**Projektantrag und Abschlussbericht**

**Bündnis:**

**Bündnisort:**

**Projektnummer:**

**Titel des Projekts:**

**Projektzeitraum / Berichtszeitraum:**

**Berichterstatter\*in:**

**Datum, Ort:**

|  |
| --- |
| **Hinweise**Umfang: Es gibt keine Vorgaben zur Zeichenanzahl. Schriftgröße 10 und Schriftart Arial sollte verwendet werden. Der Gesamtbericht sollte 10 Seiten nicht überschreiten und muss mindestens 4 Seiten umfassen (inkl. Dieser Seite, Bilder nicht eingeschlossen). Der Umfang kann, abhängig vom Projekt variieren. Mindestens 3/4 des Berichts sollten auf die Beantwortung der Punkte 1 bis 7 verwendet werden.Kontakt: Malina Riedl, Tel.: 030 / 2362589418 / Niels Boehnke, Tel.: 030 / 30862310  |

**Allgemeine Vorgaben**

* Knappe Beschreibung der Maßnahme. So viel wie notwendig, so wenig wie möglich.
* Beschreibung in übersichtlichen, **lesbaren Sätzen**. Möglichst in Hauptsätzen schreiben und Schachtelsätze vermeiden.
* **Füllwörter, Steigerungen und Redundanzen vermeiden**, Phrasen durch **prägnante Formulierungen** ersetzen: Jeder Satz(teil) enthält eine (neue) Information.
* „Spieletitel“ [in Anführungszeichen], *Tools* und *Programme* [kursiv] nur insoweit beschreiben wie zur Dokumentation der Maßnahme nötig
* Gendern mit \*
* Den Begriff „Maßnahme“ nicht verwenden, stattdessen „Projekt“
* Leser\*innen des Textes sind Fach- und Projektfremde. Diese müssen ohne Vorwissen in der Lage sein, den Text zu verstehen.

**Für den Antrag muss mindestens die linke Spalte unter Abschnitt 1. Projektbeschreibung (ANTRAG / PLAN) ausgefüllt werden.**

**Spätestens bei der Abgabe des Berichtes muss aber die vollständige Gegenüberstellung von PLAN und IST bei allen Abschnitten ausgefüllt sein.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Projektantrag****PLAN** | **Abschlussbericht****IST** |

1. **Projektbeschreibung**
* **Prägnanten Titel** für das Projekt vergeben, der das Besondere herausstellt („Digitale Schnitzeljagd im Hamburger Hafen“ ist besser als „Gamedesign mit Actionbound“)
* **Ausgangslage (30%):** zur Zielgruppe (Alter der TN, besondere Bedürfnisse), zum Setting (Sozialraum und Veranstaltung) und zur Zielsetzung des Projektes. Welche Ziele und Ergebnisse sollen erreicht werden? Welche Kompetenzen und Fähigkeiten sollen die Teilnehmer\*innen erwerben? Welche Maßnahmen werden ergriffen, um die Ansprache sowie die Teilnahme am Projekt inklusiv und diversitätssensibel zu gestalten?
* **Projektinhalte (70%):** Ablauf des Projektes chronologisch, prägnant und beispielhaft beschreiben. Welche Soft- und Hardware, beziehungsweise welche Materialien sollen verwendet werden? Welche medienpädagogischen Inhalte sollen vermittelt, bzw. welche gesellschaftspolitischen Themen sollen verhandelt werden? Welche Methoden sollen im Projekt angewandt werden?

|  |  |
| --- | --- |
| **ANTRAG / PLAN** | **IST** |
| Titel:Ausgangslage:Projektinhalte:  |  |

1. **Inhalt, Ablauf und Termine des Projekts (Soll- Ist-Vergleich)**
	1. Was ist an den einzelnen Terminen geplant bzw. passiert? Tagesablauf, Tagesziele und Tagesergebnisse beschreiben.
	2. Gab es einen Schnupperkurs, Elternabend oder eine Präsentation?

|  |  |
| --- | --- |
| **PLAN** | **IST** |
|  |  |

1. **Ziele und Schwerpunkte des Projekts (Soll- Ist-Vergleich)**

|  |  |
| --- | --- |
| **PLAN** | **IST** |
|  |  |

1. **Welche Methoden, Technik und Software wurden verwendet? (Soll- Ist-Vergleich)**
	1. Hier sollten auch bestimmte Fachbegriffe und Eigennamen erläutert und allgemeinverständlich gemacht werden (wenn beispielsweise Minecraft gespielt wurde, dieses Spiel kurz erklären usw.)

|  |  |
| --- | --- |
| **PLAN** | **IST** |
|  |  |

1. **Gab es besondere Vorkommnisse und Herausforderungen? Welche Lösungsansätze wurden gewählt?**
	1. Probleme/Ärger/Auseinandersetzungen mit Teilnehmer\*innen, Bündnispartnern oder Dritten. Dynamiken innerhalb der Teilnehmer\*innen-Gruppe.
	2. Catering, Transport, Technik (auch Leihtechnik), Internet, Accounts.
	3. Anderes?

|  |
| --- |
|  |

1. **Welche Ergebnisse und Zwischenergebnisse entstanden im Rahmen des Projekts?**

|  |
| --- |
|  |

1. **Bitte beschreiben Sie ein herausstechendes oder sehr eindrückliches Ereignis oder Ergebnis des Workshops.**
	1. Zum Beispiel: Arbeitsergebnis, ein entwickeltes Spiel, eine Erkenntnis der Teilnehmer\*innen, eine Situation usw.

|  |
| --- |
|  |

1. **Wie wurde das Projekt von den Bündnispartnern und Ehrenamtlichen Peer-Teamer\*innen vor Ort unterstützt?**

|  |  |
| --- | --- |
| **PLAN** | **IST** |
|  |  |

1. **Wurde das Projekt von Eltern, Verwandten, Lehrer\*innen oder Dritten besucht oder unterstützt?**

|  |  |
| --- | --- |
| **PLAN** | **IST** |
|  |  |

1. **Was hätte anders laufen müssen? Wie könnte das Projekt bei einer Wiederholung oder Fortsetzung verbessert und/oder inhaltlich weiterentwickelt werden?**

|  |
| --- |
|  |

1. **Bilder**