

Gå tipspromenad med mobilen

Det blir en annorlunda sommar. Trist för hembygdsföreningarna som inte kan ordna sina stora sammankomster och sociala aktiviteter. Men kanske finns nu ett gyllene tillfälle att utveckla något nytt?

Vi ska ju vara ute och röra på oss, trots pandemin, och kan också försöka inspirera och utmana varandra att göra utflykter och gå promenader. Det går att göra saker gemensamt, fastän på distans.

Man kan utnyttja digitala redskap istället, när fysiska visningar och utflykter för stora grupper inte blir av. Vi kan dra fördel av att vi lever mitt i en stor och förunderlig kommunikationsrevolution. Nya vägar kan leda till intresse för kulturarvet.

Man kan till exempel ordna en quiz, frågesport eller tipspromenad, men inte nödvändigtvis med kryssfrågor på papperslappar längs vägen. Nej, jag föreställer mig en webbaserad tävling som samtidigt pågår ute i det fria.

Tekniken behöver inte vara så märkvärdig. Helst ska deltagarna ha varsin någorlunda ny mobil, en smartphone. Eller ha tillgång till en stationär dator uppkopplad mot internet.

Hembygdsföreningen publicerar tävlingen på sin hemsida. Tävlingen är uppdelad i etapper. Varje etapp är ett utflyktsmål i omgivningarna.

Arrangörerna har i förväg hit-

tat på kluriga, roliga frågor. De flesta går bara att svara på om man tar sig till platsen. Det kan vara ”*Vad heter trädet som står söder om källan?*” och liknande. Några frågor kan kräva mer utförliga svar, och då får de tävlande söka på internet.

En plats har kanske anknytning till någon spännande person. Han eller hon kanske medverkar i en arkivfilm på Svenska Filminstitutets webbplats *filmarkivet.se*, eller finns på ett fotografi i en digitaliserad fotosamling, som databasen för museer i Norge och Sverige *digitalmuseum.se* eller Riksantikvarieämbetets *kringla.nu*. Vid varje tävlingsfråga ska olika länkar och tips ge ledtrådar till svaren.

Börja i liten skala

Föreningen behöver inte bestämma i förväg hur många etapper man ska ha. Börja i liten skala, med bara en eller ett par utflyktsmål med frågor. Bli responsen bra fyller ni på med fler tävlingsetapper.

Förbered frågorna i små grupper eller individuellt. Det är nog mest inspirerande om man som frågekonstruktör har blick för det lättsamma och roliga, helheten får gärna bli lite klurig och överraskande.

Tävlingsdeltagare som har klarat av en etapp – alltså både gjort en utflykt och svarat på frågorna – mejlar svaret till föreningen tillsammans med ett



FOTO: CLAES GABRIELSON

Bygd och naturskräpnikör **MAJA HAGERMAN** är historiker, författare, vetenskapsjournalist och TV-producent.

Hon är bl a medarbetare i Dagens Nyheter och har skrivit uppmärksammade böcker som *Spåren av kungens män*, *Tusenårsresan*, *Det rena landet* och *Käraste Herman* samt producerat ett tiotal historiska dokumentärer för SVT.

Hemsida:
majahagerman.se

”Bli responsen bra fyller ni på med fler tävlingsetapper.”

"Webblänkar vid varje fråga går till digitala källor med fakta om platsen."

foto av sig själv på plats. Bilden kan (frivilligt) läggas ut på föreningens hem- eller Facebooksida. På så sätt utmanar man andra att vara med i tävlingen.

När vinnare ska utses i slutet av sommaren, kan tiden vara utslagsgivande. Om många har alla rätt vinner den som varit snabbast att svara.

Digitala källor

Idén är alltså att webblänkar vid varje fråga går till digitala källor med fakta om platsen. Saknas digitala källor kan arrangörerna skriva en egen text, lägga in bilder i dokumentet och ladda upp det som pdf. En länk kan till exempel vara en inspelad röst som berättar om utflyktsmålet, på samma sätt som en "levande" guide brukar göra.

Men krångla inte till det, det behöver inte vara en film! Med ljud kommer man långt. Tänk på hörguiderna på museer och konstutställningar. Med en smartphone klickar man bara på länken och lyssnar.

En utmaning är ljudkvaliteten, förstås. En tekniskt välgjord inspelning, där berättarens röst hörs väl, är viktigt. Följ gärna instruktionerna för ljudinspelning i projektet Kontext vid Skånes hembygdsförbund. Och använd, om möjligt, en portabel ljudinspelare med mik, en Zoom H2.

Tänk på att guidningen behöver ha en praktisk struktur för en lyssnare. Om turen går över

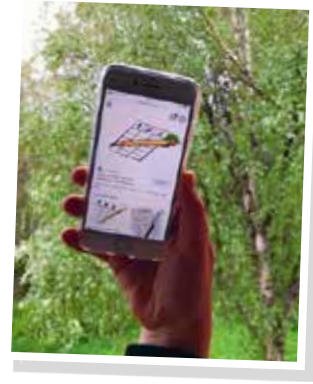


FOTO: YVONNE NENANDER

längre sträckor kan man göra separata ljudfiler, så här: *"Och nu går vi vidare. När du kommer till brunnen längre fram på stigen klickar du på nästa länk och lyssnar på ljudfilen" 2. Om brunnen*".

Men annars lägger man allt i samma ljudfil och lyssnaren använder pausknappen: *"Och nu ska vi gå vidare. Tryck på paus och fortsätt stigen fram, stanna när du kommer fram till brunnen, så hörs vi igen där."*

Med digital teknik kan vi väcka nytt intresse för närmiljön och lokalhistorien. Det gäller bara att komma igång! Ha lite tålamod, det är i själva handhavandet man lär sig redskapen och upptäcker att man kan hantera dem.

Låt tävlingen vara ramen för ett större mål: att komma igång med att berätta på webben. Att visa med filmer, foton, ljud, texter och gamla kartor att kulturarvet också är digitalt. Via webben kan vi skapa berättelser om liv, vardag och samhällsutveckling som fördjupar upplevelsen av våra kulturhistoriska miljöer.

Min vision inför sommaren är att vi på det här sättet ska leka lite, utmana varandra och ha skoj. Om än på distans. ●

"En länk kan till exempel vara en inspelad röst som berättar om utflyktsmålet."