

Søknad

Søknadsnr.	2024-0084	Søknadsår	2024	Arkivsak
Støtteordning	Troms Holding - Identitetsbygging			
Prosjektnavn	ConsoleSmashers			

Kort beskrivelse

Prosjektet vi har tenkt å gjennomføre heter ConsoleSmashers og er et tilbud for barn og unge i Lyngen kommune arrangert av folkebiblioteket i samarbeid med Kåfjord Meta.

Vi tilbyr spill av mange ulike sorter både digitalt og fysisk, og det vil jevnlig inviteres til arrangement med både konkurranser, turneringer, workshops, kurs, og generelle spillekvelder. Disse arrangementene vil også ha ulike spill og gjøremål i fokus, så her skal det være noe for alle. Målgruppen er unge i Lyngen kommune.

Beskrivelse

Kontaktopplysninger

Funksjon	Navn	Adresse/poststed	Mobil
Prosjekteier	Lyngen Folkebibliotek Org.nr:840014932 stine.maritsdatter@lyngen.kommune. no Antall årsverk (heltid/deltid): /	Strandveien 16 9060 LYGSEIDET	942 62 622
Kontakt	Stine Maritsdatter stine.maritsdatter@lyngen.kommune. no	Strandveien 16 9060 LYGSEIDET	942 62 622
Prosjektleder	Stine Maritsdatter stine.maritsdatter@lyngen.kommune. no	Strandveien 16 9060 LYGSEIDET	942 62 622

Prosjektbeskrivelse

Bakgrunn

SØKNAD OM MIDLER TIL PROSJEKTUTVIKLING FOR IDENTITETSBYGGING

«Målsettingen med tilskuddsordningen fra Troms Holding AS er å stimulere til investerings- eller utviklingsprosjekt som fremmer regional utvikling hovedsakelig innenfor den geografiske regionen Troms».

Dataspillstrategi har blitt et nasjonalt satsningsområde med fokus på at regjeringen skal:

«... bidra til at dataspill og dataspillkulturen finner sin plass i samfunnet og skaper nødvendige bindeledd på tvers av offentlig tilbud, profesjoner og generasjoner. Dataspill skal løftes ytterligere som kunst- og kulturuttrykk. Befolkningen skal få inkluderende og trygge rammer for å kunne spille for spillings skyld. Vi skal koble den kreative skaperkraften i dataspillkulturen med andre kulturuttrykk og legge til rette for at dataspillkulturen blir en arena for egenutvikling og talentutvikling.»

I regjeringens dataspillstrategi for 2024-2026 framkommer det at kompetansepakker i dataspill tilbys gjennom Nasjonalbiblioteket for bibliotekarer med et fokus på «... styrking av bibliotekene som arena for norsk dataspillkultur.» Altså kan vi utvikle et sterkere samhold ved å formidle dataspill som kulturuttrykk. Ser vi på veilederen om dataspill som kulturuttrykk – utarbeidet av aktører som UKM, Kulturtanken, Kred, Spillpedagogene og Bibliogames finner vi at:

«Spillmediets evne til å inkludere og engasjere har forsterket biblioteket som møteplass. Det treffer et bredt utvalg av publikum, og passer fint med bibliotekets mål om å være for alle. Bibliotekets mandat om å formidle aktualitet og bredde gir også et unikt utgangspunkt for å formidle dataspill som kulturuttrykk. Dataspill har en bredde som spenner fra narrative opplevelser og kunstneriske konsepter, til kreative verktøy og sosial underholdning.»

For at vårt bibliotek skal kunne utvikles i tråd med nasjonale satsningsområder og bidra til at barn og unge i kommunen får et sted hvor utstyr og materialer står til deres disposisjon – trenger vi midler til å skape en innholdsrik arena som kan fungere både som boltreplass for nye kulturuttrykk og som en sosial møteplass.

1. Kommuneplanen i Lyngen kommune

Kommuneplanens samfunnsdel 2021-2033 for Lyngen kommune har gjennomgående satsningsområder for samfunnsutvikling av blant annet folkehelse, likestilling, boligutvikling og oppvekst og kultur. Satsningen på folkehelse grunner i FNs bærekraftsmål nummer 8, 11 og 16

– hvor kommunen sier at vi «Skal ha gode kultur og fritidstilbud, og støtte opp under frivillig aktivitet og engasjement som fremmer bedre folkehelse», og «ha søkelys på å oppleve trygghet, trivsel og inkludering». Under likestilling (med fokus på FNs bærekraftsmål nummer 10), sier kommunen at vi «Skal ha forståelse og respekt for vår flerkulturelle bakgrunn (samisk/finsk/norsk)». Samtidig har de som et delmål innen oppvekst og kultur å «ivareta og utvikle kulturordninger med fokus på inkludering og tilgjengelighet».

2. Kunnskapsgrunnlaget

Ut ifra Kunnskapsgrunnlaget utarbeidet av Nord-Troms Plan og Eiendom ser vi at Lyngen kommune fremhever at «den viktigste ressursen for fremtidig samfunnsutvikling er innbyggerne», og at «folkehelseloven fastsetter kommunens plikt til å fremme befolkningens trivsel og gode sosiale- og miljømessige forhold». Ifølge Kunnskapsgrunnlaget er 17% av befolkningen barn og unge hvor kun 4% av de er i aldersgruppen 16-18 år.

Kunnskapsgrunnlaget skisserer også mulige utfordringer i samfunnet ved at kulturfeltet i kommunen skiller seg ut. For å stimulere til fortsatt/økende bosetning er det viktig å utvikle et tilbud i det sosiale miljøet som er skreddersydd for barn og unge.

Effektmål

Målet med prosjektet

Målene er å skape en sosial plattform og arena som bidrar til at ensomhet og utenforskap minsker for de som faller mellom kommunens satsninger som fotballen, klatrehallen, kulturskolen og mekkegarasjen. Prosjektet vil være med på å bygge opp relasjoner og samholdet, samt øke den sosiale veksten blant barn og unge med felles interesser kommunalt og interkommunalt.

Målgruppen vår er barn og unge i alderen 6-18 år – primært i Lyngen kommune, men også for KåfjordMeta som ligger i nabokommunen med sin tilhørende demografi. Dessverre utgjør lange geografiske distanser flere utfordringer for den yngre generasjonen i våre distriktskommuner. Deriblant finner vi mangelen på arenaer i de ulike områdene for sosiale sammenkomster, og dertil også mangelen på utvidet kollektiv transport til eksisterende arenaer.

Vårt bibliotek er plassert midt imellom de ulike områdene og vi ønsker derfor å utvikle et kulturtilbud som vil omfatte flest mulig av målgruppen både i Lyngen og i Kåfjord kommune. Biblioteket ligger blant annet kort fra fergesambandet mellom kommunene som tilbyr gratis reise for fotgjengere.

Etter en totalvurdering vil vi mene at vi har lagt det fleste prioriteringene som Troms Holding listet opp i utlysningsteksten til grunn for målsetningene i prosjektet – vi tror at ved å videreføre og samarbeide med Kåfjord Meta vil prosjektet styrke sin regionale forankring og at flere kan følge etter.

Resultatmål

Hovedmålet for prosjektet er at alle unge i Lyngen kommune kjenner til tilbudet. Det vil si å opprette en god og stabil møteplass til unge på småtrinn, mellomtrinn og ungdomstrinn, men også for de på videregående skoler i nærliggende kommunen som har tilhørighet i Lyngen.

En møteplass der vi har et ekstra fokus på jenter & teknologi, samt sikre alle samme muligheten til å kunne videreutvikle sine ferdigheter nært knyttet til læreplanmålene i skolen spesielt hentet fra overordnet del – verdier og prinsipper for grunnopplæringen.

Vi tror dette vil styrke lokalsamfunnet og at flere blir boende i Lyngen også etter endt utdanning.

Måleindikatorer

Måleindikator vil være hvor mange % av de unge som bruker tilbudet. (Dette kan måles ved at for å være delaktig må man registrere seg)

Ved å opprette en trygg møteplass vil det også være viktig å avholde arrangement utenfor bibliotekets åpningstider - så antall dager det er åpent utover åpningstid vil være en måleindikator.

og på sikt håper vi at prosjektet gjør at flere velger å bosette seg i Lyngen ved at vi sammen med de ulike aktørene i kommunen som arbeider med barn og unge utvider kulturtilbudet.

Aktiviteter

Vi tilbyr spill av mange ulike sorter både digitalt og fysisk, og det vil jevnlig inviteres til arrangement med både konkurranser, turneringer, workshops, kurs, og generelle spillkvelder. Disse arrangementene vil også ha ulike spill og gjøremål i fokus.

Høsten 2024 vil det være arrangementer på biblioteket den

14.08, 28.08, 11.09, 25.09, 09.10, 23.10, 06.11, 20.11, 04.12 og 18.12

Målgrupper

Målgruppen er alle unge i Lyngen fra 1. trinn til 10. trinn ved de tre ulike skolene vi har i kommunen, samt de unge som bor her og går på videregående skole i en annen kommune.

(siden vi ikke har videregående skole i kommunen er det svært få etter ungdomskolen som bor i Lyngen kommune - de utgjør kun 4% av befolkningen.)

Beskrivelse av hvordan prosjektet oppfyller krav, formål og prioriteringer i gjeldende utlysning

Prosjektet som skal legge til rett for trygge og inkluderende møteplasser uten kostnad for deltakere:

Biblioteket er allerede en kjent møteplass som de fleste opplever som både trygt og inkluderende - vi utvikler et tilbud til en gruppe som tradisjonelt ikke bruker biblioteket i noe særlig grad, et tilbud som vil være kostnadsfritt for deltakerne.

Regionale samarbeidsprosjekt som bidrar til å skape tilhørighet eller bidrar til identitetsutvikling

Vi bygger på allerede eksisterende utviklet kunnskap fra Kåfjord Meta og sammen med dem utvikler et prosjekt som er tilpasset de unge i Lyngen.

Prosjektorganisering

Prosjektledelsen vil være ansatt ved biblioteket - Stine Maritsdatter som ved hjelp av 5% rådgivning og veiledning fra Kåfjord Meta planlegger og gjennomfører tiltaket.

Vi har flere kommunale aktører som vil bistå med tilrettelegging av tilbudet - se punktet om samarbeidspartnere.

Medvirkning fra målgruppen vil bli vektlagt.

Samarbeidspartnere

Høsten 2023 opprettet Lyngen kommune et samarbeidsutvalg for bibliotek, kultur og oppvekst. Utvalget har jevnlig møter med hovedfokus på barn og unge. Herunder finner vi administrasjonen representert ved John-Terje Sørensen fra rådhuset, fritidsklubben representert ved Vidar Ballovarre, kulturskolen og UKM representert ved B. Ringbakken, utekontakten representert ved Wind Øyvind Aamot, kommunalsjef for oppvekst og kultur representert ved Anette Holst møter ved behov, og biblioteket representert ved Stine Maritsdatter.

Lyngen kommune har erfaring med å lage aktiviteter til barn og unge gjennom Aktiv Lyngen. Aktiv Lyngen er et tverrfaglig team bestående av både kultur og helse og gjør følgende: «lager tiltak for og med ungdom for å skape gode opplevelser. Aktiv Lyngen har mange varierte aktiviteter for barn og unge i Lyngen, og har fokus på aktiv voksendeltagelse på ungdommens arena».

Så har vi et nært samarbeid med alle skolene i kommunen.

Interkommunale samarbeidspartnere er KåfjordMeta. På hjemmesiden deres sier de: «Akkurat som en tradisjonell fritidsklubb er online-varianten bygd opp med forskjellige rom hvor ungdom kan møtes for å snakke sammen, game, høre på musikk, se film og delta på andre kreative aktiviteter». KåfjordMeta har i tillegg utviklet en fysisk møteplass hvor barn og unge kan møte hverandre for sosiale sammenkomster

Tids-/milepælsplan

Startdato: 12.06.2024 Sluttdato: 23.06.2025 Milepælsplan vedlagt søknad: Nei

Dette er et pilotprosjekt - både for biblioteket, men også for kommunen. Det å skulle utvikle et digitalt prosjekt som gjelder alle unge er ikke prøvd ut i Lyngen før.

Vi ønsker å inkludere alle de unge - både de som bor i sentrum - Lyngseidet, men kanskje viktigst de som bor i periferien Lenangen og Lyngsdalen - både fysisk på biblioteket, men selvfølgelig også på nett.

Oppstart - 12.06.24 en forberedelsesfase hvor vi klargjør biblioteket til å bli en møteplass til de unge. Blant annet utlysning av anbud for kjøp av utstyr.

Milepæl nr 1. – 01.08.24 møteplassen er ferdig utviklet og klar til bruk.

Milepæl nr. 2 – 01.12.24 vi har høstet erfaringer gjennom høsten og skriver en midveisrapport, budsjett vil være en viktig faktor her – vi vil ha erfaring med hva vi bruker midler på og har nå muligheten til å justere aktiviteten for våren 2025.

Midveisevaluering – 01.01.25 – vi bruker romjula til å se på måleindikatorene – når vi de vil ønsker å nå?

Milepæl nr. 3 – 01.04.25 vi tar en beslutning om vi skal videreføre prosjektet og søke flere midler.

Sluttdato – 24.06.25

Evt – vi viderefører prosjektet.

FNs bærekraftsmål

Valgte mål og begrunnelse: Mål 4: God utdanning, Mål 5: Likestilling mellom kjønnene, Mål 11: Bærekraftige byer og samfunn,

For oss er det nærliggende og arbeidet etter følgende av FN's bærekraftsmål

Hovedmålet for prosjektet er at alle unge i Lyngen kommune kjenner til tilbudet. Det vil si å opprette en god og stabil møteplass til unge på mellomtrinn og ungdomstrinn, men også for de på videregående skoler i nærliggende kommunen som har tilhørighet i Lyngen.

En møteplass der vi har et ekstra fokus på jenter & teknologi, samt sikre alle samme muligheten til å kunne videreutvikle sine ferdigheter nært knyttet til læreplanmålene i skolen. Vi tror dette vil styrke lokalsamfunnet og at flere blir boende i Lyngen også etter endt utdanning.

Mål 4. God utdanning

Sikre inkluderende, rettferdig og god utdanning og fremme muligheter for livslang læring for alle

Delmål 4.7

Innen 2030 sikre at alle elever og studenter tilegner seg den kompetansen som er nødvendig for å fremme bærekraftig utvikling, blant annet gjennom utdanning i bærekraftig utvikling og livsstil, menneskerettigheter, likestilling, fremme av freds- og ikkevoldskultur, globalt borgerskap og verdsetting av kulturelt mangfold og kulturens bidrag til bærekraftig utvikling

Vi vil:

Vi vil gjennom prosjektet samarbeide med skolene i kommunen og kunne være med å bidra til at elevene får forståelse «for verdsetting av kulturelt mangfold og kulturens bidrag til bærekraftig utvikling». Konkret vil dette være at vi tilbyr arrangement også i skoletiden.

Mål 5: Likestilling mellom kjønnene

Oppnå likestilling og styrke jenters og kvinners stilling i samfunnet

Delmål 5.b

Styrke bruken av muliggjørende teknologi, særlig informasjons- og kommunikasjonsteknologi, for å styrke kvinners stilling i samfunnet

Vi vil:

Å beherske teknologi er en viktig forutsetning for å styrke jentenes stilling i samfunnet – og ved å tilby en møteplass for alle vil vi være med på å bidra til at også jenter får på sine premisser delta i den digitale utviklingen.

Mål 11: Bærekraftige byer og lokalsamfunn

Gjøre byer og lokalsamfunn inkluderende, trygge, robuste og bærekraftige

Delmål 11.3

Innen 2030 styrke inkluderende og bærekraftig urbanisering og muligheten for en deltakende, integrert og bærekraftig samfunnsplanlegging og forvaltning i alle land

Vi vil:

En stor utfordring for vår kommune er utflytning – vi vil vise at man også kan bo i Lyngen og ved hjelp av teknologi kan etablere egne arbeidsplasser.

Kostnad-/finansieringsplan

Mottatt offentlig støtte tidligere: Ja

Vi har fått 75 000 til et aktiv formidling via sosiale medier av Nasjonalbiblioteket i 2022/23

Mottatt bagatelmessig støtte de tre siste regnskapsårene: Nei

Kostnadsplan

Tittel	2024	2025	2026	2027	2028	SUM
Eletrikerarbeid på møteplassen	47 491					47 491
Innkjøp av utstyr	176 440					176 440
Kjøregodtgjørelse for foresatte	20 505					20 505
Kurs arrangert av prosjektleder til skolene	35 000					35 000
Kåfjord Meta samarbeid 5 %	35 000					35 000
Leie av transport	42 560					42 560
Lokalbruk - leie og vask	20 000					20 000
Oppgradering av møteplassen	63 535					63 535
Opprettelse av digitale tjenester	5 000					5 000
Prosjektledelse	148 000					148 000
Samarbeid med Kulturskolen, UKM og fritidsklubben	37 591					37 591
Turneringer arrangert av Kåfjord Meta	80 000					80 000
Vaktmester fra kommunen + medvirkning ungdommer	57 000					57 000
Sum kostnad	768 122					768 122

Finansieringsplan

Tittel	2024	2025	2026	2027	2028	SUM
*Søknadsbeløp	355 591					355 591
Kommunal egeninnsats	297 531					297 531
Kåfjord kommune	115 000					115 000
Sum finansiering	768 122					768 122

Vedlegger utfyllende finansieringsplan - det er ikke knyttet kostnader til revisjon av prosjektet

Geografi

5536-Lyngen, 5540-Gáivuotna - Kåfjord - Kaivuono

Vedleggsliste

Dokumentnavn	Filstørrelse	Dato
---------------------	---------------------	-------------

Utfyllende finansieringsplan for prosjektet
CONSOLESMASHERS.docx

25 947 - 05.04.2024 -