

AI-KLUBBEN HAMAR

Prosjektbeskrivelse – Regional ungdomssatsing 2026-2028

1. BAKGRUNN OG BEHOV

Innlandet fylkeskommune har gjennom Innlandsstrategien 2024-2028 slått fast at "ungdommene i Innlandet er vår viktigste ressurs for framtidig samfunnsutvikling." Hamarregionen har 38 819 ungdommer i alderen 13-21 år. I en tid der teknologisk kompetanse blir stadig viktigere, ser vi et gap mellom ungdommers forbruk av teknologi og deres evne til å skape med den.

AI-klubben Hamar er Stiftelsen Mjøsvasens bidrag til de regionale ungdomssatsingene. Konseptet er dokumentert gjennom AI-Testivalen og AI-Fagdagen i mai 2025, der over 100 deltakere fikk erfaring med kunstig intelligens som kreativt verktøy. Dette handler om samfunnsutvikling: Når ungdom får kompetanse, nettverk og reell medvirkning gjennom festivaler og kulturarenaer, styrkes regionens attraktivitet, næringslivets tilgang på fremtidig arbeidskraft, og demokratiet gjennom aktive medborgere. Samtidig får publikum møte teknologi gjennom kjente arenaer der opplevelsene skaper nysgjerrighet og forståelse.

2. UNGDOMSMEDVIRKNING GJENNOM AI-SPRINT-MODELLEN

Fylkeskommunens utlysning stiller krav til at "ungdomsmedvirkning er høyt prioritert både i planlegging og gjennomføring av tiltak, arrangement og aktiviteter."

AI-klubben sikrer dette gjennom **AI-sprint-modellen**: Ungdom forplikter seg til ett konkret festivalprosjekt av gangen, med 3 samlinger over maksimalt 1 måned. Dette gjør det mulig for ungdom som driver med korps, fotball eller dans å delta uten å måtte velge bort andre fritidsaktiviteter. Foresatte inviteres til å være med (som aktive).

Profesjonell veiledning: Hvert prosjekt ledes av AI-spesialist og støttespiller, med veiledning fra profesjonelle innen film, foto, musikk, koding, teater, kunst og dramaturgi. Kunstnere kommer inn underveis og på avslutningen. Ungdom er skapere – profesjonelle er fremførere og veiledere.

3. FRA TRIPPEL TIL PENTA HELIX

Hamar har gjennom UNESCO Creative City of Media Arts arbeidet etter Trippel Helix-modellen (akademia, næringsliv, offentlig sektor). Med AI-klubben kompletterer Mjøsvasen modellen til fullverdig Penta Helix ved å inkludere sivilsamfunn og kreativ næring som likeverdige utviklingsaktører. Dette sikrer bredere forankring, større geografisk rekkevidde, menneskesentrert teknologiutvikling og systemisk regional utvikling der alle fem sektorene bidrar.



4. FESTIVALER – DOBBELEFFEKT: LÆRING OG OPPLEVELSE

AI-klubbens styrke ligger i dobbeleffekten: Ungdom lærer ved å skape for publikum. Publikum opplever teknologi gjennom ungdommenes kreativitet og inviteres til å skape.

GameJam Hamar (jan/feb): Spillmetodikk og veikart fra idé til ferdig spillkonsept med AI-støtte.

The Gathering (påskan): Arbeidsstasjoner for publikum (foto, kunst, musikk, film, spill). AI-show hver time (15 min) med kunstner. Dokumenteres som vlogg.

Stoppested Verden (juni): Amulett-fabrikk med AI-oversettelse mellom språk. Smykkekunstner og flerspråklig veileder. Utstilling med 5 amuletter og historier.

CampMunch (sommer/vinter): Lærer om Munchs eksperimentering med fototeknologi. Skaper AI-støttede bilder, malerier, filmer. Resultat: Utstilling med 5 objekter til museumsmonter.

Opera (Ringsakeroperaen/Flagstadfestivalen): Dramaturg lærer historiefortelling. Ungdom utvikler moderne operaideer, komponerer 2-3 sanger. Operaartister fremfører på scene.

Norsk poesifestival: Poetiske grep og språkets makt. Rolf Jacobsens dikt blir musikk, film, anime. Musikere fremfører ungdommenes skaperverk.

VR-Forum (oktober): Utforsker VR-teknologi til byutvikling. Kan ungdom visualisere fremtidens Hamar? Utstilling i Hamar kulturhus og eget ungdomsarrangement.

AI-Testivalen (10. mai): Generasjonsfestival der publikum møter arbeidsstasjoner med Superhjelpere og kunstnere. AI-show hver time (20 min). Miniforedrag for voksne om AI i hverdagen.

5. TVERRFAGLIG NETTVERKSBYGGING

Geografisk rekkevidde: Hamar, Stange, Løten, Ringsaker (via DalaMakers). Festivalpartnere: GameJam Hamar, The Gathering, Stoppested Verden, CampMunch, Ringsakeroperaen, Flagstadfestivalen, Norsk poesifestival, VR-Forum, AI-Testivalen. Kunstneriske partnere: Kunstbanken, Teater Innlandet, Musikk i Innlandet, AnJazz. Metodikkspredning: Patrick Lunderbyes digitale rådgivere, kulturskoler og grunnskoler i fire kommuner. UKM Innlandet sikrer kobling til eksisterende ungdomsarbeid.

6. LEVERER PÅ IPR HAMARREGIONENS STRATEGI

Næringsutvikling: Ungdom får praktisk erfaring med etterspurt teknologi gjennom reelle festivaloppdrag. De lærer prosjektledelse, samarbeid og levering med kvalitetskrav.

Kompetanse: 2000 ungdommer årlig får kompetanse i AI og digital kreativitet. Metodikk dokumenteres og deles med skoleverket. Teknologi gjøres tilgjengelig gjennom kjente kulturarenaer.

Attraktivitet: Styrker Hamars UNESCO Creative City-profil. Viser at Hamarregionen utvikler fremtidskompetanse. Synliggjøring gjennom festivaler, podkast ("Byen vår – Hamar!"), nettside og UNESCO-nettverk.

7. UNESCO OG INTERNASJONALT SAMARBEID

I januar 2026 initierer AI-klubben forprosjekt sammen med Idun Lyngstad (UNESCO Creative City-koordinator, Hamar kommune) for Erasmus+-søknad om tverrnasjonalt metodikksamarbeid. Gjennom UNESCO-nettverket har Mjøsvasen kontakt med Kristian Horsburgh, daglig leder for 1535° Creative Hub, Differdange, Luxembourg. Han er interessert i å samarbeide om metodikk for bruk av AI i skapende prosesser for kunstnere og ungdommer.

Erasmus+-prosjektet utvikles i dialog med aktører i eksisterende nettverk. Mulige partnere legges til når vi ser hvordan prosjektet matcher ordninger som støtter AI-klubbens kompetanse og visjon for regional utvikling innen media arts. Målet er internasjonal kunnskapsdeling, nettverksbygging og metodikkutvikling.

8. ORGANISERING

Prosjektleder: Lage Thune Myrberget koordinerer samarbeidspartnere, utvikler metodikk og rapporterer til IPR.

Arbeidsgruppe: HRU (Stig Ranjit Dayanandan), Mjøsvasen (Fredrik Skjæret), medlem fra AI-klubben.

Referansegruppe: Mocci, Kunstbanken, CampMunch, Future Classroom, Operamiljøet, VR-Forum, medlem fra AI-klubben.

Styringsgruppe: Mjøsvasen, Fredrik Skjæret, AI-testivalen (oppstartsmøte og årlig avrapportering).

9. ØKONOMI – KOORDINATOR- OG KOBLERMODELL

AI-klubben er organisert som koordinator- og koblermodell med bred finansieringsbase:

Årlig finansiering 2026-2028:

Finansieringskilde	2026	2027	2028	Totalt
Regional ungdomssatsning IFK	300 000	300 000	300 000	900 000
Hamarregionen IPR (ekstra aktiviteter)	25 000	35 000	45 000	105 000
Sparebankstiftelsen Hedmark	100 000	100 000	100 000	300 000
Erasmus+ (aktiviteter, nettverk, kompetanse)	710 000	0	710 000	1 420 000



Frivillig innsats (verdi)	100 000	100 000	100 000	300 000
Totalt	1 235 000	535 000	1 255 000	3 025 000

Hva dekker Regional ungdomssatsning IFK (300 000 kr/år):

- Aktiviteter med partnerfestivaler (The Gathering: 50 000 kr, Stoppested Verden: 50 000 kr, CampMunch: 50 000 kr, Opera: 50 000 kr, VR-Forum: 50 000 kr)
- Skoler og kulturskoler (pilotprosjekter)
- Kompetanseutvikling for veiledere
- Utstyr og teknologi
- Dokumentasjon og metodikkdeling

Erasmus+ dekker internasjonale aktiviteter, utveksling, nettverksbygging og metodikkutvikling sammen med partnere i UNESCO Creative Cities-nettverket.

Modellens styrke: Ved å være koordinator når vi 2000 ungdommer årlig – ikke bare 30. Festivaler bidrar med infrastruktur og publikum. IPR-støtten sikrer aktiviteter for ungdom.

10. ÅRSHJUL OG FORVENTET EFFEKT

Årshjul: Januar/februar: GameJam · Påsken: The Gathering · 10. mai: AI-Testivalen · Juni: Stoppested Verden · Sommer: CampMunch · Oktober: VR-Forum · Vinter: CampMunch · Løpende: Poesifestival, Opera, AI-sprinter.

Kvantitative mål: 2000 ungdommer årlig, 20-30 faste deltakere, 8-10 festivaler, 4 kommuner + DalaMakers, kulturskoler og grunnskoler.

Kvalitative mål: Fremtidskompetanse (teknologi, kreativitet, kritisk tenkning), varige nettverk, dokumentert metodikk til skoleverket, UNESCO-profil, internasjonal kunnskapsdeling.

Samfunnseffekt: Næringsutvikling (fremtidig arbeidskraft), kompetanse (demokratisert teknologiforståelse), attraktivitet (regionen utvikler fremtidskompetanse), demokrati (reell medvirkning), kulturliv (nye uttrykksformer).

11. INVITASJON TIL REGIONAL UTVIKLING

AI-klubben Hamar er et verktøy for regional samfunnsutvikling. Stiftelsen Mjøsvasen søker om 300 000 kroner årlig i 2026, 2027 og 2028 gjennom Regional ungdomssatsning IFK for å gjennomføre aktiviteter som når 2000 ungdommer og skaper varig verdi for hele regionen.

Dette er en investering i ungdommenes fremtid. Og dermed i Hamarregionens fremtid.

Alt vel
For Mjøsvasen
Lage Thune Myrberget