

Projektitel	Ansøger
Bedre læsekompetencer hos unge og voksne	
Læsegrupper for etniske minoritetskvinder og deres børn	Integration & Fritid, Kultur- og Fritidsforvaltningen
FAMILIELÆSNING	Hillerød bibliotekerne
Støtte til læsesvage familiers udvikling af en læsekultur	
Læseklubben – arbejdspladsen som læsearena	Odense Centralbibliotek
Den digitale vej til fremtidens velfærd – også farbar for læsesvage	Horsens kommunes biblioteker
Drømmeholdet - rollemodellen og bibliotekaren rykker ud	Albertslund Bibliotek
Biblioteksbetjening af børn	
Det eventyrlige sprogeksperimentarium	Vejle Bibliotekerne
InBetweens	Odense Centralbibliotek
Haps en apps - en kerneydelse til gamergenerationen	Silkeborg Bibliotekerne
Online Literacy. FanArt og FanFiction. Udvikling af ny litterær praksis for børn	Billund Bibliotekerne
Bogen er åben!	Biblioteket Rentemestervej
'Laboratoriet for innovation og kreativitet'	Ballerup Bibliotek
Biblioteksbetjening af unge	
Uddannelse af unge til informationsamfundet	Vejle Bibliotekerne
WalkieTalkie: Biblioteket for unge	Svendborg Bibliotek
SimLibrary – brugerdrevet biblioteksudvikling i et 3D-miljø	Odense Centralbibliotek
Formidlingsforløb: Ordskælv! og Larm!	Frederiksberg Kommunes Biblioteker
Den kompetente samfundsborger	Herning Bibliotekerne
Underground Library – et undergrundsbibliotek for unge	Koldingbibliotekerne
Borgerinddragelse og frivillighed	
Crowdfunding og communities – medskabere og amatørfundraisere	Herning Bibliotekerne
Del din stemme Aktivt medborgerskab gennem aktiv kulturformidling	Statsbiblioteket, BiblioteksCenter for Integration
Aktivt medborgerskab. Udvikling + evaluering af samarbejdsmodeller m. frivillige	Billund Bibliotekerne
Fra FOR til MED - arrangementsudvikling med frivillige kulturambassadører	Fredensborg Bibliotekerne
Det inspirerende og performative biblioteksrum	
No Line Online – koncept for et digitalt musikbibliotek i det fysiske rum	Københavns Biblioteker, biblioteksfaglig Afdeling
Intelligent Materiale Formidling (IMF)	Københavns Biblioteker, Biblioteksfaglig afdeling
Lokalsamfundets innovationsrum	Roskilde Bibliotekerne
Interaktive Teater- og SpilDramaturgier i Biblioteksrummet	Aarhus Kommunes Biblioteker

Collaborative art	Frederiksberg Kommunes Biblioteker
Værtensklasse på de åbne biblioteker	Aalborg Bibliotekerne
Den skabende borger – biblioteket som rum for innovative processer	Herning Bibliotekerne
Biblioteket som scene for ny formidlingspraksis	Herlev Bibliotekerne
Frie forsøg	
Offentlige kulturelle udbud	Københavns Biblioteker, Biblioteksfaglig Afdeling
bibOS2	Aarhus Kommune - Biblioteker og Borgerservice
BAPP's	Aarhus Kommune - Biblioteker og Borgerservice
DTU og Lyngby Stadsbibliotek - formidling af viden og innovation til samfundet	Lyngby Stadsbibliotek
Udvikling af det uformelle læringsrum	Herning Bibliotekerne
Step 2, fra it-færdigheder til digital dannelse - e-læringsprojekt	Københavns Hovedbibliotek
NonUsers 2012 - Kortlægning af de fynske borgeres biblioteksvaner	Odense Centralbibliotek
Fra model til effekt -metodisk kompetenceudvikling af det ny bibliotek	Gentofte Bibliotekerne
DemoteksTEVE	Københavns Biblioteker / Nørrebro Bibliotek
"Flere sider af det sunde liv – forsøg med sundhedslæseklubber"	Herning Bibliotekerne
Det relationelle Bibliotek - Biblioteket i byens rum	HvidovreBibliotekerne
Mobilt lånerkort : brug af smartphone som låner-ID	Silkeborg Bibliotek
Skolebiblioteket og ressourceteamet i fremtidens skole	
Læringskultur i en medialiseret skole med fokus på elevdrevne innovation	Hvinningdalskolen, Silkeborg Kommune
Flipped Classroom - det omvendte læringsrum	Køge kommune
Nye medier - nye læringsstrategier	Center for Undervisningsmidler, Aabenraa
Litteraturlæsning med nye medier - fra e-bog til i-bog	Kommunernes Skolebiblioteksforening
Mobil læring i autentiske rum understøttet af mobiler, iPads og andre tablets	Østre skole, Norddjurs Kommune
It-læsning i fagene	Ringkøbing-Skjern Kommune
Mediepatruljen-nu med lærere! Udvikling af praksis omkring digitale	Maglegårdsskolen, Gentofte Kommune
Fra ord til billede med fokus på ledelsesperspektivet i medialiseringskultur	Svendborg Kommune, Skole og dagtilbud
Implementering af digitale læringsformer, faciliteret af skolens ressourceteam	Favrskov kommune
Det innovative læringsmiljø med fokus på interaktiv leg, læring og bevægelse	Dyssegårdsskolen, Gentofte Kommune
Bibliotekets digitale affyringsrampe	Højby Bibliotek, Odense Kommune