Jugendministerin Carolina Trautner: „Wir stehen mit einem Jugendbudget von einer Million Euro bereit, um die beim digitalen Hackathon #ideenfürdiejugend entwickelten besten Ideen und Projekte junger Menschen bei ihrer Umsetzung zu unterstützen“ – Jugend

13. Januar 2022

#ideenfürdiejugend ist Bestandteil des „Aktionsplans Jugend“ des Bayerischen Sozialministeriums und gibt jungen Menschen in Bayern die Möglichkeit, sich selbst aktiv einzubringen und Ideen zu entwickeln. Nach einem digitalen Ideen-Hackathon im Oktober 2021 konnten junge Menschen zwischen 16 und 27 Jahren ihre Projektideen beim Bayerischen Jugendring (BJR) einreichen. Aus einer Vielzahl von Projektideen, die der Expertenjury von #ideenfürdiejugend in November 2021 vorlagen, wurden 21 Vorschläge ausgewählt. Zur Verwirklichung der Ideen stellt das Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales ein Jugendbudget von einer Million Euro zur Verfügung.

Die bayerische **Jugendministerin Carolina Trautner** zeigt sich begeistert: „Es freut mich sehr, dass sich so viele junge Menschen engagieren und dadurch so viele interessante Projekte aus den unterschiedlichsten Lebensbereichen junger Menschen entstanden sind. Das ist gelebte Partizipation! Jetzt geht es an die Umsetzung und ich bin auf die weitere Entwicklung schon ganz gespannt.“

Die thematische Vielfalt reichte dabei von klassischen Jugendkulturprojekten über die Themenfelder Nachhaltigkeit und Mitbestimmung bis hin zu Aufklärungs- und Präventionsprojekten. Nach einem Drei-Minuten-Pitch der Teams entschied die Jury, welche Ideen gefördert werden. „Ich bin begeistert, wie viele Jugendliche bei #ideenfürdiejugend mitgemacht haben. Die Motivation der Teilnehmerinnen und Teilnehmer und die Vielfalt ihrer Ideen zeigen uns, wie wichtig dieses Projekt ist“, erklärt **BJR-Präsident Matthias Fack**.

Die 21 Sieger-Projekte werden jetzt durch Projektteams des Bayerischen Jugendrings und des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis unterstützt, um ihre Ideen umzusetzen. Dafür wird es über das Jahr 2022 verteilt verschiedene Barcamps und Workshops geben. Bis Oktober 2022 haben die ausgewählten Teams nun Zeit, ihre Ideen zu verwirklichen. Themen wie Außenkommunikation/Marketing, App-Programmierung (Stichwort Coding Camp) und der Besuch eines Start-up-Vernetzungsevents sollen den Teams dabei Hilfestellung geben.

Mehr Informationen unter folgenden Links:

- Informationen zu den einzelnen Projekten: Ideen für die Jugend

- Informationen zum Aktionsplan Jugend: Bayerischer Aktionsplan Jugend

Die 21 geförderten Projekte im Überblick

- Abenteuer mit Sam will mit Hilfe einer digitalen und analogen Schatzsuche Kinder zwischen acht und zwölf Jahren spielerisch über die Themen Hassrede im Internet und Cybermobbing informieren.

- ABOUT US (www.gen-x.tv) ist ein Livestreamingsender von jungen Menschen für junge Menschen. ABOUT US entwickelt, produziert und veröffentlicht unterhaltsame und/oder informative Live-Formate für Jugendliche im Alter von 12 bis 27 Jahren.

- Das Analoge Musikfestival möchte der Jugendkultur im Landkreis Neumarkt in der Oberpfalz einen Raum bieten.

- Bunte Wiesen verwandelt ungenutzte Flächen in ökologisch wertvolle Blühwiesen. Dieses Konzept soll skalierbar für Jugendliche in ganz Bayern aufbereitet werden.

- cliMate will unbedruckte secondhand T-Shirts mit hoher Qualität von Kleidersammelunternehmen ankaufen, diese mit selbst kreierten Motiven (immer mit Bezug auf den Umweltschutz oder Werte wie Toleranz und Gleichberechtigung) bedrucken und das Endprodukt auf einer Website anbieten.

- Erweiterung Mini-München Online möchte die bekannte Spielstadt um digitale Elemente erweitern und so u.a. bargeldloses Bezahlen per App ermöglichen.

- FemUp möchte jungen Frauen einen geschützten digitalen Raum zur Verfügung stellen, in dem sie hochwertige Antworten von Expertinnen und Experten auf schambehaftete Fragen erhalten.

- Girls Technikcamps 2.0 fördert die technisch-digitale Kompetenz junger Menschen zur optimalen Vorbereitung für deren berufliche und persönliche Zukunft innerhalb unserer Gesellschaft. In Form zweitägiger Technikcamps und anderer Angebote für Mädchen und Jungen zwischen sechs und 13 Jahren werden Kinder an Technik herangeführt.

- HelloGreenWorld möchte über eine App Menschen spielerisch auf ihrem Weg zu einer nachhaltigen Ernährung begleiten. Dabei spielen Motivation und Spaß eine genauso große Rolle wie Wissensvermittlung und Sensibilisierung für das Thema.

- InSpace entwickelt einen Nachwuchs-Streamingdienst, bei dem die Abonnentinnen und Abonnenten selbst entscheiden können, welche Künstlerinnen und Künstler durch ihre monatlichen Beiträge unterstützt werden.

- Jugendarbeit VIDA will einen sicheren Ort für Mitglieder der LGBTQI*-Community in der ländlichen Region des Landkreises Landsberg am Lech schaffen sowie Beratungs- und Hilfsangebote für alle bereitstellen, die aufgrund ihrer Sexualität oder Identität von Diskriminierung betroffen sind.

- Die Lateinapp soll allen Schülerinnen und Schülern in Bayern helfen, Motivation zum Erlernen der Sprache zurückzuerlangen.

- MeetAlps möchte verschiedene Organisationen und Einzelpersonen vernetzen, die sich für den Schutz der Alpen engagieren.

- myOcto möchte als genreübergreifende Plattform engagierte Menschen für kreative Projekte vernetzen.

- Das Online-Tool zum Thema Prävention sexualisierter Gewalt und Kinderrechte soll ein interaktives, im Internet frei und leicht zugängliches Angebot sein. Es soll kompakt Informationen und konkrete Hilfestellungen für alltägliche Situationen bieten – praxisnah, verständlich und attraktiv für die digitalaffine Zielgruppe aufbereitet.

- Schüler Connect möchte Schülerinnen und Schülern den Zugang zu Informationen an ihrer Schule stark erleichtern. So sollen beispielsweise Wahlkurse eigene Informationen über sich und über ihre Projekte weitergeben können.

- Das Projekt Schutzcafe möchte einen regelmäßigen Treff in Neumarkt in der Oberpfalz organisieren. Außerdem soll das Hilfsangebot „Luisa ist hier“ auf die eigene Gegend angepasst und angewendet werden.

- Der Spielekatalog ist eine Sammlung von Spielen aus verschiedenen Organisationen, in dem eigene Sammlungen erstellt, geplant und geteilt werden können. Die Spiele sind sowohl online als auch offline verfügbar. Über das Einstellen von neuen Spielen durch die Jugendleiterinnen und Jugendleiter werden Spiele zwischen den Organisationen geteilt.

- upgrade:digitalpolitik will junge Menschen in Digital- und Innovationsprojekten stärker sichtbar werden lassen. Außerdem sollen Jugendliche darin unterstützt werden, sich kritisch mit Digitalisierung und Innovation auseinanderzusetzen.

- Das Zeitlichkeiten-Magazin will Geschichten, Themen, Kunst und Fotografie, die junge Menschen bewegen, in gedruckter Form in einem gemeinsamen Erstellungsprozess zur Geltung bringen.

- YXP 2022 möchte die K-Pop-Cover-Szene in Bayern zusammenbringen.

Pressemitteilung auf der Seite des Herausgebers