

Hackathon auf einen Blick

Kollegiums-Paper zum Schulhackathon am MAX Emden | 09.-11.09.2026

Motto

Das MAX als Ort zum Lernen, Wohlfühlen und Mitgestalten

Leitfrage

Wie gestalten wir das MAX so, dass wir gut lernen, uns wohlfühlen und Verantwortung übernehmen können?

Kernsatz: Thema vor Lösung. Verstehen vor Bewerten.

Worum geht es?

Beim Schulhackathon entwickeln Schüler:innen in Projektgruppen Ideen, wie das MAX weiterentwickelt werden kann. Ausgangspunkt sind echte Themen aus dem Schulalltag – von Lernen, Räumen und Pausen bis Miteinander, Regeln, digitaler Kultur, Mitbestimmung, Natur und Wohlbefinden.

Der Hackathon ist kein Wettbewerb um die schnellste fertige Lösung. Die Gruppen starten mit einem Themenfeld oder einer ersten Idee und klären zunächst Problem, Betroffene und Bedarf. Groß denken ist ausdrücklich erwünscht: Ideen dürfen sich verändern, zugespitzt oder auch verworfen werden.

Unser Weg in 3 Tagen

Orientierung: Methodenhandbuch für Coaches = roter Faden: Phase 1 bis 5; Tempo und Materialien situativ.

Tag	Handbuch / Phase	Arbeitsschritte	Ergebnis
1	Phase 1 Verstehen (S. 5–6) Phase 2 Beobachten (S. 7–11)	- Herausforderung klären - Perspektiven einholen - Frage schärfen	klare Herausforderung und erste Erkenntnisse
2	Phase 3 Ideen finden (S. 12–13) Phase 4 Prototypen (S. 13–14)	- Ideen sammeln und auswählen - Idee konkretisieren - Prototyp bauen	verständliche Idee und testbarer Prototyp
3	Phase 5 Testen (S. 15) + dokumentieren	- Feedback einholen - Idee verbessern - Projektseite vervollständigen	getestete, dokumentierte Idee und nächster Schritt

Die fünf Phasen geben Orientierung, sind aber kein starres Zeitschema. Wenn eine Gruppe mehr Zeit braucht, bleibt sie in der Phase. Zusatzmaterialien erst bei Bedarf einsetzen.

Rolle der Lehrkräfte

Ihre Aufgabe als Coach

- Prozess begleiten – Lösung nicht vorgeben
- Fragen stellen, Denkraum geben
- Arbeitsstand / nächsten Schritt klären
- Perspektiven / Feedback anregen
- bei roten Fällen Hilfe holen

Kurzer Check-in

- Wo steht ihr?
- Was blockiert euch?
- Was ist der nächste Schritt?
- Welche Unterstützung braucht ihr?

Wenn Gruppen feststecken

Situation	Möglicher Impuls
Uns fällt nichts ein.	Was stört euch im Schulalltag wirklich?
Gruppe hat sofort eine fertige Lösung.	Welches Problem wollt ihr damit lösen?
Thema ist zu groß.	Welchen kleinen Ausschnitt könnt ihr in drei Tagen bearbeiten?
Idee wirkt unrealistisch oder „das entscheidet sowieso die Schule“.	Was wäre eine kleinere, testbare Version – und was könnt ihr sichtbar machen, damit darüber besser entschieden werden kann?
Wir wissen nicht, wie wir weiterarbeiten sollen.	Schaut zuerst auf die aktuelle Phase im Handbuch. Reicht das nicht: Zusatzmaterial oder Infopoint nutzen.

Unterstützungswege

Infopoint • Raum- und Ablauf-Fragen • Material und QR-Codes • Portal- und Uploadhilfe • methodische Orientierung / Weiterleitung	Jahrgang 13 • Peer-Coach-Tandems • Feedback und Interviews • Perspektivenwechsel • keine Lehrkraft ersetzen	MGK-Team • methodische Begleitung • Portal und Projekteinreichung • Infopoint / Material • Galerie und Dokumentation
--	---	--

Problematische Situationen nicht allein lösen: Bei Konflikten, Ausgrenzung oder sensiblen Themen Lehrkraft, Infopoint bzw. Frau Sawyer im Beratungszimmer einbeziehen. Datenschutz, Foto/Video/Ton, Social Media, technische Kompletprobleme und unklare Medienfreigaben ebenfalls weitergeben.

Ergebnisstandard

Jede Gruppe erstellt am Ende eine vollständige digitale Projektseite. Plakate, Modelle, Videos, Skizzen, Präsentationen oder Rollenspiele sind möglich, aber nicht für alle verbindlich. Physische Produkte werden fotografiert und dadurch Teil der Projektseite.

☐ Projekttitle	☐ Team / Jahrgang / Themenfeld
☐ Herausforderung: Was möchten wir am MAX verändern?	☐ Perspektiven: Wen betrifft es und was haben wir herausgefunden?
☐ Unsere Idee: Was schlagen wir vor?	☐ Prototyp / Visualisierung: mindestens ein aussagekräftiges Bild
☐ Feedback: Was haben andere dazu gesagt?	☐ Weiterentwicklung: Was haben wir daraufhin verändert?
☐ Nächster Schritt: Was müsste passieren, damit die Idee weiterkommt?	

Materialien und Links

Arbeitsphase	Orientierung im Handbuch / optionale Hilfen
Zentraler Leitfaden	Methodenhandbuch für Coaches – Phase 1 bis 5. Erstes Arbeitsmittel; Zusatzmaterialien nur bei Bedarf.
Phase 1 – Verstehen	Handbuch S. 5–6 · optional: Teamregeln
Phase 2 – Beobachten	Handbuch S. 7–11 · optional: Beteiligte & Orte · Interviewhilfe · Wie-könnten-wir-Fragen
Phase 3 – Ideen finden	Handbuch S. 12–13 · optional: Brainstormingregeln · Kreativmethoden · Ideenblatt
Phase 4 – Prototypen	Handbuch S. 13–14 · Prototypen dürfen analog oder digital sein.
Phase 5 – Testen + dokumentieren	Handbuch S. 15 · optional: Feedback sammeln · anschließend Projektseite / Uploadhilfe.
Portal: biketoschool.de/max Materialien: biketoschool.de/max-materialsammlung Gruppen- und Betreuungsübersicht: wird separat bereitgestellt	Infopoint: Raum 107 Redaktionsteam: Raum 103 Prototyping / Werkzeug: Raum 105

Kurzfassung

- Das Methodenhandbuch führt durch die fünf Phasen; es ist der rote Faden, kein starres Zeitschema.
- Lehrkräfte begleiten als Coaches den Prozess, ohne die Lösung vorzugeben.
- Jg. 13 unterstützt als Peer-Coaches; Verantwortung bleibt bei Schule und Lehrkräften.
- Der Infopoint bündelt Fragen, Material und Unterstützung.
- Jede Gruppe erstellt eine digitale Projektseite; Voting/Resonanz bedeutet nicht automatisch Umsetzung.