

# **Verwaltungsvorschrift des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport zur Verwendung der Mittel aus dem Innovationsprogramm Digitale Schule**

Vom 01. Juli 2023 - Az.: 23-0278-55/1/5

## **1 Zuwendungsziel, Rechtsgrundlagen**

- 1.1 Zweck der Zuwendung ist es, die Digitalisierung der Schulen nachhaltig zu fördern. Dazu sollen unmittelbar an Schulen sowie mittelbar für Schulen Maßnahmen durchgeführt werden, die bestehende Förderprogramme ergänzen, Schwerpunktthemen schulischer Entwicklung befördern und die Vernetzung von Schulen untereinander unterstützen. Die Förderung steht in Zusammenhang mit laufenden Beratungs- und Unterstützungsprozessen der Schulen durch das Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung (ZSL), das Landesmedienzentrum (LMZ) und das Institut für Bildungsanalysen Baden-Württemberg (IBBW).
- 1.2 Mit den Zuwendungen sollen auf Seiten der Schulträger direkt und indirekt gezielt Impulse gesetzt werden, durch die in der Folge Konzepte guter Praxis durch die Schulträger fortgeführt oder ausgeweitet werden. Die jeweiligen Maßnahmen sind zunächst als einmalige Projekte angelegt, welche in der Folge durch das Ministerium für Kultus, Jugend und Sport evaluiert werden. Im Rahmen des Innovationsprogramms finanziert das Land lediglich einmalig Impulsmaßnahmen, eine dauerhafte Kostenübernahme für einzelne Schulträger ist ausgeschlossen.
- 1.3 Die Zuwendungen werden im Rahmen der im Staatshaushaltsplan verfügbaren Mittel nach Maßgabe dieser Verwaltungsvorschrift, der §§ 23 und 44 der Landeshaushaltsordnung (LHO) und der Verwaltungsvorschriften hierzu sowie der maßgeblichen Bestimmungen des Landesverwaltungsverfahrensgesetzes als freiwillige Leistungen des Landes nach pflichtgemäßem Ermessen gewährt. Ein Rechtsanspruch auf Gewährung einer Zuwendung besteht nicht.

## **2 Zweck der Zuwendung**

Als förderungswürdige Vorhaben aus dem Innovationsprogramm werden bestimmt:

- a) Modelle (Anschauungsräume) für neue Raumgestaltung in der Schule
- b) 3d Erleben
- c) Robotik in der Grundschule
- d) Computational Thinking im Sekundarbereich I
- e) digitale berufliche Wirklichkeit in der Schule abbilden
- f) Tool Digitale Schule - Umsetzung von Innovations- und Entwicklungsprojekten

### 3 Antragsberechtigte Zuwendungsempfängerin oder Zuwendungsempfänger

Die Mittel werden im Zuständigkeitsbereich des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport:

- Trägern öffentlicher Schulen nach § 2 Absatz 1 des Schulgesetzes für Baden-Württemberg (SchG),
- Trägern von Ersatzschulen nach § 3 des Privatschulgesetzes (PSchG), denen Zuschüsse nach den §§ 17 Absatz 1 und Absatz 4 Satz 1 PSchG gewährt werden

sowie

- dem Landesmedienzentrum (einschließlich der Medienzentren) gem. § 105 LHO

zur Verfügung gestellt.

### 4 Zuwendungsvoraussetzungen sowie Art, Umfang und Höhe der Förderung

4.1. Die Mittel werden nach folgenden Maßgaben eingesetzt.

- a) Für die Einrichtung von Modellen (Anschauungsräumen) für neue Raumgestaltung in der Schule („Zukunftsklassenräume“). Förderfähig ist pädagogisch unterstützendes Mobiliar für ausgewählte Räume, in denen eine leistungsfähige digitale Infrastruktur und digitale Präsentationstechnik bereits hergestellt ist sowie der Einsatz digitaler Endgeräte pädagogisch etabliert und technisch realisiert ist. Die Investitionen je Raum werden mit maximal 25.000 Euro brutto jedoch höchstens 50% der Investitionen förderfähiger Gegenstände gefördert. Die Räume mit gefördertem Inventar sollen außerhalb der Zeit für die unterrichtliche Nutzung für Maßnahmen der Lehrkräfteaus- und -fortbildung sowie als Anschauungsräume in der Beratung von Schulen und Schulträgern genutzt werden. Dafür ist zwischen der Schule

und dem vom Ministerium für Kultus, Jugend und Sport hierzu beauftragten LMZ eine Projektvereinbarung abzuschließen.

- b) Für die Fortsetzung und Erweiterung der Projekte im Bereich 3d Erleben wird die Ausstattung schulischer Makerspaces gefördert. Förderfähig sind Geräte und Maschinen. Voraussetzung ist das Vorhandensein von digitaler Infrastruktur und Präsentationstechnik sowie mobilen Endgeräten. Die Investitionen je Makerspace werden mit maximal 20.000 Euro brutto jedoch höchstens 50% der Gesamtinvestition ohne Berücksichtigung der Herstellung der Voraussetzungen nach Satz 3 gefördert. Die geförderten Makerspaces sollen außerhalb der Zeit für die schulische Nutzung für Maßnahmen der Lehrkräfteaus- und -fortbildung sowie als Anschauungsräume in der Beratung von Schulen und Schulträgern genutzt werden. Dafür ist zwischen der Schule und dem vom Ministerium für Kultus, Jugend und Sport hierzu beauftragten ZSL bzw. LMZ eine Projektvereinbarung abzuschließen.
- c) Zur Förderung von Robotik in der Grundschule werden Grundschulen i. d. R. einmalig zentral über das LMZ beschaffte Robotiksets kostenfrei zur Verfügung gestellt. Dafür ist zwischen der Schule und dem vom Ministerium für Kultus, Jugend und Sport hierzu beauftragten LMZ eine Projektvereinbarung abzuschließen.
- d) Für die pädagogische Integration des Themas Computational Thinking im Sekundarbereich I werden Schulen i. d. R. einmalig zentral über das LMZ beschaffte Ausstattungssets kostenfrei zur Verfügung gestellt. Dafür ist zwischen der Schule und dem vom Ministerium für Kultus, Jugend und Sport hierzu beauftragten LMZ eine Projektvereinbarung abzuschließen.
- e) Um die digitale berufliche Wirklichkeit in der Schule besser abzubilden werden Schulen und Schulträger bei der Beschaffung entsprechender Anwendungen, Ausstattungsgegenstände oder Durchführung gemeinschaftlicher Lernprojekte mit Akteuren der Wirtschaft gefördert. Die maximale Förderung je Schule beträgt bei investiven Beschaffungen 10.000 Euro, jedoch nicht mehr als 50% des Brutto-Investitionsvolumens und bei sonstigen Leistungen bis zu 5.000 Euro.

f) Schulen, die das Tool digitale Schule einsetzen und im Beratungsprozess mit dem ZSL Maßnahmen ableiten, können zur Umsetzung von daraus resultierenden Innovations- und Entwicklungsprojekten bis zu 5.000 Euro Förderung erhalten. Die Mittel können dabei eingesetzt werden für Dienstleistungen oder Fortbildungen zur Unterstützung bei der Erreichung schulischer Entwicklungsziele oder Investitionen in Abstimmung mit dem Schulträger.

4.2. Die Inbetriebnahme der beschafften Geräte nach Nummer 4.1 sowie das für den Einsatz erforderliche Zubehör der Geräte sind ebenfalls förderfähig.

4.3. Die Zuwendung wird als Projektförderung im Wege der Festbetragsfinanzierung in Form eines Zuschusses gewährt.

4.4. Die Mittel aus Nummer 4.1 a, b, e und f dürfen nicht verwendet werden für Miete, Mietkauf und Leasing. Dasselbe gilt für laufende Kosten der Verwaltung (Personal-, Sachkosten) sowie Kosten für Betrieb, Wartung und IT-Support der geförderten Maßnahmen gemäß Nummer 4.1 und 4.2.

4.5. Eine Mischfinanzierung durch Bündelung mehrerer Förderprogramme oder durch eine Kofinanzierung Dritter wird ausgeschlossen. Doppelförderungen sind unzulässig.

4.6. Die Mindesthöhe der Förderung unter Berücksichtigung der vorauslaufend dargestellten förderfähigen Aufwendungen beträgt eintausend Euro brutto (Bagatellgrenze).

4.7. Mittel dürfen nur eingesetzt werden für Maßnahmen, die noch nicht begonnen wurden. Eine Maßnahme beginnt mit dem Abschluss eines der Umsetzung dienenden Lieferungs- oder Leistungsvertrages. Es wird abweichend von Nummer 1.2 der Allgemeinen Verwaltungsvorschriften (VV) des Ministeriums für Finanzen zur Landeshaushaltsordnung für Baden-Württemberg (VV-LHO) zu § 44 LHO ab dem 01.12.2022 ein vorzeitiger Maßnahmenbeginn zugelassen. Der Beginn erfolgt auf eigenes Risiko und begründet keinen Rechtsanspruch auf die Zuwendung.

4.8. Umsatzsteuerbeträge, die nach § 15 UStG als Vorsteuer abziehbar sind, sind nicht zuwendungsfähig. Hierzu wird auf Ziff. 2.2.1 der VV zu § 44 LHO verwiesen.

## 5 Verfahren

- 5.1. Die „Geschäftsstelle DigitalPakt Schule BW“ beim Ministerium für Kultus, Jugend und Sport ist zuständige Stelle für die Bearbeitung der Anträge und die Bewilligung.
- 5.2. Die Mittel werden in Tranchen je Antragszeitraum gem. Ziffer 5.3 nach regionaler Verteilung, Eingangsdatum der Anträge sowie projektbezogener Kriterien bewilligt. ZSL, LMZ, Medienzentren und IBBW handeln im Prozess der Beratung und Antragsstellung entsprechend.
- 5.3. Für den Erhalt der Mittel bedarf es jeweils einer Antragstellung bis spätestens 31. März bzw. 30. Juni und 30. September des Jahres. Die Anträge werden je nach Maßnahme vom Schulträger oder der Schule gemeinsam mit dem ZSL, LMZ oder Medienzentrum gestellt. Antragsstellung nach Maßnahme:
  - a) Modelle (Anschauungsräume) für neue Raumgestaltung in der Schule: Der Antrag wird vom Schulträger über das Beratungssystem des LMZ beim Ministerium für Kultus, Jugend und Sport gestellt.
  - b) 3d Erleben: Der Antrag wird vom Schulträger über das Beratungssystem des LMZ beim Ministerium für Kultus, Jugend und Sport gestellt
  - c) Robotik in der Grundschule: Der Antrag wird vom Schulträger über das LMZ beim Ministerium für Kultus, Jugend und Sport gestellt.
  - d) Computational Thinking im Sekundarbereich I: Der Antrag wird vom Schulträger über das LMZ beim Ministerium für Kultus, Jugend und Sport gestellt.
  - e) digitale berufliche Wirklichkeit in der Schule abbilden: Der Antrag wird vom Schulträger beim Ministerium für Kultus, Jugend und Sport gestellt.
  - f) Tool Digitale Schule - Umsetzung von Innovations- und Entwicklungsprojekten: Der Antrag wird von der Schule über das ZSL beim Ministerium für Kultus, Jugend und Sport gestellt.
- 5.4. Die Schulträger beschaffen Geräte mit Zubehör nach Nummer 4.1 und Nummer 4.2 in Absprache zu den technischen und pädagogischen Anforderungen mit den Schulen vor Ort. Der Schulträger muss die Mittel antragsgemäß schulscharf verwenden. Die beschafften Geräte bleiben im Eigentum der Schulträger. Gleiches gilt für die gem. Ziffer 4.1 c und d überlassenen Robotiksets bzw. Ausstattungssets. Die gemäß Nummer 4.1 und 4.2 angeschafften

Geräte mit Zubehör werden an den Schulen gemäß schulischer Regelungen eingesetzt.

5.5. Wartung und Support sowie ggf. erforderliche Ersatzbeschaffungen der nach Nummer 4.1 und 4.2 angeschafften Geräte und des Zubehörs obliegen dem jeweiligen Eigentümer.

5.6. Die Verausgabung der Mittel ist grundsätzlich bis zum 31. Dezember des jeweiligen Bewilligungsjahres abzuschließen.

## 6 Nachweis- und Berichtspflichten

6.1. Abweichend von den Verwaltungsvorschriften zu § 44 LHO ist ein vereinfachter Verwendungsnachweis zulässig. Der vereinfachte Verwendungsnachweis ist nach Abschluss der Maßnahmen innerhalb von drei Monaten, spätestens bis zum 30. Juni des Folgejahres bei der „Geschäftsstelle DigitalPakt Schule BW“ am Ministerium für Kultus, Jugend und Sport vorzulegen. Es ist dabei zu bestätigen, dass die Zuwendungen zweckentsprechend verwendet wurden. Das Ministerium für Kultus, Jugend und Sport führt stichprobenartig Belegprüfungen und Vor-Ort-Begehungen durch.

6.2. Die Schulträger sind über die Mittelverwendung gemäß Nummer 2 rechenenschaftspflichtig; insbesondere über die Bezeichnung des Antragstellers (Schulträger), Art der Schulträgerschaft, erworbene Güter, förderfähige Ausgaben (in Euro), zweckentsprechend verwendete Mittel (in Euro).

6.3. Sofern die „Geschäftsstelle DigitalPakt Schule BW“ Vordrucke vorgibt oder elektronische Tools für die Nachweis- und Berichtspflichten zur Verfügung stellt, sind diese zu nutzen.

## 7 Sonstige Antragsberechtigte

Die dem Ministerium für Kultus, Jugend und Sport nachgeordneten Einrichtungen (Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung - ZSL und Institut für Bildungsanalysen Baden-Württemberg - IBBW) sowie die Staatlichen Schulen, können im Sinne dieser Verwaltungsvorschrift an diesem Programm partizipieren. Demzufolge können analog zum Zuwendungsverfahren an Stellen außerhalb der Landesverwaltung nach Ziff. 1,2, 4 und 5 Anträge gestellt werden. Über die Verwendung der Mittel ist ein Nachweis zu führen, Ziff. 6 gilt entsprechend. Eine Bereitstellung

möglicher Fördermittel erfolgt im Rahmen der jeweils bestehenden Zuweisungsverfahren.

## 8 Prüfungsrechte

Die Prüfungsrechte des Rechnungshofs des Landes bleiben unberührt.

## 9 Inkrafttreten, Außerkrafttreten

Diese Verwaltungsvorschrift tritt am Tag nach der Veröffentlichung auf der Homepage des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport in Kraft und mit Ablauf des 31. Dezember 2027 außer Kraft.

Stuttgart, den 01.07.2023

gez. Daniel Hager-Mann