

B. 5.c) Digitale Medien

1. Zweck der Förderung

Alle unter A.2 genannten Gruppierungen sollen geeignete digitale Programme, Lizenzen und Medien vorhalten können, um ihre pädagogische Arbeit wirkungsvoll zu gestalten.

2. Zuschussempfänger

Antragsberechtigt sind die unter A.2 genannten Gruppierungen.

3. Förderfähige Aufwendungen

Programme, Lizenzen, oder Medien für die (digitale) pädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen bzw. für die (digitale) Teamarbeit in der Jugendgruppe, z.B.:

- Tagungstools
- Lizenzen für Videokonferenzen
- digitale Gruppenspiele

Eine Förderung ist nicht möglich bei:

- vorrangig privater Nutzung
- PC-Software für allgemeine Tätigkeiten/Verwaltung/Werbung etc. (z.B. Microsoft®, Gestaltungsprogramme, etc.)
- Nutzungsentgelte

4. Höhe der Förderung

Die Höhe des Zuschusses beträgt je Antragsteller bis zu **50 %** der förderfähigen Kosten unter Berücksichtigung eines **jährlichen Höchstförderbetrags von 300,00 €** pro Antrag.

5. Förderperiode

Der förderfähige Anschaffungszeitraum (Rechnungsstellung) ist der Zeitraum vom 01. November des Vorjahres bis zum 31. Oktober des laufenden Jahres.

6. Antragsverfahren

Folgende Unterlagen müssen bei Antragstellung eingereicht werden:

Zuschussantrag (nach Erwerb):

- ✓ Zuschussformular „Investitionen“
- ✓ Formular Kostenaufstellung
- ✓ Rechnungskopien
- ✓ **kurze Beschreibung des Verwendungszwecks und Bedarfsbegründung**
- ✓ ggf. Überlassungsformular bei Privatkauf

Optional: Formloser Vorantrag (vor Erwerb):

- ✓ vorläufige Kostenaufstellung
- ✓ Bedarfsbegründung

Der Vorstand beschließt in der nächsten Sitzung über den Vorantrag. Hierüber erhält der Antragsteller einen schriftlichen Bescheid. Bei Anschaffung der Gegenstände ohne vorliegenden Vorstandsbeschluss liegt das finanzielle Risiko beim Antragsteller.

7. Antragsfrist

Bis spätestens **15. November** des laufenden Jahres.