



JUGEND.MACHT
TRIER & TRIER-SAARBURG
GEMEINSAM.DIGITAL.INNOVATIV.

24. - 26. April
2020

**JUGEND.MACHT TRIER &
TRIER-SAARBURG**

Gemeinsam digital innovative
Projekte und Ideen entwickeln
und umsetzen

GLIEDERUNG

- I. Idee
- II. Ziele
- III. Zielgruppe
- IV. Organisation
- V. Ablauf
- VI. Administration, Mentoren und Multiplikatoren





I. IDEE

Gemeinsam aktiv werden trotz Social-Distancing in Form eines digitalen Beteiligungsprojektes in Form eines Hackathon*.

*Wortschöpfung aus „Hack“ und „Marathon“. Es ist eine gemeinschaftliche Soft- und Hardwareentwicklungsveranstaltung – aber auch darüber hinaus.

Ziel eines Hackathons ist es, innerhalb der Dauer dieser Veranstaltung gemeinsam nützliche, kreative oder unterhaltsame (Software)produkte herzustellen oder, allgemeiner, Lösungen für gegebene Probleme zu finden.

RAHMEN FÜR PROJEKTIDEEN

- ❖ Projekte sollen selbst bzw. mit Unterstützung von Mentoren umgesetzt werden können, um Selbstwirksamkeit zu erfahren.
- ❖ Projekte sollen realistisch und umsetzbar sein.
- ❖ Keine Forderungen an Politik, da dies häufig von Seiten der Politik nicht zeitnah umgesetzt werden kann.
- ❖ Projekte sollten in einem zeitlich überschaubaren Rahmen umsetzbar sein.





JUGEND.MACHT
TRIER & TRIER-SAARBURG
GEMEINSAM.DIGITAL.INNOVATIV.

BEISPIELE FÜR THEMEN

Oberthemen: Umwelt | Corona | Politische Partizipation |
Regionale Projekte | Kultur | Aktionen Demokratiebildung |
Aktionen gegen Rassismus/Sexismus/Homophobie | Religion und
Glaube | Jugendkultur

Beispiele für Projekte:

Was können wir für mehr Umweltschutz in unserem Dorf tun?
Jugendkulturfestival in unterschiedlichen Dörfern organisieren
Beteiligung von jungen Menschen an politischen Aktionen fördern
Jugendliche engagieren sich vor Ort
Podcast zu einem Thema erstellen

II. ZIELE

- ❖ Interessensaustausch
- ❖ zielgerichtete Gruppendynamik
- ❖ Projektentwicklung
- ❖ Gesellschaftliche Teilhabe im Netz fernab von Online-Petitionen
- ❖ Selbstwirksamkeit in der Isolation
- ❖ Alternative zu reiner Unterhaltung, aber nicht todernst oder nur für Streber
- ❖ Innovation & neue Ideen
- ❖ Vernetzung von Jugendlichen untereinander in der Region Trier-Saarburg





III. ZIELGRUPPE

- ❖ Jugendlichen im Alter von 13 – 25 Jahren
- ❖ Teilnehmerzahl 50 – 250 Jugendliche aus der Region Trier und Trier-Saarburg
- ❖ Je nach Anmeldezahl werden Altersgruppen gebildet (13 – 15 Jahre und ab 15 Jahren)
- ❖ Schüler*innen, Verbandler*innen, bereits aktive Gruppen (Fridays for Future, Jugendgruppen, etc.) und alle Interessierten bis 25 Jahren

IV. ORGANISATION

- ❖ Planungsteam konzipiert Veranstaltung, machen Öffentlichkeitsarbeit, schaffen technische Möglichkeiten
- ❖ Mentoren übernehmen Projektpatenschaft und sind später für die Moderation von einem Thema verantwortlich und geben Support
- ❖ Mentoren erhalten Einführung in technische Mittel und in die Aufgaben
- ❖ Jugendliche melden sich zur Veranstaltung zentral an und werden themenbezogenen Gruppen zugeteilt
- ❖ Durchführung der Veranstaltung **24. – 26. April** innerhalb von 48h
- ❖ Nachbereitung, Weiterentwicklung und Umsetzung von entstandenen Projekten von Jugendlichen mit Hilfe von Mentoren





V. ABLAUF

Im Vorfeld:

- ❖ Konzept Erstellung und Gewinnung von Mentoren und Multiplikatoren
- ❖ Ab Mitte April Öffentlichkeitsarbeit und Aufruf zur Themeneinreichung und Teilnahme an Jugend.Macht Trier & Trier-Saarburg
- ❖ eine Woche vorher Projektabstimmung und Zuweisung an Mentoren
- ❖ 3 Tage vorher erhalten Teilnehmende Erklärung
- ❖ Freitags am Durchführungstag erhalten die Teilnehmenden den Zugang zu angelegten Projekten



JUGEND.MACHT
TRIER & TRIER-SAARBURG
GEMEINSAM.DIGITAL.INNOVATIV.

V. ABLAUF

Durchführung

Erster Tag: Beginn 18 Uhr mit gemeinsamen Start und Begrüßung und Vorstellung des Projektes, Gruppenfindung und Start des Hackings,

Zweiter Tag: 9 Uhr Mentoren-Team-Reflexion, Start mit Gruppe 10 Uhr mit Hackings bis 18, Tagesabschlussreflexion und Möglichkeit eines digitalen Happenings

Dritter Tag: 9 Uhr Mentoren-Team-Reflexion, 10 Uhr Start mit Gruppe und Vorbereitung eines Pitch-Videos/Projektvorstellung, Einreichung bis 14 Uhr, 15 Uhr gemeinsamer Abschluss mit allen z.B. via Videobotschaft, Klärung wie geht's nun weiter





VI. ADMINISTRATION, MENTOREN UND MULTIPLIKATOREN



JUGEND.MACHT
TRIER & TRIER-SARBURG
GEMEINSAM.DIGITAL.INNOVATIV.

Administratoren Team

- ❖ besteht aus 5/6 Administratoren
- ❖ konzipiert Veranstaltung
- ❖ Schafft technische Möglichkeiten und Zugänge
- ❖ organisiert Anmeldung und Themenzuweisung
- ❖ macht Öffentlichkeitsarbeit
- ❖ ist während der Durchführung Ansprechpartner und liefert Support
- ❖ koordiniert Projekte auch im Nachhinein

VI. ADMINISTRATION, MENTOREN UND MULTIPLIKATOREN

Mentoren – Team

- ❖ Erhalten Einführung in Aufgaben und technischen Hilfsmittel
- ❖ im besten Fall zwei Mentoren pro Projektidee
- ❖ Sind Paten für ein Projekt, bei dem sie persönliche und fachliche Kompetenzen einbringen können
- ❖ Moderieren während der Durchführung einen Projekt-Channel, geben Support, und entwickeln gemeinsam mit der Projektgruppe Ideen & Pläne
- ❖ Setzen gemeinsam mit ihrer Gruppe auch nach dem Hackathon die Projektidee um





VI. ADMINISTRATION, MENTOREN UND MULTIPLIKATOREN



Multiplikatoren

- ❖ Schirmherrschaft geplant
- ❖ Mentoren schaffen Kontakte zu Jugendlichen und animieren sie zur Teilnahme
- ❖ Administratoren und Mentoren nutzen Kontakte um Projekte zu realisieren
- ❖ Ideen die entstehen und vielleicht noch nicht umgesetzt werden können, können zu einem späteren Zeitpunkt realisiert werden
- ❖ Neue Vernetzung der Jugendarbeit in Trier und Trier-Saarburg



24. - 26. April
2020

JUGEND.MACHT
TRIER & TRIER-SAARBURG
GEMEINSAM.DIGITAL.INNOVATIV.

INITIIERT DURCH



MEDIEN.RLP
INSTITUT FÜR MEDIEN UND PÄDAGOGIK E.V.

