



#wirfÜrschule

Lasst uns Zukunft in die Schule bringen.



Das Hackathon Handbuch

Organisation eures Schulhackathons

Inhalt

Einleitung	S. 3
-------------------	------

Vorbereitung	S. 3
---------------------	------

Aufstellung Orgateam mit Rollenfunktion	S. 3
--	------

Projektplan	S. 4
--------------------	------

Fragebogen	S. 5
-------------------	------

Schulentwicklung	S. 5
-------------------------	------

Status Quo eurer Schule	S. 5
-------------------------	------

Exkurs: Visionsbild für Schule entwickeln	S. 6
---	------

Themenspezifische Schulentwicklung	S. 6
------------------------------------	------

Themenfindung	S. 7–8
----------------------	--------

Zielgruppe	S. 8
-------------------	------

Zeitraum	S. 9
-----------------	------

Wochen-Hackathon	S. 9
------------------	------

1-Tages-Hackathon	S. 10
-------------------	-------

Teamfindung	S. 11
--------------------	-------

Format	S. 12
---------------	-------

Offline	S. 12
---------	-------

Online	S. 12
--------	-------

Hybrid	S. 12
--------	-------

Räumlichkeiten	S. 13
-----------------------	-------

Themen-Input organisieren	S. 13
----------------------------------	-------

(Technische) Ausstattung	S. 14
---------------------------------	-------

Unterstützung	S. 15
----------------------	-------

Finanzierung	S. 15
--------------	-------

Kooperationen/ Partner	S. 15
------------------------	-------

Expert:innen für Interviews	S. 15
-----------------------------	-------

Coaching	S. 16
-----------------	-------

Eventplanung	S. 17
---------------------	-------

Einreichung der Ergebnisse – Vorbereitung	S. 18
--	-------

Wettbewerb mit Jury und Preisen – Vorbereitung	S. 18
--	-------

Interne & externe Kommunikation	S. 19
--	-------

Informationen an das Kollegium	S. 19
--------------------------------	-------

Schulbehörden/Eltern/Eventplanung	S. 19
-----------------------------------	-------

Helpdesk/Community Management	S. 20
-------------------------------	-------

Social Media	S. 20
--------------	-------

Kurz vor dem Hackathon	S. 21–22
-------------------------------	----------



Durchführung	S. 22
---------------------	-------

Einführungsveranstaltung	S. 22
---------------------------------	-------

Phase 1–3	S. 23
-----------	-------

Phase 4–5	S. 24
-----------	-------

Tutorials & Tools/ Digital vs. Analog	S. 24
--	-------

Projekteinreichung	S. 25
---------------------------	-------

Juryprozess	S. 25
--------------------	-------

Abschlussveranstaltung	S. 25
-------------------------------	-------



Nachbereitung	S. 26
----------------------	-------

Ausarbeitung der Projekte	S. 26
----------------------------------	-------

AGs als Umsetzungsmöglichkeit	S. 6
-------------------------------	------

Ausarbeitung der Projekte innerhalb	
-------------------------------------	--

des Regelbetriebs	S. 26
-------------------	-------

Projekttag zur Realisierung	S. 26
-----------------------------	-------

Externe Unterstützung zur Projektumsetzung (IHS)	S. 26
---	-------

Kommunikation nach dem Event	S. 26
-------------------------------------	-------

Vernetzungsideen	S. 26
-------------------------	-------

Status Quo der Projekte	S. 26
--------------------------------	-------

Appendix	S. 27
-----------------	-------



 Diese Vorlage steht zum Download bereit.
Click & download.

 Diese E-Mail-Vorlage steht zum Download bereit.
Click & download.

 Diese Excel-Vorlage steht zum Download bereit.
Click & download.

Einleitung

Schule verändert sich. Eine der neuen Aufgaben von Schule ist es Schüler:innen gesellschaftsfähig zu machen, ihnen Verantwortung zu übergeben und sie in Prozesse und Strukturen mit einzubinden.

Neue Erlasse wie z.B. der Demokratieerlass, der BNE Erlass zeigen, dass dieses Ziel gesellschaftlich und auch behördlich bedeutsam ist. Gemeinsam müssen wir uns auf den Weg machen. Was möchtet ihr verändern? Wie sieht eure Schule der Zukunft aus? Dies kann sowohl im Kleinen mit einem konkreten Thema, wie Kinderrechte, Nachhaltigkeit, Digitalisierung etc. erarbeitet werden, aber auch im großen Rahmen,

mit dem Thema "Wie wünschst du dir deine Schule der Zukunft?".

Ganz gleich wie umfangreich der thematische Rahmen gesetzt wird, eine intensive Auseinandersetzung ist mit Hilfe eines Schulhackathons möglich.

Es ist der Auftakt dazu, eure Schule zukunftsfähig zu machen. Es ist ein Schritt auf dem Weg, Bildung in Deutschland partizipativ und chancengerecht zu gestalten.

Jetzt geht es los! Mit unserem Leitfaden gehen wir mit euch die **Vorbereitung, Durchführung, und Nachbereitung** eines Schulhackathons Schritt für Schritt durch. Wir geben Impulse,

stellen euch konkrete Ideen vor, versorgen euch mit Vorlagen & Tools, die sich bereits bewährt haben, und zeigen Möglichkeiten auf, wie die Projekte nach dem Hackathon weiter ausgearbeitet werden können. Wenn ihr Kolleg:innen habt, die neugierig sind und gern mehr erfahren möchten, verweist bitte auf unsere Webseite – dort findet ihr unseren Erklärfilm und einen One Pager mit allen Informationen. Unser Handbuch inspiriert euch mit Ideen. Ihr entscheidet jedoch immer selbst, wie euer Hackathon konkret aussehen soll.

>> [Erklärfilm](#) ▶

Vorbereitung

Aufstellung Orgateam mit Rollenfunktion

Jeder Schulhackathon soll natürlich geplant werden und dafür muss es ein Team geben, das sich um die Vorbereitung kümmert. Das Orgateam besteht idealerweise aus 4-5 Personen, wird aber noch von weiteren Helfern unterstützt. Normalerweise besteht das Orgateam aus Lehrer:innen und Schüler:innen. Unterstützend können auch Eltern, Ehemalige und externe Partner angefragt werden, die ebenfalls tatkräftig mithelfen. Zum Beispiel könnte ein Elternteil die Finanzplanung, oder eine AG die Aufbereitung

von Informationen übernehmen. Das Orgateam stellt quasi die Leitung dar, trifft die Entscheidungen und teilt die Aufgaben zu.

Beispiel:

Die verschiedenen Rollen im Orgateam können sein:

Projektmanagement allgemein, technische Ausstattung, Finanzplanung, Logistik, Kommunikation, und Ausbildung der Lehrkräfte. Je nach Art eures Hackathons können aber noch weitere Rollen anfallen.





Projektplan

Parallel zum Teamaufbau könnt ihr schon jetzt einen Projektplan aufsetzen. Der Projektplan soll euch bei der Organisation des Hackathons helfen und einen Überblick über die Hackathon-Vorbereitungen verschaffen. Es kann sein, dass ihr zu Anfang noch nicht alle Informationen habt und sich der Projektplan mit der Zeit verändert und ergänzt. Keine Sorge - das ist ganz normal. Hier findet ihr eine Übersicht, die euch bei der Projektplanung helfen soll.

Ein Projektplan besteht typischerweise aus einer Zeitachse, Aufgabenpaketen und Meilensteinen bzw. Fristen, bis wann die Aufgaben erledigt sein müssen. Die Aufgaben und Aufgabenpakete ergeben sich aus den einzelnen Abschnitten in diesem Handbuch. Hierfür haben wir euch ebenfalls eine Vorlage erstellt, die ihr gerne nutzen könnt. Es gibt darüber hinaus auch einige hervorragende Projektmanagement Tools. Wir glauben aber, dass es für den Hackathon ausreicht, wenn ihr einfach eine Excel Tabelle nutzt.

>> [Excel-Vorlage](#) 

#tipp

Einige Beispiele sind hier: Trello, Asana, Excel oder ähnliches.

#aufgabe

So könnt ihr mit dem Projektplan beginnen: Geht die einzelnen Teilbereiche des Hackathons durch und überlegt euch, bis wann ihr die Aufgaben in diesen Bereichen erledigt haben wollt/müsst.



Um euch eine ungefähre Übersicht zu geben, wie lange ihr die Arbeitspakete im Voraus planen müsst, findet ihr hier einen beispielhaften Zeitplan.

>> [Vorlage](#) 

Zeitplan – ein Beispiel

Der Zeitplan hängt stark davon ab, für wie viele Tage euer Schulhackathon geplant ist, wie viele Events ihr plant, wie viele Teilnehmer:innen mitmachen, wie groß euer Orgateam ist. Hier ein Beispiel:

6 Monate vor Hackathon

- Entschluss, einen Hackathon zu planen, Entscheidung in Gesamtkonferenz
- Bildung eines Orgateams
- Erstellung eines Projektplans
- Kommunikation mit Schule/Eltern/Partnern
- Finanzierung klären

4 Monate vor Hackathon

- Partner ansprechen/ beauftragen
- Themenfindung für Hackathon
- Abläufe festlegen für z.B. Teamfindung, Einreichung der Ergebnisse, etc.
- Format festlegen
- technische Ausstattung klären und falls notwendig neue Geräte besorgen

2 Monate vor Hackathon

- Planung Training für Coaching
- Erstellung Vorlagen und Erklärvideos
- Themeninput organisieren
- Räume organisieren, falls extern gewünscht

1 Monat vor Hackathon

- Durchführung Coaching Training, möglicherweise auch Tech Trainings
- Abfrage von Wünschen der Schüler
- Planung Helpdesk- Prozess
- Juryprozess klären

2 Woche vor Hackathon

- Clustering der Wünsche
- Preise besorgen (falls gewünscht)
- Besorgung von Prototyping Materialien
- Erlaubnisse Eltern einholen
- Verbreitung Lehrer-Handbuch

Schulhackathon | Organisation | Zeitplan | 1/2

 #wirfürschule





Fragebogen

Um euch zu helfen, hatten wir für Euch einen >> **Fragebogen** entwickelt, den ihr vielleicht schon vor der Entscheidung für euren Hackathon ausgefüllt hattet. Die dort aufgeführten Fragen legen die Rahmenbedingungen für euren Schulhackathon fest. Ihr entscheidet u.a. was euer Ziel sein soll, wer die Teilnehmergruppen sind, die Länge des Hackathons etc. Keine Sorge - im Laufe des Handbuchs steigen wir noch tiefer in die einzelnen Unterpunkte ein. Unter Umständen kann es auch nötig sein, dass ihr die Rahmenbedingungen im Prozess verändert. Ihr solltet aber trotzdem versuchen, diese möglichst früh festzulegen. Für die konkrete Planung haben wir euch jetzt eine Checkliste erarbeitet, die ihr Punkt für Punkt durchgehen könnt.

#aufgabe

Geht den Fragebogen Schritt für Schritt gemeinsam durch. Nicht alle Punkte werden für euch relevant sein, aber die meisten.

>> Vorlage

Checkliste

Nicht alle diese Aufgaben fallen bei jeder Art von Hackathon an. Sie hängen vom Umfang und den Themen des jeweiligen Schulhackathons ab.

Projektplan

- Projektplan aufgestellt
- Fragebogen ausgefüllt
- Projektteam gefunden

Status Quo eurer Schule
Anforderungen und Bedarfe

- für technische Ausstattung geklärt
- für personelle Unterstützung geklärt
- für finanzielle Unterstützung geklärt

Eventplanung / Zeitraum

- Entscheidung über Dauer des Hackathons getroffen
- Veranstaltungen geplant
- Stundenplan erstellt
- Redner:innen gefunden und eingeladen (optional)

Zielgruppe

- Definition der teilnehmenden Zielgruppe ist erfolgt

Themenfindung

- Prozess zur Themenfindung festgelegt
- Abfrage für Themenfindung vorbereitet (online und offline) und durchgeführt
- Clusterung der Themenbereiche durchgeführt (optional)
- Herausforderungen innerhalb der Themenbereiche definiert
- Veröffentlichung der Themenbereiche und Herausforderung

Teamfindung

- Vorgehen zur Teamfindung definiert
- Zuordnung der Teams durchgeführt
- Teamzusammensetzung an die entsprechenden Lehrkräfte und anschließend an Schüler:innen kommuniziert

Format

- Entscheidung über Format getroffen
- Entscheidung getroffen, welche Teile online und welche offline erfolgen sollen

Schulhackathon | Organisation | Checkliste 1/3

#wirfürschule

Schulentwicklung

Status Quo eurer Schule

Jeder Hackathon ist einzigartig und orientiert sich an den Voraussetzungen, die an eurer Schule gegeben sind. Indem ihr einen Abgleich von eurem Status Quo und euren Wünschen durchführt, könnt ihr festlegen, welche Bedarfe tatsächlich für den Hackathon bestehen.

#aufgabe

Nehmt euch ca 90 Minuten Zeit, um zu überlegen, wie eure **technische** Ausstattung aussieht, und was ihr für den Hackathon nutzen könnt. Macht euch in Excel oder einfach auf einem Blatt Papier eine Liste mit allen wichtigen Geräten. Überlegt dann analog, wer euch **personell** unterstützen kann, und haltet dies ebenfalls schriftlich fest.

Nehmt euch außerdem ein Blatt Papier zur Hand und schreibt auf, wenn ihr größere **Ausgaben** plant. Sollte das der Fall sein müsst ihr überlegen, woher ihr mögliche Fördergelder bekommen könntet.

Am Ende dieses Prozesses habt ihr **drei Dokumente** mit Informationen über **Technik, Personal und Finanzen**.



Wenn ihr euch gezielt in einem bestimmten Bereich weiterentwickeln wollt, dann könnt ihr den Schulhackathon auch unter ein bestimmtes Thema stellen. Auch wenn ihr noch keine ganzheitliche Schulvision habt, könnt ihr einen themenspezifischen Hackathon durchführen. Hier gibt es mehrere Möglichkeiten, wie ihr das Thema bzw. die Themen festlegt:

- Abfrage unter Schüler:innen (am häufigsten vorgeschlagene Themen gewinnen)
- Abfrage unter Kollegium (am häufigsten vorgeschlagene Themen gewinnen)
- Entscheidung durch Schulleitung

Einige Beispiele, die uns bisher begegnet sind, sind Klimaneutralität, Digitalisierung, Partizipation, Kinderrechte, BNE, Medienkompetenz. Als Inspiration können beispielsweise folgende Dinge entstehen:

- Ein Fahrplan, um bis 2030 eine klimaneutrale Schule zu werden
- Strukturen, um Schüler:innen basisdemokratisch in Entscheidungen einzubinden

Mehr Informationen, wie ihr das Thema festlegt, findet ihr im Kapitel >> **Themenfindung**

Ein Schulhackathon kann der perfekte Start in eine ganzheitliche Schulentwicklung sein. Dafür empfehlen wir euch in jedem Fall einen mehrtägigen Schulhackathon. Jede Organisation beginnt ihre Arbeit mit der Frage, welche Vision sie erreichen möchte, welche DNA sie verkörpert,

und was sie einzigartig macht. Die Antworten auf diese Fragen sind die Grundlage für nachhaltigen Erfolg. Wir haben einen solchen Prozess im Jahr 2021 mit knapp 100 Bürger:innen durchgeführt.

Das Ergebnis ist unser >> **Zielbild**



Themenfindung

Der Start in eure Schulentwicklung beginnt mit der Themenfindung. Hier legt ihr den Grundstein, welche Themen euch in eurer Schule in Zukunft begleiten sollen. Üblicherweise werden in Hackathons **Themenbereiche**, wie z.B. digitale oder grüne Schule, gebildet, und innerhalb der Bereiche an verschiedenen **Herausforderungen** gearbeitet, z.B. wie gehen wir mit unserem Papiermüll um.

Die Themenfindung kann unterschiedlich ablaufen: In manchen Fällen ist es sinnvoll, wenn die Themenbereiche vorgegeben werden, in anderen können die Schüler:innen und Lehrer:innen gemeinsam die Themenbereiche entwickeln.

Wenn ihr den Prozess eher analog gestalten wollt, könnt ihr im Vorhinein eine Postkarte ausfüllen lassen: "Ich wünsche mir für die "Name der Schule" der Zukunft, dass..." Die Postkarten oder Zettel verteilt ihr an die Schülerschaft und sie bekommen einige Tage Zeit, ihre Herausforderung aufzuschreiben und einzureichen. Wenn ihr ein Themenbereich wie digitale Schule vorgeben möchtet, passt ihr den Vordruck natürlich an. Es gibt ebenfalls die Möglichkeit, Themen digital einzureichen, z.B. in Form eines Padlets oder ähnlichen Online-Werkzeugen.

>> Vorlage

Themenfindung

Bevor ihr in euren Schulhackathon startet, wählt ihr euer Thema aus.
Ihr könnt selbst entscheiden, an welchen Herausforderungen ihr arbeiten möchtet. Was ist für euch wichtig? Was sollte verändert werden?

Was ist das Ziel des Hackathons?
Wie können wir....

Beispiele: Wie können wir mehr vegetarisches Essen in der Cafeteria anbieten?
Wie können wir mehr Grün auf dem Schulhof haben, so dass alle lieber dort sind?
Wie können wir mehr Tablets im Unterricht nutzen, damit wir zu aktiven Gestalter:innen werden?

Themenfindung

Bevor ihr in euren Schulhackathon startet, brauchen wir eure Hilfe.
Ihr könnt selbst entscheiden, an welchen Herausforderungen ihr arbeiten möchtet. Was ist für euch wichtig? Was sollte verändert werden?

Was ist das Ziel des Hackathons?
Wie können wir....

Beispiele: Wie können wir mehr vegetarisches Essen in der Cafeteria anbieten?
Wie können wir mehr Grün auf dem Schulhof haben, sodass alle lieber dort sind?
Wie können wir mehr Tablets im Unterricht nutzen, damit wir zu aktiven Gestalter:innen werden?

Schulhackathon | Vorbereitung | Themenfindung #wirfürschule

#tipp

Wir arbeiten gerade an einem Tool für die Themeneinreichung, welches wir euch zur Verfügung stellen möchten!

#aufgabe

Überlegt euch, ob ihr allgemein Schulentwicklung machen wollt, oder ein spezifisches Thema mit euren Schüler:innen angehen möchtet. Entwickelt im Team einen Prozess, wie die Abfrage der einzelnen Herausforderungen ablaufen soll und führt die Abfrage durch (online/offline). Anschließend könnt ihr die Herausforderungen noch gruppieren und dann die Themenbereiche und Herausforderungen entweder online oder offline veröffentlichen.

#definition

Herausforderung: Die Aufgabe, die bearbeitet werden soll.

Themenfeld: Das übergeordnete Thema.





Aus diesen Ergebnissen könnt ihr als Orgateam anschließend Themenbereiche bilden, dazu sortiert ihr die einzelnen Herausforderungen in verschiedene Cluster. Ihr entfernt die doppelten Einreichungen, seht welche sich stark ähneln und fasst diese zusammen. Beachtet bitte, dass die Herausforderungen klar abgegrenzt sind, dass sie sich nicht mit anderen überschneiden. Am Ende dieses Prozesses habt ihr hoffentlich eine deutlich übersichtlichere Anzahl an Herausforderungen, die konkret genug sind, dass die Schüler:innen sie im Hackathon bearbeiten können.

Beispiel:

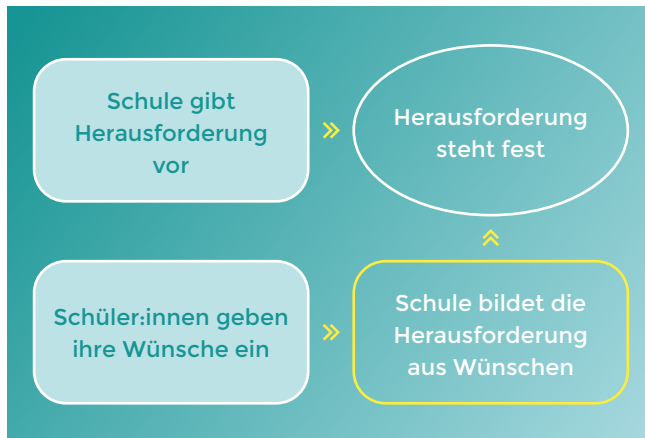
Themenfeld - Digitales, Aufgabe - Wie schaffen wir es, dass der Vertretungsplan digital wird?

Beispiel-Liste an Themen:

- Digitale Schule
- Umweltschutz, grüne Schule
- Lernräume
- Demokratie in der Schule
- Umgang miteinander
- Schule der Zukunft
- Nachhaltigkeit
- Zukunftskompetenzen
- Diversität
- schulspezifisches Thema

Zielgruppe

Das Format des Schulhackathons ist komplett flexibel, es kann eine **Klasse** mitmachen, ein **Jahrgang** oder auch die gesamte **Schulgemeinschaft**. Dementsprechend habt ihr natürlich unterschiedlich viel Aufwand. Auch die Einbindung der Eltern kann mitgedacht werden. Für die älteren Jahrgänge könnt ihr anspruchsvollere Herausforderungen ansetzen. Für die jüngeren können z.B. vereinfachte Arbeitsblätter eingesetzt werden und die Ergebnisse können dann in Form von Basteln und Zeichnen ablaufen.



#aufgabe

Überlegt in der Gruppe und möglicherweise mit der Schulleitung, wer zu dem Zeitpunkt eures Hackathons alles mitmachen kann. Möglicherweise sind die 5. Klassen noch zu neu, oder die 12./13. Klassen schon mitten in den Abschlussvorbereitungen. Wenn die Entscheidung getroffen ist, dann arbeitet ihr mit den anderen Klassenstufen und kommuniziert eure Ideen an die anderen Lehrkräfte.

#tipp

Eine alternative Methode zur Themenfindung ist, vorab in einem kleinem Team – bestehend aus Lehrer:innen, Schüler:innen und Eltern – Themenfelder festzulegen, um dann im Klassenverband konkrete Fragestellungen zu entwickeln. Dabei kann u.a. das >> [Vision Board](#) eingesetzt werden.



Zeitraum

Alles kann, nichts muss – das ist die Devise. Ihr könnt euren Hackathon an einem Tag, an drei Tagen oder innerhalb von einer Woche durchführen, je nachdem, wieviel Zeit ihr zur Verfügung habt. Das ist wahrscheinlich eine Diskussion, die ihr im Kollegium und mit der Schulleitung führen werdet. Den Prozess könnt ihr flexibel gestalten. Hier zwei Beispiele:

Wochen-Hackathon

Idealerweise ist euer Schulhackathon für eine ganze Woche angesetzt. So haben die Schüler:innen genug Zeit, die Herausforderung grundsätzlich zu verstehen, verschiedene Lösungsideen zu prüfen, und einen sinnvollen Prototypen zu entwickeln. Da der #wirfürschule Prozess aus 5 Phasen besteht, sind 5 Tage ideal für die Durchführung eines Schulhackathons. Wichtig ist aber immer, dass ihr flexibel bleibt und den Schüler:innen genug Zeit lasst, aber gleichzeitig vorgebt, wann welche Meilensteine zu erreichen sind.

>> [Hier](#) erhaltet ihr Einblicke in die Arbeit unseres Vorbilds, der Robert Bosch Gesamtschule, die im Herbst 2021 einen einwöchigen Hackathon organisiert hat.

Die Information, wie ihr solch einen Schulhackathon komplett durchführt, findet ihr im zweiten Teil des Handbuchs. (>> [Durchführung](#))

Wenn ihr ganze fünf Tage zur Verfügung habt, könnt ihr auch einige Veranstaltungen planen, z.B. können Redner:innen gebucht werden, die Schüler:innen können ihre Ergebnisse zwischendurch vorstellen, und ähnliches. Die Woche sollte auf jeden Fall mit einem Event – in der Aula/Turnhalle oder auch digital – eröffnet und beendet werden. Das Auftaktevent ist besonders wichtig,

da hier die Schüler:innen und Lehrer:innen abgeholt und motiviert werden. Die Abschlussveranstaltung bietet sich an, um die Ergebnisse zu feiern. Es gibt außerdem die Möglichkeit, die Schüler:innen jeden Tag zu begrüßen, es können beispielsweise Workshops für Eltern angeboten oder Filme gezeigt werden.

Am besten erstellt ihr einen Stundenplan, damit die Teilnehmer:innen auch wissen, was es für Veranstaltungen an welchen Orten gibt. Wenn ihr Online Veranstaltungen plant, könnt ihr diese auch direkt im Stundenplan verlinken.

Zum Ende eines Hackathons ist es total motivierend, wenn ihr die Ergebnisse verkündet und ordentlich feiert. Eure ausgewählten Ideen könnt ihr entweder online, z.B. über eure Webseite, oder per Mail an alle kommunizieren. Einen besonderen Rahmen bietet eine große Abschlussveranstaltung für alle Teilnehmenden.

#tipp

Bei einem fünftägigen Hackathon könnt ihr wesentlich tiefer in die Methodik und Ausarbeitung der Lösungen einsteigen. Erwartet also bei einem eintägigen Hackathon nicht die gleichen Ergebnisse wie bei der längeren Variante.

Ablauf eines Schulhackathons





1-Tages-Hackathon

Beim eintägigen Schulhackathon ist die Vorbereitungszeit natürlich dementsprechend kürzer. Der zugrundeliegende Prozess wird beim eintägigen Hackathon stark vereinfacht und es bietet sich an, die Herausforderungen für den Hackathon den Schüler:innen vorzugeben. Trotzdem ist auch dieses Format für die Schultransformation sinnvoll, vor allem wenn die ganze Schule einen ganzen Tag daran arbeitet, ihre Schule zu verbessern. Der #wirfürschule Prozess, der die Grundlage für die Schulhackathons darstellt, besteht aus 5 Phasen, also wären 5 Schulstunden das Minimum für die Durchführung, wenn eine Phase allerdings länger dauern sollte, dann könnt ihr das ganz flexibel handhaben und z.B. den Schüler:innen mehr Zeit für das Brainstorming lassen. Grundsätzlich ist alles zwischen einem und fünf Tagen möglich.



Beispielablauf

Einführung Schulhackathon,
Aufteilung in Teams (10-15 Min.)



Einführung in das Thema und
erste Recherche (30 Min.)



Pause



Interviews durchführen (45 Min.)



Pause



Brainstorming
zu den Lösungen (30 Min.)



Clustering der Ideen
und Entscheidung (15min)



Pause



Prototyping
Phase (40 Min.)



Einreichung/Ausstellung
der Ergebnisse (5-10 Min.)





Teamfindung

Bei großen Hackathons kann die Teamfindung eine große Herausforderung darstellen. Im Schulkontext ist dies zum Glück etwas einfacher, da hier die Teilnehmer:innen sich bereits kennen und an einem Ort befinden.

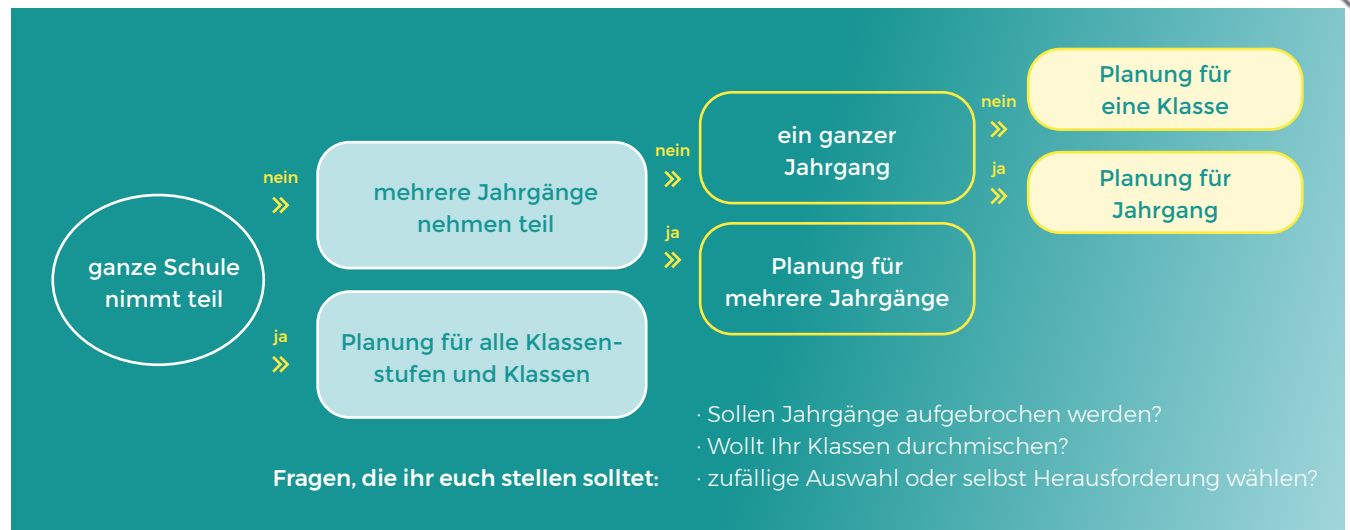
Hier gibt es nun verschiedene Möglichkeiten:

- Die Schüler:innen behandeln eine Herausforderung pro Klasse (in 3–4 Kleingruppen)
- Die Schüler:innen behandeln eine Herausforderung pro Klassenstufe
- Die Schüler:innen behandeln eine Herausforderung, die sie sich aussuchen, mit Schüler:innen aus anderen Klassen und Klassenstufen
- Die Schüler:innen behandeln die Herausforderung, die sie sich aussuchen, mit Schüler:innen aus anderen Klassen innerhalb ihrer Klassenstufe
- eigene Variante

Bei den ersten beiden Optionen kann der Hackathon in den jeweiligen Klassenräumen stattfinden. Gern können natürlich immer Werk-, Musik und andere Fachräume mit einbezogen werden für Spezialprojekte oder Aufgaben, die spezielles Equipment oder viel Konzentration erfordern.

Alternativ können Hackathon Räume z.B. nach den jeweiligen Herausforderungen benannt werden. Die Schüler:innen, die diese Herausforderung bearbeiten, sitzen dann mit ihrem Team in diesem Raum.

Falls der Schulhackathon hauptsächlich online stattfindet, werden die entsprechenden online Gruppen gebildet, diese erhalten dann die jeweiligen Kollaborations-Tools für die Gruppenarbeit. Die Kleingruppen sollten idealerweise 5–7 Schüler:innen umfassen.



Besprecht im Kollegium, welche Lehrkraft welche Herausforderung/Teams betreuen möchte. Wie im [Coaching](#) beschrieben wird, agieren die Lehrer:innen als Coaches und nicht als aktive Teammitglieder. Sie unterstützen die Teams und führen sie durch den Prozess.

Am Tag/in der Woche vor dem Schulhackathon werden die Schüler:innen und Lehrer:innen über die finalen Themen und Herausforderungen informiert und erfahren, wie die Aufteilung der Teams aussieht. Dies geschieht idealerweise über die Lehrkräfte, die ihrerseits vom Orga-Team diese Information erhalten.

Beispiel:

Ihr entscheidet euch dafür, dass der Hackathon nur mit den 7. Klassen stattfinden soll. Im Vorhinein habt ihr bereits die Herausforderungen bei den Schüler:innen abgefragt und gesammelt. Kurz vor dem Hackathon lasst ihr in den jeweiligen Klassen abstimmen, an welchen Herausforderungen die Schüler:innen arbeiten wollen. Bildet dann Teams mit 5–7 Personen.

#aufgabe

Entscheidet euch, welche der oben genannten Möglichkeiten der Teamfindung ihr wählen wollt. Schreibt oder zeichnet auf, wie die Teamfindung/Zuordnung von Schüler:innen zu Themen bei euch ablaufen soll.



Format

Ihr habt die Wahl, euren Schulhackathon offline, online, oder hybrid stattfinden zu lassen. Das hängt von der technischen Ausstattung eurer Schule und euren Wünschen ab.

Offline

Wenn ihr in der Schule nur eingeschränkt WLAN oder auch keine ausreichende Anzahl an Endgeräten zur Verfügung habt, kann ein Schulhackathon durchaus auch komplett offline ablaufen. Dann werden bspw. die Themen über Karten abgefragt, die Veranstaltungen finden in Präsenz z.B. in der Aula statt, und die Ergebnisse werden auf Papier oder in Form von Modellen (Lego, Knete, etc.) eingereicht.



Online

Genauso gut könnt ihr den Schulhackathon komplett digital durchführen. Hier werden alle Schritte online abgebildet. Die Veranstaltungen werden live übertragen, die Schüler:innen arbeiten mit kollaborativen Online-Tools wie Miro und Mural, erhalten ihre Informationen über eine Webseite, erstellen ihre Ergebnisse digital und laden sie hoch oder reichen sie per Mail ein. Dies ist besonders geeignet, wenn sich die Schule im Distanzunterricht befindet. Eine Option für euren Online-Hackathon ist die [Digital Sparks Plattform](#).

Hier werdet ihr Schritt für Schritt durch den Prozess geführt.

Hybrid

Häufig findet ein Schulhackathon hybrid statt. Das heißt, dass einige Teile des Hackathons online, andere wiederum offline stattfinden. Macht das so, wie es für eure Schule am besten passt. Wenn jede Klasse Tablets hat, könnt ihr z.B. beim Prototyping Stop Motion Filme drehen und nicht nur Knetmodelle basteln. Ihr trefft euch in der Schule und nutzt vor Ort analoge und digitale Hilfsmittel. Die Projekteinreichung kann beispielsweise online stattfinden.

#aufgabe

Ihr habt ganz zu Anfang eure technische Ausstattung aufgelistet. Nehmt euch jetzt diese Liste vor und überlegt auf dieser Grundlage, wie viele bzw. welche Tätigkeiten ihr online und welche offline machen möchtet. Nehmt euch ein Dokument (Zettel oder digital): Auf der einen Seite schreibt ihr alle Aktivitäten auf, die offline erfolgen sollen und was ihr dafür benötigt: Whiteboards, Ausdrücke etc.. auf der anderen Seite unter der Überschrift online notiert ihr Dinge wie Webseite für Ankündigungen, Padlet für Abfrage der Herausforderungen etc.

#tipp

Falls es technische Probleme geben sollte, z.B. mit dem WLAN, überlegt euch im Vorhinein, wie ihr einzelne Prozesse auch offline abbilden könnt.



Räumlichkeiten

Findet der Hackathon offline / hybrid mit eurer gesamten Schulgemeinschaft in eurer Schule statt, empfehlen wir euch, die komplette Schule zu nutzen und euch hierfür im Vorhinein ein Raumkonzept zu überlegen. Zusätzlich könnt ihr selbstverständlich noch virtuelle Räume mit Werkzeugen einrichten, so dass alle Teams digitale Whiteboards zur Verfügung haben. Natürlich gibt es bei manchen Gelegenheiten auch hybride Möglichkeiten: Ein YouTube Live Feed kann z.B. für eure Auftaktveranstaltung genutzt werden, wenn nicht alle Schüler:innen in die Aula passen. Diese können sich dann in ihren Klassenzimmern die Veranstaltung online ansehen. Falls ihr mit außerschulischen Partnern arbeitet, könnt ihr natürlich Teile des Hackathons auch in deren Räumlichkeiten stattfinden lassen. Wenn ihr in einigen Räumen kein WLAN zur Verfügung habt, kann es beispielsweise eine Möglichkeit sein, dass hier die Räume für Interviews genutzt werden oder dort Feedback von Lehrkräften gesammelt wird.

#aufgabe

Entwickelt einen Raumplan – Skizziert, wo große Veranstaltungen stattfinden können und schreibt auf, welche Hackathon-Teams in welchen Räumen arbeiten werden.

Themen-Input organisieren

Aus unserer Erfahrung kann es eine große Inspiration sein, wenn zu Beginn des Prozesses Impulse geliefert werden. Dies kann mithilfe von Vorträgen von Expert:innen, Videos oder Filmen passieren.

>> [Excel-Vorlage](#) 

>> [Übersicht außerschulische Bildungsangebote](#)

#aufgabe

Wenn ihr eine:n Expert:in einladen wollt, beachtet dabei folgende Schritte: Sucht mit Hilfe des Internets, eurer Kontakte und / oder unserer Datenbank passende Expert:innen heraus, überlegt, wer wofür am besten passt und fragt die relevanten Personen an, ob sie am Termin des Hackathons verfügbar wären.

>> [Email-Vorlage](#) 

#tipp

Im Laufe der Zeit möchten wir eine >> [Themen-Datenbank](#) erstellen, die anderen Schulen als Inspiration dienen kann. Also: Bedient euch gerne hier und gebt uns Bescheid, welche Inspirationsquellen ihr benutzt habt. So können wir die Datenbank laufend erweitern.





(Technische) Ausstattung

Wir brauchen es euch nicht zu erzählen: Technische Ausstattung ist seit Jahren in allen Schulen ein Dauerbrenner. Für den Hackathon kommen wir um dieses Thema auch nicht herum - vielleicht macht ihr es aber wie die Robert Bosch Gesamtschule und nach dem Hackathon ist eure gesamte Schule mit WLAN Routern und weiteren Beamern ausgestattet.

Zum Grundverständnis der technischen Ausstattung: Alles kann, nichts muss. Ihr könnt den Hackathon sowohl durchführen, wenn jede:r Schüler:in ein Endgerät besitzt, als auch wenn es bei euch in der Schule kein WLAN gibt und die Ausstattung mit Endgeräten nicht möglich ist. Sucht euch daher bitte das raus, was für euch umsetzbar ist.

Software/Apps - Welche Software benötigt ihr in der Vorbereitung und Durchführung? Was habt ihr bereits? Welche zusätzlichen Apps braucht ihr? Eine Liste an Tools und Anwendungsmöglichkeiten findet ihr >> [hier](#)

Hackathon Webseite:

Vermutlich habt ihr eine eigene Schulwebseite. Unter Umständen bietet es sich an, für den Hackathon eine eigene Landing Page zu erstellen, die ihr auf eurer Schulwebseite verlinken könnt. Auf der Landing Page wären dann alle Informationen zum Hackathon zu finden. Ein Beispiel findet ihr >> [hier](#)

#tipp

Wir arbeiten gerade daran, eine Vorlage für eine solche Landing Page zu erstellen, so dass ihr möglichst wenig Arbeit damit habt und die Seite nur minimal für eure Bedürfnisse anpassen müsst. Kontaktiert uns gern, wenn ihr Interesse habt.

#aufgabe

Darüber hinaus könnt ihr euch in der Schule und unter Ehemaligen erkundigen, ob sie Interesse hätten, zusätzliche Teams aufzubauen, die den Hackathon begleiten. Dafür wird eventuell weitere Ausstattung benötigt. Wir empfehlen euch proaktiv auf die Schulgemeinschaft zuzugehen und zu fragen, wer in den folgenden Bereichen Erfahrungen hat und interessiert ist, ein Team zu organisieren:

- Video
- Social Media
- Helpdesk
- Livestream

#aufgabe

Zu folgenden Fragen solltet ihr euch Gedanken machen:
Hardware/Technik - Wie gut ist eure Ausstattung bzgl. WLAN, Beamer, digitaler Endgeräte? Was ist mit der aktuellen Ausstattung möglich? Wollt ihr die Ausstattung durch den Hackathon (und anschließend langfristig) verbessern? Wie kann das geschehen? Welche Ausstattung benötigt ihr für euren Wunsch Hackathon?





Unterstützung

Finanzierung

Finanzierung ist ein wichtiges Thema für einen Hackathon. Häufig ist eine der ersten Fragen "Wie teuer ist denn ein Hackathon"? Leider lässt sich die Frage nicht so einfach beantworten, da man verschiedene Faktoren berücksichtigen muss. Diese Faktoren sind u.a.

- die Länge eures Hackathon,
- die Einbindung externer Coaches
- die Verbesserung eurer technischen und analogen Ausstattung

In unserer Erfahrung gibt es jedoch eine Vielzahl an Möglichkeiten, die Kosten eines Hackathons zu decken:

- **lokale Sponsoren:** Lokale Partner wie die Sparkasse, Volksbank, etc. sind häufig sehr interessiert an einer solchen Unterstützung und engagieren sich in ihrer lokalen Gemeinschaft.
- **öffentliche Gelder:** Sowohl das Land als auch der Bund haben Gelder bereitgestellt, die sich für einen Hackathon wunderbar verwenden lassen. In Niedersachsen gibt es bspw. das "Startklar" Programm. Auch über eine Anbindung an BNE lässt sich für einen Hackathon Geld gewinnen. Außerdem können über den Hackathon Gelder aus dem Digitalpakt eingeworben werden.
- **Stiftungen:** Für Stiftungen bietet sich ein Schulhackathon hervorragend für eine Förderung an. Hier gibt es sowohl die Möglichkeiten, regionale Stiftungen zu kontaktieren, als auch große überregionale Stiftungen anzufragen.

Kooperationen / Partner

Hier findet ihr eine >> [Liste an Partnern](#), die euch während des Hackathons unterstützen können.

Expert:innen für Interviews

Sobald die Themen für die Herausforderungen feststehen, ist es sinnvoll, Expert:innen hinzuzuziehen. Wenn das Thema bspw. "Lernen mit Bewegung" ist, könnte die Physiotherapeutin aus dem Nachbarort vorbeischauen, bei "Lernen mit Natur" der Imker etc. Der Interview-Teil findet am zweiten Tag des Hackathons statt; also sollten die Expert:innen für diesen Tag angefragt werden.

#tipp

Zur Vereinfachung haben wir euch eine Vorlage erstellt, die euch beim Anschreiben der Partner helfen kann.

>> [Email-Vorlage](#) 

Hier findet ihr eine [Datenbank mit Stiftungen](#), die sich möglicherweise für euch eignen.

Hier findet ihr [Möglichkeiten für kleine Förderungen](#).

#tipp

Wenn ihr tolle Partner habt, die auch andere Schulen unterstützen können, dann meldet euch gerne bei uns, damit wir sie in unsere Datenbank aufnehmen können.





Coaching

Coaching ist extrem wichtig für den gesamten Hackathon Prozess. Ihr als Orgateam könnt dabei unterstützen, gute Coaches zu finden und Kolleg:innen zu Coaches auszubilden. Es kann sehr hilfreich sein, auch ein paar erfahrene, externe Coaches zu nutzen, nicht nur die Lehrer:innen der eigenen Schule. Möglicherweise gibt es Eltern mit Coaching-Erfahrung oder ihr sucht nach [>>> außerschulischen Partnern](#) mit professionellen Coaches, die euch während des Hackathons zur Seite stehen können. Die Lehrkräfte nehmen während des Hackathons eine eher begleitende Rolle ein, anders als sie es häufig in ihrem Schulalltag gewöhnt sind. Wir wissen, einige von euch interpretieren ihre Rolle bereits so. Es gibt jedoch einige Lehrkräfte, für die diese Rolle neu sein wird.

#definition

Coaching ist der Prozess, bei dem ein Coach eine oder mehreren Personen dabei unterstützt, ein bestimmtes Ziel zu erreichen oder eine Lösung für eine Herausforderung zu finden.

#tipp

Schreibe an hackathon@wirfurschule.de, wenn Du Unterstützung durch Coaches benötigst.

Wir arbeiten daran: #wirfurschule wird in Zukunft eine Schulung für Lehrkräfte anbieten, die sich genau auf den Ablauf des Schulhackathons bezieht. Sobald diese live ist, erfahrt ihr auf der Webseite davon!

Wer darüber hinaus an einer Aus- oder Fortbildung interessiert ist, kann sich u.a. bei folgenden Initiativen informieren:

- [>>> bewirken](#)
- [>>> Baut Eure Zukunft](#)
- [>>> Initiative Neues Lernen](#)
- [>>> MyGatekeeper](#)
- HOPP Foundation:
 - [>>> Grundlagen-Workshop](#)
 - [>>> Vertiefungs-Workshop Unterricht](#)
 - [>>> Vertiefungs-Workshop Schulentwicklung](#)

Überlegt außerdem, welche Trainings sonst noch für euer Kollegium sinnvoll sein könnten. Kennen sich die meisten mit Whiteboard Lösungen aus? Nutzt ihr andere technische Lösungen, für die Schulungen sinnvoll wären?



#aufgabe

Findet entsprechende Erklärvideos und schickt sie an das Kollegium oder organisiert kurze Trainings (selbst oder mithilfe von Experten)!

Eventplanung

Ein Hackathon kann von vielen unterschiedlichen Events flankiert und somit inhaltlich unterstützt werden und so noch besser in Erinnerung bleiben. Die Planung und Umsetzung von Events sind jedoch ein zusätzlicher Zeitfaktor. Wir wissen: Nicht jede Schule kann auch noch eine Eventreihe während des Hackathons anbieten. Als Inspiration möchten wir euch aber eine kleine Auswahl an Möglichkeiten vorstellen:

- Auftaktveranstaltung (Live-Stream oder Live Event)
- Richtfest (Erfahrungsbericht des Orgateams, danke ans Orgateam, etc.)
- Bergfest (Schüler:innen berichten über Status ihrer Projekte)
- Abschlussveranstaltung
 - Erfahrungsberichte von Schüler:innen, Lehrkräften, Schulleitung
 - Jubiläumsfilm zeigen
 - Lokale Politiker:in einladen
 - Eltern einladen
 - BigBand spielt
- Austauschrunden mit Fragen und Antworten für zwischendurch
- Expert:innen-Workshops für oder durch Eltern
- Keynotes von Vorbildern/Expert:innen
- Relevante Filme zeigen

#aufgabe

Legt nun also fest, wann der Hackathon stattfinden und wie lange er dauern soll. Das wird wahrscheinlich eine nicht ganz einfache Diskussion mit der Schulleitung und dem Kollegium, aber es lohnt sich, vor allem wenn alle an Bord sind.

Im nächsten Schritt plant eure Events, die während der Woche stattfinden können, das muss jetzt noch nicht im Detail sein, aber die Eckdaten und erste Ideen, z.B. wen ihr einladen wollt, wären hilfreich. Erstellt vielleicht schon einen ersten Stundenplan, auch hier gilt, Flexibilität ist wichtig, alles kann noch geändert werden.

>> Vorlage

Stundenplan

So könnte ein Hackathon Stundenplan aussehen.

Schulhackathon | Vorbereitung | Stundenplan

#wirfürschule





Einreichung der Ergebnisse – Vorbereitung

Im Laufe des Schulhackathons werden eine Vielzahl an Projekten entwickelt. Daher solltet ihr euch vorab überlegen, wie diese Projekte eingereicht werden können. Möglich sind:

- Upload einer textlichen Projektbeschreibung (überlegt euch, welche Fragen beantwortet werden sollen)
- Upload eines Videos mit Projektbeschreibung (optional)
 - Hochladen auf Youtube (privat)
 - Versand des Links per Mail an Jury/Orgateam
 - Alternative: Hochladen auf Dienste wie Dropbox, Sharepoint, etc.
 - Hochladen auf Schulwebseite (siehe Tools)
 - Upload auf Plattform inkl. Voting (Kontakt über #wirfürschule)
- Ausstellung der Modelle/ Prototypen (Option, wenn analog)

#aufgabe

Haltet schriftlich fest, wie eure Schüler:innen ihre Ergebnisse einreichen sollen. Legt Voraussetzungen fest, wie z.B. Erstellung eines 2-minütigen Präsentations-Videos, oder die Ausstellung der Prototypen in der Aula. Erstellt ein kurzes Erklärvideo, wie der Prozess funktioniert.

#tipp

Wenn ihr Interesse an dem Uploadtool unseres Partners habt, kontaktiert uns bitte unter >> hackathon@wirfürschule.de

Wettbewerb mit Jury und Preisen – Vorbereitung

Eine der Entscheidungen, die ihr im Laufe der Vorbereitung treffen solltet, ist, ob der Hackathon einen Wettbewerbscharakter haben soll und ihr dementsprechend Gewinnerprojekte auszeichnen wollt.

Hier könnt ihr stark beeinflussen, wie aufwändig euer Hackathon werden soll. Ihr könnt beispielsweise eine hochkarätige Jury mit bekannten Entscheidungsträger:innen akquirieren, oder basisdemokratisch in der Schulgemeinschaft abstimmen lassen. Auch ihr als Kernteam könnt die Rolle der Jury übernehmen.

Beachtet: Einer prominenten Jury sollte für die Auswahl der besten Projekte ein Zeitlimit gesetzt werden. Für die Sichtung von beispielsweise 15 vorausgewählten Projekten (Shortlist) und einer Abstimmung unter allen Juror:innen, sollten 2-3 Stunden kalkuliert werden.

Die Vorauswahl kann vom Orgateam, der Schulleitung oder der gesamten Schulgemeinschaft getroffen werden. Dafür solltet ihr eine Abstimmungsmöglichkeit bieten:

- Wenn alle Projekte online gestellt wurden, sollte auch online abgestimmt werden.
- Wenn die Projekte analog ausgestellt wurden, beispielsweise in der Aula, kann mit Aufklebern vor Ort abgestimmt werden.

#aufgabe

Legt die Termine für die Bewertung fest und zeichnet auf, wie die Abstimmungs-Logik aussehen soll (online/offline). Bestimmt die Jurymitglieder und ladet sie ein, das ist natürlich optional, eine Jury ist nicht zwingend notwendig. Bereitet dann eine Abstimmungsmöglichkeit vor, ebenfalls wieder wie gewünscht online oder offline. Überlegt, nach welchen Kriterien das Gewinnerteam/die Gewinnerteams ausgewählt werden sollen (meiste Stimmen, größte Wirkung, etc.).

Es ist nicht notwendig, dass die besten Ideen Preise erhalten, aber es motiviert natürlich. Wenn ihr euch entscheidet, Preise zu vergeben, seid kreativ. Wir empfehlen, dass die Preise direkt mit der Weiterentwicklung der Projekte verbunden sind. Dies können beispielsweise Projekt-Coachings mit den Gewinnerteams sein.

#aufgabe

Entscheidet euch im Team, ob ihr Preise und wenn ja welche vergeben wollt. Überlegt, ob jede:r Schüler:in einen Preis erhalten soll, oder nur die Teams. Organisiert anschließend die Sachpreise (möglicherweise mithilfe von Sponsoren).



Interne & externe Kommunikation

Transparente und frühzeitige Kommunikation ist das A und O für die Organisation des Hackathons. Es ist extrem wichtig, dass ihr gut kommuniziert, damit alle beteiligten Person immer informiert sind, wo ihr gerade steht und was von ihnen erwartet wird. Es gibt sehr viele unterschiedliche Beteiligte an einem Hackathon, von daher kann in einigen Fällen sogar eine kurze Übersicht über eure Kommunikationsaktivitäten sinnvoll sein. Videos sind ein super Format, wenn

ihr Dinge kurz und knackig erklären wollt, Emails vielleicht am sinnvollsten für die Eltern, und vielleicht erstellt ihr eine kurze Präsentation für die Kolleg:innen, ihr könnt hier viele verschiedene Medien einsetzen.

Beispiele: Präsentiert den Hackathon vor dem Kollegium, schreibt einen Brief an alle Eltern, benennt einen Ansprechpartner für Fragen.

>> [Excel-Vorlage](#) 

#tipp

Achtet auf frühzeitige Informationen.



Informationen an das Kollegium

Für den Erfolg eures Hackathons ist es essentiell, dass alle Beteiligten gut informiert sind. Haltet euer Kollegium auf dem Laufenden. Notwendige Informationen sind:

- Welche Herausforderungen gibt es
- Wie werden die Teams aufgeteilt
- Welche Tools werden benutzt, z.B. wenn Nutzung von Miro kurzes Tutorial
- Die Rolle der Lehrkräfte
- Infos über das Helpdesk (Ansprechpartner bei Fragen)
- >> [Lehrerhandbuch](#), das Informationen beinhaltet über Motivation und Ablauf
- Stundenplan für den Hackathon
- Information, wo sie wann sein müssen und was sie wann brauchen

Schulbehörden / Eltern / Eventplanung

Ihr müsst die Schulbehörde für den Hackathon nicht unbedingt ins Boot holen. Es kann aber eine gute Möglichkeit sein, um sich als Schule positiv zu präsentieren.

Eltern können extrem hilfreich sein und ihre unterschiedlichen Stärken mit einbringen. Um die Unterstützung der Elternvertretung zu bekommen, stellt die Vorteile des Hackathons für die Entwicklung der Schüler:innen in den Vordergrund (bspw. Persönlichkeitsentwicklung und das Erlernen von Zukunftskompetenzen).

Überlegt, wer bei Events dabei sein sollte, und ladet dementsprechend ein/informiert. Ihr könnt immer gern unseren >> [Film und unseren One Pager](#) für eure Kommunikation nutzen.

>> [Email-Vorlage](#) 



Helpdesk / Community Management

Es ist hilfreich, wenn ihr für die Dauer des Hackathons eine Art Helpdesk einrichtet, also eine Anlaufstelle für Fragen aller Art. Dies kann eine Emailadresse, ein Chat, oder auch ein physischer Raum sein, in der eine Person die Fragen der Teilnehmenden beantwortet. Ihr müsst natürlich planen, wer dieses Helpdesk zu welcher Zeit betreut. Manchmal ist es sogar sinnvoll, zwei Personen zu haben, eine mehr als technischer/operativer Ansprechpartner:in, und eine Person für das sogenannte Community Management, die für die Informationen an die Teams zuständig ist und bei Fragen zum Prozess des Schulhackathons helfen kann. Das Helpdesk Team braucht alle Informationen, wer für was verantwortlich ist, muss über die entsprechenden Telefonnummern verfügen und immer über Änderungen informiert werden. Die gesamte Schule muss Bescheid wissen, wer den Helpdesk betreut und wie er kontaktiert werden kann.

Beispiel: Eine kleine Gruppe an Schüler:innen kann über eine Emailadresse für Fragen erreichbar sein. Sie verfügen über alle wichtigen Infos und notwendigen Telefonnummern, aber können auch in ihrem Raum in der Schule besucht und befragt werden.

#tipp

Bindet eure Schüler:innen mit ein, sie helfen gern.



Social Media

Es gibt außerdem die Möglichkeit, dass einige Schüler:innen Blogbeiträge schreiben, einen Instagram Kanal betreiben, fotografieren oder filmen. Es gibt garantiert ganz viele Talente an eurer Schule, die hier ein Team bilden können. Für die Schüler:innen und Lehrkräfte ist es immer ein tolles Gefühl, wenn ihre Bemühungen und ihre Ergebnisse auch veröffentlicht werden. Wichtig: Datenschutz immer beachten!

Beispiel: Erklärfilme z.B. >> [Prototyping](#), die Benutzung von >> [Miro](#), die Erstellung eines >> [Podcasts](#) etc.

#aufgabe

Sucht euch ganz viel Unterstützung für die Organisation des Hackathons, sprecht mit euren Schüler:innen, den Eltern, anderen Partner:innen, mit denen ihr zusammenarbeitet. Es wird bestimmt jemanden geben, der filmen/Fotos machen/Blogs schreiben möchte.

Erstellt einen Kommunikationsplan, erzählt was ihr vorhabt. Wir haben einige Vorlagen im Laufe dieses Handbuchs für euch vorbereitet. Legt fest, wer während des Hackathons Ansprechpartner:in für Fragen ist, das kann online oder offline in einem bestimmten Raum erfolgen.



Kurz vor dem Hackathon

Direkt vor dem Hackathon sind noch viele Dinge zu erledigen. Wir haben hier eine beispielhafte Übersicht zusammengestellt:

- Prototyping Materialien besorgen
- Arbeitsblätter ausdrucken
- Räume vorbereiten
- Technik Checks - WLAN, Geräte etc.
- Lehrkräfte und Schüler:innen über gewählte Herausforderungen informieren
- Whiteboard-Tools erstellen (optional) inklusive Miroboardvorlage
- Methodenhandbuch an Lehrkräfte verteilen
- Logins klären für Plattformen, falls notwendig
- Zustand Geräte klären, falls notwendig
- Informationen über Hackathon an Schüler:innen
- und noch viele viele mehr, je nachdem was ihr alles plant.

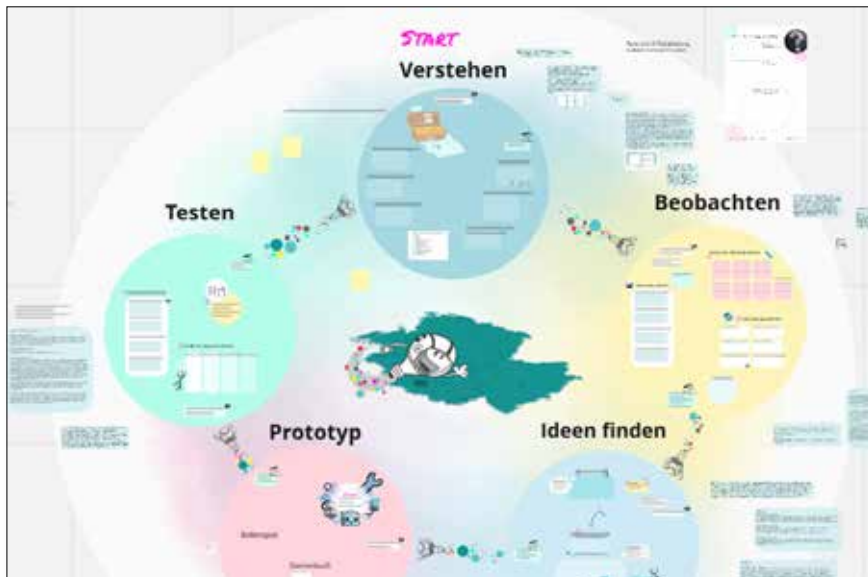
>> Vorlage



>> Vorlage

>> Vorlage

Empfehlung: Einsatz erst ab Klassenstufe 9



Prototyping

Eigentlich eignet sich so ziemlich alles zum Prototyping, womit Schüler:innen kreativ gestalten können. Die Menge hängt natürlich davon ab, wieviele Schüler:innen an eurem Hackathon teilnehmen.

Zum Basteln

- Post-its (auch hilfreich für das Brainstorming)
- Bunte Stifte
- Farben
- Papier
- Lego
- Playmobil
- Schleich-Figuren
- Karton/Pappe
- Kleber
- Scheren
- Schnur/Draht
- Krepp
- Knete
- Play Mais
- Gummibänder Luftballons
- Strohhalme/Pfeiffenreiniger/Holzspieße
- Kostüme für Rollenspiel

Technische Hilfsmittel

- Handy oder Tablet zum Filmen
- Computer oder Tablet für Präsentationen
- Kamera, falls Fotos gemacht werden sollen
- Stop Motion Apps für Filme
- Wireframe Tools für App Entwicklung z.B. Marvel
- was euch noch so einfällt



Kommunikation ist, wie ihr wisst, ausschlaggebend für den Erfolg eures Hackathons. Hier noch die wichtigsten Informationen, die an die Schüler:innen vorab kommuniziert werden sollten:

- kurzer Ablauf Schulhackathon
- Motivation, warum der Schulhackathon durchgeführt wird
- Stundenplan inkl. Events
- eigene Herausforderung
- in welchem Team der/die Schüler:in ist
- Helpdesk, woher bekommen sie Unterstützung
- Whiteboard Tool Einführung, falls genutzt eure eigenen Punkte



Durchführung

Einführungsveranstaltung

Für einen gelungenen Einstieg ist es sinnvoll, den Schulhackathon mit einem Auftaktevent beginnen zu lassen. Die Schüler:innen sollen in diesem Rahmen herzlich willkommen geheißen, das Gemeinschaftsgefühl gestärkt, und alle für das Ziel des Schulhackathons motiviert werden. Auch könnt ihr den Ablauf des Tages bzw. der kommenden Tage in der Veranstaltung noch einmal kurz erklären. Nutzt dafür beispielsweise die Aula oder die Räume, wo viele Schüler:innen gleichzeitig teilnehmen können. Die anderen Schüler:innen können eventuell in ihren Räumen einen Livestream übertragen bekommen. Dies ist komplett optional.

Exkurs: Zur Einstimmung könnt ihr den Schulhackathon beispielsweise mit einem Vision-Workshop beginnen. Dabei könnt ihr die Unterlagen und das dazugehörige Video der Robert Bosch Gesamtschule nutzen.

>> [Vorlage](#)



#tipp

Nutzt Kollaborationstools wie die Whiteboard Lösungen, die wir euch hier vorstellen



Die Phasen

Der Ablauf eines Hackathons orientiert sich entlang fünf verschiedener Phasen, welche die Teams gemeinsam Schritt für Schritt durchgehen. Ziel ist es, eine Lösung in Form eines Prototypen zu erstellen, das sich an einer Herausforderung im Team orientiert.

Phase 1 – Verstehen: Alle lernen sich gegenseitig im Team kennen und machen sich mit dem Thema vertraut.

Phase 2 – Beobachten: Die Teams befassen sich intensiver mit dem Thema, recherchieren, führen Interviews und gehen inhaltlich in die Tiefe.

Phase 3 – Ideen finden: Die Teams einigen sich auf jeweils eine Idee, an der sie gerne weiterarbeiten möchten.

Phase 4 – Prototypen erstellen: Die Teilnehmenden machen die Lösung ihrer Idee erlebbar.

Phase 5 – Testen: Die Schüler:innen stellen sicher, dass die Lösung die Themenfrage löst, passen ihre Lösung gegebenenfalls an und prüfen, ob alle relevanten Informationen hinzugezogen wurden.

Beachtet: Egal, ob ihr für den Hackathon eine gesamte Woche einplant, oder ihn an einem Tag durchführen wollt: diese Methode eignet sich wunderbar zur Erarbeitung von Lösungen in Teams. Wie das genau funktioniert, erfahrt ihr im Methodenbuch. Das Methodenbuch hilft den Lehrkräften, Coaches und Lernbegleitern bei der Hackathondurchführung. Es werden wertvolle Tipps gegeben und außerdem erklärende Unterrichtseinheiten und Arbeitsblätter für die Schüler:innen bereitgestellt.



Phase 1: Verstehen

Das Ziel: Alle lernen sich gegenseitig im Team kennen und machen sich mit dem Thema vertraut.

Für ein starkes Teamgefühl ist es wichtig, dass sich alle kennenlernen. In dieser Phase fokussieren sich die Schüler:innen aufeinander und finden heraus, welche Kompetenzen, Interessen und Fähigkeiten sie mitbringen, und welche Erwartungen sie an das Team und den Hackathon haben. Darüber hinaus beschäftigen sie sich mit dem Thema des Hackathons und entwickeln ein Verständnis dafür, warum das Thema so wichtig ist.



Phase 2: Beobachten

Das Ziel: Die Teams befassen sich intensiver mit dem Thema, recherchieren, führen Interviews und gehen inhaltlich in die Tiefe. Am Ende erstellen sie eine Herausforderung, zu der sie im Laufe des Hackathons eine Lösung erstellen.

Um sich dem Thema intensiv zu widmen, findet das Team so viel wie möglich über das Thema heraus. Sie recherchieren im Internet und befragen Nutzer:innen und/oder Experten:innen, um unterschiedliche Sichtweisen zu dem Thema zu

erhalten. Dabei befassen sich die Teammitglieder vor allem mit folgenden Fragen: Welche Probleme entstehen im Zusammenhang mit unserem Thema, welche aktuellen Lösungen gibt es bereits und wie sieht eigentlich die Situation generell aus? Welche Wünsche und Bedürfnisse haben die Nutzer:innen? Am Ende formulieren sie eine Herausforderung, an der sie sich während des Hackathons orientieren.



Phase 3: Ideen finden

Das Ziel: Die Teams einigen sich auf jeweils eine Idee, an der sie gerne weiterarbeiten möchten.

In dieser Phase werden zunächst alle Ideen gesammelt, dafür sollen die Erkenntnisse aus den Interviews und Befragungen helfen. Hierbei ist es wichtig, offen für neue Vorschläge und Meinungen zu sein. Den Ideen sollen keine Grenzen gesetzt werden. Letztendlich soll sich das Team auf eine Idee einigen und diese ausarbeiten. Diese Idee wird zu der Lösung/dem Produkt, was aus Sicht der Schüler:innen die Herausforderung am besten lösen kann. Sie orientieren sich dabei an der Herausforderung und stellen sicher, dass diese beantwortet wird.

#definition

Ein Prototyp ist ein erster Entwurf eines Produkts, an dem verschiedene Eigenschaften getestet werden können.





Phase 4: Prototyp

Das Ziel: Die Teilnehmenden machen die Lösung ihrer Idee erlebbar.

Die ausgewählte Idee, die bisher nur aus einigen Stichpunkten bestand, wird jetzt anhand eines einfachen Prototyps greifbar gemacht und zum Leben erweckt. Der Prototyp kann mit einfachen Materialien erstellt werden (z.B. Bastelmaterialien), oder mit analogen Mitteln dargestellt werden, wie zum Beispiel der Erstellung eines Rollenspiels. Auch digitale Möglichkeiten wie die Erstellung einer interaktiven Präsentation kommen in Frage. Hierbei können die Schüler:innen sich kreativ ausleben.

Beispiele: Stop Motion Videos, Knetmodelle, Kurzfilme, Präsentationen, Legoskulpturen, etc.



Phase 5: Testen

Das Ziel: Die Schüler:innen stellen sicher, dass die ihre Lösung die Themenfrage beantwortet, passen ihren Ansatz gegebenenfalls an und stellen sicher, alle relevanten Informationen berücksichtigt zu haben.

Abschließend testen die Teams das Erarbeitete und setzen sich mit dem Feedback auseinander. In dieser Phase kommt der Prototyp aus der vorherigen Phase auch gleich zum Einsatz. So erhält das Team Rückmeldungen aus unterschiedlichen Perspektiven und kann diese für die Weiterentwicklung der Idee nutzen. Erst jetzt erkennen sie, ob eine Idee wirklich funktioniert.

#aufgabe

Macht euch mit den Abläufen schon einmal grundsätzlich vertraut. Weitere Informationen mit Methoden und der konkreten Vorgehensweise findet ihr im Methodenbuch für Lehrkräfte

Tutorials & Tools / Digital vs. Analog

Ein Schulhackathon bietet die hervorragende Möglichkeit, dass ihr neue Werkzeuge kennen lernt und bestehende Werkzeuge effektiv einsetzt. Die Anzahl an Apps/Programmen und Anwendungen ist quasi unendlich. Unter folgendem [Link](#) haben wir euch eine Auswahl an Werkzeugen bereitgestellt, die in vielen Bundesländern DSGVO-konform genutzt werden können (Stand: März 2022) und euch bei den verschiedenen Aufgaben während des Hackathons unterstützen.



Projekteinreichung

Einen Großteil der Projektvorbereitung habt ihr bereits vor dem Hackathon erledigt (s. Kapitel Einreichung der Ergebnisse – Vorbereitung). Während des Hackathons sind daher nur noch wenige Aufgaben zu erledigen.

>> Vorlage

#aufgabe

Weist die Schüler:innen und Lehrkräfte am vorletzten Tag auf die Deadlines und hochzuladenden bzw. einzureichenden Inhalte hin. Nutzt dazu beispielsweise die Erklärvideos, die ihr im Vorhinein produziert habt. Überprüft gegebenenfalls, ob die technische Lösung funktioniert und spricht mit dem Helpdesk, welche Fragen aufkommen könnten.

#tipp

Eventuell ist es sinnvoll, eine Info per Mail zu verschicken, in der die häufigsten Fragen inkl. Antworten zur Projekteinreichung aufgelistet sind.

Juryprozess

Ähnlich wie bei der Projekteinreichung sollte ein Großteil der Aufgaben für den Juryprozess bereits in der Vorbereitung erfolgt sein. In der Durchführungsphase solltet ihr besonderen Wert auf die Kommunikation mit der Jury legen.

>> Vorlage

#tipp

Solltet ihr einen zweistufigen Juryprozess haben, bietet es sich an, der Hauptjury mitzuteilen, wenn der Prozess gestartet ist und sie im Folgenden weiter auf dem laufenden haltet und mit weiteren Informationen versorgt. Dies ist auch als kleine Erinnerung gedacht.

#aufgabe

Die Projekte und Infos zur Bewertung müssen an die (Vor-)Jury geschickt werden.

Abschlussveranstaltung

Die Woche / der Tag ist um, die Schüler:innen haben fleißig an ihren Lösungen getüftelt und können stolz ihre Ergebnisse in Form einer Abschlussveranstaltung feiern. Hier könnte man beispielsweise Erfahrungsberichte von Schüler:innen, Lehrkräften, oder der Schulleitung zeigen. Ihr könnt auch lokale Partner:innen und Eltern einladen. Vielleicht habt ihr auch eine Schulband, die für etwas Stimmung sorgen kann.

#aufgabe

Macht euch im Vorfeld Gedanken, wie ihr eure Abschlussveranstaltung gestalten wollt. Plant sorgfältig und Berücksichtigung von Logistik und weiteren Kriterien wie zeitliche und personelle Rahmenbedingungen.



Nachbereitung

Der wichtigste Teil der Nachbereitung ist die Verkündigung der Gewinnerteams für den Fall, dass Gewinner:innen gekürt werden sollen. Ansonsten werden lediglich die Ergebnisse des Hackathons für alle sichtbar ausgestellt. Die etwaige Vorstellung der Gewinnerteams kann sowohl online als auch offline stattfinden.

Ausarbeitung der Projekte

Es ist unbedingt notwendig, dass ihr euch schon zu Anfang überlegt, wie die Projekte eures Schulhackathons fortgesetzt werden können. Es werden tolle Lösungen entstehen und die Schüler:innen benötigen Zeit und Raum, um hier weiter arbeiten zu können.

AGs als Umsetzungsmöglichkeit

Eine Option ist es, eine AG einzurichten für die Schüler:innen, die weiter an ihren Projekten arbeiten möchten. Hier wird natürlich Personal benötigt, das die Schüler:innen dabei betreut.

Ausarbeitung der Projekte innerhalb des Regelbetriebs

Eine weitere Möglichkeit sehen wir im Projekt FREI DAY. Wenn ihr der FREI DAY Bewegung mit eurer Schule beitreten wollt, erhaltet ihr Hilfe und Unterstützung durch die Organisation, ihr müsst dann aber auch einen Tag pro Woche/Monat für diese Lernform freihalten. Beim FREI DAY entwickeln Schüler:innen kontinuierlich innovative und konkrete Lösungen und setzen ihre Projekte direkt in der Nachbarschaft und Gemeinde um. Der FREI DAY ist ein Lernformat,

das Schüler*innen dazu befähigt, die Herausforderungen unserer Zeit selbst anzupacken und diesen mit Mut, Verantwortungsbewusstsein und Kreativität zu begegnen.

Projektstage zur Realisierung

Natürlich könnt ihr zur Realisierung der Lösungen auch weitere Projektstage organisieren, die als Thema dann die Umsetzung der einzelnen Lösungen haben.

#aufgabe

Klärt mit der Schulleitung und dem Kollegium, wie die Schüler:innen ihre Projekte auch in Zukunft fortführen und möglicherweise auch neue Projekte anstoßen können.

Externe Unterstützung zur Projektumsetzung (IHS)

Sucht euch Partner:innen, die mit euch die Projekte anschließend umsetzen. Es gibt zahlreiche spannende außerschulische Akteure, die bei verschiedenen Themen helfen können, z.B. der >> [Innovation Hub Schule](#), >> [Junge Tüftler](#) u.v.m.

Kommunikation nach dem Event

Ihr solltet euch vorab überlegen, was nach dem Schulhackathon an die Eltern und die Behörden kommuniziert wird. Das ist immer eine gute Gelegenheit vorzustellen, was für tolle Ideen die Schüler:innen hatten, wie sehr es die Schule voran gebracht hat, etc. Wenn ihr eine Schulwebseite habt oder sogar einen Blog, solltet ihr ausführlich berichten.

Vernetzungsideen

Ein Schulhackathon stellt eine großartige Gelegenheit dar, sich nach außen zu öffnen und zu vernetzen. Sprecht mit den Eltern, mit Firmen in der Gegend, außerschulischen Initiativen und bleibt anschließend in Kontakt. Sie werden euch in Zukunft bestimmt gern wieder unterstützen.

Status Quo der Projekte

Sowohl für die Schüler:innen als auch für die Schule ist es sinnvoll, nach ca. einem halben Jahr 'Kassensturz' zu machen und zu sehen, wie weit die Projekte sich entwickelt haben. Möglicherweise muss noch einmal etwas nachgearbeitet werden, oder es wird ein andere Partner benötigt. Auch zu diesem Zeitpunkt können die Ergebnisse noch einmal gefeiert werden!

#aufgabe

Bleibt mit Partner:innen in Kontakt, kommuniziert nach außen, feiert euch und eure Schule!



Appendix

Impressum:

#wirfürschule gUG
Geusenstraße 8
10317 Berlin
Handelsregister: Amtsgericht Charlottenburg
HRB 179944 B

Anfragen oder Änderungen bitte an:
hackathon@wirfürschule.de

Autoren: Nina Fleck, Mirko Schoedel, Annemieke Frank, Valeska Mallison, Tracy Kistner.
Vielen Dank an Nick Krichevsky, Yvonne Schweppe und Conny Casey für ihre Unterstützung. Graphikdesign von Birte Fröhlich.

Bildnachweis: www.freepik.com (Technology vector created by GarryKillian), www.istockphoto.com, www.pexels.com

Stand: 11.11.2022

wirfürschule gUG (haftungsbeschränkt) – Nicht kommerziell
4.0 International (CC BY-NC-ND)



*Wie gefällt euch unser Handbuch?
Schreibt uns gerne eurer Feedback an
hackathon@wirfuerschule.de.
Nur mit euren Rückmeldungen können wir es stetig verbessern.*

Wir freuen uns auf den Austausch.

Zeitplan – ein Beispiel

Der Zeitplan hängt stark davon ab, für wie viele Tage euer Schulhackathon geplant ist, wie viele Events ihr plant, wie viele Teilnehmer:innen mitmachen, wie groß euer Orgateam ist. Hier ein Beispiel:



6 Monate vor Hackathon

- Entschluss, einen Hackathon zu planen, Entscheidung in Gesamtkonferenz
- Bildung eines Orgateams
- Erstellung eines Projektplans
- Kommunikation mit Schule/Eltern/Partnern
- Finanzierung klären

4 Monate vor Hackathon

- Partner ansprechen/ beauftragen
- Themenfindung für Hackathon
- Abläufe festlegen für z.B. Teamfindung, Einreichung der Ergebnisse, etc.
- Format festlegen
- technische Ausstattung klären und falls notwendig neue Geräte besorgen

2 Monate vor Hackathon

- Planung Training für Coaching
- Erstellung Vorlagen und Erklärvideos
- Themeninput organisieren
- Räume organisieren, falls extern gewünscht

1 Monat vor Hackathon

- Durchführung Coaching Training, möglicherweise auch Tech Trainings
- Abfrage von Wünschen der Schüler
- Planung Helpdesk- Prozess
- Juryprozess klären

2 Woche vor Hackathon

- Clustering der Wünsche
- Preise besorgen (falls gewünscht)
- Besorgung von Prototyping Materialien
- Erlaubnisse Eltern einholen
- Verbreitung Lehrer-Handbuch

1 Woche vor Hackathon

- Vorbereitung Auftaktevent
- Vorbereitung Vision Board, falls gewünscht
- Kommunikation an Lehrkräfte über Ablauf und Hilfe
- Kommunikation an Schüler:innen über Ablauf und Hilfe
- Teamaufteilung gemäß Wünsche an Lehrkräfte und somit Schüler:innen
- Webseite geht live (optional)

1 Tag vor Hackathon

- Technik Check
- Geräte Check
- Räume vorbereiten, falls Veranstaltungen in Aula oder Turnhalle
- Kommunikation über Ablauf noch einmal an alle

Checkliste

Nicht alle diese Aufgaben fallen bei jeder Art von Hackathon an. Sie hängen vom Umfang und den Themen des jeweiligen Schulhackathons ab.



Projektplan

- Projektplan aufgestellt
- Fragebogen ausgefüllt
- Projektteam gefunden

Status Quo eurer Schule

Anforderungen und Bedarfe

- für technische Ausstattung geklärt
- für personelle Unterstützung geklärt
- für finanzielle Unterstützung geklärt

Eventplanung / Zeitraum

- Entscheidung über Dauer des Hackathons getroffen
- Veranstaltungen geplant
- Stundenplan erstellt
- Redner:innen gefunden und eingeladen (optional)

Zielgruppe

- Definition der teilnehmenden Zielgruppe ist erfolgt

Themenfindung

- Prozess zur Themenfindung festgelegt
- Abfrage für Themenfindung vorbereitet (online und offline) und durchgeführt
- Clusterung der Themenbereiche durchgeführt (optional)
- Herausforderungen innerhalb der Themenbereiche definiert
- Veröffentlichung der Themenbereiche und Herausforderung

Teamfindung

- Vorgehen zur Teamfindung definiert
- Zuordnung der Teams durchgeführt
- Teamzusammensetzung an die entsprechenden Lehrkräfte und anschließend an Schüler:innen kommuniziert

Format

- Entscheidung über Format getroffen
- Entscheidung getroffen, welche Teile online und welche offline erfolgen sollen

Checkliste

Räumlichkeiten

- Raumkonzept erstellt

Themen-Input organisieren

- Recherche für Expert:innen durchgeführt (optional)
 - Anschreiben an Expert:innen verschickt
 - Expert:innen als Redner:in gewonnen

Technische Ausstattung

- Ausstattung überprüft
- zusätzliche Geräte besorgt, falls notwendig
- Webseite in Auftrag gegeben, falls gewünscht
- Softwarelizenzen besorgt
- technische Unterstützung organisiert

Finanzierung

- Finanzbedarf überprüft
- eventuelle Fördertöpfe eruiert und beantragt

Coaching

- Lehrerfortbildung organisiert mithilfe von #wirfürschule

Vorbereitung Einreichung der Ergebnisse

- Konzept zur Ergebniseinreichung erstellt (Voraussetzungen festgelegt bspw. 2 minütiges Video)
- mglw. technische Vorbereitung zur Projekteinreichung (vgl. Kapitel Tutorials & Tools)
- Erklärvideo erstellt / Mail versandt

Vorbereitung Wettbewerb mit Jury und Preisen

- Prozess für Bewertung festgelegt (Termine, Abstimmungslogik)
- Jurymitglieder bestimmt und eingeladen (optional)
- Abstimmungsmöglichkeit vorbereitet / Tool aufgesetzt (optional)

Checkliste

Preise

- Entscheidung Preisvergabe getroffen
- Preise organisiert (optional)

Interne & externe Kommunikation

- Unterstützung während des Hackathons organisiert
- Kommunikationsplan erstellt
- Eventuell Erklärfilme gedreht oder rausgesucht
- Helpdesk organisiert

Kurz vor dem Hackathon

- Prototyping Materialien besorgt
- Arbeitsblätter ausgedruckt
- Räume vorbereitet
- Lehrkräfte und Schüler:innen über gewählte Herausforderungen informiert
- Miroboards erstellt
- Lehrerhandbuch an Lehrkräfte verteilt
- Logins für Plattformen geklärt, falls notwendig
- Zustand Geräte geklärt, falls notwendig
- uvm – je nach Umfang eures Hackathons

Stundenplan

So könnte ein Hackathon Stundenplan aussehen.



	MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG
VORMITTAG					
08:00		08:15 - 08:30 Tag 2: Begrüßung	08:15 - 08:30 Tag 3: Begrüßung	08:15 - 08:30 Tag 4: Begrüßung	08:15 - 08:30 Tag 5: Begrüßung
09:00	08:30 - 09:30 Tag 1: Hackathon Eröffnung				
10:00	10:00 - 10:45 Vision-Workshop für Teams				
11:00					
NACHMITTAG					
12:00		12:45 - 13:00 Hackathon-Eindrücke am Nachmittag	12:45 - 13:00 Hackathon-Eindrücke am Nachmittag		
13:00					12:00 - 13:00 Hackathon Abschlussveranstaltung
14:00	14:15 - 15:30 Tipps für Teams Interview mit Expertin 1			14:15 - 15:00 Hackathon-Eindrücke am Nachmittag	
15:00		15:00 - 15:45 Vision-Workshop für Lehrkräfte und Mitarbeiter:innen	15:15 - 16:00 Die Zukunft der Schule Diskussionsrunde der Schulgemeinschaft	15:00 - 15:30 Hackathon: Behind the Scenes	
16:00		16:00 - 16:45 Vision-Workshop für Eltern		16:00 - 16:45 Vision-Workshop für Eltern	
17:00					17:00 - 18:00 Film Premiere
18:00					
19:00					

■ Veranstaltungen für alle Hackathon Teilnehmer:innen
 ■ Workshop-Sequenzen für verschiedene Zielgruppen
 ■ Raum für individuelle Themen der Schulgemeinschaft

Themenfindung

Bevor ihr in euren Schulhackathon startet, wählt ihr euer Thema aus.

Ihr könnt selbst entscheiden, an welchen Herausforderungen ihr arbeiten möchtet. Was ist für euch wichtig? Was sollte verändert werden?



Was ist das Ziel des Hackathons?

Wie können wir....

Beispiele: Wie können wir mehr vegetarisches Essen in der Cafeteria anbieten?
Wie können wir mehr Grün auf dem Schulhof haben, so dass alle lieber dort sind?
Wie können wir mehr Tablets im Unterricht nutzen, damit wir zu aktiven Gestalter:innen werden?



Themenfindung

Bevor ihr in euren Schulhackathon startet, brauchen wir eure Hilfe.

Ihr könnt selbst entscheiden, an welchen Herausforderungen ihr arbeiten möchtet. Was ist für euch wichtig? Was sollte verändert werden?

Was ist das Ziel des Hackathons?

Wie können wir....

Beispiele: Wie können wir mehr vegetarisches Essen in der Cafeteria anbieten?
Wie können wir mehr Grün auf dem Schulhof haben, sodass alle lieber dort sind?
Wie können wir mehr Tablets im Unterricht nutzen, damit wir zu aktiven Gestalter:innen werden?

Prototyping

Eigentlich eignet sich so ziemlich alles zum Prototyping, womit Schüler:innen kreativ gestalten können. Die Menge hängt natürlich davon ab, wieviele Schüler:innen an eurem Hackathon teilnehmen.

Zum Basteln

- Post-its (auch hilfreich für das Brainstorming)
- Bunte Stifte
- Farben
- Papier
- Lego
- Playmobil
- Schleich-Figuren
- Karton/Pappe
- Kleber
- Scheren
- Schnur/Draht
- Krepp
- Knete
- Play Mais
- Gummibänder Luftballons
- Strohhalme/Pfeiffenreiniger/Holzspieße
- Kostüme für Rollenspiel

Technische Hilfsmittel

- Handy oder Tablet zum Filmen
- Computer oder Tablet für Präsentationen
- Kamera, falls Fotos gemacht werden sollen
- Stop Motion Apps für Filme
- Wireframe Tools für App Entwicklung z.B. Marvel
- was euch noch so einfällt

