

PRESSEMITTEILUNG



13.01.2022

**#IDEEN
FÜR DIE
JUGEND**

#ideenfürdiejugend: 21 Projekte setzen Ideen um Digitalisierung, Nachhaltigkeit und Diversität: Durch das Jugendbudget werden Projekte junger Menschen zu vielfältigen Themen Wirklichkeit

45 Projektideen junger Menschen lagen der Expert:innenjury von #ideenfürdiejugend im November 2021 zur Bewertung vor. Sie wählte 21 Vorschläge aus, nun haben die Teams Zeit bis Oktober, um ihre Ideen zu verwirklichen. Unterstützt werden die Projekte finanziell mit insgesamt einer Million Euro, die das Bayerische Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales aus dem Aktionsplan Jugend zur Verfügung gestellt hat.

Nach einem digitalen Ideen-Hackathon im Oktober 2021 konnten junge Menschen zwischen 16 und 27 Jahren Projektideen beim Bayerischen Jugendring (BJR) einreichen. Rund 30 Teams wurden eingeladen, ihre Ideen im November vor einer Fachjury vorzustellen. Die thematische Vielfalt reichte dabei von klassischen Jugendkulturprojekten über die Themenfelder Nachhaltigkeit und Mitbestimmung bis hin zu Aufklärungs- und Präventionsprojekten.

Nach einem 3-Minuten-Pitch der Teams entschied die Jury, welche Ideen gefördert werden. „Ich bin begeistert, wie viele Jugendliche bei #ideenfürdiejugend mitgemacht haben. Die Motivation der Teilnehmer:innen und die Vielfalt ihrer Ideen zeigen uns, wie wichtig dieses Projekt ist“, erklärt BJR-Präsident Matthias Fack. 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 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. Themen wie Außenkommunikation/Marketing, App-Programmierung (Stichwort Coding Camp) und der Besuch eines Start-up-Vernetzungsevents sollen den Teams dabei Hilfestellung geben.

___ Informationen zu den einzelnen Projekten: <https://ideenfuerdiejugend.de/projekte>

___ Informationen zum Aktionsplan Jugend: www.bjr.de/aktionsplan-jugend

___ Bildmaterial kann in druckfähiger Auflösung auf Nachfrage zur Verfügung gestellt werden.

Kontakt

Patrick Wolf

tel 089 / 51458-19 __ mobil 0151 / 276277-19 __ wolf.patrick@bjr.de

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 second-hand 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 Expert:innen 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 6 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 Abonnent:innen selbst entscheiden können, welche Künstler:innen 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 Schüler:innen 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 Schüler:innen 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 Jugendleiter:innen 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.
- **YXP 2022** möchte die K-Pop-Cover-Szene in Bayern zusammenbringen.

Der Bayerische Jugendring K.d.ö.R. ist die Arbeitsgemeinschaft der 36 landesweiten und 36 (über-)regional tätigen Jugendverbände und 315 örtlichen Jugendgruppen in Bayern. Strukturell ist er in sieben Bezirksjugendringe sowie 96 Stadt- und Kreisjugendringe gegliedert. Seine Mitgliedsorganisationen erreichen mit ihren Angeboten mehr als zwei Drittel aller Kinder und Jugendlichen in Bayern.

Das JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis befasst sich seit 1949 mit Medien und medialen Phänomenen, mit Trends und Entwicklungen, mit Chancen und möglichen Schwierigkeiten aus Sicht von Kindern und Jugendlichen. Die Ergebnisse der interdisziplinären Arbeit aus Forschung und Praxis werden für verschiedene Arbeitsfelder aufbereitet und sind Basis für innovative Projekte und Modelle in der Erziehungs-, Bildungs- und Kulturarbeit. Ziel all dieser Aktivitäten ist eine breite, umfassende und nachhaltige Förderung von Medienkompetenz.