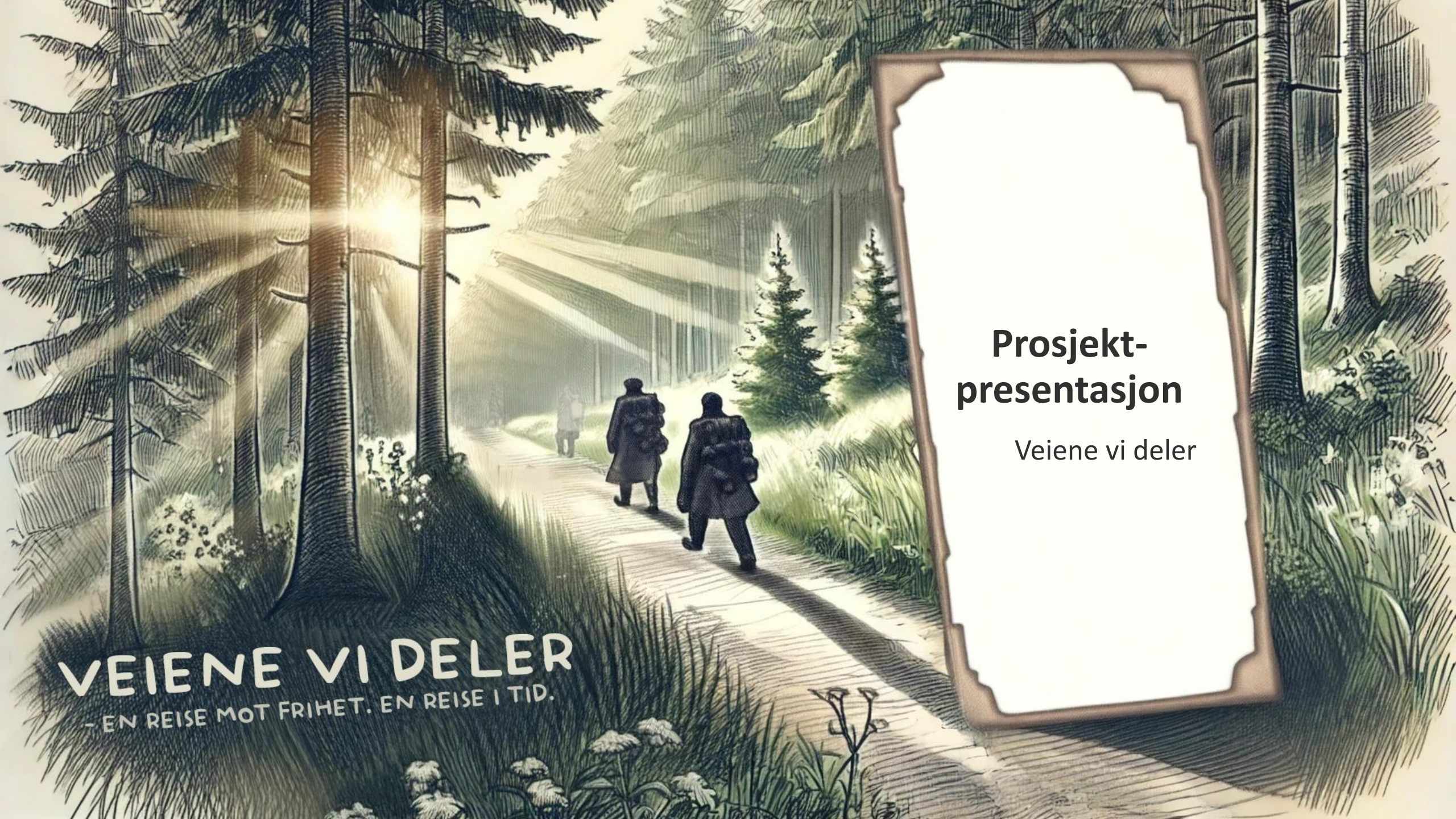




VEIENE VI DELER

- EN REISE MOT FRIHET. EN REISE I TID.

Prosjekt- presentasjon

Veiene vi deler

Introduksjon

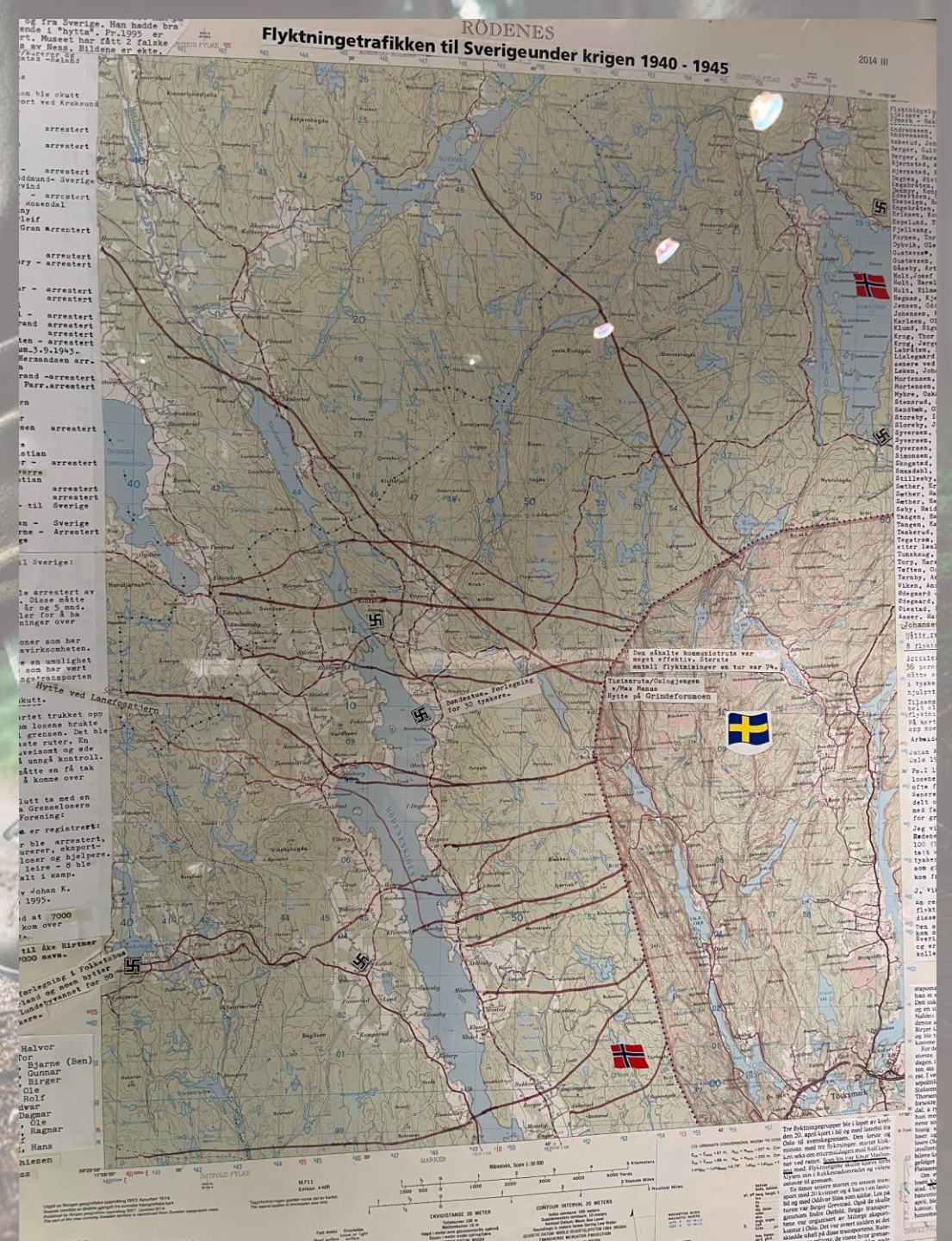
- Prosjektoversikt
 - Navn: 'Veiene vi deler' – Interreg prosjekt Sverige Norge
 - Hensikt: Skape gode opplevelser og kunnskapspåfyll for besøkende og befolkning, for å øke besøksattraktivitet og bostedsattraktivitet på begge sider av grensen
 - Tema: Flyktningeruter under krigen
 - Teknikker: Digitale læringsopplevelser som kan brukes langs rutene ved både sykkel og gange og tilhørende undervisningsopplegg for skoler
- Prosjekteier og samarbeid norsk side (tilsvarende svensk side)
 - Eier: Inspiria science center
 - Partnere: Museer, historielag, kultursentre, Visit Østfold, Wittaro mfl.
- Metode
 - Utnytte kompetanse og kunnskap som finnes
 - Skape samarbeid mellom offentlige, private og frivillig sektor om felles løft for temaet
 - Bruke ny teknologi for god formidling
 - Koordinere faglige elementer og innhold til felles gode produkter



Bakgrunn

- Flere ruter ble brukt til transport av flyktninger og kurérpost under krigen.
- Selv om enkelte ruter, som den kjente «Flyktningeruta» og «Kurér-ruta Timian», er godt dokumentert, er det mange andre ruter som for eksempel Aulieruta som fortsatt er ukjente og lite utforsket.
- Det er et klart behov og ønske for å kartlegge og dokumentere disse rutene for å bevare en viktig del av vår felles historie og formidle den til kommende generasjoner
- Dette kan øke stolthet for innbyggere og brukes til å øke besøksattraktivitet og bostedsattraktivitet på begge sider av grensen
- Veldig egnet for grenseoverskridende samarbeid.

Kilde: Hjemmefrontmuseet Rakkestad



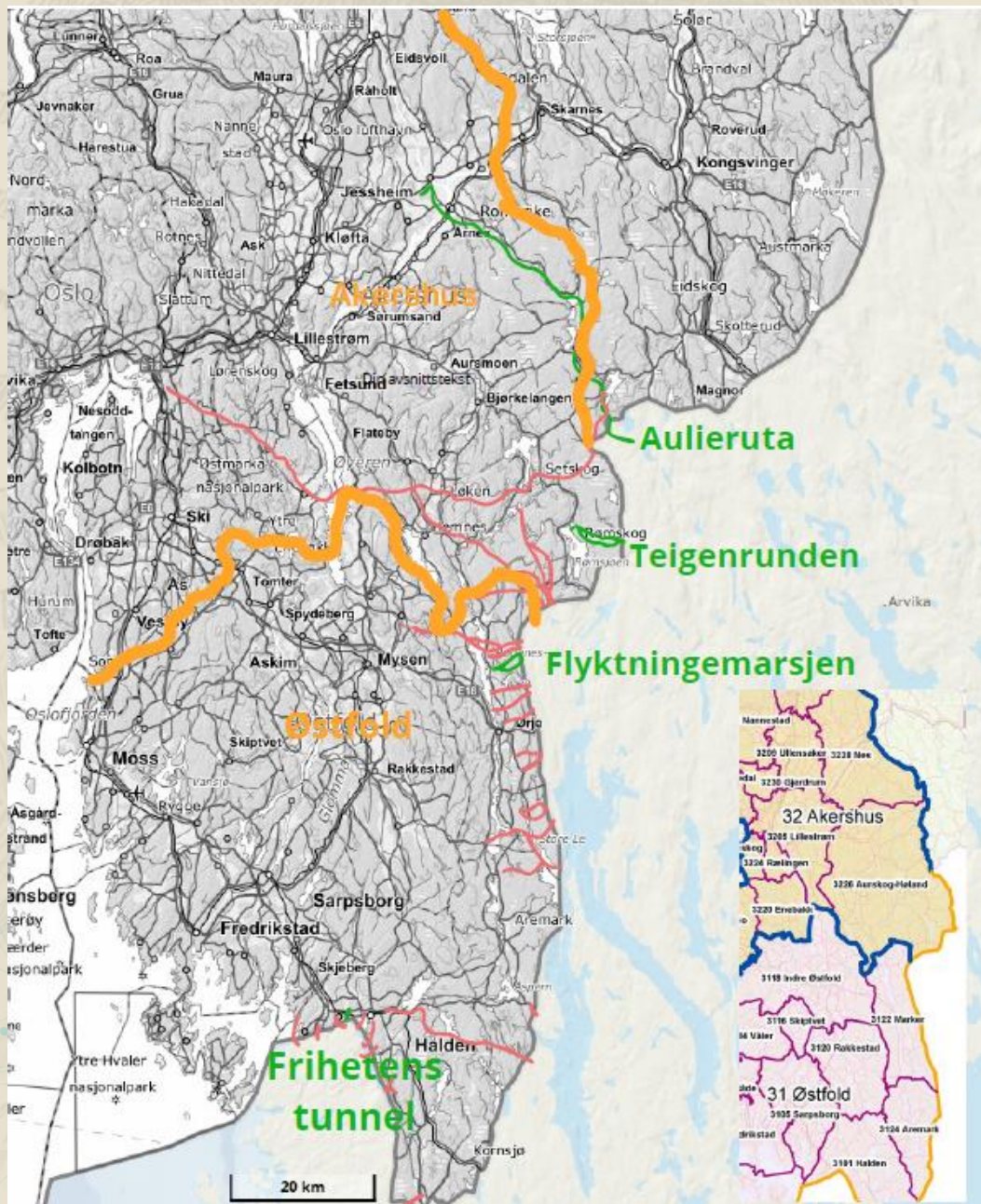
Hovedmål og Delmål

- **Hovedmål:** Kunnskapsformidling og skape gode opplevelser
 - Formidle Flyktingerutenes historie til publikum på en ny spennende måte
- **Delmål:** Engasjement og Bevaring
 - Formidle historien til norsk og svensk publikum
 - Rydde og merke Flyktingerutene på tvers av grensen
 - Utvikle undervisningsopplegg for skoler
 - Digitalisere rutene med digitale vandringsspill



4 store fysiske leveranser

1. Oppgradering og digital opplevelse på 6-8 flyktningeruter
2. Digital opplevelse på 6-8 steder
3. Skoletilbud i begge land – flere trinn
4. Ny formidling og opplevelser på nye nettsider



Prosjektleveranse: Digital historisk vandringsspill



Hvorfor lærer ungdommen mer med utendørs spillbasert læring?

Blir bedre til
problem-
løsning

Gir kropp og
hjerne ny
energi

Gir bedre
fysisk og
psykisk
helse

Skap rom for
kreativitet &
læringsglede

Bli bedre på
samarbeid &
relasjoner

Stimulerer
kreativitet,
hukommelse
og læring

Romerike Historielag bruker spennende teknologi for å levendegjøre kulturarven



AR OBJECT: Viking grave



Videolink:

<https://vimeo.com/manage/videos/493306792>



Videolink: [Lina Nordby on Vimeo](#)

Forventet resultater

- Kartlegging av flyktningeruter
- Rydding og merking av ruter
- Digitalhistorisk vandringsspill
- Utvikling av lærerveiledning for skoler
- Utvikling av undervisningsopplegg for skoler
- Etablering av møteplasser for skoler
- Formidling gjennom seminarer
- Formidling gjennom brosjyrer og trykksaker
- Formidling via web og på sosiale medier
- Digital utstilling for døgnåpen formidling



Arbeidsform for det som lages

- Oppstartsmøte om hensikt og ønsket resultat
- Prosess for definering av sluttbrukerbehov og kriterier for gode brukeropplevelser
- Utarbeidelse av skisser/utkast
- Utsjekk av skisser/utkast med alle partnerne
- Justering av skisser/utkast
- Teste løsninger på testbrukere av ymse slag
- Justering etter test
- Siste kvalitetskontroll med partnere
- Lansering
- Evaluering etter en del bruk



Arbeidsform for det som lages – medvirkning fra alle

- Oppstartsmøte om hensikt og ønsket resultat
- Prosess for definering av sluttbrukerbehov og kriterier for gode brukeropplevelser
- Utarbeidelse av skisser/utkast
- Utsjekk av skisser utkast med alle partnerne
- Justering av skisser/utkast
- Teste løsninger på testbrukere av ymse slag
- Justering etter test
- Siste kvalitetskontroll med partnere
- Lansering
- Evaluering etter en del bruk



Sikre grenseoverskridende verdi

- For både vandringsspill og skoletilbudene:
 - Teste ut forskjellige varianter bevist
 - Samkjøre læring underveis
- Bevist skape noe som øker attraksjonsverdi ved at brukere må bevege seg i begge land
- Samarbeid med andre Interreg prosjekter som Besøksnæring 2.0 og Cross boarder biking



Tenkte partnere per nå

- Prosjektdeltagere Norsk side:
 - Inspiria Science Scenter (Prosjekteier norsk side)
 - Romerike Historielag
 - 5 stk lokalhistorielag på Romerike (Enebakk, Setskog, Høland, Aurskog, Raumnes)
 - Grenselosmuseet
 - Norges Hjemmefrontmuseum
 - Hjemmefrontmuseet Rakkestad
 - Voksenåsen Kultursenter
 - Wittario: teknisk og pedagogisk leverandør
 - Visit Østfold
 - Rømskog Historielag
 - Landslaget for Lokalhistorielag
- Prosjektdeltagere svensk side:
 - Glaskogen (Prosjekteier, Svensk side)
 - Värmlands museumet
 - Värmlands regionen
 - Arbetarnas Bildningsförbund (ABF Värmland)
 - Eda Kommun
 - Järnskogs Hembygdsförening
 - Museum Beredskapsåra
 - Kameratforeningen Fort 118
 - Visit Värmland
 - Svinesundskommittén



Kilde: Norges Hjemmefrontmuseum



//Slutt

