



MFG
BADEN-WÜRTTEMBERG



LFK:
Die Medienanstalt für
Baden-Württemberg

- Pressemitteilung -

Auf in die Zukunft: IT-Event für Jugendliche im Sigmaringer Innovationscampus

- **Vom 18. bis 20. November programmierten, tüftelten und bastelten 40 Jugendliche bei „Hack To The Future“**
- **Die 12 bis 18 Jahre alten Jugendlichen entwickelten auf dem Innovationscampus Sigmaringen inspirierende Ideen für die digitale Zukunft**
- **Jugend-Hackathon der Initiative Kindermedienland Baden-Württemberg wird von der Jugendmedienakademie Sigmaringen tatkräftig unterstützt**

Sigmaringen, 21.11.2022 – Die Initiative Kindermedienland Baden-Württemberg lud am vergangenen Wochenende im Rahmen des Programms „Hack To The Future“ zu einem sogenannten Hackathon (Wortschöpfung aus „Hacken“ und „Marathon“) ein. Insgesamt 40 Jugendliche verwirklichten ihre eigenen digitalen Anwendungen und Projekte. Während des dreitägigen Events konnten die Teilnehmenden im Alter zwischen 12 und 18 Jahren ihren Ideen freien Lauf lassen. Unterstützt wurden sie dabei von 15 erfahrenen Mentorinnen und Mentoren aus den Bereichen Software-Entwicklung, Design, IT, Elektrotechnik und Projektmanagement.

Die unter der Schirmherrschaft von Ministerpräsident Winfried Kretschmann stehende Initiative Kindermedienland veranstaltet seit 2017 mehrmals jährlich zwei- bis dreitägige Programmierveranstaltungen im Land. Diese werden im Auftrag des Staatsministeriums und in Kooperation mit der Landesanstalt für Kommunikation (LFK) von der MFG Baden-Württemberg konzipiert und durchgeführt.

„Hack To The Future“ bietet einen Kreativraum, in dem junge Menschen frei experimentieren und mit originellen Lösungen die Zukunft gestalten können. Auf diese Weise unterstützt die Initiative Kindermedienland Jugendliche dabei, die Chancen der Digitalisierung zu erkennen und für sich zu nutzen.

Zukunftsideen aus Hard- und Software

Zum Auftakt gingen die Jugendlichen beim gemeinsamen Brainstorming am Freitag der Frage nach, wie man mithilfe moderner Technologien Problemstellungen aus den Bereichen Umwelt, Gesundheit und Gesellschaft lösen kann. In kleinen Arbeitsgruppen arbeiteten sie anschließend das Wochenende über an hard- oder software-basierten Lösungen. Zum Abschluss des Hackathons stellten die Jugendlichen im Rahmen einer großen Abschlusspräsentation am Sonntag ihre digitalen Innovationsprojekte der Öffentlichkeit vor.

Luis (14), Kacper (14), Merlin (17), Michel (14) und Nils (14) vom Team „New Social Media“ beschäftigten sich zum Beispiel mit der Frage, wie man Soziale Netzwerke positiver gestalten kann. Der eigens dafür programmierte Algorithmus des jungen Teams zeigt Artikel im Verlauf nicht mehr nach Likes an, sondern nach dem prozentual höchsten Wahrheitsgehalt und der abgegebene Qualitätsbewertung der zuständigen Fakten-Checker. Ben (12), Sara (14) und Vivien (15) erfassten wiederum mit Hilfe von Sensoren den Füllstand von Wasser und Futter im hauseigenen Kaninchenstall. Die App „Kleintiersversorgung“ regelt anhand der erfassten Daten dann den Nachschub mit frischem Wasser und Futter automatisch.

Am Samstag besuchten Bürgermeister Dr. Marcus Ehm sowie der Geschäftsführer der Wirtschaftsförderung Sigmaringen Uwe Knoll den Hackathon, um sich einen Eindruck von der Projektarbeit der jungen Teams zu verschaffen. „Was die Jugendlichen hier nach zwei Tagen Arbeit bereits alles auf die Beine gestellt haben, beeindruckt mich. Programmieren und ein grundlegendes Verständnis von Hard- und Software sind in Zeiten der Digitalisierung zentrale Kernkompetenzen“, sagte der ebenfalls anwesende Leiter der Geschäftsstelle der Initiative Kindermedienland Baden-Württemberg, Pierre Seidel, und betont: „Sich in einem geschützten Rahmen ausprobieren zu können, ist die beste Gelegenheit kreative Ideen in Taten umzusetzen“.

Mit dem Innovationscampus der Kreisstadt Sigmaringen, der ideale Voraussetzungen für die zukünftige Ansiedlung von IT-Technik und innovativen Firmen bietet, hatte der Hackathon ein fantastisches Umfeld. Sehr erfreulich war zudem, dass sich die Jugendmedienakademie als verlässlicher Partner den Herausforderungen und praktischen Lösungsansätzen der Teilnehmenden angenommen hat.

Weiterführende Links:

hacktothefuture.de

kindermedienland-bw.de

<https://innocamp-sigmaringen.de>

<https://jugendmedienakademie-sig.de>

Hack To The Future

Die Landesregierung hat mit dem Programm „Hack To The Future“ eine Plattform geschaffen, bei der technikbegeisterte Jugendliche spielerisch lernen, sich vernetzen und ihre Medienkompetenz stärken können. Mit den Hackathons der Initiative Kindermedienland fördert sie das freie Experimentieren und die technischen Kompetenzen Jugendlicher in Baden-Württemberg. „Hack To The Future“ ist ein Programm der Initiative Kindermedienland Baden-Württemberg. Es wird von der MFG Baden-Württemberg im Auftrag des Staatsministeriums und in Kooperation mit der Landesanstalt für Kommunikation konzipiert und durchgeführt. Regionale Partner der Veranstaltung in Sigmaringen sind die Jugendmedienakademie und der Innovationscampus Sigmaringen.

Über das Kindermedienland Baden-Württemberg

Die Landesregierung setzt sich mit der Initiative Kindermedienland Baden-Württemberg unter der Schirmherrschaft von Ministerpräsident Winfried Kretschmann dafür ein, die Medienkompetenz von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen im Land zu stärken. Mit dem Kindermedienland Baden-Württemberg werden zahlreiche Projekte, Aktivitäten und Akteure im Land gebündelt, vernetzt und durch feste Unterstützungsangebote ergänzt. So wird eine breite öffentliche Aufmerksamkeit für die Themen Medienbildung und -erziehung geschaffen. Träger und Medienpartner der Initiative sind die Landesanstalt für Kommunikation (LFK), der Südwestrundfunk (SWR), das Landesmedienzentrum (LMZ), die MFG Baden-Württemberg, die Aktion Jugendschutz (ajs) und der Verband Südwestdeutscher Zeitungsverleger (VSZV).

Über die MFG Baden-Württemberg

Die MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg ist eine Einrichtung des Landes Baden-Württemberg und des Südwestrundfunks. Aufgabe der MFG ist die Förderung der Filmkultur und -wirtschaft und der Kultur- und Kreativwirtschaft. Mit bedarfsorientierten Programmen und Projekten unterstützt die MFG Baden-Württemberg in ihrem Geschäftsbereich „MFG Kreativ“ Kultur- und Kreativschaffende im Südwesten. Dabei liegt der Schwerpunkt auf Vernetzungs- und Vermittlungsaktivitäten sowie im Kompetenzfeld Digitale Kultur.

Über die Landesanstalt für Kommunikation (LFK)

Die LFK ist die Medienanstalt für Baden-Württemberg. Sie lizenziert und beaufsichtigt den privaten Rundfunk, weist Übertragungskapazitäten zu und entwickelt und fördert eine vielfältige Medienlandschaft. Sie ist außerdem zuständig für den Jugendmedienschutz und die Vermittlung von Medienkompetenz. Hierzu engagiert sie sich in zahlreichen Projekten im Land und bietet Aus- und Fortbildungsmaßnahmen an.

Kontakt:

MFG Baden-Württemberg

Pierre Seidel

Leitung Geschäftsstelle Kindermedienland Baden-Württemberg

Tel.: 0711 90715-311

E-Mail: seidel@mfg.de

Diese Presseinformation finden Sie auch auf mfg.de/presse.