

Ansøgning om støtte til pædagogiske udviklingsprojekter

1. Projekttitle	
<i>Anfør kort, præcist navn på projektet.</i>	
Det store dilemma – læringspil for socialpædagoger	

2. Hvad handler projektet om?	
<i>Beskriv projektets formål i én sætning.</i>	
At udvikle et læringspil, der kan anvendes som kompetenceudvikling for socialpædagoger, der arbejder med borgere med udviklingshæmninger, og som formidling af den socialpædagogiske profession.	

3. Beløb	
<i>Der kan max. søges om 150.000 kr. til udviklingsprojekter</i>	
Der søges om	147.000,- kr.

4. Ansøger	
<i>Er der tale om et samarbejde mellem flere institutioner oplyses alle parter.</i>	
Navn	Rehné Christensen
Arbudssted(er)/institution(er)	filosofisk firma
Adresse	Flensborggade 45 1669 København V
Tlf.	3535 2026
E-mail	mail@filosofiskfirma.dk
Kontaktperson	Rehné Christensen

5. Satsningsområder	
<i>Hvilke() af fondens satsningsområder (se nedenfor) relaterer projektet sig til? Sæt kryds.</i>	
Udvikling af den pædagogiske faglighed og profession	X
Pædagogik og strukturforandringer	
Lederfaglighed og ledervilkår	
Projektet relaterer ikke til et af ovenstående satsningsområder	

6. Projektbeskrivelse

6.1. Indhold – aktiviteter og faser i projektet

Beskriv hvilke aktiviteter der vil være i projektet, og hvordan projektet konkret kommer til at forme sig i praksis. Hvis projektet er en del af et større projekt, ønskes en præcisering af den del af projektet, der søges penge til i Fondens. Det samlede projekt vedlægges som bilag.

Motivation

Motivationen bag projektet er i første række de enkeltsager, der siden vinteren 2007 har fyldt en del i medierne, fra sagen om Strandvænget i Nyborg og frem. For os at se, fremgik det her tydeligt, at medarbejderne enten manglende kompetencerne til, eller simpelthen havde opgivet, at håndtere socialpædagogikkens mange dilemmaer på en hensigtsmæssig måde.

Overordnet er hensigten med projektet at udvikle en bevidsthed om den snævre sammenhæng mellem etisk refleksion og den socialpædagogiske praksis. Vi er klar over at så eklatante svigt, som udsendelsen om Strandvænget i Nyborg og flere andre siden da har dokumenteret, mere er undtagelsen end reglen, men ikke desto mindre er vi af den opfattelse, at etiske dilemmaer er et grundvilkår i alt pædagogisk arbejde.

I det socialpædagogiske arbejde med samfundets mest udsatte og sårbare er behovet for etisk refleksion og etisk reflekteret adfærd sat på spidsen. Vores projekt er netop møntet på at imødekomme dette behov. Med læringsspillet om dilemmaer får socialpædagogiske praktikere mulighed for at reflektere over praksis og udvikle deres kompetencer til at identificere, klarlægge og håndtere dilemmaer i deres socialpædagogiske praksis.

En anden del af motivationen bag projektet er at formidle og profilere den socialpædagogiske profession på en ny og anderledes måde. Socialpædagogikken adskiller sig ved at have en omfattende og meget tydelig etisk dimension. Dens udøvere, socialpædagogerne, er "sociale navigatører", der dagligt skal mestre den svære balancegang mellem etiske, moralske, faglige og ressourcemæssige krav og værdier – f.eks. balancegangen mellem den enkelte borgers rettigheder og selvbestemmelse og den professionelle faglighed og omsorgspligt.

Den etiske dimension i den socialpædagogiske profession skal bringes tydeligere frem i lyset. Den

viser nemlig, hvor grundlæggende vigtig socialpædagogernes indsats er: De arbejder med og for, at borgere med behov for særlig hjælp og støtte kan skabe et godt og meningsfuldt liv. Det kan bidrage til at højne professionens anerkendelse og indflydelse i det omgivende samfund, ligesom det giver professionen og dens tilbud en konstruktiv platform for rekruttering og fastholdelse af medarbejdere.

Udviklingsprojektets aktiviteter og faser

Udviklingsprojektet består af tre faser – startfase, udviklingsfase og en formidlings- og dokumentationsfase:

- Startfasen består af konceptudvikling og konstituering, tilrettelæggelse og planlægning af projektet.
- Udviklingsfasen omfatter udvikling af spillets indhold og form, afprøvning og test af spillet, og sidst i fasen, tilpasninger og endelig udformning af spillet. Udviklingsfasen gennemføres i tæt samarbejde med ledere og personalegrupper fra fire socialpædagogiske bo- og aktivitetstilbud for borgere med udviklingshæmninger.
- Formidlings- og dokumentationsfasen dækker evaluering og dokumentation af projektet i projektrapport og formidling og synliggørelse af spillet til relevante organisationer, på konferencer og hjemmesider og i fagblade inden for det socialpædagogiske område.

Projektets hoveddel – udviklingsfasen – gennemføres i samarbejde med ledere og personalegrupper fra fire socialpædagogiske bo- og aktivitetstilbud til borgere med udviklingshæmninger. Det drejer sig om:

Bostedet Amagerbrogade, 2300 København S, (forstander Torsten Jandrup)

Trekloveret, bosted og støtte og aktivitetscenter, 3319 Ølsted (forstander Lars Bjarne Pedersen)

Bostedet Jens Warmingsvej 56-72, 2300 København S (forstander Steen Alberts)

JAC Sydvest Aktivitetscenter, 2635 Ishøj (forstander Jette Lundgaard).

Mere konkret kan projektets tre faser yderligere opdeles i følgende dele:

1 / Konstituering af styregruppe, bestående af procesleder Ulrik Bak Nielsen, koordinator Jørn Foss, projektholder Rehné Christensen, forstander Jette Lundgaard, forstander Steen Alberts, forstander Lars Bjarne Pedersen og forstander Torsten Jandrup, der fastlægger projektets mål og rammer:

- Godkendelse af projektplan
- Koordinering og planlægning med projektets samarbejdspartnere, herunder forstandere og socialpædagogiske personalegrupper fra de fire socialpædagogiske tilbud.

Udviklingen af spillets indhold og udformning og de afsluttende test af spillet sker i samarbejde med i alt ca. 8-9 socialpædagogiske personalegrupper (af 5-6 medlemmer i hver gruppe).

Udviklingsarbejdet gennemføres over tre seminarer – Udviklingsseminar I og II og Testseminar – hver af 1 dags varighed, og rundes af med en fælles evaluering af ½ dags varighed. 5-6 personalegrupper deltager i samtlige af udviklingsfasens seminarer, og de suppleres af yderligere 3 grupper i forbindelse med de afsluttende test af spillet på Testseminaret. Seminarer og evaluering gennemføres med deltagelse af de socialpædagogiske personalegrupper, procesleder, koordinator og projektholder.

Samtlige omkostninger i forbindelse med forstandernes og personalegruppernes deltagelse i projektet, herunder frikøb, transport m.m., dækkes af de enkelte tilbud.

Projektets styregruppe vil mødes 2-3 gange (efter behov), hvor projektet vil blive evalueret.

2/ Indledende møde med deltagelse af personalegrupper, styregruppe, webudvikler og videnpersoner fra RAV-netværket:

- Styregruppen præsenterer projektet og projektplanen
- Projektplanen drøftes
- Der nedsættes en projektgruppe.

3/ Konstituering af projektgruppe bestående af repræsentanter for forstandere og personalegrupper, researcher, webudvikler, procesleder, koordinator og projektholder:

- Projektgruppen mødes desuden midtvejs og afslutningsvis i projektføreløbet, hvor projektet evalueres.

4/ Research med deltagelse af researcher Niels Bjerregaard, procesleder, koordinator og projektholder:

- Kortlægning og analyse af de centrale etiske dilemmaer i den socialpædagogiske praksis. Researcher og styregruppen kan her trække på omfattende erfaring (jf. CV'er vedlagt som bilag) og vil ligeledes konsultere videnpersoner i RAV-netværket.

5/ Udviklingsseminar I med deltagelse af 5-6 socialpædagogiske personalegrupper, koordinator, researcher og projektholder:

- Identifikation og drøftelse af de centrale dilemmaer i den socialpædagogiske praksis.
- Cases og eksempler på dilemmaer fra deltagernes daglige praksis.
- Udkast til spillets indhold og spørgsmål.

6/ Opsamling på Udviklingsseminar I med deltagelse af researcher, procesleder og projektholder:

- Resultaterne af Udviklingsseminar I bearbejdes, herunder udarbejdelse af færdige spørgsmål.
- Spørgsmålene sendes til personalegrupperne som oplæg og til godkendelse på næste seminar (Udviklingsseminar II).

7/ Udviklingsseminar II med deltagelse af 5-6 socialpædagogiske personalegrupper, koordinator, researcher, webudvikler, procesleder og projektholder:

- Drøftelse af spørgsmål til spillet; tilpasninger, tilføjelser og justeringer.
- Udkast til spillets udformning, herunder spilleregler, spilleplade og spillekort.
- Forslag til spillets design.

8/ Opsamling på Udviklingsseminar II med deltagelse af researcher, webudvikler, procesleder og projektholder:

- Endelig formulering af spørgsmål til spillet.
- Spillets "game-play", herunder spilleregler, spilleplade og spillekort udarbejdes i samarbejde med webudvikler.

9/ Udvikling af spillets grafiske design:

- Design af spillets visuelle identitet, spilleplade og spillekort
- Webdesign og programmering af hjemmesiden til spillet

10/ Udarbejdelse af tekst til hjemmesiden, herunder relevant information om etik og værdier i det socialpædagogiske arbejde med borgere med udviklingshæmninger.

Såvel spillets gameplay som design og hjemmesidetekster sendes til socialpædagogiske personalegrupper som oplæg til næste seminar (Testseminar).

11/ Testseminar med deltagelse af 8-9 socialpædagogiske personalegrupper, koordinator, webudvikler, procesleder og projektholder:

- Afprøvning og test af spillet med testpanel og fokusgrupper bestående af de 5-6 socialpædagogiske personalegrupper, der har deltaget i udviklingen af spillet, og de 3 personalegrupper, der ikke har.

12/ Tilpasninger og endelig udformning af spillet og hjemmesiden.

13/ Evaluering af processen:

- Vil ske afslutningsvis med de deltagende personalegrupper og videnspersoner.
- En løbende evaluering af forløbet vil finde sted i projekt- og styregruppe, jf. ovenfor, og projektets målopfyldelse vil afslutningsvis blive evalueret i projektgruppen.

14/ Formidling og synliggørelse af spillet:

- Spillets hjemmeside linkes til en række relevante hjemmesider: BUPL's og SL's Udviklings- og Forskningsfond, faglige organisationer, interesseorganisationer, uddannelsessteder, faglige netværk, socialpædagogiske tilbud m.fl.
- Spillet og dets tilblivelsesproces omtales i fagblade som Socialpædagogen, LFS Nyt, FOA bladet m.fl. (journalist Anja Dybris vil dække spillets tilblivelsesproces i en række reportager til Socialpædagogen).
- Spillet lanceres i RAV-netværket.
- Medlemmer af projektgruppen deltager med spillet på konferencer f.eks. BUPL's og SL's Udviklings- og Forskningsfonds konference.

15/ Udarbejdelse af projektrapport m.v.:

- Projektrapporten skal foruden at dokumentere projektet og dets resultater også kunne være til generel inspiration for arbejdet med etik og værdier i socialpædagogiske tilbud for borgere med udviklingshæmninger.

16/ Formidling af udviklingsprojektets konklusioner:

- Ud over projektrapporten og en pjece med en kort beskrivelse af projektet vil vi formidle erfaringerne fra projektet i tidsskriftsartikler f.eks. i tidsskriftet Vera.
- Kronik om spillet og dets tilblivelsesproces.

Indhold og Metode

Appreciative inquiry

Vi vil i hele udviklingsfasen tage afsæt i en anerkendende tilgang (*Appreciative Inquiry*), hvor vi bygger videre på de gode, produktive erfaringer, som de socialpædagogiske personalegrupper er i besiddelse af.

Ved at få det pædagogiske personale til at italesætte og gengive deres erfaringer med de etiske dilemmaer, de møder i deres hverdag, vil vi bygge videre på de ressourcer, også de uartikulerede ressourcer, der gør, at det pædagogiske arbejde ofte lykkes. Igennem denne italesættelse af viden formuleres gode og dårlige erfaringer som en sammenhængende viden og fortælling, hvor succeser og fejltagelser kommer til syne.

Målet er altså at gøre personalegruppernes viden og erfaring til eksplicit formuleret viden og erfaringer i form af cases, eksempler og spørgsmål til spillet.

Pædagogisk dømmekraft og etiske dilemmaer

Vi forstår pædagogisk dømmekraft som en institutionelt, fagligt og individuelt forankret ressource og erfaringskompleks. Det er denne dømmekraft, socialpædagogen anvender i svære situationer og dilemmaer i den socialpædagogiske praksis. Det er vigtigt, at den socialpædagogiske dømmekraft er forbundet med lovgivningen og de regulative normer på området. Det vil her sige Serviceloven, Magtanvendelsescirculære, Socialpædagogernes etiske værdigrundlag og lokale kvalitetsstandarder og værdigrundlag, som socialpædagogerne arbejder ud fra i deres tilbud.

Udviklingen af spillet vil være struktureret ud fra en analyse af socialpædagogikkens grunddilemmaer f.eks. borgerens selvbestemmelse over for den professionelle omsorgspligt. Vi kan her trække på både projekt- og praktiske erfaringer i styre- og projektgruppen, hvor flere har arbejdet med etik, værdier og dilemmaer i socialpædagogikken i mange forskellige sammenhænge.

I udviklingsfasen med personalegrupperne vil vi søge at få udfoldet grunddilemmaerne i en række dilemmaer fra personalets praksis, der belyser grunddilemmernes aspekter og konsekvenser i forskellige konkrete situationer. Man kan overordnet sige, at vi på seminarerne med personalegrupperne får sat praksis og konkrete oplevelser på dilemmaerne i og med deltagerens viden, erfaringer og cases.

En vigtig del af udviklingsfasen er, at spillets dilemmaer er repræsentative. En klarlægning af, hvilke dilemmaer der hyppigst forekommer i praksis, hvilke situationer de opstår i, og hvilke dilemmaer der af personalegrupperne betragtes som de mest centrale, herunder hvilke der er de mest udfordrende og sværeste at håndtere.

Samtaleinterview i grupper

Seminarerne afvikles som en kombination af ideudvikling og refleksion og diskussion ud fra praksis i grupper og plenum. Seminarerne vil desuden forløbe som dialogbaseret interview og samtale i grupper. En krydsning mellem samtaleinterviewet og ekspertinterviewet i grupper. Vi vil derfor benytte to interviewstrategiske metoder, nemlig fortælling og positiv fiksering. Fortællingen er effektiv til ny-viden-om interview, og er således en hensigtsmæssig metode til at arbejde med spillets spørgsmål og indhold ud fra personalegruppernes viden, erfaringer og cases. Med den positive fiksering bliver vi i stand til at gå i dybden med og afgrænse relevante udsagn, erfaringer og cases.

Lærings spil

Et spil kan defineres som "et system hvor spillere indgår i en kunstigt skabt konflikt, der er fastlagt af regler, og som munder ud i et målbart resultat". Det bliver mere konkret, når vi afgrænser til lærings spil, hvor spillets læringsmæssige aspekt naturligvis betones: "Et lærings spil er et spilfenomen, der er designet ud fra eksplicitte læringsmål, og som kan anvendes til at støtte bestemte læreprocesser."

Forskellen på spil og læringsspil går på deres primære fokus. Succeskriteriet for læringsspil er læring og tilegnelse af kompetencer. For spil gælder det, at hvis spillerne føler sig underholdt, så har spillet gjort sin pligt. Det er vigtigt at understrege, at læringsspillet for socialpædagoger også skal rumme de underholdende spilelementer, samtidig med at der altså er et klart mål om læring og tilegnelse af kompetencer.

Spil og læringsspil har det tilfælles, at de kan skabe et engagement hos spilleren. Og det er dette engagement, der er interessant i forhold til dette projekt: At skabe et nyt og anderledes rum, hvor socialpædagogiske praktikere sammen med kolleger kan reflektere over og diskutere svære situationer og dilemmaer fra praksis – og hvordan man bedst håndterer dem.

Design og spiludvikling

I udviklingen af spillet gælder det for projektets deltagere om at skabe, forudsæ og forstå spillernes oplevelse af den fiktion, vi forsøger at skabe. Der er ingen 'verden' eller virkelighed inde i spillet, den skal spilleren selv forestille sig. Det er baggrunden for, at store dele af spillet udvikles i tæt samarbejde med socialpædagogiske praktikere (og videnpersoner), der arbejder professionelt med borgere med udviklingshæmninger.

Processen med design og spiludvikling kan inddeles i tre faser:

- Udvikling af spillets gameplay, forløb og indhold
- Grafik og visuel identitet
- Programmering

Udvikling af spillets gameplay, forløb og indhold

Gameplay, forløb og indhold er vigtige elementer i opbygningen af en bevidsthed om spillet som en midlertidig virkelig verden for spillerne. Reglerne skaber en ramme for handlingsmuligheder, men de skal samtidig udfordre spillerne. Vel at mærke på en måde, som spillerne vil bryde sig om. Reglerne skal være til at forstå og skal være medvirkende og understøttende i forestillingen om en fiktiv verden. Reglerne som ramme hænger derfor sammen med idéen om spillet og spillets målgruppe. Det er bl.a. derfor, at der i projektet lægges så stor vægt på et tæt samarbejde med spillets målgruppe, ikke mindst i forhold til afprøvning og test af spillet på Testseminaret.

Grafik og visuel identitet

Spillets 'fysik' og visuelle identitet er dets ansigt udadtil, og det er det, spilleren møder allerførst. De visuelle virkemidler fortolkes af spilleren på en helt anden, umiddelbar måde end almindelig tekst, og de udgør derfor en langt mere direkte og effektiv formidling af spillets budskab og hensigt. Visuel identitet udgør en helhed, som omfatter alt med signalværdi: logo, farver, skrift, grafisk stil m.m.

Designet skal gå efter en oplevelse og en genkendelighed hos spillerne. Det skal udtrykke værdier og holdninger. Den visuelle identitet skal afspejle den socialpædagogiske professions selvforståelse og spillernes opfattelse af egen praksis, indsats og faglige identitet. Endelig skal spillet designes, så det er flot og inspirerende at kigge på – så det skaber lyst til at blive spillet.

Programmering

Når spillet foreligger i sin endelige form, vurderes det, hvilken teknologi, der er bedst egnet til implementering af spillet, så det kan tilgås og benyttes via en web-browser – at s

Afprøvning og test af spillet

Afprøvning og test af spillet på Testseminaret vil blive gennemført gennem en række udvidede fokusgruppetest. Formålet med den udvidede fokusgruppetest er at undersøge, hvordan målgruppen vurderer spillet i sin aktuelle form. Fokusgruppetesten har til formål at observere og undersøge om og hvordan spillet:

- opleves og vurderes – såvel indholds- som formmæssigt
- fungerer i praksis, og om det virker efter hensigten
- opfylder ønsket om umiddelbar relevans for målgruppen
- skaber umiddelbar værdi for målgruppen

Hvorvidt der på Testseminaret vil blive tale om et testpanel, eller om spillet fordrer en løbende udskiftning af fokusgruppernes deltagere, ligger endnu ikke fast. Der er fordele og ulemper ved begge modeller. En måde vil derfor være at kombinere, således at der hele tiden er tilknyttet et fast testpanel, bestående af socialpædagogiske personalegrupper, der kender spil, forløb og proces. Samtidig med at friske øjne vurderer spillet ud fra de præmisser, der er gældende for spillere, der ikke på forhånd har spillet eller kender spillet – 2-3 udvalgte socialpædagogiske personalegrupper. Begge typer af spillere vil derfor være repræsenteret i testene af spillet.

Fokusgruppen er en metode, hvor vi samler en gruppe spillere med det formål, at de forholder sig til spillet. Fokusgruppen styres af moderator (proceslederne), som sørger for, at deltagerne holder sig fokuseret, og at dialogen bliver konstruktiv i forhold til at vurdere spillets kvaliteter. Idéen med fokusgrupper er, at vi bestemmer fokus, mens deltagerne selv skaber indholdet. Det bliver således målgruppens egen oplevelse, der definerer fokus. Moderatorerne vil efterfølgende identificere nogle nedslagspunkter, der kan danne basis for nærmere undersøgelser, justering og tilpasninger af spillet.

6.2. Mål

Hvad vil I opnå med projektet? Skriv så kort og præcist som muligt.

Målet med projektet er *for det første* at udvikle et læringsspil, som socialpædagogiske praktikere kan anvende til at udvikle deres kompetencer til at etablere, fastholde og forbedre en reflektiv relation til egen praksis, og derigennem bliver bedre til at håndtere de etiske dilemmaer, som altid vil være en integreret del af det socialpædagogisk arbejde.

For det andet at formidle og synliggøre de etiske aspekter af den socialpædagogiske profession på en fagligt udfordrende og underholdende måde. Dvs. i form af en hjemmeside, der er tilgængelig for alle, hvorfra spillet kan hentes ned og spilles på computer eller printes ud som et brætspil i papirformat. En hjemmeside der desuden indeholder relevant information om socialpædagogik og professionens etik og værdier.

For det tredje at den afsluttende rapport og formidling af projektet kan være til inspiration for den socialpædagogiske praksis og udviklingen af professionen mere generelt.

Og *for det fjerde* at udvikle et koncept, der senere kan anvendes som skabelon for udvikling af læringsspil tilpasset andre målgrupper og specialer på det socialpædagogiske område f.eks. i samarbejde med faglige organisationer, interesseorganisationer, uddannelsessteder m.fl.

6.3. Dokumentation, evaluering og formidling

Howdan vil I dokumentere, evaluere og formidle jeres projekt? Evt. artikler, bøger, rapporter etc.

Evaluering

Evaluering af processerne:

- Vil ske afslutningsvis med forstandere, personalegrupper og videnspersoner tilknyttet RAV-netværket.
- En mere løbende evaluering af forløbet vil finde sted i projekt- og styregruppe, jf. ovenfor, ligesom udviklingsprojektets målopfyldelse afslutningsvis vil blive evalueret i projektgruppen.

Dokumentation

- Artikler om projektet i relevante fagblade, hvor koncept og konklusioner formidles.
- En rapport hvor vi redegør for projektets motivation, baggrund og metode og sammenfatter og evaluerer forløbet. Hertil kommer en pjeces, der kort beskriver projektet og dets resultater, og som kan hentes på Udviklingsfondens hjemmeside.

6.4. Tidsplan

Beskriv projektets progression fra start til forventet sluttilspunkt.

September-oktober 2008:

- Konceptudvikling
- Konstituering af styregruppe
- Fastlæggelse af udviklingsprojektets mål og rammer
- Godkendelse af projektplan
- Koordinering med samarbejdspartnere (herunder ledere og personalegrupper fra Bostedet Amagerbrogade, Trekloveret, Bostedet Jens Warmingsvej og JAC Sydvest)

Oktober 2008:

- Møde med samarbejdspartnere: Præsentation af projektet, indhold og form
- Konstituering af projektgruppe
- Research

- Udviklingsseminar I med socialpædagogiske personalegrupper

November-december 2008:

- Udviklingsseminar II med socialpædagogiske personalegrupper
- Udvikling af spillets indhold: "gameplay", spilleplade, spillekort og regler
- Midtvejsmøde i projektgruppen
- "Halvvejs"-status til SL's og BUPL's Forsknings- og Udviklingsfond

Januar-februar 2009:

- Udvikling af spillets og hjemmesidens design og visuelle identitet
- Testseminar med socialpædagogiske personalegrupper; afprøvning og test af spillet med fokusgrupper
- Tilpasninger og justeringer af spillet

Februar-marts 2009

- Programmering
- Præsentation af spillet og evaluering af projektets udviklingsfase med forstandere og socialpædagogiske personalegrupper
- Formidling og synliggørelse af spillet og hjemmeside

April 2009

- Projektgruppes evaluering af det samlede forløb
- Rapportskrivning, pjece og anden dokumentation.

6.5. Projektdeltagere.

Anfør projektdeltagere (inkl. konsulenter og administrativ bistand), hvilke(n) opgave(r) de har. Har den samme person flere opgaver, anføres personen flere gange.

Navn og titel/stilling	Opgave	Timer
Jørn Foss, konsulent Jørn Foss	Koordinator (RAV-netværket) Leder af styregruppe	28
Ulrik Bak Nielsen, webdesigner Ulrik Bak Nielsen	Procesleder Medlem af styregruppe	103
Rehné Christensen, konsulent Rehné Christensen	Procesleder Styregruppens sekretær	126
Steffen Albjerg, Konsulent	Medlem af styregruppe	-
Torsten Jandrup, forstander	Medlem af styregruppe	-
Jette Lundgaard, forstander	Medlem af styregruppe	-
Lars Bjarne Pedersen, forstander	Medlem af styregruppe	-
Niels Christian Aaes, webudvikler Niels Christian Aaes	Webudvikling Programmering	58
Niels Bjerregård Pedersen, konsulent Niels Bjerregaard Pedersen	Research Konceptudvikling	40
Niels Henrik Rank, statsaut. revisor	Revision	7

7. Økonomi

7.1. Budget

I budgettet specificeres, hvad de ansøgte midler skal bruges til.

Alle udgifter til konsulenter, vikarlønning, administrativ bistand, revision osv. - anføres med antal timer og timeløn, incl. feriepenge m.v.

Navn og titel/stilling	Antal timer	Beløb
Jørn Foss/konsulent, koordinator og leder af styregruppe	28	10.000,-
Ulrik Bak Nielsen/webdesigner, procesleder	103	36.000,-
Rehné Christensen/konsulent, procesleder	126	44.000,-
Niels Christian Aaes/webudvikler, programmør	58	35.000,-
Niels Bjerregaard Pedersen/konsulent, researcher	40	13.000,-
Niels Henrik Rank/statsaut. revisor, revisor	7	3000,-

Pjece og rapportprintning	6000,-
I alt (det samlede beløb skal svare til det ansøgte beløb under punkt 3)	147.000,-

7.2. Projektets samlede økonomi

Udfyldes kun hvis der er egenfinansiering eller anden finansiering end det ansøgte beløb.

Finansieringsform	Beløb
Ansøgt beløb med denne ansøgning	147.000,-
Eventuel egenfinansiering	
Eventuel anden finansiering fra fonde etc.	
Projektets samlede økonomi	147.000,-

7.3. Økonomiansvarlig

Personen skal være en regnskabskyndig person fra fx en regnskabsafdeling el. et revisionsfirma.

Navn	Niels Henrik Rank, statsautoriseret revisor, Niels Henrik Rank – Revision
-------------	---

30. august 2008

Rehné Christensen

Dato

Underskrift

Ansøgningen sendes til:

Anita Skjoldager Eskildsen
Udviklings- og forskningsfonden
BUPL
Blegdamsvej 124
2100 København Ø

Vejledning og rådgivning:

Anita Eskildsen
Tlf.: 35 46 52 81
E-mail: ase@bupl.dk