

#EntreCoThink

Das Arbeitsheft

PH Karlsruhe

Bismarckstraße 10
76131 Karlsruhe

0721 925 4612
entrecothink@ph-karlsruhe.de

#EntreCoThink

Unternehmerische IT Bildung in Schulen



Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeines	2
2. Unsere Projektschritte.....	3
3. Was ist ein Hackathon?	4
4. Das lernst du.....	5
5. Mein Team.....	6
6. Problemdefinition	7
7. Bedürfnisse der Zielgruppe	8
8. Ideen finden	10
9. Prototypen basteln	14
10. Testen.....	16
11. Pitch.....	18
12. Feedback	19
13. Lust zu schummeln?	21
14. Häufige Fragen	22
15. Feedback zum Hackathon.....	23

1. Allgemeines

Willkommen zum Ideenwettbewerb! Wir freuen uns, dass du beim Hackathon dabei bist. Hier geht es nicht nur darum, Probleme gemeinsam anzugehen, sondern auch darum, die Vielfalt und der Lösungswege zu entdecken.

In einer Welt, die sich ständig ändert, ist es wichtig, neuartige Lösungen für die Zukunft zu finden. Der Hackathon gibt dir die Chance, deine kreativen Fähigkeiten zu zeigen und dein Köpfchen für Problemlösungen zu trainieren

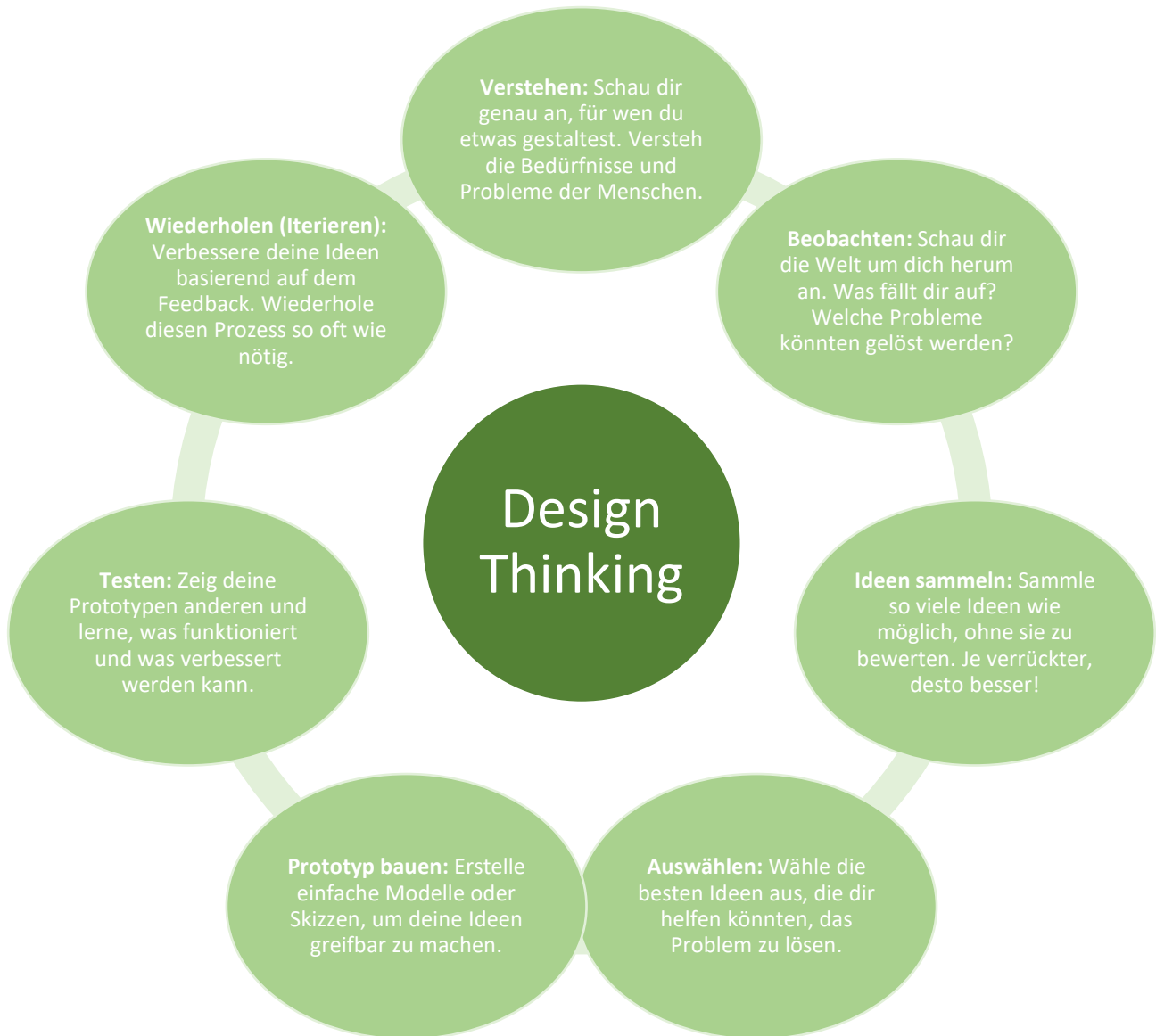
Die nächsten Tage stehen ganz im Zeichen von Teamarbeit, kreativem Denken, Prototypenbasteln und schließlich dem Präsentieren vor einer Jury. Dabei geht es nicht nur um das Endergebnis, sondern auch um den Weg dorthin. Wir sagen: Sei neugierig, probiere was aus und lern aus Fehlern. Der Hackathon ist nicht nur die Gelegenheit für innovative Ideen, sondern auch für persönliches und Team-Wachstum. Viel Spaß!

Was ist ein Prototyp?

Ein Prototyp ist wie ein Modell oder eine Version einer Idee, die du schnell bastelst, um zu zeigen, wie etwas funktionieren könnte. Es ist wie ein Entwurf, den du testen kannst, bevor du die endgültige Sache machst. Der Prototyp hilft, Fehler zu finden und das Ding besser zu machen, bevor es richtig fertig ist.



2. Unsere Projektschritte



3. Was ist ein Hackathon?

Ein Hackathon ist eine Veranstaltung, bei der Menschen mit unterschiedlichen Talenten wie Entwickler:innen, Designer:innen, Unternehmer:innen und Kreative zusammenkommen. Ziel ist es, in kurzer Zeit an interessanten Ideen, Produkten oder Dienstleistungen zu arbeiten. Die Teilnehmenden bilden Teams, um aktuelle Probleme zu lösen und Prototypen zu erstellen.

Wozu dienen Hackathons?

Ideen sammeln: Hackathons sind großartig für kreative Ideen und Prototypen. Man denkt außerhalb der gewohnten Schulumgebung und entwickelt interessante Lösungen.

Probleme lösen: Unternehmen nutzen Hackathons, um Probleme anzugehen. Die Teilnehmenden (Mitarbeiter:innen) finden neue Lösungen für schwierige Fragen.

Teamarbeit: Teams arbeiten zusammen, nutzen ihre Stärken und entwickeln innovative Lösungen.

Talente finden: Unternehmen können bei Hackathons kluge Köpfe entdecken, die gut in kreativen und stressigen Situationen arbeiten können.

Lernen: Bei Hackathons kann man selbst Neues lernen, von anderen lernen und sein eigenes Wissen teilen.

Geschwindigkeit: Teams können schnell erste Ideen und Prototypen erstellen und testen, was den Innovationsprozess beschleunigt.

4. Das lernst du

Du kannst...

... ein Problem identifizieren und das Problem in seinen Bestandteilen herausarbeiten, indem du es schrittweise genau analysierst und definierst,

... für das Problem im Team eine neuartige digitale Lösung entwickeln, indem du eine App gestaltest,

... deine neuartige Idee von einer Jury pitchen (präsentieren) und verteidigen.

Die beste Idee gewinnt einen Preis!

5. Mein Team

Trage hier alle ein, die in deinem Team sind. Den Teamnamen gebt ihr euch erst nachdem ihr die App entwickelt habt.

Teamname:

-
-
-
-
-

6. Problemdefinition

Schau dir das Problem genau an. Sorg dafür, dass alle im Team verstehen, worum es geht.

Stellt Euch in der Gruppe folgende Fragen:

Welches Problem wurde euch vorgestellt? (Waren es vielleicht mehrere Probleme?)

_____ (etwas)

Welche Personen sind von dem Problem betroffen?

_____ (wen)

Was würde die Person glücklich machen?

_____ (was)

wenn etwas passiert/ sich verändert/ verbessert wird/ erleichtert wird/ erreicht wird?

7. Bedürfnisse der Zielgruppe

1. Vorbereitung:

- Recherchiere Informationen über die Menschen, die das Problem haben und die Lösung brauchen.

2. Durchführung:

- Gib der Persona einen Namen und malt ihr Bild, um sie zum Leben zu erwecken.
- Beschreibe die Hintergrundgeschichte, Ziele, Wünsche und Probleme der Persona.
- Gestaltet die Persona so realistisch und glaubwürdig wie möglich.

Versetze dich in die Person hinein, die das Problem hat.

Was ist Empathie?

Empathie bedeutet, dass man versucht, die Gefühle und Gedanken anderer Menschen zu verstehen und nachzuvollziehen. Wenn dein Freund oder deine Freundin sich traurig fühlt, weil etwas nicht so gut gelaufen ist, versuchst du als empathischer Mensch zu verstehen, warum er oder sie traurig ist, und fühlst mit. Empathie bedeutet auch, dass du auf die Bedürfnisse anderer Rücksicht nimmst.



Arbeitsblatt: Persona

Name _____

Alter _____

Wohnsituation _____

Beruf _____



Typisches Zitat

Freizeit/ Hobbys

Bedürfnisse

Wünsche

Probleme

8. Ideen finden

Nutze deine Ergebnisse des Steckbriefes deiner Person um Ideen für eine Problemlösung in der App zu finden.

Vorbereitung: Alle brauchen einen Stift und das Arbeitsblatt „Ideen finden“.

Geht wie folgt vor:

- Notiert einzeln (ohne euch davor auszutauschen) auf jedem Arbeitsblatt eine Idee schriftlich, sodass jede bzw. jeder drei Ideen auf drei Blättern aufgeschrieben hat. Euren Idee sind keine Grenzen gesetzt, seid verrückt und zieht auch unmögliche Ideen in Betracht.
- Wenn ihr die Ideen aufgeschrieben habt, gebt ihr die Blätter an eure Gruppenmitglieder weiter. Jedes Gruppenmitglied schreibt bei jeder Idee seine Gedanken dazu.
- Sobald alle ihre eigenen Blätter wiederhaben besprecht und bewertet ihr die gesammelten Ideen. Tragt in den Bereich „Überarbeitete Idee“ ein, was sich aus den Kommentaren und den Gesprächen an eurer Idee noch verbessert.

Arbeitsblatt: Ideen finden

Teilnehmer:in _____

Idee:

Kommentare der Anderen

Teilnehmer:in 2 _____

Teilnehmer:in 3 _____

Teilnehmer:in 4 _____

Teilnehmer:in 5 _____

Überarbeitete Idee

Arbeitsblatt: Ideen finden

Teilnehmer:in _____

Idee:

Kommentare der Anderen

Teilnehmer:in 2 _____

Teilnehmer:in 3 _____

Teilnehmer:in 4 _____

Teilnehmer:in 5 _____

Überarbeitete Idee

Arbeitsblatt: Ideen finden

Teilnehmer:in _____

Idee:

Kommentare der Anderen

Teilnehmer:in 2 _____

Teilnehmer:in 3 _____

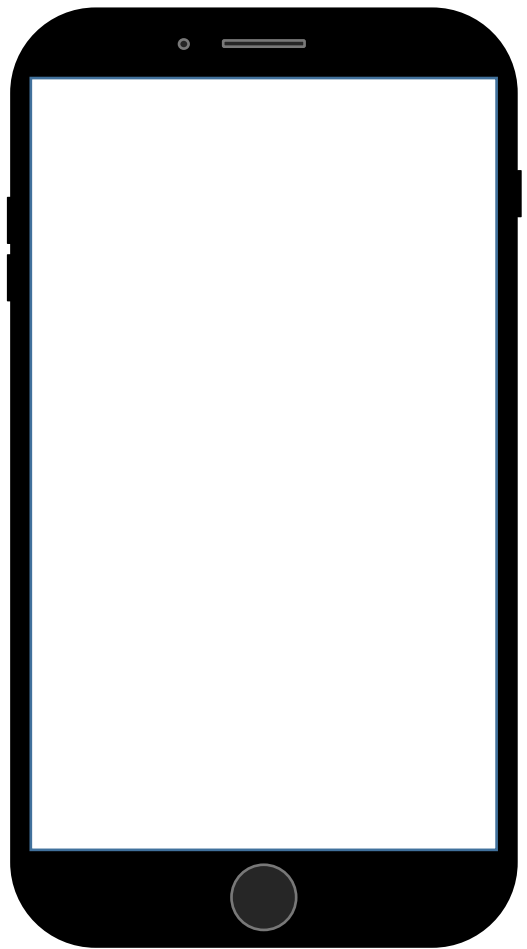
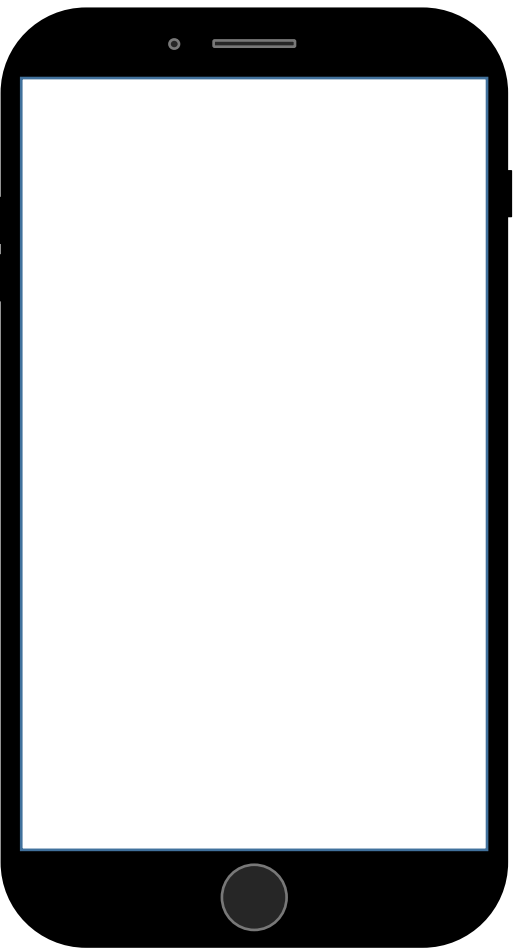
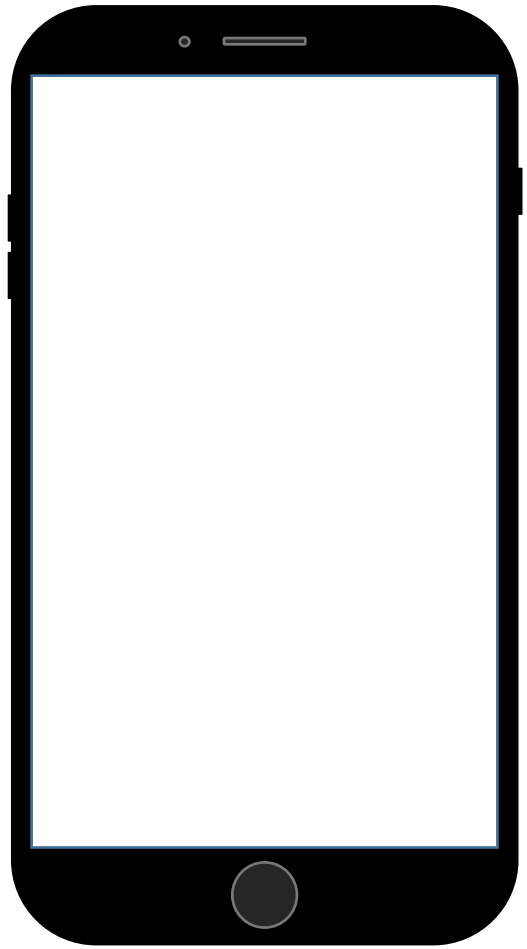
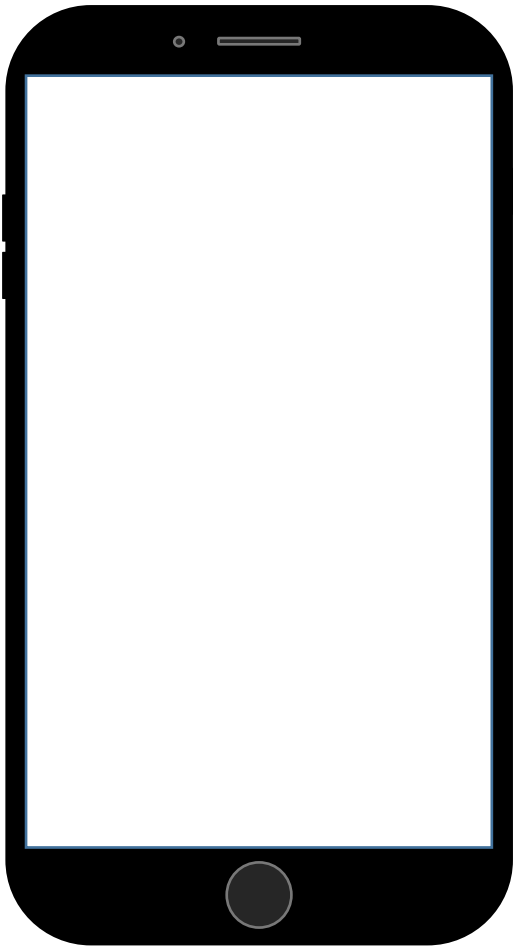
Teilnehmer:in 4 _____

Teilnehmer:in 5 _____

Überarbeitete Idee

9. Prototypen basteln

- Wählt gemeinsam die beste Idee für eure App aus.
- Erstellt zuerst eine gezeichnete einfache Version des Prototyps. Nutzt die Materialien auf den nächsten Seiten und die Schablone
- Erstellt möglicherweise mehrere Versionen der App.
- Sobald ihr mit einer Version zufrieden seid, erstellt diese App mit Hilfe des MIT App-Inventors für das Smartphone.



10. Testen

Fülle das Arbeitsblatt „Stärken-Schwächen-Analyse“ auf der folgenden Seite aus.

Erarbeite folgende Punkte:

1. Stärken:

- Was kann unsere App gut und besser als andere Apps?
- Liste Fähigkeiten oder Merkmale auf, die einen Vorteil bringen.

2. Schwächen:

- Was kann unsere App noch nicht so gut? In welchen Bereichen sind andere Apps besser?
- Finde Bereiche, die noch verbessert werden könnten.

3. Chancen:

- Welche Faktoren von außerhalb können diese positiv beeinflussen?
- Überlege, welche zukünftigen Entwicklungen die App positiv beeinflussen könnten.

4. Bedrohungen und Risiken:

- Welches Risiko von außerhalb könnte den Erfolg der App bedrohen?
- Überlege, welche zukünftigen Entwicklungen dem Erfolg der App schaden könnten.

Stärken-Schwächen - Analyse

Stärken

Schwächen

Chancen

Risiken und Bedrohungen

11. Pitch

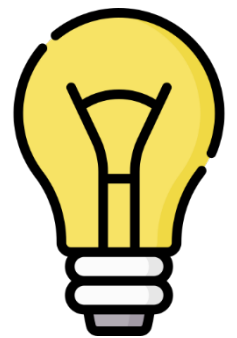
Welche Zielgruppe sprechen wir mit unserem Produkt an?

Wie genau sieht unsere Lösung aus? Was ist der Mehrwert für die Zielgruppe?

Was ist eure Mission?
Welches Problem wird mit unserer App gelöst?

Was ist ein Pitch?

Ein Pitch ist eine kurze Präsentation, bei der man anderen Leuten etwas erklärt oder verkauft. Wenn du beispielsweise eine tolle Idee für ein neues Spiel hast, das du anderen zeigen möchtest, machst du einen kurzen und interessanten Pitch, anstatt lange darüber zu reden. Das bedeutet, dass du in wenigen Minuten erklären kannst, warum dein Spiel so besonders ist und warum es anderen gefallen würde. Du könntest die coolen Funktionen, die lustigen Regeln und die Gründe, warum es Spaß macht, hervorheben. Ein Pitch ist also wie ein kleiner Überblick, um andere neugierig zu machen und sie davon zu überzeugen, dass deine Idee großartig ist.



12. Feedback

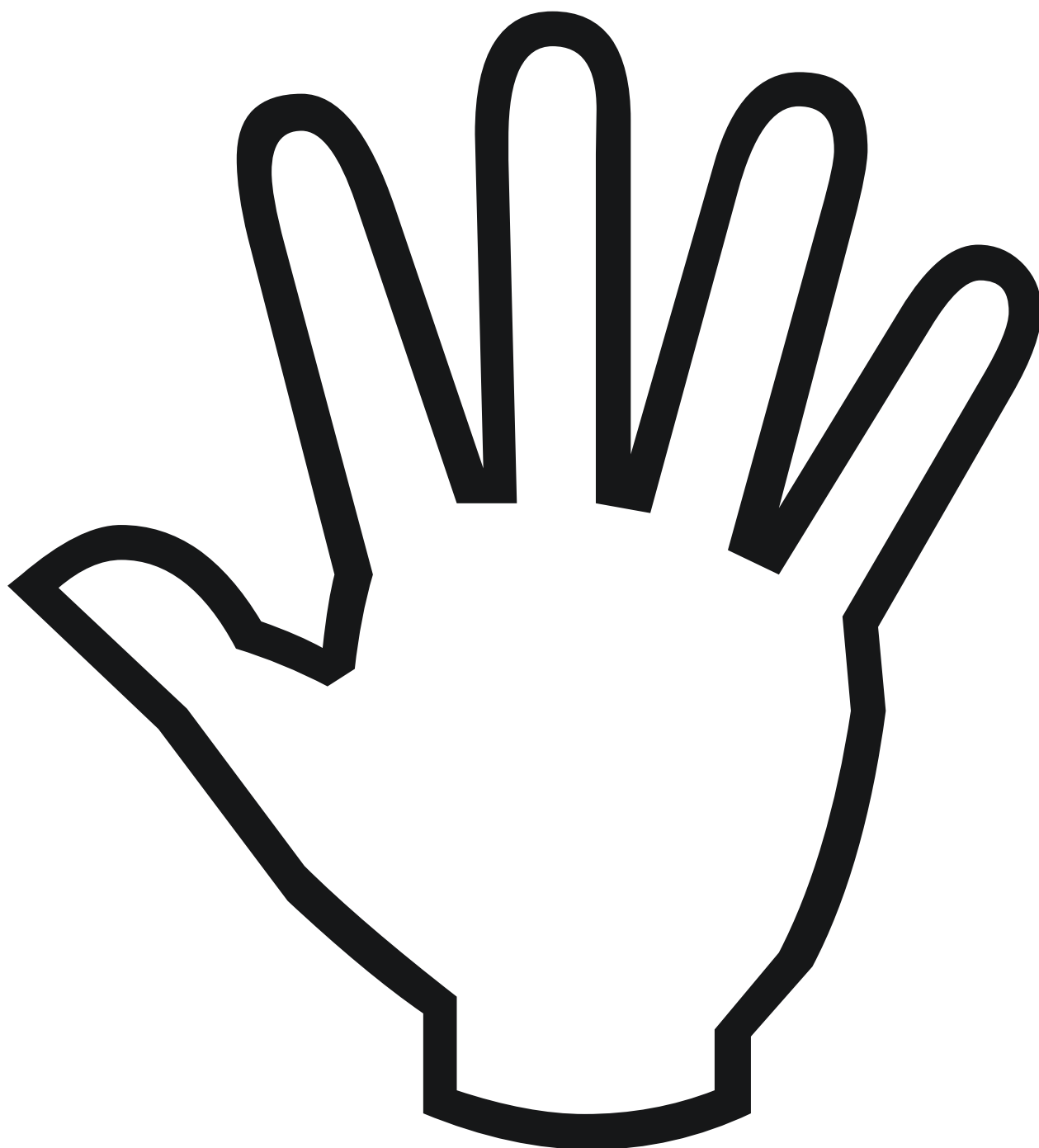
- Daumen (Daumen hoch):
Notiert, was ihr besonders gut gemacht habt. Eure Erfolge stehen hier im Fokus.
-
-

- Zeigefinger (Zeigefinger nach vorne):
Schreibt auf, welche neuen Erkenntnisse ihr gewonnen habt. Was habt ihr gelernt, das interessant oder überraschend war?
-
-

- Mittelfinger (längster Finger):
Beschreibt Schwierigkeiten oder Herausforderungen, die ihr erlebt habt. Was hat euch frustriert oder blockiert?
-
-

- Ringfinger (Ring für Beziehungen):
Überlegt, wie ihr eure Beziehungen zu Mitschülern, Lehrern oder Freunden gepflegt oder beeinflusst habt.
-
-

- Kleiner Finger (der kleinste Finger):
Denkt darüber nach, ob es etwas gibt, das vernachlässigt wurde oder was ihr intensiver behandeln möchtet.
-
-



13. Lust zu schummeln?

Nützliche Links und Tutorials zu MIT App-Inventor → Anette

14. Häufige Fragen

15. Feedback zum Hackathon

Evaluationsbogen