

Teknik och kulturarv

”Den inre farleden”

En gränsöverskridande samverkansstruktur mellan Bohuslän/Dalsland och Østfold för att utveckla nya former av lärande, delaktighet och upplevelse inom kulturarvssektorn.

Genom att förena digital teknik, platsutveckling och pedagogisk innovation skapas en modell för hur kulturarvet kan fungera som en motor för hållbar regional tillväxt, ökad attraktionskraft och demokratiskt deltagande.



Syfte och övergripande mål

Projektet avser att etablera en gränsöverskridande plattform för innovation inom kulturarv, teknik och lärande i gränsregionen Bohuslän–Østfold.

Prioritering: En mer social gränsregion

Specifikt mål: Främja kulturens och den hållbara turismens roll i ekonomisk utveckling, social delaktighet och social innovation.

Övergripande mål:

1. Att utveckla och pröva metoder för digital kulturarvsförmedling och deltagande baserade på avancerad teknik.
2. Att etablera samskapande processer där svenska och norska barn, unga och civilsamhälle gemensamt utforskar kulturarvet.
3. Att stärka platsutveckling och upplevelsenäring genom digitala och interaktiva upplevelser.
4. Att bidra till regional kompetensutveckling och tillväxt inom kultur, utbildning och besöksnäring.



Delmål och metod

Projektet ska tillämpa en tvärvetenskaplig och deltagarbaserad metodik som kombinerar teknisk innovation, pedagogisk forskning och kulturarvsförvaltning.

Centrala metoder:

- Digital teknik: användning av GIS, fotogrammetri, markradar, 3D-skanning och spelmotorer (t.ex. Unreal Engine) för att visualisera och tillgängliggöra kulturarv.
- Pedagogisk samskapandeprocess: verkstäder där barn och unga i Sverige arbetar med norska kulturarv och vice versa.
- Digital storytelling och spelifiering: skapandet av en "Upptäcktsresa genom den inre farleden" – en interaktiv, spelinspirerad modell med quests, uppdrag och platser att utforska.
- Hybrid museipedagogik: inspirerad av BLOM-projektet – kombinationen av fysisk närvaro, reflektion och digital gestaltning för djupinläring.

Detta har vi gjort för kunskapsinhämtning;

Kulturarvsturism Skara

Konferens om berättandets roll i kulturarvsturismen!

Vi fördjupar oss i berättelsens kraft – hur berättelser kan skapa möten, bygga broar och berika kulturarvsturismen. Berättelser formar vår förståelse av platser, ger röst åt kulturarvet och gör historien levande för nya besökare.

ARGIN markradar seminarium Tönsberg

Metoder och metodutveckling, arkeologisk geofysik i kulturmiljöer

Upplevelsenäring Svolver og Trollhättan

Arbete över gränserna – mellan branscher, mellan länder, mellan idéer – för att stärka upplevelsenäringens roll som en kraft för hållbar platsutveckling.

Intresse finns hos

Norge:

hkh@wittario.com (ai teknologi för att synliggöra det som finns under ytan.

Viktycke museum har varit involverat i detta)

geir.endregard@inspiria.no (typ Innovatim i Norge Är intresserade av undersökningar under vattnet, något som vi talade om föregående möte.

Visit Ostfold

Sverige:

Rise - Peter Ljungstrand peter.ljungstrand@rise.se (prototyper, sägner och etnologi)



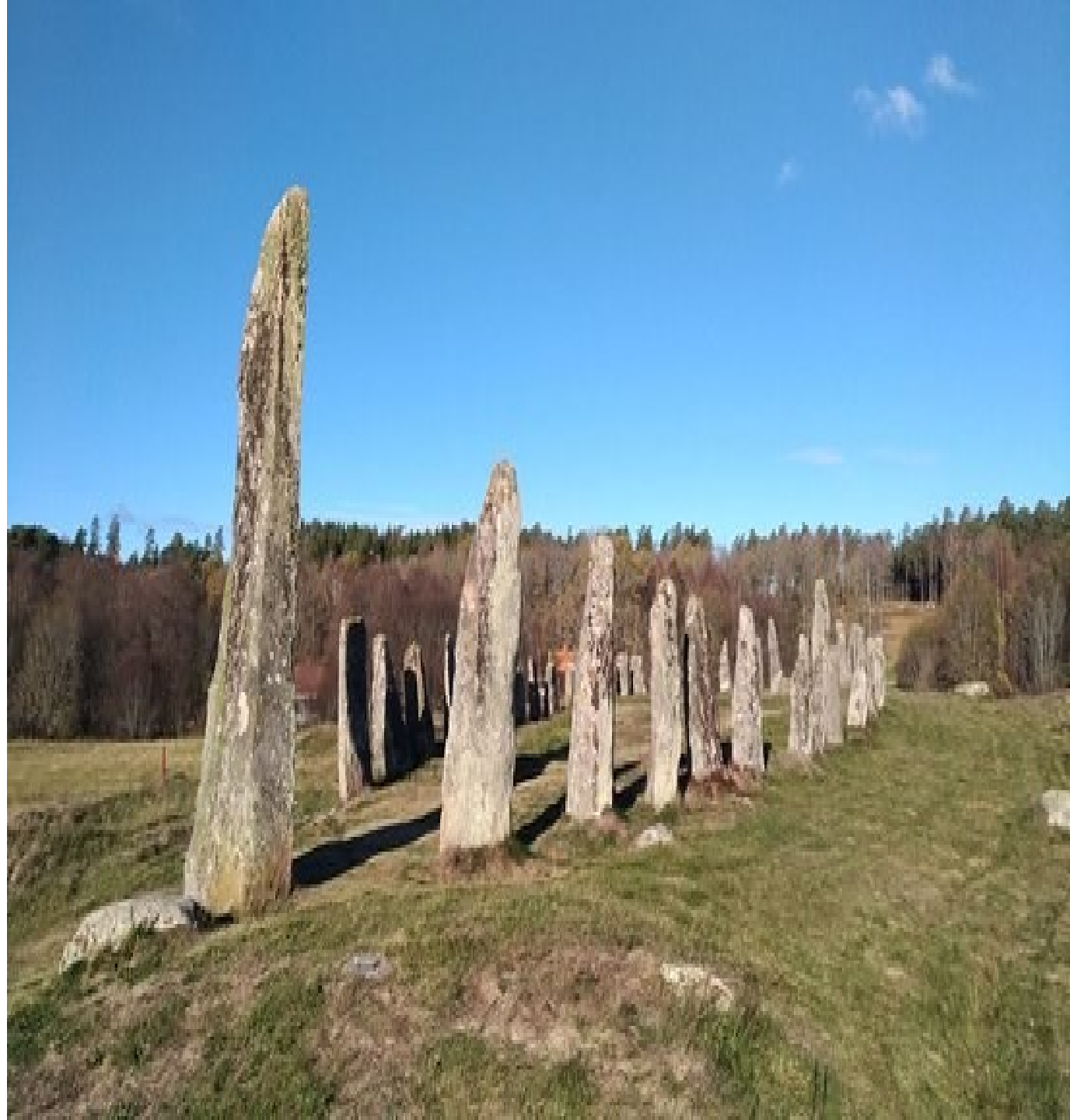
Partners och intressenter

Projektägare: Munkedals kommun

Nuvarande partners och intressenter: Bohusläns museum, Strömstads museum, Strömstad, Lysekil, Sotenäs, Tanum, Dals-Ed, Statens Arkeologiska Museum i Mölndal, Fyrbodals kommunalförbund, RISE.

Önskade norska partner: Aktörer i Østfold (t.ex. Halden, Fredrikstad, Viken region) Inspira (Norge), Ekomuseum Gränsland (Norge-Sverige)

Strategiska samarbetspartner: Ekomuseet gränsland, Göteborgs universitet (Pedagogik och lärande, BLOM-projektet), Västra Götalandsregionens kulturförvaltning, Innovatum Science Park, Riksantikvarieämbetet, Vitlycke, Lödöse, Vikarvet, Linnéuniversitetet fler?



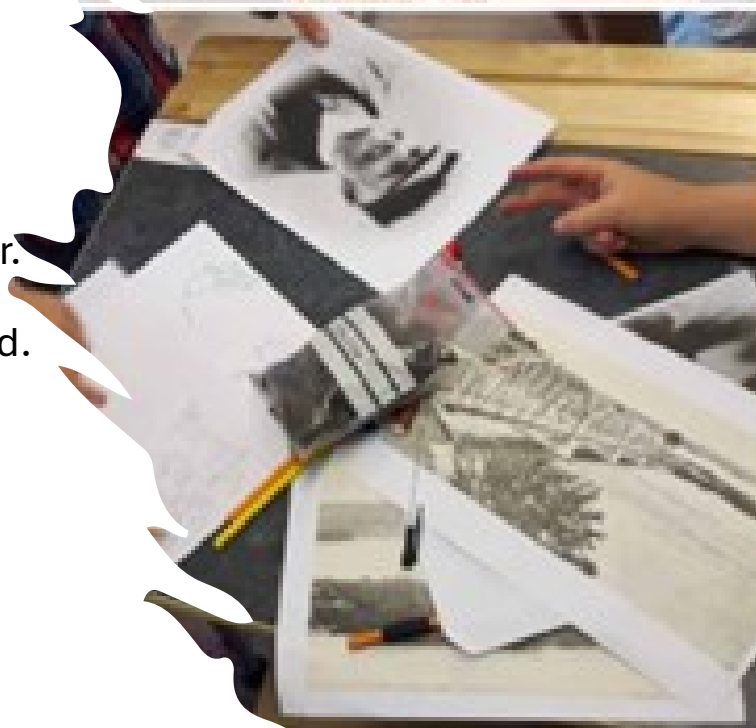
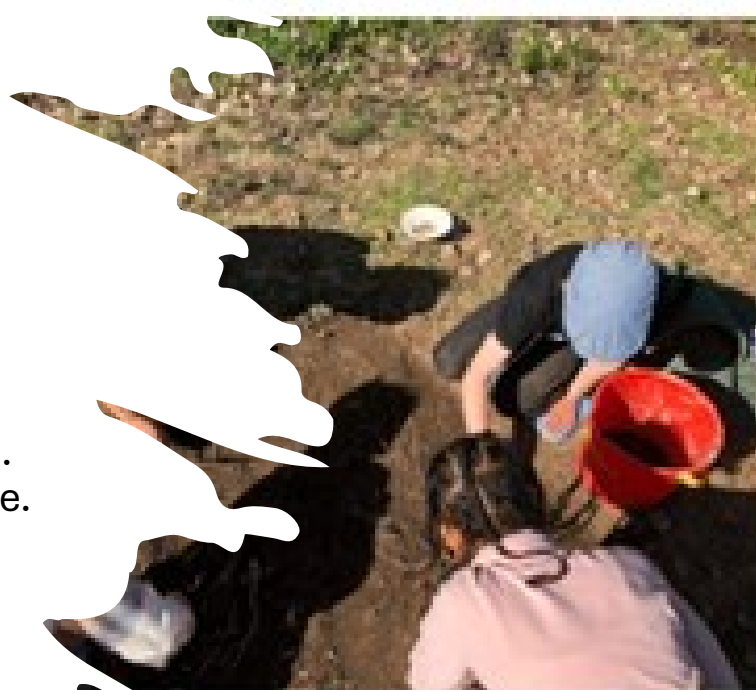
Förväntade resultat och effekter

Resultat under projektiden:

- Metodik för gränsöverskridande digital kulturarvsförmedling.
- Prototyper för interaktiva upplevelser längs den inre farleden.
- Genomförda verkstäder för barn och unga i Sverige och Norge.
- Digital plattform med karta, spelmiljö och AR-upplevelser.
- Metodhandbok "En digital värld i den fysiska närvaron – kulturarv och teknik i gränslandet."

Långsiktiga effekter:

- Stärkt regional identitet och sammanhållning.
- Förbättrad digital kompetens i museer, skolor och kommuner.
- Nya former av upplevelseturism baserad på kulturarv.
- Permanent samverkansstruktur mellan Bohuslän och Østfold.



Tänkbara work package

AP1 – Projektledning, partnerskap och styrning

Etablering av norsk–svensk styrgrupp.

Projektledning i båda länder.

Partnerskapsavtal, rapportering och uppföljning.

Barn /unga som en del av projekt/referensgrupp?

AP2 – Teknik och digital utveckling

Markradar, drönare, undervattensdokumentation.

Fotogrammetri, 3D-modellering.

GIS, lidar och digital arkivering.

AR/VR och Unreal Engine-prototyper.

Forskningsbaserad metodutveckling med RISE.

Analys av datakvalitet och metadata (RISE).

Barn/unga som en del av genomförande

AP3 – Pedagogik, delaktighet och samskapande

Pedagogiskt ramverk (BLOM + digital heritage).

Verkstäder där svenska grupper arbetar med norska kulturarv och vice versa.

Barn och unga som medskapare av innehåll.

Publika presentationer.

Följeforskning av pedagogik och deltagande (RISE + Göteborgs universitet).

Slutkonferens.

AP4 – Digital upptäcktsresa och upplevelsedesign

Design av karta, spelmiljö och narrativ.

Quests och uppdrag kopplade till kulturarv.

Pilotplatser i båda länder.

Användartester och iterativ utveckling.

Lansering av prototyp.

Barn/unga som en del av genomförande

AP5 – Kommunikation, spridning och hållbarhet

Kommunikationsstrategi.

Digital storytelling.

Workshops, seminarier och medverkan i kulturarvsforum.

Publicering av metodhandbok.

Barn/unga som en del av genomförande

Hållbarhetskriterier

Jämställdhet

Jämn könsfördelning i alla aktiviteter.

Aktiva insatser för att inkludera flickor i teknikbaserade moment.

Könsuppdelad statistik och analys.

Miljö & klimat

Digital dokumentation minskar fysiska ingrepp i kulturmiljöer.

Hybridmöten minskar resor.

AR/VR möjliggör hållbara besöksalternativ.

Icke-diskriminering

Metoder anpassade för barn och unga med olika förutsättningar.

Inkluderande representation i berättelser och gestaltningar.

Öppen tillgänglighet till digitala resurser.

Tänkbara indikatorer:

RCO 84 – Organisationer som samarbetar: minst 15.

RCO 87 – Gemensamma kultur- och utbildningsaktiviteter: minst 20.

RCO 116 – Publika evenemang: minst 5.

RCO 01 – Företag som deltar: minst 10.

RCO 04 – Icke-ekonomiskt stöd till företag: minst 10.

RCO 10 – Företag som samarbetar med forskningsorganisationer: minst 10 (kopplat till RISE).

Finansiering

Interreg Sverige-Norge (2021-2027):

Ställer krav på minst en part i Sverige och en part i Norge.

Norge: Kan erhålla stöd för **max 50 % av medlen**.

Medfinansieringen från projektets sida ska motsvara 50 % av de totala kostnaderna. Finansieringen kan bestå av både tid och kontanter. (behöver dokumenteras med medfinansieringsbevis)

Sverige: Kan erhålla stöd till **upp till 65 %** av de godkända kostnaderna. Svensk sida behöver komma med en insats på ungefär 35 % av kostnaderna. Budgeten skall anges i EUR.

- Behöver vara kontaktfinsierad.

Var och en av parterna skall ha egen budget.

Sökandebeloppet betalas ut i efterhand.

Ideellt arbete kan inte ingå som medfinansiering på varken Norsk eller Svensk sida.

Uppskattad budget

Vad kan vi gå in med i kontantinsats?

- Kontakt insats som likvida medel.
- Medfinansiering av tid (tex
medsökande i projektet står för en del
av sina egna kostnader som de har i
projektet)

Uppskattad tid för var och en av kommunerna (kan medfinansieras som egen kostnad i projektet: 500 000 kr (baserat på budget ur Våra Rum 2.0)
Egen insats per kommun i likvida medel: ?

(medsökande är tvungen att skicka in medfinansieringsintyg, ej projektägare)

Om var och en av kommunerna kan gå in med en egen insats för egna personalkostnader:

500 000 kr (uppräknat i tid) *Munkedal, Strömstad, Lysekil, Sotenäs, Tanum, Dals-Ed *partner i Norge:

3 000 000 kr (fördelat på 36 mån)

Ansökan till VGR och Fyrbodals kommunalförbund: Kan max stå för 50 % av total budget.

3 000 000 kr (fördelat på 36 mån)

Egen kontant insats totalt: 6 milj. (fördelat på 3 år)

Innebär detta att vi kan söka ett belopp på 65 % i maxbudget på:

Ca 7 milj. Fördelat på 3 år.

Totalt budget Svensk sida:

13 miljoner fördelat på 3 år. (svensk sida)

Motsvarande skulle kunna göras på Norsk sida:

500 000 kr (i tid) + 500 000 (kontant insats) + 1 milj i EU stöd = 2 miljon.

Vad blir nästa steg?

- Skicka in anmälan för att bjuda in Interreg och se att projekt stämmer med de utlysningar (nov-dec)
- Påbörja ansökan tillsammans med partner i Norge – Sverige
- PPT för var och en av kommunerna att kunna berätta om i sin kommun för att förankra i politiken.
- Medsökande intyg bör tas upp till politik i de kommunerna.
- Ansökan till Fyrbodals kommunalförbund sker löpande men behöver skickas in innan årsskiftet.
- Ansökan VGR bör kollas upp, och inom ramen för vilken utlysning?
- **15 januari öppnar Interreg - 15 feb (beslut tas i maj)**

Frågor:

- Hur kan vi tillsammans få med barn och unga i utveckling av kulturarv och teknik?
- Vilka parter är det vi missar, bör vara med?
- Vad vill ni bidra med för att få ett så gott samarbete som möjligt?
- Vilken arena/nätverk bör vi ha för uppföljningar och samlärande/samskapande mellan och inom kommuner och partners på Norsk och Svenska sida?
- Vilka vill vara med i skrivande av ansökan?
- Vilken insats är rimlig i förhållande till medsökande och sökande partner?
 - Bör vi dela upp i förhållande till vad man kan bidra med, liten/stor kommun?
- Finns det andra kontanta medel som vi inte efterforskat? Leader, Vinnova m.m.