



KI-generierte Visualisierung

Konzept «Tech-Treff»

Treffpunkt Siebnen

Technologiepartner: LunoLabs, Altendorf

Jugendbüro March

März 2026, Version 2.4

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung und Hintergrund	4
1.1 Ausgangslage	4
1.2 Bedarf und Relevanz	6
1.2.1 MINT-Förderung	6
2. Rahmenbedingungen und gesetzliche Grundlagen	7
2.1 Rechtliche Rahmenbedingungen	7
3. Standort und Räumlichkeiten	8
3.1 Beschreibung des Standortes	8
3.2 Räume	8
4. Ziele und Zielgruppen	9
4.1 Zielsetzung und Hauptziele	9
4.2 Zielgruppen	9
5. Geplante Aktivitäten und Programme	11
5.1 Workshops	11
5.2 Tech-Treff	11
6. Umsetzung	12
6.1 Zusammenarbeit und Zuständigkeiten	12
6.2 Raumgestaltung und Infrastruktur	13
6.3 Eigenleistungen und Externe Leistungen	14
7. Finanzierung und Budgetplanung	15
7.1 Übersicht Pilotprogramm	15
7.2 Budgetierung	15
8. Umsetzungsplan und Zeitrahmen	16
9. Qualitätssicherung	17
10. Ausblick und Zukunftsperspektiven	18
Anhang	19
A: Detailliertes Budget	19
B: LunoLabs Partnerschaft	20

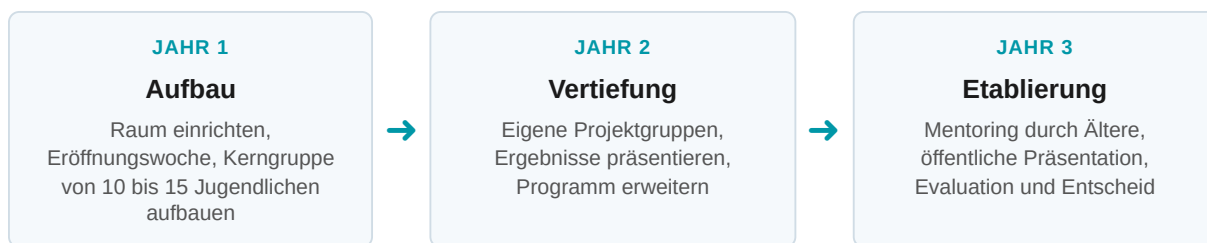
Zusammenfassung

Smartphones, Games und Social Media gehören für Jugendliche im Bezirk March zum Alltag. Der Schritt vom Nutzen zum Verstehen und selber Gestalten fehlt jedoch weitgehend. Die Bedarfsanalyse 2023 bestätigt das: Über die Hälfte der Befragten bewertet die bestehende Infrastruktur als ungenügend und wünscht sich Werk- und Hobbyräume sowie ein Forscherlabor.

Der Tech-Treff im Jugendbüro Siebnen schliesst diese Lücke. Jugendliche erhalten einen niederschweligen Zugang zu Technologien wie 3D-Druck, Elektronik, Coding, Robotik und Künstlicher Intelligenz, zu denen im Bezirk bisher der Zugang fehlt. Sie können praktisch ausprobieren, verstehen was dahinter steckt und spannende Projekte erforschen.

Zielgruppe	Jugendliche ab 10 Jahren	Trägerschaft	Jugendbüro March × LunoLabs
Start	Mai 2026	Laufzeit	3-Jahres-Pilotprogramm
Rhythmus	Alle 2 Wochen, Mi-Nachmittag	Kosten Jahr 1	CHF 37'950 (davon 8'950 einmalig)

Pilotprogramm: 3 Jahre, klare Meilensteine



Nach erfolgreicher Pilotphase soll der Tech-Treff als reguläres Angebot der Offenen Jugendarbeit weitergeführt werden.

1. Einleitung und Hintergrund

1.1 Ausgangslage

Mit dem Treffpunkt Siebnen wurde eine zweite Anlaufstelle der Jugendförderung March geschaffen. Der Treffpunkt bietet neben Büro- und Besprechungsräumen auch Platz für Workshops und Treffangebote vom Jugendbüro March. Ausserdem verfügt das Gebäude über mehrere Kellerräume, welche für neue Projekte genutzt werden können.

Das Jugendbüro March fördert Jugendliche in der partizipativen Freizeitgestaltung. Durch niederschwellige Projekte bietet es den Jugendlichen den notwendigen Raum und die Möglichkeiten, sich zu entfalten. Dazu zählen neben sportlichen Angeboten auch Treffs, Workshops und kreativitätsfördernde Projekte.

In einem der Kellerräume des Treffpunkt Siebnen entsteht deshalb der Tech-Treff: ein Raum, der Jugendlichen den Zugang zu Zukunftstechnologien wie 3D-Druck, Elektronik, Coding, Robotik und Künstliche Intelligenz (KI) ermöglicht und sie befähigt, eigene Projekte von der Idee bis zur Umsetzung zu realisieren.

Der Tech-Treff bietet Jugendlichen die Möglichkeit, Zukunftstechnologien frühzeitig zu erforschen und ihre individuellen Stärken in den verschiedenen Bereichen zu entdecken und auszubauen. Ob beim Konstruieren eines 3D-Modells, beim Löten einer Schaltung, beim Programmieren eines Roboters oder beim Einsatz von KI-Werkzeugen: Jede Technologie eröffnet neue Perspektiven und Fertigkeiten.

Der Tech-Treff orientiert sich an den Grundsätzen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit: freiwillig, niederschwellig, partizipativ und lebensweltorientiert. Er schafft einen Raum, in dem Jugendliche nicht konsumieren, sondern gestalten und sich als selbstwirksam erleben.



Abbildung 1: Kellerraum vor dem Ausbau (KI-generiert)



Abbildung 2: Vision nach Phase 1: Grundinfrastruktur (KI-generiert)

Jeweils am Mittwochnachmittag, alle zwei Wochen, finden im Tech-Treff begleitete Workshops statt. Die ersten Termine sind für Mai bis Juli 2026 geplant:

Phase	Zeitraum	Format
Einblicke ins Tech-Treff		
–	5.–8. Mai 2026	Einblicke ins Tech-Treff (Mo–Do)
Regulärer Betrieb		
Mittwochs-Treff	Ab 13. Mai 2026, alle 2 Wochen	Mittwoch, 14:00–17:00 Uhr
Ferienpass & Neustart		
–	Sommerferien 2026	Ferienpass-Angebot
–	Ab August 2026	Rückmeldungen, Besprechung und Weiterentwicklung des Programms

Der Mittwochnachmittag wurde bewusst gewählt: Die meisten Jugendlichen haben am Mittwoch schulfrei oder früher Schulschluss. Der Zeitrahmen von 14:00 bis 17:00 Uhr bietet genügend Raum für angeleitete Workshops, freies Arbeiten an eigenen Projekten und den informellen Austausch untereinander.

Sobald sich eine feste Gruppe etabliert hat, sollen Semester-Programme ermöglicht werden, in denen grössere und komplexere Projekte über mehrere Wochen hinweg umgesetzt werden können. In festen Gruppen vertiefen Jugendliche ihre Interessen, entwickeln eigene Vorhaben und lernen, grössere Aufgaben in Teilschritte zu zerlegen und selbständig umzusetzen.

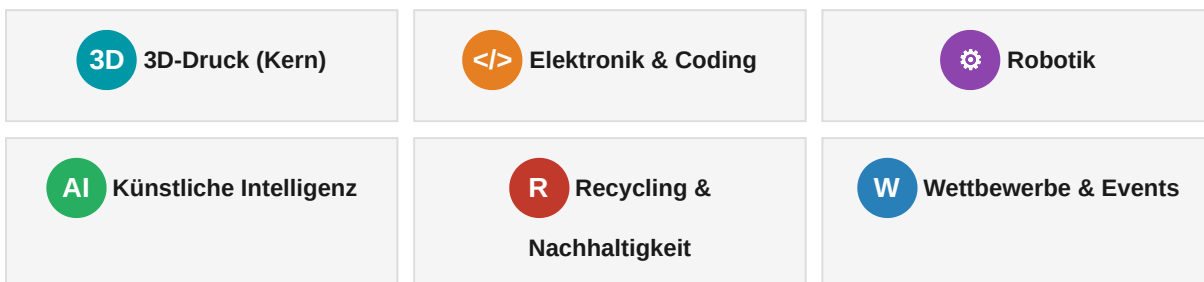
1.2 Bedarf und Relevanz

Die Lebenswelt der Jugendlichen ist zunehmend von Technologie geprägt. Digitale Werkzeuge begleiten sie in nahezu allen Lebensbereichen, doch vielen fehlt der Zugang zu Technologie als Gestaltungswerkzeug. Sie konsumieren, statt aktiv zu verstehen und zu gestalten. Unabhängig vom technischen Vorwissen schafft der Tech-Treff den Zugang zu praktischen Fähigkeiten und ermöglicht es, eigene Ideen in die Realität umzusetzen.

Die Bedarfsanalyse «Kinder- und Jugendförderung Bezirk March» (inplus ag, Februar 2023) belegt den Bedarf deutlich: In der Befragung von über 1'200 Jugendlichen bewerteten weniger als 50 % die Infrastruktur (Räume, Plätze) als zufriedenstellend. Das ist der mit Abstand tiefste Wert aller Kategorien. 58 % wünschen sich öffentliche Plätze für Jugendliche, über 40 % verlangen organisierte Anlässe und Mieträume. Explizit genannt wurden Wünsche nach Werk- und Hobbyräumen sowie einem Forscherlabor.

Gleichzeitig zeigt die Analyse, dass Siebnen mit 47 % der Freizeitaufenthalte neben Lachen (52 %) der meistbesuchte Aufenthaltsort für Jugendliche im Bezirk ist und damit ein idealer Standort für ein solches Projekt.

Der Tech-Treff ermöglicht den Jugendlichen nicht nur die Entwicklung technischer Kompetenzen, sondern stärkt gleichzeitig wichtige persönliche Fähigkeiten. Wer eigene Projekte plant und umsetzt, lernt konzentriert zu arbeiten, Probleme selbständig zu lösen und Eigeninitiative zu zeigen. Das stärkt das Selbstvertrauen und fördert Fähigkeiten, die in vielen Berufsfeldern und im Alltag gefragt sind.



1.2.1 MINT-Förderung als Fundament für die Zukunft

Die Schweiz ist auf gut ausgebildete Fachkräfte in MINT-Berufen (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik) angewiesen. Gemäss dem MINT-Nachwuchsbarometer Schweiz bleibt der Fachkräftemangel eine der grössten Herausforderungen für die Wirtschaft. Auch die Region March mit ihren Gewerbe- und Industriebetrieben ist auf technisch versierte Nachwuchskräfte angewiesen.

Studien zeigen, dass ausserschulische MINT-Angebote das Interesse an technischen Berufen nachhaltig steigern, besonders wenn Jugendliche früh Projekte umsetzen und Erfolgserlebnisse sammeln. Der Tech-Treff bietet diesen Zugang, unabhängig von Geschlecht, Herkunft oder schulischem Hintergrund, und fördert so den Nachwuchs für technische Berufsfelder in der Region.

2. Rahmenbedingungen und gesetzliche Grundlagen

2.1 Rechtliche Rahmenbedingungen

2.1.1 Gesetzliche Grundlagen

Der Tech-Treff fügt sich in bestehende rechtliche Rahmenbedingungen der Kinder- und Jugendförderung ein:

Ebene	Rechtsgrundlage	Relevanz für den Tech-Treff
Bund	Bundesverfassung (BV)	Art. 11: Schutz und Förderung der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Art. 67: Bund unterstützt ausserschulische Kinder- und Jugendarbeit.
	KJFG (SR 446.1), seit 2013	Art. 2: Förderung ausserschulischer Arbeit für Wohlbefinden, Verantwortung und Integration. Art. 3: Diskriminierungsfreier Zugang. Art. 5: Offene Arbeit inkl. niederschwelliger Angebote.
Kanton	Jugendleitbild Kt. Schwyz (2015)	Handlungsfelder: Rahmenbedingungen, Förderung , Partizipation, Schutz. Ausserschulische Arbeit und Freiräume zur Entfaltung als zentrale Aufgabe.
Bezirk	Volksabstimmung (2016)	Einführung Jugendarbeit Bezirk March. Seit 2021 beim Bezirk, strategische Leitung durch Fachkommission.
	Leitbild Jugendförderung (2020)	Eigenständigkeit, Partizipation, Treffpunkte und Freiräume schaffen.

2.1.2 Rahmenbedingungen

- Es gelten die Respekt- und Hausregeln vom Jugendbüro March und Treffpunkt Siebnen.
- Der Treffpunkt Siebnen ist eine suchtmittelfreie Zone.
- Bei Regelverletzungen kann ein Nutzungsverbot ausgesprochen werden.
- **Brandschutz:** Ordnungsgemässe Lagerung von Materialien, Löschdecke im Raum.
- **Jugendschutz:** Altersgemässer Umgang mit Werkzeugen, Aufsichtspflicht bei Erstnutzung.
- **Arbeitssicherheit:** Sicherheitsunterweisung vor Erstbenutzung, Schutzausrüstung bei Bedarf.

3. Standort und Räumlichkeiten

3.1 Beschreibung des Standortes

Der Tech-Treff entsteht im Treffpunkt Siebnen, der zweiten Anlaufstelle des Jugendbüros March. Der Standort ist zentral gelegen und mit öffentlichen Verkehrsmitteln gut erreichbar. Siebnen ist neben Lachen der meistbesuchte Aufenthaltsort für Jugendliche im Bezirk March.

3.2 Räume

Für den Tech-Treff steht ein Kellerraum zur Verfügung. In unmittelbarer Nähe entsteht im Rahmen eines separaten Projekts des Jugendbüros ein Werkstatt-Raum. Da sich die beiden Projekte in vielen Bereichen ergänzen, wird eng zusammengearbeitet.

Raum	Nutzung	Beschreibung
Raum 1: Tech-Treff	Elektronik, Coding, 3D-Druck, KI	Kellerraum mit Beton-Boden/-Decke und Kalksandstein-Wänden. Wird als digitale Werkstatt eingerichtet.
Raum 2: Werkstatt	Handwerkliches Arbeiten	Separates Projekt des Jugendbüros. Kellerraum für mechanische Arbeiten, Nachbearbeitung und Holzbearbeitung. Ergänzt den Tech-Treff.



Abbildung 3: Raum 1: Elektronik & 3D-Druck, Vision (KI-generiert)

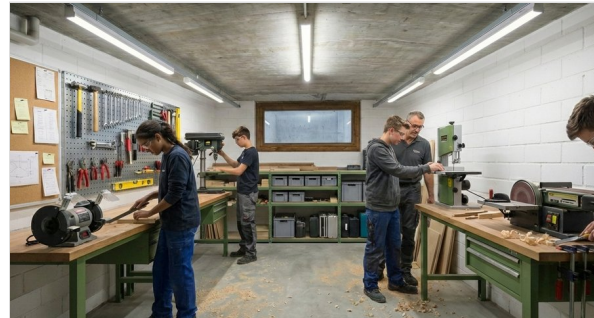


Abbildung 4: Raum 2: Werkstatt, Vision (KI-generiert)

Durch die enge Zusammenarbeit der beiden Projekte entsteht langfristig ein vollständiges Innovations-Labor: Digitale Entwürfe (3D-Modelle, Elektronik-Projekte) können mit handwerklichen Techniken kombiniert werden, vom Prototyp bis zum fertigen Produkt.

4. Ziele und Zielgruppen

4.1 Zielsetzung und Hauptziele

Das Projekt Tech-Treff fördert gezielt die technische Bildung und Innovationskultur von Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Bezirk March. Als Angebot der Jugendförderung schafft der Tech-Treff einen niederschweligen, freiwilligen und praxisnahen Zugang zu Zukunftstechnologien wie 3D-Druck, Elektronik, Coding, Robotik und Künstliche Intelligenz (KI).

Der Tech-Treff ist mehr als ein Technikraum. Er ist ein Projekt für informelles und auserschulisches Lernen und Begegnen. Jugendliche können hier eigene Ideen entwickeln, Projekte umsetzen und Verantwortung übernehmen. Das gemeinsame Arbeiten an Projekten stärkt den Zusammenhalt unter Jugendlichen verschiedener Altersgruppen und fördert den Austausch von Wissen und Erfahrungen.

Die praktische Projektarbeit stärkt überfachliche Kompetenzen wie Problemlösungsfähigkeit, kritisches Denken, Teamarbeit und eigenverantwortliches Handeln. Jugendliche werden aktiv in Entscheidungsprozesse einbezogen und gestalten Raum und Angebote mit (siehe Kap. 6.3). Die Vision: Junge Menschen bilden eigenständig Innovationsteams, die eigene Projekte entwickeln und den technologischen Fortschritt im Bezirk March mitgestalten.

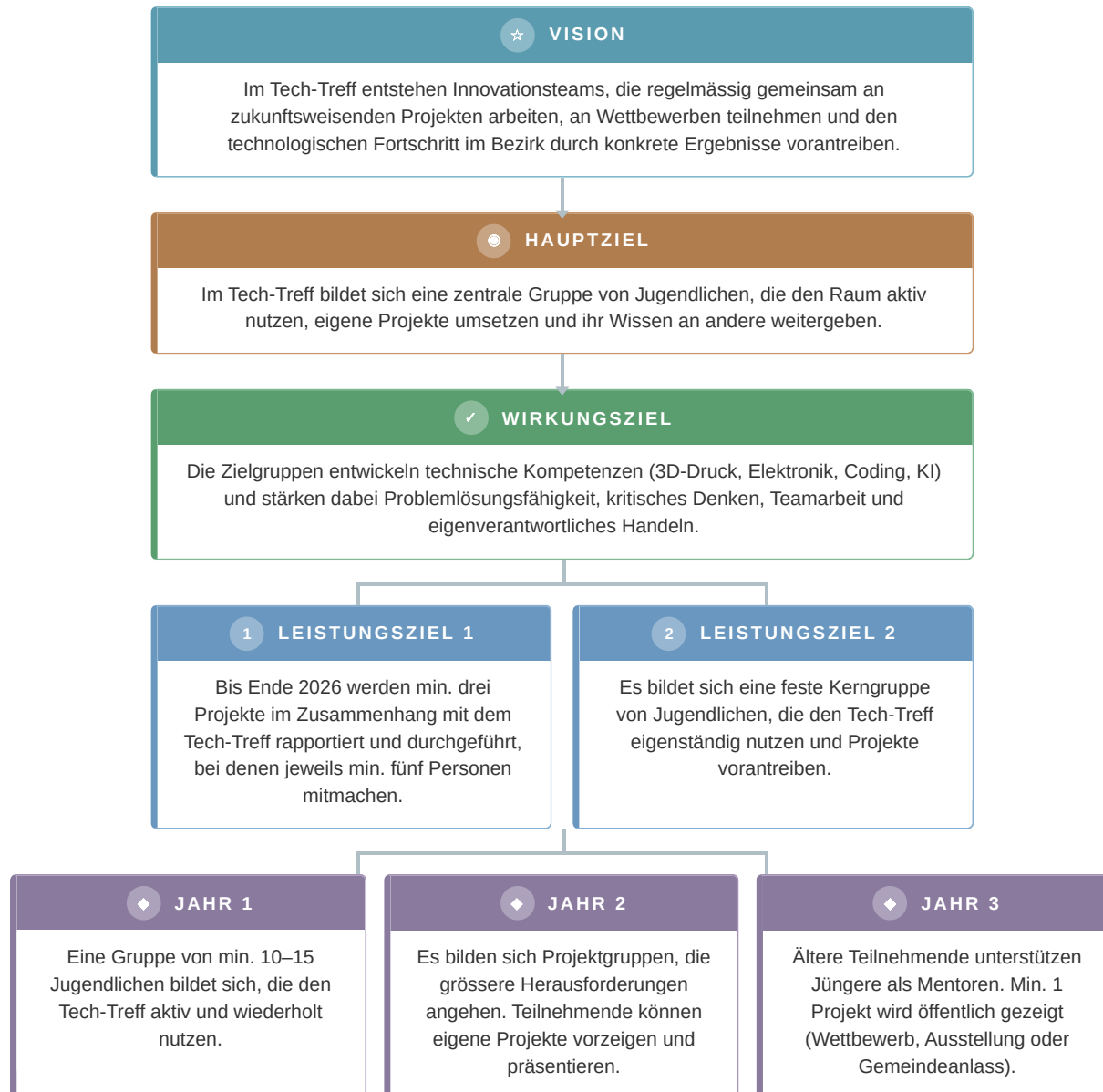
4.2 Zielgruppen

Zielgruppe	Alter	Schuljahr	Schwerpunkt
Kern	10–13 Jahre	5. Klasse bis 1. Oberstufe	Einstieg, geführte Kurse, Grundlagen
Begleitung	13–16 Jahre	2.–3. Oberstufe	Vertiefung, eigene Projekte, wachsende Selbständigkeit
Sekundär	ab 16 Jahren	Motivierte ältere Jugendliche	Mentoring, Projektumsetzung, Unterstützung jüngerer Teilnehmender

Das Pilotprojekt ist auf drei Jahre angelegt. Im ersten Jahr starten Schülerinnen und Schüler der 5. Klasse und der 1. Oberstufe gemeinsam. Diese Jugendlichen werden über die gesamte Laufzeit begleitet. Nach drei Jahren befinden sich die ältesten Teilnehmenden in der 3. Oberstufe und verfügen über fundierte Erfahrung. Gleichzeitig rücken jedes Jahr neue Fünftklässler nach, sodass ein kontinuierlicher Wissenstransfer zwischen den Jahrgängen entsteht.

Ergänzend dazu werden motivierte ältere Jugendliche eingebunden, die jüngeren Teilnehmenden helfen, Projekte umzusetzen und Erfolge zu erzielen. Dieses Peer-Learning stärkt beide Seiten: Die Jüngeren profitieren von der Erfahrung, die Älteren festigen ihr Wissen und übernehmen Verantwortung.

Zielbaum



5. Geplante Aktivitäten und Programme

Der Tech-Treff bietet verschiedene Formate, um unterschiedliche Interessen und Erfahrungsstufen abzudecken.

5.1 Workshops

Die Workshops basieren auf einem Open-Source-Ansatz: Gemeinsam werden bestehende Open-Source-Projekte analysiert und daraus Lernpläne entwickelt. Die Teilnehmenden lernen nicht nur, wie die Projekte funktionieren, sondern bringen auch eigene Verbesserungen ein. Jeder hat Zugriff auf alle Ergebnisse und das Recht, sie zu nutzen und weiterzuentwickeln. So wächst mit dem Projekt ein offener Wissenspool, der vielfältiges Lernen ermöglicht.

Strukturierte Kurse in drei Schwierigkeitsstufen:

- **Basis:** Einstieg in 3D-Druck, Löten, Programmierung, KI-Werkzeuge (keine Vorkenntnisse nötig)
- **Aufbau:** Vertiefung mit eigenen Projekten und komplexeren Techniken
- **Expert:** CAD-Design, Robotik, IoT-Projekte, KI-Anwendungen

5.2 Tech-Treff

Nr.	Aktivität	Beschreibung	Begleitung	Zeitraum
1	Eröffnungswoche	Intensive Einführungswoche mit Schnupper-Workshops, weckt Interesse für die Kurse	Begleitet	Mai 2026 (1 Woche)
2	Mittwochs-Programm	Offener Treff mit vorbereitetem Programm: Projekte, Challenges, freies Arbeiten	Begleitet	Alle 2 Wochen (ab Mai)
3	Basis-Kurse	Strukturierte Einstiegskurse in 3D-Druck, Elektronik, Coding und KI	Begleitet	Ab August 2026
4	Ferienangebote	Intensive Projektwochen und Workshops in den Schulferien	Begleitet	Schulferien

Der Aufbau des Angebots folgt einer bewussten Reihenfolge: Die Eröffnungswoche weckt Interesse, das Mittwochs-Programm schafft Regelmässigkeit, die Basis-Kurse vertiefen ab Herbst und die Ferienangebote ergänzen mit intensiven Projektwochen.

6. Umsetzung

Das Pilotprojekt ist auf drei Jahre angelegt und gliedert sich in drei Phasen:

Phase	Zeitraum	Schwerpunkt
Jahr 1: Aufbau und Start	2026/27	Raum einrichten (gemeinsam mit Jugendlichen), Eröffnungswoche, Start Mittwochs-Programm, erste Basis-Kurse ab Herbst, Gruppe von 10–15 aktiven Jugendlichen aufbauen
Jahr 2: Vertiefung	2027/28	Kerngruppe gefestigt, Projektgruppen bilden sich, Semester-Programme und grössere Projekte, ältere Teilnehmende unterstützen Jüngere, neue Fünftklässler rücken nach
Jahr 3: Etablierung	2028/29	Erfahrene Teilnehmende übernehmen Mentoring-Rollen, öffentliche Präsentation von Projekten, Evaluation und Entscheid über Integration ins reguläre Budget

6.1 Zusammenarbeit und Zuständigkeiten

Der Aufbau und Betrieb des Tech-Treffs ist ein gemeinsames Projekt vom Jugendbüro March und LunoLabs. Die Aufbauphase bietet die Möglichkeit, Teile der primären Zielgruppe einzubinden und von Anfang an Identifikation mit dem Projekt zu schaffen.

Mitgestaltung durch Jugendliche beim Ausbau

Interessierte Jugendliche können beim Aufbau des Tech-Treffs konkrete Aufgaben übernehmen:

- **Montage und Einrichtung:** Arbeitstische, Regale und Werkbänke aufbauen und anordnen
- **3D-Druck für den Raum:** Halterungen, Kabelführungen und Organizer selber designen und drucken
- **Gestaltung:** Wandgestaltung, Beschriftungen und Raumdekoration mitbestimmen

Diese Zusammenarbeit fördert nicht nur praktische Fähigkeiten, sondern stärkt die Motivation und das Verantwortungsgefühl für den Raum. Wer den Tech-Treff mitaufbaut, kommt auch wieder.

6.2 Raumgestaltung und Infrastruktur

Der Ausbau erfolgt in drei Phasen:

- **Phase 1: Basisinfrastruktur & 3D-Druck (bis 1. Mai 2026)**
 - **Raumvorbereitung:** Reinigen, Streichen, Boden vorbereiten
 - **Beleuchtung:** LED-Arbeitsplatzleuchten (2×3m MaxLED Strips)
 - **Elektroinstallation:** LAN-Verkabelung, WLAN
 - **Arbeitsmöbel:** Buche-Werkbänke (Wandmontage), MDF-Regalboxen, Stauraum
 - **Sicherheit:** Löschdecke, Erste-Hilfe-Set
 - **3D-Drucker:** 2× Bambu Lab P2S Combo + 1× Bambu Lab H2C (Vortek Hotend-Swap, Multicolor, AMS)
 - **Filament:** Grundausrüstung PLA, PETG, TPU, PA-CF
 - **Software:** Onshape, TinkerCAD (kostenlos)
 - **Werkzeug & Ersatzteile:** Spare-Bauplatten, Hotends, Calipers, Scraper
- **Phase 2: Recycling-Station (bis 15. August 2026)**
 - **Filament-Extruder:** Artme3D MK3S+ DIY-Kit (Open Source, 12V DC), extrudiert PLA-Granulat zu neuem 1.75mm Filament
 - **Shredder:** Creality R1 (≤4mm Granulat), zerkleinert Fehldrucke und Reststücke zu recyclebarem Granulat
 - **Recycling-Kreislauf:** Fehldrucke → Shreddern → Trocknen → Extrudieren → neues Filament (50–70% Recycling + 30–50% Virgin-Pellets)
 - **Pädagogischer Wert:** Bau des Extruders als Workshop-Projekt, Kreislaufwirtschaft hands-on erleben, Materialwissenschaft verstehen
- **Phase 3: Elektronik & Coding**
 - **Lötstationen:** 3× Weller WE 1010 (70W, ESD-sicher, temperaturgeregt)
 - **Messgeräte:** 3× Voltcraft Multimeter + 1× Rigol DHO804 Oszilloskop
 - **Mikrocontroller:** 6× Elegoo Arduino Starter Kits + 2× Raspberry Pi 5
 - **Bauteile:** Sensoren, NeoPixel, Breadboards, Jumper, Widerstände, Displays
- **Zukünftige Erweiterungen (Vision)**

Robotik (Arduino-Roboter, Sortieranlagen) • **CNC-Fräse** (Desktop, Holz/Kunststoff/Alu) • **Lasercutter** (CO₂/Diode, Gravur & Schnitte) • **AI-Infrastruktur** (lokale GPU-Hardware für ML & generative AI) • **Pick-and-Place** (SMD-Bestückung für Elektronik-Projekte) • **Reflow-Ofen** (Löten von SMD-Platinen) • **Werkstatt-Raum** (zweiter Kellerraum, separates Konzept)

6.3 Eigenleistungen und Externe Leistungen

Eigenleistungen	Externe Leistungen
Reinigung Wände, Decke und Boden	Elektroinstallation (Fachperson)
Streichen des Raums	Netzwerk-Verkabelung LAN (Fachperson)
Aufbau der Arbeitsmöbel	Offerte 3D-Drucker (LunoLabs)
Installation Regalsystem	Offerte Elektronik-Ausstattung
Möbel und Werkbänke (Eigenbau und Einkauf)	LunoLabs: Setup & Kalibrierung
Aufbau 3D-Druck-Infrastruktur	LunoLabs: Train-the-Trainer
Kalibrierung der Geräte	
Einrichtung der Software	
Sicherheitsausstattung montieren	
Abholung Materialien	

Mitgestaltung durch Jugendliche

Der Aufbau des Tech-Treffs ist bewusst als gemeinsames Projekt geplant. Jugendliche werden aktiv in die Raumgestaltung einbezogen. Das fördert Verantwortungsgefühl, stärkt die Identifikation mit dem Raum und motiviert für weitere Projekte.

- **Raum streichen und gestalten:** Farben und Wandgestaltung mitbestimmen
- **Möbel aufbauen:** Werkbänke und Regale gemeinsam montieren
- **Technik einrichten:** 3D-Drucker kalibrieren, Software einrichten
- **Eigene Ideen einbringen:** Raumaufteilung, Deko, Namensgebung mitgestalten

Diese Zusammenarbeit von Anfang an schafft Ownership: Wer den Raum mitgebaut hat, geht sorgfältiger damit um und bringt sich langfristig stärker ein.

7. Finanzierung und Budgetplanung

7.1 Übersicht Pilotprogramm (3 Schuljahre)

Kostenart	SJ 2026/27 (CHF)	SJ 2027/28 (CHF)	SJ 2028/29 (CHF)	Total (CHF)
Personalkosten	25'000	25'000	25'000	75'000
Infrastruktur (einmalig)	8'950	–	–	8'950
Material & Unterhalt	4'000	4'000	4'000	12'000
Total pro Schuljahr	37'950	29'000	29'000	95'950

Schuljahr = August bis Juli (z.B. SJ 2026/27 = August 2026 bis Juli 2027)

7.2 Budgetierung

Personalkosten (jährlich)		
Position	Jährlich (CHF)	
Projektleitung & Mentoring	20'000	
Administration	5'000	
Total Personal	25'000	
Infrastruktur (einmalig)		
Phase	Beschreibung	Betrag (CHF)
Phase 1	Basisinfrastruktur & 3D-Druck	5'250
Phase 2	Recycling-Station	1'500
Phase 3	Elektronik & Coding	2'200
Total Infrastruktur		8'950
Material & Unterhalt (jährlich)		
Position	Jährlich (CHF)	
Filament	2'400	
Elektronik-Bauteile	1'000	
Ersatzteile & Wartung	600	
Total Material & Unterhalt	4'000	

Die detaillierte Aufstellung aller Kostenpunkte ist dem Anhang A: Detailliertes Budget zu entnehmen.

8. Umsetzungsplan und Zeitrahmen

8.1 Meilensteine Vorbereitung

Zeitraum	Phase	Meilenstein
Feb–März 2026	–	Konzeptfinalisierung und Budgetfreigabe
März–April 2026	Phase 1	Raumvorbereitung, Elektro, Möbel, 3D-Drucker Installation & Kalibrierung
1. Mai 2026	–	Phase 1 abgeschlossen
Mai–August 2026	Phase 2	Recycling-Station aufbauen
15. August 2026	–	Phase 2 abgeschlossen

8.2 Meilensteine Pilotphase

Zeitraum	Meilenstein
April 2026	Train-the-Trainer durch LunoLabs
Mai 2026	Eröffnungswoche & offizielle Eröffnung Tech-Treff
Ab Mai 2026	Mittwochs-Programm (alle 2 Wochen)
Ab August 2026	Basis-Kurse & Start Schuljahr 2026/27
Ab Q4 2026	Phase 3: Elektronik & Coding (2'200 CHF)
Ende Q1 2027	Einrichtung Werkstatt-Raum (separates Konzept)

9. Qualitätssicherung

Der Erfolg des Tech-Treffs wird systematisch erfasst und dem Bezirk March jährlich in einem Wirkungsbericht dargelegt. Die Evaluation wird pro Aktivitätsbereich differenziert.

9.1 Massnahmen pro Aktivität

Aktivität	QS-Massnahme	Erhebung
Eröffnungswoche	Teilnehmerfeedback, Fotodokumentation	Nach Durchführung
Mittwochs-Programm (alle 2 Wochen)	Teilnehmerfeedback, Kursdokumentation	Nach jedem Tech-Treff
Basis-Kurse (ab August)	Kursevaluation, Kompetenzmessung	Nach jedem Kurs
Ferienangebote	Teilnehmerfeedback, Elternrückmeldung	Nach jedem Ferienangebot

9.2 Übergreifende Kennzahlen

Kennzahl	Zielwert (Ende 2026)	Erhebungsmethode
Aktive Nutzer*innen	Min. 15 Personen	Anwesenheitsliste / Registrierung
Durchgeführte Projekte	Min. 3 Projekte	Projektdokumentation
Kursdurchführungen	Min. 6 Kurse / Workshops	Kursprotokoll
Teilnehmerzufriedenheit	≥ 4 von 5	Kurze Umfrage (halbjährlich)

Zeitplan Evaluation: Eine erste Zwischenevaluation erfolgt nach sechs Monaten Betrieb (ca. November 2026). Der vollständige Jahresbericht wird dem Bezirk March bis Ende Januar 2027 vorgelegt.

10. Ausblick und Zukunftsperspektiven

Der Tech-Treff ist als dauerhaftes Angebot der Offenen Jugendarbeit konzipiert. Nach der erfolgreichen Pilotphase soll er als fester Bestandteil in die reguläre Budgetierung des Jugendbüros March integriert werden. Die laufenden Kosten gliedern sich damit langfristig in das bestehende Budget der Offenen Jugendarbeit ein.

10.1 Langfristige Tragfähigkeit

- **Integration ins Jugendbüro-Budget:** Nach der Anschubfinanzierung werden die laufenden Kosten des Tech-Treffs als regulärer Posten in das Budget der Offenen Jugendarbeit aufgenommen.
- **Kurseinnahmen:** Ergänzende Einnahmen aus Ferienprogrammen und Expert-Kursen tragen zur Deckung der Materialkosten bei.
- **Ehrenamtliches Engagement:** Durch die Einführung des Programms erhoffen wir uns, ehemalige Teilnehmende als freiwillige Mentorinnen und Mentoren zu gewinnen, die ihr Wissen an jüngere Jugendliche weitergeben.

10.2 Vision

Langfristig soll der Tech-Treff zu einem Ort werden, an dem Jugendliche Verantwortung übernehmen, Innovation vorantreiben und sich als aktive Mitgestalter*innen erleben. Die technologische Infrastruktur wächst mit den Bedürfnissen der Jugendlichen und wird laufend weiterentwickelt.

Wir streben zudem eine Zusammenarbeit mit Industrie und Hochschulen an, um eine Brücke zwischen Jugendarbeit, Bildung und Berufswelt zu bauen. Der Tech-Treff kann so zur Schnittstelle werden, an der Jugendliche frühzeitig mit realen Berufsfeldern und Forschungsthemen in Kontakt kommen.

Durch diese Anschubfinanzierung wird sich dieses Projekt entfalten: von einer Idee zu einem lebendigen, dauerhaften Angebot, das Jugendliche im Bezirk March befähigt, aktiv an der technologischen Zukunft teilzunehmen.

Anhang

A: Detailliertes Budget

Einmalige Investitionen

Phase	Beschreibung	Budget (CHF)
Phase 1	Basisinfrastruktur & 3D-Druck (Werkbänke, LED, Netzwerk, 2x P2S Combo + 1x H2C, Filament, Ersatzteile)	5'250
Phase 2	Recycling-Station: Filament-Extruder (Artme3D MK3S+) + Shredder (Creality R1), Zubehör	1'500
Phase 3	Elektronik & Coding (3x Weller WE 1010, Messgeräte, 6x Arduino-Kits, 2x RPi 5, Bauteile)	2'200
Total Startinvestition (Phase 1–3)		8'950

Personalkosten (jährlich)

Position	Jährlich (CHF)
Projektleitung & Mentoring	20'000
Administration	5'000
Total Personal	25'000

Material & Unterhalt (jährlich)

Position	Jährlich (CHF)
Filament (3 Drucker)	2'400
Elektronik-Bauteile	1'000
Ersatzteile & Wartung	600
Total Material & Unterhalt	4'000

B: LunoLabs Partnerschaft



LunoLabs (Sitz: Altendorf SZ) ist ein Kompetenzzentrum für Zukunftstechnologien und arbeitet als
Zusammenarbeitspartner eng mit dem Jugendbüro March am Tech-Treff. Prinzip: **Forschen ► Entwickeln ►
Bereitstellen ► Schulen**

Beiträge von LunoLabs

Bereich	Leistung
Hardware	Bereitstellung und Betreuung der 3D-Drucker und technischen Ausstattung
Lernprogramme	Entwicklung von Kursunterlagen, Tutorials und Lernpfaden
Train-the-Trainer	Schulung des Jugendbüro-Teams zur eigenständigen Kursdurchführung
Support	Gemeinsame Problemlösung bei technischen Fragen (Remote + vor Ort)
Updates	Regelmässige Firmware-Updates, neue Kursmodule, Technologie-Upgrades

Kontakt LunoLabs:

Website: lunolabs.ch | E-Mail: info@lunolabs.ch

Standort: Altendorf, Schwyz