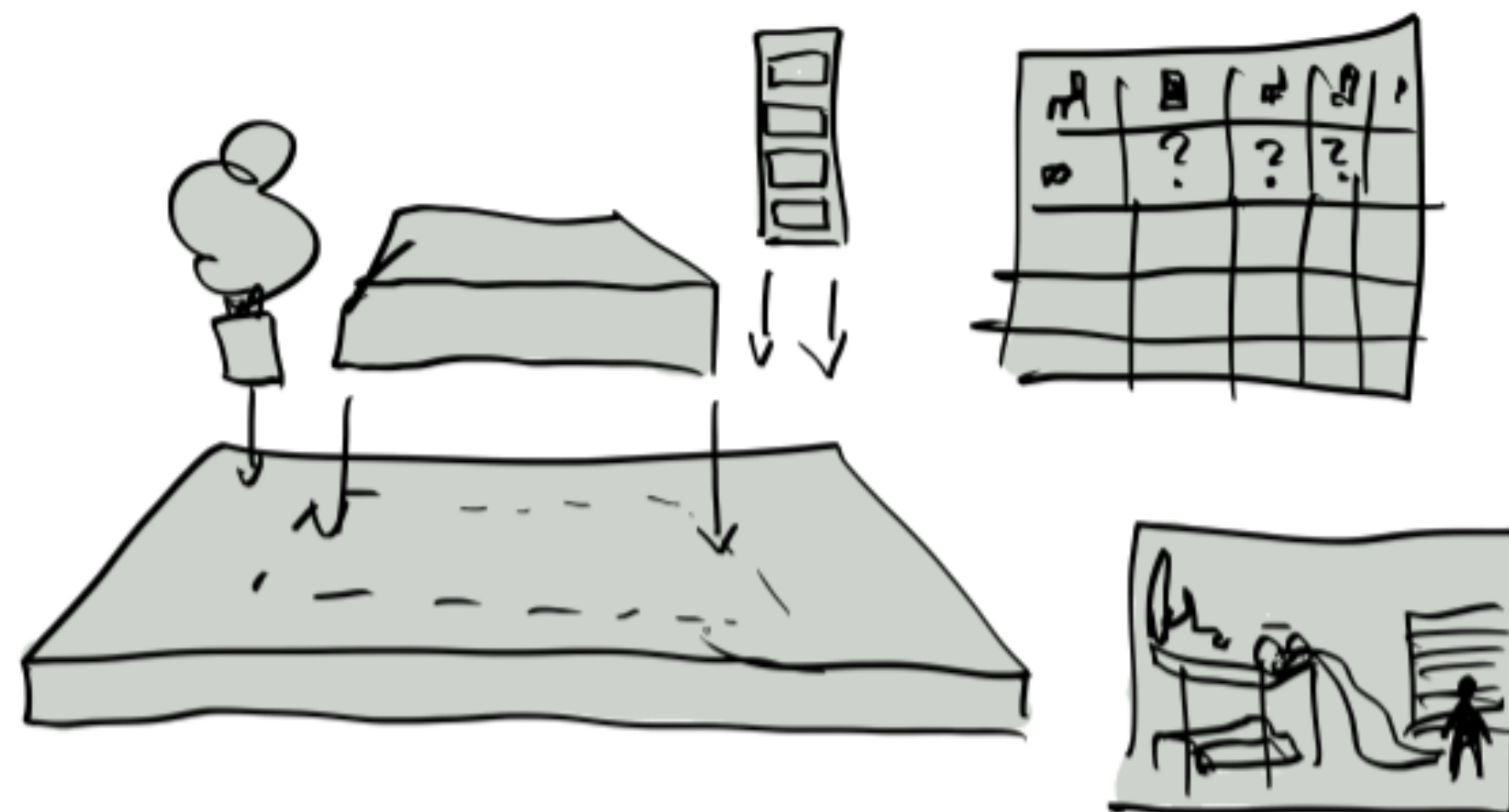


# Din personliga upplevelse

Designa din avatar



Designa ditt huvudkvarter

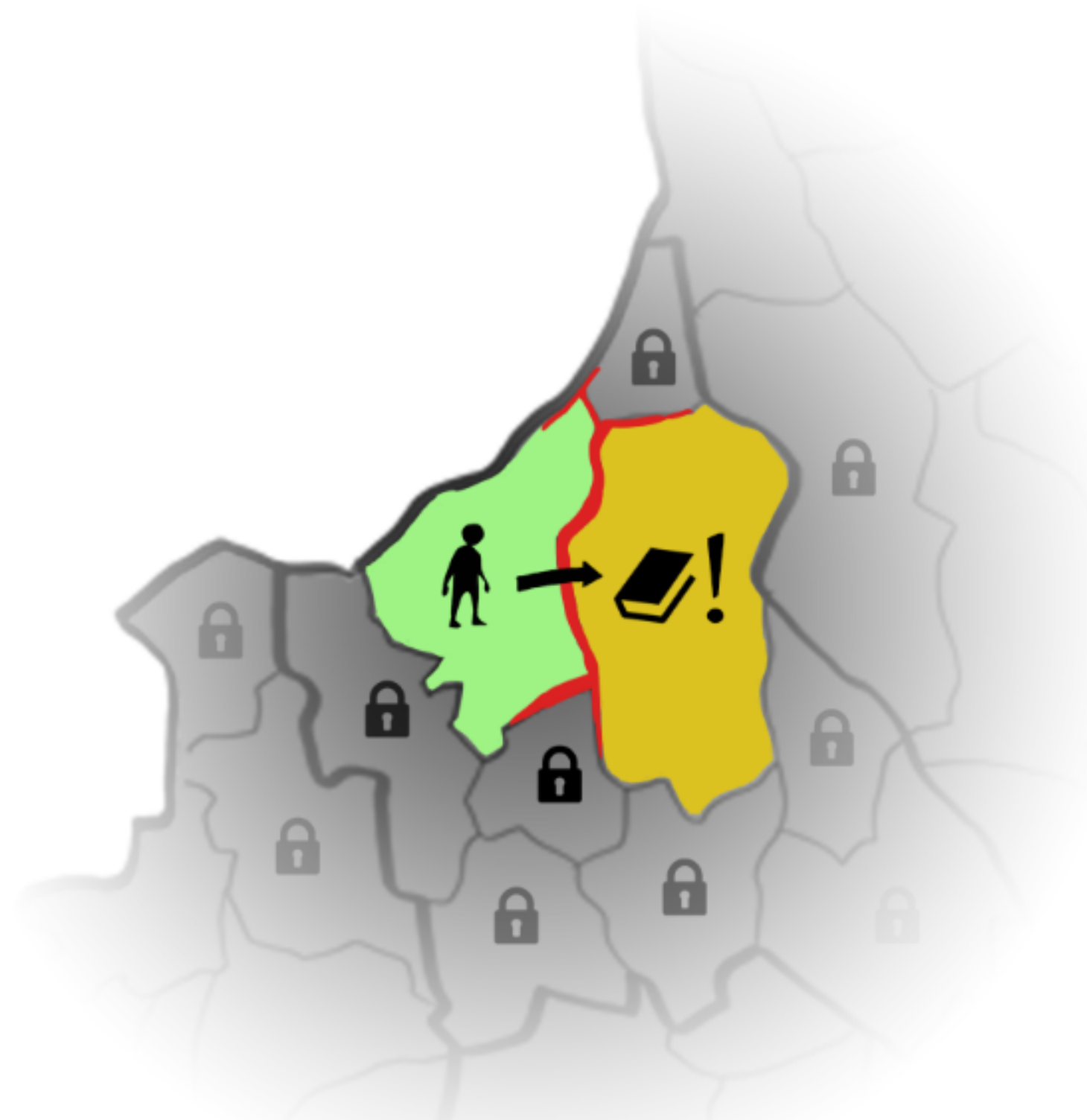


Fokus på den *individuella* upplevelsen

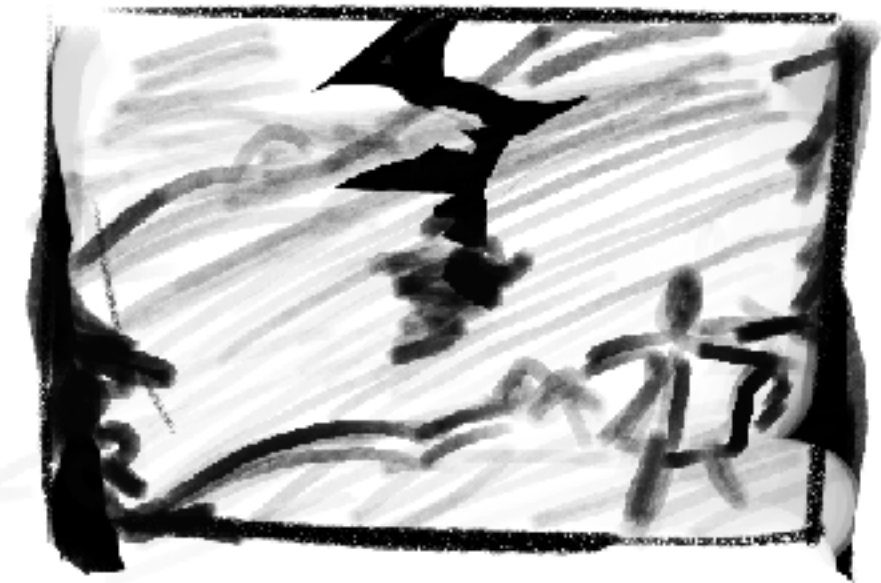
# Tävlingen om Värmland

Den fiktionsella TV-showen "Läsäventyret" delar upp deltagare efter geografi i en tävling mot varandra och sig själva. Norra, Södra, Västra och Östra Värmland tävlar om flest böcker lästa och sidoäventyr avklarade.

1. Ö:a Värmland [31%]  
(356 böcker lästa, 52 sidoäventyr avklarade)
2. V:a Värmland [28%]  
(329 böcker lästa, 49 sidoäventyr avklarade)
3. S:a Värmland [24%]  
(298 böcker lästa, 41 sidoäventyr avklarade)
4. N:a Värmland [17%]  
(261 böcker lästa, 36 sidoäventyr avklarade)



# Concept art och skissprocess



# Concept art och skissprocess



# Concept art och skissprocess

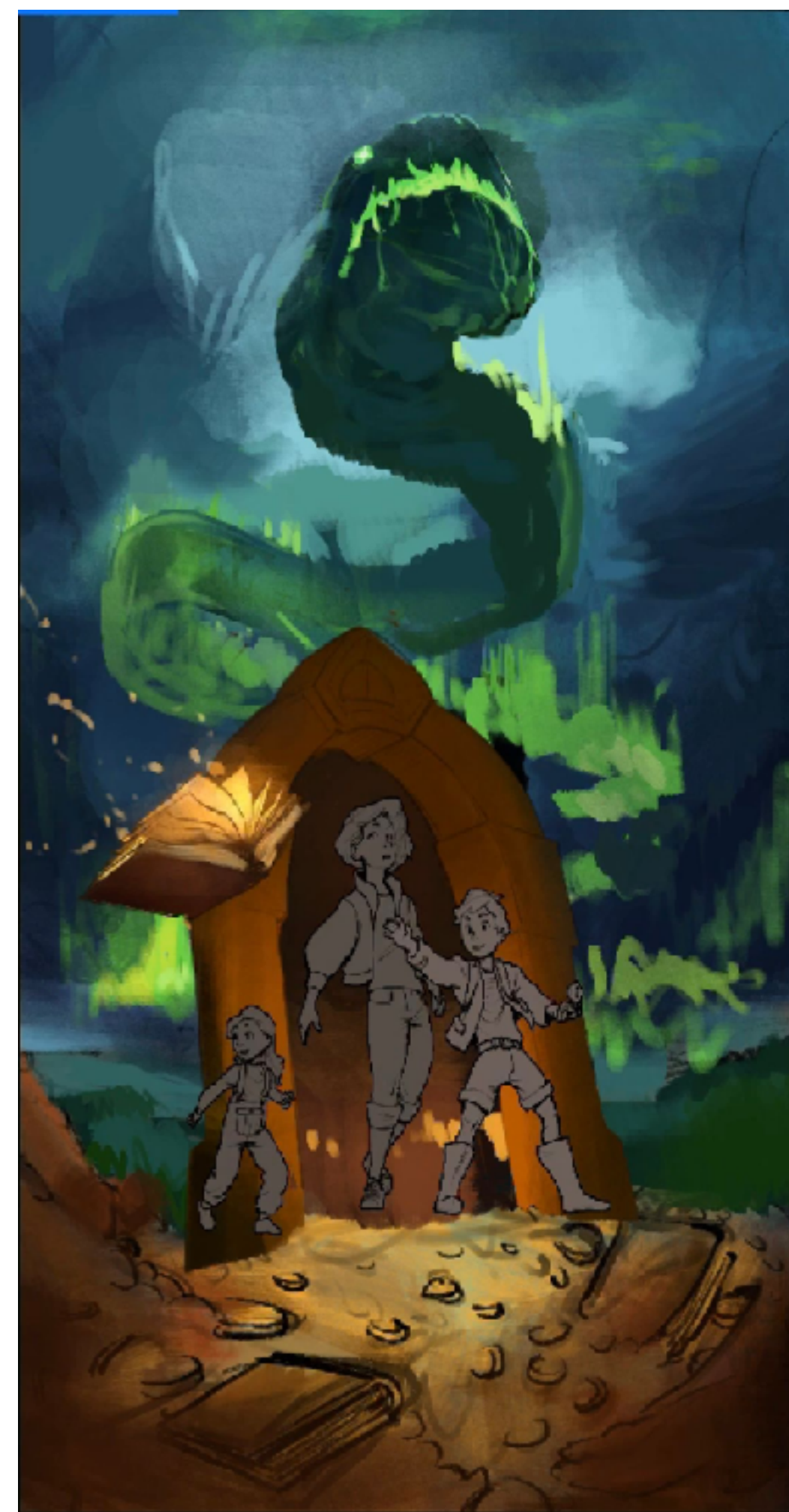
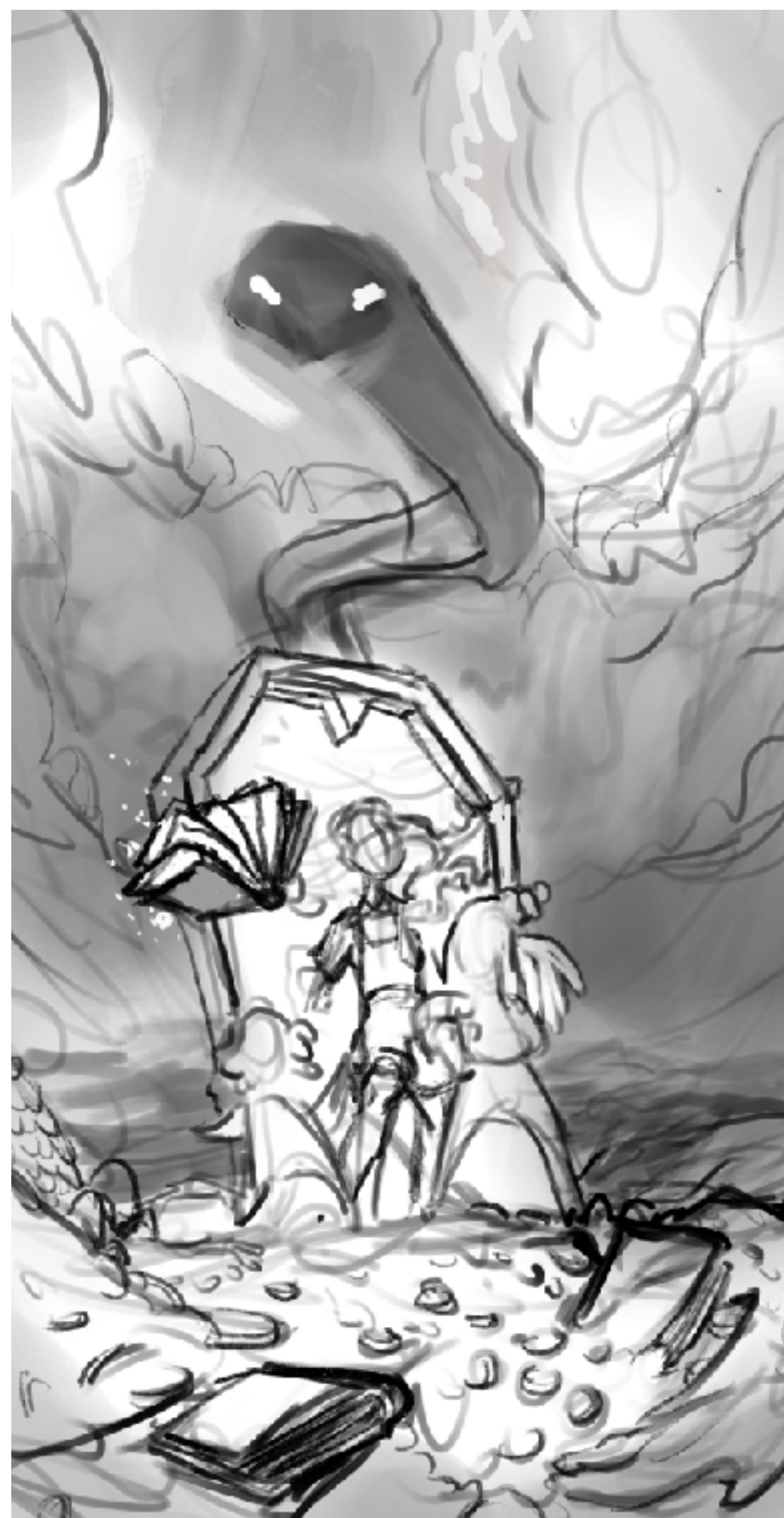


# Concept art och skissprocess





# Processen bakom bilden Bokmalen





# Konceptualisering

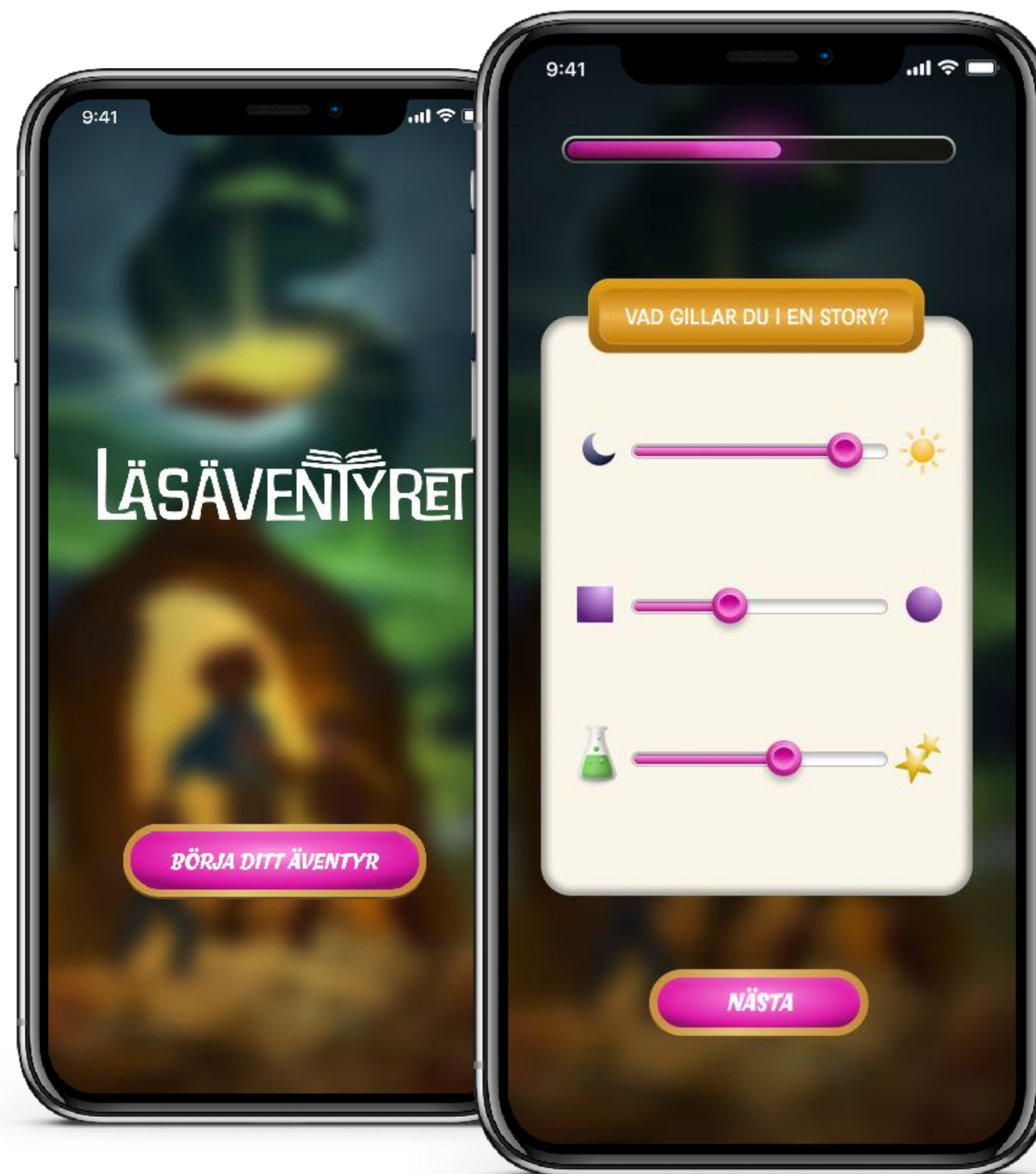


# Onboarding

Redan när du skapar en användare i Läsäventyret så börjar du göra det till ditt eget äventyr.

Du kopplar upp dig med hjälp av din telefon eller ett existerande konto på sociala medier, tex TikTok eller Instagram och sen får du berätta hur din nuvarande relation till läsning ser ut. Är du en hängiven bokslukare eller en mer tveksam läsare?

Du får också svara på lite mer abstrakta frågor kring vilken typ av berättelser du tycker om. Via sliders väljer du vilken av motpolerna du föredrar och det kommer sen påverka hur ditt Läsäventyr kommer upplevas.



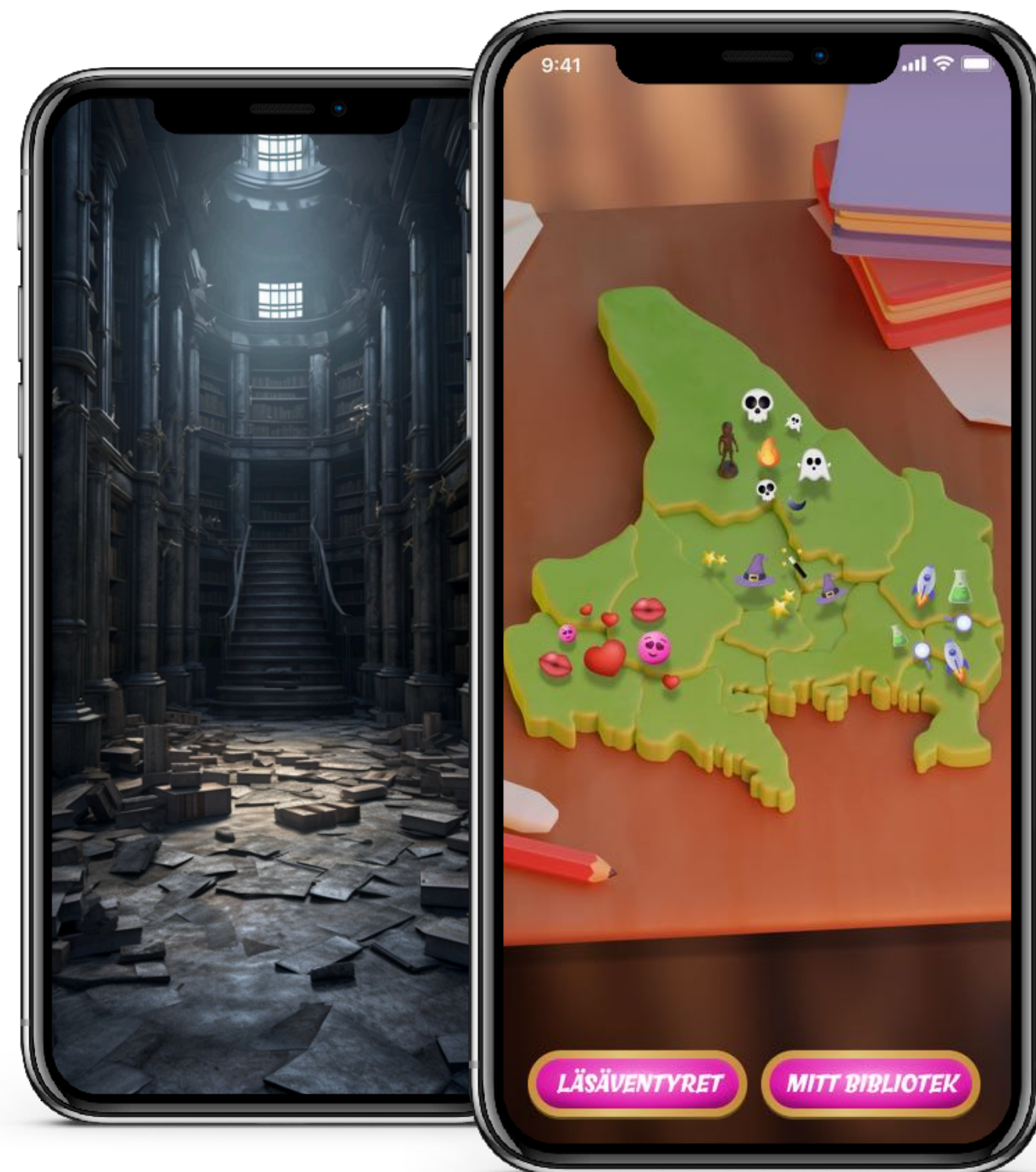
# Ditt läsäventyr

Ditt Läsäventyr börjar med ett tomt bibliotek. Stilla och unket med bara kilande spindlar som enda rörelse. Nu är det din och alla andra läsäventyrarens uppgift att fylla biblioteket!

Utgångspunkten för att starta Läsäventyret är sen kartan. Den är din hemskärm och där ser du alla deltagare i Läsäventyret som små avatarer.

Hur den presenteras för dig hänger ihop med de svar gav i onboarding. Färger och symboler kommer efterhand också att vilka genrer som har lästs mest på de olika områdena i kartan.

Kartan är ett ständigt levande och föränderligt element där deltagarnas engagemang påverkar hur den utformas och utvecklas.



# Ditt läsande

Läsäventyret grundar sig i en stor specialskrivna berättelse som sträcker sig över hela kampanjperioden. Det är en ny grundstory för varje år.

Även själva berättelsen formas utifrån de val du gör och senare också utifrån vilka övriga böcker du läser. Det gör att det i själva verket är ganska många berättelser som bildas under en Läsäventyrsperiod, även om start och mål är samma på alla.

Du får också välja hur du vill läsa. Hur texten ska se ut, vilken färg och storlek den ska ha kan du bestämma utifrån din preferens.

Allt för att berättelsen ska kännas ännu mer som din egen.



# Ditt läsäventyr

När du har läst klart en del behöver boken mer kraft för att kunna läsa nästa kapitel. Kraften fyller du på genom att genomföra små uppdrag.

Uppdragen kan handla om att läsa andra typer av böcker, att besöka ditt lokala bibliotek eller att ta reda på något specifikt fakta.

När uppdragen är genomförda kan du öppna upp nästa kapitel i berättelsen.



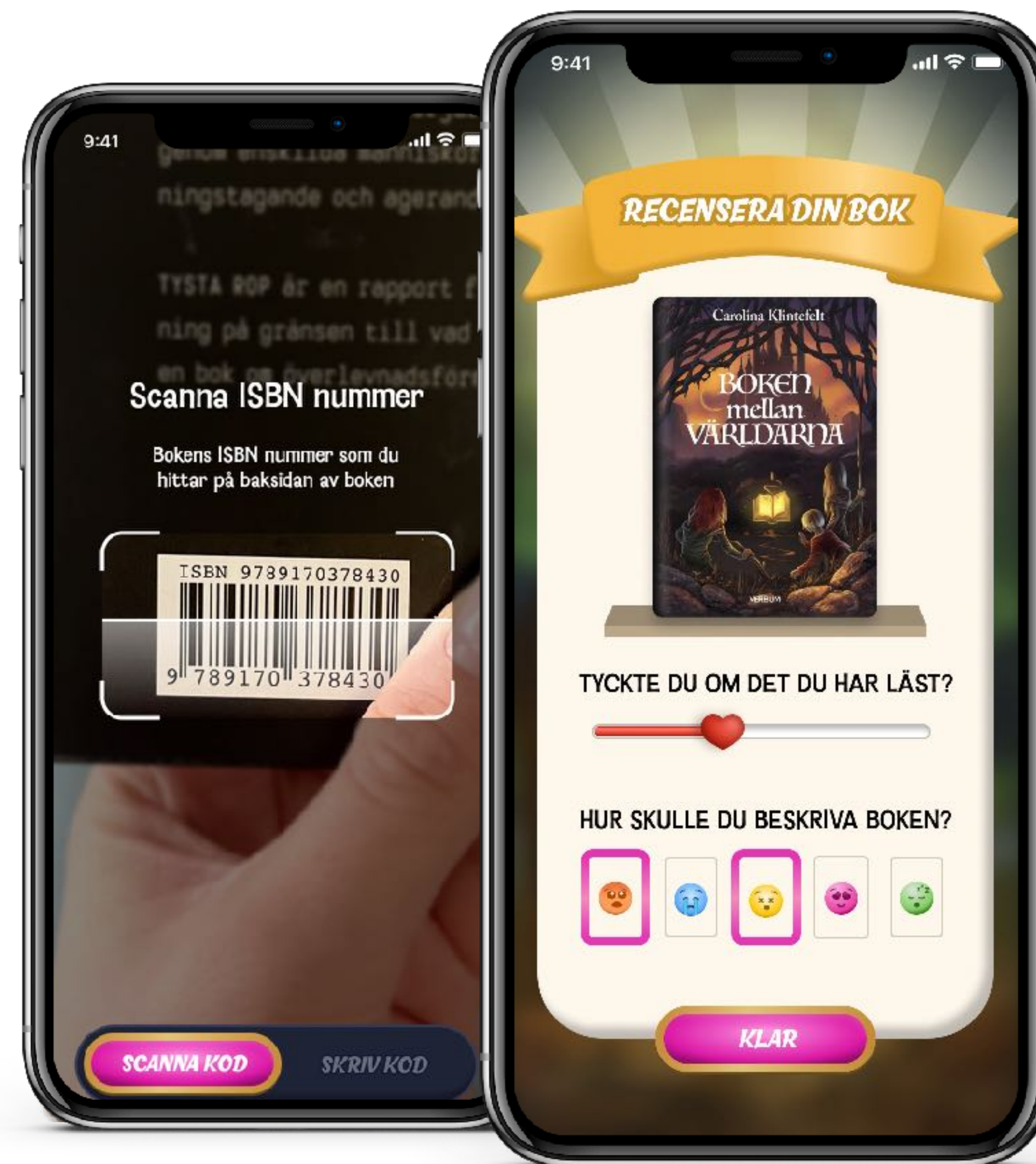


## Efter läst bok

Läsäventyret är skapat för att uppmuntra till mer läsning så självklart premieras läsning av fler böcker i upplevelsen på olika sätt.

När du läst en annan bok kan du scanna eller skriva in dess ISBN-nummer lägga till den i Läsäventyret.

Då kan du också recensera boken. Både genom att berätta vad du tyckte om den men också genom att kategorisera den under en eller flera känslor du upplevde när du läste den.

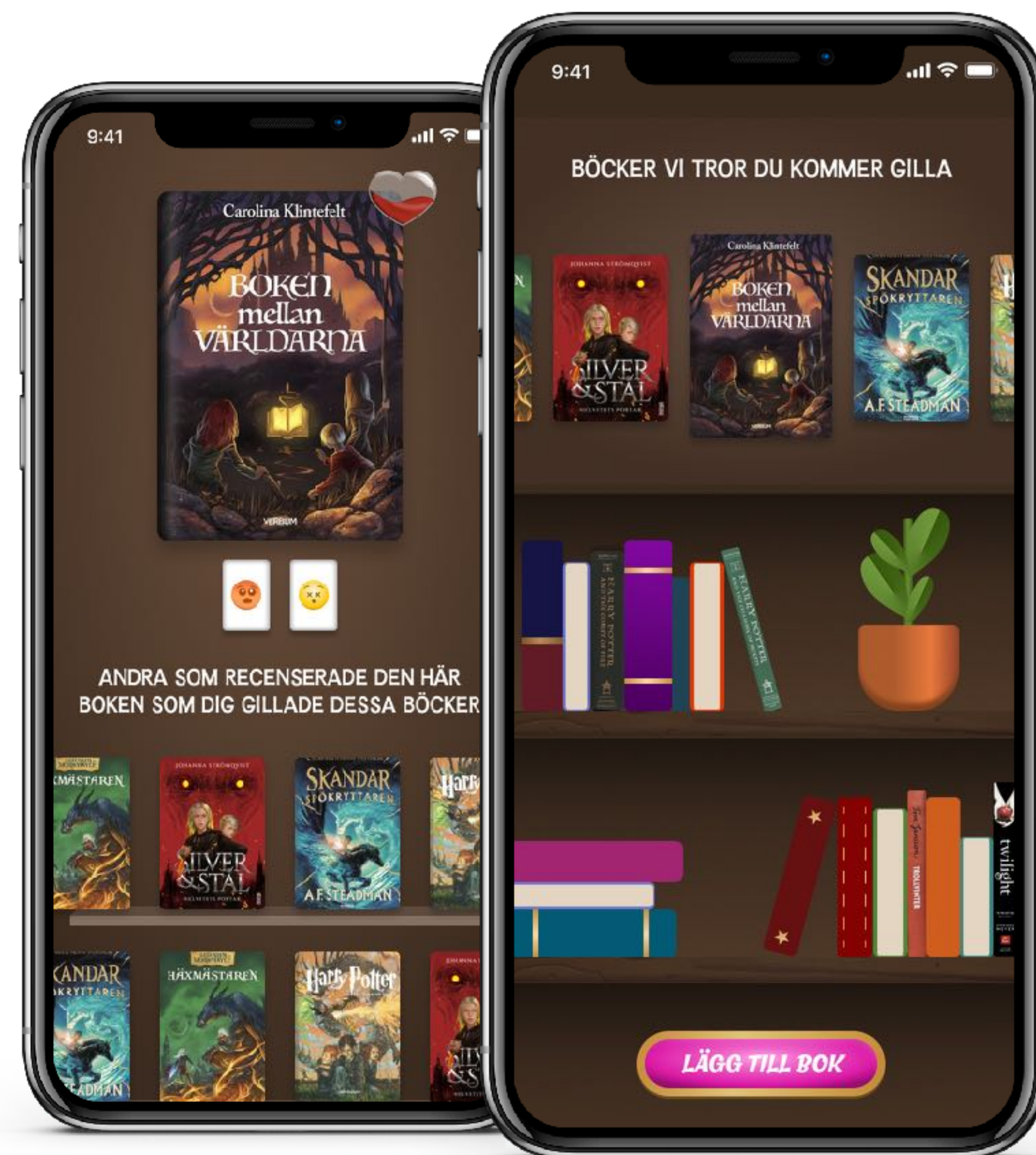


# Ditt bibliotek

De böcker du har läst hamnar både i det stora Äventyrsbiblioteket som samlar alla böcker som lästs av alla deltagare i Läsäventyret men också i din egen personliga bokhylla.

I den ser du alla böcker du har läst och du kan också få matchande boktips från andra läsäventyrare utifrån hur du har recenserat och kategoriserat dina böcker.

Läsäventyret blir därför som en egen databas med ett unikt kategoriseringssystem baserat på barnens egna upplevelser av böckerna.



# Äventyrsbiblioteket

Allt eftersom Läsäventyret fortskrider så fylls det magiska Äventyrsbiblioteket på med alla de böcker som alla deltagare in Läsäventyret har läst.

När årets läsäventyr är över har det öde biblioteket åter fyllts av liv, magi och äventyr upplevda av barn!



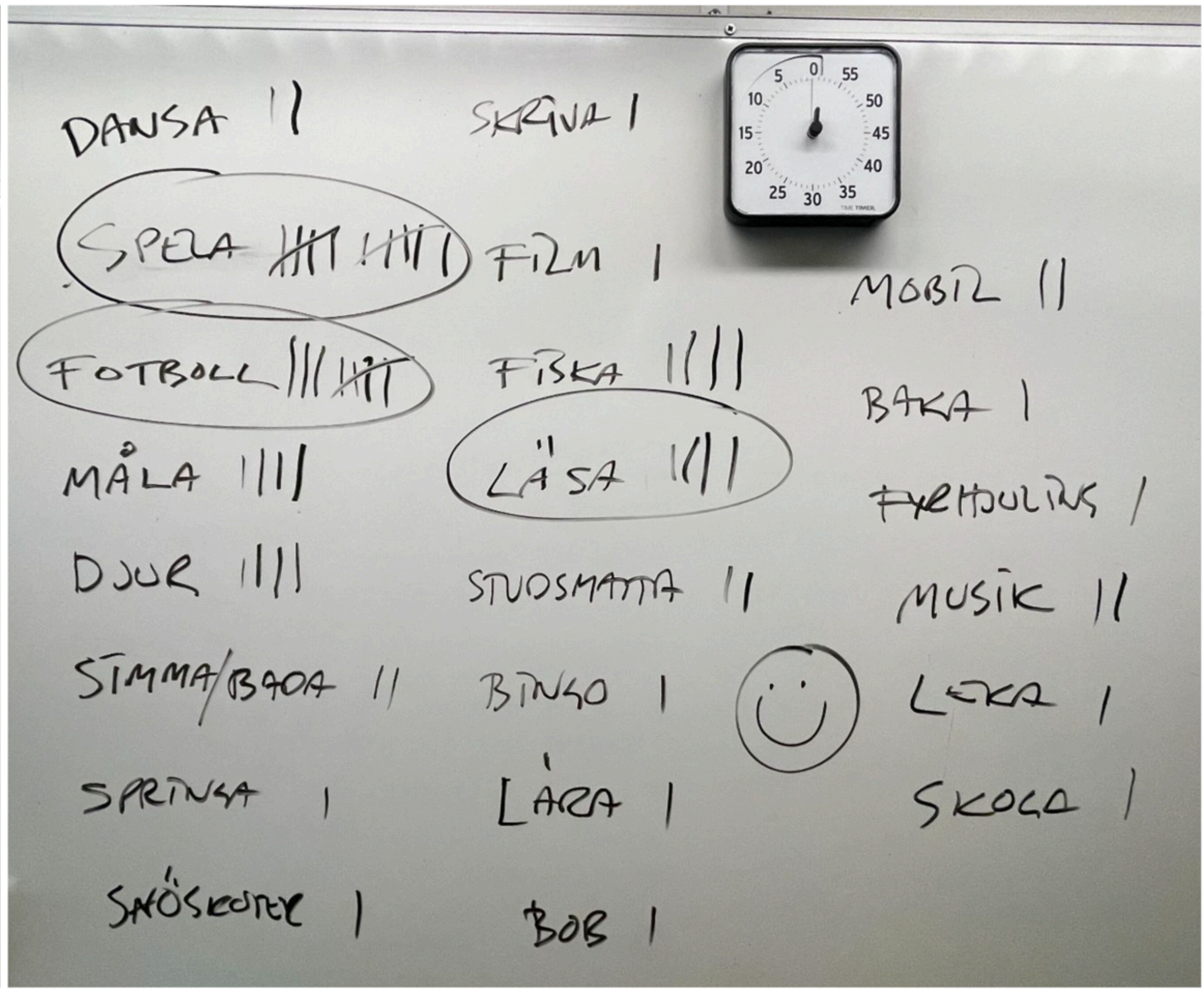
# Dokumentation

# Holmesskolan ws

230620

DET HÄR GILLAR  
JAG ATT GÖRA...





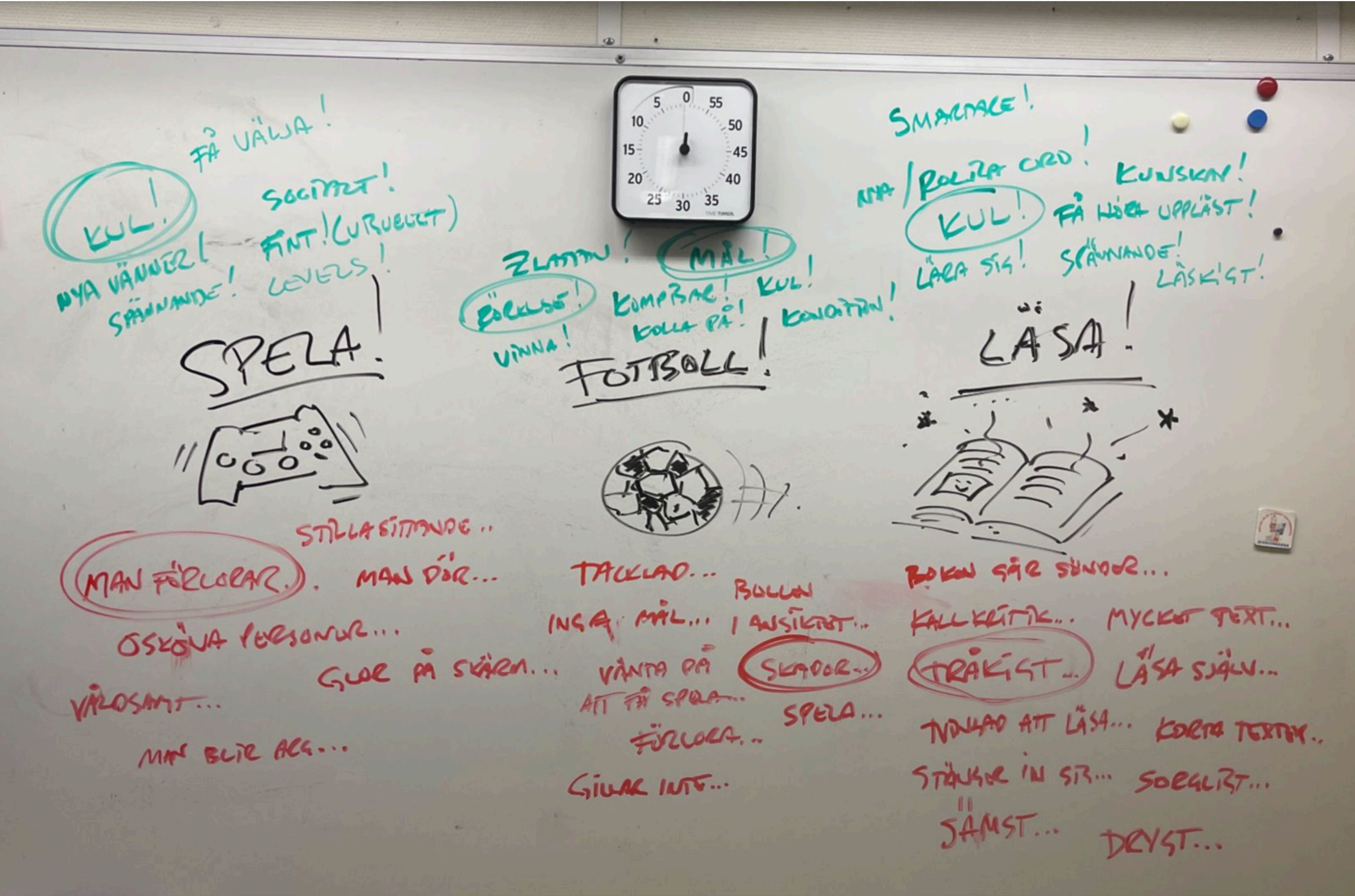
EN BRA GREJ  
MED MITT  
INTRESSE!



EN DÅLIG GREJ  
MED MITT  
INTRESSE...

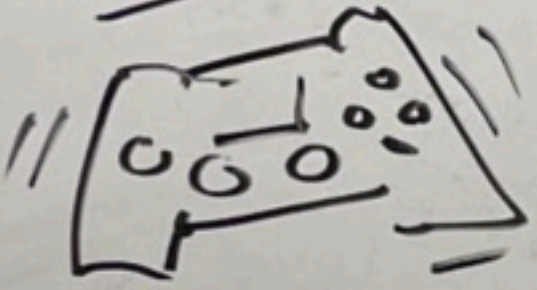




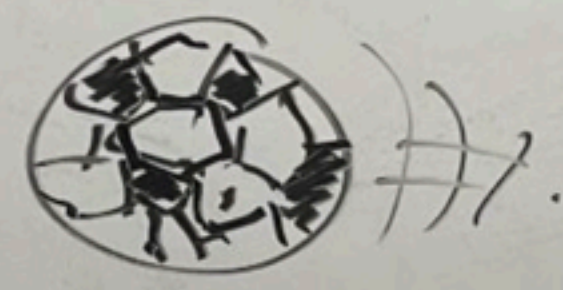


FA VÄLJA!  
 KUL!  
 NYA VÄNNER!  
 SPÄNNANDE!  
 SOCIÄLT!  
 FINT! (URBUCKET)  
 LEVELS!

SPELA!



ZLATAN!  
 FÖLJ!  
 VINNA!  
 MÅL!  
 KOMPJARE!  
 KALLA PÅ!  
 KVALITÄT!  
 KUL!  
FOTBOLL!



SMACFACE!  
 NYA / POLITA ORD!  
 KUNSKAP!  
 KUL!  
 LÄRA SIG!  
 SPÄNNANDE!  
 FÅ HÖRA UPPLÄST!  
 LÄSKIGT!

LÄSA!

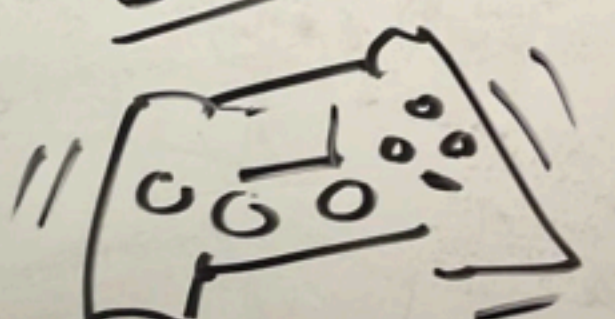



STILLA SITTANDE...  
 MAN FÖRLORAR...  
 MAN DÖR...


ÖSKONA PERSONER...  
 VÄROSAMT...  
 GÖR PÅ SKÄRM...  
 MAN BLIR AC...  
 VÄNTA PÅ  
 ATT FÅ SPELA...  
 FÖLJER...  
 GIVAR INT...  
 SPELA...

TACKLAD...  
 INGA MÅL...  
 BOLLIN I ANSİKTT...  
 SKADOR...  
 SPELA...

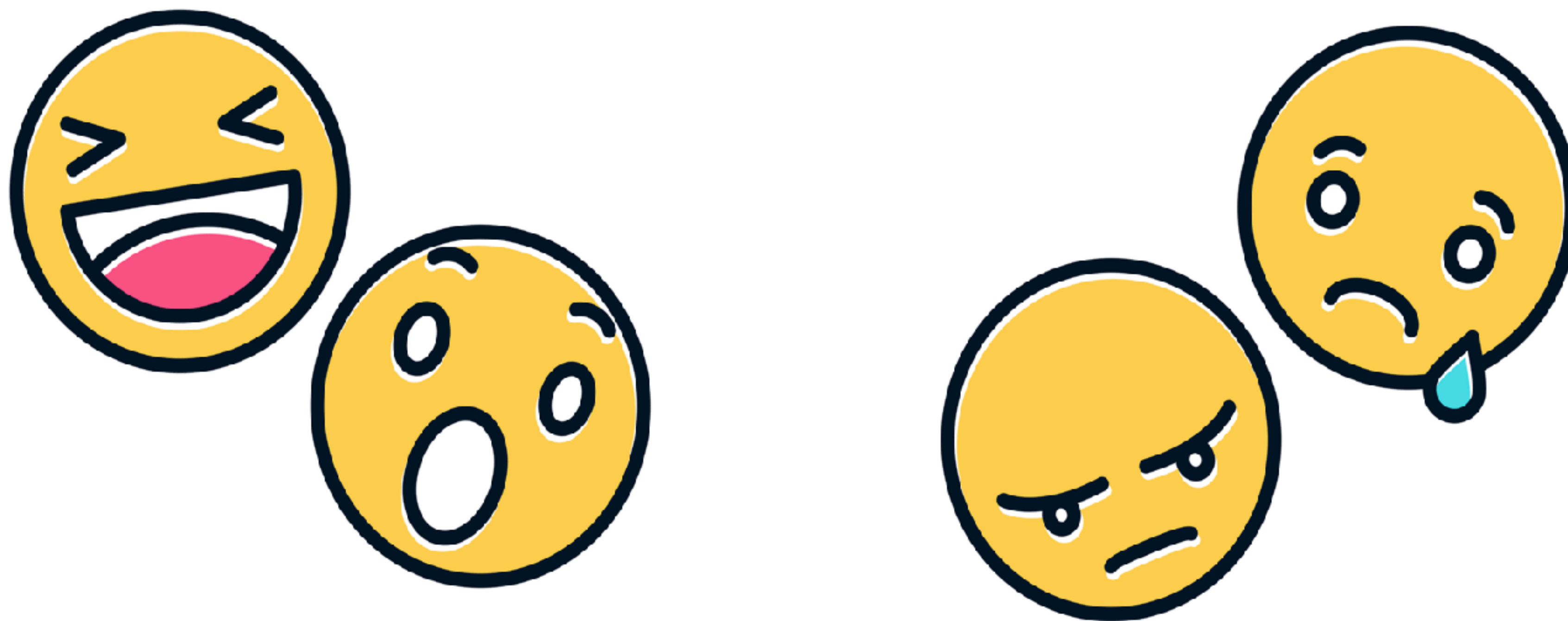
BOKEN SÄR SÄMRE...  
 KALL KRITIK...  
 MYCKET TEXT...  
 TRÅKIST...  
 LÄSA SJÄLV...  
 TRIVLAD ATT LÄSA...  
 KORTA TEXTER...  
 STÄNKER IN SIG...  
 SOGLIST...  
 SÄMST...  
 DEYST...

FÅ VÄLJA!  
 KUL!  
 NYA VÄNNER!  
 SPÄNNANDE!  
 SOCIET!  
 FINT! (URBUCKET)  
 LEVERS!  
 SPELA!  
  
 STILLA SITTANDE...  
 (MAN FÖRLORAR)...  
 MAN DÖR...  
 ÖSKONA PERSONER...  
 GÅR PÅ SKÄRMEN.  
 VÄLOSAMT...  
 MAN BLIR ALG...

25 30 35 TIME TIMER  
 ZLATAN!  
 FÖKUSE!  
 VINNA!  
 KOMPRAE!  
 KOLA PÅ!  
 KUL!  
 KANONEN!  
 MÅL!  
 FOTBOLL!  
  
 TACKLAD...  
 INGA MÅL...  
 BOLLAN I ANSIKTET...  
 SKÄRMEN...  
 VÄNTA PÅ ATT FÅ SPELA...  
 (SKADOR...)  
 SPELA...  
 FÖRLORAR...  
 GIVAR INTÄ...

SMACFACE!  
 (MAN) POLITA ORD!  
 KUNSKAN!  
 KUL!  
 LÄRA SIG!  
 SPÄNNANDE!  
 FÅ HÖRA UPPLÄST!  
 LÄSKIGT!  
 LÄSA!  
  
 BOKEN GÅR SJÄND...  
 FALLKRITIK...  
 MYCKET TEXT...  
 (TRÄKIST...)  
 LÄSA SJÄLV...  
 TRIVLAD ATT LÄSA...  
 KORRA TEXTER...  
 STÄNGER IN SIG...  
 SOGLIST...  
 SÄMST...  
 DEYST...


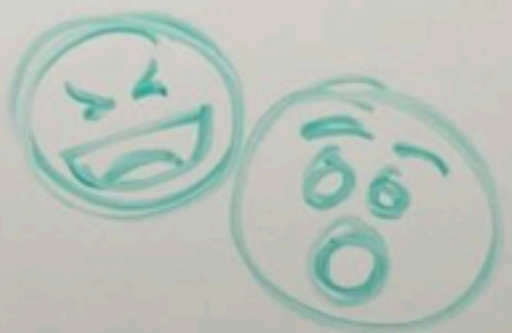
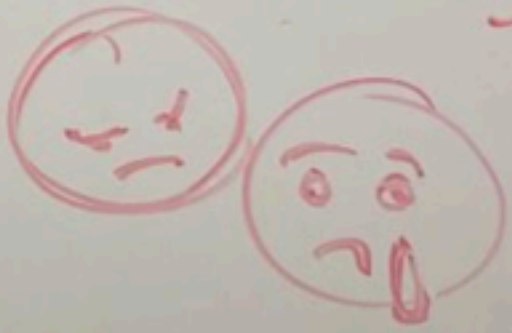
*Den här storyn fick mig att känna...*



Marvel filmer  
 Peló  
 Ronaldo  
 Fifa  
 Harry Potter  
 Stranger things  
 Mamma's Saga  
 Sweet Tooth  
 Fortnite  
 Halloween  
 Pax  
 Monster  
 Stretthguy  
 Hästdetektiverna  
 Twilight  
 Sigge  
 Roblox  
 Sagan om Ringen  
 Yes day  
 Fem-serien  
 Game of Thrones  
 Dälig drömmar...

Pokémon Go...  
 Roblox...  
 Harry Potter...  
 Streaming-fil...  
 Mobbings...  
 Fortnite...  
 Mörda-böcker...  
 Sweet tooth h...  
 Mytane...  
 Murder guy...  
 Ukraina kriget...  
 Titaniz...  
 Tocaboca...  
 Flickan med svavelstiftarna  
 Babblarna...

Läs

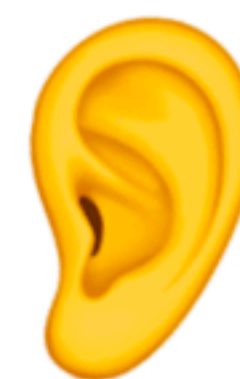




Several sticky notes are attached to the left side of the whiteboard. One yellow note at the top left contains illegible text. Below it are pink and orange notes. A pink note with a drawing is visible near the bottom left.

A poster titled "GNISSEL" is pinned on the right side, listing categories: T - Är det du..., Ä - Är det ärlig..., N - Är det någ..., K - Känner efter...



SÅ HÄR TAR JAG  
HELST IN STORIES...



Papper 25%

Ögon 100%

Text 50%

Aktivt 75%

Kort 20%

Skärm 75%

Öron 0%

Bild 50%

Passivt 25%

Lång 80%

## Fler anteckningar om deltagarnas motivering till sina ställningstaganden:

**PAPPER** - Bättre för att lära sig och ta till sig. Skriva för hand är bra.

**SKÄRM** - Bättre för att då kan man få med mer. Slipper att skriva själv. Kan få ut mer.

**ÖGON** - Bättre därför att man får mer fantasi. Och om man inte hör så bra så gör det inget.

**TEXT** - Bättre för att om man inte förstår bilden behöver man en förklaring. Man fattar ofta själv när man läser så då behövs ingen bild.

**BILD** - Bättre därför att om man inte förstår texten eller inte kan läsa så förstår man av bilden. Man kan se och tolka själv. Göra sin egen historia.

**AKTIVT** - Bättre därför att ha eget inflytande gör det mer roligt. Lär sig mer. Mer fantasi.

**PASSIVT** - Bättre för ibland orkar man inte hitta på själv. Det är skönt.

**LÅNG** - Bättre därför att man kan få med mer innehåll, lära sig mer, och det hinner hända mer. Då blir det roligare.

DET HÄR FINNS  
PÅ MITT  
DRÖMBIBLIOTEK!







Pysse!  
Myshäms!

Teleprintera säs!  
böcker x3!

Söra egna  
böcker!

Träffa  
färdare!

TV-spel!

Papegoja!

1 skogen!

Böcker på  
träd!

# BIBLIOTEK

Läslust!  
Lugn & ro!

Robotar!

TV!

spel!

mobiler!

Att lyssna på!

Godis/sida!

Hemligt rum!

Kuddrum/moln!

Interaktivt golv!

Spegelrum!

Söledatorer!

Stressfri personal!

Inga stjärnke gubbar!

Smäll/artyg personal!

# Herrhagsskolan ws

230831

Bak och fram...

*Ge oss de  
sämsta sätten att  
få barn att läsa mer!*



Säger: ~~du~~ du  
måste läsa ~~annars~~  
ingen mobil eller  
för telefon  
förbud.

Att tvinga barn att  
läsa.  
Att man inte får den  
samma mobil när önskan  
sig om mobil inte läses

Ge dem  
Godis För  
Varje  
Kapitel

Tvinga  
dem.  
dricka piss.  
!!  
:)

Att tvinga <sup>IRIS</sup>  
BARNEN  
~~läsa~~ de  
inte vill  
läsa.

Man ska inte  
tvinga.  
*exilia*

Tvinga barnen  
att läsa.  
dricka piss.

~~Att ta deras mobil~~  
att ta deras mobil

Att tvinga  
barn att läst.  
Tar telefonen  
från barnen  
Bli'r sur på barn  
för de inte läser.

De har bara ~~en~~  
deras mobil.  
ge de en örfil  
~~ge de inget~~  
ge de öl!!

En öl  
Tvinga  
dricka PLS

Mata dem med  
Godis efter dem  
Har läst!  
Mata dem med  
v-bucks efter dem  
har läst!

Att man inte  
får en sak  
man har  
önskat sig.

Ha en mobil  
brevd sig.

Ha en mobil  
brevd sig.

att dem  
ska dricka  
piss.  
:)

# Att bygga en egen berättelse

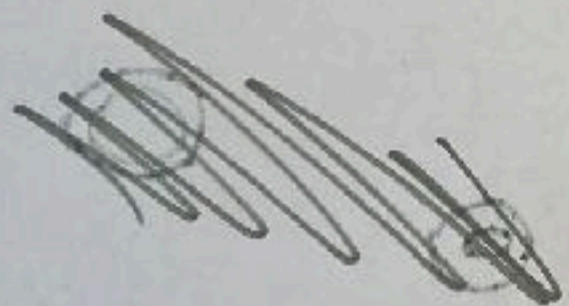
- Vilken KÄNSLA ska er berättelse ha?
- VAR ska er berättelse utspela sig?
- Vem är FIENDE i er berättelse?
- Vem är HJÄLTE i er berättelse?

Mystig/romantisk

Häxan sur tant

fantasi värld

Häxan's snälla syster



Vad heter boken:

Overkligheternas hemlighet

Färg: Röd

~~Skräckhus~~ Grejer i boken: Skräckhus

Roligt

En fantasi värld

Väsen

Fantasivarelse

Mystiska & verkliga världen  
Människa  
Fantasivarelse

2.



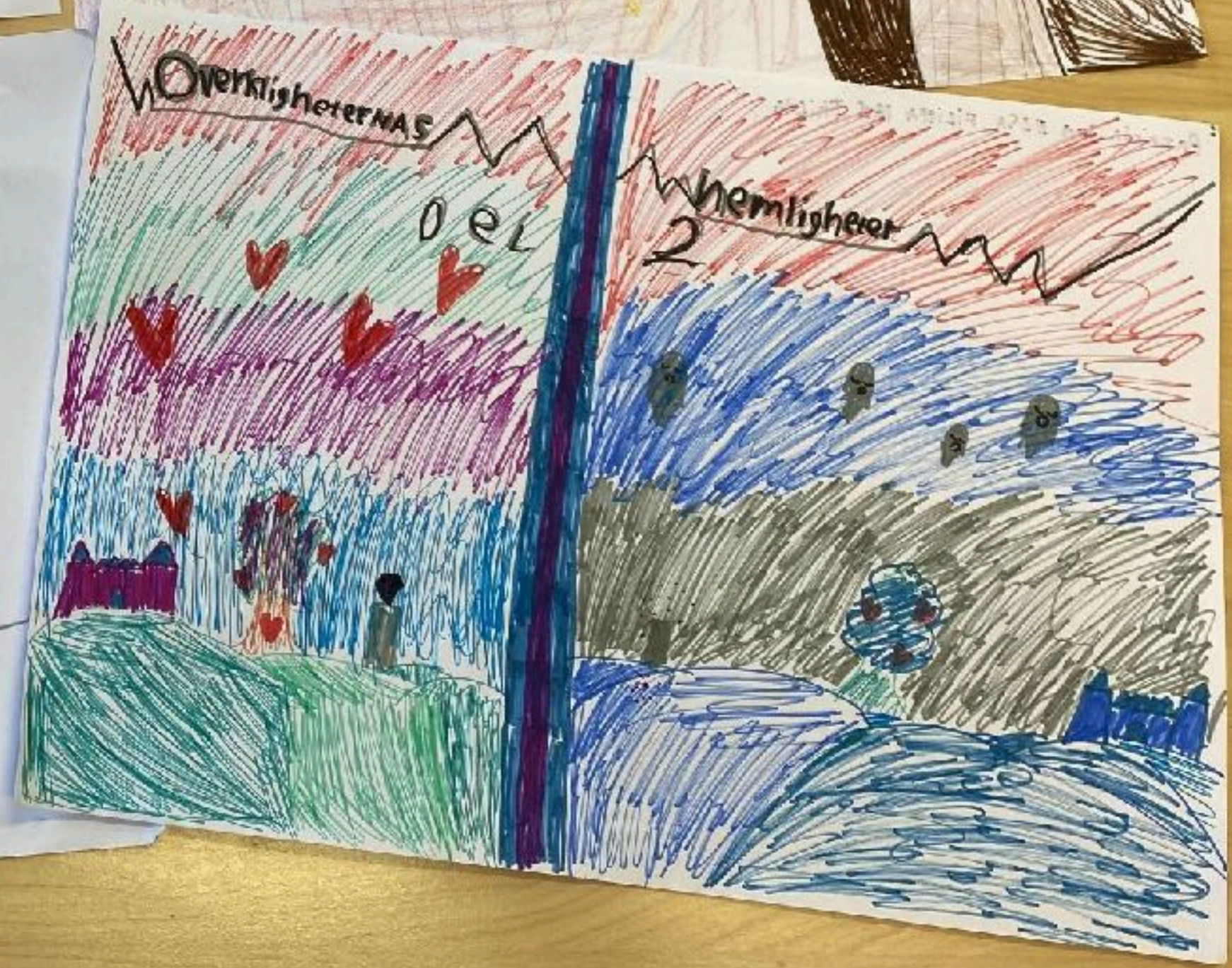
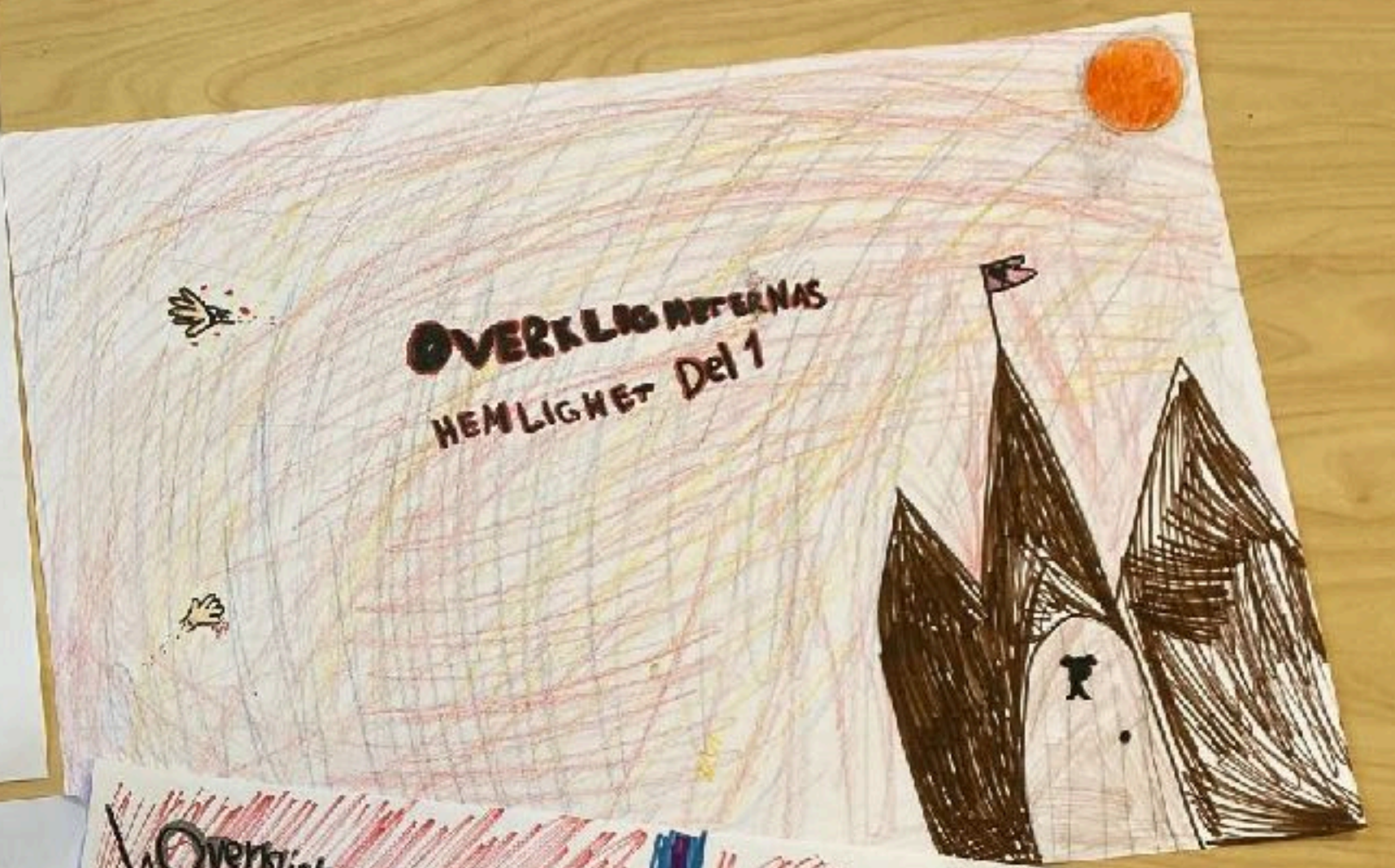


## *Gör ett bokomslag till er berättelse*

Vad ska boken heta?

Vad ska synas på framsidan?

Vilka färger ska den ha?





# Hur ska världen se ut?

90%



- + Mer fantasi, godisvärld, vattenland, tivoli, spel, mer liv och mer som händer, roligare hus
- Trångt, för mycket

50%



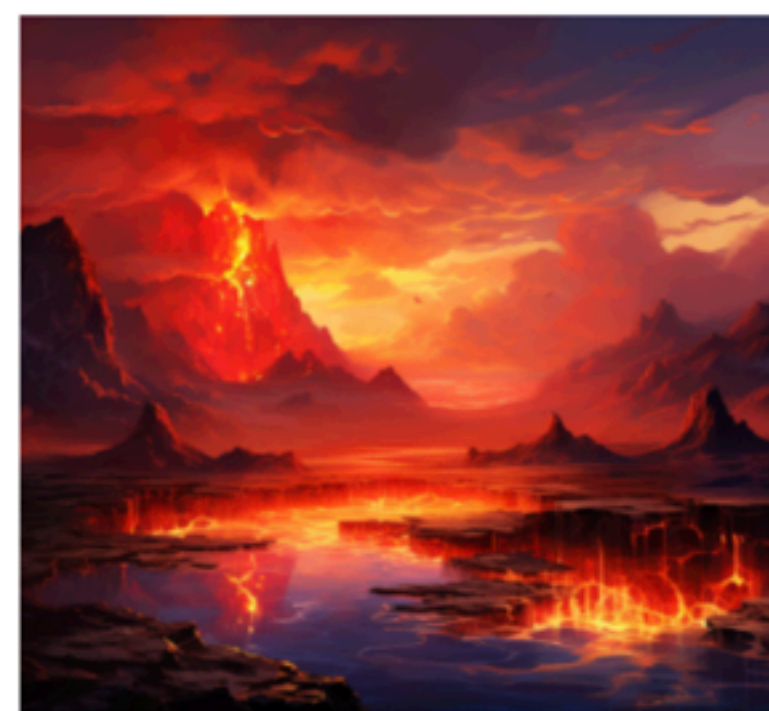
- + Mer positiv, blått, berg, godhet
- Snö och is, kyla, kallt, obehag

10%



- Tråkig, ful, saknas liv

50%



- + Färger, lava, berg, grotta, coolare, kan vara elak och otrevlig
- Helvetet, ser ut som döden

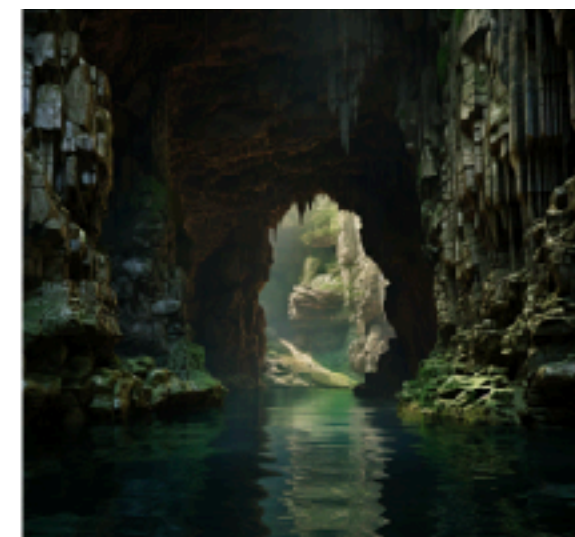
# Hur ska världen se ut?

3%



- + Natthimmel
- Färger, "Glitchig",  
Trång, Ofärdig, messy

80%



- + Hoppfullt ljus, verklig,  
färger, växter, mörk  
men bra med lite ljus

97%



- + Slott, Hav, Grönt,  
Mjukt, Mer kan hända,  
Fantasifull och naturlig,  
Frihet

20%



- + Läskig, fina stjärnor,  
jultomten/kristus
- För mörk, gammal  
gubbe, alla för lika

50%



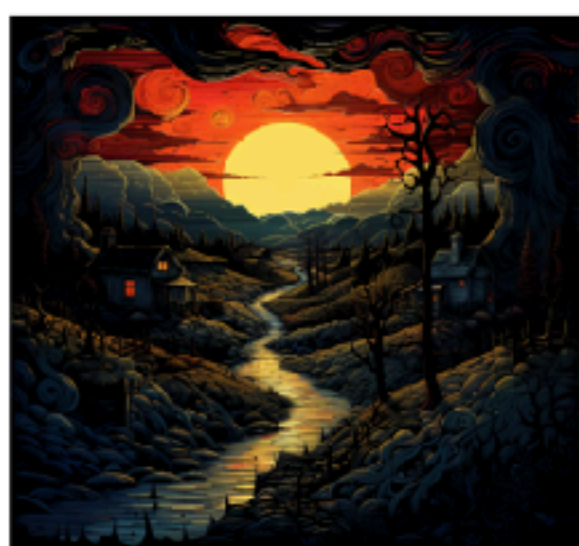
- + Färgglad, rolig, ljus,  
flod, glad
- För snäll, fantasigjord,  
Overklig

60%



- + Mörka färger,  
mysigare, ljus, tåg,  
kyrka, stad bättre för  
mer saker händer

50%



- + Verklig, spännande,  
mysigare, Passar för en  
fight
- Tom, ledsen, för lite  
färger

40%



- + Grönt, sommar, ljus,  
morgon, blommor, dag  
bättre än natt
- Fel nyans grön,  
långtråkigt på landet

*Hur ska ni få andra att läsa er berättelse?*

Folie/Bakplåtspanner

gratis  
- Ge filen om du köper boken  
- billig bok 1kr

Göra en kul TikTok

Reklam  
Så gör term  
läser vår  
bok

Ha kul när du läser  
Så kanske kanske någon  
er tycker om det här  
Reklam och att den  
kommer läsa mer.

läsa boken  
för barn  
Sen kanske vill  
läsa de andra

skapa  
billigaste  
gu...  
n

Thilda

Inspira  
Att skapa bilder  
vissa boken.  
Läsa boken för  
barn.

Att göra för  
att den får vad  
den vill

Skapa en  
skattjakt  
som leder  
till boken

10 första som  
köper den  
bitt sig i näsa

Reklam  
Banana  
Våren  
Blomma  
Ghise baster  
CTPS

Reklam  
hos far  
Banana

10 första är  
gratis, reklam  
~~...~~

Betala

10 första  
är gratis.  
Reklam.  
Sätta ut lap-  
par.  
Stilia

Mycket bilder  
kan göra  
barn intresserad

Med rätt lästa böcker  
vill den som inte har  
färdig att läsa.

Guldalf  
och monser  
och banan

Sälja dom  
20 första böckerna  
gratis.  
gör reklam.

Aron  
I boken är gratis  
Men har inte  
Reklam, sagor  
färdig spel-om boken  
me. kille ner

# Bibliotekarier ws

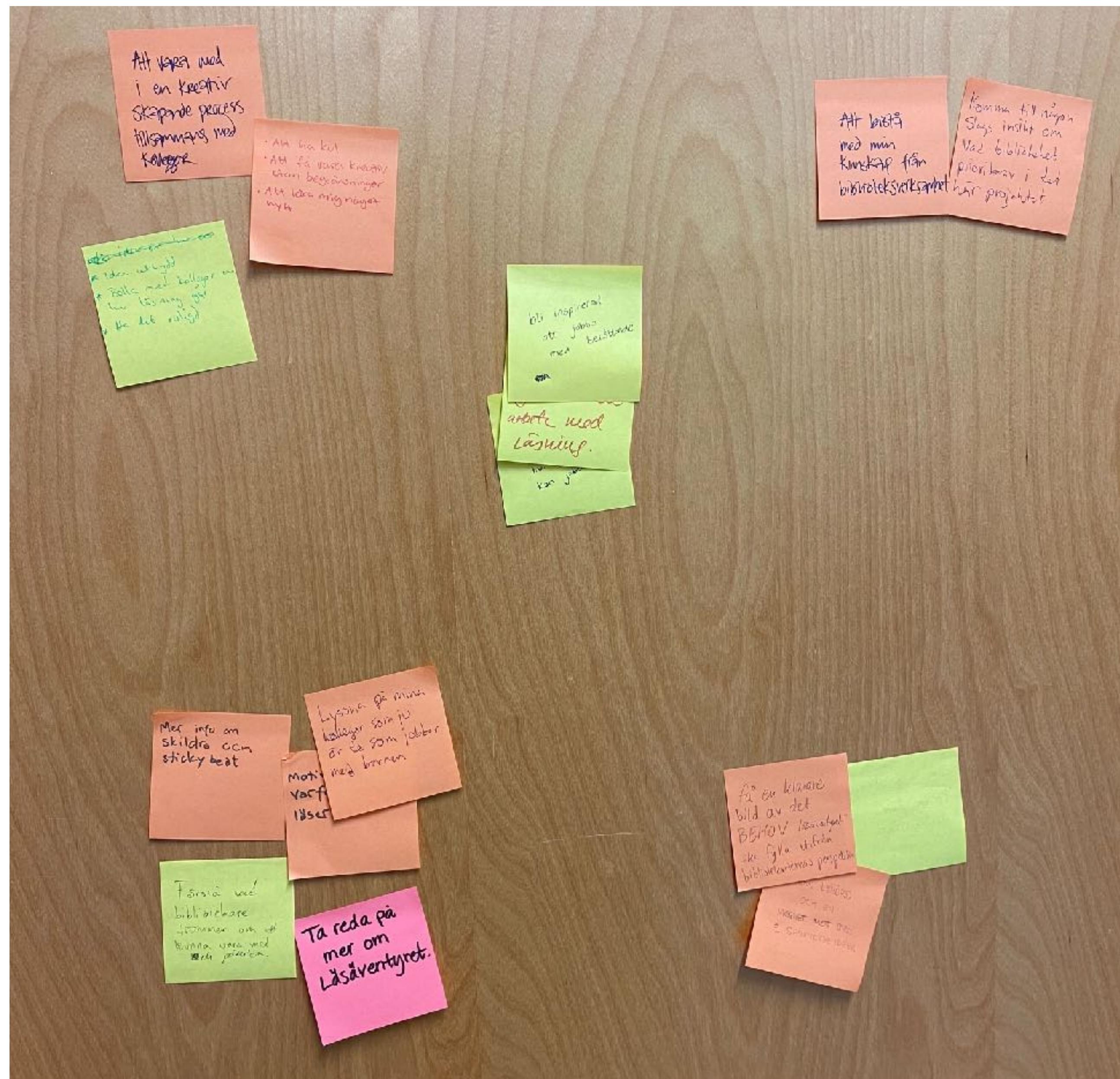
230831

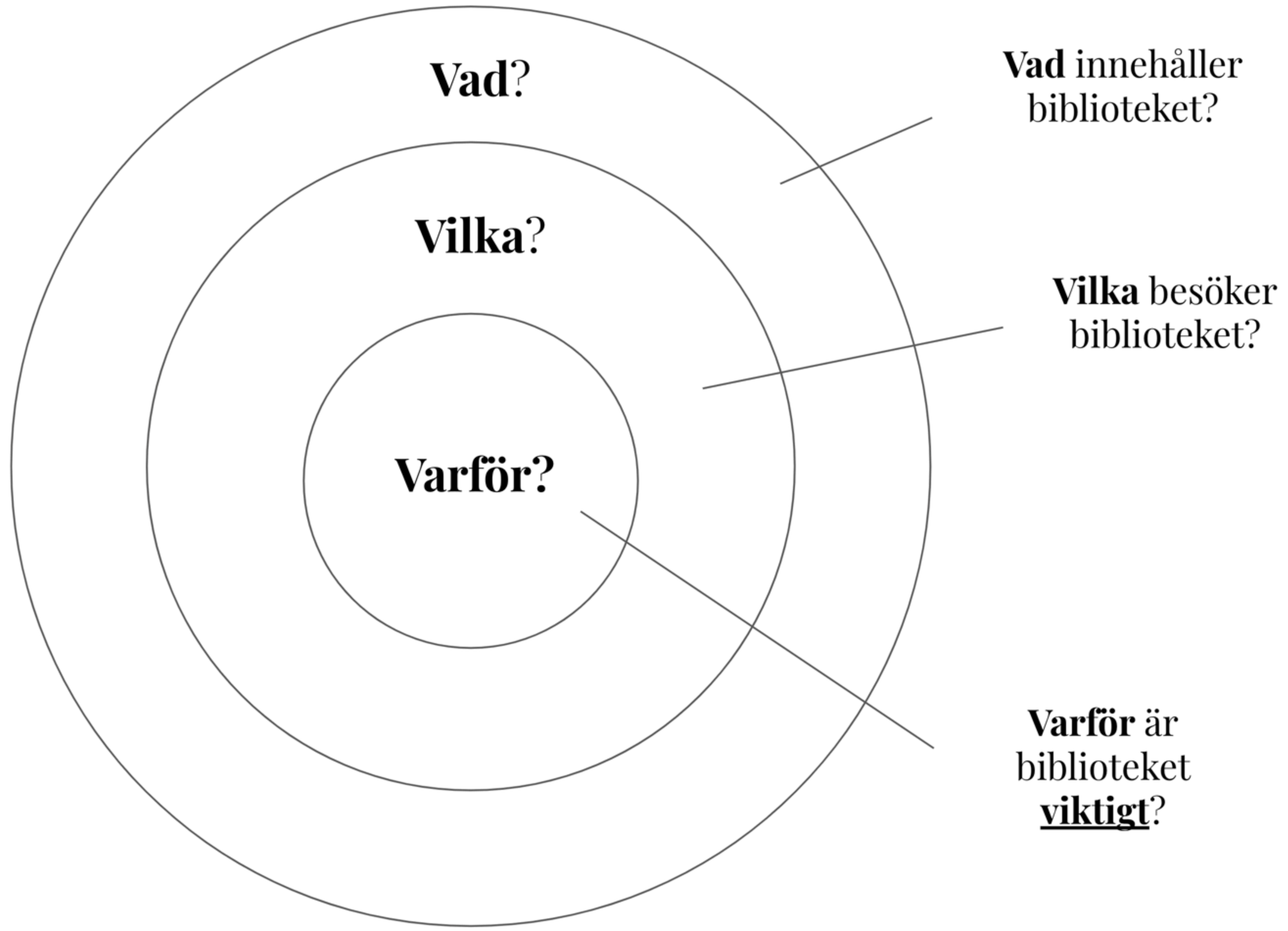


*Skriv vad ditt mål  
med dagens workshop är!*

/











# Deltagarna!

## *Kommer från*

- 1: Syslebäck
- 2: Ekshärad
- 3: Norrstrand
- 4: Arvika
- 5: Skoghäll
- 6: Filipstad

## *Drömmer om*

- 1: Framtiden
- 2: Dåtiden
- 3: Förändring
- 4: Närhet
- 5: Grönska
- 6: Äventyr

## *Läsvana*

- 1: Läser ibland
- 2: Läser aldrig
- 3: Läser allt
- 4: Läser smalt
- 5: Läser med öronen
- 6: Läser på skärm

Namn?

Favoritberättelse?

Könsidentitet?



Bästa kompis?

Bästa semestern?

Värsta mardrömmen?

## *Älskar*

- 1: Värme
- 2: TikTok
- 3: Frukost
- 4: TV-serier
- 5: Sport
- 6: Mode

## *Älskyr*

- 1: Strömavbrott
- 2: Maskerader
- 3: Sitta stilla
- 4: Kallprat
- 5: Flisor
- 6: Vinter

Favoritämne i skolan?

Familj?

Kommer ifrån: Filipstad

Drömmer: om familjen

Läsvana: läser på skärm

Älskar: Tiktok

Aukyr: Vinter

Namn: Kim

Ålder: 16 år

Könsidentitet: tjej men funderar på om kanske  
ichubineir

Bästa semester: med familjen i Thailand

Favoritämne i skolan: teknik

Familj: varannan vecka, liten jobbig brasa

Favoritbesöksställe: Four Wing

Värsta merdömmen: att födelse drama blir ihop igen

Bästa kompis: Ralf

Arvika - pojke

drömmer om grönska & skog

läsvana, läser ibland

Älskar frukost

avskyr sitta still

Äger skog

lillgammal

12 Vilmer

Såra viken

Familj med flera syskon, mamma

lyssnar på storytel, pappa läser

tidningar (Jakt & Fisker) allt om jakt & var

Blev läst för som liten, gillar Harry Potter

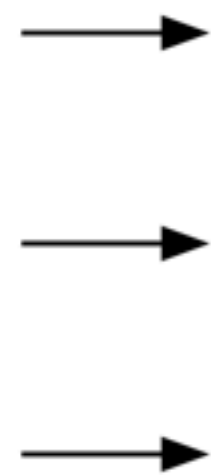
Läser på skolan, lånar på skolbiblioteket

och har tillgång till mamas storytel

Här.

inte utlandet

Bokbussen viktig



*Läsäventyret*



Janan...

Vill ha inspiration, vad man kan lära sig  
mer om. Framtidsked

Lillebror kan han med läsaren tyget, som han  
fick info om i skolan följande hennes intresse,  
men främst gamification-elementet i det hela  
han spelar "varannan vecka" eftersom lillebror  
inte låter honom vara i fred

Efter...

UF-företag tillsammans med Ralf?  
Skapar möjligheter.

Kan få en wow-upplevelse att det går att  
leva & verka här i Västmanland, utifrån  
hennes intresse för digitalt skapande.  
Västmaningen är inte i fokus för henne, utan  
spelinteraktionen.

viss treksamhet  
skämigt  
vuxen, kanske skolbiblioteket,  
som tipsar honom  
bokbussen  
läsare har andas intresse  
för läsning

L Ä S Ä V E N T Y R E T

Community  
- gemenskap  
trygghet  
bekräfta att vara läsare

mer intresserad av  
lokala berättelser

stickybeat



# Läsäventyret!

231011 En konceptidé om hur vi tillsammans skapar framtidens läsare