

## Berichtsblatt

<b>1. ISBN oder ISSN</b>	<b>2. Berichtsart (Schlussbericht oder Veröffentlichung)</b> Schlussbericht	
<b>3. Titel</b> Schlussbericht: Stärker mit Games 2018-2022		
<b>4. Autor(en) [Name(n), Vorname(n)]</b> Boehnke, Niels	<b>5. Abschlussdatum des Vorhabens</b> 31.12.2022	
	<b>6. Veröffentlichungsdatum</b> 24.11.2023	
	<b>7. Form der Publikation</b> Internet	
<b>8. Durchführende Institution(en) (Name, Adresse)</b> Stiftung Digitale Spielkultur gGmbH Marburger Straße 2 10789 Berlin	<b>9. Ber.-Nr. Durchführende Institution</b>	
	<b>10. Förderkennzeichen</b> 01WQ17203	
	<b>11. Seitenzahl</b> 36	
<b>12. Fördernde Institution (Name, Adresse)</b> Bundesministerium für Bildung und Forschung	<b>13. Literaturangaben</b>	
	<b>14. Tabellen</b> 4	
	<b>15. Abbildungen</b> 1	
<b>16. DOI (Digital Object Identifier)</b>		
<b>17. Vorgelegt bei (Titel, Ort, Datum)</b>		
<b>18. Kurzfassung</b> <p>Ziel war die Durchführung verschiedener Maßnahmen zur kulturellen Bildung mit Fokus auf digitaler Spielkultur von sozial- und bildungsbenachteiligten Kinder und Jugendlichen im Alter von sechs bis einschließlich 18 Jahren. Hierzu wurden Bündnisse mit mindestens zwei Einrichtungen der formalen oder informellen Kinder- und Jugendarbeit bzw. Kinder- und Jugendbildung geschlossen, die über direkten Zugang zur Zielgruppe verfügten.</p> <p>Gemeinsam mit lokalen Bündnispartnern führten wir Maßnahmen durch, um Kinder und Jugendliche über die Spielkultur gesellschaftliche Teilhabe erfahren zu lassen und förderten einen aktiven, konstruktiven und kritischen Umgang mit der digitalen Spielkultur. Daneben sollten vor allem non-kognitive Kompetenzen gestärkt werden, dazu gehören: Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen, Selbstwirksamkeitserleben, formal-logisches Denken, kreativer Ausdruck, positives Kommunikationsverhalten und Konfliktlösungskompetenz. Inhaltlich wurde in den Workshops das gesamte Spektrum der Spielkultur (analog und digital) abgebildet. Darüber hinaus wurden den Kindern und Jugendlichen Perspektiven und Ausblicke in den Kreativberufen, insbesondere der Spielebranche aufgezeigt. Die Maßnahmen umfassten die vier Dimension der Medienkompetenz: Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung. Als Formate für die Maßnahmen wurden 1-tägige und 2-tägige Workshops, 8-Wochen-Workshops, Barcamps und als Leuchtturmprojekt die sogenannten Game-Academies (Gamecamps) angeboten. Wir gaben zudem pädagogisch erprobte Inhalte für die Maßnahmen vor (Let's Play, Art-Design, Game-Design, Game-Programmierung, Elternabend). Die Maßnahmen wurden von erfahrenen Computerspielpädagogen und vergleichbaren Expert*innen durchgeführt. Ehrenamtliche der Bündnispartner sollten die Maßnahmen aktiv begleiten. Das Know-how sollte so auf der lokalen Ebene nachhaltig verankert werden.</p>		
<b>19. Schlagwörter</b> Digitale Spielkultur Medienpädagogik Games Gamedesign Computer Computerspiele Videospiele Gaming Bildung Kultur Internet		
<b>20. Verlag</b>	<b>21. Preis</b>	

Nicht änderbare Endfassung mit der Kennung 2142242-5

## Document control sheet

<b>1. ISBN or ISSN</b>	<b>2. type of document (e.g. report, publication)</b> Veröffentlichung (Publikation)	
<b>3. title</b> Final report: Stronger with games 2018-2022		
<b>4. author(s) (family name, first name(s))</b> Boehnke, Niels	<b>5. end of project</b> 31.12.2022	
	<b>6. publication date</b> 24.11.2023	
	<b>7. form of publication</b> Dissertation	
<b>8. performing organization(s) name, address</b> Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH Marburger Strasse 2 10789 Berlin	<b>9. originators report no.</b>	
	<b>10. reference no.</b> 01WQ17203	
	<b>11. no. of pages</b> 36	
<b>12. sponsoring agency (name, address)</b> Federal ministry of education and research (Bundesministerium für Bildung und Forschung)	<b>13. no. of references</b>	
	<b>14. no. of tables</b> 4	
	<b>15. no. of figures</b> 1	
<b>16. DOI (Digital Object Identifier)</b>		
<b>17. presented at (title, place, date)</b>		
<b>18. abstract</b> <p>The aim was to implement various cultural education measures with a focus on digital gaming culture for socially and educationally disadvantaged children and young people aged between six and 18. To this end, alliances were formed with at least two institutions involved in formal or informal child and youth work or child and youth education that had direct access to the target group.</p> <p>Together with local alliance partners, we carried out measures to enable children and young people to experience social participation through gaming culture and promoted an active, constructive and critical approach to digital gaming culture. In addition, the main aim was to strengthen non-cognitive skills, including self-awareness and self-confidence, experiencing self-efficacy, formal-logical thinking, creative expression, positive communication behavior and conflict resolution skills. In terms of content, the workshops covered the entire spectrum of gaming culture (analog and digital). In addition, the children and young people were shown perspectives and prospects in creative professions, particularly in the games industry. The measures covered the four dimensions of media literacy: media criticism, media studies, media use and media design. The formats offered for the measures were 1-day and 2-day workshops, 8-week workshops, bar camps and, as a flagship project, the so-called game academies (game camps). We also provided tried-and-tested educational content for the measures (Let's Play, art design, game design, game programming, parents' guidance evenings). The measures were carried out by experienced computer game educators and comparable experts. Volunteers from the alliance partners were to actively support the measures. In this way, the know-how was to be sustainably anchored at the local level.</p>		
<b>19. keywords</b> Digital digitalization culture media literacy education art games gaming internet computer videogames gamedesign		
<b>20. publisher</b>		<b>21. price</b>

Nicht änderbare Endfassung mit der Kennung 2142294-3

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH  
GZ:

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH, Marburgerstr. 2, 10789 Berlin  
Deutsches Zentrum für Luft- und Raumfahrt e.V. (DLR),  
DLR-Projektträger  
Bildungsforschung  
Heinrich-Kronen-Straße 1  
53227 Bonn

## Schlussbericht

FKZ: 01WQ17203 PT-Bearb.: Eva Pohl  
Zuwendungsempfänger: Stiftung Digitale  
Spielekultur gGmbH  
Vorhabenbezeichnung: Stärker mit Games  
Laufzeit des Vorhabens: 01.01.2018 – 31.12.2022  
Berichtszeitraum: 01.01.2018 – 31.12.2022

### Vorhaben

„Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“ (2018-2022). Förderung von außerschulischen Maßnahmen.  
Hier: Stärker mit Games. Digitale Spiele in der kulturellen Bildung

## Inhaltsverzeichnis

1. Kurze Darstellung zu (max. 2 DIN A4-Seiten) .....	2
2. Eingehende Darstellung .....	4
2.1.1. auf Bundesebene (zum Beispiel zur Mobilisierung von Bündnissen, Qualitätssicherung und fachliche Begleitung der Bündnisse, durchgeführte Veranstaltungen, Öffentlichkeitsarbeit, Evaluation, für Initiativen: Auswahl von Bündnispartnern, zentrale Steuerung und Administration der Maßnahmen),.....	4
2.2.1. der wichtigsten Positionen des zahlenmäßigen Nachweises, .....	31
2.2.2. der Notwendigkeit und Angemessenheit der geleisteten Arbeit,.....	31
2.2.3. des voraussichtlichen Nutzens, insbesondere der Verwertbarkeit des Ergebnisses im Sinne des fortgeschriebenen Verwertungsplans,.....	32
2.2.4. des während der Durchführung des Vorhabens dem ZE bekannt gewordenen Fortschritts auf dem Gebiet des Vorhabens bei anderen Stellen .....	32
2.2.5. der erfolgten oder geplanten Veröffentlichungen des Ergebnisses nach Nr. 6. ....	33

### 1. Kurze Darstellung zu (max. 2 DIN A4-Seiten)

#### 1.1. Aufgabenstellung: Ziele des Konzepts (Inhalt, Kulturbereiche, Zielgruppe, Zugangsweise, Sozialraum, Bündniszusammensetzung, ehrenamtliches Engagement, Elterneinbezug)

**Ziel** des Vorhabens war die Durchführung verschiedener Maßnahmen zur **kulturellen Bildung** mit Fokus auf digitaler Spielekultur von sozial- und bildungsbenachteiligten Kinder und Jugendlichen im Alter von sechs bis einschließlich 18 Jahren (Zielgruppe). Hierzu wurden Bündnisse mit mindestens zwei Einrichtungen der formalen oder informellen Kinder- und Jugendarbeit bzw. Kinder- und Jugendbildung geschlossen. Mindestens einer dieser lokalen Bündnispartner musste dabei unmittelbaren und gewohnheitsmäßigen Umgang mit der Zielgruppe haben, um die Erreichung und erfolgreiche Mobilisierung eben jener zu gewährleisten. Mobilisiert wurde i. d. R. durch die lokalen Bündnispartner, über direkte Ansprache, Aushänge (im Sozialraum), Social Media und online Kommunikationskanäle oder mittelbar über Eltern und Verwandte der Zielgruppe (ebenfalls direkte Ansprache, Aushänge, Elternabende, Social Media, E-Mail-Verteiler etc.).

Den Zugang zur Zielgruppe konnten die Bündnispartner plausibel auf drei Arten aufzeigen: (1) Beschreibung des Sozialraums aus dem heraus mobilisiert wurde und in dem auch der Bündnispartner ansässig sein muss; (2) Generalisierende Beschreibung der eigenen Klientel; (3) Arbeitsschwerpunkt, sofern dieser auf die Zielgruppe einzahlt (AWO/SOS-Kinderdörfer, Jugendhilfe etc.).

Gemeinsam mit lokalen Bündnispartnern führten wir Maßnahmen durch, um Kinder und Jugendliche über die Spielekultur gesellschaftliche Teilhabe erfahren zu lassen und förderten einen aktiven, konstruktiven und kritischen Umgang mit der digitalen Spielekultur. Daneben sollten vor allem non-kognitive Kompetenzen gestärkt werden, dazu gehören: Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen, Selbstwirksamkeitserleben, formal-logisches Denken, kreativer Ausdruck, positives Kommunikationsverhalten und Konfliktlösungskompetenz. Inhaltlich wurde in den Workshops das gesamte Spektrum der Spielekultur (analog und digital) abgebildet. Darüber hinaus wurden den Kindern und Jugendlichen Perspektiven und Ausblicke in den Kreativberufen, insbesondere der Spielebranche aufgezeigt. Die Maßnahmen umfassten die vier Dimension der Medienkompetenz: Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung. Als Formate für die Maßnahmen wurden 1-tägige und 2-tägige Workshops, 8-Wochen-Workshops, Barcamps und als Leuchtturmprojekt die sogenannten Game-Academies (Gamecamps) angeboten. Wir gaben zudem pädagogisch erprobte Inhalte für die Maßnahmen vor (Let's Play, Art-Design, Game-Design, Game-Programmierung, Elternabend). Die Maßnahmen wurden von erfahrenen Computerspielpädagogen und vergleichbaren Expert\*innen durchgeführt. Ehrenamtliche der Bündnispartner sollten die Maßnahmen aktiv begleiten. Das Know-how sollte so auf der lokalen Ebene nachhaltig verankert werden. Darüber hinaus zielte das Vorhaben auch auf die Erziehungsberechtigten der Zielgruppe ab, da diese für eine gelingende Bildungskarriere von Bedeutung sind. Über Elternabende und

Ergebnispräsentationen sollte auch diese sekundäre Zielgruppe für die Bedeutung der kulturellen Bedeutung sensibilisiert und deren Medienkompetenz gefördert werden.

## **1.2. Voraussetzungen unter denen das Vorhaben abließ (Fördersumme, Aufstellung des Projektbüros/Personalplanung, verfügbare Strukturen der Trägerorganisation)**

Als Fördersumme wurden 3.275.734,28 EUR bewilligt. Das Vorhaben wurde zwischenzeitlich aufgestockt und abschließend mit 3.399.978,86 EUR gefördert (Stand: 17.03.2023). Das Projektbüro bestand zunächst aus 1,5 Personalstellen, hiervon 40 Wochenstunden für Programmleitung und 20 Wochenstunden für die Finanzadministration. Die Finanzadministrationsstelle konnte jedoch erst sechs Monate nach Vorhabenbeginn besetzt werden. Außerdem wurde zum Jahr 2019 die zusätzliche Stelle der studentischen Assistenz mit 20 Wochenstunden geschaffen, die insbesondere mit der Verwaltung der Vorhabentechnik betraut wurde. Das Projektbüro konnte auf Know-how innerhalb der Stiftung und des eigenen Netzwerks zurückgreifen, personelle und materielle Unterstützung konnte über die Strukturen der Stiftung nicht geleistet werden.

## **1.3. Planung und Ablauf des Vorhabens (Konzeption, Vorplanung, Aufbau der Struktur zur Umsetzung des Vorhabens, das Mobilisierungskonzept, ÖA)**

Die Planungen begannen im Jahr 2017. Hier wurde der fachliche Input von Expert\*innen von mediale Pfade und der Bundeszentrale für politische Bildung eingeholt. Hierbei wurden insbesondere potentielle Workshop-Inhalte mit Blick auf die spezifische Zielgruppe und Prototypische Workshop-Angebote definiert. Teil der Vorplanung waren auch Gespräche mit einschlägigen Organisationen der Kinder- und Jugendmedienbildung. Ein Meilensteinplan für das erste Jahr wurde erarbeitet. Insbesondere das Aufsetzen der Grundlagendokumente, der Projektwebsite, eines Honorarkräfte-Pools, Technikbeschaffung, die Mobilisierung von Bündnispartnern und der Aufbau eines unterstützenden Netzwerkes wurden als Kernaufgaben des ersten Jahres, neben der Maßnahmendurchführung, identifiziert. Kooperationsvertrag und Honorarverträge mussten als erstes aufgesetzt und rechtlicher Rat eingeholt werden. Key-Visual, Logos, Styleguide und Projektwebsite waren Voraussetzung für Bewerbung des Vorhabens. Insbesondere die Findung des Artstiles für das Key-Visual zog sich hin. Im Anschluss wurde zwei Mobilisierungsflyer erstellt (Mobilisierung von Bündnissen und von Honorarkräften). Letztere wurden vor allem über Netzwerke, von denen die Stiftung ein Teil war, mobilisiert. Bei der Mobilisierung von Bündnissen halfen insbesondere die Servicestellen der Bundesländer.

## **1.4. Zusammenarbeit mit anderen Stellen (u. a. mit den lokalen Bündnissen, weiteren Netzwerkpartnern u. a. Servicestellen)**

Die Zusammenarbeit mit den Bündnispartnern lief überwiegend sehr gut, nur in wenigen vereinzelt Fällen kam es zu schwerwiegenden Krisen, die einen Abbruch der Kooperation zur Konsequenz hatten. Erwartungsgemäß kommt es insbesondere zu Beginn eines Bündnisses zu erhöhtem Kommunikations- und Problemlösungsbedarf im Bündnisprozess bzw. der Maßnahmenvorbereitung, -durchführung und -nachbereitung. Es zeigte sich aber, dass die Abläufe schnell reibungsloser liefen, wenn eine Maßnahme einmal in Gänze durchgeführt wurde und der Prozess von allen Beteiligten einmal durchgespielt werden konnte. Zu erneuten Friktionen kam es in der Regel nur noch dann, wenn sich an der Konstellation der Beteiligten etwas änderte, also Initiativen-erfahrene Personen bei den Bündnispartnern ersetzt wurden. Um die Friktionen zu verringern, wurden zentrale Vorlagen (Auslagenerstattungen, Teilnehmer- und Stundenlisten) nutzungspflichtig vorgegeben, iterativ verbessert und vereinheitlicht. Darüber hinaus wurde ein s. g. Laufzettel für Bündnispartner erstellt, der den kompletten Bündnisprozess von der Interessensbekundung bis zum Erhalt der Verpflegungspauschale, Schritt für Schritt prototypisch erläuterte und den Bündnispartnern Orientierung gab.

Als von herausgehobener Bedeutung bei der Mobilisierung von Bündnissen erweisen sich die Servicestellen der Bundesländer. Diese vermittelten Bündnispartner (teilweise auch Honorarkräfte) direkt per Mail und Telefonat, aber vor allem über die s. g. Info-Tage.

## 2. Eingehende Darstellung

### 2.1. der Verwendung der Zuwendung und des erzielten Ergebnisses im Einzelnen, mit Gegenüberstellung der vorgegebenen Ziele:

#### 2.1.1. auf Bundesebene (zum Beispiel zur Mobilisierung von Bündnissen, Qualitätssicherung und fachliche Begleitung der Bündnisse, durchgeführte Veranstaltungen, Öffentlichkeitsarbeit, Evaluation, für Initiativen: Auswahl von Bündnispartnern, zentrale Steuerung und Administration der Maßnahmen),

Vorgegebene Ziele	Erreichte Ziele
<b>Mobilisierung von Bündnissen:</b>	
<p>Direkte Ansprache von geeigneten Bündnispartnern.</p> <p>Erstellung von geeignetem Werbematerial.</p> <p>Teilnahme an Mobilisierungsveranstaltungen.</p> <p>Aktivierung des eigenen Netzwerkes.</p> <p>Ggf. Durchführung eigener Mobilisierungsveranstaltungen.</p>	<p>Geeignete Einrichtungen wurden kontinuierlich oder über E-Mail-Verteiler <b>direkt angesprochen</b>. Gamescamps wurden als praktische Anwerbungsmöglichkeit genutzt, in dem ein kleines Kontingent der Teilnahmeplätze auch Nicht-Bündnispartnern angeboten wurde. Voraussetzung war jedoch, dass diese Einrichtungen bezüglich der Zielgruppe passen mussten. Um dies zu garantieren, wurden die Einrichtungen vom PB (Projektbüro) gezielt ausgewählt und angesprochen (darunter waren insb. Hauptschulen, hiervon wurden 150+ per Mail und postalisch angeschrieben).</p> <p>Es wurde ein Mobilisierungs-Flyer erstellt und in Print und als PDF online verteilt wurde.</p> <p><b>Werbematerial:</b> Es wurde eine Projektwebsite erstellt, die insbesondere potenzielle Bündnispartner anspricht. Eine eigens erstellte Interessensbekundung-Webmaske per Multistep, stellte sicher, dass passende Bündnispartner ihre Interessensbekundung einreichen. Es wurden ein werbender Trailer und Teaser erstellt. Die jährlich erscheinende Dokumentation gab Einblicke in gelaufene Projekte, best practices, Funktionsweise der Initiative und Möglichkeiten zur Teilnahme. Die Dokumentationen für 2018 und 2019 sind einzeln erschienen. Die Dokumentationen für die Jahre 2020 bis 2022 erscheinen als gebundene Ausgabe. Alle Dokumentationen sind online und als Print verfügbar. Darüber hinaus dokumentiert die Projekt-Website über bestehende/vergangene Bündnisse und Projekte. Zusätzlich wurde für Stärker mit Games über den Newsletter, die Facebook-Seite und den Twitter-Account der Stiftung geworben. Der Newsletter erreichte 2018 ca. 700 Empfänger, darunter Bildungseinrichtungen und Bildungsnetzwerke und einschlägige medienpädagogische Organisationen (Stand 2022: 850 Empfänger).</p> <p>Die Programmleitung (PL) nahm an zahlreichen <b>Mobilisierungsveranstaltungen</b> von Dritten teil, hervorzuheben sind hier insbesondere die Info-Tage der Servicestellen. Daneben wurde das Projekt bei Beiratssitzungen der Stiftung, im Rahmen des Jahresabschlusskonferenz der USK, medienpädagogischen Fachveranstaltungen (u. a. auf der gamescom) u.v.w. vorgestellt:</p> <p>2018: 28 Veranstaltungen (hiervon online: 0)</p> <p>2019: 15 Veranstaltungen (hiervon online: 1)</p> <p>2020: 13 Veranstaltungen (hiervon online: 11)</p> <p>2021: 12 Veranstaltungen (hiervon online: 12)</p> <p>2022: 5 Veranstaltungen (hiervon online: 4)</p>

	<p>Das <b>Netzwerk der Stiftung</b> wurde für die Mobilisierung von Bündnissen und Honorarkräften aktiviert. So wurde SmG bei jeder Beiratssitzung der vorgestellt. Im Beirat sind 14 Institutionen aus den Bereichen Politik, Bildung, Wissenschaft, Gesellschaft und Kultur vertreten. Insbesondere die GMK (Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur), die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle), die Landesmedienanstalt Thüringen, die Bundeszentrale für politische Bildung sowie die federführende Stelle der Obersten Landesjugendbehörden haben ihre Netzwerke bespielt und so früh bei der Multiplikation der Initiative unterstützt.</p> <p><b>Eigene Mobilisierungsveranstaltungen</b> wurden nicht durchgeführt. Lediglich das Teilnahmekontingent für potenzielle Bündnispartner bei des Gamescamps und der Online-Workshop zur digitalen Jugendarbeit können als Bündnismobilisierende Maßnahmen gewertet werden, die ausschließlich von uns durchgeführt wurden. Es hatte sich bereits gegen Ende des Jahres 2018, aber insbesondere in der ersten Jahreshälfte 2019 gezeigt, dass gesonderte Mobilisierungsveranstaltungen eine ineffiziente Nutzung der personellen und zeitlichen Ressourcen darstellen würden, da Veranstaltungen Dritter (insb. Die Infotage der Servicestellen) hervorragende Rücklaufzeiten und hieraus entstehende Bündnisse erzeugten. Für die Beratung der Stiftung erwiesen sich Einzelgespräche und die Erstellung eines Laufzettels für Bündnispartner. Dieser Laufzettel erläuterte den Bündnisprozess Schritt für Schritt.</p>
<b>Qualitätssicherung und fachliche Begleitung</b>	
<p>Das Projektbüro gestaltet für alle kommunikativen Zwecke eine eigene Homepage, auf der die wichtigsten Rahmenbedingungen, qualitative Maßstäbe für die lokalen Bündnisse, Ziele des Projekts sowie zu einem späteren Zeitpunkt auch Beispiele erfolgreich durchgeführter Maßnahmen präsentiert werden</p>	<p>Die Projektwebsite <a href="http://www.staerkermitgames.de">www.staerkermitgames.de</a> ging Mitte des Jahres 2018 online. Die Website führte detailliert Rahmenbedingungen, Teilnahmevoraussetzungen und qualitative Maßstäbe auf, erläuterte mögliche Maßnahmenformate und -inhalte. Anfänglich wurde die Interessensbekundung als Word-Dokument zur Verfügung gestellt. Später wurden zwei Multi-Step-Webformulare auf der Website erstellt, eines für potenzielle Bündnispartner (Interessensbekundung) und eines für potenzielle Honorarkräfte. Die Website führte zudem erfolgreich durchgeführte Bündnisse und Projekte auf. Eine eigens integrierte Deutschlandkarte gab zudem einen schnellen geographischen Überblick der Bündnisverteilung. Zusätzlich konnten über die Website die Projektdokumentationen heruntergeladen werden.</p>
<p>In Abstimmung mit den Interessentinnen geben wir die durchzuführende(n) Maßnahme(n) vor und wählen medienpädagogische Honorarkräfte aus unserem Medienpädagoginnen-Pool für die Durchführung aus, welche genau für eben jene Maßnahmen geeignet sind. Die Honorarkräfte kommen aus der medienpädagogischen Praxis und können entsprechende Qualifikationen nachweisen (Hochschul-, Fachhochschul- oder gleichwertige Ausbildung).</p> <p>Die Honorarkräfte sollen mit den Maßnahmen bereits vertraut sein oder werden vom Projektbüro vorab persönlich in die Maßnahmen eingewiesen.</p>	<p>Das Projektbüro war zu jedem Zeitpunkt federführende Bündnispartner, strebte jederzeit die einvernehmliche Abstimmung der Inhalte, Maßnahmen und Auswahl der durchführenden Fachkräfte und Assistenzen an. Im Zweifelsfall hatte jedoch immer das PB die Entscheidungshoheit.</p> <p>„Computerspielpädagogik“ kann nicht mit der Medienpädagogik gleichgesetzt werden. Sie ist ein Spezialgebiet eben jener. Die Zahl dieser Fachkräfte ist sehr überschaubar. Es gibt aktuell keine Statistiken, aber einschlägige Organisationen in diesem Feld (z. B. Fachstelle für Jugendmedienkultur des Landes NRW und Institut Spawnpoint an der Uni Jena) schätzen die Zahl auf etwa 100 bis 150 Personen bundesweit.</p> <p>Viele Fachkräfte haben keinen medienpädagogischen Hintergrund, sondern sind Quereinsteiger aus anderen Disziplinen, wie Gamedesign und auch Politikwissenschaft. Die Verengung auf Personen mit explizit medienpädagogischer Hochschulausbildung erwies sich als nicht gangbarer Weg, da wir hierdurch auf hervorragende Workshop-</p>

	<p>Leiter*innen hätten verzichten müssen und das deutschlandweite Angebot an Fachkräften mit diesem Ausbildungshintergrund unzureichend ist. Unsere eigenen Zahlen zeigen, dass der überwiegende Teil der Fachkräfte in Metropolregionen wohnhaft ist, darunter Berlin, Hamburg, Köln und Stuttgart.</p> <p>Die Fachkräfte wurden in drei Stufen (Stufe 1 bis 3) unterschieden.</p> <p>Fachkräfte der dritten Stufe (Leitende Fachkräfte) sind in der Lage Workshops selbstständig zu planen, vorzubereiten und durchzuführen. Vorausgesetzt werden einschlägige und insbesondere praktische Erfahrungen in der Planung und Durchführung von medienpädagogischen Workshops mit Bezug zur digitalen Spielekultur und adressiert an Kinder und Jugendliche. Eine medienpädagogische Ausbildung wird i.d.R. vorausgesetzt, davon abweichend können aber auch solche Personen leitende Fachkräfte sein, die zwar über keinen medienpädagogischen Ausbildungsabschluss verfügen, ihre Eignung zur medienpädagogischen Arbeit aber praktisch erwiesen haben und über projektrelevantes Fachwissen verfügen, z. B. ausgebildete Gamedesigner, die über langjährige Praxis in der Kinder- und Jugendarbeit verfügen.</p> <p>Fachkräfte der zweiten Stufe sind zur Assistenz befähigt. Sie verfügen über projektrelevantes Fachwissen im spieletechnischen Bereich und/oder einen pädagogischen Hintergrund. Fachkräfte sind in der Regel Studierende.</p> <p>Fachkräfte der ersten Stufe sind fachfremd oder verfügen über keine relevante Praxis. Sie können ausschließlich Assistenzaufgaben übernehmen und sind auf eine intensive Einweisung durch die leitenden Fachkräfte angewiesen.</p> <p>Seit 2019 ist der Trend zu beobachten, dass Fachkräfte der Computerspielpädagogik zunehmend in einhundertprozentige oder Teilzeit-Festanstellungen übergehen, da die entsprechenden anstellenden Einrichtungen die Relevanz des Themas und der notwendigen Fachkräfte erkennen. Dies bedeutete für das Projekt, dass besonders geeignete Fachkräfte im mittleren zweistelligen Bereich entweder vollständig oder teilweise entfielen. Auch für die Zukunft bedeutet dies, dass tendenziell weniger geeignete Fachkräfte zur Verfügung stehen könnten, zumal es derzeit keine etablierten Ausbildungswege gibt, die ein stetiges Angebot an Fachkräften generieren würden. Alle leitenden Fachkräfte verfügen über Vorerfahrung in den jeweiligen Workshops</p>
<p>Den Honorarkräften obliegt im Auftrag der Stiftung die fachliche Vorbereitung und Durchführung der Maßnahmen, der Auf- und Abbau der Technik sowie das Briefing der Ehrenamtlichen. Dabei stützen sie sich auf vom Projektbüro erstellte detaillierte Handreichungen, die die durchzuführenden Maßnahmen beschreiben und strukturieren. Ausgaben (Arbeitsmaterialien) müssen die Honorarkräfte vorab mit der Fachstelle der Stiftung abstimmen und sich hierzu die Freigabe abholen. Die Honorarkräfte</p>	<p>Alle Abläufe entsprachen weitestgehend den Festlegungen des Antrags. Einzige Ausnahme bildete hier die Nutzung des Kumasta-Systems zur Dokumentation der Maßnahmen, da dies aus Zuständigkeitsgründen nicht möglich war. Zwischenlösung war die direkte Bespielung der Projektwebsite durch die Honorarkräfte. Die technischen Grundlagen wurde in der Website zwar angelegt, erwies sich die Durchführung in der Praxis jedoch als fehleranfällig und korrekturbedürftig. Ab dem Jahr 2020 wurde daher eine verpflichtende Vorlage zur Projektberichterstattung erstellt. Diese Vorlage orientierte sich an der Fragestellung des Kumasta-Portals zur Erläuterung der Maßnahmen. Die Qualität der Berichterstattung konnte hierdurch deutlich erhöht werden und mögliche Problemlagen früher identifiziert werden.</p>

werden dazu verpflichtet, das Kumasta-System zur Dokumentation der durchgeführten Maßnahmen zu nutzen.

Detaillierte Handreichungen wurden nur teilweise erstellt. Die erstellten Handreichungen gingen auf formale Bedingungen der Projektvorbereitung, -durchführung und -abwicklung ein. Inhaltlich/methodische Vorgaben wurden jedoch nicht gemacht. Dies hatte folgende Gründe: Die fachlichen, methodischen und inhaltlichen Spezialisierungen der Fachkräfte waren zu unterschiedlich, um vereinheitlichte Workshop-Inhalte verbindlich vorgeben zu können, dies hätte mindestens weitreichende Fortbildungen vorausgesetzt, die in dieser Form nicht förderfähig sind. Wir hatten im Antrag eine Reihe von Workshop-Inhalten als Standards definiert, hierunter waren:

- Mein Avatar und ich – Reflexion über Identität anhand von Computerspielefiguren
- Jugendliche testen digitale Spiele – Was sind Qualitäts- und Bewertungskriterien von Spielen?
- Art Design/3-D Art – Ästhetik von digitalen Spielen selber machen
- Game Design – Spiele selber machen
- Fortbildung Medienerziehung für Eltern anhand des Elternratgebers der Stiftung Digitale Spielekultur und der USK
- Let's Play – kommentierte YouTube-Videos über Spiele selbst erstellen
- Machinima – Mit Spielen Filme drehen
- Games Press und Social Media
- Theater und Game – Wir spielen alle Rollen – im Spiel, auf der Bühne und IRL
- Barcamp / Jugend-UnKonferenz
- Talent@cademy (später Gamescamp)

Darüber hinaus wurden 14 weitere potentielle Workshops aufgeführt. Letztlich erwies sich die Auswahl als zu spezifisch und ungeeignet für unbedarfte Einrichtungen, die sich noch nicht eingehend mit der Thematik Games im Bildungskontext auseinandergesetzt hatten. Auch bei Info-Tagen zeigte sich, dass die meisten dieser Workshop-Inhalte nur schwer zu erklären waren und interessierte Bündnispartner sehr überwiegend den Gamedesign-Workshop wählten.

Mit einer detaillierten Vorgabe endlicher Workshop-Inhalte und Methoden hätten wir die Möglichkeit negiert, auf spezifische Bedarfe der Zielgruppe und Bündnispartner (Struktur, Mitarbeiter\*innen, Ausstattung, geographische und sozialräumliche Lage etc.) eingehen zu können. Außerdem hätten wir hierdurch spannende Entwicklungen und Workshopinhalte im umgebenden Ökosystem der digitalen Spielekultur ausgeschlossen, da diese nicht Teil des Kannons gewesen wären.

Vorgegeben wurden daher (medien-)pädagogische Ziele:

- Jeder Workshop geht über das reine betreute Spielen hinaus und bietet einen pädagogischen und/oder kulturellen Mehrwert an. Gleichzeitig wird die mediale Lebenswirklichkeit der Kinder/Jugendlichen anerkannt und der Zielgruppe auf Augenhöhe begegnet.
- Zur souveränen Nutzung digitaler Medien befähigen
- Befähigung zur analytischen Selbst- und Medienreflexion
- Befähigung zur Aneignung und Produktion von Medien
- Stärkung der kreativen und Selbstaussdrucksfähigkeiten
- Stärkung des Selbstwirksamkeitserlebens
- Stärkung des Selbstbewusstseins
- Kommunikations- und Konfliktlösungskompetenzen

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planerisches und strategisches Konzeptionieren und Handeln, allein und in Kollaboration</li> <li>- Teilhabe an der Gesellschaft, Stärkung der Chancen auf eine erfolgreiche Bildungskarriere</li> </ul>
<p>Sobald das Projektbüro die Interessenbekundung eines lokalen Bündnisses bewilligt hat, prüft das Projektbüro in regelmäßigen Abständen den Fortschritt der Maßnahme. Bei mehrteiligen Veranstaltungen werden auch Zwischen-Meilensteine nach durchgeführten Veranstaltungen erhoben. Diese beinhalten u. a. die absolute Zahl der erreichten Kinder und Jugendlichen, erstellte Produkte und festgestellte Mängel der Maßnahme, die bei den folgenden Veranstaltungen korrigiert werden müssen. Wichtig ist zur Qualitätssicherung der Maßnahmen besonders das Feedback der teilnehmenden Kinder und Jugendlichen. Wir holen bei allen unseren Veranstaltungen Rückmeldung von den Teilnehmerinnen ein. Dazu setzen wir verschiedene Methoden wie den „Closing Rant“, „das Check- out“ oder eine einfache visuelle Bewertung ein. Wir planen für dieses Projekt zusätzlich das Austeilen von einfach auszufüllenden, einseitigen Evaluationsbögen.</p>	<p>Insbesondere zu Beginn des Programms im Jahr 2018 musste die Evaluation aufgrund der hohen Arbeitsbelastung beim Projektbüro und einer unbesetzten Stelle hintenanstehen. Im Jahr 2021 wurde eine <b>anonyme Umfrage an alle Bündnispartner</b> gesendet (Rücklaufquote n=~49). Hier sollte ermittelt werden, ob es grundsätzliche verdeckte Probleme gab. Unter anderem wurde anonym zu den Erfahrungen in der Zusammenarbeit mit den Honorarkräften, den anderen Bündnispartnern und dem Projektbüro befragt. Aus diesen Antworten ließ sich kein unmittelbarer Handlungsbedarf herauslesen. Insgesamt waren die Rückmeldungen sehr positiv.</p> <p>Frage: Wie schätzen Sie die Zusammenarbeit innerhalb des Bündnisses mit dem lokalen Bündnispartner ein? Denken Sie hierbei an Administration, Kommunikation, Abstimmungsprozesse usw. (n049)</p> <p>Antworten: 59,2% „sehr leicht und unkompliziert“; 34,7% „überwiegend leicht und unkompliziert“; 6,1% „teils/teils“; 0,0% „überwiegend schwierig und kompliziert“; 0,0% „sehr schwierig und kompliziert“;</p> <p>Frage: Wie schätzen Sie die Zusammenarbeit mit dem Projektbüro bei der Stiftung Digitale Spielekultur ein? (n=47)</p> <p>Antworten: 68,1% „sehr leicht und unkompliziert“; 25,5% „überwiegend leicht und unkompliziert“; 4,2% „teils/teils“; 0,0% „überwiegend schwierig und kompliziert“; 2,1% „sehr schwierig und kompliziert“;</p> <p>Frage: Wie bewerten Sie die Workshop-Arbeit der Honorarkräfte? (n=47)</p> <p>Antworten: 74,5% „Sehr gut“; 23,4% „Gut“; 2,1% „Durchschnittlich“; 0,0% „Schlecht“; 0,0% „Sehr schlecht“;</p> <p>Frage: Wie bewerten Sie die Zusammenarbeit mit den Honorarkräften? (Vorbereitung, Durchführung, Absprachen, usw.) (n=47)</p> <p>Antworten: 57,4% „Sehr gut“; 31,9% „Gut“; 6,4% „Durchschnittlich“; 2,1% „Schlecht“; 2,1% „Sehr schlecht“;</p> <p>Die Befragten hatten auch die Möglichkeit, kurze schriftliche Antworten zu geben. Im Zusammenhang mit den statistischen Werten ergibt sich folgendes Bild: Insgesamt wurden die Abläufe als agil, flexibel und unbürokratisch wahrgenommen. Zum Projektbüro wurden häufig so ähnlich oder expressis verbis die Prädikate: Flexibilität, kurze Wartezeiten, schnelle Rückmeldung, unkomplizierte Zusammenarbeit, konstruktive Zusammenarbeit, schnelle Hilfestellung, Offenheit, Ergebnisorientiertheit, Verlässlichkeit genannt. Als negative Erfahrungen in der Zusammenarbeit mit dem PB wurden folgende Beschreibungen genannt: Lange Reaktionszeiten, wenig Information, Ordnung im Raum muss besser sein (Workshop-Raum?), komplizierte Abrechnungsprozesse mit Vorleistungen, ungenaue Absprachen bzgl. Techniktransport.</p> <p>Um die Zusammenarbeit mit dem Projektbüro zu verbessern, wurde die Website und Werbematerialien kontinuierlich optimiert. Außerdem wurde ein Laufzettel für Bündnispartner durch den Bündnisprozess erstellt. Die zentralen Formulare wurden optimiert und die Prozesse</p>

noch stärker gestream-lined. Insbesondere die Teilnehmer- und Stundenliste hielt viel Verbesserungspotential bereit. Darüber hinaus wurde die internen Prozesse des Projektmanagements mehrfach gewechselt und angepasst, um Reaktionszeiten zu verkürzen, Informationsverlust zu verhindern und Korrektur-Loops abzubauen. Es hatte sich gezeigt, dass insbesondere die Doppelphalanx aus schriftlicher Auskunft und direktem Gespräch Missverständnisse verhindert und bei den Bündnispartnern Klarheit über Abläufe und Zuständigkeiten schafft. Insgesamt erscheinen die Bündnispartner bei der Zusammenarbeit mit dem PB, abgesehen von wenigen Ausnahmen im niedrigen einstelligen Prozentbereich, aber zufrieden mit den Abläufen zu sein. Dieser Eindruck wurde auch durch Feedback im direkten Gespräch immer wieder gestärkt.

Die Rückmeldungen zur Zusammenarbeit und der Workshop-Arbeit der Honorarkräfte fallen insgesamt recht positiv, aber differenzierter aus. So bewerteten 97,9% der Antwortenden die Workshop-Arbeit der Honorarkräfte mit sehr gut (3/4 der Antworten) oder gut, aber nur 89,3% der Antworten bewerteten die Zusammenarbeit mit den Honorarkräften bzgl. Vorbereitung, Durchführung und Absprachen als sehr gut (57,4%) und gut (31,9%). Jeweils ein Antwortender bewertete die Zusammenarbeit sogar als schlecht oder sehr schlecht.

Die Honorarkräfte und deren Workshop-Arbeit wurde auf der positiven Seite mit folgenden Prädikaten bewertet: Flexibilität, Einstellung auf vorhandene Voraussetzungen, sehr hohe Motivation, voller Einsatz, gute und kreative Ideen, kompetent, empathisch, wertschätzend, fachliche und pädagogische Kompetenz, unkompliziert, Draht zur Zielgruppe, niedrighschwelliger und individueller Einstieg für die TN, geduldig, freundlich, zielgerichtet, sehr gut vorbereitet und verlässlich. Auf der negativen Seite wurden folgende Begriffe genannt: relativ unstrukturiert und viel Leerlauf (einmalige Rückmeldung), keine Bereitschaft Einrichtung vor Workshop zu besuchen (einmal), zweite HK war nicht immer emphatisch. Zur Frage zur Zusammenarbeit mit den Honorarkräften im Rahmen der Vorbereitung und Absprachen treten negative Rückmeldungen jedoch häufiger auf. Neben wiederholt positiven Rückmeldungen zur Flexibilität, Kreativität und Zuverlässigkeit treten hier gehäuft auch folgende Begriffe auf: Antwortzeiten zu lang, schlechtes Zeitmanagement, unzureichende Organisation, chaotischer erster Workshop-Tag, fehlende Kommunikation. Insgesamt überwiegen die positiven Rückmeldungen deutlich, dennoch geben die vergleichsweise häufigeren negativen Rückmeldung Anlass zur Optimierung. Einzelgespräche mit den Honorarkräften sollten sicherstellen, dass diese die Abläufe besser verstehen und anwenden. Vor allem musste aber bei einigen mit Nachdruck verständlich gemacht werden, für welche Aufgaben diese nicht zuständig und bei denen sie die Bündnispartner an das PB verweisen sollen. Häufig haben Honorarkräfte Koordinationsaufgaben zwischen den BP und dem PB übernommen, wodurch ineffiziente Kommunikationswege entstanden. Dies geschah in der Regel aus einem falsch-verstandenen Dienstleistungsgedanken heraus. Letztlich muss aber auch konstatiert werden, dass hier Menschen aufeinandertreffen, die sich zumindest zunächst unbekannt sind, unterschiedlich arbeiten, unterschiedliche Hintergründe, Erfahrungen und Erwartungshaltungen haben. Konflikte, Missverständnisse und Uneinigkeiten sind daher zu erwarten und

	<p>müssen vor allem moderiert, können aber nie ausgeschlossen werden.</p> <p>Qualitätssicherung bei unzureichender Leistung der Bündnispartner: In einer Minderzahl der Bündnisse (ca. 5-8%) kam es zu derart problematischen Entwicklungen, dass Projekte oder das Bündnis als solches abgebrochen werden musste. In der Regel handelte es sich dabei um Probleme bei der Mobilisierung von TN. Nur in einem Fall kam es im Jahr 2019 zum Abbruch aufgrund unüberbrückbarer unterschiedlicher Auffassungen zu Methodik und Inhalt des Workshops. Hier wurde von Seiten des Bündnispartners Kritik an der Qualifikation der Honorarkraft geäußert (die entsprechende Honorarkraft war gehäuft für uns im Einsatz und wurde von keinem weiteren Bündnispartner bemängelt). Auch nach der Neubesetzung mit einer Honorarkraft kam es zu keinem Projekt, scheinbar, wurden die Mobilisierungsziele des BP deutlich verfehlt, der Workshop musste abgebrochen werden. Es blieb hier der (unbelegbare) Eindruck zurück, dass die Kritik an der Honorarkraft vorgeschoben war, um eigene Versäumnisse zu kaschieren.</p> <p>Abgebrochen wurde außerdem ein Bündnis in Berlin im Jahr 2018. Die Kommunikation mit der Schule war hoch problematisch, innerhalb der Schule schien es keine Koordination bzgl. der Bewerbung des Kurses zu geben. Abgebrochen wurde auch die Bündnisanbahnung Ennepetal im Jahr 2021. Aufgrund der Flut musste die Honorarkraft kurzfristig absagen (Verkehrslage). Unsere Technik war bereits zum BP geliefert. Der BP führte den Workshop dann eigenmächtig durch und beauftragte uns unbekannte Trainer*innen mit der Projektdurchführung. Entweder vor Ort oder beim Rücktransport wurden dann drei Nintendo-Switch-Konsolen verwendet, deren Verbleib bis heute ungeklärt ist (entsprechende Anzeige bei der Polizei NRW wurde gestellt). Die geforderte Übernahme der Honorarkosten für die beiden Trainer*innen und andere Ausgaben wurde von uns abgelehnt und das Bündnis abgebrochen. Ein Bündnis in Köln wendete den erweiterten Jugendbegriff an, dieser inkludiert Teilnehmer*innen bis zum vollendeten 21 Lebensjahr. Die Information über KMS-Altersgrenzen wurde vom Ansprechpartner beim BP nicht an die Ausführenden im Workshop weitergeleitet. Auch unsere Honorarkraft fiel der Fehler erst nach einem halben Jahr auf. Alle Teilnehmer*innen, die älter als 18 Jahre waren, wurden konsequent aus der Zählung (betrifft auch die Verpflegungspauschale) herausgehalten. Workshops, bei denen dadurch der Betreuungsschlüssel unterschritten wurden, wurden grundsätzlich nicht finanziert. Ausgaben wurden nicht finanziert. Die entsprechenden Workshops wurden nicht gefördert. Dieses Vorgehen wurde im Einvernehmen mit allen Beteiligten gewählt.</p> <p>Feedback von den Teilnehmer*innen wurde vor Ort durch die Bündnispartner und Honorarkräfte eingeholt. Dies geschah als offenes wertschätzendes Gespräch, Abstimmungen, Stimmungsbilder, Wortsammlungen oder in Form anonymer Fragebögen. Aufgrund datenschutzrechtlicher Bedenken, insbesondere mit Blick auf eine erhöht vulnerable Gruppe von Schutzbefohlenen, wurden die Ergebnisse nicht weitergeleitet und auch nicht digitalisiert. Die Ergebnisse flossen aber aggregiert in die Projektberichte der Honorarkräfte ein.</p> <p>Die Berichte der Honorarkräfte erfragten explizit Problemlagen und Verbesserungsmöglichkeiten bei der Planung und Durchführung der Bündnisse. Auch auf diese Weise konnte die Qualität gesichert werden.</p>
Zusätzlich, im Sinne der	Vor Ort Qualitätskontrollen waren nur bei den Gamescamps und einigen

<p>Qualitätssicherung, werden die Programmbeauftragte der Stiftung, ggf. Honorarkräfte der Stiftung sowie die Bündnispartner sich vor Ort ein Bild von der Qualität in der Umsetzung machen und die Maßnahmen gemeinsam evaluieren.</p>	<p>wenigen Bündnissen möglich, insbesondere dann, wenn sich die Fahrten mit anderen Auswärtsterminen kombinieren ließen. Die persönlichen Besuche waren daher höchstens stichprobenartiger Art. Umfangreiche Besuche der Bündnisse waren aufgrund des begrenzten Reisebudgets und in den Jahren 2022-2022 aufgrund der Pandemie nicht möglich.</p>
<p>Erfüllt eine Maßnahme nicht die erwartete Qualität, wird durch das Projektbüro eine ausführliche Analyse mit allen beteiligten Bündnispartnern angestrengt.</p>	<p>Dies geschah mehrfach. In der Regel wurden Lösung auf lokaler Ebene zwischen den Bündnispartnern und den Honorarkräften gefunden, ohne dass das Projektbüro moderierend, aushelfend oder intervenierend eingreifen musste. Fälle in denen das Projektbüro involviert war, waren ganz überwiegend moderierender oder beratender Art und hatten nur sehr geringes Konfliktniveau. Die wenigen Fälle, in denen das Projektbüro intervenierend eingreifen musste und eine ausführliche Analyse notwendig war, wurden weiter oben bereits beschrieben und befinden sich im einstelligen Bereich. Hier muss jedoch hinzugefügt werden, dass bei diesen Fällen eine gemeinsame Analyse nicht mehr möglich war, da die Konflikte durch mangelhafte Koordination und Kommunikation verursacht wurden und eine gemeinsame Analyse eben jenes erfordern würde.</p>
<p>Ein wichtiger Teil der Qualitätssicherung ist auch die Auswahl von und die Arbeit mit hochwertigen digitalen Spielen. Daher ist es wichtig, dass die in den Maßnahmen eingesetzten Spiele vorab mit dem Projektbüro der Initiative abgestimmt werden, um zu überprüfen, ob das jeweilige Spiel für das jeweilige methodische Ziel geeignet ist.</p>	<p>Grundvoraussetzung für den Einsatz von Spielen/Software ist eine entsprechende Altersfreigabe durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) gmbh. JuSchG. Da das JuSchG einen entsprechenden Kennzeichnungsprozess im Rahmen der regulierten Selbstregulierung nur für s. g. Trägermedien vorsieht, verfügen reine Onlinemedien (s. JMStV) über keine Altersfreigaben im Rahmen eines gesetzlichen Jugendschutzverfahrens. Ausgenommen sind solche Spiele/Software, die von Publishern und Entwicklern dennoch der USK zur Prüfung vorgelegt werden. Seit Antragsbewilligung hat sich zusätzlich das IARC-System (in Deutschland getragen durch die USK) für Onlinemedien etabliert. Die Kennzeichnung betrifft aber nur Spiele/Software bestimmter Online-Stores, findet nicht im Rahmen des gesetzlichen Jugendmedienschutzes statt und beruht im Ggs. zur USK-Freigabe nicht auf der Entscheidung eines Sachverständigen-Gremiums, dass die Jugendgefährdung für Kinder/Jugendliche ab der entsprechenden Altersstufe ausschließen kann. Dennoch haben sich die IARC-Freigaben in der Praxis als zuverlässig in dieser Hinsicht erwiesen.</p> <p>In Deutschland gilt grundlegend, aber m. E., das Elternprivileg bei der Medienerziehung ihrer Kinder. Das heißt, mit Einverständnis der Erziehungsberechtigten dürfen Kinder/Jugendlichen auch solche Medien zugänglich gemacht werden, für die eine entsprechende formale Freigabe nicht vorliegt. Vor dieser besonderen Herausforderung standen wir jedoch nur sehr selten.</p> <p>Spieleentwicklungssoftware verfügt als Onlinemedium nicht immer über Altersfreigaben, ist aufgrund seiner Art aber auch eher mit Content-losen Anwendungsprogrammen wie Excel und Word zu vergleichen. Die Ausschließbarkeit einer Gefährdung ist daher offensichtlich und bedarf keiner eingehenden Erschließung.</p> <p>In Grenz- und Zweifelsfällen wurden die Expert*innen der USK, einschlägige Medienpädagog*innen oder Institutionen wie die Fachstelle für Jugendmedienkultur (FJMK) um eine Einschätzung gebeten.</p> <p>Die Auswahl der Spiele basiert auf den pädagogischen Zielen.</p>

Workshops, die eSport zum Gegenstand haben arbeiten mit Spielen, die kompetitiver Natur sind, eine soziale Dimension haben und von der entsprechenden Altersgruppe auch gespielt werden und damit für die Zielgruppe Erlebnis- und Sozialwert haben. Dabei müssen nicht die Spiele selbst, den pädagogischen Mehrwert generieren, sondern kann dies mitunter erst durch die pädagogische Rahmung gelingen. Die Spielauswahl dient hier vor allem der Zielgruppenmobilisierung, der Teilnahmetreue, der Initiierung der medienpädagogischen Intervention und als Inhalt für den pädagogischen Rahmen. Das höhere Ziel des Workshops können zum Beispiel Kommunikation, toxisches Verhalten, Konfliktlösungskompetenz, peer-group-Druck, problematische Werte, game-life-balance, Ernährung und health sein. Ausgewählt werden dennoch mitunter Spiele, die mit Blick auf diese Ziele problematisch sind, da sie von der betroffenen Zielgruppe bereits gespielt werden und das Ziel des Workshops letztlich eine gestärkte, reflektierte und resiliente Nutzung dieser und ähnlicher Titel ist. Es ist nicht zielführend, bei teilnahmefreiwilligen Angeboten, solche Spiele zu wählen, die an der medialen Lebenswirklichkeit der Zielgruppe vollständig vorbeigehen, insbesondere, da die alltäglichen peer-group-spezifischen Kräfte, die zu einer entsprechenden gewohnheitsmäßigen Nutzung führen, in der horizontalen und vertikalen Zeitachse deutlich wirksamer sind als episodische und punktuelle Workshops. Vielmehr soll Resilienz und Reflektiertheit im Umgang mit eben jenen Spielen geschaffen werden. Graduell sollen die Spieler\*innen im Rahmen so eines Workshops aber auch mit hochwertigen Spielen in Kontakt kommen. Ziel aller Workshops ist immer auch die Herausbildung einer anspruchsvolleren Erwartungshaltung und größeren Spieleallgemeinbildung (wir haben im Rahmen unserer Workshops festgestellt, dass Kinder und Jugendliche häufig nur über ein äußerst begrenztes Flächenwissen mit Bezug auf digitale Spiele verfügen).

Bei medienanalytischen Workshops werden solche Spiele gewählt, die einen entsprechenden analytischen Zugang und Mehrwert ermöglichen. Auch hier wird vornehmlich auf Spiele aus dem Unterhaltungsbereich gesetzt, da diese den Gewohnheiten und Erwartungshaltungen der Zielgruppe an Mechanik, Usability und Ästhetik gerecht werden. Die analytische Arbeit mit solchen kommerziellen Spielen wird als serious gaming bezeichnet. Im Gegensatz hierzu stehen die Seriousgames, die einen dezidiert pädagogischen Bildungsauftrag haben. Sie fallen mit Blick auf die o. g. Gütekriterien noch zu häufig ab und werden von der Zielgruppe als Lernspiele dekodiert und abgelehnt.

Insbesondere beim pädagogischen Ziel der Aufdeckung von versteckten und unbewussten Narrativen, Freund-Feindbildern, Geschlechterrollen, Hypersexualisierung, Monetarisierung und Werten eignen sich nur Spiele aus dem Unterhaltungsbereich, da diese i. d. R. eben nicht mit Blick auf die eingangs genannten Faktoren eingehend einer Selbstanalyse des Entwicklers unterzogen wurden und eine ungewollt ehrliche Sprache sprechen, auch wenn diese mitunter problematisch sein kann. Außerdem können nur Spiele aus der Unterhaltung aufgrund ihrer hohen Verbreitung als gesellschaftliche relevante Medien analysiert werden und das Ziehen repräsentativer Schlüsse (z. B. über weit verbreitete Rollen- und Identitätsbilder, gesellschaftliche Werte, politische Narrative, Zeitgeist etc.) zulassen. Die Übergänge von Seriousgames zu kommerziellen Spielen werden zunehmend durch Grenzgänger aufgefüllt. Diese Grenzgänger zeichnen sich durch einen

	<p>bewussten Umgang mit ihrem Spielgegenstand aus, haben mitunter erkennbaren edukativen/pädagogischen Stoßrichtungen und legen den Fokus dennoch vor allem auf den Unterhaltungswert. Hierzu gehören Titel wie Democracy 3 und Suzerain.</p> <p>Beim Spieleentwicklungsworkshop dienen kommerzielle Spiele häufig als Inspirationsquelle für die eigenen Spiele, die betrifft Spielmechaniken, Narration, Welten, Held*innen, Bösewichte, Sound, Musik u.v.m. In der Regel lassen sich die Kinder/Jugendlichen dabei am schnellsten aus ihrer eigenen Erfahrungswelt motivieren. Häufig ist diese digital-spielerische Erfahrungswelt aber auch sehr limitiert. Die Workshops haben dann zunächst die Aufgabe, den Horizont diesbezüglich zu erweitern und die Teilnehmer*innen mit Spielen außerhalb ihrer gewohnheitsmäßigen Mediennutzung bekannt zu machen. Hierbei wird dann auf herausragende Qualität hinsichtlich Narration, Narrativ und Mechanik geachtet.</p>
<p>Im Rahmen der Qualitätssicherung und Öffentlichkeitsarbeit wird eine jährliche Projektbroschüre zum Jahresende erstellt und herausgegeben. Diese Broschüre soll durchgeführte Projekte anschaulich dokumentieren, Best Practice Beispiele aufzeigen.</p>	<p>Es wurden zwei separate Projektbroschüren zu den Jahren 2018 (Veröffentlichung Q1 2019) und 2019 (Veröffentlichung Q1 2020) herausgebracht. Die Jahre 2020, 2021 und 2022 werden als gebündelte Broschüre im zweiten Quartal 2023 veröffentlicht. Im Zuge dieser Broschüre wird dezidiert auf spezifische Fragestellungen der pädagogischen Arbeit mit Spielen und digitalen Medien sowie insbesondere der digitalen Jugendarbeit eingegangen.</p> <p>Alle Broschüren stellen die Arbeitsweise der Initiative im Allgemeinen dar und sollen potentielle Bündnispartner mobilisieren.</p>
<p><b>Durchgeführte Veranstaltungen</b></p>	
<p>Geplant waren jährliche Honorarkräfte-Briefing-Tage als Präsenzveranstaltungen.</p>	<p>Der Briefing-Tag wurde nur einmal im Jahr 2018 als Präsenzveranstaltung in Köln durchgeführt. Im Laufe des Jahres 2019 hat sich gezeigt, dass die Honorarkräfte das Programm, die Abläufe und die Bedingungen zur Zusammenarbeit gut verstanden haben und gut anwenden. Insbesondere die Anpassung der Workshop-Formate und von uns angefertigte Vorlagen für Rechnungen und Auslagenerstattungen haben hierzu beigetragen. Es hat sich auch gezeigt, dass ein relativ fester Stamm von Honorarkräften die Workshops betreut, da die Zahl der verfügbaren Honorarkräfte bereits fast ausgeschöpft ist. Durch die gehäufte Zusammenarbeit mit denselben Personen ist derzeit ein geringerer Bedarf für einen Briefing-Tag erkennbar. Der Briefing-Tag wurde daher auf ein Webinar und persönliche Telefongespräche mit den Honorarkräften beschränkt. Außerdem wurde den Honorarkräften eine Berichtsvorlage zur Verbesserung der Berichtsqualität auferlegt. Telefonat und Webinar umfassten ein ähnliches zeitliches Quantum wie die Vorbereitung und Durchführung des Briefing-Tages. Im Zusammenhang mit der erhöhten Bündniszahl (lineare Steigerung der Ansprechpartner und Kontakte) wird die freiwerdende Arbeitszeit durch Wegfall des Briefing-Tages als Vor-Ort-Termin vollständig kompensiert. Die freigewordene Zeit wurde zudem durch die Erhöhung der Bündniszahl vollständig kompensiert.</p>
<p>Nicht geplant Veranstaltungen im Rahmen des Antrags 2017</p>	<p>Ursprünglich nicht geplant waren zwei Online-Briefings von bestehenden und potenziellen Bündnispartnern zu den Themen Digitale Jugendarbeit und Nutzung von Discord im Jahr 2020. Außerdem wurden zwei Gamecamps im Jahr 2020 und eines im Jahr 2021 nicht in Präsenz, sondern als Online-Workshop durchgeführt.</p>

<p>Nicht geplante Veranstaltung im Rahmen des Antrags 2017</p>	<p>Unterstützung und Co-Durchführung der Fachkonferenz PROQUA „Kultur macht stark“, Titel: Digitale Spielkultur und Kulturelle Bildung; Akademie der kulturellen Bildung Remscheid im Jahr 2021.</p>
<p><b>Eltern-LANs und Elternabend</b></p> <p>Jedes Bündnis sieht auch mindestens einen Elternabend vor. Entweder zu Beginn des Bündnisses, um die Eltern über Ablauf und Inhalte der Maßnahmen zu informieren und möglichen Vorbehalten früh entgegenzuwirken. Oder zum Ausklang des Bündnisses, um die Arbeitsergebnisse der Kinder und Jugendlichen vorzustellen. Der Elternabend (Format: 1-Tages Workshop) soll, im Sinne der Wirtschaftlichkeit, operativ an eine Maßnahme für die Kinder und Jugendlichen (z. B. Zweitägiger Workshop) angedockt werden, insbesondere dann, wenn vermehrt Hardware zur Durchführung von Nöten ist („Eltern-LAN“). Beide Maßnahmen dienen auch dazu, die Arbeit des Bündnisses zu verstetigen und gleichzeitig für einen konstruktiven Umgang mit digitalen Spielen zu informieren.</p>	<p>Eltern-Kind-LANs wurden nicht als dezidiert Alleinstehende Formate durchgeführt und wurden daher statistische nicht gezählt. Sie fanden aber im Rahmen von Workshops, in der Regel zum Workshop-Abschluss eines Gamedesign-Workshops statt, damit die Teilnehmer*innen ihren Eltern/Verwandten ihre selbst erstellten Spiele vorstellen konnten.</p> <p>Eine Klassische Eltern-LAN, bei der Eltern die Gelegenheit bekommen, Spiele direkt kennenzulernen, die ihre Kinder gewohnheitsmäßig spielen, fanden nur im einstelligen Bereich statt. Das Angebot der Eltern-LAN wurde vom Projektbüro und den Honorarkräften aktiv an die Bündnispartner herangetragen. In der Regel schien von Seiten der Eltern an dieser Form der Auseinandersetzung mit digitalen Spielen aber kein Interesse zu bestehen. Auf die fehlende Nachfrage wurde ab dem Zwischenberichten 2019 hingewiesen.</p>
<p><b>Öffentlichkeitsarbeit</b></p>	
<p>Elternratgeber</p>	<p>Der Elternratgeber wurde fortlaufend als PDF oder Print-Version verteilt und erfolgreich angewendet. Der Elternratgeber klärt über den erzieherischen Umgang mit digitalen Spielen ab dem dritten Lebensjahr auf.</p>
<p>Pressemitteilungen</p>	<p>Es wurden mehrere Pressemitteilungen erstellt und über einen professionellen Dienstleister veröffentlicht.</p> <p>2017, 2. Quartal: Ankündigung der Initiative Stärker mit Games, Link: <a href="https://mailchi.mp/1c9785dbdd0e/newsletter-2-2017-neue-geschftsfhrung-gesucht-kultur-macht-stark-uvvm">https://mailchi.mp/1c9785dbdd0e/newsletter-2-2017-neue-geschftsfhrung-gesucht-kultur-macht-stark-uvvm</a></p> <p>01. August 2019: Bericht zu den Fontane-Gamecamps, Link: <a href="https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/press/fontane-gamifiziert-jugendliche-entwickeln-eigene-games-mit-bezug-zum-beruehmten-schriftsteller/">https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/press/fontane-gamifiziert-jugendliche-entwickeln-eigene-games-mit-bezug-zum-beruehmten-schriftsteller/</a></p> <p>18. Mai 2020: Verlängerung bis Ende 2022, Link: <a href="https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/press/starker-mit-games-initiative-zur-kulturellen-bildung-von-kindern-und-jugendlichen-bis-ins-jahr-2022-verlangert/">https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/press/starker-mit-games-initiative-zur-kulturellen-bildung-von-kindern-und-jugendlichen-bis-ins-jahr-2022-verlangert/</a></p> <p>20. August 2021: Bericht zu Projekt in Kassel „Games and Politics“, Link: <a href="https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/press/staerker-mit-games-jugendliche-entwickeln-politische-bildungsformate-mit-computerspielen/">https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/press/staerker-mit-games-jugendliche-entwickeln-politische-bildungsformate-mit-computerspielen/</a></p>

	<p>10. November 2022: Abschlussmitteilung und Ankündigung SmG2, Link: <a href="https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/press/staerker-mit-games-bildung-verlaengert-bmbf-2027/">https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/press/staerker-mit-games-bildung-verlaengert-bmbf-2027/</a></p> <p>Die Pressemitteilungen werden sowohl über den Newsletter-Verteiler der Stiftung als auch den Presseverteiler einer professionellen Agentur versendet. Im Newsletter-Verteiler der Stiftung sind überwiegend potenzielle Multiplikatoren aus den Bereichen Bildung, Kultur, Forschung, Stiftungen, Ministerien, Medienpädagogik, Universitäten, Gamesbranche.</p> <p>Der Verteiler der Agentur erreicht noch einmal gezielt regionale und überregionale Pressehäuser und Journalisten, zusätzlich zu den o. g. Multiplikatoren.</p>
E-Mail-Verteiler	<p>Mindestens viermal pro Jahr versendet die Stiftung über ihren Newsletter-Verteiler einen Newsletter. Dieser informiert regelmäßig auch über Neuigkeiten aus der Initiative Stärker mit Games. Der Newsletter-Verteiler umfasst über 400 Kontakte aus den o. g. Bereichen. Darüber hinaus wurde der stetig wachsende Stärker mit Games Verteiler, vornehmlich aus Bündnispartnern und Fachkräften bestehend, bespielt.</p>
Presse-Clippings	<p>2018: keine Daten erhoben</p> <p>2019: 25 Beiträge in der Presse (davon Online: 14; davon Print: 22; davon Radio: 1)</p> <p>2020: 65 Beiträge in der Presse (davon Online: 12; davon Print: 61; davon Radio: 1)</p> <p>2021: 28 Beiträge in der Presse (davon Online: 12; davon Print: 21; davon Radio: 0)</p> <p>2022: 17 Beiträge in der Presse (davon Online: 8; davon Print: 11; davon Radio: 0)</p> <p>2023: 5 Beiträge in der Presse (davon Online: 1; davon Print: 5; davon Radio: 0, Stand: 20.4.23)</p> <p>Beiträge können in mehrere Kategorien fallen, die Summe der Beiträge nach Sparte (Online/Print/Radio) kann damit höher ausfallen als die Gesamtzahl der Beiträge p.a.</p>
Social Media	<p>Die Stiftung verfügt über verschiedene Social Media Accounts, die regelmäßig mit Inhalten, auch von Stärker mit Games oder von Kultur macht stark, bespielt werden. Hierzu zählen: Facebook, Twitter und LinkedIn. Beispielhafte Reichweiten:</p> <p>2021, Twitter: 639.000 Impressionen</p> <p>2021, Facebook: 80.300 Personen</p> <p>2021, LinkedIn: 14.400 Ansichten</p> <p>2022, Twitter: 350.700 Impressionen</p> <p>2022, Facebook: 189.400 Personen</p> <p>2022, LinkedIn: 30.800 Impressionen</p>
<b>Auswahl von Bündnispartnern</b>	

<p>Wir werden oben genannte Institutionen, Vereine, Verbände etc. sowie alle unsere auf der Website genannten Kooperationspartner persönlich ansprechen und informieren. Zusätzlich planen wir auch andere Partner von „Kultur macht stark“ zu involvieren und zu unserem Angebot zu informieren. Ggf. kann auch die Lokalpresse für die Ansprache der Zielgruppe genutzt werden.</p>	<p>Passende Verbände, Vereine, Landesministerien, Behörden und Institutionen wurden von uns per Mail, Newsletter und persönlich angesprochen.</p> <p>Die Lokalpresse konnte bei stattfindenden Projekten durch die Bündnispartner aktiviert werden. In der Regel wurden die förderrechtlichen Grundlagen/Voraussetzungen hierbei durch die Lokalpresse aber nicht kommuniziert, sodass diese zwar für die Mobilisierung weiteren Interesses zweckdienlich war, aber dabei keine filternde Rolle spielte.</p>
<p>Lokale Bündnispartner sind mindestens zwei „Einrichtungen“, die den <b>Sozialraumbezug</b> und den Bezug zur Zielgruppe herstellen, die <b>Teilnehmerinnen-Akquise vornehmen</b> und in der Regel den <b>Raum, möglichst auch Technik zur Verfügung stellen</b>. Die hier als „Einrichtungen“ bezeichneten Bündnispartner können unterschiedliche lokale Akteure und Institutionen sein, etwa Jugendzentren, Stadtteilbibliotheken, Horte, Musikschulen, Sportvereine etc.</p>	<p>Die Auswahl der passenden Bündnispartner musste im Laufe der Förderphase verbessert werden und war im ersten Jahr nicht optimal. Mit grundsätzlich allen Bündnispartnern wurden Gespräche (telefonisch/E-Mail) geführt, um Eignungsfragen zu klären.</p> <p>Es kam allerdings erschwerend hinzu, dass Informationen zu den Eignungskriterien von Seiten der Förderrichtlinie zwar detailliert vorlagen, aber noch besser gebündelt hätten sein können. Hier erwies sich die Ständige Konferenz der Programmpartner als beste, wenn auch informelle, Fachquelle, um Qualitätskriterien für Eignung einer Einrichtung als Bündnispartner mit Blick auf die soziale und Bildungsbenachteiligung der Teilnehmer*innen zu ermitteln. Auch die Programmpartnertreffen waren hierbei eine wichtige Hilfestellung. Es entstand daher bereits im ersten Quartal 2018 ein Fragebogen, der zunächst vor allem Eignungskriterien bzgl. der Benachteiligung abstellte und fortlaufend erweitert wurde. Dieser Eignungsbogen wurde den interessierten Bündnispartnern zum Ausfüllen und zur Unterschrift vorgelegt und musste vor Projektbeginn dem PB vorliegen.</p> <p>Neben den Zielgruppenbezogenen-Eignungskriterien erwiesen sich schnell weitere Kriterien als wichtig für die Erfassung. Diese Kriterien fragten vor allem nach den operativen Ressourcen für ein Projekt bei den Bündnispartnern. Bei diesen Kriterien ging es darum sicherzustellen, dass alle beteiligten Bündnispartner den gemeinsamen Projekten ausreichend (Umfang und Zeit) Personalkraft zur Verfügung stellen und für eine verbindliche Kommunikation mit allen Beteiligten sorgen können. Hintergrund war, dass insbesondere zu Beginn einige Bündnispartner den Projekten kaum personelle Ressourcen beimaßen. Dies führte zu starkverzögerter und fehlerbelasteter Kommunikation, Irrtümern und Übernahme von Aufgaben durch die Honorarkräfte, für die genuin die Bündnispartner zuständig sein müssten. Hierfür waren wir wachsam. Bei entsprechenden Problemen konnten Lösungen gefunden werden.</p> <p>Bündnispartner mussten daher eine verbindliche Koordinationsperson benennen und dem Bündnis verbindlich ausreichend Personalstunden beistellen. Abgefragt wurde daher zunächst auch die personelle Gesamtgröße des Bündnispartners, um zu einer plausiblen Einschätzung der Kooperationsfähigkeit der Bündnispartner zu kommen.</p> <p>Bei der Auswahl wurde zudem ein verstärkter Fokus auf den nachweislichen Zugang zur Zielgruppe und die Mobilisierungsfähigkeiten der Bündnispartner gelegt.</p>
<p>Einrichtungen, die an Maßnahmen der kulturellen Bildung mit digitalen Spielen interessiert sind und hierzu mit uns ein</p>	<p>Die Interessensbekundung wurde kontinuierlich weiterentwickelt und war formaler Ausgangspunkt für ein Bündnis.</p>

Bündnis für Bildung schließen möchten, richten an das Projektbüro eine **Interessensbekundung**.

Bei der **Bewertung ihrer Interessensbekundung** werden potenzielle Bündnispartner aufgefordert, ihre bisherigen Erfahrungen in der Arbeit mit (sozial benachteiligten) Kindern und Jugendlichen darzustellen. Dabei werden auch gewünschte Ziele und Inhalte der Maßnahme abgefragt. Es muss deutlich hervorgehen, dass die Zielgruppe über die Maßnahme erreicht werden kann. Dies kann über das Thema, das Format, die Örtlichkeit gewährleistet werden

Zunächst wurde die Interessensbekundung in Form einer vorbereiteten Word-Vorlage eingeholt. Ab Mitte des Jahres 2018 stand die Projekt-Website zur Verfügung, über die dann die Interessensbekundung abgegeben werden musste.

Das Zusammenspiel aus **Interessensbekundung, persönlicher Nachfragen und Beratung** durch das Projektbüro, **Zielgruppenbeschreibungsformular** und **Kooperationsvertrag** soll sicherstellen, dass die richtigen Bündnispartner eingangs ausgewählt werden. Die **Projektberichte** durch die Honorarkräfte und Nachfragen bei eben jenen durch das PB sollen auch zwischendurch sicherstellen, dass die Bündnispartnerauswahl den Förderrichtlinien entspricht.

**Interessensbekundung auf [www.staerkermitgames.de](http://www.staerkermitgames.de)**

- Fragt nach den Stammdaten mindestens eines, ggf. beider lokaler Bündnispartner
- Fragt nach räumlichen Bedingungen (Raumgröße, technische Ausstattung)
- Fragt nach Projektwünschen (Inhalt/Zeitraum/Format)
- Klärt auf über Zielgruppe, Förderkriterien etc.
- Fragt auf wesentliche Kriterien bezüglich der Förderrichtlinie ab.
- Zugang zur Zielgruppe durch den Bündnispartner, zur Beschreibung dieser Zielgruppe vor Ort (Risikolage) und den Sozialraum der Zielgruppe wird abgefragt. Abschließend werden die folgenden Pflichtangaben als opt-in abgefragt (Auszug aus der Interessensbekundung):

*Der Interessent versichert,*

*dass es sich bei den Bündnispartnern um keine zeitlich begrenzten Initiativen oder Projekte handelt, dass die Bündnispartner keine Gewinnerzielungsabsicht mit dem Projekt verfolgen, dass die Bündnispartner nicht auf Finanzierung von Personal- und Mietkosten über das Projekt angewiesen sind, dass die Bündnispartner das Projekt nach Ihren Möglichkeiten personell unterstützen, dass die Bündnispartner bereit sind, einen Kooperationsvertrag mit der Stiftung zu schließen, dass der mobilisierende Bündnispartner zum Nachweis der Zielgruppenerreichung einen entsprechenden Nachweis vorlegen wird, dass alle gemachten Angaben korrekt sind.*

*Der Interessent versichert zudem,*

*dass das Projekt neuartig und zusätzlich ist, dass es sich bei dem Projekt nicht um ein bereits bestehendes Angebot handelt, dass ein Wissenstransfer (Methodik, Inhalte) zu den Bündnispartnern angestrebt wird, dass eine nachhaltige Vernetzung mit den Bündnispartnern des Projekts angestrebt wird, dass Nachhaltigkeit und Verstetigung des Projekts oder einzelner Elemente angestrebt werden.*

*Der Interessent versichert darüber hinaus, dass eine Doppelförderung des Projekts mit Landesmitteln ausgeschlossen werden kann.*

Dieses abschließende opt-in-Verfahren soll sicherstellen, dass der Interessent sich über die wesentlichen Kriterien zur Durchführung eines Bündnisses (insbesondere mit Blick auf Zielgruppe, Projektartigkeit, Neuartigkeit usw.) im Klaren ist.

### Beratungsgespräch

In einem zweiten Schritt werden noch einmal telefonisch die Bedingungen abgefragt und die Kooperationsvoraussetzungen erläutert. Besonderen Wert wird hierbei vor allem auf die Konstellation und Aufgabenverteilung der Bündnispartner auf lokaler Ebene gelegt. Hierbei soll noch einmal sichergestellt werden, dass die Aussichten auf Zielgruppenenerreichung und Nachhaltigkeit positiv sind, z. B. dadurch,

- dass die Bündnispartner in räumlicher Nähe zueinander bzw. im selben Sozialraum der Teilnehmer\*innen liegen,
- dass eine disjunkte und sinnvolle Verteilung der Aufgaben vor Ort gegeben ist, die den Kompetenzen der Bündnispartner entspricht,
- dass die Bereitschaft der Bündnispartner zur nachhaltigen Implementierung spielekultureller Workshops in die eigene Bildungsarbeit gegeben ist,
- dass die Bereitschaft der Bündnispartner zur Übernahme des Fachwissens zur Durchführung spielekultureller Workshops und spielekulturellen bzw. medienpädagogischen Problem- und Fragestellungen gegeben ist,
- dass die dezidierte inhaltliche Ausgestaltung der Workshops den Honorarkräften UND Bündnispartnern obliegt, wodurch diese sich aktiv mit Inhalten und Methoden auseinandersetzen müssen,
- dass sich die Bündnispartner (insbesondere bei Ferienworkshops) um die Einbindung von ehrenamtlichen Unterstützern (insbesondere Peers) bemühen, die aktiv am Workshop-Geschehen teilnehmen,
- dass sich Bündnispartner um die Einbindung von Eltern bemühen (Elternabende), außer alters- oder inhaltspezifische Gründe sprechen dagegen,
- dass den Bündnispartnern auf Wunsch Informationen auch schriftlich durch die Stiftung oder über die Website [www.digitale-spielwelten.de](http://www.digitale-spielwelten.de) bereitgestellt werden,
- und dass Bündnispartner (insbesondere bei Ferienworkshops) an weiteren Maßnahmen interessiert sind und ggf. bereits über eine entsprechende Vertragslaufzeit des Kooperationsvertrages ein Interesse an einer nachhaltigen Zusammenarbeit, die über eine Einzelmaßnahme hinausgeht, signalisieren, auch wenn zum Zeitpunkt der Vertragslegung eventuell erst eine Maßnahme expressis verbis geplant ist.

### Zielgruppenbeschreibungsf formular

Die Stiftung stellt den Bündnispartnern vor Projektbeginn ein Muster zur Beschreibung der Zielgruppe und der Mobilisierungsstrategie zur Verfügung. Die PL berät die Bündnispartner bei der Mobilisierungsstrategie, um die Erreichung der bildungsbenachteiligten Kinder und Jugendlichen zu optimieren. Das Muster soll i. d. R. vom mobilisierenden Bündnispartner nach bestem Wissen und Gewissen ausgefüllt werden. Es ist jedoch auch möglich, dass ein anderer Bündnispartner die Zielgruppenbeschreibung stellvertretend für und in Abstimmung mit dem oder den mobilisierenden Bündnispartner(n) erbringt.

Das Muster orientiert sich inhaltlich an den Vorgaben zur Zielgruppe aus der Förderrichtlinie. Neben Ankreuz-Möglichkeiten werden schriftliche Ausführungen angefordert. Neben den Bildungsbezogenen Risikolagen

werden auch mittelbare Risikofaktoren für eine Bildungsbenachteiligung (fehlendes Kultur- und Bildungsangebot, infrastrukturell schwacher und ländlicher Raum etc.) sowie konkrete Angaben zum adressierten Milieu vor Ort (Verhaltensmuster, Migrationshintergrund, sprachliche Fähigkeiten) ermittelt. Ab 2019 wurde den Bündnispartnern dieses Formular als editierbare PDF zur Verfügung gestellt und hat sich bewährt.

#### **Kooperationsvertrag**

Der Koop-Vertrag stellt die Voraussetzungen mit Blick auf die Zielgruppe u. a. Kriterien abermals heraus und bindet die Bündnispartner vertraglich zur Einhaltung der Förderrichtlinie.

#### **Projektberichte**

Die Projektberichte werden durch die Honorarkräfte ausgefüllt und beim Projektbüro eingereicht. Die Projektberichte haben Fragen aus dem KMS-Portal zum Gegenstand, geben aber auch Hinweise auf die tatsächliche Zielgruppenerreichung, die nur vermindert durch einen Interessenskonflikt beeinflusst sein dürfte. Alle Honorarkräfte sind im Hinblick auf die Zielstellung und spezifische Zielgruppe des Förderprogramms gebrieft und sind dazu angehalten, bei Zweifeln an der Nichterreichung der Zielgruppe entsprechende Hinweise zu geben, damit das Projektbüro diese aufklären kann.

#### **Kriterien an das Bündnis**

Zugriff auf die Zielgruppe: Mindestens ein Bündnispartner muss über unmittelbaren Zugriff auf die Zielgruppe verfügen und über sehr gute Möglichkeiten zur Mobilisierung von Teilnehmern verfügen. Als unmittelbarer Zugriff wird hierbei der tägliche und wiederholte Umgang mit potenziellen Workshop-Teilnehmer\*innen aufgefasst, die über zufällige und unverbindliche Interaktionen hinausgeht. Zwischen den potenziellen Teilnehmer\*innen und den Mitarbeiter\*innen des mobilisierenden Bündnispartners sollten Vertrauensbeziehungen bestehen.

Vernetzung: Gemeinsamer Sozialraum: Die lokalen Bündnispartner sollten im gleichen Sozialraum der Workshop-Teilnehmer\*innen liegen. Die Toleranz für Distanzen zwischen den Bündnispartnern können mit Blick auf Art des Raumes und konkreter Rolle der Bündnispartner jedoch variieren.

Außerunterrichtlichkeit: Das Projekt ist weder Bestandteil der (vom jeweiligen Land) festgelegten Stundentafel des Regelunterrichts noch Bestandteil des (vom jeweiligen Land) finanzierten Ganztags schulbetriebs. Sie ist nicht im Kerncurriculum bzw. Lehrplan des jeweiligen Landes vorgeschrieben. Die Teilnahme an dem Projekt fließt nicht in die Notengebung ein. Die Schülerinnen und Schüler (bzw. ihre Erziehungsberechtigten) können sich jederzeit frei für oder gegen die Teilnahme an dem konkreten Angebot entscheiden. Das Projekt ist neu und zusätzlich, d.h. sie existierte in dieser Form vor der Förderung nicht. Projekte im Rahmen des offenen oder gebundenen bzw. verlässlichen Ganztags schulbetriebs können gefördert werden, soweit sie alle oben genannten Voraussetzungen erfüllen. Projekttag und Projektwochen von Schulen oder Teilen der Schulen, wie einzelnen Klassen oder Jahrgängen, sind von einer Förderung ausgeschlossen.

(<https://www.buendnisse-fuer->

	<p><a href="https://bildung.de/files/180419_Definition%20außerschulisch-%20KMS%20II_barrierefrei.pdf">bildung.de/files/180419_Definition%20außerschulisch-%20KMS%20II_barrierefrei.pdf</a></p> <p><b>Nachhaltigkeit, aber keine Strukturförderung:</b> Bündnispartner bestätigen ein Interesse an der Übernahme von Wissen, Inhalten und Methoden in die reguläre Kinder- und Jugendarbeit. Die Bündnispartner bringen sich auch über ihr eigenes Personal und ggf. Ehrenamtliche hierfür ein. Die Auswahl/Zusammensetzung der Bündnispartner ist dazu geeignet, nachhaltig kooperieren zu können. Das Bündnis behält Projektcharakter, d. h. Workshop-Angebote im Rahmen des Bündnisses werden nicht Teil des regulären Angebots, sondern sind stets zusätzlicher Art.</p> <p><b>Neuartigkeit und Zusätzlichkeit:</b> Die lokalen Maßnahmen müssen neu und zusätzlich sein, um förderfähig zu sein, d.h., sie dürfen nicht in gleicher Form vorher stattgefunden haben. Alle Bildungsmaßnahmen im Programm müssen zusätzlich zu bestehenden Angeboten sein. (ebd.)</p> <p><b>Sinnvolle Rollen- und Aufgabenverteilung:</b> Den Bündnispartnern müssen klar umrissene Rollen und Aufgaben zugewiesen werden (können). Rollen dürfen jedoch auch mehrfach eingenommen werden, z. B. wenn beide lokalen Bündnispartner die Teilnehmer*innen mobilisieren oder abwechselnd den Veranstaltungsort zur Verfügung stellen.</p>
<p>Die geplanten Maßnahmen setzen, insbesondere in Bezug auf die zu erreichende Zielgruppe, erfahrene <b>pädagogische Fachkräfte</b> zur Durchführung voraus.</p>	<p><b>Voraussetzungen und notwendige Qualifikationen:</b></p> <p>Leitende Fachkräfte sind in der Lage Workshops selbstständig zu planen, vorzubereiten und durchzuführen. Vorausgesetzt werden einschlägige und insbesondere praktische Erfahrungen in der Planung und Durchführung von medienpädagogischen Workshops mit Bezug zur digitalen Spielekultur. Weitere Details auf Seite 6.</p> <p><b>Honorarkräfte-Akquise und -Pool:</b></p> <p>Die Stiftung akquiriert aktiv Honorarkräfte über ihre eigenen Netzwerke, direkte Ansprache, Netzwerke von passenden Institutionen mit medienpädagogischer Ausrichtung und über entsprechende Gruppen und Kanäle von sozialen Medien (Facebook, Twitter). Alle interessierten Honorarkräfte müssen sich über das Anmeldeformular auf <a href="http://www.staerkermitgames.de">www.staerkermitgames.de</a> anmelden und erhalten im Anschluss eine Einführung in das Förderprogramm „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“ und insbesondere in Initiative „Stärker mit Games“.</p> <p>Alle angemeldeten Honorarkräfte werden in einer internen Liste gespeichert, auf die ausschließlich Mitarbeiter*innen der Stiftung Zugang haben. Die Liste enthält wesentliche Informationen zur zielgerichteten Zuteilung von Aufträgen, darunter Name, Anschrift, Telefonnummern, E-Mail-Adresse, Stufe (Level), Status studierend oder Auszubildend, Bewegungsradius für regelmäßige und mehrtägige Workshops, Erfahrungen bezüglich spielekultureller/medienpädagogischer Inhalte, Methoden und Praxis.</p> <p><b>Aufgaben und Rollen:</b></p> <p>Leitende Fachkräfte (Stufe 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inhaltliche Vor- und Nachbereitung der Workshops in Abstimmung mit der Stiftung und den Bündnispartnern.</li> <li>• Abstimmung der Workshop-Termine mit den Bündnispartnern und der Stiftung.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auf- und Abbau der Spielertechnik, dies umfasst die Einrichtung der Arbeitsplätze, den Anschluss der Laptops und Tablets an die Stromversorgung, Anschluss und Einrichtung der Spiele- und Arbeitsperipherie (Mäuse, Grafik-Pads, Controller, Headsets), Etablierung eines Netzwerks (LAN und W-LAN), Einrichtung einer Internetverbindung, Start und Set-up der Laptops und Tablets, Start der benötigten Software, ggf. Installation und Einrichtung der benötigten Software, Einrichtung der Kindersicherung, Anschluss an Monitore und Beamer</li> <li>• Durchführung der Workshops</li> <li>• Briefing, De-Briefing und Einweisung der Assistenz und Ehrenamtlichen</li> <li>• Führung einer Stundenliste zum Arbeitsnachweis</li> <li>• Ab 2019: Führung der Teilnehmerliste</li> <li>• Weisungsbefugt gegenüber der Assistenz. Weisungsbunden gegenüber den Bündnispartnern und der Stiftung.</li> </ul> <p><u>Assistenz (Stufe 1 und 2)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterstützung der leitenden Fachkraft bei der Workshop-Durchführung.</li> <li>• Stellt sicher, dass die Workshops inhaltlich durch die leitende Fachkraft fortgeführt werden kann. D. h. die Assistenz reagiert prioritär auf Störungen des ordentlichen Workshop-Ablaufs (z. B. bei Streitigkeiten unter den Teilnehmer*innen und anderen Ablaufstörungen)</li> <li>• Assistent bei der inhaltlichen Durchführung der Workshops.</li> <li>• Auf- und Abbau der Spielertechnik, dies umfasst die Einrichtung der Arbeitsplätze, den Anschluss der Laptops und Tablets an die Stromversorgung, Anschluss und Einrichtung der Spiele- und Arbeitsperipherie (Mäuse, Grafik-Pads, Controller, Headsets), Etablierung eines Netzwerks (LAN und W-LAN), Einrichtung einer Internetverbindung, Start und Set-up der Laptops und Tablets, Start der benötigten Software, ggf. Installation und Einrichtung der benötigten Software, Einrichtung der Kindersicherung, Anschluss an Monitore und Beamer</li> <li>• Weisungsgebunden gegenüber der leitenden Fachkraft, den Bündnispartnern und der Stiftung.</li> </ul> <p><b>Kriterien der Vergabe (priorisiert):</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fachliche Eignung: Einschlägige Expertise, Praxis und Ausbildung bezüglich a) Workshop-Inhalte, b) Methode, c) Werkzeuge, d) Altersgruppe, c) Spezifika der Teilnehmer*innen, d) pädagogische Zielsetzung, e) Authentizität gegenüber den Teilnehmer*innen.</li> <li>2. Nachhaltigkeit: Wahrscheinlichkeit, dass die Honorarkräfte Workshops des Bündnisses fortgesetzt betreuen können;</li> <li>3. Fahrt- und Reisekosten (Wirtschaftlichkeit):</li> </ol>
<p>Die Honorarkräfte werden dazu verpflichtet das <b>Kumasta-System</b> zur Dokumentation der durchgeführten Maßnahmen zu nutzen.</p>	<p>Das Kumasta-System wurde vom Projektbüro bespielt. Zwischenzeitlich war geplant, dass die Honorarkräfte die Projekte auf der Projektwebsite der Initiative über gesonderte Accounts selbstständig eintragen dürfen. Dies hat sich jedoch als höchst Korrekturaufwendig herausgestellt.</p>

<p>Mit den lokalen Partnern bespricht das Projektbüro bei Bewilligung der Maßnahme individuelle Möglichkeiten der <b>Dokumentation</b>, da die zahlreichen verfügbaren Formate jeweils andere Anforderungen stellen. Eintägige Veranstaltungen müssen anders dokumentiert werden als mehrwöchige Reihen oder Wochenend-Seminare. Als Grundlage für alle Dokumentationen stellt das Projektbüro einen Fragebogen zur Verfügung, der die grundlegenden Parameter (Zahl der Teilnehmerinnen, Alter der Jugendlichen, Bewertung durch Teilnehmerinnen etc.) abfragt.</p>	<p>Die Honorarkräfte haben die Pflicht, die Projekte vor Ort zu dokumentieren. Diese sind in den gesamten Workshop-Prozess eingebunden und maßgeblich für die Konzeption zuständig und daher mit Blick auf Inhalte und Methodik, aber auch bezüglich einer geschlossenen und lückenlosen Übersicht, die am besten geeigneten Berichterstatte. Die Honorarkräfte werden nicht ausdrücklich dazu angehalten, die Berichte mit den Bündnispartnern abzustimmen, da es hierdurch womöglich zur Abschwächung von Problemlagen auf Seiten des Bündnispartners kommen könnte. Um Interessenskonflikten bei der Berichterstattung auf Seiten der Honorarkräften entgegenzuwirken, werden auch die Bündnispartner in Telefonaten zu ihrer Einschätzung und Wahrnehmung des Projektes und der Zusammenarbeit befragt.</p> <p>Die Pflicht zur Dokumentation vornehmlich den Honorarkräften zu übergeben, hat sich bewährt und als praxistauglichster Weg erwiesen.</p>
<p>Im Sinne der <b>Nachhaltigkeit</b> sollen lokale Bündnisse geschlossen werden, um mehrere Maßnahmen durchzuführen. Regelfall ist hierbei, dass zunächst eintägige Workshops durchgeführt werden, um zu prüfen, ob die Zielgruppe erreicht werden kann und der Sozialraumbezug adäquat gegeben ist. Die eintägigen Workshops sollen dabei als „Schnupperkurse“ dienen und das Interesse und die Teilnahmebereitschaft der Jugendlichen feststellen. Sie finden in der Regel in den Ferien bzw. kurz nach Beginn des Schulhalbjahrs statt. Nach einem oder zwei eintägigen Schnupper-Maßnahmen soll mit den gewonnenen Teilnehmerinnen nachhaltig gearbeitet werden. Hierzu wird angestrebt, dass über den Zeitraum von acht Wochen wöchentliche Maßnahmen durchgeführt werden. Diese acht Wochen müssen nicht direkt konsekutiv stattfinden, sollten aber innerhalb der Dauer eines Schulhalbjahres angeboten werden. Damit soll die regelmäßige und kontinuierliche Teilnahme der Jugendlichen erleichtert werden. Es wird angestrebt, einen festen Termin in jeder Schulwoche zu finden, bspw. jeden Mittwoch um 17 Uhr.</p> <p>Am Schluss einer Serie von acht wöchentlichen Maßnahmen kann als krönender Abschluss eine zweitägige Maßnahme zur Festigung des Gelernten und zur Vertiefung besonderer Aspekte erfolgen. Diese kann bspw. an einem Wochenende oder in den Ferien stattfinden.</p>	<p>Ehrenamtliche und lokale Assistenzen wurden verstärkt eingebunden, um eine Verankerung des Fachwissens auf lokaler Ebene zu ermöglichen und die nachhaltige und eigenständige Durchführung von spielekulturellen Angeboten auf lokaler Ebene zu begünstigen. Wir sind in Übereinstimmung mit der Handhabung von Büchern, Filmen und anderen Kulturmedien dazu übergegangen, Software, die bei den Workshops eingesetzt wird als Sachmittel zu behandeln, die bei den lokalen Bündnissen verbleibt, da die Kosten für Software die finanziellen Möglichkeiten der lokalen Bündnispartner übersteigen. Dies erlaubt den Bündnispartnern die nachhaltige Arbeit mit diesen Kulturgütern. Darüber hinaus hat sich gezeigt, dass fast alle Spiele, die auf dem PC genutzt werden sollen DRM-Titel sind (digital rights management) und dadurch häufig Accountgebunden sind. Die Möglichkeiten der Verwaltung von Accounts durch das Projektbüro ist mit Blick auf das dafür notwendige Personal jedoch begrenzt. Außerdem verkompliziert die zentrale Steuerung von Accounts die Abläufe erheblich, insbesondere durch Zwei-Schritt-Authentifizierungen, die aus Gründen der Diebstahlsicherung, des Jugend- und Datenschutzes unumgänglich sind. Für Bestands-Hardware der Initiative ist dies in der Regel noch handhabbar, bei Initiative-fremder Hardware hat sich die zentrale Verwaltung von Accounts als gänzlich praxisuntauglich erwiesen. Die lokalen Bündnispartner arbeiteten i.d.R. mit denselben Honorarkräften zusammen, dadurch ergibt sich zwischen diesen eine verstetigte Kommunikation und die Möglichkeit für die Bündnispartner qualifizierte Fachkräfte unmittelbar für eigene Workshops anzusprechen. Einige Bündnisse zeigten Anzeichen, dass sie eigenständige Angebote zum Thema Spielekultur unabhängig von der Initiative „Stärker mit Games“ aufbauen, auch wenn diese Angebote inhaltlich und methodisch eine geringere Professionalität aufweisen. Eine Evaluation hat jedoch noch nicht stattgefunden.</p> <p>Auf Wunsch wird den Bündnispartnern der Abschlussbericht der Honorarkräfte zur Verfügung gestellt. Der Abschlussbericht enthält Angaben zur verwendeten Software, Methode, Ablauf, Ergebnisse und spezifische Herausforderungen. Die Workshops waren immer Ergebnisorientiert, so dass die Teilnehmer*innen mit fertigen Erzeugnissen aus den Projekten gehen und vollständige „Ausbildungszyklen“ absolviert haben. Alle Workshops arbeiten mit Materialien, Software und Technik, die im Handel üblicherweise und ohne größere Voraussetzungen verfügbar sind, sodass Bündnispartner</p>

	<p>und Teilnehmer*innen inhaltlich und methodisch möglichst leicht an die Workshops anschließen bzw. diese fortsetzen können. Wir widersprechen jedoch der Auffassung, dass die Workshops ohne Weiteres im Anschluss selbstständig durch die Bündnispartner durchgeführt werden könnten. Für die Durchführung bedarf es einschlägiger Expertise, für die die Fachkräfte entsprechende Stundensätze anführen. Ohne die notwendigen finanziellen Mittel ist eine Durchführung von Workshops auf dem Niveau von „Stärker mit Games“ nicht möglich.</p>
<p><b>Nachhaltigkeit:</b> Die <b>Ehrenamtlichen</b> werden vorab von der Hauptkraft gebrieft und wirken anschließend beim Workshop aktiv mit. Das medienpädagogische Wissen und das „Know How“ zur praktische Arbeit mit digitaler Spielkultur zum Zwecke der Bildung wird somit nachhaltig auf lokaler Ebene verankert.</p>	<p>Bei den ehrenamtlichen Unterstützten wurden Peers (Jugendliche und junge Erwachsene) gegenüber älteren Erwachsenen bevorzugt, da diese aufgrund von Umständen die Gaming-spezifisch (Jugendkultur) besser für die Unterstützung geeignet sind und auch die Aussichten auf eine Fortführung von lokalen Angeboten außerhalb der Initiative besser sind. Dies liegt unter anderem an ihrer (höchst wahrscheinlich) größeren Nutzung von digitalen Spielen, größeren Nutzungskompetenz von digitalen Spielen und digitalen Medien im Allgemeinen, größerem Wissen über Trends und Entwicklungen in der Spielkultur und ihrer erhöhten Authentizität gegenüber den Workshop-Teilnehmer*innen. Es hat sich gezeigt, dass insbesondere aus Kurs-Angeboten einzelne geeignete Jugendliche als Teamer hervortraten.</p> <p>Nicht immer ist eine Mobilisierung von Ehrenamtlichen aus der peer group jedoch möglich. Bündnisse, die ausschließlich Ferienworkshops durchführen, haben eine geringere Wahrscheinlichkeit, peer group Teamer zu generieren als Kurse. Mitunter lassen spezifische Gruppensituationen und -dynamiken die Etablierung von Teamern nicht zu, da hiermit auch ungewollte Machtstrukturen etabliert werden könnten bzw. das hierarchische Herausheben einzelner Jugendlicher den Gruppenfrieden negativ beeinflussen könnte.</p>
<p><b>Ehrenamtliche</b> können bspw. für Fahrdienste oder Verpflegung eingesetzt werden, damit Teilnehmerinnen die Maßnahme bspw. auch im <b>ländlichen Raum</b> besser erreichen können und/oder damit die Versorgung der Teilnehmerinnen kostengünstig gewährleistet werden kann. Daneben sollen und können die Ehrenamtlichen aber auch bei der Betreuung der Teilnehmer unterstützen.</p>	<p>Die Mobilisierung von erwachsenen Ehrenamtlichen verlief nicht den Erwartungen gmb. des Antrages 2017 entsprechend. Erwartet wurde, dass für möglichst jedes Projekt mindestens eine erwachsene ehrenamtlich-tätige Person gewonnen werden kann, die das Projekt flankierend unterstützt. Insbesondere Eltern und Pensionäre hätten sich hierbei angeboten. Auf die Bündnispartner wurde entsprechend eingewirkt. Dennoch ließen sich erwachsene Ehrenamtliche nur selten für die Projekte mobilisieren, insbesondere auf Seiten der Eltern schien hieran wenig Interesse zu herrschen, analog zu dem geringen Interesse an Elternabenden. Gespräche mit Bündnispartnern und Honorarkräften führen hierfür mögliche Gründe zu Tage, die aber höchstens anekdotisch belegt sind. Verallgemeinerbare statistische Erhebungen erfolgten hierzu nicht. Zu den ermittelten Gründen gehören:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Workshops werden als reine Spielworkshops wahrgenommen und ihnen wird dadurch wenig Relevanz beigemessen</li> <li>• Das Medium Games wird nicht mit derselben Anerkennung wahrgenommen, wie andere Kunst- und Kulturgüter</li> <li>• Es gibt einen Medienbruch zwischen den Generationen, die mit Medien aufgewachsen sind und denen, bei denen Medien erst nach der formativen Lebensphase dazugekommen sind. Der Umgang dieser Generation mit digitalen Medien im Allgemeinen und digitalen Spielen im Besonderen ist mit viel Unbehagen, Überforderung, Indifferenz und teilweise auch Ablehnung verbunden.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeitliche Auslastung</li> <li>• Unzureichendes Beziehungsnetz zu den Eltern durch die Bündnispartner</li> </ul> <p>Die Schwäche, Eltern als Ehrenamtliche zu gewinnen, wurde daraufhin in die Stärke umgeformt, Ehrenamtliche aus der peer group zu rekrutieren. Diese erfahren hierdurch Aufwertung, lernen Verantwortung zu übernehmen, erleben Selbstwirksamkeit und die Rolle der Experten. Zu den wenigen Nachteilen gehört, dass diese Jugendlichen keine Fahrerlaubnis besitzen und ehrenamtliche Fahr- und Transporttätigkeiten daher ausfallen.</p>
<p>Für die großen Maßnahmen <b>BarCamp</b> und <b>Talent-Akademie</b> beabsichtigen wir, <u>eigens hierfür Bündnisse zu schließen</u>. Diese Bündnisse können aber auch als Hinführung kleine Maßnahmen wie ein- oder zweitägige Workshops durchführen. Dies ist aber nicht zwingend erforderlich. Die Teilnehmer für BarCamps und Talent-Akademien werden wie oben beschrieben vorrangig aus anderen Bündnissen akquiriert – gewissermaßen als Belohnung für die kontinuierliche und aktive Teilnahme an den wöchentlichen Maßnahmen. Damit wird die pädagogische Nachhaltigkeit der Maßnahmen sichergestellt.</p> <p>Bei den großen Maßnahmen, die in der Regel überregional durchgeführt werden, werden eine größere Anzahl versierter Medienpädagoginnen benötigt. Hierbei bietet es sich an, weniger Spiele-Pädagogik-erfahrene Honorarkräfte als Assistentinnen oder Teamerinnen einzusetzen. Dabei kann auch am Rande der Maßnahme ein Briefing durch das Projektbüro stattfinden, um diese Honorarkräfte in der Durchführung der Programm-Maßnahmen zu schulen.</p>	<p>Die <b>Talent-Akademie</b> wurden in der ersten Jahreshälfte 2018 in <b>Gamescamp</b> umbenannt, da das Wort Akademie nicht als zielgruppengerecht bewertet wurde und von der Zielgruppe ggf. sogar als abschreckend empfunden hätte werden können.</p> <p><b>Hohe Arbeitsbelastung beim Projektbüro</b></p> <p>Aufgrund der thematisch-inhaltlichen Herausforderung, der großen Teilnehmerzahl (Ganztagsbetreuung) und der hohen technischen Anforderungen, bleibt der anteilige Arbeitseinsatz auf Seiten des Projektbüros relativ hoch und beträgt ca. 40-50% der Gesamtarbeit: Hierzu zählt insbesondere die operative Vorbereitung (Koordination, Verträge mit verschiedenen Auftragnehmern und Bündnispartnern; Werbestrategien und Bündnismobilisierung, Koordination von Schnupperkursen; Vorbereitung und Versand der Technik; Inhaltliche Vorbereitung und Ablaufplanung), aber auch die operative Begleitung vor Ort. Vor allem auch die große Teilnehmerzahl ist eine Herausforderung, da der Aufwand sowohl bei der Mobilisierung von Teilnehmer, beim Teilnehmermanagement und bei der Betreuung der und Workshop-Arbeit mit den Teilnehmern nicht linear steigt, sondern exponentiell zunimmt. Potenzielle Bündnispartner, die sonst zur Durchführung eines solchen Camps in der Lage wären, sind von der Teilnehmerzahl abgeschreckt. Zur Entlastung der Programmleitung und Finanzadministration wurde daher die Senkung der Teilnehmerzahl auf 25 beantragt und bewilligt. Die Zahl der Betreuer/Trainer wird entsprechend herunterskaliert. Die freiwerdenden Mittel werden durch zusätzliche reguläre Maßnahmen sowie zusätzliche Bündnisse kompensiert. Ab 2020 wurden daher nur noch Camps mit ca. 25 Teilnehmer*innen durchgeführt. Die Formate Gamescamp und Barcamp überforderten Bündnispartner, insbesondere das Gamescamp muss operativ zu 70% durch den federführenden Bündnispartner (Stiftung) organisiert und durchgeführt werden (Ausnahmen waren die Gamecamps in Neuruppin und Hirschluch/Fürstenwalde). Dies liegt vor allem an der großen Teilnehmer- und Betreuerzahl, das umfangreiche Programm, die deutschlandweite Mobilisierung von Teilnehmer*innen und die zeitlichen Dimensionen des Programms (24 Stunden, sieben Tage), die einen hohen Kommunikations- und Planungsaufwand erzeugen.</p> <p>Insgesamt passte sich das Format auch nur schwierig in die Bündnisstruktur von KMS. Das Förderprogramm KMS sieht lokale Bündnisse als Nukleus für lokal durchgeführte Maßnahmen vor. Die Camps Mobilisieren Teilnehmer jedoch über lokale Bündnisgrenzen hinweg und erfordern die Zusammenarbeit über lokale Bündnisgrenzen hinaus. Die Frage der konkreten Zuordnung von Barcamp und</p>

	<p>Gamescamp konnte aber immer gelöst werden. Wir haben uns dazu entschieden, die Bündnisse vollumfänglich dem lokalen Bündnis beizustellen, in dessen Ortschaft die Camps durchgeführt wurden. Dies erschien uns mit Blick auf die vom Förderprogramm gewünschte Sozialräumlichkeit von Maßnahmen als der Weg, der am besten mit den Richtlinien übereinkam.</p>
<p><b>Zentrale Steuerung und Administration der Maßnahmen</b></p>	
<p>Das Projektbüro übernimmt die Verantwortung für die inhaltliche Gestaltung, Umsetzung und Administration aller lokalen Bildungsmaßnahmen.</p>	<p>Mit Antrag des Jahres 2017 waren insgesamt 1,5 Personalstellen vorgesehen (1,0 Programmleitung und 0,5 Finanzadministration).</p> <p>Der Personalschlüssel wurde zum Jahr 2019 per Antrag vom 26.02.2019 geändert (Änderungsantrag zum Zuschnitt beantragter Veranstaltungsformate sowie Umwidmungsantrag zur Schaffung einer Stelle für eine studentische Hilfskraft sowie zur Aufstockung der Finanzadministration). Hierdurch wurde die neue Stelle der studentischen Hilfskraft mit 0,25 Personalstellen (10 Stunden pro Woche) geschaffen. Die Stelle der Finanzadministration wurde in diesem Zuge auf 0,6 erhöht. Diese Erhöhung wurde mit Antrag vom 16.12.2019 wieder zurückgenommen. Die Finanzierung erfolgte über eine Umwidmung von Mitteln.</p> <p>Mit dem zweiten Änderungsantrag des Jahres 2019 (Änderungsantrag zum Zuschnitt beantragter Veranstaltungsformate sowie Anpassung von Personalstellen und Vorhabentitel.) vom 16.12.2019 wurde die Stelle der studentischen Hilfskraft auf 0,5 Personalstellen, also 20 Stunden pro Woche ausgebaut.</p> <p>Die anfallenden Mehrkosten für die Aufstockung konnten durch Einsparungen im Rahmen von Formatanpassung sowie der Aufgabe der Maßnahmen Barcamp mit 50 Teilnehmer*innen und zweitägiger Workshop finanziert werden. Trotz der Umwidmung werden mehr Teilnehmertage erreicht. Die Umwidmung geht damit nicht zu Lasten der lokalen Ebene.</p> <p>Mit dem zweiten Änderungsantrag des Jahres 2019 wurde das Barcamp-Format gänzlich abgeschafft und das Gamescamp auf 25 Teilnehmer*innen reduziert.</p> <p>Im Laufe des Jahres 2019 hatte sich gezeigt, dass die Honorarkräfte das Programm, die Abläufe und die Bedingungen zur Zusammenarbeit gut verstanden haben und gut anwenden. Insbesondere die Anpassung der Workshop-Formate und von uns angefertigte Vorlagen für Rechnungen und Auslagererstattungen haben hierzu beigetragen. Es hat sich auch gezeigt, dass ein relativ fester Stamm von Honorarkräften die Workshops betreut, da die Zahl der verfügbaren Honorarkräfte bereits fast ausgeschöpft ist. Der Briefing-Tag wurde daher von einer Präsenzveranstaltung in Webinare und Einzeltelefonate umgewandelt. Hierdurch konnten Ausgaben auf Bundesebene eingespart werden. Außerdem wurde den Honorarkräften eine Berichtsvorlage zur Verbesserung der</p> <p>Berichtsqualität mitgegeben. Telefonat und Webinar umfassten ein ähnliches zeitliches Quantum wie die Vorbereitung und</p> <p>Durchführung des Briefing-Tages. Im Zusammenhang mit der erhöhten Bündniszahl (lineare Steigerung der Ansprechpartner und Kontakte)</p>

	<p>wurde die freiwerdende Arbeitszeit durch Wegfall des Briefing-Tages als Vor-Ort-Termin vollständig kompensiert.</p> <p>Die freigewordene Zeit wurde zudem durch die Erhöhung der Bündniszahl vollständig kompensiert.</p>
<p><b>AP1: Initiierung von Bündnissen</b></p> <p>AP1: Initiierung von Bündnissen:</p> <p>Aufruf; Leitfadenerstellung; Initiierung von Bündnissen; Teilnahme an eigenen und externen Informationsveranstaltungen; Einbindung kommunaler Strukturen, Mobilisierung u.a.</p>	<p>Die Initiierung von Bündnissen lief zunächst über die Netzwerkpartner der Stiftung. Dies sind insbesondere die USK, mediale Pfade, die FJMK und die GMK. Sehr früh wurde zudem das Vernetzungsangebot der Servicestellen angenommen und die Initiative bei verschiedenen Info-Tagen vorgestellt. Zusätzlich wurde das Programm bei der gamescom und anderen Veranstaltungen von Dritten beworben. Spätestens ab 2020 setzten starke Mundpropaganda-Effekte unter den Bündnispartnern, aber auch über die Honorarkräfte ein.</p> <p>Die Leitfadenerstellung verlief zunächst schleppend, anderen Aufgabenpaketen musste deutlich Vorrang eingeräumt werden. Außerdem wurde die Erstellung durchlaufend verändernde Rahmenbedingungen verzögert (Formatanpassungen). Zudem mussten erste Learnings und hieraus resultierende Prozessanpassungen aus dem Projektmanagement abgewartet werden.</p>
<p><b>AP2: Maßnahmendurchführung:</b></p> <p>Fachliche Beratung und Steuerung von Bündnissen; Einzelberatungen; Fachliche, formale Prüfung der Interessensbekundungen und Bündnispartner;</p>	<p>Der Beratungsaufwand war deutlich höher als erwartet. Mindestens die Hälfte der Bündnispartner hatte vorab bereits Erfahrungen mit KMS gesammelt. Die Vielzahl der Programme führt zur Überforderung. Häufig werden Prozedere und Vorgaben von anderen Programmpartnern fälschlich übertragen. Generell ist das onboarding aufwendig und es entstanden Missverständnisse an unerwarteten Stellen. Mit der Zeit spielt sich die Zusammenarbeit jedoch ein. Eine Vielzahl an verbindlichen Vorlagen und die zwischenzeitliche Verwendung eines Laufzettels für Bündnispartner konnte das Auftreten von Missverständnissen und Fehlern deutlich verringern. Es zeigte sich zudem, dass es sehr gewinnbringend ist, auch die Honorarkräfte detailliert zur Förderrichtlinie und den Abläufen zu briefen. Sie verhindern so früh Fehlentwicklungen und sind bei der Durchführung vor Ort bessere Ansprechpartner für unkritische Fragestellungen.</p>
<p><b>AP3: Honorarkräfte:</b></p> <p>Kommunikation; Mobilisierung; Netzwerkansprache; Erstellung von Akquise-Materialien; Hochschulansprache; Besuch von Hochschulen und Tagungen; Briefing Honorarkräfte; Erstellung von Maßnahmenbeschreibungen; Austausch</p>	<p>Die Mobilisierung ist eine durchgehende Aufgabe. Die Zusammensetzung, Kompetenzen und Erfahrungen der Honorarkräfte ist sehr unterschiedlich und mit Blick auf die Erweiterung der Projekthalte diverser und heterogener geworden. Dies ist eine Herausforderung in der Kommunikation und Anleitung.</p> <p>Für die Mobilisierung wurde fortlaufend das Netzwerk der Stiftung angesprochen. Ebenso wurden Hochschulen konsultiert. Das Briefing der Honorarkräfte wurde einmal als Präsenzveranstaltung durchgeführt und abschließend als Online-Veranstaltung im Jahr 2022. Ansonsten fand das Briefing in Einzelgesprächen oder Kleingruppen statt.</p>
<p><b>AP4: Hardware:</b></p> <p>Technikbeschaffung, Technikvorbereitung (Spiele und Software anschaffen und vorinstallieren), Updates einpflegen; Transportkisten vorbereiten; Trouble Shooting (Fernwartung, Fehlerbehebung, FAQ und Anleitungserstellung); Versandorganisation der Transportkisten;</p>	<p>Im ersten Jahr wurde versucht, einen Generalauftragnehmer für die Wartung und Instandhaltung der Technik zu finden. Hierfür wurde eine schriftliche Auftragsbeschreibung erstellt und an verschiedene passende Unternehmen gesendet. Das Unterfangen erwies sich als undurchführbar, da die Kosten entweder unverhältnismäßig hoch gewesen wären oder die Unternehmen kein Interesse am Auftrag zeigten. Daher wurde die zusätzliche Stelle der studentischen Hilfskraft geschaffen, die sich um Wartung, Instandhaltung und Transport der Technik kümmert.</p>

<p>Lagerraumbeschaffung;</p>	<p>Gegenüber der ursprünglichen Planung fiel die Beschaffung von geeigneten Transportboxen leicht kostenintensiver aus. Da Technik-Versicherungen vom PT/BMBF als nicht förderfähig eingestuft wurden, musste verstärkt auf die sichere Ladung der Technik geachtet werden. Die Polsterung wurde daher individuell konfektioniert. Der Zuschnitt und die jeweilige Ausstattung der Kisten mit Technik wurde im Laufe der Förderphase geändert.</p> <p>Ursprünglich sah der Plan eine Ausstattung der Workshops mit beschaffter Technik der Initiative sowie Technik der Bündnispartner (Eigenmittel) vor. Es zeigte sich aber, dass die technische Ausstattung der Bündnispartner i. d. R. unzureichend war. Insgesamt war der Bedarf an Technik und Software damit höher als prognostiziert, auch da vor allem digitale Workshops gewünscht wurden (Novum) und mindestens eine 1 zu 2 Ausstattung der Teilnehmer*innen angestrebt wurde, d. h. z. B. zwei Teilnehmer*innen arbeiten an einem Laptop. Während der Pandemie wurde zudem aus Hygienegründen eine 1 zu 1 Ausstattung der TN verfolgt. Dieser erhöhte Bedarf konnte aus den beschafften Beständen der Initiative nicht abgedeckt werden, da insbesondere Kurse die Bestandstechnik d. I. dauerhaft blockierten und die Ferien dafür sorgten, dass zeitlich begrenzt ein hoher Bedarf an Technik bestand. Aus diesen Gründen wurde auf einen Mix aus drei Quellen zur Sättigung des Technikbedarfs gesetzt. 1.) Technik der Bündnispartner, sofern vorhanden; 2.) Beschaffte Bestandstechnik der Initiative (vornehmlich für Kurse, dauerhafte Maßnahmen, aber auch für Ferienworkshops); 3.) Technik-Verleiher (fast ausschließlich für Ferienworkshops);</p> <p>Analog hierzu verhielt es sich mit der Software. Anfänglich wurde auf ein zentralisiertes System gesetzt, bei dem das Projektbüro den Zugang zur notwendigen Software ermöglichte. Einige Programme zur Spieleentwicklung können ohne größere Hindernisse von den Bündnispartnern verwendet werden, da diese keine Account-Bindung vorsehen (Scratch 2, Kodu, Twine etc.). Dies stellt jedoch die absolute Ausnahme dar, i. d. R. ist Software an Accounts gebunden. Das Account-Management erzeugt einen hohen Arbeitsaufwand.</p> <p>Die Verwaltung der Hard- und Software und das Account-Management erwies sich - insbes. aufgrund der erhöhten Bündnisanzahl - als aufwändiger als ursprünglich geplant. Dies konnte durch die zusätzliche studentische Hilfskraft (Änderung 2019) und die Standardisierung der Prozesse aufgefangen werden.</p> <p>Hinzu kamen Bedenken ob der Nachhaltigkeit, die durch zentralisierte Strukturen ungünstig beeinflusst sein könnte. Letztlich soll die Initiative die Bündnispartner auch bei der Etablierung eigener digitaler Bildungsangebote unterstützen, um die selbstständige Bildungsarbeit in diesem Bereich zu ermöglichen. Zentralisierte Software-Accounts stehen dem entgegen (dasselbe gilt für zentralisierte Online-Kommunikationsplattformen). Daher wurde zunehmend auf die Beschaffung von Software als Sachausgabe auf Projektebene gesetzt, sofern die Software im Bündnis nicht nur einmalig und kurzfristig genutzt werden sollte (Wirtschaftlichkeit).</p>
<p><b>AP5: Öffentlichkeitsarbeit:</b> Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, Kommunikation, Bearbeitung von Presseanfragen; Erstellung geeigneter</p>	<p>Die Erstellung der Website wurde ausgeschrieben und beauftragt. Die Sub-Accounts für Honorarkräfte zur Erstellung der Projektbeschreibungen durch eben jene wurden als Funktion wieder abgeschafft, da der Arbeitsaufwand für Redaktion und Einweisung zu</p>

<p>Werbematerialien, Erstellung eines Leitfadens; Auftragsvergabe Website, Betreuung der Projekt-Homepage, Inhalteerstellung für Website und Facebook-Seite der Stiftung, Zuarbeit zur Internet-/ Facebook-Seite des BMBF/KMS, Teilnahme an Fachveranstaltungen;</p>	<p>groß war. Die Website wurde vom Projektbüro regelmäßig bespielt und Inhalte überarbeitet. Die Website musste mindestens einmal pro Jahr technisch gewartet werden. Hinzu kamen gesonderte Aufträge für die Einbindung eines Plugins zur DSGVO-konformen Datennutzungsabfrage. Die Socialmedia-Kanäle, der Quartals-Newsletter der Stiftung wurden mit Beiträgen zur Initiative bespielt. Ebenso wurden verschiedene Pressemitteilungen erstellt. Mit dem Redaktionsbüro des KMS-Programms wurde bzgl. Interviews und eigener Beiträge ebenfalls zusammengearbeitet.</p>
<p><b>AP6: Qualitätssicherung:</b> Konzeption und Organisation des Briefing-Tags, Ausarbeitung eines Leitfadens und Vorgaben zur Dokumentation, Dokumentation und Multiplikation Beispiele guter Praxis; Entwicklung Strategie zur Nachhaltigkeit; Erfolgskontrolle durch Projektbesuche und Telefonate;</p>	<p>Die Pflege des Kumasta-Portals erzeugte mehr Aufwand als erwartet. Bei den Förderern übernimmt der federführende Bündnispartner diese Aufgabe, bei den Initiativen müssen diese das Portal mit allen notwendigen Informationen füttern. Für uns bedeutete das Portal tendenziell Redundanz.</p> <p>Für die Dokumentation der Projekte wurde eine verbindliche Vorlage erstellt. Die Honorarkräfte sind mit der Erstellung des Projektberichtes betraut. Der Bericht orientiert sich an dem Fragenkatalog des Kumasta-Portals.</p> <p>Die Projektdokumentation zeigt best practices in kompakter Form auf. Bestand bei Interessenten der Wunsch nach Nachahmung, wurde diese mit der zuständigen Honorarkraft zur Besprechung von Detailfragen verbunden.</p> <p>Insgesamt wurde das Aufgabenfeld der Publikationen suboptimal bearbeitet. Grund war die hohe Auslastung bei anderen Aufgabenpaketen.</p>
<p><b>AP7: Finanz-Administration:</b> Finanz-Administration: Mittelverwaltung, Zahlungsabrufe, Dokumentation, Evaluation; Standardisierung der Arbeitsprozesse; Buchhaltung, Datenbank-Management, Austausch PT-DLR</p>	<p>Die Besetzung der Stelle hat sich als eine unerwartet große Herausforderung herausgestellt. Ausgebildete und erfahrene Buchhalter*innen/Kaufrauen/Kaufmänner sind für das mögliche Gehalt sehr schwer zu bekommen, der Arbeitsmarkt für Fachkräfte des Bereichs Finanzadministration ist hoch kompetitiv. Zudem erwies sich die halbe Stelle als Hindernis, da entsprechende Fachkräfte eher eine Vollzeitbeschäftigung anstrebten. Die FA-Stelle konnte erst ab Juni 2018 besetzt werden und auch nur nach Beauftragung einer Personalagentur. Die Finanzadministration wurde während dieser Zeit vollständig durch die Programmleitung getragen. Andere Aufgaben gerieten dadurch in den Hintergrund und verzögerten sich (Erstellung eines verbindlichen Leitfadens, Erstellung von Evaluationsmaterial, Vorbereitung des ersten Gamecamps im Oktober 2018, Vorbereitung des Honorarkräfte-Briefingtages, Bespielung des Kumasta-Portals u.a.).</p> <p>Insgesamt zeigte sich, dass die Programmleitung über die gesamte Laufzeit des Projekts stärker in die Finanzadministration eingebunden war als geplant. Über die gesamte Förderlaufzeit musste die Programmleitung im Durchschnitt 0,17 Personaleinheiten pro Monat für das Arbeitspaket FA leisten, das entspricht 6,8 Arbeitsstunden pro Woche. Teil dieser Leistungen waren insbesondere das Finanzcontrolling, Ausschreibungen und Angebotseinholen, Auftragsvergabe, Mittelabrufe, Aufstockungs- und Umwidmungsanträge, die Standardisierung der Arbeitsprozesse, Erstellung, Kontrolle der internen Ausgabenliste sowie die Klärung finanzadministrativer Fragestellungen mit dem PT.</p>

In der folgenden Tabelle werden die geplanten Zahlen aus dem ursprünglichen Antrag aus dem Jahr 2017 mit den tatsächlichen Ergebnissen nach drei Änderungsanträgen verglichen. Die studentische Assistenz war z. B. ursprünglich nicht vorgesehen.

Ressourcenbezogener Arbeitsplan: Planzahlen aus dem ursprünglichen Antrag 2017		Ø der Arbeitsleistung pro Monat					
Personal	Arbeitspaket	2018	2019	2020	2021	2022	2018-2022
PL	AP1: Initiierung von Bündnissen	0,24	0,21	0,21	0,18	0,05	<b>0,178</b>
PL	AP2: Maßnahmendurchführung	0,20	0,26	0,26	0,26	0,26	<b>0,247</b>
PL	AP3: Honorarkräfte	0,17	0,15	0,15	0,15	0,15	<b>0,151</b>
PL	AP4: Hardware	0,10	0,10	0,10	0,10	0,10	<b>0,100</b>
PL	AP5: Öffentlichkeitsarbeit	0,12	0,12	0,12	0,15	0,28	<b>0,158</b>
PL FA	AP6: Qualitätssicherung	0,30	0,30	0,22	0,22	0,22	<b>0,250</b>
FA	AP7: Finanz-Administration	0,37	0,37	0,70	0,70	0,70	<b>0,567</b>
	Programmleitung PL	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
	Finanzadministration FA	0,50	0,50	0,75	0,75	0,75	0,65
	Studentische Assistenz SA	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Ressourcenbezogener Arbeitsplan: tatsächliche Ergebnisse nach drei Änderungsanträgen		Ø der Arbeitsleistung pro Monat					
Personal	Arbeitspaket	2018	2019	2020	2021	2022	2018-2022
PL	AP1: Initiierung von Bündnissen	0,25	0,16	0,24	0,17	0,05	<b>0,174</b>
PL FA SA	AP2: Maßnahmendurchführung	0,15	0,26	0,30	0,31	0,26	<b>0,258</b>
PL	AP3: Honorarkräfte	0,27	0,09	0,11	0,10	0,12	<b>0,137</b>
PL SA	AP4: Hardware	0,14	0,19	0,45	0,50	0,48	<b>0,350</b>
PL	AP5: Öffentlichkeitsarbeit	0,10	0,13	0,14	0,15	0,15	<b>0,136</b>
PL FA SA	AP6: Qualitätssicherung	0,01	0,06	0,09	0,15	0,20	<b>0,103</b>
PL FA SA	AP8: Finanz-Administration	0,33	0,41	0,63	0,63	0,62	<b>0,523</b>
	Programmleitung PL	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
	Finanzadministration FA	0,25	0,13	0,50	0,50	0,38	0,35
	Studentische Assistenz SA	0,00	0,19	0,46	0,50	0,50	0,33

**2.2. auf lokaler Ebene (zum Beispiel Darstellung aller initiierten bzw. durchgeführten Bündnisse und Maßnahmen, der erreichten Teilnehmer bzw. deren -struktur, durchgeführte Maßnahmenformate und -inhalte, Berücksichtigung sozialräumlicher Gegebenheiten usw.).**

Vorgegebene Ziele	Erreichte Ziele
<b>Anzahl Bündnisse</b>	
2018: 9	2018: 14 (+55%)
2019: 15	2019: 38 (+153%)
2020: 25	2020: 53 (+112%)
2021: 25	2021: 80 (+220%)
2022: 25	2022: 54 (+116%)
<b>Anzahl Projekte (Maßnahmen)</b>	
2018-2022: 438	2018-2022: 823 (+87%)
<b>Anzahl Teilnehmende</b>	
2018-2022: 8.542	2018-2022: 12.176 (+42%)

	2018	2019	2020	2021	2022	2018-2022
<b>Bündnisse</b>	14	38	53	80	54	<b>239</b>
<b>Kurs</b>	14	31	95	136	141	<b>417</b>
<b>Ferienworkshop</b>	13	52	95	122	95	<b>377</b>
<b>Elternabend</b>	0	2	1	2	0	<b>5</b>
<b>Schnupperkurs</b>	5	10	0	0	0	<b>15</b>
<b>Barcamp</b>	1	0	0	0	0	<b>1</b>
<b>Gamescamp</b>	1	2	3	2	0	<b>8</b>
<b>Workshop-Tage</b>	104	384	999	1.462	1.295	<b>4.244</b>
<b>Workshop-Stunden</b>	501	1.772	4.150	5.854	5.036	<b>17.313</b>
<b>Workshops Gesamt</b>	34	97	194	262	236	<b>823</b>
<b>Teilnehmer Gesamt</b>	932	1.538	2.238	3.649	3.819	<b>12.176</b>
<b>davon Jungen</b>	582	1.104	1.592	2.540	2.504	<b>8.322</b>
<b>davon Mädchen</b>	350	434	643	1.112	1.290	<b>3.829</b>
<b>davon divers</b>	0	0	2	19	10	<b>31</b>
<b>Ehrenamtliche</b>	0	32	45	54	70	<b>201</b>



### 2.2.1. der wichtigsten Positionen des zahlenmäßigen Nachweises,

AZA POS	Gesamt nach AZA	Bewilligte Gesamtfinanzierung	REST	Aufgebraucht in %
F0817 Beschäftigte	330.352,23 €	332.017,17 €	1.664,94 €	99,50
F0822 Entgelte	53.658,79 €	61.241,44 €	7.582,65 €	87,62
F0831 Gegenst. Bis 410 €	60.420,61 €	56.478,35 €	-3.942,26 €	106,98
F0834 Mieten	69.702,02 €	70.913,92 €	1.211,90 €	98,29
F0835 Aufträge	30.606,26 €	25.417,49 €	-5.188,77 €	120,41
F0843 Sonst. allg. Verwaltungsausgaben	2.746.386,34 €	2.895.130,11 €	148.743,77 €	94,86
F0846 Dienstreisen	8.893,95 €	8.685,60 €	-208,35 €	102,40
F0850 Gegenst. Über 410 €	100.999,53 €	103.170,00 €	2.170,47 €	97,90
<b>Gesamt</b>	<b>3.401.019,73 €</b>	<b>3.553.054,08 €</b>	<b>152.034,35 €</b>	

### 2.2.2. der Notwendigkeit und Angemessenheit der geleisteten Arbeit,

Vor Stärker mit Games gab es keinen systematischen und flächendeckenden Einsatz von digitaler Spielekultur im Bereich der kulturellen Bildung. Sofern unsere Beobachtungen zutreffen, war diese Art der kulturellen Bildung auf verschiedene Arten eingeschränkt:

- Systematische Angebote gab es nur in Clustern, hier insbesondere Metropolregionen wie Berlin, Hamburg, Frankfurt, München, Stuttgart, Dresden u. a. Darüber hinaus ist war das Bundesland NRW insbesondere um die Räume Köln, Düsseldorf, Sauerland, Mönchengladbach aufgrund der Arbeit der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW besonders gut versorgt. Aber vor allem der ländliche Raum in der Bundesrepublik hing der in Metropolregion stattfindenden Entwicklung hinterher.
- Medienpädagogische Workshops konzentrierten sich auf bildungsaffine Milieus. Dies zeigte sich auch an den Erfahrungen unserer Honorarkräfte, die sich mit den besonderen Anforderungen der KMS-Zielgruppe erst vertraut machen mussten.
- Zu häufig wurde die pädagogische Arbeit mit digitaler Spielekultur auf die Abwehr von Gefahren für Kinder und Jugendliche und die Stärkung von Resilienz verengt. Dies ist auch Teil unserer Arbeit, lässt die besonderen Chancen und Potentielle des Mediums aber liegen und verhindert unserer Ansicht nach die selbstbewusste Aneignung des Mediums durch die Kinder und Jugendlichen-

Mit dem Programm Stärker mit Games konnten alle Bundesländer in der Fläche bespielt werden, vor allem auch der ländliche Raum und Kleinstädte. Die Zielgruppe wurde nachweislich erreicht. Wissen und Kompetenzen zur Vermittlung kultureller Bildung mit digitale Spielekultur konnte an Bündnispartner und beteiligte Personen weitergegeben werden. Vor allem sind aber auch Netzwerke unter den Bündnispartnern und zu den Trainer\*innen entstanden, insbesondere letztere stehen auch außerhalb des Programms für Nachfragen durch die Bündnispartner zur Verfügung und ermöglichen damit die Fortsetzung der programmatischen Inhalte der Initiative.

Außerdem wurden deutlich mehr Bündnisse initiiert, deutlich mehr Maßnahmen durchgeführt und mehr Kinder und Jugendliche erreicht, als im ursprünglichen Antrag vorgesehen war.

Der Personalschlüsse musste früh angepasst werden, da insbesondere die Handhabung, Einrichtung und Wartung der Projekttechnik, der vielen Accounts sowie die Koordination der Transporte wesentlich mehr Arbeitszeit beanspruchte als vorhergesehen. Details zur Anpassung des Personalschlüssel sind unter dem Punkt 2.1.1. „Zentrale Steuerung und Administration der Maßnahmen“ aufgeführt. Die Steigerungsraten bzgl. Bündniszahl, Maßnahmenzahl und Teilnehmerzahl können der Tabelle unter Punkt 2.1.2 entnommen werden.

### **2.2.3. des voraussichtlichen Nutzens, insbesondere der Verwertbarkeit des Ergebnisses im Sinne des fortgeschriebenen Verwertungsplans,**

Nachhaltigkeit: Im Rahmen des Projektes konnten Netzwerke auf lokaler, regionaler und Bundesebene geschaffen werden. Es gibt Verknüpfungen zwischen verschiedensten Stakeholdern im Bereich der Kinder- und Jugendbildung auf vertikaler und horizontaler Ebene, die es vor dem Projekt nicht gab. Hervorzuheben ist hier insbesondere, dass auf lokaler Ebene auch Einrichtungen als Bündnispartner einbezogen wurden, die eine lokale/regionale Knotenpunktfunktion im Gesamtnetzwerk von Kultur und Bildung haben (Bildungsbüros, Schulämter, Medienzentren, Quartiersmanagement, Jugendringe etc.). Diese Einrichtungen tragen dafür Sorge, dass die Inhalte/Methoden des Programms über Bündnispartnergrenzen hinausgetragen werden können. Bündnispartner sind zunehmend in der Lage, Projekte im Bereich der Initiative selbstständig durchführen zu können. Best practices wurden zu diesem Zweck dokumentiert und die Bündnispartner selbst, werden bei der Konzeption und Durchführung der Projekte von den Honorarkräften eng eingebunden. Die dokumentierten Projekte werden allen Interessierten zur Verfügung gestellt. Außerdem werden von den Honorarkräften Projektberichte erstellt, die die Bündnispartner ebenfalls erhalten.

Außerdem wurden verschiedene Veröffentlichungen zum Themenkomplex Games, Bildung und Medienkompetenz von der Stiftung herausgegeben.

Die Bündnispartner wurden durch das Programm zudem beim Aufbau einer digitalen Kinder- und Jugendarbeit unterstützt. Wir haben zunehmend Ansätze verfolgt, die von zentral (bei der Stiftung) verwalteten Accounts und Programmen absieht und hier die Bündnispartner in die Pflicht nimmt.

Dennoch ist die Arbeit mit Medien aufgrund des technischen Bedarfs (sowie Kosten für Internet) mit höheren Kosten verbunden, die von Bündnispartnern nicht immer ohne Weiteres gestemmt werden können. Vereinzelt wurde uns jedoch mitgeteilt, dass die erfolgreich durchgeführten Maßnahmen gegenüber der Trägerstruktur oder anderen Förderstrukturen (Quartiersmanagement) als gutes Beispiel für sinnvolle Medienarbeit und Beleg für die Angemessenheit und Notwendigkeit entsprechender Technik dienten und die Anschaffung von Technik/Software über den Träger/Förderer ermöglichten/beförderten.

### **2.2.4. des während der Durchführung des Vorhabens dem ZE bekannt gewordenen Fortschritts auf dem Gebiet des Vorhabens bei anderen Stellen**

- Bündnispartner waren vom ursprünglichen Maßnahmen-Komplex überfordert. Außerdem zeigte sich, dass Bündnispartner ein dezidiertes Ferienangebot benötigten. Das Angebotspaket wurde daher angepasst und verschlankt. KMS ist aufgrund seiner Vielzahl an Programmpartner und damit einhergehenden Programme hoch komplex und schwer zu überblicken für Außenstehende. Diese Komplexität sollte daher durch eine überschaubare Anzahl an Maßnahmen bei den Programmpartner reduziert werden.
- Es zeigte sich, dass die Maßnahme Barcamp uninteressant und mit Blick auf die Zielgruppe ggf. auch ungeeignet ist. Barcamps sind „Un-Konferenzen“, die von einer hohen Selbstorganisation der Teilnehmer\*innen leben und damit besonders voraussetzungsvoll sind. Die Maßnahme wurde abgeschafft.
- Die Akademie wurde in Gamescamp unbenannt, da der ursprüngliche Begriff Zielgruppenfremd war. Außerdem wurde die Maßnahme verschlangt und auf 25 Teilnehmer\*innen reduziert.
- Der Briefing-Tag wurde nur einmal durchgeführt und dann abgeschafft, da der Bedarf hierfür nicht gegeben war. Es genügte, die Honorarkräfte online, einzeln oder in kleinen Gruppen zu briefen.
- Ursprünglich war vorgesehen, einen Generalunternehmer für den Technik-Support zu beauftragen, welcher Wartungen übernehmen sollte, die über das übliche Maß der täglichen Handhabung hinausgehen. Eine entsprechende Ausschreibung wurde eingeleitet, es fand sich aber kein passender Auftragnehmer. Es zeigte sich schnell, dass Wartung und Verwaltung von Technik, Software und Transporten äußerst arbeitsintensiv sind. Eine studentische Hilfskraft (20h/Woche) wurde hierfür angestellt.
- Im Rahmen der Pandemie mussten verschiedene Maßnahmen ergriffen werden:
  - Ausstattung der Technikisten mit Desinfektionsmitteln
  - Klärung der Förderfähigkeit von Ausgaben für Desinfektionsmaßnahmen auf Projektebene
  - Klärung zum Umgang mit der Auszahlung von Ausfallhonoraren (betrifft auch Workshops außerhalb der Pandemie, war in diesem Rahmen jedoch besonders drängend)
  - Anpassung des Betreuungsschlüssels und ggf. Finanzierung von zwei Workshop-Leitungen, wenn die Teilnehmer-Gruppen aus Infektionsschutzgründen aufgeteilt wurden.
  - Klärung der Durchführbarkeit, Konzeption und Durchführung von Online- und Hybrid-Formaten
  - Klärung von möglichen Online-Workshop-Inhalten mit Honorarkräften und Abbildung auf der Projektwebsite

- Erstellung einer dezidierten Unterseite zur Durchführung von Online-Workshops für interessierte Bündnispartner auf der Projektseite
- Stornokosten im Rahmen ausgefallener Gamecamps
- Umstellung der Gamecamps auf Online-Formate
- Durchführung eines Online-Workshops für bestehende und potenzielle Bündnispartner zum Thema Digitale Jugendarbeit mittels Discord
- Reaktion auf Trends und Entwicklungen in der Jugendmedienkultur, insbesondere mit Blick auf das Gaming
  - Mega-Trends: Battle-Royal-Genre insb. Fortnite fand Ende 2017 weite Verbreitung in der Jugendkultur, während der Pandemie erlebte das Genre ein nächstes Hoch, aber vor allem getragen durch das Spiel Call of Duty Warzone; Loot-Boxen und andere Glücksspiel-ähnliche (Monetarisierungs-)Elemente nahmen verstärkt zu. Der Trend war vor allem zunächst im Mobil-Bereich zu beobachten und herrschte dort aufgrund des weitverbreiteten Free-to-Play-Modells schon lange vor. Ab den 2020ern fanden Glücksspielmechaniken ihren Einzug in Mainstream-Spiele, vor allem in Form von Loot-Boxen (Überraschkisten mit zufälligen Belohnen, wobei die Chance auf höherwertige Belohnungen gegen Bezahlung erhöht werden kann). Electronic Arts, der Publisher von FIFA und Star Wars Battlefront, musste sich besonders viel Kritik gefallen lassen. Problematische Monetarisierungsmechanismen, insbesondere solche, die psychologische Schwächen des Menschen ausnutzen (s. g. dark patterns), vor allem solcher Menschen mit beeinträchtigter oder unterentwickelter Impulskontrolle (Kinder- und Jugendliche, verstärkt durch höhere Anfälligkeit für peer group Druck), werden in unseren Workshop aktiv thematisiert.
  - Toxisches Verhalten, problematische Werte und Haltungen, Sexismus und Fremdenfeindlichkeit sind der Gaming-Community leider nicht fremd. Sie vermengen sich mit den Alt-Right-Rändern und einer Meme-Kultur, die jede ernsthafte Ansprache problematischer Inhalte ironisch abwehrt. Insbesondere eSport-Workshops wurden mit dem Ziel entwickelt, diese Gemengelange zu adressieren.

### 2.2.5. der erfolgten oder geplanten Veröffentlichungen des Ergebnisses nach Nr. 6.

Ausdrücklich für das Vorhaben entwickelt:

- Dokumentation der Stärker mit Games Projekte des Jahres 2018
- Dokumentation der Stärker mit Games Projekte des Jahres 2019
- Dokumentation der Stärker mit Games Projekte 2018-2022
- Handout zum Thema Digitale Jugendarbeit und Nutzung von Discord in der Jugendarbeit
- Einzelne Projektberichte
- Interview: <http://pixeldiskurs.de/2020/01/05/171-staerker-mit-games-mit-niels-boehnke/>

Die folgenden Materialien wurden im Rahmen des Vorhabens verteilt und genutzt oder wurden von der Arbeit und den Erfahrungen des Vorhabens beeinflusst:

- Handbuch: Spielen. Lernen. Wissen. Einsatzmöglichkeiten von Games in der Bildung
- Forschungsergebnisse der Machbarkeitsstudie NRW: Games in der Schule (enthält dezidierte didaktische Lehreinheiten)
- Handbuch: Erinnern mit Games
- Bildung neu gestalten mit Games
- Elternratgeber Computerspiele
- Außerdem wurden verschiedene Präsentationen veröffentlicht
- Datenbank Digitale Spielewelten (Datenbank mit Projekten der informellen Bildungsarbeit mit Games)
- Datenbank: Games und Erinnerkultur
- Datenbank: Digitale Spiele mit pädagogischem Potential

Berlin, 13.12.2023

Ort und Datum

i. A. d. Stiftung Digitale  
Spielekultur gGmbH

