

Interactieve vloer in de bibliotheek



**Digitale
geletterdheid**

Wij werken
aan de
toekomst van
bibliotheeken



Wizefloor

Inhoud

Inleiding	3
1. Interactieve vloeren in de bibliotheek	4
2. Strategische kaders en overwegingen	5
3. Soorten vloeren	6
4. Implementatie	8
5. Lessons learned – omdopen naar de praktijk	9

Inleiding



Voor het project digitale bibliotheek lokaal heeft de Bibliotheek Hoeksche Waard in 2018 een voorstel ingediend om een interactieve vloer in de vestiging Oud-Beijerland te realiseren. Onderdeel van de aanvraag was het verkennen van de diverse leveranciers en ervaring opdoen met het middel om te delen met andere bibliotheken. Deze rapportage gaat in op het tot stand komen van een interactieve vloer bij een bibliotheek en wat daar bij komt kijken. De interactieve vloer van bibliotheek Hoeksche Waard is deels gerealiseerd met subsidie van Probiblio.

Wat is een interactieve vloer?

Een interactieve vloer is een projectie op de vloer die beweging registreert en daarop reageert. Denk hierbij aan beelden die voorbijgangers achtervolgen op de vloer, bladeren die opzij gaan als er overheen gelopen wordt en allerlei spelletjes waar interactie mee aangegaan kan worden.

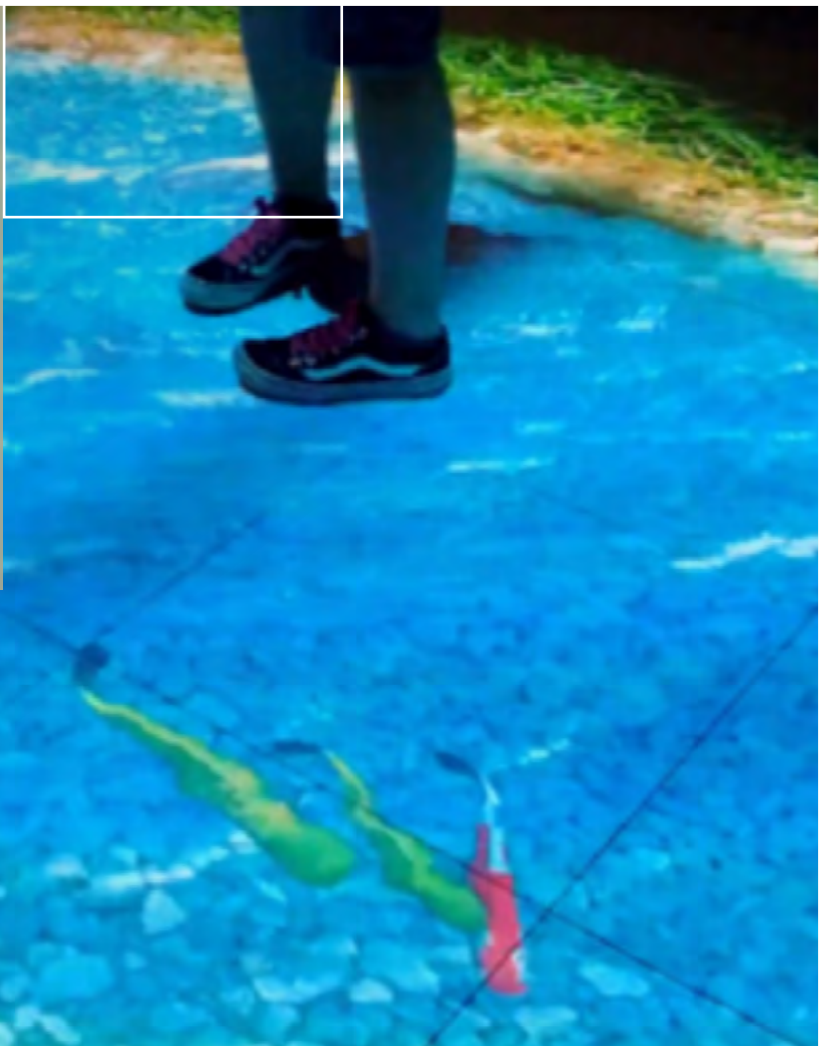
Componenten van een interactieve vloer zijn:

- Een mat waarop beweging geregistreerd kan worden
- Een beamer die een beeld op de vloer projecteert
- Een computer met software (games) die de beamer aanstuurt

In deze rapportage worden de volgende onderdelen behandeld:

1. *Kader van de interactieve vloer in het buitenland en binnenland*
2. *Strategische overweging en doelstellingen*
3. *Overweging om een bepaalde vloer aan te schaffen*
4. *Implementatie traject, ofwel het plaatsen van de vloer en lessen die daar uit te trekken zijn*
5. *Eerste lessons learned - bijvoorbeeld wat voor programmering aanspreekt, welke doelgroep er op af komt, hoeveel gebruik er is etc.*

1. Interactieve vloeren in de bibliotheek



Bibliotheken in het binnen- en buitenland maken al langer gebruik van interactieve vloeren om aandacht te geven aan onderzoekend en spelenderwijs leren (Melbourne, Aarhus, Randers, Eindhoven, Barendrecht, Rotterdam, Raamsdonksveer).

De interactieve vloer biedt de mogelijkheid om kinderen te laten bewegen, en een actieve plek te maken van de bibliotheekvloer. In hoeverre de interactieve vloer zich leent voor het ontwikkelen van 21st century skills valt nog te bezien: de vloer wordt nu voornamelijk ingezet als entertainment factor.

2. Strategische kaders en overwegingen



De bibliotheek Hoeksche Waard heeft onder andere in haar missie opgenomen dat zij informele educatie, mediawijsheid en sociale cohesie actief ondersteunt in haar werkgebied. In programma's lijn 3 'Persoonlijke ontwikkelingen een Leven Lang Leren' heeft de BHW deze onderdelen van de missie vertaald in drie doelstellingen:

1. *Het faciliteren van leren en persoonlijke ontwikkeling*
2. *Het stimuleren en faciliteren van kennisuitwisseling*
3. *Bijdragen aan sociale cohesie door ontmoeting en verbinding te faciliteren.*

De BHW richt zich qua doelgroepen op zowel kinderen, jongeren als volwassen/senioren. De bovenstaande doelen wil de BHW behalen door 1) persoonlijke ontwikkeling te ondersteunen door informeel leren **zichtbaar** en **toegankelijk** te maken en deze zo nodig zelf aan te bieden of te organiseren en door 2) faciliteiten aan te bieden waardoor de doelgroepen kennis en 21ste eeuw

vaardigheden (bijv. samenwerken, kritisch denken, communiceren) **laagdrempelig** kunnen opdoen. De Wizefloor is zeer zichtbaar en toegankelijk voor bezoekers van een vestiging, stimuleert bovendien het spelenderwijs (bewegend) leren en vergroot de eerder genoemde 21ste eeuw vaardigheden voor kinderen.

Ook wil de BHW met de Wizefloor spontane ontmoeting tussen kinderen en tussen kinderen en bijv. senioren bevorderen. De BHW is een **natuurlijke ontmoetingsplek** voor Oud-Beijerland en faciliteiten als de Wizefloor helpen de **sociale samenhang** tussen verschillende lagen spelenderwijs en via ontmoeting te bevorderen. Met de Wizefloor kunnen ook activiteiten op maat worden georganiseerd door een eigen invulling te geven aan een educatieve game. Ook kan hiermee de samenwerking met vrijwilligers op ook een andere wijze vorm en inhoud worden gegeven. De Wizefloor speelt ook in op de ontwikkeling van minder tijd in de maatschappij en de wens voor meer beleving. Door het toepassen van spel-elementen (edutainment) wordt het leerproces van kinderen versterkt.

3. Soorten vloeren



Er zijn verschillende leveranciers van interactieve vloeren in Nederland. Daarnaast zijn er diverse spelers die zich meer richten op projectie oplossingen en minder op spellen.

wordt (Randers & Aarhus in Denemarken en in Barendrecht bij bibliotheek Aanzet. Op basis van de analyse heeft bibliotheek Hoeksche Waard gekozen voor de Wizefloor.

Leveranciers van interactieve vloeren:

[Eyeplay](#)

[Wizefloor](#)

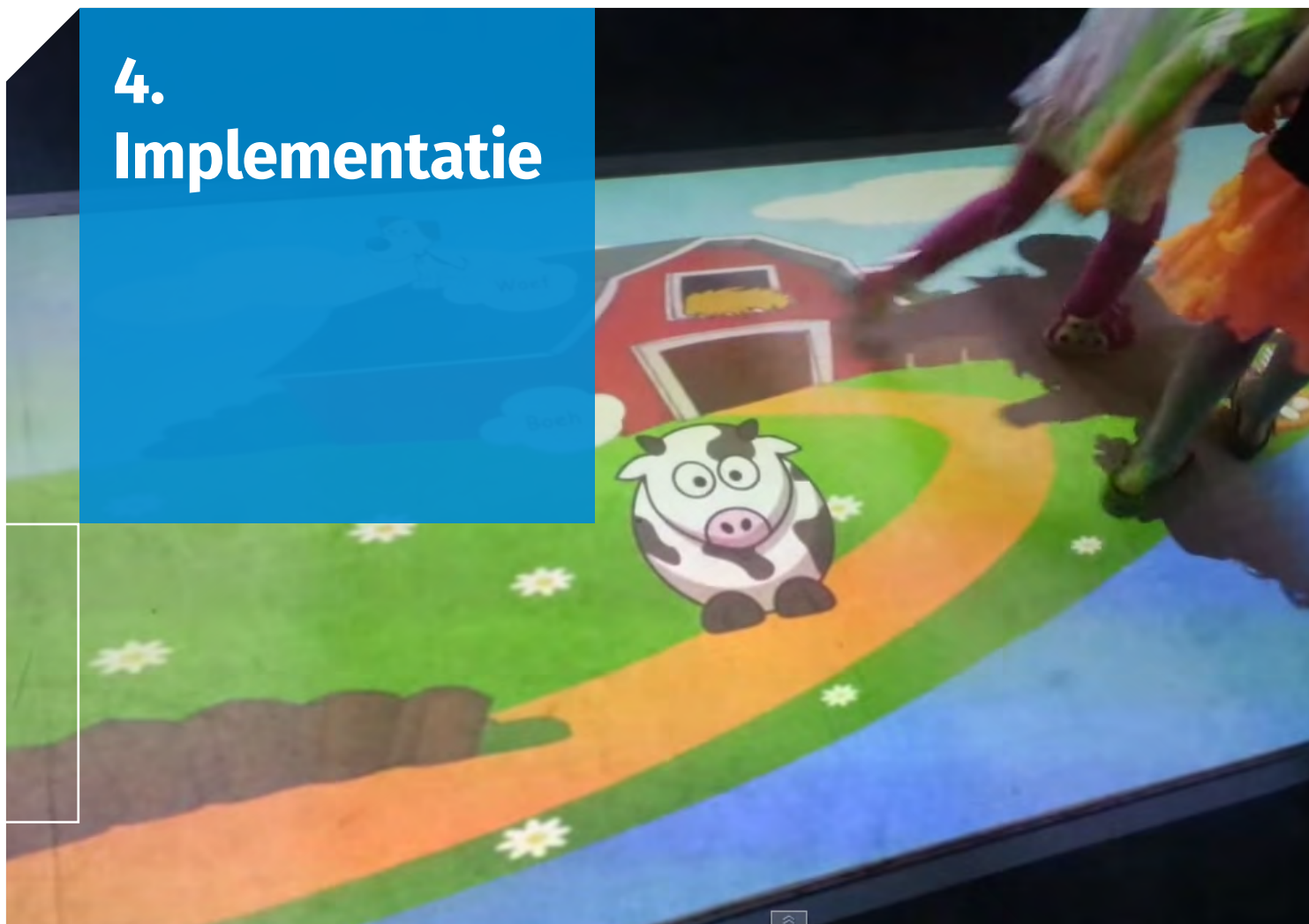
[Activefloor](#)

De Eyeplay wordt met maar 10 spellen geleverd, waardoor bibliotheken eerder voor 1 van de andere leveranciers kiezen. In de praktijk zien we dat er maar een aantal spellen echt gespeeld worden, dus of dit een goede afweging is ligt aan het inhoudelijke aanbod van de Eyeplay vloer. De Wizefloor en Activefloor zitten qua aanbod dicht bij elkaar, vandaar dat de afweging tussen deze 2 aanbieders in detail is uitgewerkt (zie onderstaande tabel). Het voordeel van de Wizefloor is dat hij al in verschillende bibliotheken gebruikt

		WIZEFLOOR STANDAARD	VOORDEEL tov ACTIVE FLOOR	ACTIVE FLOOR
Technisch	Oppervlak	300x400 cm	Gelijk	330x380 cm
	Lichtopbrengst	5000 ANSI lumen	Gelijk	5000 ANSI lumen
	Spellen	300, meerderheid NL talig	Ja	100 NL talig
	Categorien	26	Ja	15
	Plafondhoogte	min. 250 - max 340 cm	Ja	min. 280 - max 350 cm
	Spiegel	Ja	Nee	Geen spiegel nodig
	Bevestiging plafond	Ja	Nee	Ja en 10 cm verzinken mogelijk
Prijs		€ 10.253,- excl. BTW € 12.406,74 incl. BTW Looptijd 3 jaar Installatiekosten inbegrepen		€ 5.727,- excl. BTW € 1.950,- installatiekosten (eenmalig) € 3.600,- licentiekosten/jaar (€ 1.200 x 3)
	Totaal	€ 12.406,74 incl. BTW	Ja	€ 13.645,17
Support	In prijs inbegrepen	3 uur 1e lijn support 3 uur 2e lijn support 3 uur training eindgebruikers	Ja	Geen opgave

Deze analyse is tot stand gekomen op basis van de destijds beschikbare informatie. Bibliotheek Hoeksche Waard heeft uiteindelijk voor de Wizefloor gekozen.

4. Implementatie



De grootste uitdaging in de implementatie is het vinden van een goede plek om de vloer neer te leggen. Met een oppervlak van 3 bij 4 meter, en de ruimte die aan de kanten nodig is zodat kinderen zich niet al spelend bezeren, zijn er beperkt opties beschikbaar. Daarnaast moet de beamer hoog komen te hangen (minimaal 2,5 meter) wat ook niet overal haalbaar is. Bedenk dus op tijd waar je de vloer graag zou plaatsen, en bekijk of dit ook aan de technische specificaties van de vloer voldoet! Uiteraard kan de leverancier je hierin bijstaan.

Het leggen van de vloer gebeurt uiteraard door de leverancier waarbij stroomtoevoer e.d wel door de bibliotheek geregeld moet worden. In de implementatie is het vooral ook belangrijk om het personeel mee te nemen in de komst van deze vloer. Het is van belang om uit te leggen waarom deze vloer in de bibliotheek komt, en wat dat voor medewerkers en de omgeving inhoudt. Daarnaast is het belangrijk om een korte uitleg met de technische handelingen van het aan- en uitzetten van het apparaat te geven, voor gevorderde medewerkers kan het een uitleg zijn van het maken van een eigen quiz. Dit zorgt later voor meer draagvlak waardoor medewerkers actief kinderen op de vloer wijzen, en er dus meer gebruik van wordt gemaakt.

5. Lessons learned – omdopen naar de praktijk



In de praktijk worden de interactieve vloeren gebruikt als entertainment in de ruimte – kinderen worden door de animaties aangetrokken om op de vloer te komen staan, en zien direct dat de omgeving veranderd door hun bewegingen. Let op dat rennen/gillen er dus bij kan horen! De ervaring leert dat een basis van 3 spellen het meest gebruikt wordt, waaronder voetbal. Let er dus zelf op welk spel je opstart – vaak wordt dat ook het meeste gespeeld.

De doelgroep die aangesproken wordt door de interactieve vloer is vooral 4-12 jaar oud, daarna volgt de doelgroep 2-4 samen met hun ouders. Zoals eerder gezegd is een groot en breed spelaanbod niet even overzichtelijk, en lenen een heel aantal spellen zich minder voor gebruik in de bibliotheek. Hier moet je zelf een afweging in maken en dit ook delen met de collega's!

Maximaal kunnen ongeveer 4 kinderen tegelijk gebruik maken van de interactieve vloer. Er zijn mogelijkheden om je eigen quiz of zelfs game te maken, maar dit vergt redelijke technische kennis en vooral tijd. Mede door de tijdfactor wordt dit niet vaak gedaan in bibliotheken, waardoor bijvoorbeeld inzet richting het Taalhuis (taalquiz) of workshops nog niet veel gegeven worden.

Wil je meer weten over de mogelijkheden van een interactieve vloer? Neem contact op met Erik Reuvers, adviseur digitale geletterdheid. Telefoon 06 21 24 13 71 of mail ereuvers@probiblio.nl.

Verdere informatie

Erik Reuvers
Adviseur digitale geletterdheid
Telefoon 06 21 24 13 71
ereuvers@probiblio.nl