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-S26-0002/24**
Bewilligungszeitraum: 01.01.2024-31.12.2024

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?

Die gesetzten Projektziele wurden erreicht, da es gelungen ist, die Fachstelle als zentrale Koordinierungs- und Anlaufstelle zur Prävention der Glücksspielsucht in Mecklenburg-Vorpommern zu etablieren. Die enge Vernetzung mit landesweiten und bundesweiten Partnern, die bedarfsgerechte Entwicklung und Umsetzung von Fortbildungen, Präventionsmaterialien und modellhaften Projekten sowie die zielgruppenspezifische Arbeit mit Fachkräften, Eltern und Jugendlichen zeigen, dass Handlunsgziele umgesetzt wurden. Die wachsende Nachfrage nach Angeboten und die konstruktive Zusammenarbeit mit relevanten Akteuren bestätigen die Wirksamkeit der Maßnahmen und die nachhaltige Wirkung der Fachstelle in der Präventionslandschaft.

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:
Das Projektjahr 2024 zeichnete im Vergleich zum Vorjahr durch einen Rückgang der individuellen Fortbildungsanfragen von Kitas, Schulen und Horten aus. Eine mögliche Ursache könnte, insbesondere im Bereich Schule und sozialer Arbeit, mit der Legalisierung von Cannabis und einer Schwerpunktverschiebung begründet sein.
Mit unserem Fortbildungsangeboten konnte die Landesfachstelle Glücksspielsucht MV insgesamt 180 engagierte Fachkräfte aus dem gesamten Bundesland erreichen und qualifizieren. In zwölf sorgfältig konzipierten Veranstaltungen trafen sich Expertinnen und Experten aus verschiedenen pädagogischen Handlungsfeldern zum fachlichen Austausch und zur beruflichen Weiterentwicklung.

Wie bereits in den Jahren zuvor kamen die meisten Fortbildungsanfragen aus Kindertageseinrichtungen und Horten: Die Fachkräfte in diesem Bereich konnten in fünf praxisorientierten Workshops mit insgesamt 60 Teilnehmenden ihr Wissen vertiefen. Die Schullandschaft in MV profitierte von vier intensiven Fortbildungsveranstaltungen, bei denen 91 Lehrkräfte wertvolle Impulse für ihre pädagogische Arbeit erhielten.

Eine Innovation im Fortbildungsprogramm stellte die speziell konzipierte Veranstaltung für angehende Hebammen dar. Abgerundet wurde das Angebot durch zwei fundierte Workshops für Sozialpädagoginnen und Sozialpädagogen, die in ihrer täglichen Arbeit oft als erste Ansprechpersonen bei suchtrelevanten Themen fungieren.

Die geografische Streuung der Teilnehmenden über alle Landkreise und kreisfreien Städte hinweg unterstreicht die landesweite Bedeutung und Akzeptanz des Fortbildungsangebots der Landesfachstelle Glücksspielsucht.

2.2 Zielgruppe Eltern und Sorgeberechtigte:
Es wurden 33 Elternabende mit insgesamt 733 Teilnehmenden durchgeführt. Die Nachfrage nach Elternabenden ist deutlich gestiegen, da viele Eltern zunehmend verunsichert sind, wie sie mit der Mediennutzung ihrer Kinder umgehen sollen. Der rasante technologische Wandel, neue digitale Trends wie In-App-Käufe, Lootboxen und der immer niedrigschwellige Zugang zu (Online-)Glücksspielen über Smartphones und Konsolen führen zu wachsendem Informationsbedarf. Gleichzeitig fühlen sich viele Eltern in ihrer Medienerziehung überfordert und wünschen sich konkrete Unterstützung, praxisnahe Einblicke in die digitale Lebenswelt ihrer Kinder und fachlich fundierte Handlungsempfehlungen.
Die Landesfachstelle Glücksspielsucht M-V greift diese Bedarfe mit qualifizierten, niedrigschwelligen Elternveranstaltungen auf – sowohl im Kita- als auch im Schulbereich. Aufgrund der gestiegenen öffentlichen Aufmerksamkeit für Themen wie Mediensucht, exzessives Gaming und Glücksspielmechanismen in Spielen, übersteigt die Zahl der Anfragen jedoch inzwischen deutlich die personellen und zeitlichen Kapazitäten der Fachstelle. Die Bedarfe können aktuell nur begrenzt abgedeckt werden, was die Notwendigkeit zusätzlicher Ressourcen und einer strukturellen Ausweitung des Angebots deutlich macht.

2.3 Zielgruppe Schüler/ Azubis/ Studenten:
Im vergangenen Jahr wurden 5 Veranstaltungen mit insgesamt 29 Lehramtsstudierenden durchgeführt. Ziel war es die Studierenden durch Workshops zu befähigen Präventionskonzepte für Schulen/ Schulklassen, sowie Elternkooperative Maßnahmen zu entwickeln.
Im Rahmen des langjährigen Kooperationsprojekts "Medienscouts MV" wurde 2024 Durchgang mit 16 Teilnehmenden durchgeführt. Dies ermöglichte es den jungen Menschen, ihre Medienkompetenz zu vertiefen und einen bewussten Umgang mit digitalen Medien zu erlernen.

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?

1. Let´s Play – digitale Spiele in der Pädagogik
In dieser Fortbildung erkunden pädagogische Fachkräfte die Welt der Computerspiele im Kontext der Jugendarbeit. Die Teilnehmenden gewinnen Einblicke in aktuelle Gaming-Trends und lernen, zwischen wertvollen Nutzungsmöglichkeiten und potenziellen Risiken zu unterscheiden. Die Veranstaltung vermittelt praxisnahe Methoden zur Integration digitaler Spiele in die pädagogische Arbeit und beleuchtet deren Einfluss auf die Entwicklung junger Menschen. Ein besonderer Fokus liegt auf der Früherkennung von problematischem Spielverhalten und präventiven Ansätzen. Durch praktische Spielerfahrungen werden theoretische Konzepte greifbar gemacht und der Transfer in den pädagogischen Alltag erleichtert.

2. Die Welt in Ihrem Smartphone - Trends, Reize und Gefahren der digitalen Welt
Diese kompakte Fortbildung bietet pädagogischen Fachkräften einen fundierten Einstieg in die moderne Medienbildung mit Schwerpunkt auf Präventionsarbeit. Die Teilnehmenden erhalten aktuelle Einblicke in digitale Nutzungsgewohnheiten von Kindern und Jugendlichen und verstehen die zugrundeliegenden Anziehungskräfte digitaler Angebote. Die Veranstaltung schärft den Blick für die Balance zwischen digitalen Chancen und Risiken übermäßiger Nutzung.

Im praxisorientierten Teil werden konkrete Methoden zur Förderung einer gesunden Mediennutzung vermittelt und eigene digitale Gewohnheiten reflektiert – besonders im Hinblick auf die Vorbildfunktion in der pädagogischen Arbeit. Zur nachhaltigen Unterstützung erhalten die Teilnehmenden Zugang zu spezialisierten Informations- und Beratungsangeboten, die sie in ihrer medienpädagogischen Arbeit stärken.

3. Präventionsschulungen für Mitarbeitende in Spielhallen
Diese vom Glücksspielstaatsvertrag 2021 (GlüStV 2021) vorgeschriebene Pflichtfortbildung richtet sich gezielt an Beschäftigte in Spielhallen. Die Landesfachstelle Glücksspielsucht bietet als Alternative zu gewerblichen Anbietern qualitativ hochwertige Schulungen an. Die Fortbildung vermittelt fundiertes Wissen zu den rechtlichen Rahmenbedingungen des GlüStV 2021, sensibilisiert für die charakteristischen Anzeichen einer Glücksspielsucht und befähigt die Teilnehmenden, wirksame Maßnahmen zum Spieler- und Jugendschutz in ihrem Arbeitsalltag umzusetzen. Die praxisnahe Vermittlung unterstützt die Teilnehmenden dabei, ihrer Verantwortung im Präventionsbereich gerecht zu werden.

Fachtage:
Im Jahr 2024 war die Landesfachstelle Glücksspielsucht mit einem ganztägigen Workshop auf dem Kindergartenfachtag der Landesverinigung für Gesundheitsförderung MV präsent. Angeboten wurde hier eine Fortbildung im Rahmen des Projekts "Medienstarter". Weitere Informationen zu diesem Projekt folgen an anderer Stelle.

Als Mitglied des Netwerks Medienaktiv MV unterstützte die Landesfachstelle Glücksspielsucht auch im vergangenen Jahr die Kooperationspartner bei der Planung und Organisation eines Fachtags. Dieser fand am 05.11.2024 zum Thema "Dem Hass nicht ins Netz gehen" statt.

2.2. Eltern in Medienerziehung unterstützen und stärken

Der Elternabend gibt einen praxisnahen Einblick in aktuelle Medientrends bei Kindern und Jugendlichen – von beliebten Social-Media-Plattformen über Games bis hin zu Streaming-Angeboten. Es wird aufgezeigt, was junge Menschen an diesen Medien besonders fesselt, welche Funktionen Bindung erzeugen und wie Anbieter gezielt Mechanismen einsetzen, um Aufmerksamkeit zu binden.
Darüber hinaus werden Risiken wie übermäßige Bildschirmzeiten, exzessive Nutzung, In-App-Käufe, Glücksspielähnliche Elemente (z. B. Lootboxen) und mögliche Anzeichen einer Medienabhängigkeit thematisiert. Anhand konkreter Fallbeispiele und alltagsnaher Tipps erhalten Eltern Orientierung, wie sie ein gesundes Medienverhalten fördern, Grenzen setzen und altersgerechte Mediennutzung begleiten können. Dabei wird auch Raum für Fragen und Austausch geboten.

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

Im Verlauf des zurückliegenden Jahres realisierten wir fünf qualifizierte Bildungsveranstaltungen mit einer Gesamtteilnehmerzahl von 29 angehenden Pädagog:innen im Lehramtsstudium. Die didaktisch strukturierten Workshops zielten darauf ab, den Studierenden Kompetenzen zur Konzeption von Präventionsstrategien im schulischen Kontext zu vermitteln. Durch die praxisorientierte Auseinandersetzung mit aktuellen medienpädagogischen Methoden und Ansätzen wurden die Teilnehmenden befähigt, sowohl klassenspezifische als auch schulweite Präventionskonzepte zu entwickeln. Ein besonderer Schwerpunkt lag dabei auf der Erarbeitung partizipativer Ansätze zur Integration von Eltern und Erziehungsberechtigten in präventive Maßnahmen, um nachhaltige und systemisch verankerte Kooperationen zwischen Schule und Elternhaus zu fördern.

Eingesetzte Methoden und Instrumente
Präsentationen (PowerPoint)

Interaktive Umfragen (Mentimeter, Kahoot)
Gruppenarbeit zur Reflektion des eigenen Medien-/ Glücksspienutzungslverhaltens der Teilnehmenden
Vorstellung und Durchführung von Präventionsmethoden wie z.B. "Wenn ich" Karten, Suchtstrahl, BluePrevent, etc.
Material-/ Linksammlung für Teilnehmende (Padlet)

Stolpersteine und Lösungsstrategien

Technische Schwierigkeiten (WLAN-Ausfall, Inkompatibilität von Geräten)
Problem: Verzögerungen bei praktischen Teilen.
Lösung: eigene Geräte (Beamer, Bluetooth-Box) mitnehmen, Offline Version von Inhalten (Videos, Webseite Screenshots) in Präsentation einbauen

Heterogene Vorkenntnisse
Problem: Teilnehmende mit sehr unterschiedlichem Technik- und Medienhintergrund.
Lösung: Differenzierte Arbeitsaufträge, Peer-Learning

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 aller Veranstaltungen standen durchgängig zwei spezialisierte Fachkräfte (mit 0,45 VZÄ und 0,25 VZÄ) bereit. Zur fachlichen Weiterentwicklung absolvierten beide Expert:innen eine Fortbildung zum Präventionsprojekt „abgezockt! – Parcours zur Glücksspielprävention", wodurch sie zusätzliches methodisches Know-how gewannen. Zur gemeinsamen Reflexion und Prozessoptimierung fanden im Jahresverlauf vier Dienstberatungen statt, in denen Abläufe ausgewertet und Anpassungen besprochen wurden. Eine externe Supervision wurde nicht durchgeführt. Ehrenamtlich Tätige waren im Projektverlauf nicht eingebunden.

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) Netzwerkakteuren aus dem Bereich der Medienbildung und Medienkompetenzförderung ist ein zentrales Element der Tätigkeit der Landesfachstelle Glücksspielsucht.Im folgenden werden die wichtigsten Aktivitäten dargestellt und ausgeführt.

Netzwerk- und Kooperationsprojekte:

Medienaktiv MV
Die Treffen „Medienaktiv MV" werden inhaltlich vorbereitet und organisiert von dem Kompetenzzentrum und Beratungsstelle für exzessive Mediennutzung und Medienabhängigkeit Schwerin der Evangelischen Suchtkrankenhilfe, der Landeskoordinierungsstelle für Suchtthe-

men MV, dem Landeskriminalamt MV, der Medienanstalt MV, dem Landesbeauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit MV (LfDI MV) und dem Landesjugendring MV.
Vor dem Hintergrund neuer Mitarbeiter*innen innerhalb des bereits bestehenden Netzwerks sowie neu dazugekommener Kooperationspartner (z.B. Landeszentrale für politische Bildung MV) stand im Jahr 2024 das Thema Konsolidierung im Vordergrund.
Für 2025 gilt es diesen Prozess weiterzuführen und konkrete Ziele und Aufgaben zu definieren welchen sich Medienaktiv MV zukünftig widmen will.

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 Medienscout 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 unterstützte das Ausbildungswochenende im April des letzten Jahres inhaltlich mit Workshops zum Thema Medienabhängigkeit sowie bei der praktischen Durchführung der gesamten Veranstaltung. Ihre Beteiligung verstärkte den ganzheitlichen Ansatz der Medienscout-Ausbildung und ermöglichte es den Teilnehmern, ein tieferes Verständnis für die Bedeutung der Mediensuchtprävention zu entwickeln.
Medienguides MV
Das Elternprojekt Medienguides MV konnte nach der Pause im Vorjahr wieder forgesetzt werden. Insgesamt 15 sehr engagierte Eltern konnten im Rahmen einer zweitägigen Fortbildung in der Rostocker Volkshochschule zu Peer-Berater:innen ausgebildet und in der eigenen Medienkompetenz gestärkt werden.

„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 Medienpädagoginnen
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 lernen, wie sie digitale Medien spielerisch in die Kinderentwicklung 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 entwickeln ein medienpädagogisches Konzept für ihre Einrichtung, gestalten eigene Praxisprojekte und erarbeiten Kommunikationsideen für den Austausch mit Eltern. Ein verbindlicher Studientag bietet allen Mitarbeitern eine Einführung in

medienpädagogische Arbeit mit Kindern und erprobt verschiedene Methoden für eine alltagsintegrierte Medienerziehung und -bildung.
Die Landesfachstelle Glücksspielsucht 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 Glücksspielsucht.
Ziele des Projekts 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. Ein kleinen Einblick in die Praxis erhalten Sie unter den folgendem Link (www.hannes-biene.de).

Im vergangenen Jahr wurden zwölf Medienstarter Fortbildungen durchgeführt. Insgesamt wurde das Projekt in 2024 an 39 Kindertagesstätten, überwiegend aus der Hansestadt Rostock, dem Landkreis Rostock sowie dem Landkreis Vorpommern- Rügen, durchgeführt. Es konnten dabei in etwa 1600 Kinder erreicht und für eine achtsamere Mediennutzung senisbilsiert werden.

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 physischers Treffen sowie eine digitale Veranstaltung.

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

Gemeinsam mit dem Produktionsstudio HaNeP - Sozial und Digital UG und Kolleg:innen der Präventionsambulanz Rostock sowie der Schwerpunktberatungsstelle Glücksspelsucht Strasund wurde zum Aktionstag gegen Glücksspielsucht ein Kurzvideo produziert. Dieses soll den "Tunnelblick" der Betroffenen und den langsamen Rückzug aus dem sozialen Leben anschaulich machen. Das Video wurde auf dem Instagram Kanal der LAKOST gepostet und kann unter folgendem Link angesehen werden:
https://www.youtube.com/watch?v=267EHBpAcDk

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 das die Angebote im Bereich Medienbildung und Medienkompetenzförderung vorwiegend in externen, vom Veranstalter zur verfügung gestelten Räumlichkeiten, stattfindet ist keine pauschale Aussage zur Barrierefreiheit möglich. Im folgenden soll für die unterschiedlichen Veranstaltungsartein ein grober Überblick erstellt werden.

Veranstaltungen für Eltern und Sorgeberechtige:
Die 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 in Güstrow statt. Ein barrierefreier Zugang ist hier gegeben.

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

Medienscouts MV:
Das Ausbildungswochenende im April 2024 des Medienscouts MV Projekts waren für die teilnehmenden Schüler:innen nicht bzw. nur eingeschränkt barrierefrei zugänglich. Seitens der Teilnehmer:innen oder Dozent:innen bestand diesbezüglich kein Bedarf.

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?

Das Projekt „Spielen, Zappen, Klicken – Medienerziehung in Kita und Familie" wurde während seiner gesamten Laufzeit extern evaluiert. Die Auswertung zeigt, dass die Fortbildung im Wesentlichen erfolgreich war: Teilnehmende erkennen nun stärker die Bedeutung einer frühzeitigen Medienerziehung und befürworten den gezielten Einsatz digitaler Medien in Kitas. Zudem verzeichneten sie Zuwächse in ihrer allgemeinen Medienkompetenz sowie in den Bereichen Medienwissen, -nutzung und -erziehung. Um die Langfristigkeit dieser Effekte zu prüfen und eine nachhaltige Qualifizierung von Erzieher:innen in Kindertagesstätten und Horten sicherzustellen, empfiehlt sich eine Folgebefragung.
Die vollständige Evaluation ist im Eigentum des Verbands der Ersatzkassen MV. Parallel zur Gesamtbegleitung wird jedes einzelne Fortbildungsmodul separat evaluiert.

Das Projekt Medienstarter wird im gesamten Verlauf kontinuierlich intern evaluiert. Im Gegensatz zum Vorjahr wurde in 2024 auf telefonsiche Leitfadeninterviews als Evaluationsmethode zurückgegriffen. Dies erhöhte die Rücklaufquote. In quartalsmäßigen Berichten wurden die wesentlichen Ergebnisse zusammengefasst. Sämtliche Berichte liegen

der Landesfachstelle vor. An dieser Stelle wird exemplarisch das Fazit aus Quartal 4 2024 mitsamt eines Ausblicks eingefügt:

Zusammenfassung und Ausblick
Das vierte Quartal 2024 war für das Projekt Medienstarter ein voller Erfolg. Es erreichte 14 Einrichtungen und rund 680 Kinder. Die Tagesfortbildung bereitete die Mitarbeiter:innen praxisnah und effektiv auf die Projektdurchführung vor. Das Material überzeugte durch Benutzerfreundlichkeit und kindgerechte Inhalte, während die Evaluation die Relevanz und Wirksamkeit des Projekts für die medienpädagogische Arbeit unterstrich.

Zentrale Erkenntnisse:
- Materialien wie die Bienewabe und die Medienauszeitboxen förderten die aktive Teilnahme der Kinder und setzten wichtige Impulse.
- Die strukturierte und praxisnahe Vorbereitung durch die Fortbildung wurde von allen Teilnehmer:innen als großer Vorteil empfunden.
- Der Lerneffekt bei den Kindern war spürbar und nachhaltig, während die Elternarbeit in einigen Einrichtungen ausbaufähig bleibt.

Ausblick:
Für die Zukunft wird empfohlen, die Elternarbeit weiter zu intensivieren, um die Impulse des Projekts stärker in die Familien zu tragen. Ergänzende Inhalte, wie spezifische Themen für ältere Kinder oder interaktive Bewegungsspiele, könnten das Angebot erweitern.
Insgesamt zeigt die Evaluation, dass das Projekt Medienstarter einen wichtigen Beitrag zur Medienerziehung leistet und sowohl bei den Kindern als auch bei den pädagogischen Fachkräften positive Impulse setzt.
Eine Evaluation der Veranstaltungen für Eltern und Sorgeberechtigten sowie für Kinder- und Jugendliche erfolgte verbal im Anschluss an die Veranstaltung.

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

Mehr Präventionsangbeot zum Thema Medien- und Glücksspielsucht
Die Lebenswelten von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen sind zunehmend von digitalen Medien durchdrungen. Gleichzeitig verschwimmen die Grenzen zwischen Gaming, Social Media und Glücksspielelementen immer mehr – z. B. durch Lootboxen, In-App-Käufe oder Online-Sportwetten. Diese Entwicklungen erhöhen das Risiko für problematische Nutzungsmuster und begünstigen Suchtverhalten.
Um diesen Herausforderungen wirksam zu begegnen, braucht es qualifizierte Fachkräfte und Multiplikator:innen, die frühzeitig sensibilisieren, Risiken erkennen und kompetent handeln können. In vielen Arbeitsfeldern – wie Schule, Jugendhilfe, Beratung oder Schulsozialarbeit – fehlen jedoch noch das notwendige Wissen, die passenden Materialien und das methodische Know-how, um diese Themen fundiert und zielgruppengerecht aufzugreifen.
Die Präventionskräfte vor Ort, trauen sich häufig nicht zu, diese Themen zu bedienen und die Landesfachstelle hat keine Ressourcen mehr. Darum sollen in 2025 mit gezielten Forbildungen Präventionsfackräfte zum Thema fit gemacht werden, damit Prävention flächendeckender, nachhaltiger gesteltet werden kann.

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.

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 Nebenbestimmungen den Zuwendungsbescheides wurden eingehalten

20.05.2025,
Datum,



Unterschrift (des Ausfertigenden)