

Beslutsunderlag

Ansökan om medel för förstudie

Ansökan skickas till: tommy.ytterstrom@proandpro.se

Kontaktpersoner

Mittuniversitetet

Sundsvalls Kommun

hans-erik.nilsson@miun.se

eva-marie.tyberg@sundsvall.se

susanna.ohman@miun.se

Namn på förstudie	Datum för start av förstudie	Datum för avslut förstudie
Digitaliseringsagenterna (DA)	20180201	20181231
Sökt belopp		
783 000kr		

Förstudieansvarig MIUN samt avdelning	E-post	Mobil
Caroline Wallmark, IST	Caroline.wallmark@miun.se	010-142 89 73
Förstudiemedlem MIUN samt avdelning	E-post	Mobil
Katarina Gidlund, IST Lisa Sällvin, IST	Katarina.L.Gidlund@miun.se Lisa.Sallvin@miun.se	010-1428921 072-5818988
Förstudieansvarig Sundsvalls kommun	E-post	Mobil
Håkan R Johansson, Mediotek Sundsvall	Hakan.r.johansson@sundsvall.se	073-274 21 55
Förstudiemedlem Sundsvalls kommun	E-post	Mobil
Lina Persson, Höglunda skola	Lina.persson@skola.sundsvall.se	070-6177055
Datum		
Diarienummer		

Sammanfattning förstudie

Förstudien har tre ansatser; att

(i) bidra till digitaliseringsforskningen i Forum för Digitalisering, FODI, på Mittuniversitetet, genom att ta hjälp av en minoritetsgrupp i sammanhanget, i detta fall barn som går på mellanstadiet, för att med samskapande (co-creation) metoder fördjupa och bredda förståelsen av vad digitalisering kan uppfattas vara och tänkas bli,

(ii) skapa en metod och en verktygsuppsättning som har sin grund i mellanstadielärebarns egen förståelse och i digitaliseringsforskning för att hjälpa mellanstadielärare att ta upp digitalisering i sin undervisning,

(iii) kommunicera Mittuniversitetets digitaliseringsforskning i regionen för att på så sätt inkludera unga människor som traditionellt sett inte ser sig som teknikkompetenta i en tänkbar studentrekryteringsgrupp,

(iv) ta fram en uppdragsutbildning för lärare på mellan- och högstadiet som jobbar med ämnena teknik och samhällskunskap, där digitaliseringens samhällspåverkan är en del av det centrala innehållet i lgr11.

På så sätt är förhoppningen att elever och lärare på mellanstadiet får en djupare förståelse för vad digitalisering kan betyda och vilka möjligheter digitalisering innebär för samhälle och individ. Genom den samskapande metodiken är målbilden att med hjälp av det framtagna materialet genom lärarna förmedla till de unga att de har möjlighet att vara med och påverka vår gemensamma framtid i det digitala samhället.

Projektstart är tänkt till februari 2018 och avslut i december 2018. Detta upplägg har vi valt efter utvärdering av det tidigare projektet "Hållbarhetsagenterna" då tidplanen var för tigt och vissa tänkta iterationer inte kunde genomföras. Den samskapande ansatsen innebär också att det måste finnas en öppenhet för flexibilitet och att fånga upp och genomföra det som mellanstadieläverna själva identifierar. Förslaget är därför att projektet drivs på halvtid under denna period och projektledarens arbetstid allokeras till 45%.

I det här första steget vänder vi oss till lokala skolor men vår tanke är att materialet ska kunna användas för samma målgrupp över hela landet då det enkelt ska nås via webben.

Syfte

Vår vision är att hjälpa mellanstadielärare att ta upp digitalisering i sin undervisning med grund i forskning och med ett tydligt samskapande arbetsätt som tydliggör de demokratiska aspekterna av samhällets digitalisering. Syftet med projektet är att skapa bättre förutsättningar för elever och lärare på mellanstadiet att diskutera vad begreppet digitalisering betyder och vilka möjligheter digitalisering innebär för samhälle och individ. Vi vill genom lärarna förmedla till de unga att de har möjlighet att

vara med och påverka vår gemensamma framtid genom digitalisering. Från HT 20.18 ingår digitalisering i läroplanen och LGR 11 säger: "*...ska bidra till att barn och elever utvecklar förståelse för hur digitaliseringen påverkar individen och samhället.*" Många lärare känner sig osäkra på begreppet och vi vill erbjuda dem verktyg som de kan använda sig av i sin undervisning.

Mål

Vårt mål är att skapa ett material om vad digitalisering är och vad det ger för möjligheter, som mellanstadie lärare kan använda i sin undervisning.

Målgrupp

Lärare för mellanstadieskolor i Sundsvalls Kommun och deras elever, 10–12 år. I första steget vänder vi oss till lokala skolor men vår tanke är att materialet ska kunna användas för samma målgrupp över hela landet då det enkelt ska nås via webben.

Vetenskaplig metod

Inom digitaliseringsforskning har begrepp som participatory design, user-centered design eller co-creation länge varit centrala. Dock har de oftast riktats mot it-utvecklingsinsatser (olika former av digitala artefakter). I det här projektet kommer vi att använda oss av samma väl befästa metoder för att istället utveckla en förståelse för digitalisering som process och samhällsomvälvande fenomen. Det innebär att forskare tillsammans med stake-holders (i det här projektet mellanstadieelever) samskapar förståelsen. På så sätt ges barn möjlighet att definiera vad digitalisering ses som och görs till. Det innebär att man genom olika visuella metoder (Rose, G. (2016). *Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials*. Sage.) skapar möjligheter för barnen att prova på huvudrollen i skapandet av berättelsen om digitalisering och samhällsförändring.

Detta har också sin grund i ett kritiskt designtänkande (critical design thinking) där minoritetsgrupper (barn) i den mån det är möjligt sätts i centrum och majoritetsgrupper (vuxna) i periferin. De nämnda normkritiska designmetoderna har de aktuella forskarna arbetat med kring digitalisering och innovation i de Vinnova-finansierade projekteten Avstamp och Vems kultur (VK). Kritisk designtänkande är också förbundet med intersektionella studier vilket innebär analyser av hur olika maktordningar sammanflätas.

Avgränsning

Avgränsningen i det här förstudieprojektet är i huvudsak den lokala förankringen och den åldersgrupp som fokuseras. Dock är syftet att materialet skall kunna tillgängliggöras och användas nationellt för att nå upp till målen i LGR11.

Leverabler efter att förstudiefasen genomförd

En genomtänkt arbetsmetod med olika former av verktyg (film, bilder och affisch) som beskriver vad digitalisering är och vad det kan vara till för nytta. Materialet kommer att publiceras publikt på webben.

Vår tanke är att vi under projektets gång kommer ta beslut om vilken form arbetet passar bäst att levereras i, om det är i form av film, text och bild eller en bok tex. När detta utkristalliserat sig går vi vidare med produktion. Målgruppen för detta material är lärare. Även medskapandeprocessen kommer dokumenteras och bidra till forskningsartiklar.

Resultat och leverabler vi tar fram i projektet kommer att vara öppna och tillgängliga för alla enligt "Creative Commons", genom publicering online. Således kommer inte bara alla kommuner i Sundsvalls Kommun att få ta del utav detta material, utan även övriga kommuner i Sverige.

I planen ingår att vi på Mittuniversitetets kommer hålla en föreläsning för mellanstadielärare i Sundsvalls kommun om hur lärare och elever kan använda materialet som kommer fram genom projektet. Detta görs förslagsvis online via tex Skype och läggs även utan som inspelad version.

Behov/efterfrågan i regionens näringsliv och samhälle

Det finns en utbredd önskan om att Sundsvallsregionen ska ta position i Digitaliserings-Sverige från många aktörer såsom exempelvis Bron Innovation och Myndighetsnätverket. När etablerade aktörer sätter agendan är barn ofta en bortglömd kategori. Det vill vi ändra på.

Sundsvallsregionen har behov av fler kvinnor inom tekniska yrken, i dagsläget är könsbalansen väldigt ojämn på de flesta teknikföretag. Sundsvallsregionen har också identifierat ett behov av flera aktiva inom den så kallade kulturella klassen. För att Sundsvall ska fortsätta vara en attraktiv stad, dit fler vill flytta och även bo kvar, behöver vi arbeta mer för att inkludera en större mångfald av personer att vara med och påverka hur vår framtida region ska se ut. Vi vill inkludera unga, vi vill inkludera tjejer och vi vill inkludera människor som traditionellt sett inte ser sig som teknikkompetenta. Vi vill helt enkelt inkludera de som i dagsläget inte kommer till tals när det gäller teknikfrågor och frågor om hur vår gemensamma framtid ska se ut.

Digitalisering ingår från HT 2018 i läroplanen och LGR 11 säger: "*...ska bidra till att barn och elever utvecklar förståelse för hur digitaliseringen påverkar individen och samhället.*" Vår vision är att hjälpa lärare att ta upp digitalisering i sin undervisning med grund i forskning. Vi har sett att många lärare behöver hjälp att förklara begreppet digitalisering och vilken nytta digitalisering kan göra. De har dock redan fullt i läroplanen med saker som eleverna ska lära sig, så vår idé är att skapa material som lärarna kan använda i sin undervisning och på så sätt blir det inte en till sak som ska in i ett tight schema.

Barn är kreativa och har många idéer, detta vill vi ta fasta på och låta dem själva vrida och vända på vad digitalisering kan göra för nytta då barnen själva inkluderas genom att de får uppgifter att lösa utifrån kort film som vi tagit fram. De blir agenter som ska hjälpa en professor och på så sätt får de på ett lekfullt sätt ta sig an utmaningen.

Parallellt menar vi att de regionala och kommunala utvecklingsplanerna kan ha stor nytta av hur barn själva beskriver digitalisering. Samtliga utvecklingsplaner tar sikte på en önskad framtid och då är barn en outnyttjad resurs som vi menar kan bidra på en mängd olika sätt. Nationellt har greppet använts genom t.ex. Ungdomens IT-råd (SB 1995:02) som deltog i nationell policy-utveckling.

Kartläggning kompetens och verksamhet Mittuniversitetet

Inom Mittuniversitetet finns ett 30-tal digitaliseringsforskare inom FODI, Forum för Digitalisering, ett flertal personer som arbetar med att nå ut med forskning och sprida teknikintresse till unga i allmänhet och unga tjejer i synnerhet och lärare inom it-området som samarbetar med lärarutbildningen. Genom det här projektet hoppas vi kunna bidra internt inom Mittuniversitetet för både FODI och lärarutbildningen, men även tydliggöra att Mittuniversitetet har en stark grupp digitaliseringsforskare för att på så sätt bidra till det övergripande målet kring digitalisering. En möjlig fortsättning skulle vara ett tydligare samarbete med lärarutbildningen genom att pedagoger (vid UTV och DMA) i ett nästa skede arbetar med materialet i skolmiljö och ur ett pedagogiskt perspektiv analyserar effekter.

Koppling övergripande strategier

Förstudien tangerar och inkluderar en mängd olika delmål i Sundsvalls Kommuns hållbar tillväxtstrategi RIKARE, men med en utgångspunkt i minoriteter och samskapande blir delmål mångfalden av människor och idéer uttalat fokuserat. Sundsvall vill fortsätta vara en attraktiv stad dit fler vill flytta och bo kvar och då behöver vi arbeta på att inkludera en större mångfald att vara med och påverka hur vår framtida region ska se ut. Vi vill helt enkelt inkludera de som i dagsläget inte kommer till tals när det gäller teknikfrågor och frågor om hur vår gemensamma framtid ska se ut.

I strategin ser man även unga som en tillgång i det hållbara samhällsbyggandet och som en resurs för utveckling och förnyelse för Sundsvall.

Projektet använder den modell som är utformad i projektet "Värdeskapande lärande", framtagen av centrum för kunskapsbildning, Barn och ungdom Sundsvalls Kommun, inom RIKARE. Barn blir mer motiverade i skolan av att få vara med och skapa värde för andra då de kan känna mening och relevans. Tidigare forskning har visat på mycket goda resultat när denna pedagogik används. (www.var-deskapande.se)

Genom projektet kan Sundsvall visa på att:

- Mittuniversitetet tar tredje uppgiften på allvar och för ut sin forskning till allmänheten, i detta fall digitaliseringsforskningen.
- I Sundsvall kopplar vi undervisning direkt från forskning.
- Här inkluderar vi även de som annars hamnar utanför, dvs barn och unga tjejer.
- I vår region använder oss av ny teknik, lärande genom film.
- Sundsvall ligger i bräschen och delar med sig till övriga landet i sann open source-anda. Detta i enlighet med Mittuniversitetets forsknings- och utbildningsstrategier.

Koppling framtida profilområde

Digitalisering har vid ett flertal tillfällen förts fram av rektor som ett av Mittuniversitetets profilområden i det strategiarbete som nu pågår. I dagsläget finns inget tydligt underlag för hur en sådan profilering skall se ut eller organiseras. Här skulle ett arbete behöva göras.

Det här projektet är en liten pusselbit för att stärka Mittuniversitetets möjligheter att profilera sig nationellt på ett unikt sätt genom att synliggöra skillnaden mellan digitisering (göra något analogt digitalt) och digitalisering (digital samhällsförändring) och samtidigt synliggöra minoritetsaspekter på detsamma. För att ta en position inom digitaliseringsområdet behöver vi gå i bräschen med nytänk inom området men också tydligt använda oss av den kompetens som finns i FODI.

I september 2018 kommer Sveriges nya Digitaliseringsmyndighet att läggas i Sundsvall och givetvis ska vi nu visa upp vår regions kompetens och forskning gällande digitalisering och dela med oss av den till Sveriges övriga kommuner. Vi har redan ett projekt tillsammans med Länsstyrelsen för att inventera regionens möjligheter att bli ett nationellt kompetenscentrum för digital informationsförsörjning (NKDI) och FODI arbetar även i den så kallade Digitaliseringsgruppen inom Myndighetsnätverket där ett samgående med arbetsgruppen inom digital informationsförsörjning inom Bron innovation är planerat.

I och med att resultat och leverabler som tas fram i projektet kommer att vara öppna och tillgängliga för alla skolor i Sveriges kommuner kommer projektet kunna bidra med att sätta Sundsvall på kartan gällande digitalisering även för barn och unga.

Relation forskning och R&D nationellt och internationellt

Digitaliseringsforskningen internationellt går att beskriva som två inte så ofta överlappande fält, it-utveckling å ena sidan inom vad som kallas information systems (IS) och kultur och samhällsanalyser å andra sidan. De kan ofta tangera liknande frågeställning och tillämpningsområden men skapar samtidigt svårigheter när det gäller att definiera digitalisering som samhällsfenomen (se Brennen & Kreiss, 2014). Detta återspeglas i digitaliseringsdiskurser där begreppet blir vad som kallas en 'empty signifier' dvs. något som kan fyllas med nästintill vad som helst men också på så sätt blir undflyende (Sefyrin & Gidlund, 2014). Det är därför inte så märkligt att digitalisering i skolan lättare fylls med kompetens såsom programmering och källkritik (de fem första lärandemålen) medan det sista *att eleverna ska utveckla en förståelse för digitaliseringens påverkan på individ och samhälle* i dagsläget inte har utvecklats på samma sätt. Det finns därför all anledning att fokusera på hur det kan förstås och förklaras och att låta barnen vara medskapare i det arbetet.

Relationer andra aktiviteter

Vi bygger vidare på metoder och erfarenheter från projektet "Hållbarhetsagenterna" som tagits fram inom Forum för Digitalisering på Mittuniversitetet i samarbete med Sundsvalls Kommun.

(<http://www.agenterna.medieladan.se>)

Erfarenheter och kunskap från satsningen Diamantklubben som var en del av "Värdeskapande lärande" kommer vi att ta med oss in i detta projekt.

(<http://www.makertjej.se/blogg100/diamantklubben>)

Vi bygger vidare på erfarenheter från projektet "Tjejer och teknik" 2017-2018, där det arbetas för att fler tjejer ska välja att studera på IT-utbildningar.

Erfarenheter och kunskap från satsningarna Geek Girl Mini, Geek Girl Micro, Coderdojo och Raspberry Jam, där projektets resurser Lisa Sällvin och Caroline Wallmark arbetar ideellt som ledare, kommer projektet direkt till gagn.

Partner och andra aktörer

- Lärare och elever i femteklass på Höglunda skola i Sundsvalls kommun inkluderas
- Net21-nätverket, Medioteket, i Sundsvall är intresserade av att distribuera material som kommer ur projektet till skolor i Sundsvall.
- Internetstiftelsen i Sverige, IIS, är en möjlig part för kunskap kring spridning av material
- I planen ingår att inkludera lärarutbildningen på Mittuniversitetet för att skapa ett så pedagogiskt material som möjligt.
- Tvätteriet 2.0 och Digidelcenter på Kulturmagasinet
- Kontakt med Karin Nygårds som driver programserien "Programmera mera" för SVT för ev träff.
- Film Västernorrland och Sundsvalls Kulturskola kan inkluderas för kompetens kring filmskapande med barn.

Samhällseffekter

Digitalisering ska från HT 2018 in i läroplanen för alla lärare i Sverige och vi har identifierat att många har svårt att förklara begreppet, än mindre lära ut innebörden. Således önskar vi ge lärare ett stöd till sin undervisning genom att bidra med lättillgängligt visuellt material i form av filmer och bilder som de kan använda i sin undervisning och som appellerar till barn då materialet är framtaget tillsammans med elever i samma ålder.

Vi bedömer att det är viktigt att den nya generationens medborgare tidigt inkluderas och får möjlighet att bidra till digitalisering av samhället möjlighet och att de känner att de kan vara med och påverka. Gruppen som i dagsläget har makten över vad som ska digitaliseras och hur det ska gå till är väldigt homogen. Vårt mål är att inkludera unga i denna grupp och även jämna ut obalansen mellan könen inom denna gruppering.

Hållbar regional strategi

Det är viktigt att kommunen och universitetet kompletterar ideella aktörer och företag för att stärka ekosystemet gällande digitalisering för barn och unga i regionen och på så sätt skapa ett attraktivt profilområde.

Digitaliseringsagenterna är ett viktigt komplement till befintliga satsningar i Sundsvall för att involvera unga i teknik- och digitaliseringsfrågor då vi når ut till en bredare målgrupp genom att implementera resultatet från projektet i undervisning som når alla.

Exempel på initiativ som drivs i Sundsvall är Geek Girl Mini, Geek Girl Micro, Coderdojos samarbete med Digidelcenter på Sundsvalls stadsbibliotek, Raspberry Jam, ett samarbete mellan Sundsvall Makers med Bron Innovation, m.fl. Projektets resurser Lisa Sällvin och Caroline Wallmark är initiativtagare till dessa projekt och har stor erfarenhet av att arbeta med barn och unga.

Det här projektet kompletterar dessa teknikinitiativ med både mångfald och ett samhällsperspektiv kring digitalisering.

Kommunikationsplan

Lärare på mellanstadiet och grundskolan har störst nytta av material som skapas i detta projekt. Detta för att de ska kunna föra vidare kunskap om digitalisering till elever, dvs morgondagens samhällsbyggare, de som ska skapa en bättre värld.

Se "Aktivitets- och kommunikationsplan" nedan, under rubrik "Planerade aktiviteter, tidplan och kostnader".

Exempel på kommunikationsåtgärder för att sprida resultat från projektet:

- Spridning i sociala medier via Sundsvalls Kommuns kommunikatörer under projektets gång.
- Spridning till mellanstadieskolor lokalt via Net21 eller dylik kanal som når aktuella lärare.
- Spridning i Mittuniversitetets sociala medier-kanaler.
- Spridning på Mittuniversitetets sajt Miun.se/hejforskare som är till för att sprida forskning till unga
- Möten med prioriterade målgrupper som samverkanspartners
- Skapa passande kanal i sociala medier där arbetet kan följas. Exempelvis YouTube, Instagram, Twitter och/eller Facebook,
- Film skapas av agenter/elever vid delprojekt under vår och höst som läggs ut på webben.
- Affisch tas fram som eleverna skapat, läggs ut på webben i pdf. Sprids till skolor.
- Informera lärare via Sundsvall Kommuns "IT-inspiratörer".
- Publicera i First Class genom "Myndighetspostlådan", skolan@sundsvall.se
- Om det blir filmer som passar bra i Mediotekets verksamhet så är det möjligt att publicera dem i "Medienavet".

Organisation för genomförande av förstudie

Nedan kompetenser behövs i projektet, och är säkrade:

- Katarina L Gidlund, Digitaliseringsprofessor Mittuniversitetet, initiativtagare till projektet "Tjejer och teknik", 2017–2018.
- Lisa Sällvin, adjunkt Mittuniversitetet och ledare för CoderDojo och GeekGirlMini Sundsvall
- Caroline Wallmark, projektledare "Tjejer och teknik", Mittuniversitetet, och ledare för GeekGirlMini

-Lina Persson, mellanstadielärare Höglundaskolan

Utöver detta behövs kompetens för filmskapande, vilken ej är säkrad. Här har vi för avsikt att, utöver att rådfråga filmkunniga på Mittuniversitetet, både på Kommunikationsavdelningen och MKV, gällande att filma med mobil, även prata med Film Västernorrland om möjlighet till samarbete.

En lärdom från Hållbarhetsagenterna är behovet av en referensgrupp med upparbetade nätverk som naturligt använder sig av projektresultaten för kunskapsspridning.

Förslag på referensgrupp:

-Lena Boström, UTV, Mittuniversitet

-Eva Jönsson, Barn & Utbildning, Sundsvalls Kommun

-Åsa Bång, RUN, Mittuniversitetet

-Lars Persson Skandevall, Bron Innovation

Intressentgrupp – Mottagare av nyhetsbrev

-Anna-Karin Westman, Mittuniversitetet/Sundsvalls Kommun

-Linda Gustafsson, Sundsvalls Kommun

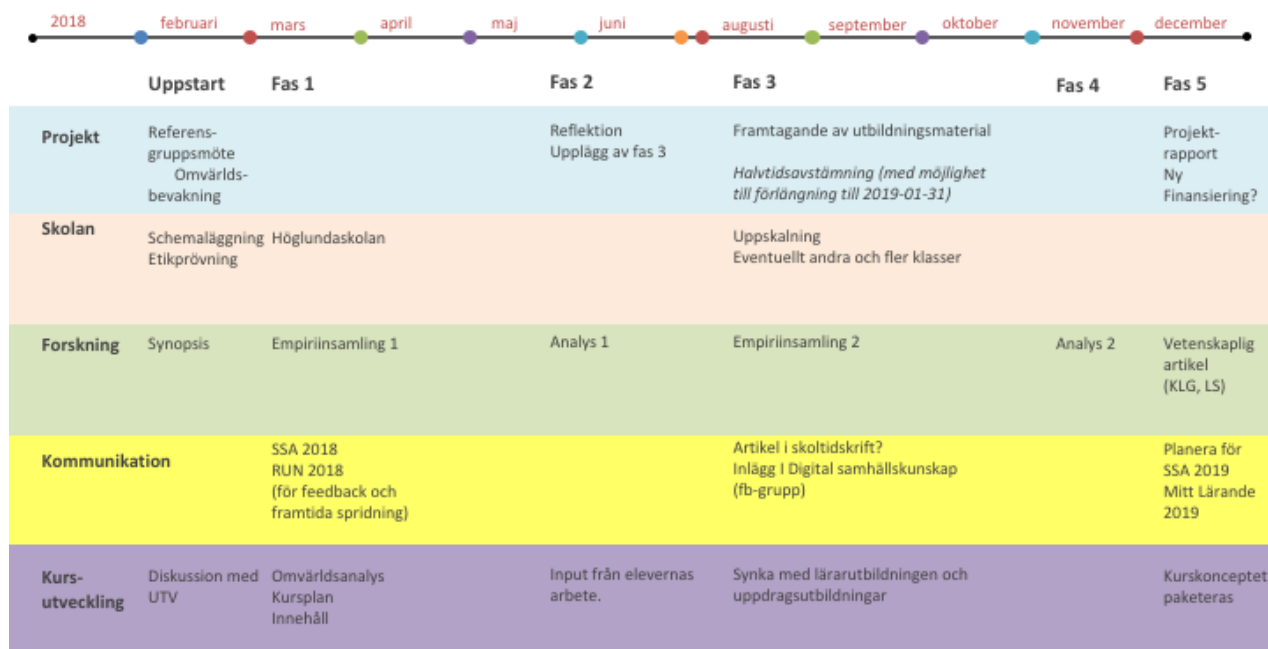
Denna lista kan med fördel utökas med intressenter under projektets gång.

Planerade aktiviteter, tidplan och kostnader

Beskriv aktiviteter, tidplan och kostnader för förstudiefas

En lärdom från projektet "Hållbarhetsagenterna" är att projekttiden var för begränsad för att vi skulle kunna ta lärdomar från den initiala kontexten och i dialog skala upp i fler lärmiljöer.

Aktivitets- och kommunikationsplan



Figur 1

Förklaring ansvarsområden, figur 1

Nedan anges vem i projektet som är ansvarig för respektive område. Projektmedlemmarna kommer att delta i alla olika områdena, utefter tid angiven nedan.

OBS! Kursutveckling av kurs för lärare ligger ej medräknad i denna projektbudget, men finns med i figuren (lila del) ovan och pågår parallellt med koppling till projektet.

Projekt och Kommunikation:

Caroline Wallmark kommer att vara projektledare för projektet och projektets kommunikatör. Går in på 45 %.

Skolan och Kursutveckling:

Lisa Sällvin ansvarar för medskaparprocessen i klassrummet och för framtagning av kurs för lärare. Går in på 15 %.

Forskning:

Katarina Gidlund ansvarar för forskningsdelen. Går in på 8 %.

Den största kostnaden i projektet är således vår tid, medan vi har planerat enligt nedan för material, resor och köp av tjänst:

Material, utrustning såsom tex kamera, stativ, mikrofon, material workshop: **18 000kr**

Resor, till konferenser etc: **20 000kr**

Köp av tjänst, tex filmkompetens: **35 000kr**

Längre perspektiv

Vi ser stora möjligheter byggare vidare på detta projekt och även vidareutveckla det med andra åldrar på elever, både yngre och äldre, utefter resultat i denna studie. Vi ser även möjlighet att vi skulle kunna utvidga projektet till att gälla andra kommuner i regionen såsom Härnösand och Timrå, med hänvisning till den workshop som hölls inom samverkansavtalet december 2017 kring just "Digitalisering", där även dessa städer strävar efter mer "Digitalisering" som fortsättning på sitt nuvarande arbete med "Digitisering".

I samarbete med UTV finns stora möjligheter till att hitta fortsatt finansiering från exempelvis KK-stiftelsen eller Vinnova.

Projekt (aktivitet)	Start	Slut
Ansökan KK-stiftelsen Gemensam ansökan UTV, NAT och IST		

Risker

Risk	Åtgärd
Medskaparna i projektet är barn, vilket ger att vi inte kan veta vad vi får för resultat.	-Sprida riskerna genom att dela in projektet i flera faser. Möjlighet att testa med andra barn, andra skolor under de olika faserna då projektet sträcker sig över två terminer. -Arbeta iterativt

Undertecknande

Undertecknad enligt §10 i Personuppgiftslagen (PUL, 1998:204), att de personuppgifter om undertecknad som har lämnats i ansökan, får behandlas på sådant sätt och i sådan omfattning som är nödvändig för hantering av ärendet (registrering i diarium o. likn.) och enligt §34 PUL att de publiceras på Internet i information om förstudien.

.....
Plats och datum	Förstudieledarens underskrift	Namnförtydligande