

---

## Søknad - Tilskudd til utvalgte kulturlandskap i jordbruket - 232878

### Søkjær

**Namn på føretaket**

STIFTINGA MUSEUMSSENTERET I HORDALAND

**Organisasjonsnummer**

971349743

**Selskapsform**

STIFTELSE

**Dagleg leiar**

ELISABETH HERDLA HALVORSEN

**Adresse**

Salhusvegen 201, 5107 SALHUS

**Driftssenter**

4630-68/6

**Namn på kontaktperson**

Marit Adelsten Jensen

**Mobilnummer**

959 14 742

**E-post**

marit.adelsten.jensen@muho.no

**Kontonummer**

\*\*\*\* \*\* 69684

**Målform**

Nynorsk

# Eiendom og eierskap

## Eiendom og eierskap

---

Oppgi eiendommen(e) hvor tiltaket skal gjennomføres

**Kommnr-Gnr/Bnr/Fnr**

4630-68/2 og 6

**Navn på eier(e) av eiendommen**

Stiftinga Havråtunet

Dersom du selv ikke eier eiendommen der tiltaket skal gjennomføres, må det foreligge skriftlig tillatelse fra eier av eiendommen og eventuelle berørte rettighetshavere.

**Min tilknytning til eiendommen(e)**

Annet

Det kan gis tilskudd til enkeltstående tiltak eller større fellestiltak som berører flere aktører og/eller eiendommer. For fellestiltak med én søknad skal bare én av deltagerne stå som ansvarlig søker, men med skriftlig samtykke fra de andre deltagerne.

**Oppgi om tiltaket er et enkelttiltak eller et fellestiltak**

Enkelttiltak

**Kommentar til eiendom og eierskap**

Stiftinga Havråtunet er konsolidert med Museumssenteret i Hordaland i 2007

## Beskrivelse av tiltaket

### Beskrivelse av tiltaket

---

Redegjør om hva du søker om tilskudd til. Vær obs på at kommunen i utlysningen kan ha stilt spesifikke krav til hva som trengs av opplysninger for å få innvilget tilskudd. Kommunen kan sette ytterligere krav til søknadens innhold. Dersom du trenger mer plass kan du laste opp en mer utfyllende prosjektbeskrivelse som vedlegg lenger ned på denne siden. Tegninger, bilder eller avtaler som berører saken, kan også legges med som vedlegg.

**Oppgi hvilket utvald kulturlandskapsområde tiltaket skal gjennomføres i**

46.3 Havrå

### Prosjektittel

---

Prosjektittel skal være et kort beskrivende navn på tiltaket/prosjektet, gjerne navn på objektet eller arealet.

**Prosjektittel**

Arbeidstitel "Blodig alvor".

**Utfyllende beskrivelse av hva du ønsker å gjøre og forventede resultater. Ta med beskrivelse av området og tilstanden til arealet/bygningen el. hvor tiltaket skal gjennomføres. Beskriv omfang av, og formål med tiltaket, hvordan tiltaket skal utføres (arbeidsmetoder, materialer etc.) og av hvem.**

I denne unike spillopplevelsen blir elevene delt inn i par, hvor begge får i oppdrag å drifte Havrå, Norges mest bærekraftige gård, men i ulike tidslinjer. Én spiller i nåtiden og blir konfrontert med presset for økonomisk gevinst. Den andre spilleren kjemper for å brødfø sin familie i en fremtidig verden etter en ikke definert global hendelse.

De oppdager snart at deres handlinger er sammenkoblet, og at ikke-bærekraftige valg i nåtiden får dramatiske konsekvenser for fremtidens gård. Denne erkjennelsen gir opphav til livlige debatter og gjensidig forståelse mellom partene. Sammen må de finne en bærekraftig vei fremover, der de balanserer umiddelbare behov med langsiktig levedyktighet.

**Prosjekt mål**

Prosjektet har som mål å inspirere elever i videregående skole til å ta mer bærekraftige valg for å sikre matproduksjonen for kommende generasjoner, gjennom å formidle kunnskapen fra tradisjonelt norsk bærekraftig jordbruk på Havrå på en slagkraftig måte.

Gjennom en engasjerende og pedagogisk brukervennlig spillopplevelse, spesielt utviklet for klasserommet, vil vi øke kunnskapsnivået og stimulere til gode diskusjoner om temaer som bærekraftig jordbruk og matproduksjon, klimaendringer, tap av biologisk mangfold, sosiale strukturer og kraften som ligger i å ta et valg.

Prosjektet vil bli utviklet av MUHO gjennom 2023/24 i samarbeid med Glitch Studios, Spillpedagogene og Hamar Game Collective, med aktiv deltakelse fra testgrupper bestående av både lærere og elever ved videregående skoler.

**Beskriv hvordan dette tiltaket vil bidra til å sikre verdier knyttet til landskap, biologisk mangfold, kulturminner og/ eller kulturmiljøer, herunder sikre langsiktig skjøtsel og drift.**

Dette tiltaket vil gjøre det mulig å formidle verdiene på Havrå gjennom en interaktiv læringsopplevelse. Kulturmiljøet på Havrå og måten skjøtsel og forvaltning utøver på, er avhengig av at praksis kunnskap overføres fra generasjon til generasjon. Det som er underkommunisert i dagens debatt om klima- og naturkrisen, er hvor viktig den immaterielle kulturarven er. Kunnskapen om det førindustrielle landbruket vil kunne være en nøkkel til et mer bærekraftig landbruk, og en sikkerhetsmekanisme i beredskapssammenheng. Vårt prosjekt er med på å belyse hvordan tankesett, teknikk og kunnskap fra fortiden vil være viktige verktøy for kommende generasjoner, for å sørge for matsikkerhet også i framtiden. Spillet utforsker museets rolle som samfunnsaktør innenfor kulturvern, ved å løfte fram alternative løsninger på store samfunnsutfordringer. Dette kommer særlig til syne i beredskapstankegangen og evnen til selvberging man finner i tidligere tiders landbruk. Hvis vi kan overføre noe av den kunnskapen til ungdom i dag, vil vi som samfunn stå bedre rustet i møtet med framtidige utfordringer.

**Beskriv planlagt bruk for objektet/ arealet etter at omsøkt tiltak er gjennomført**

Skal brukes i undervisningen i fagene historie, geografi og samfunnsfag i VG1.

**Kort beskrivelse av hva du ønsker å gjøre (stikkord)**

Utvikle narrativet, samt Game Design Document, implementere tidligere dokumentasjonsmateriale (blant annet arbeidet til NIKU), samt egenprodusert materiale.

**Andre relevante opplysninger**

Samarbeidspartnere:

Glitch Studios

Glitch Studios er et norsk kommunikasjons- og digitalt produksjonsstudio som spesialiserer seg på oppslukende opplevelser. Glitch ble grunnlagt i Oslo i 2016 på grunnlag av et etablert

markedsføringsstudio og ble raskt den første profesjonelle leverandøren av VR-produksjon i Norge.

Glitch spesialiserer seg i å produsere VR- og AR-opplevelser, 3D-animasjoner, filmer, applikasjoner og nettopplevelser. Blant kundene finner du; Eidsvoll 1814, Kon-Tiki museet, Holocaustsenteret, Norsk kulturhistorisk museum, Follo museum (MiA) og Nordisk Bibelmuseum. I tillegg jobber Glitch med flere ledende globale bedriftskunder innen B2B-salg og markedsføring med spesialitet i å skape oppslukende nettopplevelser.

### Spillpedagogene

Spillpedagogene er et interessekollektiv bestående av lærere og forskere som over de siste ti årene har arbeidet med formidling av god pedagogisk praksis med bruk av spill i undervisningen.

Aleksander Husøy arbeider i dag som lærer og spillpedagog ved Nordahl Grieg videregående skole. Spillpedagogrollen innebærer et særlig ansvar for å tilrettelegge og veilede lærere i hensiktsmessig bruk av spill i undervisningen. Tobias Staaby er doktorgradsstipendiat ved Universitetet i Bergen, og forsker blant annet på hvordan lærere kan ta i bruk teknologiske nyvinninger som en naturlig utvikling av eksisterende pedagogisk praksis.

### Hamar Game Collective

Hamar Game Collective er et prisvinnende kollektiv av etablerte uavhengige selskaper som utvikler spill på tvers av flere plattformer og formater. Åge Marcus Schultz (Vertebrae entertainment) har i prosjektet ansvar for utviklingen av spilldesign og utvikling, GDD, samt bidrar med kompetanse og rådgiving om narrativ.

**Filnavn** MUHO Konsept\_Norsk oversettelse.docx

**Vedleggstype** Vedlegg

## Prosjektperiode

---

Prosjektperioden for engangs-/ investerings tiltak skal inkludere utarbeidelse av sluttregnskap og rapportering. Det innvilges normalt ikke tilskudd til engangs-/ investerings tiltak som allerede er påbegynt eller slutført. For søknad om tilskudd til drift/ årlig tiltak kan tiltaket allerede være igangsatt/gjennomført ved søknadstidspunkt.

### Prosjektperiode

**Frå** 01.10.2023 **Til** 01.10.2024

## Fremdriftsplan

---

Fremdriftsplanen skal beskrive og tidfeste planlagte aktiviteter. Beskriv også eventuell risiko for at tiltaket ikke kan gjennomføres etter planen

### Redegjør for framdriftsplan

Vi har gjennomført forprosjekt som er støttet av Kulturelt utviklingsprogram (KUP), Vestland Fylkeskommune. Vi vil høste 2023 videreutvikle narrativet og spilldesignet. I 2024 vil innholdsproduksjonen ha hovedfokus, samt testing av og med elever og lærere fra videregående skole. Se tidslinje i vedlagt dokument.

## Kostnadsoverslag og finansieringsplan

### Kostnader

---

TODO: Veildingstekst - kostnader

### Kostnader

Ved å trykke på knappen registrer kostnader får du frem et eget vindu hvor du skal registrere og beskrive kostnadene som inngår i prosjektet. Har du flere typer kostnader må du registrere og lagre flere ganger. Opplysningene blir flyttet over i en tabell. I det generelle kommentarfeltet nedenfor kan du gi en nærmere forklaring på de enkelte kostnadsposter. Dersom du har et prosjekt med veldig mange typer kostnader kan du velge å registrere kun totalsummene her og deretter laste opp et mer detaljert kostnadsoverslag som vedlegg.

Du skal også oppgi om kostnadene til innkjøpte varer og tjenester er inklusiv eller eksklusiv mva.

Kostnadstype	Beskrivelse	Mva.	Beløp
Arbeidskostnader - innleid	Prosjektledelse, utvikle spilldesign, produksjon og historiefortelling, pedagogisk design /testgrupper lærere og elever		1 950 000
Arbeidskostnader - eget arbeid	Prosjekteier og faglig innhold		156 000
<b>Sum kostnader:</b>			<b>2 106 000</b>

### Kommentar

Se vedlegg

**Er tiltaket som det søkes tilskudd for fradragsberettiget for inngående mva?**

Ja

## Registrere søknadsbeløp og finansiering

TODO: Veiledningstekst - finansiering

**Er det blitt søkt om annen finansiering?**

Ja

## Annen finansiering

TODO: Veildingstekst - annen finansiering

**Registrer annen offentlig eller privat finansiering**

TODO: veiledningstekst - annen finansiering

Søkt fra	Type	Beløp	Kommentar
Annet: Kulturdirektoratet	Søkt	700 000	Teknisk utvikling
Annet:			

Osterøy kommune	Søkt	50 000	Teknisk utvikling
Annet: Vestland Fylkeskommune	Innvi lget	550 000	Manus, design, Hamar Game Collektive, konsultasjon miljøsp.
Annet: Bergensenstiftelsen	Søkt	250 000	Innholdsproduksjon
Annet: Sparebankstiftelsen Vest	Søkt	200 000	Brukertesting, Spillpedagogene
<b>Sum annen offentlig eller privat finansiering:</b>		<b>1 750 000</b>	

### Registrer søknadsbeløpet og finansieringskilder

Spesifiser verdi av eget arbeid og egenandel. Spesifiser ev. andre finansieringskilder. Oppgi også om midlene er innvilget eller kun omsøkt. Dersom du har dokumentasjon som bekrefter annen finansiering kan du i tillegg laste opp vedlegg.

Finansieringstype	Beskrivelse	Beløp
Søknadsbeløp	Teknisk utvikling	200 000
Egen finansiering - eget arbeid	Prosjekteier	156 000
<b>Sum søknadsbeløp og egenfinansiering:</b>		<b>356 000</b>

**Filnavn** 155.22 MAJ.pdf

**Vedleggstype** Vedlegg

**Filnavn** Anbefalingsbrev Glitch Studios.pdf

**Vedleggstype** Vedlegg

**Filnavn** Intensjonsavtale Glitch-Muho (1).pdf

**Vedleggstype** Vedlegg

**Filnavn** Intensjonsavtale Muho-Spillpedagogene.pdf

**Vedleggstype** Vedlegg

**Filnavn** Intensjonsavtale-HGC-Muho (2).pdf

**Vedleggstype** Vedlegg

**Filnavn** Muho Tidslinje.pdf

**Vedleggstype** Vedlegg

**Filnavn** Kopi av Totalbusjett Havrå oppdatert 2023.xlsx

**Vedleggstype** Vedlegg

**Kommentar**

Med unntak av Fylkeskommunen som har innvilget kr. 750 000, er de andre finansieringskildene foreløpig ikke innvilget. Vi forventer svar innen oktober 2023.

## Vedlegg

**Filnavn**

**Type vedlegg**

## Oppsummering

### **Kven skal handsame søknaden?**

46.3 Havrå ved Osterøy kommune

### **Kommentar**

### **Stadfest og send søknad**

ukl.engangstiltak.sendsoeknad.veiledningstekst

Eg bekreftar at opplysningane i søknaden er fullstendige og korrekte.

### **Innsendingsdato**

01.06.2023