

A photograph of a man with glasses and a young child sitting together, looking at a tablet. The man is pointing at the screen, and the child is also pointing. The background is bright and slightly blurred. The text 'Børne apps' is overlaid on the image in a colorful, hand-drawn style.

# Børne apps

**App-formidling til  
børnefamilierne**

## Kære kollega

Du sidder lige nu med resultatet af arbejdet i projektet "BØRNEAPPS - App-formidling til børnefamilierne". I denne folder kan du læse om projektet og se den vejledning, som er udarbejdet til brug ved udformning af app-anbefalinger.

Baggrunden for, at projektet blev gennemført og at biblioteksvæsenet i Danmark har fået et koncept for app-formidling er et oplevet behov for at få udvalgt og anbefalet apps til børn. Oplevelsen er, at forældre i dag ikke har tid eller overskud til at bruge lang tid på selv at gennemgå og udvælge gode apps til deres børn. Derfor søger de efter steder, hvor andre har gjort det for dem.

Bibliotekerne i Danmark har en årelang tradition for at formidle materialer. I forbindelse med formidling bliver der også foretaget en udvælgelse og vurdering af materialerne. Det er helt oplagt, at bibliotekerne også formidler apps, hvor biblioteket som en objektiv og ikke-kommerciel part foretager udvælgelse og vurdering af apps til børn.

Med konceptet for appformidling til børnefamilierne er det håbet, at bibliotekerne får en god platform at basere formidlingen af apps på. Vejledningen til app-anbefaling er et konkret værktøj, som biblioteksmedarbejderen kan bruge til at udarbejde sin app-anbefaling ud fra. Deling af anbefalinger via BPI-modulet betyder, at bibliotekerne på tværs af kommunegrænser kan bruge hinandens anbefalinger i deres lokale formidlingsarbejde.

Målgruppen for anbefalingerne er primært forældre, som ønsker hjælp til at udvælge apps til barnet. En sekundær målgruppe er biblioteksmedarbejdere, som kan bruge anbefalingerne i deres eget formidlingsarbejde. De udarbejdede anbefalinger kan bruges på bibliotekets hjemmeside, i folde-re, til kurser eller til foredrag for at nævne nogle muligheder.

Tanken er, at deltagelsen i app-formidling er ganske frivillig og ulønnet, men til gengæld forpligter det enkelte bibliotek sig ikke til at producere et bestemt antal anbefalinger. Der føres ikke kontrol med eller laves opdateringer af anbefalingerne, men når biblioteket har hentet sin egen lokale kopi, kan der laves ændringer i den enkelte anbefaling.

Det er projektgruppens håb, at bibliotekerne vil støtte op om konceptet og udarbejde app-anbefalinger både til egen og andres brug. Bibliotekerne har med app-formidlingskonceptet muligheden for at styrke formidlingen af apps til gavn for borgerne.

*På vegne af projektgruppen*

*Thomas Langholz*



## Vejledning til anbefalingsudarbejdelse

Målgruppen for anbefalingerne er forældre og bibliotekspersonale, som arbejder med apps. Ud fra anbefalingerne skal forældrene kunne vurdere, om app'en er noget for barnet.

Inden man skriver en anbefaling, skal man sikre sig, at app'en er egnet til at blive anbefalet. Der er udarbejdet en række kriterier til brug ved udvælgelsen. De er angivet herunder.

<b>Overordnet kvalitet</b>	Der udarbejdes kun anbefalinger på apps, der vurderes med overvejende positivt udfald.
<b>Vurderingskriterie</b>	App'en skal have været installeret, åbnet og afprøvet.
<b>Platforme</b>	iOS Android
<b>Aldersgruppe</b>	Fra 0 til og med 5 år
<b>Genre</b>	Apps til børn i alderen 0 til og med 5 år.
<b>Sprog - både talt og skrevet</b>	Dansk Norsk Svensk Engelsk
<b>Forretningsmodel</b>	Alle typer apps accepteres; om det er rene betalingsapps eller forskellige typer in-app-køb eller reklamefinansierede. Apps med in-app-reklame medtages kun, hvis reklamerne ikke er forstyrrende for spillet.

Efter udvælgelsen og afprøvningen af en app kan anbefalingen udfærdiges. Der er som sådan ikke noget loft over, hvor lang anbefalingen må være. I stedet opfordres skribenter til at følge nedenstående vejledning, som viser hvordan anbefalingen skal struktureres og hvilke elementer anbefalingen kan indeholde.

I vejledningen tages der udgangspunkt i skabelonen for nyheder, som den ser ud i DDB CMS. Hver overskrift i denne vejledning henviser til et felt i DDB CMS'ets nyhedsskabelon. Har man et CMS, hvor nyhedsskabelonen afviger fra DDB CMS, må man få hjælp fra sin lokale webredaktør i forhold til, hvor man skal taste de enkelte oplysninger ind.

### Overskrift

Notér titlen på app'en, som den står i App-Store eller Google Play.

### Teaser / manchete / lead

Formålet med teaseren er at fange brugeren og overbevise vedkommende om, at det er relevant at læse videre. Teaseren skal være kort og give indblik i de vigtigste aktiviteter, universet eller figurerne i app'en alt efter, hvad der er relevant.

### Brødtekst / body

Brødteksten består af en beskrivelse, en vurderingsdel og en faktadel. Nedenfor er det beskrevet, hvad de enkelte dele kan indeholde. Overordnet skal man huske på, at spørgsmålene er en inspiration til, hvad man kan skrive og for formidlingens skyld bør man derfor ikke svare direkte på spørgsmålene.

Punkterne i de forskellige dele er her sat ind i en tabel, men i selve anbefalingen opfordres man til at skrive en sammenhængende tekst.

### Beskrivelse

Beskrivelsen er en sammenhængende tekst, hvor der redegøres for indholdet i app'en. Indholdet kan f.eks. være:

- medvirkende figurer
- det univers, der vises
- aktiviteterne, som brugeren kan udføre
- genren, som app'en placerer sig i
- andet indhold, som er vigtigt for brugeren at kende

### Vurdering

Vurderingen er også en sammenhængende tekst, hvor man skal forholde sig til nedenstående punkter. Man behøver kun at skrive noget, hvis det er relevant for den app, som man anbefaler.

<b>Adgang</b>	Er der forudsætninger for at komme i gang, som kan forsinke barnet – f.eks. oprettelse af konto eller profil? Lav eller stejl indlæringskurve – er det nemt at komme i gang med spillet? Er der andre ting, som kan gøre det svært for barnet at bruge app'en, f.eks. det anvendte sprog?
<b>Hjælp</b>	Kræver app'en, at barnet får voksenhjælp? Hvor skal den voksne hjælpe til?
<b>Brug</b>	Er det tydeligt, hvordan spillet skal spilles? Fremgår det tydeligt, hvad man gøre og hvornår?
<b>Værdi</b>	Giver app'en en god oplevelse? Kan app'en understøtte social interaktion mellem voksen og barn eller mellem barn og barn? Beskriv og vurder app'ens æstetiske udtryk både visuelt og lydligt.



### Fakta

Faktadelen skal være kortfattet og må gerne holdes i punktform.

<b>Producent</b>	Notér hvem der har udgivet app'en.
<b>Versionsnummer</b>	Notér hvilken version, der beskrives.
<b>Pris</b>	Hvilken forretningsmodel benyttes af producenten? Er det: <ul style="list-style-type: none"><li>• Betalingsapp</li><li>• Gratisapp</li><li>• Gratisapp med in-app-reklame</li><li>• Gratisapp med in-app-køb</li><li>• Gratisperiode</li><li>• Gratisapp med begrænset indhold</li></ul> Angiv gerne om app'en har værdi uden tilkøb / i gratisversion. Er der sammenhæng mellem app og fysiske produkter?
<b>Sprog</b>	Er der i app'en skrevet og / eller talt sprog og hvilket sprog er der tale om?
<b>Alder</b>	Hvilken aldersgruppe henvender app'en sig til? Målgruppen 0-5 år inddeles i følgende undergrupper: <ul style="list-style-type: none"><li>• 0-1 år</li><li>• 2-3 år</li><li>• 4-5 år</li></ul>
<b>Offlinebrug</b>	Kan app'en bruges uden internetadgang?
<b>Lignende spil</b>	Angiv hvis der er lignende spil, som kan anbefales. Måske er der en gratis udgave, som er lige så god.

### Kategori

Hvis CMS'et giver mulighed for det, kan man angive en kategori. For at ensrette kategoriseringen kan der vælges mellem følgende kategorier:

<b>Legeapp</b>	App'en understøtter den frie leg uden regler og konkurrence, f.eks. igennem rolleleg.
<b>Læringsapp</b>	En app med hvilken barnet kan tillære kundskaber eller færdigheder
<b>Kreativitetsapp</b>	Understøtter produktion og skabelse i et kreativt øjemed.
<b>Spilapp</b>	Spilapps har et konkurrenceelement eller et bestemt mål, der skal nås. I app'en er der regler, som skal følges.

### Tags

Hvis CMS'et giver mulighed for det kan man angive en eller flere tags (nøgleord). Det er valgfrit, hvilke tags man benytter. Tags kan f.eks. gå på indholdet i app'en eller anvendelsesmulighed(-er).

## Eksempel på anbefaling af app:

Overskrift

# Road Trip



Teaser / manchete / lead

*Katten skal på besøg hos en af sine venner. Barnet skal hjælpe katten med at pakke kufferten, vælge bil og køre på vejen hen til vennen. Et hyggespil for de mindste.*

Brødtekst

Beskrivelse

Først skal barnet vælge hvilken ven, katten skal besøge. Herefter skal barnet vælge hvilke ting, katten skal have med. Der kan vælges både fra tørresnoeren og fra ting, som kommer ind fra siden af skærmen. Inden køreturen kan startes, må barnet tage stilling til hvilken bil, katten skal køre i. Bilen kan sættes i gang ved at trække den med fingeren eller trykke på pilen i bunden af skærmen. Undervejs på turen kan katten besøge et vaskeri, en tankstation osv.

Vurdering

Road Trip er skræddersyet til de små. Det er nemlig ikke svært at komme i gang med spillet og de handlinger, som skal foretages, er enkle at finde ud af. Den umiddelbare vurdering er, at handlinger og muligheder er så simple, at spillet kan anvendes uden voksenhjælp. Der er heller ikke tale om konkurrence og der er megen frihed til at bestemme, hvordan spillet skal forme sig. Spillet kan sagtens anvendes til social interaktion, så

barn og voksen kan tale om rejser, rejseforberedelse, besøg osv. Æstetisk fremstår spillet også enkelt, men stadig smagfuldt.

Fakta

Udvikler: Sago Sago Toys Inc.

Platform: Android og iOS

Pris: 25 kr. I udvalgte perioder er appen gratis. Til iOS kan app'en også fås som en del af en pakke.

Aldersgruppe: 2-3 år

Offlinebrug: Ja

Kategori

Legeapp

Tags

#Rejse

#Bilkørsel

#Socialt samvær

#Rolleleg



## Perspektiver på kulturstyrelsesprojektet:

# “BØRNEAPPS – App-formidling til børnefamilierne”

Jens Jørgen Hansen, Institut for Design og Kommunikation,  
Syddansk Universitet

Målet for projektet “BØRNEAPPS – App-formidling til børnefamilierne” er at udvikle et koncept for app-formidling, der kan kvalificere biblioteker i at håndtere opgaven med at udvælge, vurdere og formidle kvalitet om apps til bibliotekets brugere. Projektets konkrete resultat består i udarbejdelsen af en skabelon og vejledning til bibliotekarer, der bidrager til udvikle bibliotekssektorens formidlingsopgave. For forældre kan appformidling bidrage til at formidle om eksistensen af og kvaliteten i forskellige børneapps.

Børneapps er eksempler på mange de digitale tilbud som børn benytter sig fra de er helt små. Børn er også mediebrugere og apps spiller en central rolle i både underholdning, leg og læring. Gennem appformidling bidrager biblioteket til at klæde forældre på i forhold til at introducere og vejlede børn i brug af apps og styrker således de voksne til at håndtere samspillet med børn og medier og til at opbygge et fællesskab omkring børns mediebrug. Forældrene får også indsigt i børns digitale liv og medieverden og kan udvikle en forståelse af, hvad apps kan og hvad deres kvalitet er. De voksne har således mulighed for at bidrage til at børnene udvikler sig som reflekterede mediebrugere.

Børns valg af apps bør grundlæggende foregå i rum præget af viden, værdier, omsorg og kontrol, fordi apps som alle andre medieprodukter som bøger, tv og computerspil har en

socialiserende indflydelse på børns udvikling. Apps er ikke neutrale medier, men de indgår i børns livs- og kulturform, som ressourcer for leg og læring. Appformidling er derfor en professionel formidling af kulturproduktion, som kan karakteriseres som kultur for børn (Mourtsen 1996), hvor børn præsenteres for et særlig kulturprodukt.

Princippet for formidling er, at formidlingen skal:

- Skabe opmærksomhed om apps-genren målrettet børn
- Præsentere kvalitetsapps – apps som er udbredte og/eller har en særlig kvalitet
- Styrke forældre og pædagogers indsigt i apps: hvad kan barnet med appen og hvilken slags genre tilhører den
- Udvikle målgruppens sprog om apps og deres funktioner
- Styrke bibliotekarprofessionens arbejde med vurdering og formidling af apps gennem udarbejdelse af formidlingsstrategier, skabelon og vejledning

Projektet har dermed ikke blot bidraget til at løfte en særlig formidlingsopgave af et bestemt kulturprodukt rettet mod konkrete brugere, men også bidraget til at udvikle et koncept for formidling, der kan integreres i folkebibliotekernes formidlingsopgaver og inspirere til at udvikle strategier for medieanalyse, -vurdering og -formidling af lignende kulturprodukter til andre målgrupper.

The logo for 'Børne apps' is located in the top left corner. It consists of the word 'Børne' in a multi-colored, rounded font above the word 'apps' in a similar style. The entire logo is enclosed in a white rounded square with a thin black border.

**Børne  
apps**

## Er du i tvivl?

Projektgruppen bag appformidlingskonceptet svarer gerne på spørgsmål om konceptet og / eller anbefalingskabelonen. Spørgsmål om BPI og hjemmeside-CMS bedes rettet til den lokale hjemmesideredaktør.

### Projektgruppen

Projektgruppen bestod af følgende personer:

Thomas Ellegaard Langholz, Odense Bibliotekerne  
Mail: [tela@odense.dk](mailto:tela@odense.dk)  
Tlf.: 6551 4386

Finn Wraae Følting Poulsen, Odense Bibliotekerne  
Mail: [fwfp@odense.dk](mailto:fwfp@odense.dk)  
Tlf.: 6551 4422

Heidi Drasbek Martinussen, Odense Bibliotekerne  
Mail: [hdm@odense.dk](mailto:hdm@odense.dk)  
Tlf.: 6551 4326

Charlotte Brandt Dale, Odense Bibliotekerne  
Mail: [cbd@odense.dk](mailto:cbd@odense.dk)  
Tlf.: 6551 4401

Jane Birkmann, Lyngby-Taarbæk Bibliotekerne  
Mail: [jbm@ltk.dk](mailto:jbm@ltk.dk)  
Tlf.: 4597 3700

Dorthe Grønbæk, Fredericia Bibliotek  
Mail: [dorthe.gronbak@fredericia.dk](mailto:dorthe.gronbak@fredericia.dk)  
Tlf.: 2293 9786

Stine Worm Sørensen, Gentofte Bibliotekerne  
Mail: [stws@gentofte.dk](mailto:stws@gentofte.dk)  
Tlf.: 3998 5810