



Rapport Bolyst

BARNAS BØRGEFJELL

Rebella Hex, Mikkelita Fjellrev og det digitale Børgefjelluniverset

Innholdsoversikt:

Sammendrag	4
Del 1: Rammebetingelser for Namsskogan Familiepark	5
1.1: Prosjektets forankring i FIBO	5
1.2: Noen sentrale forutsetninger	6
1.3: Transmediale fortellinger	6
1.4: Naturinformasjonssentrenes oppgaver	7
1.5: Fra "Mikke Mus" til Barnas Børgefjell	9
Del 2: Det pedagogiske fundamentet	10
2.1: Hovedmål for Barnas Børgefjell	11
2.2: Kompetansemål	11
2.3: Deltakernes forutsetninger	11
2.4: Forskning på dataspill	12
2.5: Innhold	12
2.6: Oppgaver/metoder	12
2.7: Nærmere om ped. plattform, målgr. og kompetansemål	13
2.8: Målgruppen 4 – 7 åringer	13
2.9: Målgruppen 8 – 11-åringer	14
2.10: Noen premisser	15
2.11: Tilnærming via kompetansemålene	15
Del 3: Barnas Børgefjell – prosjekterte løsninger	18
3.1: Namsskogan Familiepark – tre nivå på nett	18
3.2: Hovedgrep ved etablering av Barnas Børgefjell	18
3.3: Masterplan – Barnas Børgefjell	19

3.3.1: Åpningsbilde for Barnas Børgefjell	19
3.3.2: Barnas vertskap i Børgefjell	20
3.3.3: Stier inn til ulike miljø	20
3.3.4: Høgfjellsnaturen	21
3.3.5: Fjellbjørkeskog	21
3.3.6: Fjellskog – gran, furu og myr	22
3.4.7: Fjelldal med snøleie	23
3.4.8: Samisk boplass	25
3.4.9: Heksehula – Naturbiblioteket	26
3.4.10. Samarbeid med andre naturinformasjonssenter	28
4. Økonomi	30
5: Avsluttende bemerkninger	32

Sammendrag:

Disney's parker i Florida ga Namsskogan Familiepark inspirasjon til å skape **Barnas Børgefjell**. Med det digitale "Børgefjelluniverset" er vi i ferd med å skape et nettsted – med mål om nyskapende naturformidling for barn.

Ved siste utdeling av penger til bolyst, etterlyste Kommunal- og regionaldepartementet (Krd) bidrag til å synliggjøre distrikts-Norge. Namsskogan Familiepark stilte da disse spørsmålene

- Kunne vi – i et spredt befolket område som Indre Namdal – hente unik inspirasjon hos en verdensaktør som Disney?
- Kunne "Trøndelags Mikke Mus" komme fra Namdalen?
- Kunne karakteren være en ambassadør for natur og friluftsliv?
- Kunne "vårt Florida" være historier knyttet til de store nasjonalparkene i Nord-Trøndelag og på Sør-Helgeland?

Denne rapporten behandler svarene som Namsskogan Familiepark har funnet til disse spørsmålene. Under prosess med bolystprosjektet FIBO har Familieparken

- Publisert vårt første dataspill for barn. (Fokus på utrydningstruet fjellrev.)
- Illustrert og utviklet masterplan Barnas Børgefjell – et digitalt lærings- og aktivitetssted for barn.
- Behandlet nettstedets pedagogiske mål og metodiske innganger.
- Definert nye spill og annen egnet naturbasert innholdsproduksjon.
- Utredet digital samhandling mellom flere statlige naturinformasjonssenter.
- Utviklet underlag for en barne-tv serie.
- Startet prosjektering av tv-serie sammen med tv-produsent TMM Produksjon AS, Levanger. Antatt tidshorisont til sending, ca 2,5 år.

Vi har lagt til grunn at brands og merkevarer bygges ved hjelp av historier. Dette gjelder også for reiseliv og opplevelsesnæringene, som er vekstfaktorer i norske distrikt.

Ny digital teknologi har gitt oss nye måter å fortelle på. Historier blir transmediale. Med karakterene Rebella Hex, Mikkelita Fjellrev – og med Barnas Børgefjell – har Namsskogan Familiepark utviklet et tydelig transmedialt verktøy. Under FIBO (Fiber skaper bolyst) har vi definert hva, hvordan og hvor vår "Mikke Mus" skal fortelle. Dette som bidrag til større synlighet, videre utvikling, flere arbeidsplasser og vekst for Namsskogan Familiepark.

Tilsiktet effekt lokalt er høynet bo- og blilyst rundt tettstedet Trones, og i Namsskogan kommune forøvrig. Det vurderes at arbeidsmodellen har interesse/overføringsverdi for særlig aktører innen naturbasert reiseliv, nærings- og bostedsutvikling.

Del 1: Rammebetingelser for Namsskogan Familiepark

1.1: Prosjektets forankring i FIBO

Kommunal- og regionaldepartementets (KRD) definerte bl.a. kulturbasert nærings- og stedsutvikling som sentralt satsingsområde, ved siste utlysning av bolystmidler.

I Namsskogan kommunes søknad til KRD om slike midler, var sammenfattet mål ”å utvikle et attraktivt lokalsamfunn på Trones i Namsskogan kommune ved

1. *Utnyttelse av en unik, lokal bredbåndsinfrastruktur*
2. *Utvikling av en næringsklyng/-miljø i tilknytning til Namsskogan Familiepark AS, som har nasjonale ambisjoner når det gjelder attraktivitet og rovdyrformidling basert på bredbåndsteknologi.”*

Da departementet tildelte midler, besluttet Namsskogan Familiepark å iverksette prosess med langsiktig utviklingsarbeid. Under FIBO ble arbeidet konsentrert rundt følgende to hovedområder:

1. Namsskogan Familiepark/Namsskogan Rovviltssenter som stoppanlegg ved E6.
2. FIBO og digital didaktikk. Utvikling av Barnas Børgefjell – Børgefjelluniverset – hvor vi i prosessen også utforsket grenselandet mellom reiselivsmarkedet og nettbasert metodikk/pedagogikk i et statlig finansiert naturinformasjonssenter. (Namsskogan Rovviltssenter.)

Denne delrapporten omfatter kun pkt 2.

1.2: Noen sentrale forutsetninger

FIBO er avledet av Fiber skaper bolyst. Opplevelsesnæringene representerer bransjer med potensial for vekst og utvikling. Her ligger mange mulighetsscenario for arbeidsplasser i også typiske distriktskommuner. Utgangspunkt er at dagens (og framtidens) nordmenn – voksne, barn og familier – er digitale aktører. Og at den nye digitale teknologien har åpnet for nye måter å fortelle på. Våre fortellinger blir i dag ”transmediale”, noe alle som vil kommunisere effektivt til sine målgrupper, må forholde seg til.

Namsskogan Familiepark er en privat reiselivsaktør, men som også har påtatt seg et samfunnsoppdrag som statlig naturinformasjonssenter (rovvilt). Her finner vi to separate roller. For begge har den digitale revolusjonen åpnet nye kanaler til publikum.

Opplevelsesbransjen kommuniserer mot så vel norske som internasjonale marked, og hvor den økonomiske utviklingen i Asia er ett segment som forventes å generere nye store publikumsgrupper. Enn så lenge retter Namsskogan Familiepark alt vesentlig sin kommunikasjon mot nordmenn. Pluss/minus 50.000 besøker årvisst parken. Også i rollen som rovviltsenter kommuniserer Namsskogan Familiepark primært mot nordmenn.

1.3: Transmediale fortellinger

Alle ”brands” og merkevarer bygges gjerne ved hjelp av historier. Slik berører den transmediale utviklingen også statlige naturinformasjonssenter. Kortfattet handler det transmediale om å fortelle ulike deler av samme historie på tvers av forskjellige medieplattformer – tv, film, nettbrett, pc, telefoni, bøker, e-bøker, musikkproduksjoner og teater. Konsumentene (du, jeg og barna våre) er gjerne påkoblet flere kanaler parallelt. Publikums engasjement og vilje til å dele på verdensveven blir viktige parameter for å bedømme om kommunikasjonen er effektiv og vellykket. Det kan eksempelvis være snakk om å knytte online-komponenter til en tv-serie, om å koble bokutgivelser til interaktive websider og om å formidle tilknyttede hendelser via sosiale medier.

Vår inspirasjon er hentet hos Disney, ”Mikke Mus” og i Florida. Namsskogan Familiepark har så utviklet ”Børgefjelluniverset” – eller Barnas Børgefjell – med karakterene Rebella Hex og Mikkellita Fjellrev som sentrale formidlere. Resultatet er et tydelig transmedialt verktøy. Under FIBO-prosessen brukte vi noe tid på å utrede hvorvidt ”universet” skulle ha en isolert funksjon på reiselivssiden? Eller om det var mulig å utvikle felles kommunikasjon med rovviltsenteret, og for flere av regionens/landets øvrige naturinformasjonssentra?

Gjennom prosessen fant vi fram til en kombinert løsning, som er beskrevet i denne rapporten. Det har også vært positiv dialog med Lierne Nasjonalparksenter – samt med fjellrevsenteret i Røyrvik kommune. Under følger først en gjennomgang av oppgaver de statlige naturinformasjonssentrene skal ivareta.

1.4: Om naturinformasjonssentrene oppgaver

Det var naturlig å se utviklingen av Barnas Børgefjell i sammenheng med etableringen av det statlige naturinformasjonssenteret (rovviltssenter) i Namsskogan Familiepark i desember 2012. Myndighetene poengterer at å tilrettelegge og kommunisere naturinformasjon for barn er et prioritert oppdragsfelt.

Teksten under er sakset fra myndighetenes føringer for innhold og aktivitet i de nye naturinformasjonssentrene. Vi har uthevet noen av disse føringene.

—

Begrepet naturinformasjonssenter omfatter tre typer sentra:

- Nasjonalparksentre
- Våtmarkssentre
- Rovviltssentre.

Sentrene skal være besøkssentre, men også fungere som **knutepunkt for naturveiledning, turistinformasjon og attraksjoner**. (Vår utheving.) Sentrene skal tilstrebe samhandling med andre lokale, bærekraftige virksomheter. Videre legger myndighetene til grunn at sentrene bl.a. skal:

- **Stimulere interesse for natur, naturvern og naturstudier og bidra med underlag for undervisning/skole.** (Vår utheving.)
- Øke forståelsen for naturområder og arter og inspirere til friluftsliv.
- Være en attraksjon for bærekraftig reiseliv og spre kjennskap om regionens naturkvaliteter og besøksmål som spiller på de samme bærekraftverdiene.
- Gi kunnskap om hvordan menneskene har brukt og påvirket naturen.

De sentrale målgruppene for naturinformasjonssentrene er:

- Reisende (norske og utenlandske, både buss, bilturister og aktivitetsturister).
- Lokalsamfunn (barnefamilier og næringsliv)
- Grunn- og videregående skoler (lærere og deres elever)

Muligheter til samarbeid i lokalsamfunnet bør etterstrebes. I tillegg til forvaltning bør også private aktører involveres, så som reiseliv, lokale tilbydere av naturopplevelser og matproduksjon. Det er åpning for å søke øremerkede midler til utvikling av et utvidet publikumstilbud. Dette for de sentrene som har størst potensial til å nå mange mennesker, og til å lykkes med sin satsing på bærekraftig verdiskapning og samarbeid med reiselivet. (Vår utheving.)

Spesielle krav som myndighetene stiller til rovviltsentrene:

Målet med opprettelsen av naturinformasjonssentre for rovvilt er å formidle et totalt og objektivt bilde av økologi, forvaltning og konflikt knyttet til de norske rovviltartene.

Sentrene har et spesielt ansvar for informasjon om nasjonal politikk og belysning av det regionale og totale konfliktbildet:

Et naturinformasjonssenter for rovvilt skal:

- Formidle kunnskap om de norske rovviltartene.
- Informere om rovviltforvaltningen i Norge og sette dette i et internasjonalt perspektiv.
- Tilpasse informasjonen til målgruppene, og ha aktivitet rettet mot skoler, organisasjoner, bygdelag med mye konflikt, områder der rovvilt er nytt etc.
- **Drive utviklingsarbeid knyttet til presentasjon, pedagogiske opplegg og konflikthåndtering og dokumentere hvordan de vil samarbeide med andre sentre i samme kategori.** (Vår utheving.)
- Kunne utføre nasjonale oppgaver og fungere som nasjonale koordinatorene innenfor teamet.
- Kunne velge fokus ut fra regionale forskjeller, som hvilke rovviltarter som er mest aktuelle, hvilke konflikter som er mest gjeldende, målgruppe og tid på året.

Senteret skal ellers fokusere på å formidle naturvitenskapelige, natur- og kulturhistoriske og opplevelsesmessige verdier knyttet til områdene de informerer om.

Alle sentre skal tilrettelegge for barn og unge, samt barnefamilier i sitt nærmiljø. (Vår utheving.) Senteret skal gi veiledningstilbud til skoleklasser og barnehager. Hvis mulig skal det fra besøkssenteret tilrettelegges natur- og eventuelt kultursti.

1.5: Fra "Mikke Mus" til Barnas Børgefjell:

For enhver fritidspark vil det alltid være mye inspirasjon å hente i Disney's parker. Da det første Disneyland ble åpnet i California i 1955, var det gjort grep som gradvis endret fritidsparkene verden over. Vi fikk temaparkene – der publikum (barna) gjerne fikk håndhilse og møte populære karakterer. Hos Disney var vertskapet karakterer som Mikke Mus, Langbein, Donald og andre kjenninger. Det komplette konseptet kan i dag best studeres i Florida.

Det er mange som verken liker Walt Disney eller universet som han etterlot seg. Men den underliggende filosofien er uansett interessant. For etter Disney er ikke et parkbesøk lenger avgrenset til den aktuelle dagen man fysisk oppholder seg i en park. Opplevelsen starter lenge før, og den fortsetter også etter parkbesøket – i dager, uker og ofte år. Vennene fra parken oppsøker stadig barna gjennom blader, via klistremerker, bøker, tv, film og som motiv på alle tenkbare suvenirobjekter. I dag må vi selvfølgelig også tilføye internett og verdensveven som en dominerende kanal.

Namsskogan Familiepark er en naturpark med nordiske dyr og aktiviteter. Profilen har alltid ligget langt fra Disney's univers – og skal alltid gjøre det. Men da Kommunal- og regionaldepartementet – ved siste utlystning av midler til bolyst – etterlyste modeller for å synliggjøre aktivitet i distrikts-Norge; stilte Namsskogan Familiepark disse spørsmålene:

- Kunne vi – i et spredt befolket område som Indre Namdal – hente relevant inspirasjon hos en verdensaktør som Disney?
- Kunne "Trøndelags Mikke Mus" komme fra Namdalen?
- Kunne våre karakterer bli ambassadører for natur og friluftsliv?
- Og kunne historiene fra "vårt Florida" knyttes til de store nasjonalparkene i Nord-Trøndelag og på Sør-Helgeland?

Familieparken hadde lansert konseptet Rebella Hex i 2008 – med solid støtte fra bl.a. kommune, fylkeskommune og Innovasjon Norge – samt fra flere sponsorer. Satsingen representerte et betydelig dugnadsløft og investering i segmentet kulturbasert attraksjons- og stedsutvikling. Selve historien ble forankret i Børgefjell Nasjonalpark, med hovedkarakter Rebella Hex som en dyrenes venn og hjelper. Snart fikk hun også følge av karakteren Mikkelta Fjellrev, som ytterligere koblet konseptet til Børgefjell Nasjonalpark.

Konseptet ble raskt populært, og vi så tidlig at karakterene kunne benyttes til naturformidling og for å skape naturinteresse hos de minste. Det forelå ellers et omfattende råstoff i form av myter og fortellinger, bl.a. knyttet til dyr og fugler og til selve Børgefjell – som er Norges nest eldste nasjonalpark. Deler av dette materialet var for øvrig knyttet til samisk tradisjon - jfr. at Børgefjell er et sørsamisk kulturlandskap.

Vi så også tidlig at materialet var egnet for digital kommunikasjon, og for pedagogiske opplegg i barnehager og på skolens småtrinn. Gradvis kom tanken om å utvikle en digital kanal fra Familieparken på Trones – og (i praksis) ut til alle landets barnehager og skoler.

I etterkant har denne tanken vært gjenstand for en viss aktivitet, med prøving og feiling. Selve karakteren Mikke Mus står oss nok fortsatt fjernt – men det er neppe noen som vil nekte for at karakterer som Kaptein Sabletann, Rebella Hex og Mikkelta Fjellrev har ”en fjern, men tydelig slektning i Amerika”...

Innenfor rammen av FIBO er de erfaringer vi har samlet, vurdert og brukt som basis for å prosjektere en endelig digital masterplan. Prosessen har gitt oss en ferdig mal for Barnas Børgefjell. Det er dessuten definert en løsning som vil fungere i det nevnte grenselandet mellom reiseliv og et statlig finansiert naturinformasjonssenter. Myndighetenes føringer for at naturinformasjonssentrene kan samarbeide tett med reiselivet – se under pkt. 3 over – er underlag for løsningene som er prosjektert.

Del 2: Det pedagogiske fundamentet

Barnas Børgefjell skal ha didaktisk relasjonstenkning som pedagogisk fundament (se pkt 2.7 under). Karakterer og konseptet er å betrakte som pedagogiske verktøy, for å fremme informasjon og interesse for natur. Inngang til læring er likevel gøyale lek. Barn betrakter fortsatt dataspill mv. som fritidsaktivitet, og Barnas Børgefjell må derfor ikke fremstå som for "skolsk". Konseptet skal fremstå som enhetlig hva gjelder utforming av karakterer, spillkonsept, øvrige aktiviteter, historier, tegninger, lyd, tekst.

2.1: Hovedmål for Barnas Børgefjell

Som hovedmål er det i prosessene definert at Barnas Børgefjell skal romme digital aktivitet som illustrerer en type rundtur i Børgefjell. Underveis blir man guidet av karakterene Rebella Hex og Mikkelita Fjellrev, og som inviterer barna til å ville utforske spillet/digitale ressurser.

2.2: Kompetansemål

Deltakere skal lære noe om naturforvaltning, om norsk og samisk kulturhistorie og litteratur, IKT og samfunn (kunnskapsmål). Deltakere skal lære å bruke sansene og utforske en digital verden, også som utgangspunkt for å forske ut eget lokalmiljø (ferdighetsmål). Videre skal deltakerne ledes til å reflektere over hvordan de selv forholder seg til naturforvaltning, historie, kultur og sosiale relasjoner, etikk, filosofi og moral (holdningsmål).

Det vil imidlertid være sentralt å vektlegge det å ha det gøy underveis! Barnas Børgefjell må ikke fremstå som for "skolsk."

2.3: Deltakernes forutsetninger

Fokus på to målgrupper for spill/webutvikling; 4 – 7 åringer og 8 – 11 åringer (se under). Disse to gruppene har ulike behov, interesser og forutsetninger, innad og gruppene imellom. Dette knyttet til både tidligere kunnskap (jfr. kompetansemål) og digital kompetanse.

Mange unge assosierer dataspill med det å slappe av og koble ut skole (og dermed læring). Det er derfor rimelig å regne med at de aller fleste vil forholde seg til det å spille som underholdning. Tilnærmingen til læring må følgelig være at dette skal "snikes inn bakveien".

Inkludert i målgruppen kan også være personer med funksjonshemminger. Samlet gir dette føringer for innhold og utforming.

2.4: Forskning på dataspill

Forskning på hvordan barn leser mening inn i dataspill viser at de interesserer seg for hva det er mulig å gjøre i spillet, og hvordan dette kan gjøres optimalt (Linderoth, 2004).

Videre vet forskerne at barn forholder seg utforskende til verden. De liker å velge selv, og de inkluderer det som skjer rundt dem i hverdagen, i spill og lek. Barn bruker sine kulturelle erfaringer som en ressurs for selv å skape en lekeinramming for spillet. Alle barn har behov for å finne noe/noen å identifisere seg med i spillet. Dette knyttet til alder, kjønn, egenskaper, personlighet osv.

2.5: Innhold

Innhold må være forankret i en rammehistorie; med del/helhet, alle/noen figurer, sekvenser osv. Hva skal presenteres hvordan (multimodalt). Innholdet må motivere til utforskning og engasjement.

2.6: Oppgaver /metoder:

Etter råd fra Høgskolen i Lillehammer (se under) er det i tidligere prosjektarbeid tilrådd at oppgaver og aktiviteter i spill bør utformes etter designprinsipper. Prinsippene legger opp til å ivareta barns engasjement, involvering og interesser for videre læring og utforskning. Dette innebærer også lyst til mer utforskning etter at spillet er over.

Designprinsippene representerer en induktiv tilnærming, med kombinasjon av kunnskap om dataspill, barns spillkultur og involvering av barn i utforming og uttesting (se under).

Designprinsippene representerer en sosiokulturell forståelse av læring, og på kunnskap om digital teknologi (herunder spillteknologi) og spillpraksis. Det siste inkluderer også kunnskap om affektive aspekter – hva som skaper motivasjon og engasjement i spill, og hvordan dette kan komme til gode i læring. Det inkluderer også relasjonelle aspekter, det vil si å tilrettelegge god kontekst for spill og læring.

Eksempelvis: Tilby gratis tilgjengelig onlinespill – og så koble på forlag, skole og barnehager.

For best mulig prosessuell vurdering er det en løsning å la en/flere skoleklasser og barnehager teste spill/annet innhold før endelig ferdigstilling. Dette ut fra prinsippet om at den som har skoen på, også vet best hvor den trykker (målgruppeorientert). Slik uttesting vil sikre god skreddersøm med utgangspunkt i perspektiver og involvering fra "barnehøyde".

2.7: Nærmere og pedagogisk plattform, målgrupper og kompetansemål

Som nevnt over ble pedagogisk plattform (for å utvikle Barnas Børgefjell) definert før FIBO ble startet. Ressursen var fagfolk fra Høgskolen i Lillehammer (HiL) som bisto i et prosjekt som ble avviklet i samarbeid med SINTEF. (Vedlagt til slutt i denne rapporten.)

HiL vektla betydningen av et helhetlig pedagogisk konsept, og som hadde sitt utgangspunkt i didaktisk relasjonstenkning. Dette er en modell for planlegging, gjennomføring og evaluering av undervisning, og som har hatt stor utbredelse i Norge. Metoden ble først beskrevet i Bjarne Bjørndal og Sigmund Liebergs bok *Nye veier i didaktikken*, som de publisert i 1978. Metoden har vært mye brukt i lærerutdanningen i Norge de siste årtier, og tør være kjent for fagutdannede pedagoger. Metodikk utdypes ikke ytterligere her.

2.8: Målgruppen 4 – 7 åringer

Målgruppen "Barn" representerer en sammensatt gruppe. Innenfor rammen av FIBO er det gjort en nærmere segmentering/inndeling av målgruppen.

Aldersgruppen 4 – 7 år kjennetegnes ved sprik mht. utviklingsnivå, forkunnskaper, behov og interesser. Grovt sett kan gruppen deles i to:

- barnehagebarn
- småskolebarn.

4-åringene har en rik fantasiverden og er opptatt av de store spørsmålene i livet. De er mer avhengig av voksne i lek og læring enn 7-åringen, som vil klare seg selv.

7-åringen er inne i en prosess med stor språkutvikling, ser i større grad ting utenfra, og identifiserer seg lettere med andre enn familiemedlemmer.

Ut fra målgruppens forutsetninger vektlegges størst mulig bildebruk, ikke for mye skriftlig tekst (i tilfelle må tekst være enkel).

Tekst og bilder må være konkrete og ha samme budskap.

- Historier med en klar tråd (årsak-virkning).
- Enkelt persongalleri med tydelige figurer.
- Fokus på ytre handling, framfor indre konflikter eller motiver.
- Stille spørsmål som utfordrer tenking, fantasi og kreativitet.

2.9: Målgruppen 8 – 11 åringer

Denne gruppen er de største på barneskolenivå. De er inne i en fase mellom barne- og ungdomsverdenen. Skolen får en viktigere plass. Barn i denne aldersgruppen er i stand til å sette seg inn i andres tanker og følelser. Det er viktig å vektlegge historier med en tydelig ytre handling, og der det er mulig å identifisere klare roller (gjerne helter og heltinner).

- Handlingen kan godt speile karakterenes indre liv og motiver.
- Persongalleriet må likevel ikke bli for komplekst for barn ned mot 8 års alder.
- Er bedre i stand til å lese større tekstmengder og komplisert tekst (der teksten sier noe annet enn bilder).
- Stille spørsmål som utfordrer tenking og kreativitet.

2.10: Noen premisser for dataspill:

Barnas Børgefjell kan nå to målgrupper innenfor den totale gruppen ”barn”. I begge målgrupper er det et internt spenn, og spenn seg imellom. Det må i tillegg tas hensyn til at barn, i alle aldre, lærer på ulike vis (læringsstil). De har også ulike erfaringer med, og oppfatninger om digital teknologi. Noen barn, særlig gutter i den eldste aldersgruppen, har mye spillerfaring. Andre synes dataspill er uinteressant. Et annet forhold på tvers av målgruppene, er at de aller fleste barn liker å få bestemme selv, ta egne valg og utforske verden, også dataspill. Dataspill er noe mange unge forbinder med fritiden, det å slappe av og koble ut skolen (og læring). Utfordringen i utformingen av spillet blir dermed å tenke at hovedmålet må være at barna skal ha det gøy – samtidig som de lærer noe om natur og kanskje forvaltning. Folkelig sagt blir m.a.o. det pedagogiske grepet å lure inn kunnskap, uten at barna merker det selv...

2.11: Tilnærming via kompetansemålene

Utgangspunktet her er læreplanene for 2. 4 og 7 trinn. Opplistingen representerer IKKE en prioritering:

Yngste målgruppe, 4 – 7 åringer:

- Bruke sansene for å utforske en interaktiv, digital verden – også som utgangspunkt for å forske ut eget lokalmiljø (jfr. samarbeid skole)
- Stille spørsmål, samtale og filosofere rundt naturopplevelser og om mennesker og dyrs (jfr. Mikkellita Fjellrev) plass i naturen.
- Gjenkjenne og beskrive kjennetegn ved utvalgte plante-, og dyrearter, mineral- og bergarter (jfr. sølv og gullåre).
- Gjenkjenne og sortere ulike stoffer og fortelle om kjennetegn (jfr 2 årstrinn, naturfag).

- Bruke enkle måleinstrumenter for å regne ut oppskrifter, f.eks. heksebrygg (4. trinn matte).
- Gjenkjenne elementer i spillet tuftet på norsk og samisk kultur (jfr. eventyr) og folkemusikk.
- Uttrykke tanker om livet og døden, det gode og onde, og gi respons på andres tanker.
- Reflektere over og samtale om verdier, skikker, samvittighet, respekt og toleranse (etikk).

Eldre målgruppe, 8 – 11 åringer:

- Bruke sansene for å utforske en interaktiv, digital verden – også som utgangspunkt for å forske ut eget lokalmiljø (jfr. samarbeid skole).
- Stille spørsmål, samtale og filosofere rundt naturopplevelser og om mennesker og dyr (jfr. Mikkelita Fjellrev plass i naturen).
- Undersøke og beskrive kjennetegn ved utvalgte plante-, og dyrearter, mineral- og bergarter (jfr. sølv og gullåre), og fortelle hvordan disse er ordnet systematisk, sortere og forklare funksjoner.
- Undersøke, gjenkjenne og sortere ulike stoffer og fortelle om kjennetegn.
- Bruke enkle måleinstrumenter for å regne ut oppskrifter, f.eks. heksebrygg.
- Gjenkjenne elementer som bygger på norsk og samisk kultur (jfr eventyr) og folkemusikk.
- Samtale om aktuelle filosofiske og etiske spørsmål og diskutere utfordringer knyttet til temaene fattig og rik, krig og fred, natur og miljø, IKT og samfunn (etikk og filosofi).
- Beskrive roller i sin egen hverdag og undersøke hvilke forventninger som knytter seg til disse.

For evt. samarbeid med skole og barnehage:

Spill kan brukes som utgangspunkt for å la elevene lage sammensatte tekster, jfr. målene som er nevnt over:

- Kombinere medieuttrykk og skape egne uttrykk (2. årstrinn, norsk).
- Innhente og systematisere data, presentere disse (4. trinn naturfag).
- Formulere spørsmål om noe en lurte på, finne svar, forklare.
- Gjøre forsøk med lyd, beskrive og forklare resultater og konsekvenser.
- Bruke digitale verktøy for å kommunisere, finne ord og skape tekst (4 trinn engelsk).
- Lage egne muntlige og skriftlige tekster inspirert av litteratur og barnekultur.
- Begrunne egne tekstvalg og gi uttrykk for egne tanker og meninger omkring ulike tekster (4 trinn norsk).
- Skape fortellinger om mennesker i fortida og snakke om likheter og forskjeller før og nå (samfunnsfag).
- Presentere egne tolkninger av personer, handlinger og tema i et variert utvalg av barne- og ungdomslitteratur (norsk og samisk, norsk 7 trinn).

Bruke elementer fra historien om Rebella og hennes univers til å skape egne fortellinger, analogt eller digitalt, i eget miljø.

Del 3: Barnas Børgefjell – prosjekterte løsninger

3.1: Namsskogan Familiepark – tre nivå på nett

Den løsning som er prosjektert for Barnas Børgefjell, legger til grunn at Namsskogan Familieparks kommunikasjon på nett vil omfatte tre nivå.

- Drift av egen nettside (www.familieparken.no)
- Drift av rovviltsenterets side (www.familieparken.no/rovdyr)
- Drift av nettsiden Barnas Børgefjell (Foreløpig adresse www.rebellaahex.no)

Generelt er det under prosessen avdekket behov for å skape bedre helhet i Familieparkens totale nettkommunikasjon. Endringer på park- og rovdysidene finansieres over egne budsjett. Ferdigstilling av Barnas Børgefjell er kartlagt med midler fra FIBO/bolystprosjektet, og arbeid med grunnleggende artwork/illustrasjon ivaretatt innenfor prosjektets økonomiske rammer. Videre produksjon og implementering av nye spill etc. finansieres separat.

3.2: Hovedgrep for å etablere Barnas Børgefjell:

Karakterene Rebella Hex og Mikkelifa Fjellrev formes som naturinformanter for barn. På nett skal karakterene benyttes i en kontekst som kan stimulere barn (barnefamilier, barnehager, barneskolenes småtrinn) til naturinteresse og aktivitet ute i naturen.

Dialog med aktører i skoleverk, forskning og forvaltning avdekket at eksisterende nettsidene i for stor grad kunne oppfattes å promotere et teaterprodukt i Namsskogan Familiepark. (Se nåværende www.rebellaahex.no). Denne ”kommersielle slagsiden” elimineres ved at

- Navnet Rebell Hex fjernes eller dempes vesentlig ned. Sidene får i stedet ”Barnas Børgefjell” som hovedoverskrift.
- Nettstedet har i nåværende form en rekke bi-karakterer som sentralt blikkefang, i tillegg til Mikkelifa og Rebella. Disse bi-karakterene fjernes fra nåværende oppstilling.
- Karakterene Rebella Hex og Mikkelifa Fjellrev beholdes, men får annen plassering i åpningsbildet – i den hensikt å fungere som barnas veivisere i bestemte ruter. Disse rutene vil gå gjennom ulike naturområder i fjellet (se under).
- Selv om nettsiden spisses mot gøyale opplevelser, skal alt innhold utformes med tanke på å formidle naturkunnskap (jfr. pedagogisk plattform).

- Det kommersielle salget av teaterbilletter m.v. fjernes fra dette nettstedet og kanaliseres til familieparkens nettside.
- Disse endringene medfører at "Barnas Børgefjell" kan linkes til rovviltsenterets nettside, under fane/knapp "**For Barn**". (Rovviltsenterets sider er under revidering.)
- Tilpasning til aldersgrupper er grundig drøftet under kapittel 2, se over.

3.3: Masterplan Barnas Børgefjell – den grunnleggende strukturen.

Hensikten med en masterplan er å definere en ramme, samt hva nettstedet må romme for å fremstå som ferdigstilt. Planen skal sikre at nettstedet har forankring i pedagogisk plattform, samt sikre utvikling av en attraktiv digital lekeplass for de aktuelle barnegruppene.

Intensjon med en masterplan er ikke å sette en "grense" for framtidig innhold, men å ha tilgang på et verktøy for målrettet utvikling og kostnadsberegning av delprosjekt fram til ferdigstilling. Barnas Børgefjell utvikles målrettet, selv om finansieringsarbeid kan medføre ferdigstilling litt bit for bit.

3.3.1: Åpningsbildet/hovedbildet:

Åpningsbildet vil være en lett bearbeiding av eksisterende hovedbilde (se www.rebellahehex.no). Her hilser vertskapet – som vil være barnas guider i fjellet – velkommen til Børgefjell.

Et sentralt trekk ved hovedbildet er ellers stier (dyretråkk) inn til ulike andre deler av Børgefjelluniverset. Åpningsbildet kan – som i dag – romme noe innhold gjemt under en menyrad. Eksempelvis...

- Bladbar bok (pdf) med historien om da Rebella og Mikkelta Fjellrev.
- Bladbar bok (pdf): Dyr og fugler i Børgefjell.
- Nyheter fra naturen. (Vinklet mot barn.)
- Tryllekiste/trylleskole. Kisten har 5 nøkkelhull. Nøkler er premie ved naturquiz, se under.
- For voksne. (Lærerveiledning.)
- Linker.
- Kontakt.

3.3.2: Barnas vertskap i Børgefjell

I åpningsbildet etableres karakterene Rebella Hex og Mikkelta Fjellrev. De to er likeverdige guider i Barnas Børgefjell, og de veksler på de ulike info-oppgavene. I åpningsbildet hilser de primært velkommen og leder barna inn i universet. Senere gir de råd og guider barna gjennom nettstedet.

Karakterene bør møte barna som animasjoner. Lenger inne på fjellet kan hjelp og veiledning komme som lydlagte pop ups.

3.3.3: "Stier" inn i ulike miljø:

Åpningsbildet viser veier/stier (dyretråkk) inn i ulike naturmiljø. Det pedagogiske målet med denne inndelingen er å vise (bevisstgjøre) at fjell ikke bare er fjell. Fjellet rommer flere ulike typer naturmiljø. Derfor vil vi også møte ulike former for liv i ulike miljø. Det er prosjektert at barna forflytter seg fra et naturmiljø til et annet ved å klikke på de ulike stiene. Stiene fører inn til følgende miljø:

1. Naken høgfjellsnatur med et vann. Bekkeutløp fra vannet.
2. Fjellbjørkeskog. ("Tilfluktssone" ved uvær. Stor artsdiversitet.)
3. Granskog med myr.
4. Fjelldal med et snøleie.

Det etableres i tillegg

5. En samisk boplass – jfr. at Børgefjell er et sørsamisk kulturlandskap.
6. Rebellas hule opprettholdes/utvikles. (Jfr. www.rebellahe.no.)

Under skisseres plan for basisinnhold i de seks miljøene som er listet opp over:

3.3.4: Naken høgfjellsnatur med et vann, bekkeutløp fra vannet

I dette naturmiljøet plasseres:

- 3 stk. ferdig produserte puslespill – med næringskjeden; lemen, fjellrev, kongeørn.
- Ferdig produsert spill med fjellrev. (Fjellrevenspillet.)
- Nytt spill: Dra og slipp fisker som ikke finnes i fjellet, ut i elva. I elva kan de forsøke å svømme raskt ned til fjorden og havet, der det er saltvann...

Knapper/"plakater":

- "For forskere". Vannaktivitet utvides til å omfatte også bunndyr. Bunndyrene er indikator for vannkvalitet. Hvordan står det til i bekken? Bunndyrene kan/bør være karikerte – kanskje også stønne, plystre nynne, ha surt ansikt osv. Men anrettet slik at stuntfaktor ikke "dreper" infoverdi.
- Visste du at? Quiz: 10 spørsmål om høyfjell. Ved riktig svar på alle spørsmål, får spilleren en nøkkel til Rebellas tryllekiste (trylleskolen).
- To fjellvettregler.
- Bli kjent med 3 stk medisplanter som vokser i høyfjellet. (Se mer under "Heksehula" og "Den samiske boplassen" pkt 3.3.8.)

3.3.5: Fjellbjørkeskogen.

Fjellbjørkeskogen kan fremstilles som et høyfjellets "tilfluktsrom". Arter i høyfjell kan trekke ned hit ved uvær etc. Generelt er det stor artsdiversitet i fjellbjørkeskogen.

Lotto med relevante dyr og fugler:

Målsetting er artskunnskap, samt kunnskap om en spesiell naturtype. Dyrelotto kan ha ulike nivå:

- To identiske tegninger. (Kun visuelt – artskunnskap.)
- Tegning + samme dyr i silhuett. (Kun visuelt – artskunnskap.)
- Tegning + dyrets spor. (Kunnskap om arter og sportegn.)
- Tegning + ord. (Kunnskap om arter – lesetrening.)

"Tåken kommer" (kims lek):

Guidene varsler at tåken kommer. Da er det lett å gå seg bort i fjellet. Spilleren blir presentert for bilde med et antall dyr – men så kommer tåken.

- Hvilke dyr mangler, når tåken letter?
- Evt. Hvilke nye dyr har forvillet seg inn i flokken, mens det var tåke? Og hvilke av disse nye dyrene må klikkes bort, fordi de ikke hører hjemme i norske fjell?

Stopp rødrevene:

Spill: Rødreven er større og sterkere enn fjellreven. Nå forsøker "rødisene" å ta seg opp fra fjellbjørkeskogen og til i høyfjellet. I høyfjellet vil de ta maten og hiene fra fjellrevene (som er utrydningstruet). Stopp rødrevene!

Knapper/plakater:

- "For forskere". Jordens klima varmes opp. Som resultat vokser fjellbjørkeskogen stadig høyere opp mot høyfjellet. Visualisert utvikling. Fokus på at fjellreven er en såkalt "klimaindikator" globalt. Det betyr at...
- Visste du at? Quiz: 10 spørsmål knyttet til dyre/fuglearter vi kan finne fjellbjørkeskogen. Ved riktig svar på alle spørsmål, får spilleren en nøkkel til Rebellas tryllekiste (trylleskolen).
- To fjellvettregler.
- Bli kjent med 3 stk medisplanter som vokser i fjellbjørkeskogen. (Se mer under "Heksehula" og "Den samiske boplassen pkt 3.3.8.)
- Fjellvettregel.

3.3.6: Miljø med granskog (fjellskog), furu og myr.

I dette miljøet tematiseres kunnskap om rovvilt.

Klikk bort dyr og fugler som ikke er rovvilt.

- Rovdyrene.
- Vanlige byttedyr/fugler. Rovdyrenes funksjon i naturlig fung. økosystem.
- Rovfulger i fjellet. (Dagrovfugler/nattaktive. Den mystiske snøugla...
- Klikk på de ulike artene. Hør lydene deres.

Stopp eggrøverne:

Bevisstgjøring miljøkriminalitet. Spill som formidler kunnskap om at miljøkriminelle ser etter nordiske rovfugler – og raner reirene deres for egg. Fugler/egg smugles ut av landet – gjerne til en mellomstasjon og oppføring i eks. Tyskland – før fuglene ender til framvisning hos falkoner på eksempelvis Kanariøyene.

Blåbæra smiler:

Kort animasjon, med utgangspunkt i et blåbær som ligger i lyngen og smiler. Blåbær er viktig for gnagersyklus – jfr. lemenår. At blåbær setter frø indikerer visse sammenhenger.

- Viktig for gnagersyklus, lemen og mus.
- At de setter frø indikerer sammenheng.

Knapper/"plakater":

- "For forskere". Forskere og forvaltning overvåker rovdyr. I Norge...
- Om du møter et rovdyr, så gjør du...
- "Tema": Truede arter: Hva vil det si at en art er trua? Hva er trua natur? "Rødlistene" og IUCN: Hvilke rødliste-arter kan vi finne i Børgefjell? Hvilken nytte har vi av vern?
- Visste du at? Quiz: 10 spørsmål om rovdyr. Ved riktig svar på alle spørsmål, får spilleren en nøkkel til Rebellas tryllekiste (trylleskolen).
- To fjellvettregler.
- Bli kjent med 3 stk medisinsplanter som vokser i fjellskog. (Se mer under "Heksehula" og "Den samiske boplassen pkt 3.3.8.)

3.3.7: Rik fjelldal med snøleie, samt elv, skog, eng og myr

Foruten selve naturkvalitetene i dette bildet, innarbeides inngang til Mester Børges hule. I dette miljøet innarbeides også karakterene Tante Tarva. Dette er et litt skummelt område som guidene vegrer seg for å ferdes i. Hit inn går spillerne på egen hånd...

Dra dyrene dit de vil like seg best.

Intensjonen med denne aktiviteten er – foruten artskunnskap – å bevisstgjøre at ulike arter er tilpasset ulike miljø. Tante Tarva presenterer for eksempel 25 dyr/fugler/fisk, ett for ett individ. Barna skal dra og slippe i det miljø hvor individene vil trives best. (Rein, fjellvåk, fjellrype, lirype, frosk, ørret, bjørn, røyskatt, mår, hønsehauk, ulike ugler osv.) Men Tante Tarva har også laget noen forheksede dyr – altså rare dyr som ikke finnes i naturen – samt at hun av og til slipper ut arter som ikke har tilhørighet i norsk/nordisk fauna. Slike dyr kanaliseres til rør/sklie: "Til Afrika", "Til Asia", "Til Antarktis", "Tulledyr" osv.

Riktig kroppsdel til riktig dyr:

Tante Tarva har et lager med ulike kroppsdelar. Sett riktige kroppsdelar på gaupa, bjørnen, jerven og ulven.

Lemenjakt ved snøleiet:

(Spill: Wakkamol.) Hvor mange lemen klarer en fjellrev å spise. Fange lemen, uten at de stikker av.

Mineralene i tussegrotta:

I denne delen av fjellet finnes tussegrotta. Kanskje finner du en måte å slippe inn og forbi steintussen, som vokter inngangen? For inne i grotta har tussene gull, sølv og mange andre mineraler. Klarer du å lure til deg mineralene – uten at tussene merker det? Mange poeng for gull – og litt mindre for gneis og granitt osv. Hvorfor gir kalkholdig skifer ganske mange poeng...?

Stjerneberget:

Litt nede i dalen – et godt stykke fra Mester Børges hule (og der Tante Tarva oppholder seg) – finner vi stjerneberget. Det flate fine berget er rett utenfor bjørnemors hi. Om sommeren er det fint å drikke nede i stjernefossen. Det smaker blåbær av vannet. Og om vinteren – når bjørnemor ligger og sover – bruker fjellrevne å samle seg for å se på stjernebildene, og for å vinke til nordlyset.

Knapper/plakater:

- "For forskere": Hva er et snøleie? Hva kan det fortelle oss? Hvilke dyr finner livsopphold under snøen?
- Visste du at? Quiz: 10 spørsmål om hvordan dyr og fugler kan overleve vinteren. Ved riktig svar på alle spørsmål, får spilleren en nøkkel til Rebellas tryllekiste (trylleskolen).
- To fjellvettregler.
- Bli kjent med 3 stk medisinsplanter som vokser i fjellskog. (Se mer under "Heksehula" og "Den samiske boplassen pkt 3.3.8).

3.3.8: Samisk boplass

Å formidle kunnskap om samisk kultur og tilstedeværelse er definert som viktig del av Barnas Børgefjell. Iverksatt prosess med å definere omfang av innhold for denne delen av "universet" vil holde fram etter at FIBO er avsluttet som prosjekt. (Bl.a. har det vært drøftet å foreta en oversetting av alt innhold på nettstedet, til sørsamisk språk. Prosess med å utrede dette vil altså fortsette.)

Børgefjell er et sørsamisk kulturlandskap. Av mulig innhold som utredes, nevnes følgende:

- "Film" – basert på tegninger og lyd – formidler info om samisk fangstkultur, overgang til reindriftsnomadisme (melkebruk) og overgang til dagens reindrift.
- Skisse for mulig spill: Rein samlet i gjerde for merking. Dyrene i sirkel i gjerdet, situasjonen lydlagt. Spilleren skal fange individ, som lyses opp, med lasso – samt merke dyret. Ulik vanskelighetsnivå. Reinen bryter ut fra gjerdet og må samles osv. Under spill gis noe grunnleggende info om sørsamisk reindrift.
- Myter, sagn og eventyr fra det sørsamiske tradisjonsområdet. Formidlet som fortelling, evt. ved videobibliotek av produserte animasjonsfilmer osv.
- Myter/tradisjoner knyttet til spesielle dyr – eksempelvis bjørnen.
- Fjell, natur og dyr som element i samisk tro og religion.
- Tradisjonsbasert joik knyttet til bestemte dyr – fjellrev, bjørn, ulv osv.

Siden dette området ikke er ferdig utredet, er listen over på ingen måte fullverdig.

Men; samisk tradisjon er likevel vektlagt og er et underlag for den presentasjon av planter, som er beskrevet i de ulike naturmiljøene (over). Både samisk og øvrig skandinavisk bruk av planter og planteekstrakt i folkemedisinen, gir spennende inngang til å bevisstgjøre barn om planter. 50 prosent av dagens kjemiske medisin er avledet fra natur. Slik har presentasjon av planter også direkte relevans opp mot vern og bevaring av biologisk mangfold.

Tradisjonelt ble planter brukt både forebyggende og til behandling etter sykdomsutbrudd. I boken "Samenes folkemedisin" (Adolf Steen) blir 42 nordnorske planter nevnt.

I prosjektets beskrivelser over er det lagt opp til at barn kan bli kjent med 12 – 15 "medisinplanter" i Barnas Børgefjell.

I antologien "Samisk folkemedisin i dagens Norge" nevner biolog og tidligere leder ved Saemien Sitje i Snåsa, Sigbjørn Dunfjeld, de plantene han har registrert mest vanlig brukt i samisk folkemedisin. Disse er:

Knuskkjuke, kreftkjuke, turt, kvann, matsyre, fjellsyre, tysbast, tepperot, kjerringrokk, furu, gran, einer, reinlav, islandslav, kråkefot (lusegras), div bregnearter, torvmose, marikåpe, tyttebær, bukkeblad, tyrihjel, rogn, osp, bjørk, selje.

Virkning utdypes ikke her, men vil være del av presentasjon i de ulike naturmiljøene i Barnas Børgefjell.

3.3.9: Heksehula – Naturbiblioteket

Eksisterende "underverden" – Rebellas hule – opprettholdes, men utvikles – bl.a. med et tydeligere bibliotek.

"Naturbiblioteket":

Innhold i bibliotek kan produseres over litt tid. Og publikasjonene kan ha flere nivå – fra enkel pdf. (Les om dyrene i Børgefjell) og til nivå for Nina Eides bok om fjellrev (som alt er velvillig stilt til disposisjon i biblioteket).

Bobler fra gryta/Gryta som spør:

Heksehula rigges for øvrig med "rotehylla" – med masse rariteter og ingredienser til å utfordre nysgjerrige gjester (framtidige naturforskere). Mange av objektene i "rotehylla" må kunne legges/tømmes i gryta. Ulike objekter kan utløse ulike reaksjoner, enkelte av disse i form av eksplosjoner osv – altså kun på gøy.

Men denne gryta (jfr. eksisterende nettsted) er også sentralt utviklingsobjekt for læring. Generelt tenkes den rigget med en strøm (karusell) av bobler – og der hver enkelt boble representerer ett element i en meny. Ett eksempel på hva denne menykarusellen av

magiske bobler kan være ladet med, er:

- Lær å tegne dyr.
- (Les om alle) Dyrene i Børgefjell.
- Hva har dyret i magen?
- Magiske oppskrifter.
- Sing along med Rebella. (Karaoke.)
- Lag et skoleteater fra Børgefjell. (Manus og sanger.)
- Om Prins Filiokus –og andre edderkopper.
- Naturens svartebok.
- Trylleskolen. (Jfr. forside og naturquiz. Ved riktig svar på alle naturquiz, får barna alle nøklene til tryllekista. Da får de adgang til Rebellas trylleskole.)
- Børgefjell og andre nasjonalparker.
- Koke heksebrygg.

Barna klikker på det boblealternativet som de vil inn i. Om man ikke kan lese ennå, vil de fleste oppgaver være instruert ved tale. Vi ser nå litt spesielt på alternativet med ”å koke heksebrygg”.

Koke heksebrygg/Rebellas naturmedisin:

I dette spillet – med å koke heksebrygg – oppgis konkrete formål. Formålet kan være å kurere Mikkeltas forkjølelse, helbrede en syk bjørn, hente ingredienser til trylledrikk for forelskede fjellrever før sangen om trylledrikken er ferdig. Dette spillet fokuserer Rebella som naturlege – jfr. hyppig bruk av ”Rebellas Naturmedisin” i teater og i tv-serie som prosjekteres.)

Den magiske gryta i heksehula gir spilleren beskjed om å hente/lete etter spesifikke objekter ute i fjellet. Oppdraget må utføres før et timeglass renner ut. Sentrale henteobjekt er planteartene som blir presentert i de ulike miljøene. Læringsmessig er spillet egnet til å gi kunnskap om mål og vekt, jfr. del 2 om pedagogikk.

Som skissert over, kan objekter (planter) finnes i følgende miljø:

- Høyfjell.
- Fjellbjørkeskog.
- Fjellskog – gran, furu, myr.
- Fjelldal, snøleie mv.
- Den samiske boplassen.

Snarveier til disse nevnte naturområdene:

Fra heksehula etableres snarveier til disse naturområdene. Veggen i Rebellas hule tegnes lett om – og på veggen henges fem bilder. Disse bildene er merket med skrift, men først og fremst med karakteristiske kjennetegn for de fem beskrevne miljøene. (Høgfjell, Fjellbjørkeskog osv.)

Når gryta ber barna om å lete etter definerte objekter – eventuelt med å oppgi det miljø der ønsket objektet er å finne – kan barna klikke på riktig veggilde og kommet direkte ut til riktig naturtype, eller til den samiske boplassen.

Om gryta eksploderer, eller flommer over underveis – har man trolig feilet i sine valg...

Merk ellers at ulike objekter – som planter – kan se karikert ut:

- Sur.
- Smiler.
- En giftig plante ser slu ut...

I forhold til planteriket finnes en rekke planter med hekse- , huldre- , alve- og eventuelt religiøs tilknytning i navn/kulturtradisjon. I Barnas Børgefjell gir dette inngang til å presentere planter som fengslende personligheter med en historie, og ikke som kjedelig ”pugg”.

3.3.10: Samarbeid med andre naturinformasjonssenter

I de føringene som er gitt for naturinformasjonssentrenes aktivitet, oppfordrer myndighetene til utviklingsarbeid og samarbeid både eksternt, og ikke minst sentrene imellom.

Namsskogan Familiepark har fra før etablert samarbeid med Lierne Nasjonalparksenter, samt med aktørene bak fjellrevsenteret i Røyrvik kommune.

Dette samarbeidet er også synliggjort med linker (til Røyrvik og Lierne) på foreløpig utviklingspilot for Barnas Børgefjell, se www.rebellahe.no.

Under FIBOprosjektet er det kommet innspill på at disse linkene leder ut av Rebella og Mikkelitas Børgefjellunivers, og at dette kan oppleves som uheldig. Ikke minst fordi disse linkene ikke leder til annen aktivitet for barn.

Av disse grunner er det opprettet dialog om hvordan dette samarbeidet mellom de nevnte sentrene kan videreutvikles.

Generelle grep som foreslås er at:

- Lierne og Røyrvik – med nasjonalparkene Blåfjella-Skjækerfjella, Lierne og Børgefjell blir synliggjort i basisillustrasjoner.
- Sentrene kan samarbeide om å finansiere ferdigstilling av Barnas Børgefjell.
- Nettstedet deles, ved at det legges under tydelig knapp "For barn" også hos de andre sentrene.
- Man samarbeider om løsning der Rebella/Mikkelita viser fram aktiviteter for barn i både Røyrvik og Lierne. (Kano, fiske, turmuligheter, hest, naturens sjeldenheter osv.)
- At Lierne/Røyrvik får disponere spesielle segment hvor karakterene Rebella og Mikkelita er naturveiledere for barn, eks: "Vil du bli naturfotograf – slik bygger du en kamuflasje for å komme nært de ville dyrene." / "Barna og nasjonalparkene" / "Rebella og Mikkelita lærer deg å pakke tursekk – film." / "Med hest i fjellet." / "Har du noen gang fisket på isen!?"

Vesentlig ellers er at nasjonalparkene Børgefjell, Lierne og Blåfjella – Skjækerfjella langt på vei henger sammen (med relativt få tekniske inngrep) og fremstår (hver for seg og i sum) som ett av de største sammenhengende villmarksområdene i Skandinavia.

Myndighetene henstiller til naturinformasjonssentrene om å gjensidig profilere hverandre for størst mulig publikumskontakt. Og miljødirektoratet utarbeider nå (vinter 2014/2015) kommunikasjonsplattform for naturinformasjonssentrene basert på den grunnleggende idéen; portal.

Parallelt prosjekterer Namsskogan Familiepark/Namsskogan Rovviltsenter en større satsing på et stoppanlegg på ved E6 på Trones. For størst mulig lokal og regional stoppeeffekt, er det naturlig å drøfte med fylkeskommune, Lierne Nasjonalparksenter, Fjellrevsenteret og deres respektive kommuner (herunder regionråd); hvorvidt det er naturlig å etablere et samarbeid med Familiepark/Rovviltsenter på Trones som en type felles portal og "utstillingsvindu" for de nevnte naturområdene.

Barnas Børgefjell kan være del av et slikt utstillingsvindu.

4: Økonomi: Regnskap og budsjett ferdigstille Barnas Børgefjell.

Delprosjekt "Barnas Børgefjell"

Faktura fra	Gjelder	Faktura nr	Beløp	Vedlegg
Rånes Lydproduksjoner	Lydunderlag web		8000	1
Sandra Steffensen	illustrasjoner	65	3600	2
	Skisser Rebellaunivers	61	5000	3
	Illustrasjoner for nett	53	8000	4
	Møter og illustrasjoner	48	7700	5
	Skissearbeid	63	4500	6
	Slutfaktura	68	104000	7
New Dawn Productions AS	Animasjon tusse	230027	4550	8
	Animasjon fjellrev spill	230025	5050	9
	Slutfaktura	230033	4050	10
Bodil Olsen	Møter, reise bolystprosj	165	8788	11
	design, vurdering/rådgivning	191	9900	12
Able Magic	Tilpasning fjellrev wordpress/video	90	10500	13
Tonemakeriet	Lyd spill	114	360	14
	Lyd spill	115	2340	15
TMM	Manussamlinger barne-TV	359	31000	16
A3DS	Webportal		118500	17
Mildri Ryan	Innlesing stemme fjellrevspill		3000	18
Tormod Aune	Reiseregning		3806	19
	Reiseregning		1042	20
	Reiseregning		3606	21
	Reiseregning		1808,5	22
	Reiseregning		1698,5	23
Namsskogan Familiepark	Prosjektledelse, 265 timer à 500		132500	
	SUM KOSTNADER		483299	

Barnas Børgefjell sikter mot å videreutvikle www.rebellahe.no, som var et pilotarbeid for Namsskogan Familiepark, i prosessen med å utvikle digital læringsressurs for barn.

Ferdig utviklet vil Barnas Børgefjell representere et større "univers", enn hva som ble utviklet i pilotfasen. Arbeid med å finansiere ferdigstilling av Barnas Børgefjell vil bli gjennomført separat fra, og i etterkant av at bolystprosjektet FIBO er avsluttet.

Kalkyle Masterplan – ferdigstillelse av Barnas Børgefjell – eks. samisk boplass (eget prosjekt)

Prosjektledelse:	120.000,-
Skuespillere	10.000,-
Illustrasjoner:	104.000,-
Teknisk:	304.000,-
Design:	44.000,-
Detaljering, pdf, lyd mv:	37.000, -
Reisekostnader:	15.000,-
Forskere, øvrige ressurspers:	10.000,-
Eventuelt/uforutsett:	<u>50.000,-</u>
Sum utviklingskostnader ferdigstill:	694.000,-
	(Eks. mva)

5: Avsluttende merknader

Dette delprosjektet innenfor rammen av FIBO har særlig nærmet seg Kommunal- og regionaldepartementets etterlysning av modeller for å synliggjøre aktivitet i distrikts-Norge. Anvendt metodikk vurderes tidsaktuell og relevant i forhold til utvikling av digitale produkter/kommunikasjon og opplevelsesnæringenes vekst. Prosjekt og arbeidsmodell synes følgelig å ha overføringsverdi til mange andre aktører og distrikt i Norge.

Namsskogan Familiepark har hentet inspirasjon i det store utland, men brakk innhentet råstoff i stykker og ned til mindre biter. De antatt anvendbare bitene er så koblet til lokalt tradisjonsstoff og regionens naturgitte forutsetninger.

Dette har gitt en grunnmur for "Barnas Børgefjell". I forlengelsen vil det ha interesse å måle hvilke effekter, lokalt og regionalt, som de beskrevne karakterene gradvis vil kunne generere i form av positiv oppmerksomhet, presse, økt publikumsbesøk og betydning for næringsliv og dermed bo- og blilyst.

Hvordan kan de beskrevne karakterer stadig bedre benyttes i en kontekst med digital læring – i praksis spisset mot naturfaget og for barn i hele landet?

Videre mål er nå å løfte det arbeidet som så langt er gjort, opp og fram til en nasjonalt kjent status – med særlig tv, teater og bøker som andre viktige kanaler ut til publikum. Dette som transmediale tillegg til web.

Avslutningsvis nevnes også at vår metodikk har underlag i nyere forskning (Nesgaard, Poul 2009) som viser at næringsliv oppnår høynet vekst ved å knytte allianser til de kreative yrkene. (Design, musikk, teater, arkitektur, tekstforfattere, forfattere, media etc.) I dette ligger kime til også mye nytt prosjekt- og utviklingsarbeid i årene framover.

Trones den 5. november 2015

Tormod Aune/Prosjektleder