

Junior-Hackathon auf einen Blick

Schulhackathon am Max-Windmüller-Gymnasium Emden | Jahrgang 5 | 09.-11.09.2026

MOTTO	LEITFRAGE FÜR JG. 5	STAND
Das Max als Ort zum Lernen, Wohlfühlen und Mitgestalten	Was braucht das Max, damit wir hier gut lernen, uns wohlfühlen und mitgestalten können?	01.09.2026

Worum geht es?

Der Junior-Hackathon ist die altersangepasste Variante des Schulhackathons für Jahrgang 5. Die Schüler:innen arbeiten stärker angeleitet, in kürzeren Schritten und mit visuellen Materialien. Ziel ist nicht das perfekte Produkt, sondern Beteiligung: Die Kinder erleben, dass ihre Beobachtungen zählen und aus einer Idee etwas Sichtbares entstehen kann.

Unser Weg in 3 Tagen

Tag	Ziel	Was passiert?	Ergebnis
Tag 1 Wahrnehmen & verstehen	Genau hinschauen: Was fällt uns am Max auf?	Sammeln: Was gefällt uns? Was könnte besser werden? Wo passiert das? Wen betrifft es?	Kleines Thema, konkrete Beobachtung und einfache Herausforderung.
Tag 2 Ideen sichtbar machen	Aus der Herausforderung wird eine erste Idee.	Mehrere Ideen sammeln, eine Idee auswählen und als Zeichnung, Plakat, Modell, Raumplan, Szene oder Vorher-Nachher-Bild darstellen.	Die Gruppe kann ihre Idee zeigen und erklären.
Tag 3 Feedback & Steckbrief	Idee zeigen, Rückmeldung nutzen und Ergebnis sichern.	Feedback einholen: Was gefällt? Was ist unklar? Was könnten wir verbessern? Danach Steckbrief ausfüllen.	Junior-Projektsteckbrief mit Thema, Problem, Idee, Bild/Foto und nächstem Schritt.

Ergebnisstandard für Jahrgang 5

Jede Gruppe erstellt: • Projekttitel • kurze Beschreibung des Problems • eine Idee • sichtbare Darstellung: Zeichnung, Plakat, Modell, Raumplan oder Szene	Nicht erforderlich: • kein perfektes Video • keine lange Präsentation • keine vollständig ausgearbeitete Umsetzung • keine komplizierte Recherche
--	---

- kurze Rückmeldung aus dem Feedback
- nächster Schritt

- keine freie digitale Projektdokumentation ohne Anleitung

➔ Physische Produkte werden fotografiert und können anschließend auf der Projektseite sichtbar gemacht werden. Die redaktionelle Freigabe erfolgt durch die begleitende Lehrkraft.

Rolle der begleitenden Lehrkräfte

Ihre Aufgabe

- Aufgaben gemeinsam erklären
- Arbeitsphasen klar starten und beenden
- Beispiele geben, ohne Lösungen vorzugeben
- beim Formulieren und Sortieren unterstützen
- Material bereithalten
- Projektsteckbrief sichern

Gute Begleitfragen

- Was fällt euch am Max auf?
- Wo passiert das?
- Wen betrifft das?
- Was könnte helfen?
- Welche Idee könnt ihr gut zeigen?
- Was haben andere verstanden?
- Was ist euer nächster Schritt?

Merksatz für die Begleitung

Die Ideen sollen von den Kindern kommen. Die Lehrkraft erklärt den Rahmen, hilft beim Sortieren und macht nächste Schritte sichtbar.

Wenn Gruppen feststecken

Situation	Möglicher Impuls
Uns fällt nichts ein.	Denkt an euren Schulalltag: Was nervt, fehlt oder hilft euch?
Gruppe will sofort bauen.	Was genau wollt ihr mit eurer Idee verbessern?
Thema ist zu groß.	Welchen kleinen Teil davon könnt ihr zeigen?
Gruppe schreibt wenig.	Malt es erst einmal auf. Danach finden wir gemeinsam Worte.
Gruppe streitet über Ideen.	Jede Person nennt eine Idee. Danach wählt ihr gemeinsam eine aus.
Idee ist unrealistisch.	Was wäre eine kleinere Version davon?
Unklar, wen sie fragen sollen.	Fragt zwei Mitschüler:innen oder eine Lehrkraft: Kennst du das Problem auch?

Material und Unterstützung

Schüler:innen-Material

- [Unsere Herausforderung](#)
- [Verstehen & Einordnen](#)
- [Viele Ideen sammeln](#)
- [So sieht unsere Idee aus](#)
- [Feedbackbogen](#)

Materialkiste

- Plakatpapier
- Papier/Karton
- Klebezettel
- Stifte
- Scheren/Kleber
- ggf. Raum-/Schulhofpläne