Sachbericht

Die Verwendung der Zuwendung sowie das erzielte Ergebnis und seine Auswirkungen sind anhand der nachfolgenden Gliederung darzustellen und im Einzelnen zu erläutern.
Der Sachbericht ist - sowohl in Papierform als auch in digitaler Form - zusammen mit dem Verwendungsnachweis einzureichen, soweit nicht mit dem Zuwendungsbescheid abweichende Vorlagetermine geregelt sind.

Aktenzeichen: **LAGuS/MV-6-S26-0005/23**
Bewilligungszeitraum: 01.01.2023-31.12.2023

1. Zweckerreichung

Beschreiben Sie die Erreichung der von Ihnen in Ihrem Antrag und der Projektbeschreibung formulierten Handlungsziele bzw. der mit dem Zuwendungsbescheid festgelegten Zwecksetzung. Gehen Sie dabei auf Ihre Schwerpunktsetzung(en) und deren Entwicklung(en) ein. Erstellen Sie ggf. eine Gegenüberstellung der Soll-Ziele aus der Projektbeschreibung und den Ist-Zielen aus der Projektrealisierung und fügen diese Ihrem Schreiben bei. Stellen Sie dar, wie Sie die Ziele erreicht haben bzw. ggf. warum bestimmte Ziele nicht erreicht werden konnten. Was würden Sie auf der Grundlage der Erfahrungen in Zukunft ggf. anders machen?

Wir haben unsere Ziele erfolgreich erreicht, indem wir das Verständnis von Prävention als wesentlichen Bestandteil der Gesundheitsförderung und -erziehung sowie der Lebensbewältigung mit einem ganzheitlichen Prozesscharakter angewendet haben. Unsere Angebote im Bereich der Glücksspielsucht ergänzen die landesweite Struktur der Suchtprävention. Durch die Einbindung und Vernetzung mit bestehenden Angeboten über die Landeskoordinierungsstelle für Suchtthemen M-V stellen wir sicher, dass wir effektiv zusammenarbeiten. Zusätzlich haben wir "Verschuldensprävention" betrieben, indem wir den Umgang mit kostenpflichtigen Internetangeboten und Mobiltelefonen thematisiert haben, insbesondere im Zusammenhang mit der Beliebtheit von Onlinespielen. Unser Ziel, eine engere Zusammenarbeit mit den Schwerpunktberatungsstellen Glücksspielsucht zu erreichen, ist erfüllt.
Schulungen für Spielhallenmitarbeiter:innen, um sich mit Fragen der Prävention der Glücksspielsucht auseianderzusetzen, wurden durchgeführt.
Fachkräfte erhielten fachliches Wissen zum Thema Glücksspiel- und Mediensucht und haben entsprechendes Methodenmaterial bekommen, um mit Jugendlichen und Erwachsenen zu arbeiten
Eltern wurden durch Elternabende und andere Angebote zum Thema Medien und Glücksspiel informiert und sensibilisiert.
In 2023 wurde auch das Thema Glücksspiel in der Öffentlichkeit deutlich mehr wahrgenommen.

2. Zielgruppe/ Region

Machen Sie Ausführungen zur erreichten Zielgruppe. Soweit Teilnehmende über das Projekt erreicht werden sollten, ergänzen Sie Ihre Ausführungen entsprechend. Ggf. können Sie in diesem Zusammenhang Statistiken einbeziehen.

Welche Region(en) bzw. Einzugsgebiete konnte(n) mit dem projektbezogenen Angebot abgedeckt werden?

2.1 Zielgruppe Fachkräfte:
Im vergangenen Jahr wurden landesweit insgesamt 53 Veranstaltungen durchgeführt, die 903 Fachkräften aus verschiedenen Berufsfeldern eine Plattform für Weiterbildung und Austausch boten. Die größte Teilnehmergruppe bildeten dabei die Beschäftigten in Kindertagesstätten und Horten, für die 19 Veranstaltungen organisiert wurden. Ebenso waren Vertreter der Kinder- und Jugendhilfe/Jugendarbeit stark vertreten, mit 12 speziell auf ihre Bedürfnisse zugeschnittenen Veranstaltungen. Darüber hinaus wurden 7 Fortbildungen für Mitarbeiter:innen in Betrieben sowie 5 für Lehrer:innen verschiedener Schulformen angeboten. Auch andere Zielgruppen wurden bei verschiedenen Veranstaltungen erreicht. Die Fachkräfte kamen aus allen Regionen des Landes.

2.2 Zielgruppe Eltern und Sorgeberechtigte:
Insgesamt 28 Veranstaltungen richteten sich an Eltern und Sorgeberechtigte von Kindern unterschiedlichen Alters. Dabei wurden 625 Teilnehmer:innen erreicht, die Informationen und Unterstützung für die Medienerziehung ihrer Kinder erhielten.

2.3 Zielgruppe Schüler:innen/ Azubis/ Studenten:innen:
Im vergangenen Jahr wurden neben 8 Einzelveranstaltungen auch im Rahmen des langjährigen Kooperationsprojekts "Medienscouts MV" insgesamt 393 Schüler:innen und Jugendliche mit medienerfahrenem Hintergrund erreicht. Dies ermöglichte es den jungen Menschen, ihre Medienkompetenz zu vertiefen und einen bewussten Umgang mit digitalen Medien zu erlernen.

Insgesamt konnten durch die in den Abschnitten 2.1 bis 2.3 genannten Veranstaltungen landesweit 1921 Menschen erreicht werden. Darunter befanden sich 903 Personen, die als Multiplikator:innen fungierten und das erworbene Wissen in ihren jeweiligen Arbeits- und Lebensbereichen weiterverbreiteten. Die restlichen 1018 Teilnehmer:innen waren Endadressat:innen und profitierten unmittelbar von den gebotenen Informationen und Unterstützungsangeboten.

3. Projektverlauf

Beschreiben Sie den Projektverlauf und skizzieren Sie dabei den zeitlichen Verlauf und die Handlungsabläufe. Welche Methoden und Instrumente wurden eingesetzt? Gab es „Stolpersteine" oder Ereignisse, die zuvor nicht bedacht wurden und wie sind Sie damit umgegangen?

Inhaltlich orientierten sich die Veranstaltungen an den folgenden drei Bereichen:

1. Let´s play - digitale Spiele in der Pädagogik
Die Fachkräftefortbildung behandelt die Thematik Computerspiele und Gaming im Kontext der Nutzung durch Kinder und Jugendliche. Teilnehmende lernen aktuelle Trends kennen, positive Nutzungsmöglichkeiten und Risiken. Es werden Methoden für die pädagogische Arbeit mit digitalen Spielen vorgestellt und die Bedeutung für die Entwicklung junger Menschen diskutiert. Zudem werden Medienabhängigkeit und Prävention behandelt, inklusive praktischer Übungen mit digitalen Spielen.

2. Die Welt in ihrem Smartphone - Trends, Reize und Gefahren der digitalen Welt
Diese Fortbildung für Fachkräfte bietet eine grundlegende Einführung in das Thema Medienbildung und die Förderung von Medienkompetenz, insbesondere im Kontext der Prävention von Medienabhängigkeit. Sie sensibilisiert die Teilnehmenden für das Nutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen in Bezug auf digitale Medien und Geräte. Ein Schwerpunkt liegt auf der pädagogischen Auseinandersetzung mit der Faszination digitaler Medien sowie der Analyse von Risiken und Gefahren durch übermäßige Nutzung.
Darüber hinaus werden praktische Methoden vorgestellt, um eine bewusstere Mediennutzung zu fördern und Medienabhängigkeit vorzubeugen. Die Teilnehmenden werden dazu ermutigt, ihre eigene Mediennutzung zu reflektieren, insbesondere im Hinblick auf ihre Rolle als pädagogische Fachkräfte. Zudem werden ihnen Informations- und Beratungsangebote zur Verfügung gestellt, um sie bei der Vermittlung von Medienkompetenz optimal zu unterstützen.

3. Präventionsschulungen für Mitarbeiter:innen in Spielhallen
Wie im Glücksspielstaatsvertrag 2021 (GlüStV 2021) festgeschrieben, müssen die Mitarbeiter:innen in Spielhallen an regelmäßigen Präventionsschulungen teilnehmen. Neben gewerblichen Anbietern hält auch die Landesfachstelle Glücksspielsucht, Angebote hierzu vor. Insgesamt wurden an 9 Terminen knapp 80 Mitarbeitende geschult. Ziel ist es hierbei, über die rechtlichen Aspekte des GlüStV 2021 aufzuklären, die Kennzeichen der Glücksspielsucht darzustellen und Maßnahmen zum Spieler- und Jugendschutz zu vermitteln.

Fachtage
Unserer langjährigen Praxis folgend unterstützte die Landesfachstelle Glücksspielsucht MV in Zusammenarbeit mit der LAKOST MV verschiedene Institutionen bei der Gestaltung von Fachtagen zum Thema Mediensuchtprävention.

Mit Workshops und Vorträgen waren wir auf folgenden Fachtagen vertreten:
Kitafachtag, LVG MV
Wir machen Schule! - Ein Fachtag für Fachkräfte am Standort Schule, Universität Rostock
KinderJugendSucht - Sucht hat viele Gesichter, Landkreis HRO/ Amt für Kinder- Jugend in Kooperation mit der Sucht - und Drogenberatung Teterow, Sozialwerk e.V.
Klar Haltung zeigen! Präventiver Schutz von Schutzbefohlenen, DRK MV
Fachtag Medienbildung - Mit Bildschirm, Charme & Konsole, Schabernack e.V.

Wie bereits im Vorjahr unterstütze die Landesfachstelle Glücksspielsucht MV die Kolleg:innen der Landesstelle für Suchtragen Schleswig-Holstein e.V. (LSSH e.V.) bei der Gestaltung ihres Fachtags "Medienpädagogik - Kinder in der digitalen Welt" mit einem Workshopangebot.
Den pädagogischen Fachkräften wurde das Medienstarterprojekt, welches aktuell in Mecklenburg-Vorpommern durchgeführt wird, als eine Methode der Suchtprävention und Medienkompetenzförderung für Kinder im Kitaalter vorgestellt.

2.2. Eltern in Medienerziehung unterstützen und stärken

Noch stärker als bereits im Vorjahr wurden im Jahr 2023 Elternveranstaltungen/ Elternabende angefragt. Auf insgesamt 32 Veranstaltungen wurden Eltern und Sorgeberechtigte über die Gefahren exzessiver Mediennutzung, der Bedeutung von Medienkompetenzförderung und Methoden der Suchtprävention informiert.

Die Teilnehmer:innen hatten zahlreiche Fragen zur angemessenen Nutzung von Medien für ihre Kinder und ihre Familie. Daher war das Hauptziel der Veranstaltungen, ihnen pädagogische Tipps für den Umgang mit Medien im familiären Umfeld zu bieten. Sie erhielten Informationen über aktuelle Trends und Reize in der digitalen Welt sowie Aufklärung über die Risiken einer übermäßigen Mediennutzung.

2.3. Schüler:innnen/Azubis/Studenten:innen beim Erwerb von Medienkompetenz unterstützen, Testen von Methoden

Schüler:innen
Im Jahr 2023 wurden an zwei Schulen und dem Filmbüro Wismar, Veranstaltungen zu den Themen Cybermobbing und Medienabhängigkeit durchgeführt. Es wurden 10 Veranstaltungen mit Schüler*innen der Klassenstufe 5/6 abgehalten. Als langjähriger Partner war das Gymnasium Gadebusch ein Veranstaltungsort, neu hinzu kam das Gymnasium Ludwigslust.

Ziel der Veranstaltungen war es, das Bewusstsein der Jugendlichen für ihr eigenes Medienverhalten zu schärfen, Suchtverhalten zu erkennen und Präventionsmaßnahmen zu vermitteln. Dabei lag der Fokus auf dem Erkennen von Gefahren, der Darstellung möglicher Folgen und dem individuellen Schutz vor Cybermobbing. Zusätzlich erprobte der Referent verschiedene Methoden für Fachkräftefortbildungen, um konkrete Handlungsmöglichkeiten aufzuzeigen.

Zusätzlich zu den Veranstaltungen für Schüler:innen fanden zwei weitere Events für Auszubildende und Studierende statt. Hierbei lag der Schwerpunkt darauf, einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu fördern. Ziele waren die Stärkung der Selbstreflexion, die Sensibilisierung für risikoreiches Verhalten und die Vorstellung von Beratungs- sowie Hilfemöglichkeiten. Eine wurde am Pädagogischen Kolleg Rostock abgehalten, die Andere an der Fachhochschule des Mittelstandes Rostock.

nur für Beratungsangebote:
Beschreiben Sie die Erreichbarkeit, Zugänglichkeit und terminliche Absicherung der Beratung. Konnten Termine zeitnah angeboten werden? War eine Vertretungsregelung gewährleistet, ggf. auch in Kooperation mit anderen Einrichtungen?

4. Personaleinsatz

Beschreiben Sie den Einsatz von Personal. Waren Veränderungen am Umfang und ggf. Personalwechsel notwendig? Gab es Möglichkeiten von Fortbildung, zur Reflexion/ Supervision? Benennen Sie ggf. auch den Einsatz von ehrenamtlich Tätigen sowie deren Aktivitäten im Projekt.

Für die Planung, Organisation und Durchführung der Veranstaltungen, die regelmäßigen Absprachen und Koordinierungsaufgaben mit Netzwerkpartner:innen im Bereich Glücksspielsuchtprävention und Mediensuchtprävention/Medienkompetenzförderung waren zwei MitarbeiterInnen zuständig. Das komplexe Aufgabenpaket wurde mit einer wöchentlichen Arbeitszeit von insgesamt 28 Stunden durch unsere beiden Fachkräfte umgesetzt. Die Teilnahme u.a. an den regelmäßigen Treffen der Länderkoordinator:innen Glücksspielsucht und den Meetings zur Mediensuchtprävention bieten Möglichkeiten zum Austausch mit anderen Verantwortlichen, bspw. auf Länderebene.

5. Netzwerk- und Öffentlichkeitsarbeit

Beschreiben Sie für das Projekt maßgeblichen Netzwerkaktivitäten und Kooperationen. Gehen Sie insbesondere auf die Netzwerkarbeit wie z.B. Darstellung der Zusammenarbeit mit Behörden oder/und anderen Einrichtungen ein.

Die Kooperation mit weiteren (landesweiten) Netzwerkakteur:innen aus dem Bereich der Medienbildung und Medienkompetenzförderung ist ein zentrales Element der Tätigkeit der LAKOST MV, im speziellen der Landesfachstelle Glückspielsucht MV. Im folgenden werden die wichtigsten Aktivitäten dargestellt und ausgeführt.

Netzwerk- und Kooperationsprojekte:

Medienaktiv MV
Die Treffen „Medienaktiv MV" werden inhaltlich vorbereitet und organisiert von:
Kompetenzzentrum und Beratungsstelle für exzessive Mediennutzung und Medienabhängigkeit Schwerin der Evangelischen Suchtkrankenhilfe gGmbH, Landeskoordinierungsstelle für Suchtthemen MV, Landeskriminalamt MV, Medienanstalt MV, Landesbeauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit MV (LfDI MV), Landesjugendring MV.
Anlässlich seines zehnjährigen Bestehens wurde im Jahr 2023 eine Jubiläumsveranstaltung durchgeführt. Ziel war es, alte und neue Akteur:innen der Medienkompetenzförderung im Land ins Gespräch zu bringen und Netzwerkarbeit zu leisten. Die Landesfachstelle Glücksspielsucht MV betonte dabei insbesondere den Aspekt der Mediensuchtprävention durch Medienbildung.

Medienscouts MV
Die Ausbildung von Medienscouts ist ein Gemeinschaftsprojekt vom LfDI MV, dem Landeskriminalamt MV, der Medienanstalt MV, der LAKOST MV, der Computerspielschule Greifswald und dem Landesjugendring MV.
Das Projekt Medienscouts MV möchte den Herausforderungen einer digitalen Gesellschaft begegnen und Kinder und Jugendliche dabei unterstützen, die Chancen und Risiken der medialen Welt zu erkennen. Durch Medienkompetenzförderung sollen sie in die Lage versetzt werden, die Medien selbstbestimmt, kritisch und kreativ zu nutzen.

Besonders hilfreich bei diesem Ansatz ist die sogenannte Peer-Education. Junge Menschen lernen hierbei von ihren Altersgenossen und können aufgrund des ähnlichen Nutzungsverhaltens ihr Wissen weitergeben und aufklären. Die Landesfachstelle Glücksspielsucht MV unterstützte die beiden Ausbildungswochenenden im April und November 2023 inhaltlich mit Workshops zum Thema Medienabhängigkeit sowie bei der praktischen Durchführung der gesamten Veranstaltung. Ihre Beteiligung verstärkte den ganzheitlichen Ansatz der Medienscouts-Ausbildung und ermöglichte es, den Teilnehmenden ein tieferes Verständnis für die Bedeutung der Mediensuchtprävention zu entwickeln.

Medienguides MV
Das Elternprojekt Medienguides MV musste 2023 aufgrund personeller Engpässe auf Seiten der Organisatoren leider ausfallen. Es wird aller Vorraussicht nach, im Jahr 2024 wieder aufgenommen. Termine und Planungen hierfür gibt es bereits.

Digitale Vorbilder - Familien gehen online
Das Projekt digitale Vorbilder wurde vom LfDI Mecklenburg-Vorpommern und Hamburg initiiert. Die Landesfachstelle Glücksspielsucht MV hat an zwei Veranstaltungstagen in Schwerin und Güstrow einen Stand betreut und Vorträge abgehalten. Zielgruppe sind hierbei insbesondere Eltern gewesen. Einige Ergebnisse bzw. Vortragsausfzeichnungen sind unter https://datenschutz-hamburg.de/digitalevorbilder/ zu finden.

„Spielen, Zappen, Klicken - Medienerziehung in Kita und Familie"
Ein Beitrag zur Primärprävention von Mediensucht - Fortbildungsreihe für Erzieherinnen und Erzieher - ist ein Kooperationsprojekt mit dem Verband der Ersatzkrankenkassen (Landesverband MV), der Bildungsstätte Schabernack e.V., LfDI MV, dem Kompetenzzentrum, der Beratungsstelle für exzessiven Mediengebrauch und Medienabhängigkeit und freiberuflichen Medienpädagog:innen
Die Fortbildungsreihe besteht aus 8 Modulen und einem Studientag, die pädagogischen Fachkräften Kompetenz und Sicherheit im Umgang mit digitalen Medien in Kita und Familie vermitteln sollen. Teilnehmer:innen lernen, wie sie digitale Medien spielerisch in die kindliche Entwicklung integrieren und welche Medien dafür geeignet sind. Sie werden auch in der Umsetzung alltagstauglicher Medienprojekte geschult.

Kinder kommen immer früher mit Medien in Kontakt, daher ist es wichtig, dass sie einen sinnvollen Umgang erlernen. In der sich rasant wandelnden Medienlandschaft sind Fernsehen, Computer, Internet, Smartphones und Tablets fester Bestandteil des Alltags, auch für Kinder.

Die Vorbildfunktion der Erziehungsberechtigten ist entscheidend für die Medienerziehung. Ein bewusster Umgang mit Medien kann Abhängigkeit vorbeugen und die Medienkompetenz fördern. Eltern und Fachkräfte sollten sich für die digitale Welt der Kinder interessieren, gemeinsam mit ihnen aktiv sein und die gemeinsame Mediennutzung kritisch hinterfragen.

Die Fortbildung vermittelt Grundlagen der medienpädagogischen Arbeit und praktische Methoden. Die Teilnehmer:innen entwickeln ein medienpädagogisches Konzept für ihre Einrichtung, gestalten eigene Praxisprojekte und erarbeiten Kommunikationsideen für den Austausch mit Eltern. Ein verbindlicher Studientag bietet allen Mitarbeiter:innen eine Einführung in medienpädagogische Arbeit mit Kindern und erprobt verschiedene Methoden für eine alltagsintegrierte Medienerziehung und -bildung.

Aufgrund des positiven Evaluationsergebnisses zur Nachhaltigkeit und Effektivität der Fortbildungsreihe, hat sich der Verband der Ersatzkrankenkassen dazu entschlossen „Spielen, Zappen, Klicken" um zwei weitere Jahre zu verlängern.

Der Vorjahreskurs wurde 2023 mit 12 zertifizierten Teilnehmer:innen zu Ende geführt. Ein neuer Durchgang mit 16 Teilnehmer:innen ist in 2023 gestartet.
Weiterhin wurden regelmäßige Steuerungsgruppentreffen abgehalten, um organisatorische Aufgaben sowie Qualitätsverbesserungsmaßnahmen zu besprechen.
Die Landesfachstelle Glücksspielsucht MV hat in diesem Projekt die Leitung inne, koordiniert die Dozent*innen und führte selbst einen inhaltlichen Workshop durch.

"Medienstarter" - ein Projekt zur nachhaltigen Förderung von Medienkompetenz in Kindertageseinrichtungen -
Die steigende Nutzung digitaler Medien bei Kindern und Jugendlichen erfordert eine nachhaltige pädagogische Antwort. Das Projekt "Medienstarter" qualifiziert Fachkräfte in Kindertageseinrichtungen, um bereits früh einen verantwortungsbewussten Umgang mit Medien zu fördern. Zielgruppen sind Kinder, Erzieher:innen und Eltern.
Beteiligte Institutionen sind die DAK-Gesundheit, die Landeskoordinierungsstelle für Suchtthemen MV und HaNeP - sozial und digital UG, koordiniert wird das Projekt durch die Landesfachstelle für Glücksspielsucht MV.
Ziele des Projektes sind die Förderung einer offenen Haltung zum Medieneinsatz in Einrichtungen, die Vermittlung von Grundlagenwissen zur kindlichen Medienkompetenz, die Stärkung praktischer Kompetenzen der Fachkräfte und die Schaffung nachhaltiger Strukturen. Das kindgerechte Projektmaterial rund um die Abenteuer des Bienenjungen Hannes, wird von den Fachkräften sehr gut angenommen und bewertet. Einen kleinen Einblick in die Praxis erhalten Sie unter dem folgendem Link (www.hannes-biene.de).

Im vergangenen Jahr wurden 6 Medienstarter Fortbildungen durchgeführt. Dabei konnten 67 Erzieher:innen weitergebildet werden. Das Material wurde im Jahr 2023 18mal ausgeliehen. Dabei wurden ca. 970 Kinder mit dem Material erreicht.

Im Rahmen der Veranstaltungsreihe Sommer-/Winterakademie des Hauses der Begegnung Neubrandenburg, hat die Landesfachstelle Glücksspielsucht MV einen Vortrag zum Thema Medienabhängigkeit - Zwischen Gaming und Gambling - für eine interessierte Öffentlichkeit abgehalten.

Treffen der Landeskoordinierungsstellen
Sowohl im Bereich Mediensucht- als auch Glücksspielsuchtprävention finden regelmäßige Treffen mit den Kolleg:innen aus anderen Bundesländern statt. Inhaltlich geht es hierbei um die Netzwerkarbeit, Bündelung von Kompetenzen und Koordination länderübergreifender Projekte. Ein Ergebnis dieses Gremiums ist die Webseite www.buwei.de.
Im Bereich Glücksspiel finden zweimal jährlich Präsenztreffen sowie ca. alle 2 Monate digitale Meetings statt.
Im Bereich Medien gibt es ein physisches Treffen sowie eine digitale Veranstaltung.

Welche projektbegleitenden öffentlichkeitswirksamen Maßnahmen wurden durchgeführt (z.B. Flyer, Presse- und Werbemaßnahmen, Internetauftritt)?

Anlässlich des letztjährigen bundesweiten Aktionstages Glücksspielsucht hat die Landeskoordinierungsstelle Glücksspielsucht MV eine überarbeitete Infobroschüre zum Thema Glücksspielsucht veröffentlicht. Diese umfasst einen Überblick gängiger Glücksspielformen sowie deren Gefahrenpotenzials. Weiterhin werden die Kennzeichen einer Glücksspielsucht, deren Entstehung, Verlauf und mögliche Hilfsangebote vorgestellt. Zielgruppe ist hierbei die allgemeine Öffentlichkeit, Suchtberatungsstellen (als Info für Angehörige) und Sozial- und Gesundheitsämter. Ebenfalls kann die Broschüre von Spielhallenbetreiber:innen in ihren Spielstätten ausgelegt werden. Derartige Informationsmaterialen müssen laut GlüStV 2021 durch die Betreiber:innen von Spielhallen angeboten werden.

Die Webseite www.glueckspielsucht-mv.de wird weiterhin betrieben und mit regelmäßigen Informationen zum Thema versorgt.

6. Barrierefreiheit

Ist der Zugang zu den projektbezogenen Angeboten barrierefrei? Machen Sie Ausführungen zur barrierefreien Ausgestaltung. Gehen Sie dabei bitte auch auf die digitale Barrierefreiheit von Internetangeboten ein.

Aufgrund der Tatsache, dass die Angebote im Bereich Medienbildung und Medienkompetenzförderung vorwiegend in externen, vom Veranstalter zur Verfügung gestelten Räumlichkeiten, stattfinden, ist keine pauschale Aussage zur Barrierefreiheit möglich. Im folgenden soll für die unterschiedlichen Veranstaltungsarten ein grober Überblick erstellt werden.

Veranstaltungen für Eltern und Sorgeberechtige:
Diese fanden überwiegend in Schulgebäuden oder Kindertagesstätten statt. An den meisten Veranstaltungsorten gab es die Möglichkeit eines barrierefreien Zugangs.

Veranstaltungen für Fachkräfte:
Bei der Mehrheit der Veranstaltungen für Fachkräfte war ein barrierefreier Zugang gegeben.

„Spielen, Zappen, Klicken - Medienerziehung in Kita und Familie":
Die Fortbildungsreiche fand in den Räumlichkeiten der Bildungsstätte Schabernack e.V. in Güstrow statt. Ein barrierefreier Zugang ist hier gegeben.

Medienstarter - ein Projekt zur Medienkompetenzförderung in Kindertagesstätten":
Sämtliche Fortbildungsveranstaltungen im Rahmen des Projektes Medienstarter waren barrierefrei zugängig.

Medienscouts MV:
Die beiden Ausbildungswochenenden der Medienscouts MV waren für die teilnehmenden Schüler:innen nicht bzw. nur eingeschränkt barrierefrei zugänglich. Seitens der Teilnehmer:innen oder Dozent:innen bestand diesbezüglich kein Bedarf.

Medienaktiv MV:
Die Jubiläumsveranstaltung des Medienaktiv Netzwerkes fand in den barrierefreien Räumlickheiten des Kurhauses am Inselsee in Güstrow statt.

7. Ausblick und Nachhaltigkeit der Projektergebnisse

Machen Sie Ausführungen zur Nachhaltigkeit Ihres Projektes. Zur Verwirklichung welcher Zielstellungen über die Projektlaufzeit hinaus hat das Projekt beigetragen. Geben Sie einen Ausblick auf mögliche (Folge-) Projekte, Ziele etc., die sich in Zukunft aus dem abgeschlossenen Projekt ergeben könnten bzw. vielleicht bereits ergeben haben.

nur für Beratungsangebote:
Welchen Beitrag leistet das Beratungsangebot für die Aufrechterhaltung bzw. auch Verbesserung der Versorgung der Bevölkerung von M-V?

Gibt es neben diesem Sachbericht eine weitere Dokumentation der Projektergebnisse. Sind die Ergebnisse für die Öffentlichkeit zugänglich? Fand eine Evaluation des Projektes und ggf. mit welchen Ergebnissen statt?

Insbesondere das Projekt „Spielen, Zappen, Klicken - Medienerziehung in Kita und Familie" wurde über die gesamte Projektdauer durch eine externe Evaluation begleitet. Der folgende Textabschnitt ist ein Auszug aus dem Evaluationsbericht:

Die Ergebnisse bestätigen zum großen Teil den Erfolg der Fortbildung, welcher sich in höheren Zustimmungsraten im Hinblick auf die Einstellung zur Notwendigkeit der Qualifizierung von Erzieher:innen im Bereich der Medienerziehung und zur Notwendigkeit einer frühzeitigen Medienerziehung von Kindern sowie einer stärkeren Befürwortung der digitalen Mediennutzung in der Einrichtung äußert.
Des Weiteren lässt sich auf Grundlage der Ergebnisse feststellen, dass sich sowohl die allgemeine Medienkompetenz der Teilnehmer:innen als auch die drei Teilbereiche des Medienwissens, Medienumgangs und der Medienerziehung verbessert haben. Dennoch sollte die Nachhaltigkeit dieser Ergebnisse zu einem weiteren Messzeitpunkt überprüft werden, um die „Qualifizierung von [Erzieher:innen]" in „Kindertagesstätten und Horten" im Bereich der Medienerziehung zur optimalen Förderung der Medienkompetenz der Kinder und Primärprävention von „Mediensucht" gewährleisten zu können.

Die komplette Evaluation liegt der Landesfachstelle Glücksspielsucht MV vor und ist Eigentum des Verbandes der Ersatzkassen MV.
Neben der kontinuierlichen und kursübegreifenden Evaluation des Projektes, wird jedes Fortbildungsmodul einzeln evaluiert.

Das Projekt Medienstarter wird im gesamten Verlauf kontinuierlich intern evaluiert. Einige Verbesserungen auf Basis des Teilnehmer:innenfeedbacks wurden bereits umgesetzt. Um die Nachhaltigkeit zu gewährleisten, ist ein digitales Reflexionstreffen pro Quartal für alle Teilnehmer:innen obligatorisch. Für das Jahr 2024 wird eine Überarbeitung des Befragungsprozederes sowie des Inhalts des Fragebogens angestrebt.

Eine Evaluation der Veranstaltungen für Eltern und Sorgeberechtigte sowie für Kinder- und Jugendliche erfolgte verbal im Anschluss an die Veranstaltungen.

Medienscouts MV hat sich seit nunmehr zehn Jahren als erprobtes und praxistaugliches Angebot etabliert. Die Nachhaltigkeit wird durch regelmäßige Update-Treffen, die Kommunikation über eine eigens dafür erstellte App gewährleistet.

8. Projektausgaben und deren Finanzierung

Benennen Sie eingetretene Änderungen im Vergleich zum bewilligten Ausgaben- und Finanzierungsplan und begründen diese. Auf die wichtigsten Positionen des zahlenmäßigen Nachweises ist einzugehen und die Notwendigkeit und Angemessenheit jeweils zu erläutern.

Es sind keine Änderungen in der Gesamtheit der bewilligten Fördermittel eingetreten. Alle Positionen des Ausgaben- und Finanzierungsplanes finden sich detailliert im Verwendungsnachweis, der den zahlenmäßigen Nachweis der bewilligten Mittel darstellt.

9. Erfüllung von Nebenbestimmungen aus dem Bescheid/ Auflagen im Weiterleitungsvertrag

Äußern Sie sich zur Einhaltung der Nebenbestimmungen des Zuwendungsbescheides. Sofern auch eine Weiterleitung Gegenstand der Bewilligung ist, teilen Sie bitte den Erfüllungsstand der Auflagen im Weiterleitungsvertrag mit. Benennen Sie Gründe, falls Nebenbestimmungen/ Auflagen nicht eingehalten wurden.

Die Nebenstimmungen des Zuwendungsbescheides wurden eingehalten.

22.04.2024, Birgit Grämke
Datum, Unterschrift (des Ausfertigenden)