



Allgemeine Hinweise

Bitte beachten Sie neben den individuellen Rückmeldungen zu Ihrem Projektantrag und den Ausschreibungsunterlagen ergänzend die folgenden allgemeinen Hinweise für die Projektumsetzung.

1. Finanzpläne

- a. Die Finanzpläne sind oft in groben Kategorien kalkuliert: Einzelne Positionen sind, sofern möglich, bereits mit Projektstart für die weiter Umsetzung klarer zu definieren. Bitte beachten: Auch nach einer möglichen Förderzusage im Verlaufe des Projekts sind die einzelnen unter die jeweiligen Kategorien fallenden Kosten im Vorrhinein mit den TK-Gesundheitsexpert:innen im Rahmen des Projektteams und den damit verbundenen Sitzungen abzustimmen und freigeben zu lassen
- b. Förderungen personeller Ressourcen: Sofern möglich, bereits mit Nachbearbeitung des Projektantrags stichwortartige Tätigkeitsbeschreibungen der Projektleitungen bzw. Studentischen Hilfskräfte hinterlegen oder alternativ spätestens zu Beginn des Projekts in Abstimmung mit den TK-Gesundheitsexpert:innen. Weiterhin ist entscheidend, dass keine bereits bestehenden Stellenanteile, lediglich neu geschaffene, projektseitig gefördert werden können.
- c. Sofern Eigenanteile (finanziell oder personell) eingebracht werden, müssen diese explizit und detailliert aus- und im Verlaufe des Projekts nachgewiesen werden

2. Inhaltlich

- a. Der Schwerpunkt der Projekte ist nicht immer klar benannt und erläutert, hier ist die Ausdifferenzierung oder Reduzierung auf einen Schwerpunkt zu empfehlen.
- b. Bei den 3 genannten Schwerpunkten handelt es sich immer um das Thema in Verbindung mit Bewegungsförderung. Die Bewegungsförderung ist und bleibt ein zentraler Aspekt der Initiative und der finalen Projektbewertung.
- c. Abgrenzung zu laufenden, durchgeführten SGM/UGM-Projekten der HS müssen deutlich herausgearbeitet sein und zugleich sollten Schnittstellen/Synergien dargelegt werden
- d. Bitte beachten Sie bei digitalen Angeboten u.a. den Datenschutz und die Barrierefreiheit, siehe Kapitel 7 des Leitfaden Prävention
- e. Der Einsatz von Studierenden als Multiplikatoren setzt Schulung durch leitfadenkonforme Trainer:innen mit entsprechendem Schulungskonzept voraus
- f. Gamification-Ansätze müssen Gesundheitsbezug aufweisen
- g. Reine HSP-Angebote/Kurse sind nicht förderfähig
- h. Kurse zum Erlernen einer Sportart sind nicht möglich
- i. Projektbezogene Lizenzkosten sind grundsätzlich in Ordnung, sollten aber vor dem Hintergrund der Nachhaltigkeit betrachtet werden
- j. Finanzierung von MHFA-Ausbildungen sind (sofern thematisch passend) in SGM-Projekten förderfähig, können aber in der Initiative durch den fehlenden Bezug zur Bewegung nicht gefördert werden; ggf. werden solche Ausbildungen aus Fördertöpfen im jeweiligen Bundesland finanziert
- k. Werbemittel sind in einzelnen Projekten nicht abbildung
- l. Bauliche Maßnahmen oder Anschaffung von Einrichtungsgegenständen (Möbel etc.) sind nicht förderfähig