

**„Lesen macht stark: Lesen und digitale Medien“  
Ein Projekt des Deutschen Bibliotheksverbands e.V. (dbv)  
in Kooperation mit der Stiftung Digitale Chancen  
im Rahmen von „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“**

## **Maßnahmenbeschreibungen M 6 für die Förderdatenbank**

### **Kurzversion**

#### **M 6 Freie Projektskizze für Aktivitäten zur Förderung der Lesekompetenz mit digitalen Medien (für alle Altersgruppen von 3 bis 18 Jahren)**

Setzen Sie gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen einer von Ihnen gewählten Altersgruppe eine eigene Idee zur Leseförderung mit digitalen Medien um. Vielfältige Formate wie beispielsweise Workshops, Schnuppertage, Intensivtage oder Ferienkurse und vieles mehr sind möglich. Entdecken Sie mit den Kindern und Jugendlichen die Freude am Lesen durch Film- oder Hörspielprojekte, durch Gaming, Edu-Caching, Social Media Events oder auch durch transmediale Projekte oder mit Hilfe von vielen weiteren Social Media Anwendungen und digitalen Medien. Entwickeln Sie eine eigene Projektidee und reichen Sie eine Projektskizze ein, die mit max. 25.000 € gefördert wird. Zielgruppe sind bildungsbenachteiligte Kinder- und Jugendliche im Alter von 3-18 Jahren.

Anträge können jeweils zu den Ausschreibungsrunden eingereicht werden.

### **Langversion**

#### **M 6 Freie Projektskizze für Aktivitäten zur Förderung der Lesekompetenz mit digitalen Medien (für alle Altersgruppen von 3 bis 18 Jahren)**

#### **Inhalt:**

Ausgehend von einer gelesenen Geschichte wird mit digitalen Medien und/oder den vielfältigen Möglichkeiten des Internets gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen thematisch passend zur Geschichte gearbeitet. Ihr Vorhaben kann Leseförderung zu einem der zwei folgenden Schwerpunkte beinhalten oder Elemente hieraus kombinieren:

- Leseförderung durch audio-/visuelle Medienprojekte:  
Gestalten Sie gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen (YouTube-/Musik-) Videos, einen (Trick- oder Stop-Motion-) Film, eine Talkshow, eine Nachrichtensendung, Webserien, Viral Spots, ein Hörspiel, Podcasts oder eine Radiosendung. Nutzen Sie dafür auch die Vielfalt des Social Web oder anderer Internetangebote, um die Geschichten zu erarbeiten und mit

gleichaltrigen zu teilen. Begeistern Sie die Teilnehmenden für das Lesen und Erzählen von Geschichten mit Hilfe audio-/visueller Projektarbeit.

- Leseförderung durch die virtuelle Erkundung des eigenen Sozialraums:  
Kinder und Jugendliche werden heute mit der Nutzung digitaler Medien und den Möglichkeiten des Internets sozialisiert und erfahren diese als selbstverständliche Aspekte ihrer Lebenswelt. Erkunden Sie gemeinsam mit ihnen auf der Spur einer gelesenen Geschichte ihren eigenen Sozialraum bzw. ihre eigene Lebenswelt. Lassen Sie mit Hilfe von Geo-/Edu-Caching, Gaming oder Social Media Anwendungen die Grenzen zwischen virtuellem und realem Sozialraum verschwimmen und begeistern Sie die Teilnehmenden auf diesem Weg für das Erzählen von Geschichten.

Die Auswahl der Geschichte sowie der digitalen Medien bzw. medialen Formate orientiert sich an dem typischen Mediennutzungsverhalten der Zielgruppe (vgl. KIM- und JIM-Studie des mpfs) sowie an der gewählten Altersgruppe. In Anlehnung an die beiden Schwerpunkte können Sie Ihr Konzept inhaltlich frei gestalten. Auch transmediale Projekte, die verschiedene der genannten Aspekte beinhalten, sind möglich. Zeigen Sie, welche neuen Lese- und Erzählformen durch das Internet und die technischen Möglichkeiten der Digitalisierung realisiert werden können. Neben der Vermittlung von Freude am Lesen und am Umgang mit digitalen Medien erfolgt eine Sensibilisierung für die damit einhergehenden rechtlichen Rahmenbedingungen (Jugendmedienschutz, Urheberrecht, Persönlichkeitsrechte, Datenschutz etc.).

#### **Ziele:**

Gesamtziel: Förderung der Lesekompetenz durch digitale Medien von sozial- und bildungsbenachteiligten Kindern und Jugendlichen zwischen 3 und 18 Jahren.

Folgende Ziele gelten zielgruppenübergreifend für alle Projekte: Förderung der Lese-, Sprach- und Erzählfähigkeit mit digitalen Medien, Förderung der Medienkompetenz, Abbau von Vorbehalten gegenüber digitalen Medien und Bildungseinrichtungen wie z.B. Bibliotheken. Weitere Ziele sind zielgruppenspezifisch festzulegen und zu benennen.

#### **Anforderungen an die Projektskizze:**

- Zielgruppengerecht (Alter, Sozialraum, typisches Mediennutzungsverhalten, ggf. Geschlecht)
- Nachvollziehbares pädagogisches Konzept
- niedrigschwelliger Zugang für teilnehmende sozial- und bildungsbenachteiligte Kinder- und Jugendliche zum Angebot
- eigenverantwortliche Teilhabe- und Gestaltungsmöglichkeiten für Teilnehmende (partizipativ, interaktiv)
- Sensibilisierung der Teilnehmenden für eine kritische Rezeption medialer Inhalte
- Im Fazit: Chancengerechtigkeit im Zugang zu Medien- und Bildungsangeboten verbessern
- Wenn möglich: Einbeziehung der Erziehungsverantwortlichen und/oder der Öffentlichkeit (z.B. Informationsveranstaltung, Auftaktveranstaltung)
- Wenn möglich: Einstiegsveranstaltung mit den Kindern und Jugendlichen zur Themenfindung im Team
- Wenn möglich: Öffentliche Präsentation (z.B. Ausstellung, digitales Endprodukt wie Wiki, Blog, Profil, Seite in einem Netzwerk)

- Ehrenamtliches Engagement stärken: Ehrenamtliche können die Durchführung des Projektes begleiten (z.B. Mithilfe bei der Organisation vor Ort, kleinere fachliche Aufgaben bei der medialen Umsetzung, Betreuung der Kinder und Jugendlichen)

Die Begleitung durch **(medien-)pädagogisches Honorarkräfte** soll über die gesamte Laufzeit der Durchführung ermöglicht werden.

Die Bündnisse müssen sicherstellen, dass sie den Schwerpunkt auf Kinder- und Jugendliche in **bildungsbenachteiligten** Lagen richten und diese kontinuierlich erreichen und einbinden.

Die Durchführung der Angebote soll durch ehrenamtliche Betreuerinnen und Betreuer begleitet werden, die zuvor von der Stiftung Digitale Chancen qualifiziert werden.

Erstattet werden die tatsächlich anfallenden (zuwendungsfähigen) Ausgaben laut individueller Konzeptkalkulation.

Fördersumme pro Bündnis: max. 25.000 €.

**Dauer und Frequenz bzw. Formate:** frei wählbar (z.B. über ein halbes Jahr hinweg regelmäßig wöchentlich oder 14-tägig, Kursstunde mind. 1,5 h; Workshop als Intensivangebot in den Ferien oder an Wochenenden von mind. 6 h am Tag, Ferienkurs, Kompaktkurs, halbjährliche Angebote etc.)

#### **Teilnehmendenstruktur:**

„Lesen macht stark: Lesen und digitale Medien“ wendet sich an sozial- und bildungsbenachteiligte Kinder und Jugendliche zwischen 3 und 18 Jahren:

- Kinder ab 3 Jahren im Kita- und Vorschulalter
- Kinder im Primarschulalter
- Jugendliche im Sekundarschulalter
- Jugendliche beim Einstieg und im Übergang in die Berufsausbildung

Entsprechend des jeweiligen typischen Mediennutzungsverhaltens, der Entwicklungsphasen der Kinder und Jugendlichen sowie der unterschiedlichen Altersangaben bei Büchern empfiehlt es sich, das Konzept auf eine bestimmte Altersgruppe zu fokussieren. Falls mehrere Altersgruppen angesprochen werden sollen, muss dies nachvollziehbar dargestellt werden. Bei jüngeren Teilnehmenden ist außerdem die Einbeziehung der Erziehungsverantwortlichen zu bedenken.

**Teilnehmendenzahl:** Richtwert für die Gruppengröße ist ca. 15 – 20 Teilnehmende, dieser kann mit Begründung auch unter- oder überschritten werden.

**Geförderte Kompetenzbereiche:** Sprachkompetenz, Lesekompetenz und Erzählkompetenz, Informations- und Recherchekompetenz, Sozialkompetenz, Medienkompetenz

#### **Pädagogisches Konzept**

Maßnahme 6 ist im Bereich der außerunterrichtlichen Bildung angesiedelt und in ihrem pädagogischen Konzept bewusst von schulischen Bildungsangeboten abgegrenzt. Sie stützt sich auf das Konzept der **Freizeitpädagogik**, welches die Grundlage der außerschulischen und offenen Kinder- und Jugendarbeit bildet.

Der Maßnahme zur Förderung der Lesefähigkeit liegt das **Konzept der Medienkompetenz** zu Grunde, wie es von **Dieter Baacke**<sup>1</sup> begründet wurde. Dieses Konzept beschreibt die Kompetenz zur Nutzung von Medien in allen ihren Erscheinungsformen, d.h. es umfasst das Buch und andere geschriebene Texte ebenso wie audiovisuelle Medien in analoger und digitaler Form. Konstitutive Voraussetzung für die Ausbildung und Entwicklung der von Baacke definierten Fähigkeiten der Medienkritik<sup>2</sup>, Mediennutzung<sup>3</sup>, Medienkunde<sup>4</sup> und Mediengestaltung<sup>5</sup> ist die Lesefähigkeit. Deren Förderung bildet daher den Kern der Maßnahme 6.

Bei der Ausgestaltung der Maßnahme 6 kommt das pädagogische Konzept des **Projekt-Lernens** zum Einsatz. Unter Projekten werden alltags- und praxisnahe Gegenstände verstanden, die im Rahmen von zeitlich begrenzten kurzen Einheiten mit einer Gruppe von Kindern und Jugendlichen bewältigt werden können. Die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen sind beim Projektlernen stets sowohl an der Themenfindung als auch an der Lernzielfestlegung beteiligt. Die gemeinsame Arbeit erfolgt handlungsorientiert im Team, praktische kreative Elemente gehen mit geistiger Arbeit einher, die Einbeziehung unterschiedlicher Sinneswahrnehmungen unterstützt den Lernprozess. So können Kinder und Jugendliche mit unterschiedlichen Voraussetzungen gleichermaßen von den Angeboten profitieren und Bildungsunterschiede ausgeglichen werden.

Die Projektskizzen zu Maßnahme 6 und die darin beschriebene Verwendung digitaler Medien müssen sich am **Mediennutzungsverhalten der verschiedenen Altersgruppen** orientieren. Im Mittelpunkt stehen die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen und die Ich-Stärkung. Dies wird in Verbindung gebracht mit (vor-)gelesenen Geschichten, die durch digitale Medien erweitert und kreativ ergänzt werden. So kann das Interesse – auch der weniger bildungsaffinen Gruppen – an der Nutzung digitaler Medien als Brücke zur Erschließung der Welt des Lesens verwendet werden. Gerade bei jüngeren Zielgruppen bietet es sich an, die Erziehungsverantwortlichen mit einzubeziehen, um sie als Vorbilder für das Mediennutzungs- und Leseverhalten ihrer Kinder zu sensibilisieren. Das so genannte „Medienmeter“<sup>6</sup>, ein von der Stadtbibliothek Brilon entwickelter Maßstab, der die Eignung verschiedener Mediennutzungen für unterschiedliche Altersgruppen anschaulich vermittelt, kann in den Bibliotheken zur Ansprache der Eltern eingesetzt werden.

**Rolle der Bibliothek :** Organisation der Maßnahme, Erwerb entsprechender Medien aus Fördermitteln, Bereitstellung der Räumlichkeiten und der benötigten Medien auch außerhalb des Veranstaltungsformats, Begleitung der Veranstaltung, Präsentation der Ergebnisse im Haus, Gewinnung und Anleitung von sowie Zusammenarbeit mit Ehrenamtlichen, Zusammenarbeit mit einer (medien-) pädagogischen Fachkraft, Zusammenarbeit mit weiteren Fachkräften (z.B. Kameramann, Tonmeister etc.)

---

<sup>1</sup> Vgl.: Baacke, Dieter: Handbuch Medien, Teil Medienkompetenz BpB 1999 und auch <http://www.dieterbaackepreis.de/index.php?id=67> (zuletzt besucht am 17.07.2012)

<sup>2</sup> Fähigkeit sich analytisch, reflexiv und ethisch mit Medien auseinanderzusetzen

<sup>3</sup> Fähigkeit zur rezeptiven und interaktiven Mediennutzung

<sup>4</sup> Wissen über heutige Mediensysteme und -strukturen

<sup>5</sup> Fähigkeit zur innovativen und kreativen Gestaltung von Mediensystemen

<sup>6</sup> Vgl.: <http://www.medienmeter.de/seiten/medienmeter.html> (zuletzt besucht am 26.06.2014)

**Rolle der (medien-)pädagogischen Honorarkraft:** Eine (medien-) pädagogische Fachkraft kann zur Unterstützung bei der Durchführung der Maßnahme ganzzeitig beantragt und einbezogen werden. Ihre Rolle ist die professionelle Begleitung der gesamten Durchführung.

**Lokale Partner:** Die Wahl der Partner gestaltet sich nach dem jeweiligen individuellen lokalen Projektvorhaben; es müssen sich mindestens drei Partner zusammenfinden. Idealerweise bringen die Partner unterschiedliche Kompetenzen in das Projekt ein, wie beispielsweise Zugang zur Zielgruppe oder (medien-) pädagogische Expertise.

**Rolle der Stiftung Digitale Chancen:**

Stärkung des zivilgesellschaftlichen Engagements durch Qualifizierung von Ehrenamtlichen für die unterstützende Begleitung der Durchführungen. Das Curriculum hierzu ist modular aufgebaut und umfasst folgende Themenbereiche für eine Basisqualifizierung:

- Das Nutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen im Umgang mit digitalen Medien kennen und verstehen lernen
- Einen Überblick über die zum Einsatz geeigneten Social Media Anwendungen und anderen Internetangebote, sowie die benötigten digitalen Geräte und Software anhand von Beispielen gewinnen
- Rechtliche Rahmenbedingungen zum Einsatz von digitalen Medien und dem Internet kennen lernen
- Umsetzung der Maßnahme: Pädagogische und organisatorische Tipps

Um die Trainingsinhalte adäquat auf die Bedarfe der Durchführenden zuzuschneiden, werden den Trainerinnen und Trainern der Stiftung Digitale Chancen vorab die individuellen Projektskizzen zur Vorbereitung und Anpassung jedes einzelnen Trainings zur Verfügung gestellt.

Weiterentwicklung und Qualitätssicherung der Qualifizierungen und der Maßnahme durch begleitende Evaluation. Dazu werden geeignete Erhebungsinstrumente angewandt, die sowohl bei den adressierten Zielgruppen als auch bei den zu qualifizierenden Ehrenamtlichen und den Trainern und Trainerinnen eingesetzt werden.

**Informationen zum Antragsverfahren:**

**Einstufiges Verfahren:** Entwickeln Sie eine Idee und gewinnen Sie zwei lokale Bündnispartner.

Bitte reichen Sie Ihre Projektskizze zu Ihrem gemeinsamen Vorhaben über die Antragsdatenbank ein. Bitte skizzieren Sie dort Ihr Vorhaben sowie Ihre Bündnisstruktur, beschreiben Sie den Sozialraum und die Zielgruppe zudem die Art der Ansprache (Erreichung) der Zielgruppe.

Geben Sie im Antrag im Kapitel „Kalkulation“ eine Grobkalkulation ab über die Mittel, die Sie benötigen.

Der Antrag mit den Kapiteln „Maßnahmen“ = Beschreibung des Projektvorhabens und dem Kapitel „Kalkulation“ werden der Jury vorgelegt, die über eine Förderung entscheidet.

Vorher erfolgt eine formale Prüfung des Antrags auf Richtigkeit und Vollständigkeit durch das Projektbüro beim dbv. Nach der Jurysitzung wird eine offizielle Bewilligung ausgesprochen, ein Zuwendungsvertrag erstellt und Sie können loslegen.

## **Bündnisse**

Die Bündnisse zeichnen sich dadurch aus, dass

- sie sich aus (mindestens) drei Partnern unterschiedlicher Kompetenzen zusammensetzen, die für den Projekterfolg zentral sind
- sie idealerweise Zugang zur Zielgruppe, Kinder- und Jugendliche in bildungsbenachteiligten Lebenssituationen haben,
- sie, wenn möglich, über Kenntnisse über deren Förderbedarf verfügen,
- sie das Ziel teilen, ehrenamtliches Engagement mit einzubinden,
- sie ihre Kooperation nachhaltig ausrichten möchten (über den Förderzeitraum hinaus),
- sie eine Kooperationsvereinbarung darüber schließen.

## **Sozialraum**

Als Sozialraum wird – kurz gesagt – die Wohnsituation und das Lebensumfeld sowohl räumlich als auch sozial verstanden.

Zielgruppen sind bildungsbenachteiligte Kinder- und Jugendliche, denen durch finanzielle, sozial-räumliche, soziokulturelle oder besondere strukturelle Hemmnisse ein Zugang zu Angeboten der kulturellen Bildung erschwert oder verwehrt ist.

Zum einen wird hier Bezug genommen auf den Bildungsbericht 2012 und die darin beschriebenen Risikolagen, zum anderen wird auf Regionen mit sozialem oder strukturellem Nachholbedarf verwiesen, unter anderem auch Regionen mit hohem Migrantenanteil. In den sogenannten Risikolagen wachsen Kinder in bildungsfernem Elternhaus, mit arbeitslosen Eltern oder in einer Familie mit finanzieller Notlage auf.

Daneben findet sich Bildungsbenachteiligung auch unter ganz anderen sozialräumlichen Umständen: bei berufstätigen Elternteilen, bei alleinerziehenden Elternteilen, oder in ländlichen Regionen mit geringem kulturellem Angebot, wobei die Bildungsbenachteiligung hier ausführlich zu begründen ist. Der Besuch einer Bibliothek oder einer kulturellen Einrichtung ist meist erschwert oder nicht machbar. Diese Kinder- und Jugendlichen sind abgehängt von einer Teilhabe an der kulturellen Bildung.

Grundsätzlich ist die Teilnahme aller Kinder- und Jugendlichen möglich, jedoch darf die primäre Zielgruppe nicht aus den Augen verloren werden.

Es ist zu berücksichtigen, dass sich der Sozialraum in ländlichen Gebieten anders darstellen kann als im urbanen Raum.

## **Rahmenbedingungen**

Die Finanzierung von bereits laufenden Projekten ist ausgeschlossen.

Auch Vorhaben, für die bereits anderweitig öffentliche Fördermittel zur Verfügung stehen, können nicht gefördert werden.

Mit der Durchführung des Projektes darf erst nach der formalen Bewilligung des Antrags durch den dbv begonnen werden. Ausgaben die vorher entstehen, sind nicht zuwendungsfähig, werden also nicht erstattet.

Die Teilnahme der Kinder- und Jugendlichen ist freiwillig.

Die Module sind außerunterrichtlich, d.h. kein Modul findet in den verpflichtenden Unterrichtszeiten statt, nicht im Gebundenen Ganztage, nicht an schulischen Projekttagen. Sie können jedoch an Schulen stattfinden, wenn die Schule z.B. Räume zur Verfügung stellt.

Es ist ein zusätzliches und ergänzendes Angebot. Es werden damit keine laufenden Projekte ersetzt oder ergänzt.

### **Zeitlicher Rahmen des gesamten Projektes**

Die Durchführung des Projektes sollte sich über einen längeren Zeitraum erstrecken. Der dbv hat eine feste Zusage der Fördermittel bis 31.12.2015 und eine Inaussichtstellung für 2016 und 2017. Deshalb kann zum jetzigen Zeitpunkt für 2016 und 2017 noch keine feste Zusage für eine Wiederholung oder Fortsetzung des Projektes gegeben werden, aber eine Inaussichtstellung. Anträge können jeweils zu den Ausschreibungsrunden eingereicht werden.

### **Finanzierung**

Folgende Ausgaben sind nicht förderfähig, d.h. von der Förderung ausgeschlossen (Auflistung nicht vollständig):

- Personalausgaben für hauptamtliches Personal (auch Minijobs, FSJ, BFD)
- Honorare für die Konzepterstellung und Antragstellung des Projektvorhabens
- Investitionen
- Infrastruktur, Anschaffungen, Möbel; Geräte sind nur bedingt förderfähig
- Infrastruktur wie Büro- und Betriebskosten

Eine Verwaltungspauschale von 5 % kann auf die am Ende verausgabten und anerkannten Fördermittel gezahlt werden.

Es werden keine finanziellen Eigenmittel erwartet, jedoch sind Eigenleistungen nicht finanzieller Natur notwendig (Einsatz von hauptamtlichem Personal bzw. Konzept- und Administrationskosten).

**Geräte:** Die zur Durchführung der Maßnahme unabdingbar notwendigen technischen Basisgeräte können beantragt werden, sofern sie nicht vorhanden sind bzw. durch einen der Bündnispartner zur Verfügung gestellt werden können. Hierfür ist eine ausführliche Begründung erforderlich.

Förderfähige Ausgaben sind zum Beispiel:

1. Honorare:

Honorare Medienpädagogen

Honorare Autoren, Künstler etc. inkl. Künstlersozialkassenbeiträgen

2. Sachkosten:

Technik: Grundausrüstung für die Durchführung (Laptop, Beamer und/oder Leinwand), projektspezifisch benötigte Technik (nur mit Begründung und falls nicht vorhanden)

Verbrauchsmaterial: Arbeits- und Präsentationsmaterial, Büromaterial

Medienmeter

Gebühren / Eintritte in Museen, Theater etc.

Mieten

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Medien: Bücher, Apps, Software

Lokaler Transport

3. Reisekosten:

Teilnehmer, Medienpädagogen, Autoren, Künstler, Ehrenamt

Ggf. Übernachtungskosten: Teilnehmer, Medienpädagogen, Autoren, Künstler, Ehrenamt

Verpflegungskosten

Bitte beachten Sie in dem Zusammenhang das Kalkulationsblatt, das der dbv als Hilfestellung zur Verfügung stellt.

Konkrete Bedarfe zur Umsetzung und kalkulierte Ausgaben:

Bitte bedenken Sie, dass die Gesamtausgaben durch entsprechende und angemessene Summen/Ausgaben in einzelnen Positionen aufgeführt und schlüssig belegt sein müssen. Bitte orientieren Sie sich an der geplanten Teilnehmerzahl und der Dauer des Angebots. Grundsätzlich sollten ca. 15 – 20 Kinder/Jugendliche pro Durchführung kontinuierlich erreicht und begleitet werden.

*Stand: 22. August 2014*