

## Experimentele projecten – Subsidies werkjaar 2020

Gesubsidieerde vereniging	Naam en omschrijving project	Toegekende subsidie <sup>1</sup>	Uitgekeerde subsidie <sup>2</sup>
Antwerps Platform Generatiearmen - Betonne Jeugd Plus vzw	<b>Network first for homeless youth @ Betonne Jeugd vzw!</b> Betonne Jeugd zoekt en verenigt dak- en thuisloze jongeren in een 'thuisbasis'. Daar staat de hulpvraag niet op de eerste plaats maar wel het 'jong' zijn. De presentiemethodiek en methodieken uit het jeugdwelzijnswerk worden toegepast om dat vorm te geven. Daarnaast zal Betonne Jeugd als spreekbuis optreden om maatschappelijke verandering te verwezenlijken. Op lange termijn wil Betonne Jeugd uitgroeien tot een expertisecentrum over de dak- en thuisloosheidsproblematiek bij jongeren.	30 000	
Dig-IT vzw	<b>MatheMagic</b> Door middel van workshops voor kinderen koppelt Dig-IT wiskunde aan beeldende kunst. Ze onderzoekt hoe via kunst- & cultuureducatie een positieve kijk op wiskunde kan worden gestimuleerd. Ze werkt met kinderen aan een aantal wiskundige thema's zoals topologie, meetkunde, dynamische systemen en computationeel denken.	41 178	
Coast Capital vzw	<b>Skate &amp; Create</b> Coast Capital stimuleert jongeren om via de skateboard lifestyle een eigen levenspad binnen de samenleving te bewandelen. Sportieve en creatieve ervaringen bieden jongeren handvaten en richtlijnen om specifieke vaardigheden te ontwikkelen. De verworven vaardigheden stimuleren de sociale integratie en het zelfvertrouwen van de jongeren, wat essentieel is voor hun identiteitsvorming en toekomstige professionele loopbaan.	47 734	

<sup>1</sup> Het bedrag dat in het subsidiebesluit van de minister is opgenomen en dat initieel wordt toegekend.

<sup>2</sup> Het bedrag dat aan de vereniging wordt uitbetaald na controle van het inhoudelijk en financieel verslag. Dat bedrag is pas bekend in het jaar dat volgt op het jaar waarin het project wordt uitgevoerd.

<b>Groeilap</b>	<b>Groeilap</b> Groeilap onderzoekt hoe jongeren met een kwetsbaarheid of beperking met elkaar in interactie kunnen treden. Ze creëert in de stad moestuinen voor jongeren met een mentale beperking of jongeren die onttrokken zijn uit een problematische thuissituatie. Jonge nieuwkomers ondersteunen en coachen deze doelgroepen: Groeilap legt daarbij de klemtoon op het versterken van hun pedagogische en communicatieve competenties.	49 860	
<b>Cachet vzw</b>	<b>Een recht is een recht (en niet scheef!)</b> Het Decreet betreffende de Rechtspositie van de Minderjarige in de Jeugdhulp werd in 2004 gelanceerd met als opzet jongeren als partner te zien in de jeugdhulp. Cachet merkt dat deze elf rechten weinig gekend zijn, dat ze in de praktijk vaak een andere invulling krijgen of botsen op weerstand. In dit project ondersteunt Cachet jongeren om via forumtheater hun ervaringen te delen en zo andere jongeren, hulpverleners en beleidsmakers te sensibiliseren. Daarnaast verkent ze hoe de individuele en collectieve belangen van jongeren in de jeugdhulp beter behartigd kunnen worden.	47 000 (1 <sup>ste</sup> verlenging)	
<b>Gent Glas vzw</b>	<b>Doorbraak in glas</b> Gent Glas biedt jongeren workshops aan die focussen op verschillende artistieke technieken, waaronder tekenen, glassculpting, glasblazen, glasspainting en glassfusing. Gent Glas geeft bij elke techniek vakkundige begeleiding en moedigt samenwerking en teamwerk aan. Ze voegt workshops voor gevorderden toe aan het aanbod workshops voor beginners. Ze exposeert de geproduceerde werken in een tentoonstelling tijdens de Gentse Feesten en een verkoopmoment in december.	40 000 (1 <sup>ste</sup> verlenging)	
<b>Villa Omaar vzw</b>	<b>Homaar</b> Homaar is een groeiplek voor psychisch kwetsbare jongeren tussen 15 en 23 jaar, die nood hebben aan een tijdelijk aanbod of begeleiding. Er wordt vertrokken van een hartelijke en huiselijke sfeer, in de community. Er kan gedurende een paar weken in kleine groep een traject doorlopen worden aan de hand van diverse creatieve ateliers, workshops en gesprekken, afgestemd op de vraag van de betrokken jongeren.	44 000 (1 <sup>ste</sup> verlenging)	
<b>Link in de kabel vzw</b>	<b>Digitale brug 3.0</b> Met de Digitale Brug laat Link in de Kabel kwetsbare kinderen en jongeren uit de Integrale Jeugdhulp participeren aan het brede gamma van online media. Ze pakt dat aan via drie pistes: (1) Een aanbod voor kinderen, jongeren en begeleiders binnen de Integrale Jeugdhulp; (2) Het aanbod bekendmaken bij de doelgroep; (3) Begeleiders en beleid sensibiliseren en informeren. Met dat drieluik biedt ze kwetsbare kinderen en jongeren binnen de Integrale Jeugdhulp, voor wie nu geen of een beperkt aanbod is, maximale digitale kansen in hun vrije tijd.	51 000 (2 <sup>de</sup> verlenging)	

<b>Nerdlab vzw</b>	<b>STOOM – EARTHQUAKES</b> Nerdlab bouwt verder aan een methodiek voor kunsteducatie binnen een informele leercontext rond technologie en kunst. De zoektocht evolueerde van de voorwaarden voor een duurzame community, over de beste vormen en lengtes van contactmomenten en communicatie tot de deelnemers. In 2020 zoomt Nerdlab in op de sessiestructuur. Hoe is een contactmoment opgebouwd? Wat is de rol van de coach? Welke ondersteuning biedt Nerdlab als community manager aan coach en deelnemers? Hoe breng je veiligheid, zowel mentaal als fysiek, voor alle betrokken partijen? Op welk moment breng je techniciteit in je proces?	50 000 (3 <sup>de</sup> verlenging)	
<b>Sering vzw</b>	<b>Huis van de Wildernis</b> Huis van de Wildernis biedt een fantasievol en leerrijk creatieproces voor kinderen met als hoofddoel de noodzakelijke band tussen kind en natuur te herstellen. Door methodieken uit participatief theater en theatertherapie te verweven met de natuurwetenschappen komt Sering tot een 'gespeelde' wetenschap, waarbij kinderen spelenderwijs de natuur herontdekken en oude kennis in een nieuwe jas steken om die zelf te kunnen doorgeven	44 000 (1 <sup>ste</sup> verlenging)	
<b>CAD Limburg vzw</b>	<b>Reboot</b> CAD Limburg realiseert kampen voor risicovolle gamers, die nood hebben aan een offline herstart. Sinds het eerste projectjaar vonden tien kampen plaats: uit de evaluatie blijkt dat deelnemen aan Reboot een opstap is naar het nemen van initiatieven naast gamen en dat deelnemers meer offline sociale contacten hebben. Samen met organisaties uit het jeugdwerk biedt CAD Limburg in 2020 opnieuw vijf kampen aan.	50 000 (3 <sup>de</sup> verlenging)	
<b>TOTAAL</b>		<b>494 772</b>	