

Processen med att arbeta fram ett nytt program för arkiv, bibliotek och museer är med 2007 inne i andra halvleken. Under första hälften av året kommer själva programmet att tas fram för att under senare hälften förankras och förtydligas. Välkommen att följa processen via konferenser, seminarier, möten, webb, och genom vårt nyhetsbrev!

### ● **ABM konferensen i Trollhättan dokumenterad**

9-10 november 2006 hölls den tredje nationella ABM konferensen i Trollhättan. Västra Götalandsregionen stod som värd. På följande sidor här i nyhetsbrevet kan du läsa dokumentationen från konferensen.

### ● **Delrapport Kraftkälla 2006 klar**

2006 startade kraftkälleprocessen på allvar. Delrapporten beskriver i korthet 2006 års aktiviteter, utredning kring IT-samverkan, seminarier med lärandeorganisatiner, ABM-konferens, mm. Du kan ladda hem rapporten på Kraftkällas webb, [www.kulturvast.se/kraftkalla](http://www.kulturvast.se/kraftkalla)

### ● **Följ och delta i Kraftkälle-processen på webben**

Du kan följa Kraftkälle-processen på vår webbplats, [www.kulturvast.se/kraftkalla](http://www.kulturvast.se/kraftkalla). Under februari kommer vi att börja bygga ut webbplatsen till en lärportal, där vi dels kan testa olika kraftkälle-webblösningar, dels kan bjuda in dig i arbetet med att skriva fram själva programmet. Stay tuned!

### ● **På agendan**

Aktiviteter och milstolpar med anknytning till Kraftkälle-processen, för detaljinfo se webben:

|          |   |
|----------|---|
| Februari | Lärportalen öppnas, dialog kring programmet   |
| Mars     | 15:e, Konferens i Hässleholm, ABM pedagogik – i vision och praktik                      |
| April    | 11:e, Kraftkälle-seminarium   |
| Maj      | Förslag till program lämnas till regionens kulturnämnd                                  |
| Sept     | Konferenser med regionens kommunförbund, Kraftkälle-seminarium                          |
| Nov      | Kraftkälle-seminarium   |
| Dec      | Organisation för ABM-samverkan presenteras<br>Slutrapport Kraftkälla till kulturnämnden |

***Kraftkälla för medborgare och lärande  
– ett gemensamt program för arkiv, bibliotek och museer i Västra Götaland, som grund för en samlad verksamhetsplanering för det livslånga lärandet.  
Programmet tas fram och förankras under 2007.***

För mer info:

Gull-Britt Johansson, processledare, [gull-britt.l.johansson@vgregion.se](mailto:gull-britt.l.johansson@vgregion.se), 070 384 24 73  
Håkan Henning, information, [hakan.henning@vgregion.se](mailto:hakan.henning@vgregion.se), 070 228 76 30

Västra Götalandregionen stod den 9 och 10 november 2006 som värd för den tredje nationella ABM-konferensen, som fått temat "Om gränssnitt, samverkan och medborgarkraft". Denna tredje konferens syftar till en fortsatt diskussion om att utforska vägar till samverkan för bättre brukargränssnitt som låter användarna bli en aktiv kraft i vår verksamhet.

Torsdagen den 9 november

## ● Om regionen, kulturen och det nya programmet för arkiv, bibliotek och museer

Per Gustafsson, Västra Götalandsregionens kulturnämnd, ordförande i beredningsgruppen för ABM-frågor.

Per Gustafsson inledde konferensen med att konstatera att vi kulturpolitiskt lever i en spännande brytningstid, men att dagens kulturpolitik fortfarande bär mycket av 70-talets signum.

- Den kulturpolitik som byggdes då innebar att kulturen fick fäste över hela landet. Den tidens kulturpolitiker var "kulturens byggmästare". Det byggdes strukturer och institutioner i ett slags symbios mellan stat och landsting. Man tillskapade läns museer, länsteatrar och länsmusik, där staten och de regionala, och i viss mån även kommunala intressena, tillsammans använde resurser för att lyfta kulturen och bygga ganska fasta strukturer. Den politiken har gjort att kulturen nått ut brett till medborgarna.

En metafor för den roll morgondagens kulturpolitiker kommer att ha är mer av en trädgårdsmästare, föreslog Per Gustafsson. Kulturpolitiken i framtiden kommer att handla mycket mer om, att "scanna av" det som händer inom kulturområdets många fält – inom de institutioner som under åren byggts upp, men framför allt inom helt andra strukturer och helt andra nätverk, ideella såväl som privata. Kulturpolitikern/trädgårdsmästaren kommer att vattna där det behövs, ympa, kanske klippa bort eller flytta – med andra ord hitta nya möjligheter. Det är en annan typ av kulturpolitik, som handlar om att öppna upp, slå bryggor och skapa nya förutsättningar för alla de aktörer som finns inom kulturens område, konstaterade Per Gustafsson.

- Jag var för några år sedan med på UKM:s riksmöte, som hölls här i Väst-sverige. Jag minns särskilt ett grupparbete, där mängder av ungdomar skulle diskutera kulturpolitik. Varje grupp var som en kulturnämnd och vi politiker från regionen fick vara med och diskutera. Uppgiften var att fördela en pott kulturpengar. Det jag tycker är intressant att reflektera över, är hur ungdomarna ville använda resurserna. I våra "verkliga" kulturbudgetar går ungefär två tredjedelar till fasta strukturer – till hus och institutioner. Ungdomarnas budget däremot såg ut precis tvärtom. Två tredjedelar gick till friare nätverk, föreningsliv, organisationer och projekt. Det är något att fundera på, när vi ska fördela resurserna i en framtid.

Per Gustafsson refererade också till en diskussion som förts i regionens kulturnämnd och i beredningsgruppen för kultur i samband med planeringen av mångkulturåret. Man samtalade med olika grupper, bland regionens mångkulturkonsulenter.

- Någon påpekade, att kulturinstitutionerna måste gå från att göra saker för och om människor till "av och med". Det är en väldigt skillnad på att göra t ex en utställning för och om människor till att göra den av och med människor. Det handlar om ett helt annat synsätt. Detta tog vi politiker till oss. I det sammanhanget handlade det om mångkultur, men det är givetvis applicerbart på många andra områden.

För några år sedan fick Västra Götalandsregions kulturnämnd ett uppdrag av regionfullmäktige att ta fram ett gemensamt program för arkiv-, bibliotek och museiverksamheten i regionen. Istället för att själv utforma en plattform för det arbetet, fick kulturnämnden fullmäktiges gillande att arbeta på ett bredare sätt.

### UKM står för Ung Kultur Möts

UKM handlar om att synliggöra bredden och rikedom i den unga kulturen. Detta görs genom att arrangera årliga kulturfestivaler där de medverkande är mellan 13 och 20 år. Festivalerna arrangeras på lokal, regional och nationell nivå runtom i Sverige.

Under rubriken Kraftkälla för medborgare och lärande valde kulturnämnden att gå ut till många andra aktörer, däribland kommunerna, för att diskutera och förankra hur ett program ska utformas.

- Arbetet har tre fokus – det första är demokratiuppdraget. Fokus ska ligga på medborgarperspektivet/brukarperspektivet. Vi vill flytta tyngdpunkten från produktion och distribution till en mera efterfrågestyrd verksamhet. Den ska fungera som en resurs i människors eget kunskapsökande som aktiva och kunniga samhällsmedborgare. Då handlar det om samspel med andra aktörer i samhället t ex föreningar och organisationer.

För det andra handlar det om lärandets infrastruktur. Hur kan ABM vara en kraftkälla för lärandeprocesserna i samhället i framtiden? Regionens institutioner ska matcha de behov som finns på universitet och högskolor, gymnasiet, grundskolan, men också inom det informella lärandet i studieförbund och folkhögskolor. Det handlar om att anpassa verksamheten inom arkiv, bibliotek och museer så att man stöder lärandet.

Den tredje rubriken handlar om upplevelse och glädje – om att väcka lust till att fördjupa sig och gå vidare – och om nyfikenhet och delaktighet.

Per Gustafsson avslutade med att konstatera, att Västra Götalandsregionen är mitt uppe i detta arbete. Det är en process som kommer att pågå de kommande åren och där man går i riktning mot att göra saker av och med medborgarna istället för om och för.

## **Projektet Kraftkälla för medborgare och lärande**

Gull-Britt Johansson och Håkan Henning,  
kultursekretariatet, Västra Götalandsregionen.

Kraftkälla för medborgare och lärande handlar om det livslånga lärandets infrastruktur. Men när man nämner ordet infrastruktur här i Västra Götaland så tänker man gärna på vägar och motorvägar. Kravet på utbyggnad av E 20 kan nästan kallas en folkstorm, konstaterade Gull-Britt Johansson.

- Hur ska man få till en liknande folkstorm på kulturområdet med kravet ”Bygg ut kraftkällor nu”?! Det blir inte lätt, men å andra sidan är det inte en motorväg som behövs, utan nätverk – mänskliga nätverk och tekniska nätverk. Då ser det inte ut som en enda bred motorväg, utan snarare som ett tunnelbanesystem à la London, där kulturen bli tillgänglig för alla medborgare.

Grunden i denna kulturella infrastruktur är att människan sätts i centrum. Politikerna har i sina riktlinjer angett att kulturinstitutionerna ska arbeta tillsammans med människor och att de uttrycker vad de vill ha.

- Vi ska inte bara samverka inom ABM, utan också titta på vilka som är våra ”medgrupper”, inte bara våra målgrupper, poängterade Håkan Henning.

När målet är, att alla som bor i Västra Götalandsregionen ska ha tillgång till kulturen räcker det inte med att finnas i ett hus och erbjuda det som finns där. Det gäller att hitta andra lösningar, som når fler. Det handlar om att bilda strategiska allianser – att koppla ihop sig med andra människor och grupper, som arbetar med samma sak, så att man tillsammans blir starkare och tydligare.

När målet är att förbättra det livslånga lärandet genom att samverka, spelar det ingen roll vem som är huvudman för verksamheten. Nätverken ska byggas över gränserna, är tanken i projektet.

En viktig rubrik i arbetet med ”Kraftkällan” är ”Upplevelse o glädje”.

– Hur skapar vi lusten att lära, frågade sig Gull-Britt Johansson. Det kan handla om att utveckla sin pedagogiska kunnsighet. Det kan också handla om, att värdera den kunskap som människor redan har. Detta gäller inte minst de nya svenskarna, som ofta måste börja om från början när de kommer hit.



## GRÄNSSNITT

### Seriösa spel och underhållande pedagogik

Om forskning och utveckling kring spelens inneboende kraft och lekens Roll i lärandet. Per Backlund och Henrik Engström, Institutionen för Information och kommunikation, Högskolan i Skövde.

Högskolan i Skövde har ända sedan starten haft stor tyngdpunkt på datateknik. Idag har man ett flertal avancerade utbildningar, bland annat de relativt färska programmen inom dataspelsutveckling, som ligger under Institutionen för information och kommunikation, där lektorerna Per Backlund och Henrik Engström är verksamma.

- Vi arbetar ganska stor del av vår tid på det som kallas Interactable Game och Media Lab, där vi sysslar med forskning och utveckling av datorspel och andra typer av interaktiva media. Vi är intresserade både av att utveckla produkter – nya spel – men också av själva användningssituationen – t ex vilka spelarna är, vad och hur de spelar.

Spel- och medialabbet är uppdelat på tre olika försöksmiljöer – ett billabb, en lägenhetsliknande miljö och en sk cave, en ”kub”, där datorbilderna visas på alla fyra väggarna. Ganska mycket faciliteter med andra ord.

- Man kanske kan undra varför staten betalar oss för att hålla på med lek och spel, frågade sig Per Backlund.

Henrik Engström fyllde på med att konstatera, att datorspel är illa ansett. En del anser det rent av skadligt, medan andra tycker de är harmlösa, men inte till någon större nytta. Men vad är då datorspel? De är ett uttryck för lek, menar skövdeforskarna. Leken är en grundläggande mänsklig aktivitet, som är kopplad till lust, men också till lärande.

- Leken är viktig för människans utveckling, det vet alla som har barn. De lär sig och skaffar erfarenheter genom lek, spel och roll-lekar. Men vuxna människor ska inte leka. Då kallas det för andra saker – att spela golf, sporta eller syssla med teambuilding.

Men nya tider randas, menar skövdeforskarna och lanserade devisen ”Utan leken stannar Sverige”. De förutspår, att datorspelen kan bidra till utvecklingen på en rad områden. För att leda detta i bevis, valde de exempel från fritidssektorn, utbildningen och arbetsmarknaden.

Först fritidssektorn. Per Backlund pekade på, att fantasiprodukten Arn har skapat en hel del arbete och lett till en smärre lokal industri i Västra Götaland. Han pekade också på varuföretaget Simbin Development, som är världsledande på racingspel.

Spel som konsumtionsvara har numera tagit en stor del av marknaden. 2005 såldes spel för cirka 1,7 miljarder kronor, medan motsvarande försäljning av musik låg på en knapp miljard kronor, den lagliga nedladdningen av musik från Internet inräknad. Antalet spel som såldes i Sverige uppgick till 5,7 miljoner, vilket motsvarar två spel per hushåll. Ungefär 40 procent av alla hushåll har någon typ av TV-spelsanläggning och omkring 90 procent kan spela spel på PC.

- Hur ser då spelaren ut? Han eller hon är inte längre en tonåring. Medelspelaren i Sverige är 28 år. Köparen är i genomsnitt 30 år. Det är alltså en kulturkonsumtion, som har börjat sprida sig i större delen av befolkningen.

Många datorspel har svenskt ursprung, men exporteras över hela världen, idag är de en nettoexportprodukt. Det är med andra ord en växande och oerhört livskraftig industri, konstaterade Per Backlund.

Så till lärandet. Det är ett välkänt faktum att lek och spel kan användas i utbildningssammanhang. För egen del har skövdeforskarna de senaste åren forskat kring datorspel i trafikutbildning.

- Vi kom in på det av en slump, berättar Henrik Engström. – Jag och en kollega var på en lunchrestaurang, det var ont om plats och vi hamnade bredvid några vi inte kände. Vi började prata, en av dem var trafikskollärare. Vi berättade att vi höll på med datorspel. Då berättade trafikskolläraren att han en gång varit ute och kört med en elev som fick sladd på en 90-väg. Eleven hävde sladden galant och läraren frågade förvånat om han kört mycket bil. Nej, men jag har spelat mycket rallyspel, svarade eleven.

Skövdeforskarnas intresse var väckt. De gjorde en begränsad pilotstudie på ett antal trafikskolor för att se om det fanns ett verkligt samband mellan körskicklighet och spelvana. Och det visade sig, att de elever som spelade mycket racingspel faktiskt var bättre bilförare. De kunde fatta snabba beslut, visade gott omdöme och hade säkerhetsmarginaler i sin körning.

Idag driver Per Backlund och Henrik Engström ett forskningsprojekt med stöd av trafikskolor och försäkringsbolag. De utvecklar ett träningsprogram för bilkörning, där föraren ställs inför en rad olika situationer i trafiken.

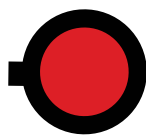
Det tredje området som skövdeforskarna ville peka på, är möjligheterna att använda olika former av dataspel i arbetslivet.

- Vi är intresserade av gränssnittet mellan spel och simulering. Simulering används i utbildning av piloter och inom armén, liksom inom medicinen. Läkare tränas i simulatorer på olika slags ingrepp t ex endoskopi.

Forskningsområdet som handlar om att använda spel till annat än förströelse kallas Serious Gaming. Det man vill komma åt, är det lustfyllda i spelandet, att det driver sig självt framåt.

- Man kan utveckla nya spel eller använda spel som redan finns och anpassa dem till olika ändamål. Det gäller att tänka nytt, att förändra invanda arbetssätt, menade skövdeforskarna. Men innan man kan göra det måste man vara bekant med dataspel och förstå hur de fungerar och vilken kapacitet de har. Henrik Engström tog ett exempel.

- Om man inte är operakännare, men ändå vill gå på opera, så vet man hur man kommer i kontakt med området – det är bara att köpa en biljett. Men dataspel är för väldigt många otillgängligt. Även om man vill spela så vet man inte hur man ska göra. Men här under konferensen ska ni få pröva på!



## SAMVERKAN

### Biblioseum

En Tranemo-modell för brukarorienterad samverkan på ABM-området,  
Agneta Blomberg, kulturchef Tranemo.

Tranemo är en liten kommun i södra delen av Västra Götaland med knappt 12.000 invånare. Kommunen har lägst arbetslöshet i hela landet, lägst sjuktal, men också låg utbildningsnivå, bristande jämställdhet och krympande befolkning. De som ger sig iväg tycker inte Tranemo har så mycket att erbjuda, ändå finns så många kvaliteter, menar Agneta Blomberg.

Men nu ska allt det fina lyftas fram. I Tranemo håller man på att skapa ett Biblioseum – en alldeles ny form av kulturinstitution, som ska öka delaktigheten och tillgängligheten till den egna kulturen. Ett biblioseum är en sammansmältning av ett bibliotek, ett museum och ett arkiv, där man tar den moderna museitekniken och datortekniken till hjälp. ”Tranemo – tanken lyfter” är rubriken.

Idén fick Agneta Blomberg under en resa med familjen till sommarhuset i Bohuslän. De råkade stanna till vid Bohuslänns museum och slank in mest för att det var gratis. Bibliotekarien Agneta hade fortfarande bilden av barndomens museer med flintyxor i glasmontrar på nähinnan och blev positivt överraskad. Här mötte istället uppbyggda scenografier som talade till flera sinnen. Idén till Biblioseum var född.

Diskussionerna satte igång och en lång rad andra aktörer i kommunen kopplades in i planeringen. Biblioteket fick också stöd från regionbiblioteket och drogs in i det regionala ABM-nätverket.

Idag är projektet på god väg. Ett nytt hus har köpts in – det gamla biblioteket var alldeles för litet och något museum har Tranemo aldrig haft. Biblioseet ska bestå av olika tematiska rum, där böcker, fasta och flexibla utställningar samt databaserad fördjupning samverkar. Kokböckerna finns i en köksmiljö, i rummet om djur och natur kan finnas en uppstoppad fågel, björkstammar och naturbilder.

De uppbyggda miljöerna ska fungera som ”tröskelsänkare”. Utställningarna är kravlösa, man kan bara komma för att titta, men de kan också fungera så att de väcker nyfikenheten för de kunskaper som finns i böcker och databaser.

- Människor ska få kunskap i tre olika nivåer – först att se, sedan att fördjupa genom böckerna och därefter i arkivmaterialet, berättar Agneta Blomberg.

Den lokala databasen har skapats tillsammans med människor i bygden – skolor, föreningar och andra intresserade. När man kommer in på sidan [www.tranemo.nu](http://www.tranemo.nu) finns olika flikar med rubriker som Bygd och byggnader, Profiler och livsöden, Rötter och forntid. Tanken är att människor hela tiden själva ska kunna bidra. Förutom databasen finns också en hemsida och externa länkar till exempelvis museer, bibliotek, arkiv, institutioner, myndigheter och föreningar.

Biblioseet ska ge en samlad och mångfacetterad bild av Tranemo. För första gången samlas stora mängder information, som tidigare funnits på olika håll och kanske inte varit tillgänglig för alla på ett ställe.

- Vi vill att människor i Tranemo ska sträcka på sina ryggar och vara stolta över sin bygd. Vi vill engagera så många som möjligt och ser Biblioseet som ett redskap i det livslånga lärandet, slutade Agneta Blomberg.



## MEDBORGARKRAFT

### WikiBlekinge

Wikipedia på ABM området.

Björn Stille, Blekinge tekniska högskola.

Tillsammans med Länsbibliotek sydost håller Blekinge Tekniska Högskola på att starta ett projekt för samtidsdokumentation, som fått arbetsnamnet WikiBlekinge.

Björn Stille tecknade en bakgrund, där han beskrev hur Ronneby tidigare varit en ort starkt dominerad av tung industri med Kockums som det stora flaggskeppet. Under 1980-talet lades dessa industrier ner en efter en och många människor stod utan arbete.

Samhället insåg att något drastiskt måste till. Istället för den gamla industrin, som tjänat ut, så satsade man på modern IT-teknologin och startade Soft Center, som blivit en mycket framgångsrik teknikpark.

Ronneby är m a o inne i en kraftig och snabb omvandling av hela samhället, men som man inte riktigt uppmärksammar när den håller på att hända, påpekade Björn Stille. Därför vill man samla människors berättelser.

Idén med projektet är att stimulera alla att vara med och berätta om Blekinge.

WikiBlekinge vill koppla ihop många aktörer från olika intresseområden – vanliga medborgare, amatör-forskare, museer, bibliotek, arkiv, skolor, näringsliv, förvaltning och folkrörelser.

- Vi vill pröva hur digital teknik kan göras vardagligt användbar för alla och envar.

Programvaran ska vara väldigt lätt att installera och alla som vill ska kunna vara med och dokumentera vad som händer, säger Björn Stille.

Därför använder man sig av s k wikiteknik. Alla kan bidra, alla kan ändra i befintliga artiklar och lägga till nytt. Allt sparas för att man ska kunna gå tillbaka och se vad som skrivits.

WikiBlekinge är tänkt att öppna upp för nya och vidgade samarbetsmöjligheter och konstellationer och kan innebära en förändrad relation mellan producent och brukare.



## Paneldebatt

Dagens föreläsare och publiken möttes i en paneldebatt, där alla hade chans att ställa ytterligare frågor. Ämnen som kom upp var hur man utvidgar de traditionella ABM-nätverken till andra aktörer, wikipedia som teknik och hur kan man utnyttja dataspelet i sin verksamhet.



## Aktuell information från ABM-centrum

Kate Parson

ABM-centrums syfte är att främja förståelse och samarbete mellan arkiv, bibliotek och museer samt att stimulera utvecklingen av digitalisering d.v.s. överföring av objekt ur samlingar till digital form. Verksamheten fungerar även som ett samordningsorgan för konferenser, evenemang, information och utbildningar inom ABM-sektorn, både nationellt och internationellt.

ABM-centrum är ett samarbetsprojekt mellan åtta olika institutioner - Kungliga biblioteket, Nationalmuseum, Riksantikvarieämbetet, Riksarkivet, Statens kulturråd, Naturhistoriska riksmuseet, Statens ljud- och bildarkiv och Nordiska museet. ABM syftar till samarbete, samordning mellan arkiv, bibliotek och museer vad gäller tillgänglighet och förmedling.

Arbetet inom ABM-centrum är ett treårigt projekt, som avslutas vid nästa årsskifte. De åtta deltagande institutionerna står för finansieringen. Under 2006 har man även fått medel genom det s k Access-programmet för utbildningsinsatsningen Framtid I Access (FIA) och för en webbredaktör/översättare. FIA är en utbildning i digitalisering, som inte bara tar upp den rent tekniska biten, påpekade Kate Parson.

- Den tar också upp all den planering som bör ingå i digitaliseringstänkandet. Till exempel att man har en strategi för långtidsbevarandet. Kursen aktualiserar också bl a frågor om urvalskriterier, registreringsfrågor, bildfångst, lagringsformat, juridiska frågor.

Kursverksamheten har pågått sedan i maj. Kursen har varit uppdelad i en serie grundkurser på två dagar och därefter fördjupningskurser. Hittills har ungefär 500 personer gått utbildningen och ytterligare 125 kommer att beredas plats fram till mitten av februari.

Målgrupper är de institutioner som fått Access-medel, alltså ABM, men även hembygdsföreningar kan komma ifråga. Kurserna är gratis.

- Vi har fått positiv feedback från de som gått kurserna och det har varit ett stort intresse, berättade Kate Parson. – Nu hoppas vi kunna uppmuntra chefer att låta sina anställda gå de här kurserna och vi ska också satsa på en kurs för chefer.

ABM-centrum håller på att planera för att söka ytterligare medel för den fortsatta kursverksamheten. På den egna webbsidan finns kursmaterial från föreläsningarna, där kommer också Nya "Goda exempel" att finnas under våren. ABM-centrum kommer att tillsätta en referensgrupp med representanter för avnämarna för avstämning av arbetet.

**Gruppdiskussioner**

Dagen avslutades med gruppdiskussioner där grupperna fick med sig en frågeställning som stöd för diskussionerna.

På vilka sätt kan vi samverka för bättre brukargränssnitt som låter användarna bli en aktiv kraft i vår verksamhet? Goda exempel? Idéer inför framtiden?

Följande citat är hämtade från de livliga diskussionerna.



**Vad betyder medborgarkraft? Är det att vi vill uppmuntra medborgaren att själva söka kunskap? Är det att medborgarna ska kunna påverka hur kunskapen förvaltas? Är det att medborgarna ska skapa egen kunskap? Eller är det att medborgarna - ve och fasa – ska styra vår verksamhet?**

Fredagen den 10 november

## ● Prova på workshop

Under fredagens förmiddag gavs det möjlighet att få praktiskt prova på tre olika exempel på gränssnitt genetemet brukaren.

Minifabriken är ett program som finns på Innovatum i Trollhättan. "Programmet är utformat som en miniatyrfabrik där eleverna jobbar med att sätta ihop en legodumper och simulerar en produktionsprocess. Detta gör man både i ett löpande band och i självstyrande enheter. Varje arbetare utför ett par moment och skickar dumpern vidare. Viktiga frågor som berör kommunikation, arbetsorganisation, arbetsmiljö, logistik, fackliga organisationer, etc. dyker upp under tiden man genomför programmet".

Vestro Gothia är en webbsajt där man vill lyfta fram det unika i varje kommun i Västra götaland genom att på webbplatsen låta skolor i varje kommun själva göra kulturarvet mera tillgängligt och intressant för alla barn och pedagoger.

Högskolan i Skövde lät deltagare själva pröva på egna spelutvecklingar på temat "Leken som ett redskap i lärandet".

## ● Sammanfattning och nästa konferens

Konferensen avslutades med en diskussion utifrån en sammanställning av citat från gruppdiskussionerna under torsdagen. Det konstaterades att även om mycket kring ABM samverkan tycks utgöras av frågetecken så finns det även en hel del utropstecken bland citaten!

En annan reflektion var att nu är det dags att börja jobba konkret med ABM samverkan och inte bara diskutera vad ABM är eller borde vara.

Frågor som kom fram kring GIS under föregående konferens har inte förts vidare. Behovet av att hitta arbetssätt, forum och strategier att föra ABM-samverkan vidare utifrån konferenserna är därför stort. ABM-centrum med de nationella aktörerna står som värdar för nästa konferens. Denna äger rum under våren 2007 i samband med att ABM-centrum utvärderas. Utvärderingen tillsammans med frågorna kring hur ABM-samverkan förs vidare i konferensnätverket bildar fond för denna konferens.

Konferensen dokumenterades av Ann Wiking

