

Format C: „Spielen macht stark - Digitale Spielräume erforschen, gestalten und aneignen“

Planung und Kalkulation

Inhalt

Inhalt & Ziele des Formats.....	1
Methoden zur Umsetzung des Formats.....	1
Ablauf des Projekts: Ein Antrag, mehrere Projekte.....	2
Planung und Kalkulation „Projekt 1 – Schnupperangebot“.....	3
Planung und Kalkulation „Projekt 2 – Vertiefungsangebot“.....	3
Planung und Kalkulation „Projekt 3 – Abschlussveranstaltung“.....	4
Planung und Kalkulation „Projekt 4 – Transfer ins Bündnis“.....	5

Inhalt & Ziele des Formats

In diesem Format verlassen die Kinder und Jugendlichen die Rolle der digitalen Konsument*innen und werden zu Produzent*innen. So bekommen sie die Möglichkeit, gewohnte Seh-, Hör- und Wahrnehmungsmuster spielerisch zu durchbrechen und sich auch die digitale Welt als Gestaltungsraum zu erschließen. Oder sie setzen sich spielerisch-medial mit dem eigenen Lebensumfeld auseinander und verleihen den eigenen Ideen und Wünschen virtuell Ausdruck. Techniken der Bild- und Tonbearbeitung oder der Umgang mit komplexeren Programmen werden dabei erlernt, selbst angewandt und als kreatives Werkzeug erfahren. Dabei erlangen die Kinder und Jugendlichen im Umgang mit Hard- und Software Sachkompetenz, erfahren digitale Selbstwirksamkeit und stärken auf vielfältige und kreative Weise ihre Medienkompetenz.

Konzipiert und begleitet wird das Angebot von Fachkräften der Spielpädagogik sowie der Medienpädagogik.

Methoden zur Umsetzung des Formats

Die Teilnehmenden können z.B. Audiowalks, Hörspiele oder Videodokumentationen planen, aufnehmen und produzieren. Technische Werkzeuge wie Mikrofone, Aufnahmegeräte oder Kameras helfen, eine andere sozialräumliche Perspektive zu gewinnen, kritisch zu analysieren und Ergebnisse festzuhalten. Orte, die sie auf Ideen bringen und an welchen sie Audio- bzw. Videomaterial sammeln können, finden sie z.B. in ihrem Wohnumfeld. Die Ergebnisse können im Rahmen einer Abschlusspräsentation oder Releaseparty einem geladenen Publikum (Freund*innen, Eltern etc.) oder gar einem offenen Publikum im öffentlichen Raum präsentiert werden.

In diesem Format können jedoch auch Gamification oder Virtual Reality genutzt werden, um sowohl den realen als auch den virtuellen Sozialraum zu erforschen, zu gestalten und sich anzueignen. Dafür werden lebensweltbezogene Programme, Social Media oder Games genutzt und im Sinne der Förderung von Medienkompetenz kritisch hinterfragt: Welche Rollenbilder und Klischees werden in Games reproduziert? Wie funktionieren Algorithmen? Woran erkenne ich

Fake News? Wie wird Diversität und Demokratie im Netz möglich? So können Spielstories per NFC-Chip den Stadtteil erkunden lassen oder virtuelle Modellierung, z.B. im Spiel Minecraft, die Teilhabe im Sozialraum digital ermöglichen.

Empfohlen wird dieses Format für Teilnehmende zwischen 10-18 Jahren.

Ablauf des Projekts: Ein Antrag, mehrere Projekte

Um das Interesse für Spielkultur zu wecken und die Zielgruppe zur Teilnahme am Projekt zu motivieren, wird empfohlen, dem geplanten Projekt ein **Schnupperangebot** vorzuschalten. Nahegelegt wird zudem die Planung einer **Abschlussveranstaltung**, um die Ergebnisse der Teilnehmenden im Projekt der Öffentlichkeit zu präsentieren und dadurch die Interessen der Kinder und Jugendlichen sichtbar zu machen bzw. diesen mehr Gewicht zu verleihen. Die Anzahl der Aktionstage kann an den Bedarf der Teilnehmenden bzw. die Ressourcen des Bündnisses angepasst werden. Zur Stärkung der Nachhaltigkeit des Bündnisses sowie zur Förderung der kommunalen Vernetzung wird die Beantragung von zwei **Veranstaltungen zum Transfer im Bündnis** empfohlen.

Diese Projekte können innerhalb eines Antrags eingereicht werden.

Vorschlag für einen gelungenen Projektablauf:

Projekt 1: Schnupperangebot	<ul style="list-style-type: none"> • 15 TN • 5 Tage à 2 Stunden
Projekt 2: Vertiefungsangebot	<ul style="list-style-type: none"> • 24 TN • 15 Tage • halbtags (4 Stunden inkl. Auf- und Abbau) oder ganztags (8 Stunden inkl. Auf- und Abbau)
Projekt 3: Abschlussveranstaltung	<ul style="list-style-type: none"> • 60 TN • 1 Tag à 8 Stunden (inkl. Auf- und Abbau)
Projekt 4: Transfer ins Bündnis	<ul style="list-style-type: none"> • 7 TN • 1 Tag á 6 Stunden als Workshop sowie 1 Tag á 2 Stunden mit 7 TN als Vernetzungstreffen

Planung und Kalkulation „Projekt 1 – Schnupperangebot“

Inhalt und Ziel: Hier erhalten potenzielle Teilnehmende in verschiedenen Einrichtungen, bei Bündnispartnern (z.B. Hort oder Jugendtreff) oder anderen Einrichtungen der Kinder- und Jugendbildung einen Einblick in den „digitalen Spielraum“. Durch die weitere Streuung im Sozialraum kann die Erreichung der Zielgruppe optimiert werden. Der Zugang zum Projekt wird erleichtert.

Methode: kleine Spiele zum Warmwerden und/oder Kreativangebote zum Heranführen an digitale Medien

Kalkulation: Eine Musterkalkulation im vorgeschlagenen Umfang (5 Tage/2 h, 15 TN) sehen Sie hier:

Ausgaben-kategorie	Bezeichnung	Honorar/h	Std./d	Anzahl Tage	Az Std. gesamt	Einzelsumme	Gesamt
Honorar-ausgaben	Fachkraft (Spiel-)Pädagogik	55,00 €	2	5	10	550,00 €	1.100,00 €
	Fachkraft Medienpädagogik	55,00 €	2	5	10	550,00 €	
Ehrenamt	Aufwandsentschädigung	5,00 €	2	5	10	50,00 €	50,00 €
Sachausgaben	Verpflegungspauschale	1,00 € pro Stunde pro TN				150,00 €	562,50 €
	Verbrauchsmaterial	formatspezifisch				187,50 €	
	Werbung, Produktion, Doku	formatspezifisch				225,00 €	
	Geplante Gesamtausgaben						1.712,50 €
	Verwaltungspauschale (7% der Gesamtausgaben)						119,88 €
	Summe der beantragten Fördermittel						1.832,38 €

Planung und Kalkulation „Projekt 2 – Vertiefungsangebot“

Inhalt: Der Einblick in den „digitalen Spielraum“ wird vertieft in einem Ferienprojekt, als regelmäßiges Nachmittagsangebot oder Workshops am Wochenende. Die Vertiefung im digitalen Format erfordert einen höheren Fachkräfteschlüssel: Neben der Spielpädagogik wird die Medienpädagogik eingesetzt, um das Ziel der Förderung des kritischen Umgangs mit Medien sowie der Erweiterung der Medienkompetenz im Rahmen der spielerischen Sozialraumerkundung zu erreichen. Um den Teilnehmenden auch einen tiefen Einblick in die Materie (z.B. Song- oder Videoproduktion, Spieleprogrammierung o.ä.) zu ermöglichen, wird eine zusätzliche Fachkraft mit der jeweiligen Sachkompetenz notwendig (z.B. Grafikdesigner*in, Programmierer*in, Video- oder Musikproduzent*in).

Methode: siehe Formatbeschreibung oben.

Kalkulation: Eine Musterkalkulation im vorgeschlagenen Umfang (15 Tage, 24 TN) sehen Sie unten. Zusätzlich zu diesen Ausgaben können in Format C Mittel (100€/TN, maximal 2400 €) zur Beschaffung von Geräten beantragt werden. Voraussetzung für die Beantragung dieser Mittel ist, dass das Bündnis dem Antrag eine Interessensbekundung für ein Folgeprojekt in Format C beilegt, um die Nachhaltigkeit der beantragten Mittel durch die Weiternutzung der Geräte in Folgeprojekten abzusichern. Pro Bündnis ist dies nur einmalig möglich.

entweder halbtags (4 Stunden inkl. Auf-/Abbau)

Ausgaben-kategorie	Bezeichnung	Honorar/h	Std./d	Anzahl Tage	Az Std. gesamt	Einzelsumme	Gesamt
Honorar-ausgaben	Fachkraft (Spiel-)Pädagogik	55,00 €	4	15	60	3.300,00 €	12.540,00 €
	Fachkraft Medienpädagogik	55,00 €	4	15	60	3.300,00 €	
	Fachkraft Medien	55,00 €	4	15	60	3.300,00 €	
	Honorarkraft	22,00 €	4	15	60	1.320,00 €	
	Honorarkraft	22,00 €	4	15	60	1.320,00 €	
Ehrenamt	Aufwandsentschädigung	5,00 €	4	15	60	300,00 €	300,00 €
Sachausgaben	Verpflegungspauschale	1,00 € pro Stunde pro TN				1.440,00 €	3.240,00 €
	Verbrauchsmaterial	formatspezifisch				720,00 €	
	Werbung, Produktion, Doku	formatspezifisch				1.080,00 €	
	Geplante Gesamtausgaben						16.080,00 €
	Verwaltungspauschale (7% der Gesamtausgaben)						1.125,60 €
	Summe der beantragten Fördermittel						17.205,60 €

oder ganztags (8 Stunden inkl. Auf-/Abbau)

Ausgaben-kategorie	Bezeichnung	Honorar/h	Std./d	Anzahl Tage	Az Std. gesamt	Einzelsumme	Gesamt
Honorar-ausgaben	Fachkraft (Spiel-)Pädagogik	55,00 €	8	15	120	6.600,00 €	25.080,00 €
	Fachkraft Medienpädagogik	55,00 €	8	15	120	6.600,00 €	
	Fachkraft Medien	55,00 €	8	15	120	6.600,00 €	
	Honorarkraft	22,00 €	8	15	120	2.640,00 €	
	Honorarkraft	22,00 €	8	15	120	2.640,00 €	
Ehrenamt	Aufwandsentschädigung	5,00 €	8	15	120	600,00 €	600,00 €
Sachausgaben	Verpflegungspauschale	1,00 € pro Stunde pro TN				2.880,00 €	4.860,00 €
	Verbrauchsmaterial	formatspezifisch				900,00 €	
	Werbung, Produktion, Doku	formatspezifisch				1.080,00 €	
	Geplante Gesamtausgaben						30.540,00 €
	Verwaltungspauschale (7% der Gesamtausgaben)						2.137,80 €
	Summe der beantragten Fördermittel						32.677,80 €

Planung und Kalkulation „Projekt 3 – Abschlussveranstaltung“

Inhalt und Ziel: Die Erfahrungen und das Erarbeitete wird in einer ganztägigen Abschlussveranstaltung noch einmal präsentiert und reflektiert. Wertschätzung und gesellschaftliche Bedeutung der kulturellen Teilhabe von Kindern und Jugendlichen werden dabei final noch einmal sichtbar. Die hohe zu erwartende Teilnehmendenzahl und das anspruchsvolle Format erfordert auch bei der Abschlussveranstaltung (z.B. ein digital-analoges Spielfest, eine Film Premiere oder ein Livekonzert) einen hohen Fachkräfteschlüssel. Die technisch sowie pädagogisch anspruchsvolle Arbeit unterstützt die Teilnehmenden beim Highlight des Projektes und beim gemeinsamen Erfolgserlebnis.

Methode: Veranstaltet wird ein Spielfest im öffentlichen Raum, eine Zirkusshow oder Theateraufführung, Kunst- oder Werkausstellung. Die Teilnehmenden aus Projekt 2 sind Mitplaner*innen und Mitorganisator*innen.

Kalkulation: Eine Musterkalkulation im vorgeschlagenen Umfang (1 Tag/8h, 60 TN) sehen Sie hier:

Ausgaben-kategorie	Bezeichnung	Honorar/h	Std./d	Anzahl Tage	Az Std. gesamt	Einzelsumme	Gesamt
Honorar-ausgaben	Fachkraft (Spiel-)Pädagogik	55,00 €	8	1	8	440,00 €	2.464,00 €
	Fachkraft (Spiel-)Pädagogik	55,00 €	8	1	8	440,00 €	
	Fachkraft Medienpädagogik	55,00 €	8	1	8	440,00 €	
	Fachkraft Medien	55,00 €	8	1	8	440,00 €	
	Honorarkraft	22,00 €	8	1	8	176,00 €	
	Honorarkraft	22,00 €	8	1	8	176,00 €	
	Honorarkraft	22,00 €	8	1	8	176,00 €	
Ehrenamt	Aufwandsentschädigung	5,00 €	8	1	8	40,00 €	40,00 €
Sachausgaben	Verpflegungspauschale	1,00 € pro Stunde pro TN				480,00 €	810,00 €
	Verbrauchsmaterial	formatspezifisch				150,00 €	
	Werbung, Produktion, Doku	formatspezifisch				180,00 €	
	Geplante Gesamtausgaben						3.314,00 €
	Verwaltungspauschale (7% der Gesamtausgaben)						231,98 €
	Summe der beantragten Fördermittel						3.545,98 €

Planung und Kalkulation „Projekt 4 – Transfer ins Bündnis“

Inhalt und Ziel: Um die Nachhaltigkeit der Bündnisse zu stärken und die Bündnisakteur*innen stärker in kommunale Bildungslandschaften zu integrieren, können pro Bündnis ein Vernetzungstreffen und ein Workshop beantragt werden. Teilnehmende sind demnach Akteur*innen des Bündnisses sowie der Kommune.

Kalkulation: Eine Musterkalkulation im vorgeschlagenen Umfang (7 TN der Bündnispartner sowie der Kommune) sehen Sie hier:

Ausgaben-kategorie	Bezeichnung	Veranstaltungspauschale pro TN pro Stunde	Verpflegungspauschale pro TN	Anzahl Stunden	Anzahl TN	Einzelsumme	Gesamt
Transfer im Bündnis	Workshop	20,00 €	10,00 €	6	7	910,00 €	1.232,00 €
	Vernetzungstreffen	20,00 €	6,00 €	2	7	322,00 €	
	Geplante Gesamtausgaben						1.232,00 €
	Verwaltungspauschale						86,24 €
	Summe der beantragten Fördermittel						1.318,24 €