2. Gegenstand der Zuwendung

[1]Zuwendungsfähig nach dieser Richtlinie ist die Beschaffung von Softwarelizenzen inkl. Token-basierter Lizenzen in Pay-per-Use-Lizenzmodellen insbesondere für folgende digitale Bildungsmedien:

a) speziell für Unterrichtszwecke an allgemeinbildenden und beruflichen Schulen entwickelte Medien und Lernumgebungen, deren Inhalte didaktisiert und altersgerecht aufbereitet wurden (z. B. digitale Lehr- und Lernplattformen, Lern- und Übungsapps, browserbasierte Webanwendungen für den pädagogischen Einsatz im Unterricht, Anwendungen zur Lernbegleitung und Lernstandsanalyse),

b) digitale Anwendungen, die Lehr-/Lernprozesse unterstützen und der Vor- und Nachbereitung des Unterrichts durch die Lehrkraft und/oder durch die Schülerinnen und Schüler dienen (z. B. digitale Pinnwände, Anwendungen zur digitalen Heftführung, Large Language Models),

c) digitale Schulbücher gemäß § 1 Abs. 1 Satz 1 der Verordnung über die Zulassung von Lernmitteln (Zulassungsverordnung – ZLV).

[2]Eine Zulassung der unter Buchst. a) und b) genannten Medien gemäß ZLV ist für die Zuwendung nicht erforderlich.

[3]Nicht als digitale Bildungsmedien gelten Softwarelösungen zur Schulverwaltung, rein administrative Anwendungen insbesondere zur Unterrichtsorganisation und Verwaltung von digitalen Endgeräten, Apps, Nutzerkonten und digitalen Klassenräumen (z. B. Mobile Device Management-Lösungen), Office-Anwendungen, reine Cloudspeicher-Dienste sowie Kommunikationsdienste (Messenger, Chat- und Mail-Programme, Videokonferenzsysteme). [4]Nicht förderfähig sind zudem zusätzliche Kosten für weitere Leistungen (z. B. Anwenderschulung), die zusammen mit dem digitalen Bildungsmedium angeboten werden.