



2018/19 **jugend
innovativ**

www.jugendinnovativ.at

INFO-HEFT

digi
squad
bonus

igib
bsupz
zunod **#**

FÜR TEILNEHMERINNEN UND TEILNEHMER

für die 32. Jugend Innovativ
Wettbewerbsrunde im Schuljahr 2018/19

Ideen in Sicht!

Mit diesem Aufruf geht Jugend Innovativ – der Wettbewerb für kluge Köpfe – erneut auf die Suche nach motivierten Jugendlichen, die originelle Ideen in Form von Projektarbeiten erforschen, entwickeln oder sogar umsetzen möchten.

Ideen sichtbar machen. Im Rahmen der 32. Wettbewerbsrunde von Jugend Innovativ suchen wir voraussichtende Jugendliche im Alter von 15 bis 20 Jahren, die ihre „weitsichtigen“ Ideen umsetzen und in Form von Projekten ausarbeiten.

Bei Jugend Innovativ kannst du verborgene Talente aufleben lassen: Es darf geforscht, experimentiert, getüftelt, designt und quergedacht werden. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Das Projektthema kann frei gewählt werden, muss allerdings in eine der folgenden Kategorien passen: Design, Engineering, Science, Young Entrepreneurs, Sustainability oder Digital Education.

Der Sonderpreis Sustainability wird dank der Raiffeisen Nachhaltigkeits-Initiative auch heuer fortgesetzt! Mit Unterstützung der Innovationsstiftung für Bildung werden die bestehenden Kategorien zum zweiten Mal um den Sonderpreis Digital Education erweitert.

Euer Einfallsreichtum wird im Zuge der Halbfinal-Events und des Bundes-Finales ganz besonders belohnt: es winken Geldpreise in Höhe von rund 38.500,- Euro sowie Nominierungen zu internationalen Wettbewerben und Messen. Es bleibt also das ganze Schuljahr über spannend!

Neu! #digisquadbonus. Erstmals erhalten alle am Wettbewerb teilnehmenden Teams die Chance auf einen #digisquadbonus von 300 Euro für den originellsten One-Pager über die digitalen Aspekte des eingereichten Projekts.

Also schnell online unter www.jugendinnovativ.at im Log-In Bereich registrieren und zum Wettbewerb anmelden. **Anmeldeschluss ist der 20. Dezember 2018!**

Alle weiteren Informationen für eine erfolgreiche Teilnahme sind für euch in dieser Infobroschüre zusammengefasst!

Nichts versäumen! Alle wichtigen Termine & Events sind online unter "Kalender" verfügbar.

Keine Schülerin, kein Schüler oder kein Lehrling mehr? Dann bitten wir dich als Alumni um deine Unterstützung und sagen „Danke!“, wenn du vor allem junge Menschen und Lehrerinnen und Lehrer, Eltern sowie Ausbilderinnen und Ausbilder auf Jugend Innovativ aufmerksam machst!

Mit großer Spannung freuen wir uns, jede Menge innovative Projektideen zu "sichten"!

Euer Jugend Innovativ-Team

INHALT

2	Inhaltsverzeichnis	19	Kategorie Young Entrepreneurs
3	Editorial	20	Sonderpreis Sustainability
4	Teilnahmebedingungen und Datenschutz	21	Sonderpreis Digital Education
6	Wie melde ich mich und mein Projekt an?	22	Bewertungskriterien Jugend Innovativ
8	Der Wettbewerbsablauf	23	Aktuelle Fristen
12	Mit Ideen gewinnen	24	Schutzrechte und Recherche Tipps
13	Jugend Innovativ kennt keine Grenzen	25	Begleitmaßnahmen
14	Kategorien und Spezifikationen	26	Checklisten
16	Kategorie Design	27	Wie verfasse ich einen Projektbericht?
17	Kategorie Engineering	28	Infos für Lehrlinge
18	Kategorie Science	29	Tipps für Projektbetreuende
		30	Partnerinnen und Partner des Wettbewerbs
		31	Kontakt

Impressum

Jugend Innovativ 2018|19
Austria Wirtschaftsservice Gesellschaft mbH
Idee, Konzept: Jana Breyer
Redaktion, Text: Jana Breyer, Kathrin Strasser,
Martin Thomas Pesl, Milena Makrisevic
Grafik, Illustration: cardamom, wurzinger design

Fotos: aws, cardamom, Peter Rauchecker,
wurzinger design, Raiffeisen Nachhaltigkeits-Initiative,
Wolfgang Voglhuber

Herausgeberin:
Austria Wirtschaftsservice Gesellschaft mbH
Walcherstraße 11A, 1020 Wien
Tel.: +43 1 501 75-0, Fax: +43 1 501 75-900
E-Mail: office@aws.at
Web: www.aws.at, www.jugendinnovativ.at
www.facebook.com/jugendinnovativ
www.twitter.com/jugendinnovativ

TEILNAHMEBEDINGUNGEN UND DATENSCHUTZ

Was ist ist vor und bei der
Jugend Innovativ-Teilnahme
zu beachten?

Was ist Jugend Innovativ?

Der Wettbewerb bringt innovative Ideen von **15 bis 20-jährigen Schülerinnen, Schülern und Lehrlingen** ans Tageslicht und prämiert außerordentliche Leistungen. Jugend Innovativ motiviert und fördert junge Talente, ihre eigenen Ideen umzusetzen und zeigt der Öffentlichkeit, welches Kreativitäts- und Innovationspotenzial in Österreichs Jugendlichen steckt.

Wer kann teilnehmen?

Teilnahmeberechtigt sind Jugendliche ab Vollendung des 15. Lebensjahres bzw. die am 31. Dezember des Anmeldejahres nicht älter als 20 Jahre bzw. mindestens im 1. Lehrjahr sind und eine der folgenden Schultypen besuchen:

- Allgemein bildende höhere Schule (AHS)
- Berufsbildende mittlere und höhere Schule (BMHS)
- Österreichische Auslandsschule (lt. Liste auf www.bmbwf.gv.at)
- Polytechnische Schule (PTS)
- Berufsschule (BS).

Welche Themen können eingereicht werden?

Die Auswahl der Fragestellung, die ihr bearbeiten wollt, ist bei Jugend Innovativ grundsätzlich frei und kann von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern selbst oder gemeinsam mit ihren Lehrerinnen und Lehrern bzw. Ausbilderinnen und Ausbildnern erfolgen. Wichtig ist jedoch, dass sich das Projektthema einer der folgenden Kategorien des Wettbewerbs zuordnen lässt: **Design, Engineering, Science, Young Entrepreneurs, Sonderpreis Sustainability, Sonderpreis Digital Education.**

Wie viele Teilnehmerinnen und Teilnehmer dürfen an einem Projekt arbeiten?

Teilnehmen können sowohl Einzelprojekte als auch Gruppen- bzw. Klassenprojekte. Beachtet aber, dass zum Halbfinale bzw. Bundes-Finale nur max. vier Schülerinnen bzw. Schüler zur Projektpräsentation eingeladen werden. Bei den meisten internationalen

Reisepreisen werden nur Projekte zugelassen, bei denen die Projekt-Teams maximal aus zwei bis drei Personen bestehen. Für jedes Team ist eine Schülerin bzw. ein Schüler als Projektkoordinatorin bzw. Projektkoordinator im Projektantrag bekannt zu geben.

Was ist vor Anmeldung des Projekts zu beachten?

Das Projekt sollte sich mit aktuellen Fragestellungen beschäftigen und aus eigenen Ideen entstanden sein. Gender- und Diversitätsaspekte sollen berücksichtigt werden. Erwartet wird, dass das Projekt nicht in der Vergangenheit bereits bei Jugend Innovativ eingereicht wurde und während des Schuljahres ausgearbeitet wird. Wichtig ist außerdem, dass ihr bei der Projekteinreichung Termine, Fristen und Formalanleitungen beachtet.

Welche Bedingungen sind von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern vor Teilnahme zu berücksichtigen?

Für die Teilnahme am Wettbewerb ist die Angabe von persönlichen Daten (im Rahmen der Registrierung sowie im Anmeldeformular) erforderlich. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer verpflichten sich sämtliche Daten vollständig und richtig anzugeben (siehe auch unten Abschnitt „Datenschutz“).

Die Preisverleihung zum Halb- und Bundes-Finale wird im Rahmen einer Veranstaltung stattfinden, auf der die ausgezeichneten Projekte und Projektteams der Öffentlichkeit vorgestellt werden und Fotos, Interviews und Videos mit den ausgezeichneten Teilnehmerinnen und Teilnehmern gemacht werden. Vor- und Nachname sowie Bild und Videoaufnahmen aller Finalistinnen und Finalisten im Bundes-Finale werden in Print- und Online-Medien für Zwecke der Öffentlichkeitsarbeit veröffentlicht.

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer erklären sich ausdrücklich damit einverstanden.

Welche Bedingungen sind während der Projektarbeit zu berücksichtigen?

Alle schriftlichen Dokumentationen und mündliche Präsentationen sind in deutscher Sprache zu verfas-

sen bzw. zu führen. In der Phase der Projektvorbereitung sollen im Hinblick auf Schutz-, Nutzungs- und Urheberrechte ausreichend Recherchen durchgeführt werden, die im Projektbericht zu dokumentieren sind. Solltet ihr im Zuge der Projektentwicklung bemerken, dass euer Projekt besser in eine andere Kategorie passt, so ist eine Umkategorisierung bis Anfang März nach Absprache mit der Wettbewerbsleitung möglich. Auch die Jury behält es sich vor, aus inhaltlichen Gründen Projekte gegebenenfalls anderen Kategorien zuzuteilen. Die Teilnahme erfolgt freiwillig. Es besteht kein Rechtsanspruch auf die Teilnahme am Wettbewerb.

Welche Projekte sind ausgeschlossen?

Projekte, bei denen ihr euch selbst oder andere gefährdet, sind nicht zugelassen, genauso wenig solche, bei denen Tiere in Mitleidenschaft gezogen werden. Reine Literatur-Zusammenstellungen oder Anwendungen von bekannten Benutzeroberflächen sind bei Jugend Innovativ nicht gewünscht. Ausgeschlossen sind außerdem Projekte, die keine erkennbare Eigenleistung der Schülerinnen und Schüler aufweisen.

Datenschutz

Die persönlichen Daten werden unter Beachtung der geltenden datenschutzrechtlichen Bestimmungen ausschließlich zum Zwecke der Durchführung des Wettbewerbes und der mit dem Wettbewerb verbundenen Presse- und Öffentlichkeitsarbeit verwendet (siehe auch: „Welche Bedingungen sind von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern vor Teilnahme zu berücksichtigen“). Detaillierte Informationen zur Verarbeitung der Daten sind auf der Website www.aws.at/datenschutz abrufbar.

Daten, die bei der Registrierung anzugeben sind:

- » Anrede: Frau oder Herr
- » Angabe: Schülerin oder Schüler, Lehrerin oder Lehrer
- » Titel, Vorname und Nachname
- » Schule
- » Klasse
- » Email-Adresse

Daten, die im Anmeldeformular zum Wettbewerb ausgefüllt werden:

- » Angaben zur Schule: Schulkennzahl, Schulname, Schuladresse, Telefonnummer der Schule, Email-Adresse der Schule, Website der Schule
- » Projektkoordinatorin oder Projektkoordinator: Anrede, Vorname, Nachname, Email-Adresse, Telefonnummer (Mobil-Telefonnummer)
- » Projektbetreuerin oder Projektbetreuer: Anrede, Titel, Vorname, Nachname, Geburtsdatum, Email-Adresse, Telefonnummer (Mobil-Telefonnummer)
- » Kooperationspartnerin oder Kooperationspartner (kein Pflichtfeld): Schulname oder Firmenname, Adresse, Ansprechpartnerin oder Ansprechpartner, Email-Adresse
- » Angaben zum Projekt: Projekttitle, Projektlaufzeit, Kategorie, Ziel des Projektes, Kurzbeschreibung des Projektes
- » Angaben zum Projektteam pro Person: Anrede, Vorname, Nachname, Schule, Klasse, Geburtsdatum, Konfektionsgröße

Daten, die im Anmeldeformular zum Halbfinale ausgefüllt werden:

- » Angaben zum Bühnensprecher oder zur Bühnensprecherin, Projektteam, Projektbetreuer oder Projektbetreuerin: mit jeweils Anrede, Vorname, Nachname, Schule

Daten, die im Anmeldeformular zum Bundes-Finale ausgefüllt werden:

- » Kontaktdaten pro Teammitglied und Begleitperson: Anrede, Vorname, Nachname, Geburtsdatum, Adresse, Mobil-Telefonnummer, persönliche Email-Adresse, Angabe der Allergene bei Lebensmittelunverträglichkeiten (kann ausgefüllt werden, muss aber nicht)
- » Bankverbindung (für die Überweisung der Preisgelder)

Wie melde ich mich und mein Projekt an?

Vorausschicken möchten wir: je verrückter und witziger die Projektidee, desto besser! „Das geht nie!“ ist schon mal der beste Ansporn, um eine tolle Idee voranzutreiben 😊

Schritt 1 – Registrierung & Administration

Die 32. Runde startet mit 4. Oktober 2018!

Sobald die Projektidee geboren ist, muss sich eine verantwortliche Person zunächst online registrieren (Log-In Bereich auf www.jugendinnovativ.at). Die registrierte Person erhält eine automatische Bestätigung der Online-Registrierung an die bekanntgegebene E-Mail-Adresse (lt. Log-In-Daten) und ist somit die verantwortliche Administratorin bzw. der verantwortliche Administrator. Nur diese Person kann nun Projekt-Anmeldungen vornehmen bzw. hat alleinig Zugriff auf die JI-Inbox im Log-In Bereich.

ACHTUNG! Die registrierte Person bekommt alle Infos zum Wettbewerb ausschließlich in der JI-Inbox im Log-In Bereich online zur Verfügung gestellt. Diese Person sollte entweder die Projektkoordinatorin bzw. der Projektkoordinator (Schülerin oder Schüler) oder die bzw. der Projektbetreuende (Lehrerin oder Lehrer) sein bzw. eine Person, die beim Projekt involviert ist und muss darüber hinaus regelmäßig das persönliche E-Mail-Postfach bzw. die JI-Inbox überprüfen und die Infos an das Team weitergeben.

Schritt 2 – Anmeldung

Nur registrierte Personen (Administratorinnen und Administratoren) können die Projekt-Anmeldung im Zeitraum vom 4. Oktober bis 20. Dezember 2018 erstellen und bearbeiten. Nachdem alle Felder des Anmeldeformulars ausgefüllt und gespeichert sind, muss die Anmeldung abgeschickt werden und dann im nächsten Schritt die unterschriebene „Erklärung zum Datenschutz und Teilnahmebedingungen“ hochgeladen werden.“ Erst durch das finale „Absenden“ erfolgt die Anmeldung, d.h. danach können keine Änderungen mehr vorgenommen werden. Im Log-In Bereich unter „meine Projekte“ ist das Projekt bzw. sind die Projekte jederzeit einsehbar. Wenn Informationen zum Wettbewerb in der JI-Inbox im Log-In Bereich zur Verfügung gestellt werden, gehen die Benachrichtigungen an den Administrator oder die Administratorin und zusätzlich in Kopie an alle angegebenen Personen (d.h. in „cc“ an die angegebenen E-Mail-Adressen).

Was ist bei der Anmeldung zu berücksichtigen?

Neben den Angaben zur teilnehmenden Schule bzw. des Lehrlingsbetriebes sowie zu den Teilnehmerinnen und Teilnehmern sind folgende Punkte so konkret wie möglich auszufüllen:

- Titel: Hier kann schon kreativ ans Werk gegangen werden – ein witziger oder aussagekräftiger Titel für euer Projektthema ist ein wichtiger Anfang!
- Kategorie & Spezifikation: In welchem Themenfeld bewegt sich euer Projektthema? Nehmt eventuell zur besseren Orientierung nochmals die Kategorie-Beschreibungen zur Hand. Änderungen der Kategorie sind bis Anfang März möglich!
- Ziel des Projekts: Beschreibt in drei bis fünf Sätzen, was ihr mit dem Projekt erreichen, erfinden oder klarstellen wollt. Was soll am Ende das Ergebnis sein?
- Kurzbeschreibung des Vorhabens inkl. Hervorhebung, was das Projekt so innovativ macht: Hier sollte etwas ausführlicher auf das Vorhaben eingegangen werden.

Das heißt, was habt ihr schon für Anhaltspunkte, wie werdet ihr weiter vorgehen, woran muss noch geforscht, gearbeitet werden ... also die nächsten Schritte etwas ausführen! Was macht das Projekt eurer Meinung nach so innovativ? (Gewährt uns damit einen Einblick in eure Sicht der Dinge.) Mit welchem Zeit-, Ressourcen- und auch Kostenaufwand rechnet ihr ungefähr?

- Schutzrechts- bzw. Verwertungssituation des Projekts: Kein Witz! Jährlich werden ca. 5 bis 10 Patente und Gebrauchsmusteranmeldungen von Jugend Innovativ-Teams erfolgreich angemeldet. Daher stehen im Rahmen der Halbfinal-Events unsere Expertinnen und Experten für Schutzrechte zu diesem Thema zum persönlichen Gespräch zur Verfügung. Weitere Infos und Tipps zu diesem Service findet ihr in diesem Heft auf Seite 25!
- Nur für digital education-Projekte: Angaben für einen Workshop mit Expertinnen und Experten: Alle teilnehmenden Projekt-Teams der Sonderpreis-Kategorie „digital education“ haben die Möglichkeit, sich zu ihrem Thema Input von einer Expertin oder einem Experten zu holen. Die kostenlosen Workshops finden im Jänner oder Februar 2019 statt.

Achtung: Bei Interesse Abgabe der **Anmeldung bis spätestens 30. November 2018** notwendig!

>> Hier geht's direkt zur Anmeldung:

<https://einreichen.jugendinnovativ.at>

Anmeldeschluss!

Für die Anmeldung habt ihr bis 20. Dezember 2018, 23:59 Uhr Zeit. Natürlich kann es kurz vor Ende der Frist zu Überlastungen kommen. Wir sind sicherlich die Letzten, die aufgrund weniger Minuten Projekte ablehnen – jedoch irgendwann muss halt mal Schluss sein!

NEU!

Grundvoraussetzung ist, dass von allen Projektbeteiligten die Teilnahmebedingungen gelesen und mit der Erklärung zum Datenschutz und Teilnahmebedingungen angenommen werden.

ACHTUNG!

Um sich die Chance auf den 300 Euro **#digisquadbonus** zu sichern, muss die Anmeldung eures Projekts bis spätestens 20. Dezember 2018 erfolgen! Ohne Anmeldung und Abgabe eines Projektberichts ist das Hochladen des One-Pagers nicht möglich!

DER WETTBEWERBS- ABLAUF

Wie geht's weiter?

Wie kommt mein Projekt in die Wettbewerbsbewertung?

Bis spätestens 1. März 2019 muss ein Projektbericht (laut Anleitung) pro Projekt im Log-In Bereich hochgeladen werden, um in die Bewertung zu gelangen.

AUSNAHME: Für Projektberichte von Berufsschulen gilt generell der 15. März 2019 als spätester Abgabetermin!

Die Berichte werden von der austria wirtschaftsservice auf Vollständigkeit geprüft und eine erste Reihung nach Erfüllungsgrad der Bewertungskriterien vorgenommen. Die besten 10 bis 15 Projektarbeiten pro Kategorie werden dem Bewertungsgremium, bestehend aus einer Fachjury pro Kategorie, zur finalen Begutachtung und Bewertung vorgelegt. Das Juryergebnis ist entscheidend dafür, welche Projekte ins Halbfinale kommen und wird drei bis vier Wochen vor den Halbfinal-Events im Log-In Bereich bekanntgegeben.

Wie sichere ich mir die Chance auf den 300 Euro #digisquadbonus?

Es muss ein origineller One-Pager mit den digitalen Aspekten und Zukunftschancen eures Projekts nach Abgabe eines Projektberichts und bis spätestens 1. März 2019 bzw. 15. März 2019 für Berufsschulen im Log-In Bereich hochgeladen werden.

Die austria wirtschaftsservice prüft die einseitigen Ausarbeitungen auf Vollständigkeit und vergibt je nach Erfüllungsgrad der Kriterien (siehe letzte Seite) den #digisquadbonus von 300 Euro.

Die Zu- bzw. Absagen für den Bonus erfolgen dann drei bis vier Wochen nach dem Einreichschluss digital im Log-In Bereich. Die Auszahlung der Bonus-Zusagen erfolgt auf das angegebene Konto unmittelbar danach.

Was passiert bei den Halbfinal-Events?

Ende April tourt das Jugend Innovativ-Team durch Österreich. Im Rahmen der vier Halbfinal-Events werden die von den Fachjurs im Vorfeld ausgewählten „Halbfinalistinnen und Halbfinalisten 2019“ bekannt gegeben. Erstmals werden die besten Projekte der Öffentlichkeit, den Medien und den Besucherinnen und Besuchern vorgestellt. Alle Interessenten haben dabei die Möglichkeit, sich ein Bild von den innovativen Projekten der Schülerinnen, Schüler und Lehrlinge zu machen.

Highlight bei den Halbfinal-Events ist die Verleihung der „Tickets zum Bundes-Finale“ durch hochrangige Vertreterinnen und Vertreter aus den Ministerien, den Fachjurs und den Kooperationspartnerinnen bzw. Kooperationspartnern. Österreichweit werden maximal 35 Tickets für das 32. Bundes-Finale 2019 vergeben.





Impressionen vom Bundes-Finale 2018

Das 32. Bundes-Finale – die Gewinnerinnen und Gewinner werden ermittelt!

Bevor die Gewinnerinnen und Gewinner in den einzelnen Kategorien und Sonderpreis-Kategorien feststehen, müssen die max. 35 Final-Teams ihre Projekt-Ergebnisse persönlich und mündlich beim dreitägigen Bundes-Finale in Wien am Messestand den Mitgliedern der Fachjürs vorstellen. Danach treffen die Jürymitglieder die Entscheidung über die finalen Platzierungen und welche Projekte für internationale Reisepreise nominiert werden.

Höhepunkt des Bundes-Finales ist die feierliche Bekanntgabe der besten bzw. innovativsten Projekte der 32. Wettbewerbsrunde. Dabei werden die Geld- und Reisepreise im Beisein der zuständigen Bundesministerin oder des zuständigen Bundesministers überreicht. Für einige Projektteams geht es in den darauffolgenden Monaten mit der Teilnahme an internationalen Wettbewerben, Messen und Studienreisen spannend weiter.

Das Bundes-Finale und die Projektausstellung sind öffentlich zugänglich.

Alle Freundinnen und Freunde, Bekannte, Verwandte und Interessierte sind herzlich eingeladen, den Ergebnissen gemeinsam mit "ihren" Halbfinalistinnen und Halbfinalisten bzw. Finalistinnen und Finalisten entgegenzufiebern!



Alle Fotos findet ihr auf unserem Flickr-Kanal:
www.flickr.com/photos/jugendinnovativfotos/albums

Mit Ideen gewinnen!

Mitmachen zahlt sich aus!

Jugend Innovativ bietet den Wettbewerbsteilnehmerinnen und Wettbewerbsteilnehmern jede Menge Vorteile und unterstützt sie auf ihrem Weg „von der Idee bis zur Realisierung ihres Projekts“. Neben der finanziellen Anerkennung stehen bei Jugend Innovativ weitere Motivationsfaktoren im Fokus:

- Erwerb von Schlüsselqualifikationen und sozialen Komponenten
- Wertschätzung der Leistungsbereitschaft
- Zuspruch außerhalb der Schule und erste Einschätzung der Marktchancen (USP - Unique Selling Proposition), Spaß am Wettbewerb
- Öffentlichkeitsarbeit
- Sammeln von internationaler Erfahrung
- Vorteile für die weitere persönliche Entwicklung und den künftigen Lebensweg

Neu! #digisquadbonus

Erstmals habt ihr die Chance auf 300 Euro **#digisquadbonus**, wenn ihr in die Zukunft schaut und die digitalen Aspekte eures Projekts in einem originellen One-Pager zusammenfasst und im Log-In Bereich bis spätestens 1. März 2019 bzw. bis 15. März 2019 für Berufsschulen einreicht!

Jugend Innovativ Geldpreise

Auf die besten Projekte in den vier Kategorien Design, Engineering, Science und Young Entrepreneurs warten tolle Geldpreise und die von Isabella Limberger entworfene Trophäe. Im Rahmen des Wettbewerbs haben die Gewinnerinnen und Gewinner zudem die Chance, zu internationalen Wettbewerben und Messen entsandt zu werden. Mehr dazu unter "Jugend Innovativ kennt keine Grenzen" auf der nächsten Seite. Die Finanzierung der Hauptkategorien erfolgt von den beiden Trägerministerien.

1. Preis EUR 2.000,-
2. Preis EUR 1.500,-
3. Preis EUR 1.000,-

Die Jury behält sich vor, in allen Kategorien Anerkennungspreise in Höhe von EUR 500,- zu vergeben bzw. besonders hervorragende interdisziplinäre Projekte mit zusätzlichen Sonderpreisen auszuzeichnen oder einreichtstarke Kategorien in Spezifikationen für die Bewertung und Auszeichnung zu teilen (z.B. Engineering).

Auch heuer wird es zwei **Publikumspreise** geben, die von der Innovationsstiftung für Bildung zur Verfügung gestellt werden. Hierzu wählen sowohl die jugendlichen als auch die erwachsenen Besucherinnen und Besucher des Bundes-Finales das innovativste Projektausallen Kategorien des Wettbewerbes. Die Publikumspreise sind mit jeweils 1.000 Euro dotiert.

Jugend Innovativ Sonderpreise

Dank der Unterstützung von Partnerinnen und Partnern aus Wissenschaft und Wirtschaft, denen die Förderung junger Talente ein besonderes Anliegen ist, werden im Rahmen von Jugend Innovativ Sonderpreise für bestimmte Themen-Schwerpunkte vergeben.

Raiffeisen Sustainability Award

Die besten Projekte zum Thema erneuerbare Energien, Energieeffizienz sowie soziale Projekte mit Nachhaltigkeitsaspekten oder Awareness-Maßnahmen zu Umweltthemen werden mit Preisgeldern im Wert von insgesamt maximal EUR 5.500,- ausgezeichnet und gemeinsam mit den Preisträgerinnen und Preisträgern der anderen Kategorien im Rahmen des Jugend Innovativ Bundes-Finales 2018 geehrt.

Sonderpreis Digital Education

Prämiert werden Projekte, die sich mit dem Thema „Bildung und Digitalisierung“ auseinandersetzen. Die besten Projekte zur Digitalisierung von Bildung, zum Erwerb digitaler Kompetenzen und zum Umgang mit Informationen und Daten werden im Rahmen des von der Bildungstiftung gestifteten Sonderpreises prämiert.

Jugend Innovativ kennt keine Grenzen

Jugend Innovativ ermöglicht jedes Jahr ausgewählten Preisträgerinnen und Preisträgern die Teilnahme an internationalen Wettbewerben, Workshops und Messen, von denen wir einige kurz vorstellen möchten.

European Union Contest for Young Scientists

Ca. 120 nationale Wettbewerbssiegerinnen und Wettbewerbsieger aus der ganzen Welt mit ca. 100 Projekten werden von der Europäischen Kommission und dem Gastgeberland zu einer einwöchigen „Leistungsschau“ – jedes Jahr in eine andere europäische Hauptstadt – eingeladen. Zu gewinnen gibt es viele Geld- und Reisepreise zu bekannten Forschungseinrichtungen wie z. B. zur ESA – European Space Agency oder dem North Polar Institute, u.v.m

> www.ec.europa.eu/research/eucys

London International Youth Science Forum

Das Science Forum bringt über 300 junge Talente aus über 60 Ländern für zwei Wochen in London zusammen. Das Programm reicht von Vorträgen renommierter Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler über Diskussionsrunden zu weltweit aktuellen Themen bis hin zu Besichtigungen führender Industriebetriebe, Forschungszentren in London, Oxford und Cambridge und Museumsbesuchen.

> www.liysf.org.uk

Studienreise London Design Festival

Das London Design Festival ist die größte zeitgemäße Design Veranstaltung und findet an über neun Tagen jedes Jahr im September statt. Das Programm beinhaltet über 400 Veranstaltungen und Ausstellungen, die von über 300 Ausstellenden und Partnerorganisationen aus dem gesamten Design- und Kreativitätsbereich abgehalten werden. Ein Side-Event im Zuge des Festivals ist 100% Design - der kommerziellen Eckpunkt des Festivals. Für die 3-4-tägige Studienreise wird das Programm individuell zusammengestellt. Zu den Programminhalten zählen unter anderem der Besuch von Tate Modern, des Victoria & Albert Museums, des Trafalgar Squares, der Serpentine Gallery inkl. Summer Pavilion, des Camdon Lock Markets und des Design-Museums.

> www.londondesignfestival.com

ISTF - International Swiss Talent Forum

Beim International Swiss Talent Forum stellen sich jährlich über 70 hochtalentierte und motivierte junge Erwachsene aus ganz Europa den globalen Herausforderungen unserer Zeit und entwickeln dazu Maßnahmen. In mehrtägigen Workshops und Diskussionsrunden haben die Teilnehmerinnen und Teilnehmer zwischen 18 und 22 Jahren die Aufgabe, gemeinsam mit Experten, Entscheidungsträgern und Querdenkern neue Lösungen zu einem global wichtigen Thema zu erarbeiten und diese dann im Rahmen einer internationalen Konferenz vorzustellen. Zusätzlich bietet das Forum den Anwesenden die Möglichkeit, sich unter gleichgesinnten Fachkollegen auszutauschen und nationale und internationale Kontakte zu knüpfen.

> www.sjf.ch/international-swiss-talent-forum

Expo-Sciences Luxembourg

Als Wissenschaftsmesse bietet die Expo-Sciences Luxembourg jungen Preisträgerinnen und Preisträgern aus Europa und der ganzen Welt die Möglichkeit Ihre wissenschaftlichen Projekte im Rahmen des Nationalen Wettbewerbs der Öffentlichkeit und interessierten Gleichgesinnten vorzustellen. Neben dem Ideenaustausch ist das Ziel der Expo die Förderung von internationalen Beziehungen und kulturellen Austausches. Zusätzlich erhalten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in Form von unterschiedlicher Aktivitäten die Gelegenheit das Land besser kennenzulernen und auch mehr darüber zu erfahren.

> www.isweeep.org/

IENA – Nürnberger Erfindermesse

Im Rahmen der Messe mit dem Motto „Ideen – Erfindungen – Neuheiten“ haben die Teams die Möglichkeit ihre Erfindungen einem internationalen Publikum zu präsentieren.

> www.iena.de

INTEL ISEF – Int. Science and Engineering Fair in den USA

Seit 1950 veranstaltet das Science Service Washington den wohl weltweit größten Wettbewerb der Wissenschaft für Schülerinnen und Schüler. Jedes Jahr im Mai kommen etwa 1.700 Teilnehmerinnen und Teilnehmer aus ca. 70 Ländern der Welt zusammen; im Wettstreit um Stipendien, Studiengelder, Praktikumsplätzen, Forschungscamps und -reisen, und dem Hauptpreis: ein Hochschul-Stipendium im Wert von USD 50.000,-

> www.societyforscience.org/isef

CASTIC - China Adolescents Science & Technology Innovation Contest

In China treffen 500 chinesischen Finalistinnen und Finalisten auf 15-20 internationale Preisträgerinnen und Preisträger-Projekte aus Europa und der ganzen Welt. Darunter auch Jugend Innovativ-Siegerinnen und -Sieger aus Österreich, die im Rahmen der einzigartigen Großveranstaltung ihre Ergebnisse sehr interessierten Gleichgesinnten, Lehrenden und Familien präsentieren und im Rahmen einer spektakulären Preisverleihung geehrt werden.

> www.cyscc.org.cn

Siegerin des Design-Wettbewerbs Isabella Limberger (rechts im Bild) Seit 2010 erhalten die Siegerinnen- und Sieger-Teams des Jugend Innovativ Wettbewerbs die von ihr entworfene Trophäe.

Mit welchen Projekten kann ich bei Jugend Innovativ mitmachen?

Die Themenauswahl ist bei Jugend Innovativ grundsätzlich frei und kann von den TeilnehmerInnen und Teilnehmern selbst oder gemeinsam mit ihren Lehrenden und Auszubildenden erfolgen. Wichtig jedoch ist, dass sich das Projektthema einer der folgenden Kategorien des Wettbewerbs zuordnen lässt. Die zusätzliche Spezifikation innerhalb der Kategorie soll euch bei der Zuordnung unterstützen.

KATEGORIEN und SPEZIFIKATIONEN

DESIGN

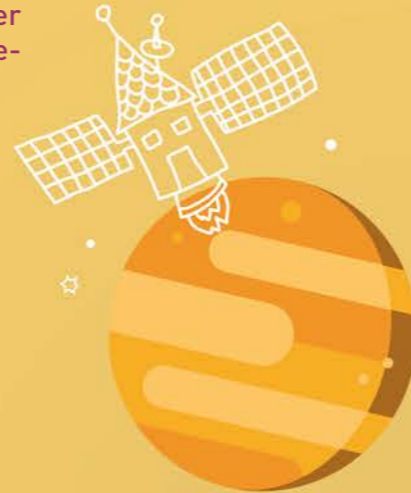
- Grafik- und Kommunikationsdesign (Werbung, Grafik, Illustration, Verpackung, Mediendesign)
- Objekt-Design (ohne Technologie, z.B. eine Verpackung)
- Produkt- oder Industriedesign (mit integrierter Technologie)
- Textil- und Schmuckdesign mit kreativen Fertigungstechniken
- Möbel- oder Raumdesign (Innenraumgestaltung)
- Soziales Design – Bedürfnis- und BenutzerInnenorientiertes Gestalten
- Interdisziplinärer Einsatz von Multimedia, Fotografie und audiovisueller Medien, sowie Mediendesign (Film, Animation und Gamedesign)

YOUNG ENTREPRENEURS

- Businesskonzepte (originelle Geschäftsideen mit Vermarktungspotenzial inkl. Businessplan)
- Analysen, Umfragen, Studien zu Markt- Chancen bzw. Verkaufsmöglichkeiten für bestehende, verbesserte und, oder ganz neue Produkte oder Dienstleistungen
- Innovative geschäftliche, soziale oder ökologische Tourismusprojekte
- Soziale Projektideen mit Mehrwert für die Gesellschaft (Social Business)
- Außergewöhnliche Events- bzw. Awarenessmaßnahmen im Non-Profit-Bereich

SCIENCE

- Naturwissenschaften (Biologie, Chemie, Physik)
- Bionik (Natur-Phänomene für die Technik)
- Geografie und Raumwissenschaften
- Mathematik
- Sozial-, Geistes- und Gesellschaftswissenschaften inkl. Technologiefolgenabschätzung (Auswirkungen des technischen Wandels auf Mensch und Umwelt)



HINWEIS

Änderung der Kategorie

Sollte unserer Meinung nach oder auch durch euren Wunsch eine Änderung der Kategorie während des laufenden Wettbewerbs erfolgen, ist das natürlich nach Absprache möglich. Nähere Infos zu Kategorien findet ihr auf den nachfolgenden Seiten.



ENGINEERING

ENGINEERING I

- Maschinenbau und Mechatronik
- Industrial Engineering (Steuerung und Optimierung im Produktions- oder Prozessablauf)

ENGINEERING II

- Elektrotechnik und Elektronik
- Informations- und Kommunikationstechnik (innovative technische Lösungen auf Basis aktuellster Hard- und Software-Technologien)
- Bau- und Holztechnik
- Werkstofftechnik
- Lebensmitteltechnologien
- Land- und Forstwirtschaft

SONDERPREIS SUSTAINABILITY

- Erneuerbare Energien
- Umwelttechnik
- Gebäudetechnik
- Soziale Projekte in Kombination mit Nachhaltigkeitsaspekten
- Ökologische, soziale Projekte mit Finanzprodukten
- Steigerung der Energieeffizienz
- Awarenessmaßnahmen zu Umweltthemen



HINWEIS

APPS können das Lösungsspektrum für viele große Herausforderungen der Gegenwart und Zukunft erweitern und ergänzen. Daher werden Apps bei Jugend Innovativ nicht mehr als separater Schwerpunkt gesehen, sondern im Kontext ihres Einsatzes und Nutzens in allen Kategorien prämiert und wertgeschätzt. D.h. mobile Apps können nicht nur in Engineering II sondern in allen Kategorien eingereicht werden, wenn diese zur Problemlösung im jeweiligen Themenschwerpunkt beitragen.

SONDERPREIS DIGITAL EDUCATION

- Erwerb von digitalen Kompetenzen | Digital Skills
- Digitale Lehr- und Lernunterlagen | Digital Media
- Digitale Unterstützung des Lernprozesses | Learning Analytics
- Kritischer Umgang mit Informationen und Daten mit Beispielen | Safer Internet | Digital Literacy
- Lösungsorientiertes Denken | Computational Thinking



design

Schön praktisch, praktisch schön

Ein Tisch ist ein Tisch ist ein Tisch? Weit gefehlt! Es hängt ganz davon ab, wie der Tisch designt ist: im besten Fall, ästhe-Tisch, prak-Tisch und überhaupt ganz fantas-Tisch. Design ist das Wort der Stunde: Das Niveau eines Landes wird zunehmend an seinen kreativen Lösungen gemessen, an der bewussten Gestaltung seiner realen oder virtuellen Objekte, Dienstleistungen oder Marken. Österreich designt international ganz vorne mit, und auch ihr seid eingeladen, eure Schöpfungen auf den: genau, Tisch, zu legen.

In der Kategorie DESIGN darf's daher Folgendes sein:

- Grafik- und Kommunikationsdesign (Werbung, Grafik, Illustration, Verpackung, Mediendesign)
- Objekt- oder Industriedesign (mit integrierter Technologie)
- Textil- und Schmuckdesign mit kreativen Fertigungstechniken
- Möbel- oder Raumdesign (Innenraumgestaltung)
- Soziales Design – bedürfnis- und benutzerinnenorientiertes Gestalten
- Interdisziplinärer Einsatz von Multimedia, Fotografie und audiovisueller Medien, sowie Mediendesign (Film, Animation und Gamedesign)

Was wird von eurem Projekt in dieser Kategorie erwartet?

Ein Sinn für Ästhetik, aber auch für Ökonomie und Ökologie! Es muss erkennbar sein, dass die Designlösung aus einer fundierten Analyse hervorgeht, die den Anforderungen des herrschenden Zeitgeistes Rechnung trägt. Erwartet werden etwa Entwürfe in zeitgemäßer händischer und bzw. oder digitaler Umsetzung, genaue Spezifikationen der vorgeschlagenen Medien, Materialien und Herstellungsverfahren sowie relevante technische Vorgaben oder Werkzeichnungen – je nach Projekt zu Farbe, Layout und Typografie, Illustrationstechniken, Konstruktionsdetails und so weiter. Ausgeschlossen sind reine „screenbased“ Multimedia-Projekte (Videospiele, Computeranimationen) ohne technischen Anspruch.



Zur Anregung hier die Themen einiger Wettbewerbsarbeiten der vergangenen Jahre:

Raum für die fünf Weltreligionen mit dem gemeinsamen Zentrum Natur

3rd Generation - sozial dokumentarisches Fotobuch

GenerationenWohnen

Omnis - Hüter des Gleichgewichts

Flexishell – das Rucksackzelt

Ergonomische Seitenabstützung einer Gebirgstrage für Spezialeinsätze

MaMuSiKu

NuClue - Erfühle es im Nu, dann hast du den Clue

flowersmellpower

Two in One Shoe – ein Schuh für alle Fälle

Camping 360° – Ein Auto zum Ausziehen

Online nachzulesen unter „Projekte und Erfolge“ auf www.jugendinnovativ.at



engineering

Nichts zu schwör

Hach, die liebe Technik ... Aber ihr habt sie im Griff! Ihr wisst, was es heißt, neue Kommunikations- und Verkehrswege zu bahnen, Produktionsprozesse zu automatisieren und Produktlebenszyklen zu verkürzen. Informations- und Kommunikationstechnologien und das Internet erleichtern unseren Alltag, unterhalten, informieren und vernetzen uns mit der ganzen Welt. Technologien verändern sich international immer schneller, aber euch ist nichts zu schwör, denn als Ingenieurin und Ingenieur habt ihr auch das Wort „Genie“ in euch. Eure Produkte sind technologisch versiert, organisatorisch effizient, funktional sowie einfach bzw. intuitiv zu bedienen und, falls sie noch nicht greifbar fertiggestellt sind, so doch zumindest ingeniös umsetzbar!

Und mit genau diesen Projekten seid ihr eingeladen, euch in der Kategorie ENGINEERING als Entwicklerinnen und Entwickler zu beweisen.

Engineering I

- Maschinenbau und Mechatronik
- Industrial Engineering (Steuerung und Optimierung im Produktions- oder Prozessablauf)

Engineering II

- Elektrotechnik und Elektronik
- Informations- und Kommunikationstechnik (innovative technische Lösungen auf Basis aktuellster Hard- und Software-Technologien)
- Bau- und Holztechnik
- Werkstofftechnik
- Lebensmitteltechnologien
- Land- und Forstwirtschaft

Was wird von eurem Projekt in dieser Kategorie erwartet?

Funktionsfähige Produkte, verwertbare Verfahren oder umsetzbare Konzepte. Das Vorhaben soll sich an einem realen Bedarf in der Wirtschaft oder Gesellschaft orientieren, sich mit dem aktuellen Stand der Technik auseinandersetzen, userfreundlich und: umsetzbar sein. Wenn ihr also etwa euer Kraftwerk oder eure Kläranlage noch nicht fertig aufgebaut zum Wettbewerb mitnehmt, so ist das ganz in Ordnung! Jedenfalls wünschen wir uns euer Konzept, möglichst praxisbezogen, in einer eurem jeweiligen Fachgebiet entsprechenden, anschaulichen Darstellung.



Zur Anregung hier die Themen einiger Wettbewerbsarbeiten der vergangenen Jahre:

Slackline Tensioning System

Shiptronics - Ship Security System

Modulares Palettensystem für den innerbetrieblichen Transport

Helikopterwellen-Prüfstand

Blizzard - Schnee- und Eisbefreiungsanlage für LKW-Dächer

Seat Detection System

Anastomose Robot Tool - ART

Head-Stat - Erfassung, Auswertung und Analyse der auf den Kopf wirkenden Kräfte im Sport

Online nachzulesen unter „Projekte und Erfolge“ auf www.jugendinnovativ.at



Bild links:
Multifunktionaler Winterturnschuh
Bild rechts:
Konzeptionierung modularer Schlafplätze für Obdachlose



Bild links:
Probenahme für feste Recyclingstoffe
Bild rechts:
Smart CUP



Der Versuch-ung nachgeben

Den größten Fortschritten der Menschheit gehen wissenschaftliche Studien voraus. Nicht alle sind so zäh wie die seit 85 Jahren anhaltende Beobachtung eines Pechtrichters, aus dem sich alle Jahrzehnte ein Tropfen löst (zuletzt im Sommer 2013). Es kann in der Wissenschaft auch dynamischer zugehen, aber Geduld ist trotzdem gefragt. Also: Science, zwei, drei – los, und ab ins Labor, ins Biokammerl oder auch ins Feld der Forschung, hinaus in die Welt! Für Forschung und Entwicklung wird mehr Geld ausgegeben denn je, und: Ohne Forschung keine Entwicklung, es gibt immer noch viel zu entdecken.

In der Kategorie SCIENCE seid ihr eingeladen, euch mit aktuellen Wissenschaftsthemen auseinanderzusetzen. Dazu zählen theoretische und praktische Arbeiten, die wissenschaftliche oder gesellschaftspolitisch relevante Fragen behandeln. Mit Versuchen, Umfragen, Studien oder ähnlichen wissenschaftlichen Methoden soll ein Ergebnis oder eine Erkenntnis ans Licht kommen. Aus welchem Gebiet? Nun, für SCIENCE seien's etwa die folgenden Fächer:

- Naturwissenschaften (Biologie, Chemie, Physik)
- Bionik (Natur-Phänomene für die Technik)
- Geografie und Raumwissenschaften
- Mathematik
- Sozial-, Geistes- und Gesellschaftswissenschaften inkl. Technologiefolgenabschätzung (Auswirkungen des technischen Wandels auf Mensch und Umwelt)

Was wird von eurem Projekt in dieser Kategorie erwartet?

Nur ja keine trockene Zusammenfassung der einschlägigen Literatur! Ein Science-Projekt soll eine wissenschaftlich fundierte Problemlösung sein, methodisch sauber, nachvollziehbar und möglichst anschaulich ausgearbeitet. Anders als bei der Kategorie Engineering muss am Ende eures Science-Projekts nicht unbedingt ein handfestes Produkt stehen, aber eine nachvollziehbare Projektdarstellung.



Zur Anregung hier die Themen einiger Wettbewerbsarbeiten der vergangenen Jahre:

Geschmäcker sind verschieden – Gene auch!

Zytoxx - Innovative Allergietherapie

Nachweis von Antibiotika im Wasser

Innovative CKD Treatment

FotoFlex - Entwicklung einer textilen Fotovoltaikzelle

Fermentative Herstellung von Ammoniak

No K.O. - Untersuchung zum Schnellnachweis von GHB und GBL in alkoholischen Mixgetränken

Tendon Tissue Engineering

sc2 - Smart Carbon Coating

Extraktion symbolischer Muster im Web

INNovative Research

Online nachzulesen unter „Projekte und Erfolge“ auf www.jugendinnovativ.at



Unternehmerinnen und Unternehmer, übernehmen Sie!

Business kommt von „busy“, und das heißt: geschäftig. Oder auch: g'schaftig! Wer schafft, schafft an, das ist bekannt, und dass Zeit Geld ist, sowieso. Warum also nicht Zeit in ein Geschäft investieren, bei dem am Ende entweder Geld herauskommt? Oder auch ganz kreativ Geld gespart wird? Und gleichzeitig ein Mehrwert für die Gesellschaft generiert wird? Da auch einzigartige Non-Profit-Projekte viel Organisation, Engagement und G'schaftigkeit benötigen, heißt die einstige Kategorie „Business“ jetzt ganz allgemein „YOUNG ENTREPRENEURS“. Originelle Ideen mit knackigen Alleinstellungsmerkmalen zu finden wird immer schwieriger, und wer sie hat, muss sie auch noch umsetzen können und Bescheid wissen über: wirtschaftliche Zusammenhänge, unternehmerisches Denken und Handeln. Und jung sein schadet auch nicht, um sich beim Unternehmen nicht unterkriegen zu lassen.

In die Kategorie YOUNG ENTREPRENEURS passen Projekte mit den folgenden Schwerpunkten:

- Businesskonzepte (originelle Geschäftsideen mit Vermarktungspotenzial inkl. Businessplan)
- Analysen, Umfragen, Studien zu Markt-Chancen bzw. Verkaufsmöglichkeiten für bestehende, verbesserte und/oder ganz neue Produkte oder Dienstleistungen
- Innovative geschäftliche, soziale oder ökologische Tourismusprojekte
- Soziale Projektideen mit Mehrwert für die Gesellschaft (Social Business)
- Außergewöhnliche Events- bzw. Awarenessmaßnahmen im Non-Profit-Bereich

Was wird von eurem Projekt in dieser Kategorie erwartet?

Unbändiger Unternehmungsgeist! Außerdem: eine fundierte inhaltliche Darstellung des Vorhabens und ein Realisierungs- bzw. Businessplan. Neben einer Geschäftsidee hätten wir von euch also gerne Marktanalysen, Produktentwürfe und Marketing-Ideen. Allgemein sollten Methoden des Projektmanagements und des Business-Plannings zur Anwendung kommen.



Zur Anregung hier die Themen einiger Wettbewerbsarbeiten der vergangenen Jahre:

Cleaning Turtle

Forst Light

Umweltzeichen für die Villa Martini (Pflege- und Altenwohnheim)

Lernen hat keine Grenzen

DUSTI - die Zukunft des Mülls

Craft 2.0

Receive

GoodieBook

Honigwein

Online nachzulesen unter „Projekte und Erfolge“ auf www.jugendinnovativ.at



Bild links:
3D-Druck von Holz
Bild rechts:
Human Energy



Bild links:
3D Printing for Education
Bild rechts:
Junior Manager -
wir lernen Wirtschaft



sonderpreis sustainability

Damit wir auch morgen noch ...

„Sustainability“ heißt Nachhaltigkeit, und das wiederum heißt, dass wir wollen, dass unsere Umwelt auch nachher noch halt t. Umwelt umfasst in diesem Fall die Ökosysteme unserer Erde, aber auch soziale und wirtschaftliche harte Nüsse, die uns hartnäckig – und nachhaltig – zu nagen geben. Die Raiffeisen Nachhaltigkeits-Initiative möchte Jugendliche ermuntern, auf die Herausforderungen der Zeit zu reagieren und einen Beitrag zu einer besseren Zukunft zu leisten.

Um den Raiffeisen SUSTAINABILITY Award sollen sich Projekte bemühen, die sich mit nachhaltigen Themen beschäftigen. Das heißt, es geht um ressourcenschonende Maßnahmen oder zu Aktivitäten, die ein entsprechendes Bewusstsein fördern. Arbeiten zu folgenden Themenbereichen sind hier richtig:

- Erneuerbare Energien
- Umwelttechnik
- Gebäudetechnik
- Soziale Projekte in Kombination mit Nachhaltigkeitsaspekten
- Ökologische, soziale Projekte mit Finanzprodukten
- Steigerung der Energieeffizienz
- Awarenessmaßnahmen zu Umweltthemen

Was wird von eurem Projekt in dieser Sonderpreis-Kategorie erwartet?

Innovative Ideen, Konzepte und Projekte mit dem Blick voraus! Begrüßt wird alles, was heute Thema ist und sich mit morgen beschäftigt. Es muss erkennbar sein, dass die Lösung auf einer fundierten Analyse basiert. Zudem soll klar hervorgehen, worin die wirtschaftlichen und ökologischen Verbesserungen bestehen und wie (stark) sie wirken werden – im Idealfall also, wieso das alles kostengünstig oder sogar gewinnbringend ist, wieviel Schadstoffe eingespart werden können, etc. Wünschenswert ist die Zusammenarbeit mit externen Partnerinnen und Partnern, die nicht nur bei der Umsetzung hilfreich zur Seite stehen, sondern womöglich auch eine spätere Nutzung der Innovation gewährleisten.



Zur Anregung hier die Themen einiger Wettbewerbsarbeiten der vergangenen Jahre:

Speicherung von elektrischer Energie in Form von chemischer Energie

ReGreen – Mach's CO2-neutral!

Vergleich verschiedener Aufkohlungsmittel zur Herstellung von Gießereiroheisen

Soilution – Erde mit Zukunft

Rotschlamm – Rohstoffquelle statt Gefahrenquelle

Stromauge – Durchblick beim Stromsparen

AEMS – Advanced Energy Monitoring System

Ölfilter-Recycling-Anlage

I CHARGE U

Online nachzulesen unter „Projekte und Erfolge“ auf www.jugendinnovativ.at



Bild links: Analyse des Wiedereinsatzes der Feinberge am Erzberg
Bild rechts: Energierückgewinnung aus einem Stoßdämpfer



sonderpreis digital education

Smartphones, Tablets, e-books – unsere heutige Gesellschaft hat sich durch Digitalisierung radikal verändert.

Auch der Bildungsbereich profitiert von dieser Entwicklung: Lehren und Lernen erfolgt heute vielfach mit Unterstützung des Internets, mit digitalen Lehr- und Lernmaterialien und Tablet-Klassen. Welche neuen Möglichkeiten und Herausforderungen ergeben sich dadurch im „digitalen Unterrichtszeitalter“? Wie müssen Rahmenbedingungen verändert werden? Wie stellen sich Schülerinnen und Schüler den Unterricht der Zukunft vor? Welche Rahmenbedingungen braucht es? Und was sind die Herausforderungen für Lehrpersonen und Schulen? Außerdem ist es wichtig abzuklären, wie Lehrkräfte beim Wandel von der analogen zu digitalen Schulbildung unterstützt werden können.

Aber auch kritische Fragestellungen und Perspektiven zur sicheren Nutzung des Internets sind willkommen: Welche Herausforderungen und Risiken birgt die Digitalisierung aus Sicht von Schülerinnen und Schülern? Wie kann ein kritischer Umgang mit Daten und Informationen gefördert werden? Viele dieser Fragen sind mit Computational Thinking – dem letzten der fünf Themenfelder – verknüpft: Was kann ein Mensch besser als der Computer? Und was ein Computer besser als ein Mensch? Lösungsorientiertes Denken kann als analytische Fähigkeit bei vielen Problemen helfen.

Die eingereichten Projekte der Kategorie DIGITAL EDUCATION sollen einen Beitrag zur Digitalisierung der Bildung leisten und können praktische sowie theoretische Grundlagen bzw. Tools für den schulischen und außerschulischen Bildungsbereich aus folgenden Themenfeldern umfassen:

- Erwerb von digitalen Kompetenzen | **Digital Skills**
- Digitale Lehr- und Lernunterlagen | **Digital Media**
- Digitale Unterstützung des Lernprozesses | **Learning Analytics**
- Kritischer Umgang mit Informationen und Daten mit Beispielen | **Safer Internet | Digital Literacy**
- Lösungsorientiertes Denken | **Computational Thinking**

Was wird von eurem Projekt in dieser Sonderpreis-Kategorie erwartet?

Gefragt sind innovative und kreative Ideen, Analysen und Konzepte zum Thema „Bildung und Digitalisierung“, die von Einzel-, Gruppen- oder Klassenprojekten im Rahmen einer Projektarbeit erstellt werden.



Zur Anregung hier die Themen einiger Wettbewerbsarbeiten des vergangenen Jahres:

Maturameister

Generation Y – Ein Gesellschaftsspiel über die Schattenseiten der Digitalisierung

Planemo: A Gardener's Tale



Bild links: Die wahrscheinlich wundersamste Wurmlochreise der Weltgeschichte – ein Abenteuer, das scheinbar nie passiert ist
Bild rechts: iZiach

Bewertungskriterien Jugend Innovativ

Nach folgenden Kriterien werden die eingereichten Projekte (auf Basis des Projektberichts) bewertet.

Für die Bewertung der Projektberichte in den Hauptkategorien werden folgende Kriterien von den Expertinnen und Experten der Jury herangezogen:

- Genese der Idee (Herkunft oder Ursprung des kreativen Inhalts, eigener Erfahrungsbereich, externe Ideengeber)
- Innovationsgrad der Technologie oder Dienstleistung (Weiterentwicklung, Neuheitsgrad, innovativer Charakter, außergewöhnliches Anwendungsgebiet)
- Kreativität und Originalität (Idee, Lösungsweg, Einzigartigkeit)
- Erkenntnisgewinn oder Nutzen für künftige Anwendungsbereiche, Kunden, gesellschaftspolitische, soziale oder ökologische Auswirkungen
- Kommerzielle Verwertbarkeit bzw. Kundennutzen (Markttauglichkeit, Umsetzbarkeit, Wirtschaftlichkeit oder plausibles Realisierungskonzept, soziale Verträglichkeit)
- Projekt-Kompetenz (Bericht Projektkoordination über das Projekt, die Leitung und die Mitarbeit im Projekt bzw. des Projektteams sowie Darstellung der individuellen Kompetenzen im Team und das Zusammenwirken)
- Schriftliche Darstellung des Projekts (Qualität, Zieldefinition, Formulierung der Idee, forschungsleitende Fragestellung, Methode, theoretischer Hintergrund, Patentrecherche, Verwertbarkeit, Ressourcenplanung, Darstellung der Ergebnisse in der im jeweiligen Fachbereich üblichen Form, Projekttagebuch, ...)

Für die Bewertung der Projektberichte in der Sonderpreis-Kategorie Sustainability Award gelten die folgenden Kriterien:

- Genese der Idee (Herkunft oder Ursprung des kreativen Inhalts, eigener Erfahrungsbereich, externe Ideengeber)
- Kreativität und Innovationsgrad
- Darstellung der ökologischen, sozialrelevanten Ergebnisse
- Relevanz der ökologischen, sozialen und ökonomischen Nachhaltigkeit
- Vernetztes Denken, Kooperation mit externen Partnerinnen und Partnern
- Projekt-Kompetenz (Bericht Projektkoordination über das Projekt, die Leitung und die Mitarbeit im Projekt bzw. des Projektteams sowie Darstellung der individuellen Kompetenzen im Team und das Zusammenwirken)
- Darstellung der gesamten Projektdurchführung bzw. Projektarbeit sowie der wirtschaftlichen Aspekte

Für die Bewertung der Projektberichte in der Sonderpreis-Kategorie Digital Education gelten die folgenden Kriterien:

- Genese der Idee (Herkunft oder Ursprung des kreativen Inhalts, eigener Erfahrungsbereich, externe Ideengeber)
- Kreativität und Innovationsgrad
- Anwendbarkeit und Umsetzbarkeit
- Relevanz für den Bildungsbereich
- Darstellung der Projektdurchführung und Projektarbeit
- Projekt- und Teamkompetenz (Zusammenarbeit im Team und mit externen Partnerinnen und Partnern)

DIE WETTBEWERBSKRITERIEN

- Alle Projekte, die ins Bundes-Finale kommen, werden nachfolgenden Kriterien bewertet:
- Kreativität und Originalität (Idee, Lösungsweg, Einzigartigkeit)
 - Innovationsgrad der Technologie oder Dienstleistung (Weiterentwicklung, Neuheitsgrad, innovativer Charakter, außergewöhnliches Anwendungsgebiet)
 - Kommerzielle Verwertbarkeit bzw. Kundennutzen (Markttauglichkeit, Umsetzbarkeit, Wirtschaftlichkeit oder plausibles Realisierungskonzept, soziale Verträglichkeit)
 - Darstellung und Relevanz der ökologischen, sozialen und ökonomischen Nachhaltigkeit (nur Sonderpreis Sustainability)
 - Relevanz für den Bildungsbereich (nur Sonderpreis Digital Education)
 - Weiterentwicklung des Projekts bzw. technischer oder inhaltlicher Fortschritt oder auch die Endausführung des ausgestellten Projekts vor der Jury, sowie die Standgestaltung
 - Team-Kompetenz

AKTUELLE FRISTEN für Jugend Innovativ im Schuljahr 2018/19

ab 4. Oktober 2018:	Registrierung und Online-Anmeldung auf www.jugendinnovativ.at im Log-In Bereich
20. Dezember 2018:	Deadline Online-Anmeldung zum Wettbewerb 2018/19
15. Jänner 2019:	Späteste Übermittlung der Teilnahmebestätigung
1. März 2019: (BS 15. März 2019)	Deadline für das Hochladen des Projektberichts im Log-In Bereich! (Online-Kurzzusammenfassung überprüfen bzw. ausfüllen nicht vergessen!)
1. März 2019: (BS 15. März 2019)	Deadline für das Hochladen des One-Pagers im Log-In Bereich, um sich die Chance auf den #digisquadbonus zu sichern. (Achtung! Voraussetzung für das Hochladen des One-Pagers ist, dass bis 20. Dezember 2018 die Anmeldung erfolgt ist und der Projektbericht bis 1. März 2019 bzw. 15. März 2019 für Berufsschulen hochgeladen wurde!)
28. März 2019:	Bekanntgabe der Halbfinal-Projekte
24. April - 3. Mai 2019:	„Jugend Innovativ on tour“ - Zeitraum der max. 4 Halbfinal-Events: Auszeichnung der besten Projekte pro Kategorie und Bundesland und Bekanntgabe der Jury-Entscheidung – welche Projekte (max. 35) erhalten die begehrten Tickets ins 32. Bundes-Finale!
4. - 6. Juni 2019:	32. Bundes-Finale 2019 in Wien - mündliche Jury-Präsentationen an den Messeständen und öffentliche Projekt-Ausstellung der Finalistinnen und Finalisten
6. Juni 2019:	Feierliche Auszeichnung und Prämierung der besten bzw. innovativsten Projekte Österreichs und Vergabe der Publikumspreise sowie attraktiver internationaler Reisepreise

SCHUTZRECHTE UND RECHERCHE TIPPS

für Patent- bzw. Informations-Kurzrecherche

WOZU recherchieren?

> Überprüfung Stand der Technik

Wird eine Kurzrecherche zu Projektbeginn durchgeführt, so ergeben sich – mit relativ hoher Wahrscheinlichkeit folgende Vorteile

- Effizientes Arbeiten, da auf bestehendes Wissen, welches bei der Recherche gefunden wird, aufgebaut werden kann.
- Handelt es sich bei dem Projekt um eine neue und umsetzbare Erfindung, so kann diese unter gewissen Voraussetzungen geschützt (Patent, Gebrauchsmuster, ...) und in Folge kommerziell verwertet werden.

WO recherchieren?

> google, esp@cenet, DEPATISnet

Im Internet gibt es zahlreiche kostenlose Suchmaschinen und Datenbanken. Für eine Kurzrecherche eignen sich beispielsweise die Folgenden:

- www.google.at Informationsrecherche
- depatisnet.dpma.de Patentrecherche (deutsch)
- at.espacenet.com Patentrecherche (englisch)

WIE recherchieren?

> technisches Fachgebiet, Stichwörter etc.

Eine rasche und einfache Suche in den kostenfreien Patentdatenbanken esp@cenet und DEPATISnet lässt sich mit unterschiedlichen Suchmöglichkeiten durchführen (z. B. technisches Fachgebiet, Stichwörter etc.). In Abhängigkeit von der Datenbank können diese mit verschiedenen Verknüpfungen kombiniert und Platzhaltern versehen werden.

esp@cenet

- weltweite Recherche in englischer Sprache
- Stichwortsuche in Titel und Zusammenfassung

DEPATISnet

- weltweite Recherche in jeweiliger Landessprache, Volltextsuche in Deutsch
- Stichwortsuche in Titel und Volltext

Für alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Wettbewerbs haben wir folgende **Recherche-Tipps** zusammengestellt. Die Tipps und Links sollen euch dabei helfen, Recherchen im Zuge eurer Projektarbeit durchzuführen und diese auch im **Bericht zu dokumentieren**. Denn die Jury wird die Darstellung eurer Recherchen samt Ergebnissen mitbewerten!

LINKS

> Erfindungs-, Marken- und Designschutz, Patentrecherche

Österreichisches Patentamt:
www.patentamt.at

Österreichisches Patentamt: Wie recherchiere ich?
https://www.patentamt.at/fileadmin/root_oepa/Dateien/Patente/PA_Infoblaetter/PA_Leitfaden_Recherche.pdf

TIPP: Der **Leitfaden** – Wie recherchiere ich? – ist sehr empfehlenswert (beachte insbesondere den Abschnitt 4. *Recherche nach technischem Fachgebiet*: IPC, ECLA).

Österreichisches Patentamt: Tipps für die Teilnahme an Ideen- und Innovationswettbewerben
www.patentamt.at/de/tipps-wettbewerb

Kreativwirtschaftsdepot
www.kreativwirtschaft.at/kreativwirtschaftsservice/kreativwirtschaftsdepot

Kreativwirtschaftshandbuch
www.kreativwirtschaft.at/kreativwirtschaftsservice/kreativwirtschaftshandbuecher

Creative Commons
de.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons

Für all jene, die bei den ersten Recherchen auf „wenig“ Ergebnisse stoßen (weil so neu und innovativ?!), kann das bedeuten, sich näher mit der potentiellen Patentfähigkeit der eigenen Idee/Entwicklung auseinandersetzen zu müssen. Dafür bieten wir im Rahmen der Halbfinal-Events sowie des Bundes-Finales ein **Schutzrechtscoaching** an! Im Zuge der Online-Anmeldung bitte gleich das Interesse bekunden.

BEGLEIT-MASSNAHMEN

Service & Seminare

TERMINE für Lehrende: Fortbildungs-Seminar Teaching Innovation

Inhalte:

Das Seminar unterstützt Projekt-Betreuerinnen bzw. -Betreuer und fördert das Kreativitätspotenzial, die Innovationskraft und den Ideenreichtum junger Talente!

- > Lernen Sie kreative und innovative Projektideen junger Menschen zu mobilisieren.
- > Probieren Sie Methoden und Tools aus, die die Phase der Ideenfindung erleichtern.
- > Sammeln Sie erkenntnisreiche Tipps für Ihre Arbeit in Ihrem Umfeld mit Projektteams als Coachin und Coach

Außerdem erhalten Sie im Rahmen der „Best Practice-Einheit“ von erfolgreichen Jugend Innovativ-Projekt-Betreuerinnen und Betreuer und Alumni interessantes Hintergrundwissen zu den Abläufen des Wettbewerbs Jugend Innovativ sowie zu den Erfolgsgeschichten....

Termine finden Sie auf www.jugendinnovativ.at oder senden Sie einfach eine Interessensbekundung per E-Mail an j.breyer@aws.at.

16.-17.10.2018
in Innsbruck

Themenspezifische Workshops für Schülerinnen und Schüler

Alle teilnehmenden Projekt-Teams der Sonderpreis-Kategorie „digital education“ haben die Möglichkeit, sich zu ihrem Thema Input von einer Expertin oder einem Experten zu holen. Die kostenlosen Workshops finden im Jänner oder Februar 2019 statt. Aus organisatorischen Gründen ist eine abgeschlossene Anmeldung bis 30. November für eine Vermittlung erforderlich!

Schutzrechtscoaching – schütze deine Idee!

Im Rahmen der Halbfinal-Events und des Bundes-Finales bietet Jugend Innovativ allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern sowie den Lehrenden ein kostenloses Schutzrechtscoaching an.

Im persönlichen Gespräch mit Schutzrechtsexpertinnen und -experten der aws lernen Interessierte mehr über die Schutzrechtsmöglichkeiten ihrer Idee und erhalten Informationen zum Thema Schutzrechte (Patente, Marken, etc.).

Einfach das Interesse am Schutzrechtscoaching im Zuge der Online-Anmeldung vermerken!

Termine im Zeitraum vom 24. April bis 3. Mai 2019

Termine im Zeitraum vom 4. bis 6. Juni 2019

Schutzrechtswissen für Lehrende Fortbildungsseminar für Lehrende sowie Direktorinnen und Direktoren zum Thema „Rechte zum Schutz von Arbeitsergebnissen, Urheberrecht, Datensicherheit und Business Model-Entwicklung“

Begleitend zum diesjährigen Jugend Innovativ Wettbewerb wird es an der Pädagogische Hochschule in Wien ein kostenloses Fortbildungsseminar für alle Lehrenden sowie Direktorinnen und Direktoren geben, die mehr darüber erfahren wollen, wie Schutzrechte „funktionieren“ und das Eigentum an Arbeitsergebnissen von Projektarbeiten sichern.

Im Rahmen des Seminars wird nicht nur ein Überblick über Schutzmöglichkeiten gegeben, sondern es werden auch praxisnahe Tipps und Tricks für die Anwendung von Schutzrechten bei Projektarbeiten sowie Grundlagen von Geistigem Eigentum (Intellectual Property, IP), Urheberrecht, Datensicherheit und Business Model-Entwicklung vermittelt.

Termin:
25.-26.02.2019
Pädagogische Hochschule in Wien

Jugend Innovativ ist außerdem auch bei Veranstaltungen wie dem Gewinn Info-Day, U19-Create your World und div. anderen Konferenzen, Messen und Festivals im Jugend- und Bildungssektor vertreten. Termine auf www.jugendinnovativ.at

CHECKLISTEN FÜR DIE WETTBEWERBSTEILNAHME

Für die Teilnahme am Wettbewerb sind doch einige Schritte zu beachten. Als kleine Unterstützung findest du hier hilfreiche Checklisten.

So kommt mein Projekt in die Jugend Innovativ Wettbewerbsbewertung!

Anmeldung

Checkliste

- Projekt-Idee ist geboren und das Thema frei gewählt
- Als Teilnehmerin bzw. Teilnehmer online auf www.jugendinnovativ.at im Log-In Bereich registriert und Zugangsdaten per E-Mail erhalten!
- Projekt online im Log-In Bereich vor der Anmeldefrist, 20. Dez. 2018 angemeldet! Es ist mir möglich, das angemeldete Projekt bzw. die angemeldeten Projekte unter „meine Projekte“ im Log-In Bereich anzusehen bzw. bis 20. Dez. 2018 zu ergänzen.
- Teilnahmebestätigung und weitere Wettbewerbsunterlagen (Anleitung für den Bericht usw.) im Log-In Bereich bis spätestens Mitte Jänner erhalten.

Projektbericht für die Wettbewerbsbewertung

Checkliste

- Projektbericht in digitaler Form lt. Anleitung verfasst und in ein pdf-Dokument konvertiert (max. 15MB, mind. 15 und max. 25 Seiten)
- im Log-In Bereich unter „meine Projekte, Projektbericht“ den Projektbericht mit max. 15 MB bis spätestens 1. März 2019 (BS 15. März 2019) hochgeladen
- das Online-Deckblatt (Kurzzusammenfassung des Projektberichts) unter „Meine Projekte, Projektbericht, Deckblatt Projektbericht“ kontrolliert bzw. online komplett ausgefüllt und bis 1. März 2019 (BS 15. März 2019) „abgesendet“ (Button ABSENDEN!).
- E-Mail-Bestätigung über den Eingang des Projektberichts vom Jugend Innovativ-Team erhalten.

Alle Projektberichte, die nach dem 1. März 2019 (BS 15. März 2019) einlangen, können nicht für die Wettbewerbsbewertung berücksichtigt werden.

Wichtige Termine - bitte vormerken:

- 24. April - 3. Mai 2019: „Jugend Innovativ on tour“ – Zeitraum der max. 4 Halbfinal-Events: Auszeichnung der besten Projekte pro Kategorie und Bundesland und Bekanntgabe der Jury-Entscheidung – welche Projekte (max. 35) erhalten die begehrten Tickets ins 32. Bundes-Finale!
- 4.-6. Juni 2019: 32. Bundes-Finale 2019 in Wien – mündliche Jury-Präsentationen an den Messeständen und Projekt-Ausstellung der Finalistinnen und Finalisten

Wie verfasse ich einen Projektbericht für Jugend Innovativ?

Hier ein kurzer Auszug über die Formal-Kriterien und Strukturvorgaben für den Projektbericht inkl. Anhang und Kurzzusammenfassung. Die ausführliche Anleitung findest du unter „Downloads“ auf www.jugendinnovativ.at

Der Projektbericht soll

- > in deutscher Sprache und in digitaler Form verfasst sein,
- > mind. 15 und max. 25 DIN A4-Seiten umfassen,
- > bis 1. März 2019 (BS 15. März 2019) im Log-In Bereich unter „meine Projekte, Projektbericht“ online gestellt werden.

Zusätzlich zum Bericht muss bis 1. März 2019 (BS 15. März 2019) das **Deckblatt (Kurzzusammenfassung des Projektberichts)** im Log-In Bereich unter **„Meine Projekte, Projektbericht, Deckblatt Projektbericht“** online überprüft und komplett ausgefüllt werden.

Der Projektbericht soll laut folgender Struktur aufbereitet werden:

DECKBLATT = Online-Kurzzusammenfassung

ALLGEMEINE ANGABEN = Adresse und Kontaktdaten der Schule, des Teams, der Projektlehrerin oder des Projektlehrers, sowie alle Angaben zum Projekt (Titel, JI-Nummer, Kategorie, Spezifikation)

INHALTSVERZEICHNIS

PROJEKTDOKUMENTATION

- > **Projektentstehung und -Planung:** Projekthintergründe, angegangene Arbeitshypothesen, Zielsetzung, getätigte Recherchen v.a. in Hinblick auf Schutz-, Nutzungs- und Urheberrechte sowie konkrete Patentrecherchen und -anmeldungen, Meilensteine, Aufgabenverteilung...
- > **Inhaltliche Beschreibung der Umsetzung:** Bericht über Methoden, Materialien, Arbeitsweisen, Daten bzw. Ergebnisse, die eure Beobachtungen bzw. Entwicklungen erbracht haben, inkl. Bilder, Skizzen, Grafiken, Links von Videos, Animationen, Websites und Resultate zu Recherchen in Richtung Patentierung sowie Darstellung weiterer Entwicklungspotentiale des Projektes in Zukunft
- > **Bericht der Projektkoordinatorin oder des Projektkoordinators:** Verlauf der Zusammenarbeit mit dem Projektumfeld, d.h. im Team, mit schulischen und außerschulischen Projektbetreuerinnen und Projektbetreuern, v.a. im Hinblick auf Kommunikation, Arbeitsformen, Hindernisse und Lösungshilfen und damit verbundene soziale Lernprozesse.

LITERATURVERZEICHNIS

SKIZZEN, BILDER, PLÄNE, LINKS ZU VIDEOS, ANIMATIONEN, WEBSITES, ETC.

Wie soll der One-Pager für den #digisquadbonus verfasst sein?
siehe letzte Seite

One-Pager für den #digisquadbonus

Checkliste

- Anmeldung bis 20. Dezember 2018 abgeschickt.
- Projektbericht bis 1. März 2019 (BS 15. März 2019) hochgeladen.
- One-Pager für den #digisquadbonus nach Abgabe des Projektberichts und bis spätestens 1. März 2019 (BS 15. März 2019) hochgeladen.

Jugend Innovativ steht nicht nur allen Schülerinnen und Schülern ab der 10. Schulstufe offen, sondern auch allen Jugendlichen im Alter von 15-20 Jahren, die nach der Pflichtschule eine Lehre machen! Das heißt „Augen auf“ im Betrieb – es gibt immer was zu verbessern oder zu erfinden. Darüber hinaus gibt es im Rahmen der Berufsschulbildung tolle Gelegenheiten bei Projekten Initiative und Einfallsreichtum zu zeigen. Engagierte Jugendliche mit praktischer Problemlösungskompetenz sind in heimischen Betrieben sehr gefragt.

Infos für Lehrlinge

Lehrlinge müssen keineswegs den Vergleich mit Schülerinnen und Schülern aus mittleren und höheren Schulen oder aus AHS scheuen. Der Beweis: einige Projekte von Lehrlingen haben es bereits ins Finale geschafft und TOP-3-Platzierungen erzielt. Dennoch ein Nachteil gegenüber „normalen“ Schülerinnen und Schülern steht ganz klar fest: die Zeit! Für euch als Lehrlinge ist es daher besonders wichtig bereits früh eine Idee für ein Projekt zu haben, d.h. auch schon ev. früher daran zu arbeiten – falls das Projekt im Zuge der Berufsschulzeit eingereicht bzw. abgegeben werden soll (beachtet die Fristen!).

Das Zeitproblem kann aber entschärft werden, wenn entweder Projekte unabhängig von den Berufsschulzeiten entstehen oder nach der Schulzeit weiterbearbeitet werden können und dies im besten Fall mit Unterstützung des Betriebes. Diese Varianten nehmen etwas Zeitdruck, da nicht nur die üblichen 9 bis 10 Wochen Schulzeit pro Jahr für alle Projektphasen zur Verfügung stehen.

Tipps für die Einreichung:

In vielen Ausbildungen müssen Werkstücke oder Projektarbeiten angefertigt werden. Wenn ihr in diesem Rahmen eure eigenen Ideen entwickelt und umsetzt und das Thema in eine der Kategorien passt, solltet ihr dieses Vorhaben bei Jugend Innovativ einreichen! Achtet jedoch darauf, dass es bei Jugend Innovativ um wirklich originelle und kreative Lösungen geht, d.h. reine Nachbauten von bestehenden Entwicklungen sind ausgenommen. Gefragt sind neue Wege bei der Herstellung (Herangehensweisen, Arbeitsschritte, oder neue Materialien, ...), neue Methoden (Abläufe, Einsatz von Materialien, ...), neue und verbesserte Produkte/Verfahren sowie neue Anwendungsmöglichkeiten!

Projektbetreuende aufgepasst

Möchten Sie als Lehrerin bzw. Lehrer an einer Schule bzw. Berufsschule oder als Ausbilderin bzw. Ausbilder in einem Betrieb Jugend Innovativ unterstützen, das heißt bewerben, Jugendliche zur Teilnahme motivieren oder selbst ein Projekt betreuen? Ja! Dann wenden Sie sich bitte mit einer Interessensbekundung per E-Mail (m.makrisevic@aws.at) oder telefonisch (01/501 75-562) bei uns. Gerne senden wir Ihnen zusätzliches Infomaterial oder beraten Sie bei Ihrem Vorhaben persönlich.

Buchtipps zum Thema „meine eigene Kreativität“ ...

- Birkenbihl, Vera F.: Das „neue“ Stroh im Kopf? Vom Gehirn Besitzer zum Gehirn-Benutzer.
- Brunner, Arne: Die Kunst des Fragens.
- Fletcher, Alan: The art of looking sideways.
- Hüther, Gerald: Bedienungsanleitung für ein menschliches Gehirn.
- Kogler, Alois: Die Kunst der Höchstleistung. Sportpsychologie, Coaching, Selbstmanagement.
- Wyler, Arnold: Die Kunst des Probierens.

Dass die Projektpraxis an Schulen gelebt, nachhaltig verankert und gefördert wird, verdankt Jugend Innovativ allen Lehrerinnen und Lehrer, die den Wettbewerb durch ihr persönliches Engagement mittragen und ihre Schülerinnen und Schüler jährlich zur Teilnahme motivieren.

TIPPS für Projektbetreuende

Hier einige Impulse für die Projektarbeit mit Jugendlichen für „neue & alte Hasen“:

- **ANREGEN & SPIELEN:** viele Jugendliche brauchen Anregungen bei der Wahl von Projektthemen. Fordern Sie ihre Schülerinnen und Schüler auf, mit offenen Augen durchs Leben zu gehen! Ideen entstehen oft durch Beobachtungen des eigenen Umfelds, im Alltag, durch besondere Ereignisse/Erlebnisse, Anliegen oder besondere Bedürfnisse. Spiele, Kreativitäts-Methoden lockern die Stimmung und sind besser als krampfhaftes „Brainstorming“... „Innovationen entstehen aus: Hunger, Träumen, Sehnsucht, Ärger, Schaffenskraft! Nicht aus Angst!“ (Dr. Michael Thanoffer, Seminar Teaching Innovation)
- **LEITEN & COACHEN:** Lehrer oder Lehrerin sein und plötzlich zur Coachin bzw. zum Coach werden. Sie sind eine wichtige Kontaktperson und (fast)Teammitglied, das heißt Sie erfüllen Aufträge des Teams und haben eine definierte Rolle. Sie tragen das Projekt mit und bewerten nicht. Sie sind für Ihr Team erreichbar!
PROJEKT-Klima schaffen: Gemeinsam statt einsam! Projekte im Schulalltag stoßen nicht immer auf Verständnis. Sorgen Sie am besten gemeinsam mit Kolleginnen und Kollegen und der Schulleitung für Offenheit und Verständnis, jedoch überfallen Sie nicht und bereiten sie „Ausnahmestände“ so gut wie möglich vor. Projekte brauchen meist Zeit und Raum – ev. lässt sich innerhalb der Schule dafür etwas organisieren.
- **AUSBEUTEN und ENERGIERAUB sind TABU!** Sowohl bei sich selbst als auch bei Ihren Schülerinnen und Schülern – alles mit Maß und Ziel! Aufträge von außen sind oft verlockend, dämmen aber meist die Kreativität ein. Achten Sie darauf ob Ihre Schülerinnen und Schüler und auch Sie „hungrig“ nach diesem beauftragten Thema sind. Keine „unüberschaubaren Monsterprojekte“ – lieber klein anfangen.
- **SPASS & ANERKENNUNG:** Eine offene und freundschaftliche Atmosphäre bietet Raum für Spaß, killt Ängste, macht frei und kreativ, schafft Vertrauen. „Blödeln“ ist ein fruchtbarer Boden für „schräge“ Einfälle. Anerkennung sollte nie zu kurz kommen. Erfolg zulassen!

... mehr Impulse und Anregungen zur erfolgreichen Projektdurchführung mit ihren Schülerinnen und Schülern bieten wir Ihnen im Rahmen folgender BEGLEITMASSNAHMEN auf Seite 25

coachen
Kreativität
Ich will selber

Partnerinnen und Partner des Wettbewerbs

Die jahrelange Unterstützung der beiden Ministerien ermöglicht Jugend Innovativ die Förderung junger Talente und Nachwuchsforscherinnen und Nachwuchsforscher:

 Bundesministerium
Digitalisierung und
Wirtschaftsstandort

Das **Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort** unter-

stützt Jugend Innovativ maßgeblich, da der Wettbewerb einen wichtigen Beitrag beim Heranführen von Nachwuchsforscherinnen und Nachwuchsforschern an breite wissenschaftliche Themenbereiche leistet und darüber hinaus Jugendlichen die Möglichkeit bietet, ihre Ideen, Entwicklungen und innovativen Lösungsansätze im Rahmen von Projekten umzusetzen. Insbesondere ist Jugend Innovativ auch eine Chance, vermehrt das Interesse von jungen Frauen an wissenschaftlichen und technischen Berufen zu wecken und jene praxisorientierten und dynamischen Fähigkeiten der Jugend zu fördern, die von ihnen im angehenden Berufsleben erwartet werden.

 Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung

Das **Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung** unter-

stützt den Wettbewerb Jugend Innovativ, der Schülerinnen und Schülern Mut macht, sich mit ihren Ideen einem Wettbewerb zu stellen und sich dabei fachliches und methodisches Wissen anzueignen sowie Erfahrungen im Projektmanagement zu sammeln. Damit leistet Jugend Innovativ einen wesentlichen Beitrag, das Innovations- und Kreativitätspotenzial im Rahmen der schulischen Bildung zu erschließen. Grundlegende Kompetenzen wie Kreativität und Innovationsfähigkeit, die bei der Verwirklichung persönlicher, wirtschaftlicher und sozialer Ziele von großer Bedeutung sind, werden durch den Wettbewerb bereits im Schulalter gefördert – alles wertvolle Qualifikationen für die künftige berufliche Laufbahn.

Abgewickelt, organisiert und durchgeführt wird Jugend Innovativ von:

 austria
wirtschafts
service

Die **austria wirtschaftsservice (aws)** – Österreichs Förderbank für die unternehmensbezogene Wirtschaftsförderung – organisiert den jährlich stattfindenden Wettbewerb. Junge Menschen, die mit Tatendrang und Enthusiasmus an neuen Lösungen arbeiten, sind die Unternehmerinnen und Unternehmer bzw. Forscherinnen und Forscher von morgen. Deshalb ist es der aws ein besonderes Anliegen, engagierte Schülerinnen und Schüler in ihren Interessensgebieten schon heute zu unterstützen. Die aws ist stolz darauf, den Wettbewerb im Auftrag der tragenden Ministerien seit nun mehr 32 Jahren ausrichten zu dürfen.

 **oeAD**

Die Sonderpreiskategorie „digital education“ sowie die Vergabe der Publikumspreise werden von der **OeAD-GmbH** und der aws gemeinsam abgewickelt. Die Finanzierung erfolgt über die Innovationsstiftung für Bildung.

Jugend Innovativ verdankt seinen Erfolg neben den tragenden Ministerien auch Partnerinnen und Partnern aus der Wirtschaft, die sich der konsequenten Innovationsarbeit verschrieben haben und so die Schülerinnen und Schüler gezielt unterstützen:

 **Raiffeisen**
Nachhaltigkeits-Initiative

Die **Raiffeisen Nachhaltigkeits-Initiative** unterstützt

und erweitert Jugend Innovativ inhaltlich um eine bedeutende Komponente: Mit dem Sustainability Award lädt die Raiffeisen Nachhaltigkeits-Initiative all jene Schülerinnen, Schüler und Lehrlinge zur Teilnahme ein, die sich mit nachhaltigen Themen beschäftigen, wie z.B. Ressourcen schonende Maßnahmen bis hin zu Aktivitäten, die ein entsprechendes Bewusstsein fördern.

Die **INNOVATIONStiftung für BILDUNG**



Digitalisierung ist in unserem Jahrhundert in keinem Bereich mehr wegzudenken und

schon gar nicht im Bildungsbereich. Die **Innovationsstiftung für Bildung** unterstützt und erweitert den Jugend Innovativ-Wettbewerb daher heuer zum zweiten Mal mit der Sonderpreiskategorie „digital education“. Hier sind alle Jugendlichen eingeladen, ihre Ideen zum Erwerb von digitalen Kompetenzen, zur Erstellung von digitalen Lehr- und Lernunterlagen, zur digitalen Unterstützung des Lernprozesses und zu Safer Internet und Computational Thinking einzureichen. Darüber hinaus initiiert und finanziert die Innovationsstiftung für Bildung auch zwei Publikumspreise. Sowohl die jugendlichen als auch die erwachsenen Besucherinnen und Besucher erhalten damit erstmals eine eigene Stimme, indem sie im Bundes-Finale das aus Publikumssicht jeweils innovativste Projekt wählen können.

Kontakt



Kathrin Strasser, Jana Breyer und Milena Makrisevic

Kontakt zum Team von Jugend Innovativ

Für weitere Fragen zum Wettbewerb, zur Teilnahme oder zu den bisherigen Erfolgen ist das Team von Jugend Innovativ für alle Interessierten erreichbar:

Jana Breyer

Wettbewerbsleitung
Tel.: +43 1 501 75-514
E-Mail: j.breyer@daws.at

Milena Makrisevic

Wettbewerbsmanagement
Tel.: +43 1 501 75-562
E-Mail: m.makrisevic@daws.at

Kathrin Strasser


Öffentlichkeitsarbeit
Tel.: +43 1 501 75-546
E-Mail: k.strasser@daws.at


Postanschrift:


Austria Wirtschaftsservice Gesellschaft mbH
Jugend Innovativ
Walcherstraße 11A
1020 Wien


Website:

www.jugendinnovativ.at

 www.facebook.com/jugendinnovativ

 www.twitter.com/jugendinnovativ

 www.flickr.com/photos/jugendinnovativfotos

 www.youtube.com/jugendinnovativ101





... noch kein Ende, schaut in die Zukunft ...

... und sichert euch erstmals die Chance auf einen 300 Euro **#digsquadbonus!** Fasst die digitalen Aspekte und Zukunftschancen eures Projekts in einem originellen One-Pager zusammen. Folgende Kriterien werden zur Bewertung herangezogen:

- » Kreativität und Originalität
- » Relevanz für die Weiterentwicklung des Projekts
- » Schriftliche Darstellung (Formulierung der digitalen Aspekte, Verständlichkeit, Qualität, theoretischer Hintergrund)

Einreichschluss ist der 1. März 2019
bzw. 15. März 2019 für Berufsschulen!

ACHTUNG! Um euren One-Pager hochladen zu können, muss eure Anmeldung bis 20. Dezember 2018 erfolgt und euer Projektbericht vor dem 1. März 2019 (BS vor den 15. März 2019) hochgeladen sein.

