Co-funded by
the European Union

EDU ckathons

RICHTLINIE

VET design

Autoren und Hauptmitwirkende:

Thomas Gkilias (MindmeUp), Konstantina Mataftsi (MindmeUp), Mohamed Sakr (Acceleras), Kristýna Strnadová (Know-House), Magdalena Hubená (Know-House), Marzena Beáta Oltean (VET Center Rumänien), Szabolcs Dolcsig (VET Center Rumänien), Thomas Blum (RegioVision GmbH Schwerin)

Dieses Dokument ist das Ergebnis des Erasmus+ Projekts KA220-VET - Kooperationspartnerschaften in der beruflichen Bildung und Ausbildung (KA220-VET) „Design Thinking für eine qualitativ hochwertige berufliche Bildung, die den Bedürfnissen des Arbeitsmarktes entspricht – VETdesign" und stellt das Resultat des Arbeitspakets 2 des Projekts dar.

Haftungsausschluss:

Dieses Handbuch entstand im Rahmen des Projekts „Design Thinking für eine hochwertige Berufsbildung, die den Bedürfnissen des Arbeitsmarktes entspricht – VETdesign", das vom Erasmus+-Programm, Leitaktion 220 (KA220), mit Unterstützung der Europäischen Kommission gefördert wird. Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen und Ansichten sind die der Autoren und spiegeln nicht notwendigerweise die offizielle Meinung der Europäischen Union oder der nationalen Erasmus+-Agenturen wider. Die Europäische Union und ihre Institutionen übernehmen keine Verantwortung für die Verwendung der hierin enthaltenen Informationen. Der Inhalt dieses Handbuchs dient ausschließlich Informationszwecken und soll die erfolgreiche Durchführung des Projekts unterstützen.

Urheberrechtshinweis:

© 2024–2026 [Design Thinking für eine hochwertige Berufsbildung, die den Bedürfnissen des Arbeitsmarktes entspricht – VETdesign-Projekt]. Dieses Dokument steht unter der CC-Lizenz (CC BY-SA): „Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz lizenziert." Alle Rechte vorbehalten.

Für weitere Informationen oder Genehmigungen kontaktieren Sie bitte: info@vetdesign-erasmus.eu Projekt-Nr. 2024-1-DE02-KA220-VET-000253834

Dieses Projekt wurde von der Europäischen Union kofinanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autoren und spiegeln nicht notwendigerweise die der Europäischen Union oder der Exekutivagentur für Bildung und Kultur der Europäischen Union (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA übernehmen dafür die Verantwortung.

INHALTSVERZEICHNIS

01

EINFÜHRUNG

1.1 Zweck des Leitfadens 05
1.2 Was sind EDUckathons? 06
1.3 Wie sich EDUckathons von traditionellen Hackathons unterscheiden 06
1.4 Vorteile von EDUckathons im Bereich der beruflichen Aus- und Weiterbildung 07

02

KONZEPTIONELLER RAHMEN

2.1 Design Thinking und seine Relevanz für EDUckathons 09

2.2 Erfahrungsorientiertes Lernen 11
- Was ist erfahrungsorientiertes Lernen? 11
- Kolbs vierstufiger Lernzyklus: 12
- Wie sich EDUckathons mit Kolbs Zyklus vereinbaren lassen 13

2.3 Gamifizierung und spielbasiertes Lernen 14
- Definitionen, Verwendung und Vorteile 14
- Wie EDUckathons Gamifizierungs- und spielbasierte Lernprinzipien widerspiegeln 14

2.4 Andragogische Prinzipien in EDUckathons 15
- Selbstgesteuertes Lernen 17
- Lernerfahrung 17
- Motivation und Lernbereitschaft 18
- Aktives Lernen 18

03

GESTALTUNG DES EDUCKATHONS

3.1 Geltungsbereich und Dauer 21
- Dauer der Veranstaltung 21
- Inhaltlicher Umfang und Lernprozess 21

3.2 Themen und Herausforderungen
- Wie man relevante Herausforderungen für den Berufsbildungssektor definiert 22

3.3 Integration von erfahrungsorientiertem Lernen, spielbasiertem Lernen und Gamifizierungsprinzipien 23
- Aktivitäten zur Gestaltung konkreter Erfahrungen 24
- Einbeziehung von Reflexionssitzungen 25
- Förderung abstrakter Konzeptualisierung 26
- Ermöglichung aktiver Experimente 27

04

ROLLEN UND VERANTWORTLICHKEITEN

4.1 Organisatoren 29
4.2 Moderatoren 31
4.3 Mentoren 33
4.4 Teilnehmer (Lernende und Lehrende) 34
4.5 Branchenexperten und Interessengruppen 36

05

PLANUNG UND VORBEREITUNG

5.1 Ziele und Vorgaben definieren 37
5.2 Identifizierung der Zielgruppe und der relevanten Interessengruppen 38
5.3 Festlegung eines Zeitplans und von Meilensteinen 40
5.4 Budgetierung und Ressourcenzuweisung 43
5.5 Wahl des Veranstaltungsortes oder der Plattform (Präsenzveranstaltung vs. virtuelle Veranstaltung) 44
5.6 Rechtliche und ethische Überlegungen 46

06

DURCHFÜHRUNG DES EDUCKATHONS

6.1 Begrüßungsnachricht 48
6.2 Überblick über den Ablauf des EDUckathons 49
6.3 Teamvorstellungsaktivitäten 50
6.4 Toolkit-Verteilung 50
6.5 Orientierungshilfen und Tracking 51
6.6 Mentoring und Anleitung 51
6.7 Zeit- und Ressourcenmanagement 52
6.8 Umgang mit Herausforderungen und Konflikten 52
6.9 Erleichterung des Kolbschen Lernzyklus 53

07

BEWERTUNG UND EVALUIERUNG

7.1 Messung der Lernergebnisse 54
7.2 Bewertung des Erfolgs des EDUckathons 55
7.3 Einholung von Feedback von den Teilnehmern 56
7.4 Kontinuierliche Verbesserung und Iteration 57
7.5 Beurteilung des erfahrungsbasierten Lernens 58

08

WERKZEUGE, VORLAGEN UND RESSOURCEN

8.1 Planungs-Checkliste 60
8.2 Beispielhafte Tagesordnungen 64
8.3 Feedbackformulare 69
8.4 Prototyping-Vorlagen 79
8.5 Budgetvorlagen 81
8.6 Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit 83
8.7 Prototyping-Materialien 85
8.8 Instrumente des erfahrungsorientierten Lernens 86

09

ANHÄNGE

9.1 Glossar der Begriffe 90

10

REFERENZEN

10.1 Literaturverzeichnis 92

1. EINLEITUNG

1.1. ZWECK DES LEITFADENS

Der **EDUckathons Leitfaden** stellt einen wegweisenden Wandel im Bereich der beruflichen Bildung und Ausbildung (VET) dar und zeichnet sich durch seine innovative Anwendung des Design Thinking aus – einer Methodik, die in der VET noch nicht weit verbreitet anerkannt oder implementiert ist.

Dieser Leitfaden dient als wertvolle Ressource für Fachkräfte der beruflichen Bildung – darunter Führungskräfte, Instructional Designer, Curriculumentwickler und Ausbilder –, die EDUckathons organisieren möchten. Diese innovativen und designorientierten Veranstaltungen bringen Lehrende und Lernende zusammen, um gemeinsam sinnvolle Lernerfahrungen zu gestalten. Der Leitfaden übersetzt den Design-Thinking-Ansatz in einen praktischen Rahmen für den Bereich der beruflichen Bildung und ermöglicht es Lehrenden, kreative Methoden in realen Kontexten anzuwenden.

Ziel ist es außerdem, Führungskräften im Bereich der beruflichen Bildung methodische Leitlinien für die Organisation von Bildungs-Hackathons (EDUckathons) zu bieten. Diese Hackathons sollen Lehrenden und Ausbildern im Bereich der beruflichen Bildung helfen, innovative, marktgerechte und lernerzentrierte Angebote zu entwickeln und zu gestalten. Der Leitfaden dient nicht nur als Veranstaltungshandbuch, sondern stellt EDUckathons sowohl als Lerninhalt als auch als Lehrmethode vor und bietet einen strukturierten, praxisorientierten Ansatz, um Kreativität, Inklusion und Innovation in die berufliche Bildung zu integrieren.

Mithilfe dieses Leitfadens erhalten Fachkräfte der beruflichen Bildung das Wissen und die Werkzeuge, um:

- **Sich in die Lernenden und Zielgruppen hineinversetzen.**
- **Authentische Bildungsbedürfnisse und -möglichkeiten im Kontext der beruflichen Bildung definieren.**
- **Entwickle kreative, menschenzentrierte Lösungen.**
- **Innovative Lernaktivitäten, -werkzeuge oder -ansätze prototypisch entwickeln.**
- **Ideen anhand von realem Feedback und Ergebnissen testen und verfeinern.**

Während sich traditionelle Hackathons auf die Lösung technischer Herausforderungen konzentrieren, legt das EDUckathon-Modell Wert auf Inklusion, Kreativität, Kompetenzentwicklung und das Erreichen konkreter Lernergebnisse.

Zu den Bestandteilen des Leitfadens gehören: Hintergrundinformationen zu EDUckathons, Ziele und Vorgaben, Schrittweise Planung und Organisation, Rollen und Verantwortlichkeiten, Inklusion und Kreativität, Format und Struktur, Mentoring und Anleitung sowie Bewertung und Evaluation.

Zusammen bilden diese Elemente ein ganzheitliches Rahmenkonzept, das Fachkräften der beruflichen Aus- und Weiterbildung eine kreative, partizipative und lernerzentrierte Strategie für Lernen und Weiterbildung näherbringt. Die Anwendung des Leitfadens und die Teilnahme an EDUckathon-Pilotprojekten ermöglichen es Lehrenden und Ausbildern, das Gelernte auf reale Herausforderungen anzuwenden und innovative, inklusive und relevante Lösungen für ihre Lernenden und Bildungseinrichtungen zu entwickeln.

1.2. WAS SIND EDUCKATHONS?

EDUckathons sind kollaborative, innovationsgetriebene Lernveranstaltungen, die vom Hackathon-Modell inspiriert, aber für den Bildungs- und Trainingskontext neu konzipiert wurden. Basierend auf Design-Thinking-Prinzipien verbinden EDUckathons Kreativität, Teamarbeit und praxisorientierte Problemlösung, um gemeinsam sinnvolle, realisierbare und wirkungsvolle Bildungslösungen zu entwickeln.

Bei einem EDUckathon arbeiten die Teilnehmenden – in der Regel Lehrende, Ausbilder, Lernende und Interessengruppen – gemeinsam an der Bewältigung realer Herausforderungen im Berufsbildungssystem. Jede Veranstaltung gliedert sich in fünf strukturierte Phasen:

- Empathie zeigen – die Zielgruppe und ihre Bedürfnisse verstehen.
- Definieren – Die Herausforderung klar und aussagekräftig formulieren.
- Ideenfindung – Entwicklung einer Reihe kreativer Lösungen.
- Prototyp – Ideen in greifbare, testbare Ergebnisse umsetzen.
- Test – Feedback einholen und Lösungen verfeinern.

Durch diesen Prozess fördern EDUckathons tiefgreifendes Lernen, Zusammenarbeit und praktische Kreativität. Sie verlagern den Fokus von passiver Wissensvermittlung hin zu aktiver Teilnahme und ermöglichen es Lehrenden und Lernenden, gemeinsam innovative Wege des Lehrens, Lernens und Anwendens von Fähigkeiten in realen Szenarien zu entwickeln.

1.3. WIE SICH EDUCKATHONS VON TRADITIONELLEN HACKATHONS UNTERSCHEIDEN

Traditionelle Hackathons sind typischerweise technologieorientierte Veranstaltungen, die sich auf die Entwicklung von Apps, Produkten oder digitalen Lösungen innerhalb kurzer Zeit konzentrieren. Im Gegensatz dazu betonen EDUckathons pädagogische Innovationen, Lernkonzepte und die Transformation des Bildungswesens.

Anstatt Software oder technische Prototypen zu entwickeln, generieren die Teilnehmer des EDUckathons Folgendes:

- Lernmodelle, die Kreativität und Zusammenarbeit fördern.
- Ausbildungsmethoden, die auf die realen Bedürfnisse der Berufsbildung eingehen.
- Lehrplan- oder pädagogische Innovationen, die Inklusion und Teilhabe fördern.

EDUckathons sind von Grund auf inklusiv gestaltet – sie heißen vielfältige Stimmen, Rollen und Disziplinen willkommen. Zusammenarbeit ersetzt Wettbewerb, und Reflexion ist genauso wertvoll wie Innovation. Der Prozess ermutigt die Teilnehmenden, ganzheitlich zu denken und nicht nur zu überlegen, was sie entwerfen, sondern auch für wen und warum.

Dieser nutzerzentrierte Ansatz passt perfekt zum Design Thinking und sorgt dafür, dass jeder EDUckathon zu einer gemeinsamen Lern- und Entwicklungsreise wird. Die Ergebnisse sind nicht nur Ideen, sondern erprobte, nutzerorientierte Lösungen, die sich in die reale Berufsbildung integrieren lassen.

1.4. VORTEILE VON EDUCKATHONS IM BEREICH DER BERUFLICHEN AUS- UND WEITERBILDUNG

EDUckathons bieten dem Berufsbildungssektor vielfältige, miteinander verknüpfte Vorteile. Sie führen nicht nur ein neues Lehrformat ein, sondern fördern einen umfassenden Mentalitätswandel – von traditionellem Unterricht hin zu kreativer Zusammenarbeit, Inklusion und praxisnaher Innovation. Ihre Vorteile wirken sich auf Lernende, Lehrende und Institutionen aus und lösen einen Transformationsprozess im gesamten Berufsbildungsökosystem aus.
Auf der Ebene der Lernenden gestalten EDUckathons den Unterricht ansprechender und relevanter. Sie bieten die Möglichkeit, Wissen auf authentische Probleme anzuwenden und regen Lernende zu kritischem und kreativem Denken an. Anstatt Informationen passiv aufzunehmen, gestalten die Lernenden ihre Lernerfahrung aktiv mit, was zu höherer Motivation, tieferem Verständnis und besserer Behaltensleistung führt.

Auf pädagogischer Ebene bieten sie einen strukturierten Innovationsansatz durch Design Thinking, der es Lehrkräften und Ausbildern ermöglicht, mit neuen Methoden zu experimentieren, Lehrpläne neu zu gestalten und innovative Ideen in einem geschützten und kollaborativen Umfeld zu erproben. Dies fördert die kontinuierliche berufliche Weiterentwicklung und unterstützt Pädagogen dabei, sich von reinen Wissensvermittlern zu Gestaltern von Lernerfahrungen zu entwickeln.

Auf institutioneller Ebene fördern EDUckathons eine Kultur der Innovation und Inklusion. Sie bringen Führungskräfte, Ausbilder, Lernende und Stakeholder zusammen, um zusammenzuarbeiten, Perspektiven auszutauschen und Lösungen zu entwickeln, die direkt auf die Bedürfnisse von Wirtschaft und Gesellschaft eingehen. Dieser gemeinschaftliche Prozess stärkt Partnerschaften, fördert Agilität und passt die berufliche Aus- und Weiterbildung an die Anforderungen eines sich rasch wandelnden Arbeitsmarktes an.

Die Vorteile von EDUckathons sind daher systemischer und kumulativer Natur und bauen aufeinander auf, um einen dynamischeren, lernerzentrierten und zukunftsfähigen Berufsbildungssektor zu schaffen. Konkret tragen EDUckathons dazu bei:

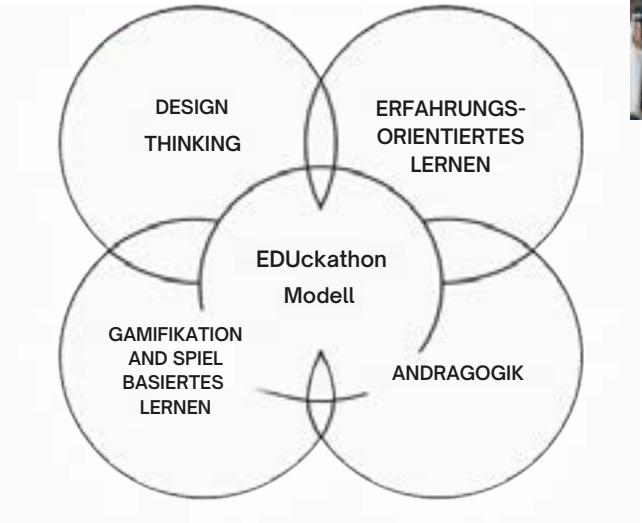
- **Überbrückung von Qualifikationslücken und Lerndefiziten:** EDUckathons verknüpfen Bildungsaktivitäten mit realen Marktbedürfnissen und stellen so sicher, dass die Lernergebnisse relevant und auf den Arbeitsplatz übertragbar sind. Die Teilnehmenden setzen sich mit authentischen Herausforderungen aus Wirtschaft oder Gesellschaft auseinander und entwickeln Lösungen, die Ausbildung, Beschäftigungsfähigkeit und Innovation miteinander verbinden.
- **Förderung von Kreativität und Innovation:** Durch die Anwendung des Design-Thinking-Prozesses – Empathie, Definition, Ideenfindung, Prototyping und Testen – bieten EDUckathons ein strukturiertes und dennoch flexibles Umfeld für kreatives Erkunden. Lehrende und Lernende werden gleichermaßen ermutigt, zu experimentieren, Risiken einzugehen und neue Wege des Lehrens und Lernens zu entdecken.
- **Steigerung von Engagement und Motivation:** Der partizipative Charakter von EDUckathons belebt die Lernumgebung. Lernende fühlen sich ermutigt, einen sinnvollen Beitrag zu leisten, während Lehrende durch kreatives Co-Design neue Sinnhaftigkeit entdecken. Dieses Engagement führt zu aktiverer Teilnahme, besseren Lernergebnissen und einem gemeinsamen Erfolgserlebnis.
- **EDUckathons fördern institutionellen und systemischen Wandel:** Bei regelmäßiger Durchführung wirken sie als Katalysatoren für organisatorische Veränderungen. Sie verankern Innovation, Zusammenarbeit und Inklusion in der institutionellen Kultur und richten Berufsbildungsprogramme an den Prioritäten der digitalen Transformation, Nachhaltigkeit und des lebenslangen Lernens aus. Institutionen, die dieses Modell anwenden, werden agiler, zukunftsorientierter und besser gerüstet, um den sich wandelnden Herausforderungen im Bildungs- und Marktumfeld zu begegnen.

2. KONZEPTUELLER RAHMEN

Das EDUckathon-Modell ist nicht nur eine Methode – es ist eine Zusammenführung verschiedener pädagogischer Philosophien und Rahmenkonzepte, die sich bei der Schaffung dynamischer, relevanter und transformativer Lernerfahrungen als wirksam erwiesen haben.

Das EDUckathon-Modell integriert verschiedene pädagogische Ansätze, darunter erfahrungsorientiertes Lernen, Andragogik und spielbasiertes Lernen. Erfahrungsorientiertes Lernen, wie von O'Bannon (2008) beschrieben, betont unkonventionelle, praxisorientierte Lernerfahrungen für Erwachsene. Die Andragogik, eine zentrale Säule der Erwachsenenbildung (Merriam, 2001), konzentriert sich auf selbstgesteuertes und transformatives Lernen (Halupa, 2015). Das Modell beinhaltet zudem Elemente des spielbasierten Lernens, das nachweislich kognitive Fähigkeiten, Entscheidungsfindung und soziale Beziehungen in der Erwachsenenbildung fördert (Filatro & Garcia, 2021). Diese Ansätze unterstützen gemeinsam die Entwicklung dynamischer, relevanter und transformativer Lernerfahrungen. Die Integration pädagogischer, andragogischer und heutagogischer Prinzipien (Halupa, 2015) ermöglicht einen flexiblen Ansatz, der sich an verschiedene Lernkontexte und individuelle Bedürfnisse anpassen lässt. Diese vielschichtige Grundlage gewährleistet, dass das EDUckathon-Modell sowohl innovativ als auch pädagogisch fundiert ist und sich somit für verschiedene berufliche Bildungs- und Ausbildungseinrichtungen eignet.

Um EDUckathons vollständig zu verstehen und anzuwenden, ist es wichtig, die theoretischen Grundlagen dieses Ansatzes zu erforschen. Dieser Abschnitt stellt die vier Säulen der EDUckathon-Methodik vor: Design Thinking, erfahrungsorientiertes Lernen, Gamifizierung und spielbasiertes Lernen sowie Andragogik.



EDUckhaton-Modell, Quelle: Acceleras



Quelle: Canva

Jedes Konzept bereichert EDUckathons auf einzigartige Weise – es schafft Struktur, fördert die aktive Teilnahme, steigert die Motivation und orientiert sich an den Prinzipien des Erwachsenenlernens. Diese konzeptionellen Elemente vermitteln Organisatoren und Moderatoren ein tieferes Verständnis dafür, warum EDUckathons funktionieren – und wie sie so gestaltet und umgesetzt werden können, dass sie sowohl für Lehrende als auch für Lernende maximale Wirkung erzielen.

2.1 DESIGN THINKING UND SEINE RELEVANZ FÜR EDUCKATHONS

Design Thinking ist eine kreative Methode zur Lösung komplexer Probleme, die die Bedürfnisse der Menschen in den Mittelpunkt stellt. Sie folgt klaren Schritten wie Problemanalyse, Ideenfindung, Entwicklung einfacher Modelle (Prototypen) und deren Test. Diese Methode eignet sich hervorragend für EDUckathons, da die Teilnehmenden diese Schritte auch bei der Bearbeitung realer Herausforderungen während der Veranstaltung anwenden. Design Thinking hilft ihnen, fokussiert zu bleiben, zusammenzuarbeiten und nützliche Ergebnisse zu erzielen.

EDUckathons folgen den fünf Phasen der Design-Thinking-Methodik, wie in der Abbildung dargestellt: Empathie, Definition, Ideenfindung, Prototyping und Testen. Jede Phase baut auf der vorherigen auf und hilft den Teams, die Bedürfnisse der Nutzer besser zu verstehen und praxisnahe, innovative und effektive Lösungen für den beruflichen Bildungsbereich zu entwickeln.



Die fünf Phasen des Design Thinking, Quelle: adaptiert aus VETdesign, 2024, S. 3

1. Empathie entwickeln: Ziel dieser Phase ist es, die Bedürfnisse, Herausforderungen und Emotionen der Nutzer zu verstehen. Die Teilnehmenden sprechen mit Nutzern, beobachten deren Umfeld und gewinnen Erkenntnisse durch Interviews oder Aktivitäten wie Empathie- und Customer Journey Maps. In der beruflichen Aus- und Weiterbildung bedeutet dies, mit Lernenden, Lehrenden oder Industriepartnern in Kontakt zu treten, um zu erfahren, was ihnen wirklich wichtig ist.

„Das oberste Ziel ist es, ein umfassendes Verständnis des Umfelds und der Motivationen des Nutzers zu entwickeln“ (Design Thinking Manual, S. 4).

2. Definieren: In der Definitionsphase fasst das Team die Ergebnisse der Empathiephase zusammen und formuliert eine klare und präzise Problemstellung. Dies dient als Leitfaden für die Ideenfindung. Das Ergebnis ist häufig eine „Wie könnten wir"-Frage, die kreatives Denken anregt.

„Diese Phase zielt darauf ab, das Problem so zu formulieren, dass es nutzerzentriert, inspirierend und auf die Identifizierung von Innovationsmöglichkeiten ausgerichtet ist" (Design Thinking Manual, S. 5).

3. Ideenfindung: In der Ideenfindungsphase sammeln die Teilnehmer mithilfe von Methoden wie Brainwriting oder Mind Mapping so viele Ideen wie möglich, um ihre Kreativität zu fördern, bevor sie sich für die vielversprechendsten Richtungen entscheiden.

„In dieser Phase steht divergentes Denken im Vordergrund, um Kreativität zu fördern und Annahmen in Frage zu stellen" (Design Thinking Manual, S. 6).

4. Prototyp: In dieser praktischen Phase erstellen die Teilnehmenden einfache Modelle oder Simulationen ihrer Ideen. Dies können physische Objekte, digitale Mockups oder Storyboards sein. Ziel ist es, zu erkunden, wie die Lösung aussehen und funktionieren könnte.

„In dieser Phase geht es darum, abstrakte Konzepte in physische oder digitale Formen zu übersetzen" (Design Thinking Manual, S. 7).

5. Test: Abschließend werden die Prototypen mit Nutzern getestet, um Feedback zu sammeln. Dies trägt zur Verbesserung der Lösung bei und überprüft, ob sie den Bedürfnissen der Nutzer entspricht. Im Bereich der beruflichen Bildung kann der Test beispielsweise das Ausprobieren einer Lernaktivität oder eines Tools im Unterricht oder in einer Schulungsumgebung umfassen.

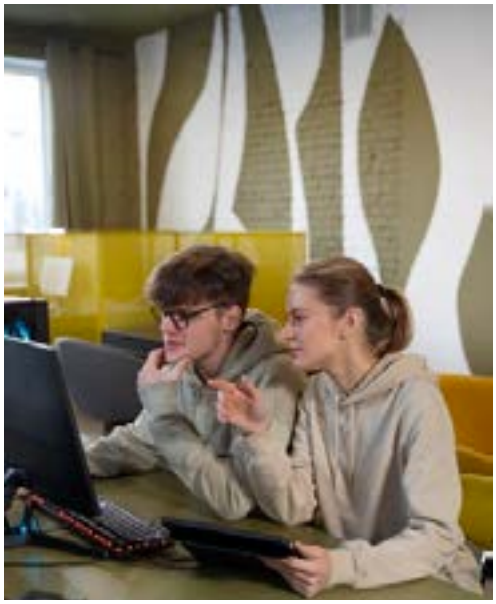
„Der Testschritt liefert eine Lösung, die auf der Grundlage des Feedbacks der Stakeholder verbessert wurde" (Design Thinking Manual, S. 8).

Moderatoren von EDUckathons können den Lernprozess verbessern, indem sie den Übergang zwischen divergenten Phasen (wie der Ideenfindung) und konvergenten Phasen (wie der Prototypentwicklung) aktiv unterstützen. Die Steuerung dieses kreativen Flusses trägt dazu bei, dass die Teams fokussiert bleiben und gleichzeitig innovative Wege voll ausschöpfen.

Das EDUckathon-Format kommt im Projekt VETdesign zum Einsatz, das Teil des Erasmus+-Programms KA220-VET (2024–2026) ist. Ziel des Projekts ist die Modernisierung der beruflichen Bildung durch mehr Flexibilität, Kreativität und eine stärkere Ausrichtung an den realen Bedürfnissen des Arbeitsmarktes. Im Rahmen dieser Arbeit wurde das Design Thinking Manual entwickelt – eine umfassende Ressource mit Werkzeugen, Vorlagen und Workshop-Strukturen zur Anwendung von Design Thinking in der beruflichen Bildung. Dieser Leitfaden ergänzt das EDUckathon-Format durch praktische Unterstützung bei der Planung und Durchführung lernerzentrierter Innovationsaktivitäten.

Sie können das Handbuch hier herunterladen:

Anbieter beruflicher Aus- und Weiterbildung stellen sicher, dass das Lernen nicht nur theoretisch, sondern auch direkt mit der Lösung realer Probleme verbunden ist, indem sie die Design Thinking-Methode in EDUckathons einsetzen; sie helfen den Lernenden, die Fähigkeiten und Denkweisen zu entwickeln, die für die Zukunft der Arbeit erforderlich sind.



Quelle: Canva

Fallstudie zur Anwendung von Design Thinking in einem Bildungs-Hackathon

Anlässlich des 100-jährigen Jubiläums Finnlands veranstaltete Marimekko im Rahmen der Helsinki Design Week einen Design-Hackathon. 51 junge Designer waren eingeladen, die Integration von Augmented und Virtual Reality im Textildesign zu erforschen.

Die Veranstaltung legte Wert auf die Prinzipien des Design Thinking und ermutigte die Teilnehmer, sich in die Nutzer hineinzuversetzen, Probleme zu definieren, Ideen zu entwickeln, Prototypen zu erstellen und Lösungen in einem kollaborativen Umfeld zu testen. Die fünf besten Teams präsentierten ihre Konzepte internationalen Investoren und Startups und stellten innovative Ansätze zur Kombination traditioneller Textilmethoden mit moderner Technologie vor (Helsinki Design Weekly, 2017).

2.2 ERFAHRUNGSORIENTIERTES LERNEN

WAS IST ERFAHRUNGSORIENTIERTES LERNEN?

Erfahrungsorientiertes Lernen ist eine Lehrmethode, bei der Studierende durch aktives Handeln lernen. Anstatt nur Vorlesungen zu hören oder Texte zu lesen, sind sie aktiv in reale Aktivitäten eingebunden. Diese Erfahrungen helfen ihnen, den Lernstoff besser zu verstehen und seine Relevanz für das reale Leben zu erkennen. Erfahrungsorientiertes Lernen konzentriert sich auf den Aufbau wichtiger Kompetenzen wie Problemlösung und kritisches Denken, anstatt lediglich Informationen auswendig zu lernen. Es wird als sinnvoll empfunden, weil es sich für die Lernenden wichtig und nützlich anfühlt (Northern Illinois University, 2025).

Der erfahrungsorientierte Lernprozess umfasst in der Regel drei Hauptschritte:
(Northern Illinois University, 2025).

→ Die Schüler nehmen an einer Aktivität teil

→ Sie reflektieren über das Geschehene und ihre Gefühle dabei.

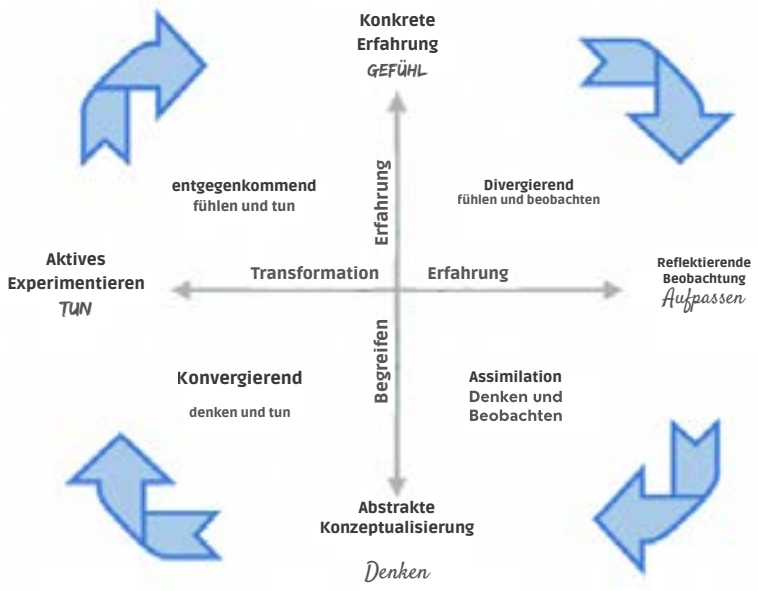
→ Sie wenden das Gelernte auf neue Situationen oder zukünftige Aufgaben an.

Erfahrungsorientiertes Lernen ist eng mit Ansätzen der beruflichen Aus- und Weiterbildung verknüpft. In realen Arbeitsumgebungen müssen Lernende in der Lage sein, sich anzupassen, zu reflektieren und ihre Fähigkeiten flexibel anzuwenden. Berufsbildungsprogramme können Studierende durch erfahrungsorientierte Methoden auf dynamische Arbeitswelten vorbereiten, in denen lebenslanges Lernen und Anpassungsfähigkeit entscheidend sind.

Das VETdesign-Projekt fördert aktive, lernerzentrierte Methoden, die sich nahtlos in die Prinzipien des erfahrungsorientierten Lernens einfügen. Im EDUckathon-Format werden die Teilnehmenden dazu angeregt, sich direkt mit realen Herausforderungen auseinanderzusetzen, ihr Handeln zu reflektieren und neues Wissen in der Praxis anzuwenden. So wird sichergestellt, dass das Lernen nicht nur theoretisch, sondern für alle Teilnehmenden zu einer bedeutsamen und praktischen Erfahrung wird.

Bei EDUckathons sollte erfahrungsorientiertes Lernen in jeder Phase bewusst integriert werden. Organisatoren können nach wichtigen Aktivitäten (z. B. nach Ideenfindung oder Prototyping) kurze Reflexionsphasen einplanen, um den Lernprozess zu intensivieren. Diese strukturierte Reflexion vertieft nicht nur das Verständnis, sondern stärkt auch die Fähigkeit der Teilnehmenden, das Gelernte in realen Kontexten anzuwenden.

Der **Lernzyklus nach Kolb** ist ein Modell, das erfahrungsorientiertes Lernen und den Lernprozess durch Erfahrung erklärt. Er wurde 1984 von David A. Kolb entwickelt und findet bis heute breite Anwendung im Bildungsbereich. Das Modell umfasst vier Phasen, die in einem Zyklus zusammenwirken: Konkrete Erfahrung, Reflektive Beobachtung, Abstrakte Konzeptualisierung und Aktives Experimentieren. Lernen gilt als besonders effektiv, wenn Lernende alle vier Phasen durchlaufen und dabei Handeln, Reflektieren, Denken und Anwenden miteinander verbinden (Main, 2022).



Kolbs Zyklus des erfahrungsorientierten Lernens, Quelle: Educational Technology, 2020

KOLBS VIERSTUFIGER LERNZYKLUS:

1. Konkrete Erfahrung: Dies ist die erste Phase des Zyklus. Sie beinhaltet das Lernen durch direkte persönliche Erfahrung. In dieser Phase nimmt der Lernende an einer realen Situation teil, oft unter Einbeziehung anderer. Anstatt einem festen Plan zu folgen, reagiert er offen und passt sich dem Geschehen an. Diese Phase basiert mehr auf Gefühlen und Flexibilität als auf Logik oder Struktur (Main, 2022).

2. Reflektierende Beobachtung: In dieser Phase blickt der Lernende auf die Erfahrung zurück und versucht, sie zu verstehen. Er reflektiert das Geschehene und betrachtet es aus verschiedenen Perspektiven. Dieser Schritt erfordert Geduld und genaues Beobachten, bevor Schlussfolgerungen gezogen werden. Lernende entwickeln Ideen auf Grundlage ihrer Gedanken und emotionalen Reaktionen (Main, 2022).

3. Abstrakte Konzeptualisierung: In dieser Phase stehen das Denken und die Entwicklung von Theorien im Vordergrund. Lernende nutzen hier Logik und Planung, um ihre Erfahrungen zu deuten. Sie entwickeln neue Ideen und Konzepte, die das Geschehene erklären. Anstatt sich auf Emotionen zu verlassen, konzentrieren sie sich auf Strukturen, Regeln und Problemlösungsstrategien (Main, 2022).

4. Aktives Experimentieren: In der letzten Phase erproben die Lernenden ihre neuen Ideen in der Praxis. Sie wenden das Gelernte an, um neue Ansätze oder Lösungen zu testen. Diese Phase ist praxisorientiert und handlungsorientiert. Die Lernenden gehen über das bloße Nachdenken hinaus und beginnen zu handeln, indem sie ihre Erfahrungen nutzen, um zukünftige Aufgaben oder Herausforderungen zu meistern (Main, 2022).

WIE SICH EDUCKATHONS MIT KOLBS ZYKLUS VEREINBAREN LASSEN

Die Organisatoren von EDUckathons können die Aktivitäten gezielt so gestalten, dass sie jede der Phasen nach Kolb unterstützen.

Die Prototyping-Phase kann beispielsweise als konkrete Erfahrung gestaltet werden; Reflexionsworkshops fördern die reflektierende Beobachtung; Ideensitzungen unterstützen die abstrakte Konzeptualisierung, und Abschlusspräsentationen ermöglichen aktives Experimentieren. Wenn Teams alle vier Phasen durchlaufen, wird die Lernerfahrung vertieft, nachhaltiger und besser übertragbar.



Quelle: Canva

In ihrer Studie zum Lernen durch Hackathons zeigt Lionaite (2020), dass die Teilnehmenden oft ähnliche Prozesse durchlaufen, selbst ohne formale Anleitung. Sie berichteten von „praktischen Erfahrungen", „Reflexionen während und nach den Aktivitäten" und „der Anwendung des neu erworbenen Wissens in zukünftigen Kontexten" (Lionaite, 2020, S. 10, 38, 58). Diese Elemente entsprechen weitgehend den Phasen des Lernzyklus nach Kolb und unterstreichen die natürliche Übereinstimmung zwischen Hackathons und Theorien des erfahrungsorientierten Lernens.

EDUckathons wurden zwar ursprünglich nicht explizit nach Kolbs Modell konzipiert, fügen sich aber dennoch nahtlos in dessen Struktur ein. Organisatoren können die Lernergebnisse durch praktische Erfahrung weiter verbessern, indem sie die Aktivitäten an Kolbs Phasen ausrichten. Dieser Ansatz unterstützt die Teilnehmenden dabei, Projekterfahrungen in reale, übertragbare Kompetenzen umzuwandeln – eine wesentliche Voraussetzung für die moderne Berufsbildung.

Fallstudie zur Anwendung von erfahrungsorientiertem Lernen in einem Bildungs-Hackathon

Eine **24-stündige Studienreise** durch Österreich, Italien und Slowenien wurde pandemiebedingt in einen virtuellen Hackathon umgewandelt. Studierende im Bachelorstudium bearbeiteten praxisnahe Problemlösungsaufgaben und verbesserten so ihre interkulturellen Kompetenzen und ihre Teamfähigkeit**.** Das **Hackathon-Format bot ein erfahrungsorientiertes Lernumfeld,** in dem die Studierenden theoretisches Wissen in einem interkulturellen Kontext anwenden konnten (Buko Knappitsch, 2020).

2.3 GAMIFIZIERUNG UND SPIELBASIERTES LERNEN

Gamifizierung und spielbasiertes Lernen (GBL) sind zwei innovative Methoden, die in der modernen Bildung eingesetzt werden. Obwohl sie oft zusammen diskutiert werden, bezeichnen sie unterschiedliche Ansätze.



Gamifizierung bedeutet, **Elemente, die typischerweise in Spielen vorkommen,** wie Punkte, Abzeichen oder Ranglisten, in spielfremde Umgebungen wie Klassenzimmer oder Schulungsräume zu integrieren. Ziel ist es, Engagement, Motivation und Teilnahme zu steigern, ohne zwingend ein vollständiges Spiel einzusetzen (Qasim et al., 2024, S. 23).



Spielbasiertes Lernen (GBL) hingegen beinhaltet **die Verwendung von Spielen, die mit klaren Lernzielen entwickelt wurden.** Die Lernenden lernen durch aktives Spielen, Experimentieren und Problemlösen innerhalb der Spielumgebung (Qasim et al., 2024, S. 23).

Beide Methoden bieten nachweisliche Vorteile. Studien belegen, dass **Gamifizierung und GBL die Lernmotivation steigern, das Engagement vertiefen und die akademischen Leistungen verbessern können**. Diese Ansätze sind besonders effektiv für **Lernende, denen der traditionelle, vorlesungsbasierte Unterricht schwerfällt.** Elemente wie Herausforderungen, unmittelbares Feedback und Storytelling schaffen interaktivere und bedeutungsvollere Lernumgebungen (Qasim et al., 2024, S. 23–24).

Spielbasiertes Lernen fördert zudem die Entwicklung wichtiger Kompetenzen wie kritisches Denken, Teamfähigkeit und Problemlösungskompetenz. Darüber hinaus entspricht es den Prinzipien des aktiven Lernens und hilft den Lernenden, das Gelernte durch aktive Teilnahme anstatt durch passives Beobachten besser zu behalten und anzuwenden (Qasim et al., 2024, S. 24–25).

WIE EDUCKATHONS GAMIFIZIERUNGS- UND SPIELBASIERTE LERNPRINZIPIEN WIDERSPIEGELN

Obwohl EDUckathons nicht als Spiele konzipiert sind, weisen sie einige wichtige Gemeinsamkeiten mit Gamification und spielbasiertem Lernen auf. Laut EdForGood (2025) handelt es sich bei EDUckathons um teambasierte Veranstaltungen, bei denen die Teilnehmenden mithilfe der Design-Thinking-Methode an realen sozialen oder ökologischen Herausforderungen arbeiten (Qasim et al., 2024, S. 23–25).

Auch wenn EDUckathons typischerweise keine formalen Spielelemente wie Punkte, Abzeichen oder Ranglisten verwenden, schaffen sie dennoch eine ähnliche Motivationsstruktur. Die Teilnehmenden arbeiten zusammen, um sinnvolle Herausforderungen zu lösen, wenden kreatives Denken an und agieren in einem unterstützenden Umfeld, das Wert auf Testen, Feedback und Verbesserung legt (Qasim et al., 2024, S. 24–25).



Quelle: Canva

Lionaite (2020) beschreibt in ihrer Forschung, dass Hackathons häufig ein hohes Maß an Lernendenbeteiligung, eine starke Teamzusammenarbeit und Lernen durch iterative Feedbackzyklen fördern. Diese Merkmale spiegeln die zentralen Vorteile wider, die traditionell mit Gamifizierung und spielbasiertem Lernen verbunden werden (Lionaite, 2020, S. 42).

Das vom VETdesign-Projekt unterstützte und geförderte EDUckathon-Format schafft eine Lernumgebung, die Gamification und spielbasiertes Lernen optimal nutzt. Motivation und aktive Teilnahme stehen im Mittelpunkt, wodurch die Lernenden motiviert bleiben und praktische Fähigkeiten für den Berufsalltag entwickeln. Dieser Ansatz macht EDUckathons zu einer effektiven Methode, Lernende auf die Anforderungen der sich wandelnden Arbeitswelt vorzubereiten.

Die Organisatoren von EDUckathons könnten die Veranstaltungen noch attraktiver gestalten, indem sie kleine Gamification-Elemente einbauen, beispielsweise Abzeichen für Kreativität, Teamarbeit oder das Erreichen wichtiger Ziele. Dies würde die Teilnehmer motivieren, ohne den Wettbewerbscharakter der Veranstaltung zu verstärken. Außerdem würde es ihnen helfen, sich auf das gemeinsame Arbeiten und Lernen zu konzentrieren – und dabei den Spaß nicht zu verlieren.



Fallstudie zur Anwendung von Gamification in einem Bildungs-Hackathon

Das Projekt „Gamifizierung als Methode für Bildung“ (G.A.M.E.) brachte Jugendleiter aus ganz Europa zusammen, um Gamifizierung im Bildungsbereich zu erforschen. Die Teilnehmenden nahmen an Workshops te**il,** um die Prinzipien der Gamifizierung zu verstehen, und **entwickelten gemeinsam Lernspiele, die Kernwerte und Kompetenzentwicklung bei jungen Menschen fördern sollten.** Das Projekt zeigte, wie spielerische Ansätze die Beteiligung und den Lernerfolg im Bildungsbereich steigern können (CEFIG, 2024)**.**

2.4 ANDRAGOGISCHE PRINZIPIEN IN EDUCKATHONS

ANDRAGOGISCHE PRINZIPIEN

Die Andragogik ist eine Theorie des Erwachsenenlernens, die sich auf die spezifischen Merkmale, Bedürfnisse und Motivationen erwachsener Lernender konzentriert. Sie wurde Ende der 1960er-Jahre von Malcolm Knowles eingeführt und basiert auf der Annahme, dass Erwachsene anders lernen als Kinder und dass Bildung diese Unterschiede respektieren und nutzen sollte. Knowles identifizierte sechs zentrale Annahmen über erwachsene Lernende, die die Gestaltung von Lernaktivitäten leiten (St. Clair, 2024, S. 7–8).

Die sechs Grundannahmen der Andragogik sind:

1. Erwachsene müssen den Sinn des Lernens verstehen, bevor sie sich damit auseinandersetzen.
2. Sie legen Wert auf Autonomie und möchten die Kontrolle über ihren eigenen Lernprozess haben.
3. Ihre Lebens- und Berufserfahrungen sind wichtige Lernquellen.
4. Sie sind bereit zu lernen, wenn sie mit Herausforderungen im realen Leben konfrontiert werden.
5. Sie bevorzugen Lerninhalte, die zur Lösung praktischer Probleme beitragen.
6. Innere Motivatoren – wie persönliches Wachstum und Selbstwertgefühl – treiben sie stärker an als äußere Belohnungen (St. Clair, 2024, S. 7–8).



Die fünf Phasen des Design Thinking, Quelle: adaptiert aus VETdesign, 2024, S. 79

Diese sechs Annahmen bilden das Fundament der andragogischen Praxis. Das EDUckathon-Format spiegelt viele dieser andragogischen Prinzipien wider. Als lernerzentrierte Methode bieten EDUckathons erwachsenen Teilnehmenden die Möglichkeit, ihre Lernprozesse selbst in die Hand zu nehmen, ihre persönlichen und beruflichen Erfahrungen einzubringen und sich mit Herausforderungen auseinanderzusetzen, die direkt mit realen Problemen verknüpft sind. Anstatt passive Informationsvermittlung zu fördern, legen EDUckathons Wert auf aktive Teilnahme, Zusammenarbeit, kritisches Denken und Problemlösung – allesamt Aspekte, die den Bedürfnissen und Präferenzen erwachsener Lernender entsprechen.

Durch die Fokussierung auf reale Herausforderungen und die Förderung der Eigenverantwortung der Lernenden für ihren Lernprozess spiegeln EDUckathons die Kernideen der Andragogik wider. Die Teilnehmenden werden nicht nur durch äußere Ziele motiviert, sondern auch durch die persönliche Befriedigung, reale Probleme zu lösen, mit anderen zusammenzuarbeiten und ihre Ideen in die Tat umzusetzen.

Fallstudie zur Anwendung andragogischer Prinzipien in einem Bildungs-Hackathon

Die **DigiEduHack-Veranstaltung in Italien** konzentrierte sich auf die Erwachsenenbildung und orientierte sich an andragogischen Prinzipien, die selbstgesteuertes Lernen und praktische Anwendung betonen. Erwachsene Lernende **entwickelten gemeinsam digitale Lösungen für Herausforderungen im Bildungsbereich und brachten dabei ihre Erfahrungen und Motivationen ein**. Der Hackathon bot Erwachsenen eine Plattform zur Problemlösung und spiegelte damit die Kernprinzipien der Andragogik wider (Valentini, 2022).

In den folgenden Abschnitten wird erläutert, wie vier wichtige Prinzipien der Andragogik (selbstgesteuertes Lernen, die Rolle der Erfahrung, Motivation und Lernbereitschaft sowie aktives Lernen) im EDUckathon-Modell angewendet werden.

Selbstgesteuertes Lernen

Ein zentraler Gedanke der Andragogik ist, dass Erwachsene sich selbst für ihr Lernen verantwortlich fühlen. Sie möchten eigene Entscheidungen treffen und ihren Lernweg aktiv mitgestalten (St. Clair, 2024, S. 8). Bei EDUckathons erhalten die Teilnehmenden keine Schritt-für-Schritt-Anleitungen. Stattdessen können sie selbst entscheiden, wie sie die Herausforderung angehen, ihre Teams organisieren und ihre Ideen weiterentwickeln.

Diese Freiheit stärkt ihr Verantwortungsgefühl und ihre Motivation. Sie bereitet sie außerdem auf reale Arbeitssituationen vor, in denen selbstständiges Entscheiden von großer Bedeutung ist.

Kursleiter können selbstgesteuertes Lernen unterstützen, indem sie flexible Werkzeuge und offene Fragen anstelle strenger Regeln anbieten. So behalten die Teilnehmenden die Kontrolle über ihren Lernprozess.



Quelle: Canva



Quelle: Canva

1. 2. Lernerfahrung

Laut andragogischer Theorie bringen Erwachsene einen reichen Erfahrungsschatz aus persönlichen und beruflichen Erfahrungen in Lernsituationen ein. Diese Erfahrungen stellen eine wertvolle Ressource für das Lernen dar (St. Clair, 2024, S. 8). Bei EDUckathons setzen sich die Teams aus Teilnehmenden mit unterschiedlichen Rollen und Hintergründen zusammen, beispielsweise aus Pädagogen, Designern, Entwicklern oder Studierenden. Ihre verschiedenen Kompetenzen und Perspektiven bereichern die Projekte und fördern ihre Kreativität.

Der Austausch von Erfahrungen hilft Lernenden, Ideen zu verknüpfen, Probleme zu lösen und auf natürliche Weise voneinander zu lernen.

Die Organisatoren können dies verstärken, indem sie Teamaktivitäten planen, die die Teilnehmer dazu einladen, persönliche Geschichten oder vergangene Erfahrungen zu teilen, insbesondere zu Beginn der Veranstaltung.

3. Motivation und Lernbereitschaft

Eine der Kernannahmen der Andragogik ist, dass Erwachsene hauptsächlich durch intrinsische Faktoren motiviert werden. Zwar können auch extrinsische Gründe wie bessere Jobs oder höhere Gehälter eine Rolle spielen, doch die stärksten Motivatoren sind intrinsischer Natur: Arbeitszufriedenheit, persönliche Weiterentwicklung, Selbstwertgefühl und eine verbesserte Lebensqualität (St. Clair, 2024, S. 8). EDUckathons fördern diese Art der Motivation, indem sie den Teilnehmenden reale Herausforderungen stellen, die oft einen sozialen oder ökologischen Nutzen haben. Die Teilnehmenden erleben, dass ihre Arbeit sinnvoll ist, was ihr Interesse und ihr Engagement steigert.

Um die Motivation der Teilnehmer hoch zu halten, ist es wichtig, Aufgaben auszuwählen, die sinnvoll sind und für deren Interessen oder Berufe relevant sind.



Quelle: Canva



Quelle: Canva

4. Aktives Lernen

Ein weiteres Schlüsselprinzip der Andragogik ist, dass Erwachsene lieber durch praktisches Tun lernen als nur durch Zuhören oder Lesen (St. Clair, 2024, S. 8).

EDUckathons folgen diesem Prinzip ganz natürlich. Die Teilnehmenden sind aktiv am Brainstorming beteiligt, entwickeln Prototypen, testen Ideen und präsentieren Lösungen. Dieser praxisorientierte Ansatz hilft ihnen, das Gelernte viel besser zu behalten und anzuwenden als der traditionelle Unterricht.

Die Kursleitung kann das aktive Lernen noch effektiver gestalten, indem sie nach jeder Aktivitätsphase regelmäßige, kurze Feedbackrunden einbaut. Dies hilft den Teilnehmenden, ihre Arbeit zu reflektieren und anzupassen, während sie gleichzeitig motiviert bleiben.

FAZIT

Die in diesem Kapitel vorgestellten verschiedenen Theorien zielen alle darauf ab, Bildung aktiver, praxisorientierter und lernerzentrierter zu gestalten. Zusammen bilden sie eine solide konzeptionelle Grundlage für EDUckathons und zeigen, warum dieses Format ein effektives Instrument für die berufliche Aus- und Weiterbildung sein kann.



Design Thinking bietet einen strukturierten, kreativen Ansatz zur Lösung realer Probleme. Lernende durchlaufen dabei Phasen wie Empathie, Problemdefinition, Ideengenerierung, Prototyping und Testen. Diese Methode fördert nicht nur innovatives Denken, sondern stellt auch die Bedürfnisse der Nutzer in den Mittelpunkt jeder Lösung. In EDUckathons bieten diese Design-Thinking-Schritte den Teilnehmenden einen klaren Prozess, der ihnen hilft, fokussiert zu bleiben, effizient zusammenzuarbeiten und sinnvolle, praxisnahe Ergebnisse zu erzielen.



Erfahrungsorientiertes Lernen, wie in diesem Kapitel erläutert, betont die Bedeutung des Lernens durch direktes Handeln und Reflektieren. Es geht über den traditionellen, vorlesungsbasierten Unterricht hinaus, indem es Lernende aktiv in reale Aufgaben einbindet. **Kolbs vierstufiger Lernzyklus** (Konkrete Erfahrung, Reflektierende Beobachtung, Abstrakte Konzeptualisierung und Aktives Experimentieren) bietet einen klaren Rahmen zum Verständnis der Funktionsweise erfahrungsorientierten Lernens. In EDUckathons durchlaufen die Teilnehmenden diese Phasen auf natürliche Weise, indem sie sich Herausforderungen stellen, ihre Ideen reflektieren, Konzepte entwickeln und ihre Lösungen in realen oder simulierten Umgebungen testen. Dieser Prozess fördert ein tiefes Verständnis und hilft den Lernenden, neue Fähigkeiten in realen Kontexten anzuwenden.



Gamifizierung und spielbasiertes Lernen (GBL) können den Lernprozess durch Elemente wie Herausforderungen, Feedback, Zusammenarbeit und Belohnungen motivierender gestalten. Diese Gamifizierungsstrategien machen das Lernen interaktiver und ansprechender. Auch wenn EDUckathons keine formalen Gamifizierungsfunktionen wie Punktesysteme oder Ranglisten vollständig implementieren, integrieren sie dennoch viele motivierende Elemente, indem sie klare Ziele setzen, Teamarbeit fördern und Raum für kreatives Erkunden bieten. Studien zeigen, dass diese Lernumgebung die Motivation und das Engagement der Lernenden steigert und wichtige Kompetenzen wie kritisches Denken und Problemlösungsfähigkeiten fördert – Fähigkeiten, die für den Erfolg in der heutigen Arbeitswelt unerlässlich sind.



Die Andragogik konzentriert sich speziell darauf, wie Erwachsene am besten lernen. Sie betont, dass erwachsene Lernende selbstständig sind, einen reichen Erfahrungsschatz aus ihrem persönlichen und beruflichen Leben mitbringen und durch intrinsische Faktoren wie persönliche Weiterentwicklung oder die Relevanz für den Alltag motiviert werden. EDUckathons entsprechen diesen Prinzipien weitgehend, indem sie den Teilnehmenden Kontrolle über ihre Arbeit geben, den Wert ihrer Erfahrungen anerkennen und Herausforderungen mit realen, für sie relevanten Problemen verknüpfen. Dadurch wird sichergestellt, dass erwachsene Lernende nicht nur engagiert sind, sondern sich während des Lernprozesses auch respektiert und gestärkt fühlen.

EDUckathons bieten ein einzigartiges Modell, das Design Thinking, erfahrungsorientiertes Lernen, Gamifizierung und Andragogik vereint. Diese Kombination gewährleistet Struktur, Handlungsorientierung, Motivation und Wertschätzung für erwachsene Lernende. Das Ergebnis ist ein wirkungsvoller Ansatz für die moderne berufliche Bildung, der sowohl fachliche als auch soziale Kompetenzen wie Teamfähigkeit und Problemlösungskompetenz fördert. Fundiert auf soliden theoretischen Grundlagen bereiten EDUckathons Lernende auf den sich wandelnden Arbeitsmarkt, lebenslanges Lernen und persönliche Weiterentwicklung vor.

Die in diesem Kapitel erörterten pädagogischen Theorien bieten wertvolle Anhaltspunkte, um EDUckathons noch effektiver zu gestalten. Konzepte wie Design Thinking, erfahrungsorientiertes Lernen, Gamifizierung und Andragogik fördern aktive, lernerzentrierte und praxisnahe Lernerfahrungen. Organisatoren können wirkungsvolle Lernumgebungen schaffen, die erwachsene Lernende besser unterstützen und die Teilnehmenden optimal auf den Erfolg im dynamischen Berufsbildungssektor vorbereiten, indem sie die Aktivitäten von EDUckathons stärker an diesen Prinzipien ausrichten.



Quelle: Canva

3. GESTALTUNG DES EDUCKATHONS

EDUckathons werden typischerweise von einer oder mehreren Berufsschulen organisiert, die gegebenenfalls zusammenarbeiten, um Schüler verschiedener Einrichtungen einzubeziehen. Die Schüler bilden kleine Teams, um gemeinsam an praktischen Herausforderungen zu arbeiten. Jedes Team wird von einem Moderator betreut, in diesem Fall in der Regel ein Berufsschullehrer. Diese Lehrer halten keine Vorlesungen, sondern begleiten die Teams, fördern die aktive Teilnahme und unterstützen die Schüler bei der Reflexion über ihre Arbeit und ihren Fortschritt. Weitere Rollen können Organisatoren (zuständig für Logistik und Planung), Mentoren (die Fachwissen einbringen) und gegebenenfalls Branchenexperten oder Stakeholder umfassen, die Einblicke in die Praxis geben und Feedback liefern (Affia-Jomants et al., 2020, S. 22).

EDUckathons finden an verschiedenen Orten statt. Gängige Veranstaltungsorte sind Klassenzimmer, Schulwerkstätten, Innovationslabore oder Gemeindezentren für Präsenzveranstaltungen. Alternativ können EDUckathons online über digitale Plattformen oder als Hybridveranstaltungen durchgeführt werden, die Präsenz- und Online-Teilnahme kombinieren, um die Zugänglichkeit zu erhöhen.



Quelle: Canva

3.1 GELTUNGSBEREICH UND DAUER

DAUER

Die Dauer eines EDUckathons lässt sich flexibel an die Bedürfnisse der Schule und die Komplexität der Aufgabe anpassen. Die Veranstaltung kann kurz sein, beispielsweise eine fokussierte Sitzung von 2–3 Stunden, oder sich über einen ganzen Schultag erstrecken. Die Wahl hängt von den Lernzielen, der Teilnehmerzahl und dem Umfang der Aufgabe ab. Die Organisatoren sollten den Zeitplan so gestalten, dass genügend Zeit für Teamaktivitäten, Gruppendiskussionen und Feedback bleibt und die Teilnehmer während der gesamten Veranstaltung motiviert und engagiert bleiben.

INHALTLICHER UMFANG UND LERNPROZESS

Es gibt viele sinnvolle Ansätze für die Gestaltung eines EDUckathons. Die Flexibilität dieses Formats ist eine seiner Stärken. Am wichtigsten ist es, den Lernansatz klar zu definieren, bevor die Struktur der Veranstaltung festgelegt wird. Erfahrungsorientiertes Lernen, Design Thinking, Gamifizierung und Andragogik können einzeln oder in Kombination eingesetzt werden. Organisatoren sollten auswählen, was am besten zu den Bedürfnissen ihrer Lernenden und den erwarteten Ergebnissen passt.

Es ist hilfreich, Kolbs Zyklus des erfahrungsorientierten Lernens anzuwenden. Der Prozess beginnt mit einer **konkreten Erfahrung**, in der sich die Lernenden aktiv in einer realen oder simulierten Situation engagieren. Anschließend **reflektieren** sie ihre Erfahrungen in der Gruppe und analysieren sie. In der Phase der **abstrakten Konzeptualisierung** nutzen die Teams ihre Reflexionen, um neue Ideen oder Lösungen zu entwickeln. Schließlich, in der **Versuchsphase**, erproben die Lernenden diese neuen Ideen in der Praxis und wenden das Gelernte auf reale oder simulierte Aufgaben an.

Dieser Ansatz gewährleistet praxisorientiertes, praktisches Lernen, das direkt mit relevanten Kompetenzen verknüpft ist. Gamification und Design Thinking können durchgehend eingesetzt werden, um Engagement und Kreativität zu fördern.

3.2 THEMEN UND HERAUSFORDERUNGEN

Wie man relevante Herausforderungen (im Bildungs-, Ausbildungs- oder Arbeitsbereich) für den Berufsbildungssektor definiert

Um relevante Herausforderungen für Berufsschüler zu definieren – insbesondere im Kontext von EDUckathons – müssen wir uns auf reale, praxisnahe Probleme konzentrieren, die die Schüler in einem kurzen, intensiven Lernzeitraum bewältigen können. EDUckathons sind eine wirkungsvolle Methode zur Weiterbildung und Umschulung, da sie Teamarbeit, Kreativität und Problemlösungskompetenz unter Zeitdruck vereinen. Dieses Format ist besonders effektiv, wenn die Herausforderungen an die beruflichen Fachbereiche der Schüler anknüpfen und Situationen widerspiegeln, denen sie im realen Arbeitsalltag begegnen könnten. (Schlögl et al., 2018, S. 6).

IKT und Mechanik,

Eine typische Aufgabe könnte darin bestehen, eine Schule oder ein Weiterbildungsunternehmen bei der Aktualisierung seiner digitalen Tools oder Systeme zu unterstützen. Studierende könnten beispielsweise einen einfachen Prototyp entwickeln, eine kleine Aufgabe automatisieren oder ein grundlegendes digitales Hilfsmittel entwerfen. Diese Aufgaben sind praxisnah, motivierend und direkt auf die Bedürfnisse der modernen Arbeitswelt abgestimmt.

Bau-, Landwirtschafts- oder Automobilsektor

Die Studierenden könnten sich mit Herausforderungen im Bereich Energieeffizienz oder Abfallvermeidung auseinandersetzen. Sie könnten eine einfache umweltfreundliche Verbesserung entwerfen, die Wiederverwendung von Materialien planen oder Änderungen im Alltag vorschlagen, die die Umweltbelastung reduzieren.

Pflege, Bildung oder Gastgewerbe

Die Herausforderungen könnten sich darauf konzentrieren, Dienstleistungen inklusiver zu gestalten. Studierende könnten einladende Materialien für Neuankömmlinge entwerfen, bessere Wege finden, Menschen mit besonderen Bedürfnissen zu unterstützen, oder kreative Wege entwickeln, die Kommunikation in diversen Teams zu verbessern.

Wirtschaft und Logistik

Eine Herausforderung könnte darin bestehen, den Informationsfluss, die Warenverfolgung oder den Kundenservice zu verbessern. Studierende könnten einen kleinen Teil eines Prozesses neu gestalten, neue Kommunikationsmittel testen oder Ideen entwickeln, um Dienstleistungen effizienter und benutzerfreundlicher zu machen.

Handwerksfelder

Berufe wie Tischlerei, Klempnerei, Metallverarbeitung oder Schneiderei – die Herausforderungen können darin bestehen, traditionelle Fertigkeiten mit modernen Anforderungen zu verbinden. Beispielsweise könnten Studierende ein Produkt mit nachhaltigen Materialien neu gestalten, die Funktionalität eines handgefertigten Gegenstands verbessern oder eine Reparaturlösung entwickeln.

Die Herausforderungen sollten konkret, bewältigbar und sinnvoll sein – etwas, das Schüler schnell verstehen und aktiv bearbeiten können, indem sie ihre technischen Fähigkeiten, ihre persönlichen Erfahrungen und ihre Ideen einsetzen. EDUckathons reagieren direkt auf das Problem der geringen Motivation von Schülern in schulischen Berufsbildungssystemen und die schwache Verbindung zwischen beruflicher Ausbildung und Unternehmenspraxis (Brevik & Kaiser, 2023, S. 5). Durch die Einführung realer, praxisnaher Herausforderungen – oft in Zusammenarbeit mit der Industrie entwickelt – machen EDUckathons das Lernen relevant und unmittelbar.



Quelle: Canva

EDUckathons sollten Schülerinnen und Schüler dazu anregen, aktiv Probleme zu lösen und neben technischen Fertigkeiten auch Erfahrungen in Teamarbeit, kritischem Denken und der Präsentation ihrer Ideen zu sammeln. Gut konzipiert, fördern sie das Denkvermögen der Schülerinnen und Schüler, vermitteln ihnen neue Werkzeuge und Methoden und stärken ihr Selbstvertrauen für zukünftiges Lernen und Arbeiten.

3.3 INTEGRATION VON ERFAHRUNGSORIENTIERTEM LERNEN, SPIELBASIERTEM LERNEN UND GAMIFIZIERUNG

Im erfahrungsorientierten Lernen sollte eine konkrete Erfahrung mit einer klaren, praktischen Aufgabe beginnen, die die Teilnehmenden sofort zum Mitmachen animiert. Bei EDUckathons bedeutet dies, den Lernenden eine praxisnahe Herausforderung aus ihrem Berufsfeld zu stellen, die sie schnell verstehen und gemeinsam im Team lösen können. Das Motto lautet: Erst handeln, dann nachdenken. Keine langen Erklärungen – nur eine kurze Einführung, einfache Hilfsmittel und eine Aufgabe, die sich real und nützlich anfühlt.
Diese Phase kann auch Elemente des Design Thinking beinhalten, insbesondere die Schritte Empathie und Definition, bei denen die Teilnehmer die Bedürfnisse der Nutzer erforschen und das Problem neu formulieren, bevor sie eine Lösung entwickeln.

Um das Engagement und die Motivation während der praktischen Übungsphase eines EDUckathons zu steigern, können Organisatoren einfache, aber effektive Elemente der Gamifizierung und des spielbasierten Lernens einsetzen (Vanhée et al., 2024). Diese Strategien bringen Dynamik, Struktur und Spaß in den Lernprozess. Sie sind besonders zu Beginn wichtig, wenn die Lernenden erst am Anfang ihrer Herausforderung stehen.

Mögliche Wege zur Implementierung von Gamification in der Phase der konkreten Erfahrung:



Quelle: Canva

01 **Fortschritts-Tracking-Boards** – Visuelle Tafeln oder digitale Dashboards zur Darstellung von Meilensteinen und Teamfortschritten.

02 **Erfolgsabzeichen** – Einfache Belohnungen für erreichte Meilensteine zur Steigerung der Motivation.

03 **Zusätzliche Hinweise oder Hilfsmittel** – Indem wir den Teams beim Erreichen von Meilensteinen „Hinweiskarten“ oder zusätzliche Ressourcen zur Verfügung stellen, fügen wir eine weitere strategische Ebene hinzu.

04 **Zeitliche Herausforderungen** – Schnelle, zeitlich begrenzte Aufgaben, um Dynamik und Begeisterung aufzubauen, besonders nützlich für kurze Hackathon-Sessions.

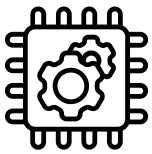
05 **Teamrollen** – Die Zuweisung von Teamrollen wie „Visionär“, „Ressourcenverwalter“ oder „Teamorganisator“ sorgt für eine ausgewogene und gleichzeitig unterhaltsame Zusammenarbeit.

AKTIVITÄTEN ZUR GESTALTUNG KONKRETER ERFAHRUNGEN

Diese Beispiele veranschaulichen, wie sich konkrete Erfahrungen schnell und effektiv anwenden lässt. Bei kurzen EDUckathons (unter einem Tag) liegt der Fokus am besten auf praktischen Übungen. In längeren Formaten hingegen können Nutzerforschung und Problemdefinition (Schlüsselelemente des Design Thinking) das Lernen vertiefen und zu stärkeren, nutzerzentrierten Lösungen führen. (Brevik & Kaiser, 2023).

Beispielsweise könnten die Studierenden in den folgenden Feldern aufgefordert werden:

Mechanisches Gebiet (z. B. Mechanik, Mechatronik)



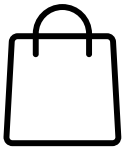
„Überlegen Sie sich ein Werkzeug oder Messgerät, das den Arbeitern in der Werkstatt die Arbeit erleichtern könnte. Wer würde es benutzen? Welches Problem löst es? Planen Sie es und bauen Sie dann eine einfache Version aus Restmaterialien."

Pflegeberufe:



„Überlegen Sie sich etwas, das Sie herstellen könnten, um einem älteren Menschen im Alltag zu helfen (z. B. sich an Dinge zu erinnern, sich sicher zu fühlen oder sich wohlzufühlen). Wer wird es benutzen? Wie wird es helfen? Planen Sie es und erstellen Sie dann eine erste Version mit Bildern oder Materialien."

Gewerbe & Einzelhandel:



Stellen Sie sich vor, Sie haben ein neues Produkt, das Sie in einem kleinen Laden verkaufen möchten – zum Beispiel eine wiederverwendbare Wasserflasche, eine handgemachte Kerze oder einen regionalen Snack. Überlegen Sie zunächst, was es zu einem guten Produkt macht (wer könnte es haben wollen und warum?). Dann überlegen Sie, wie Sie es im Laden bewerben können – wie Sie es hervorheben und das Interesse der Kunden wecken (zum Beispiel durch eine besondere Präsentation, ein Schild oder einen Probierstand). Fertigen Sie eine Skizze Ihrer Idee an und bauen Sie, wenn möglich, ein kleines Modell Ihrer Präsentation.

Handwerksberufe (z. B. Holzbearbeitung, Nähen, Metallbearbeitung):



„Überlegen Sie sich etwas Kleines und Nützliches, das Sie aus Restmaterialien herstellen könnten (z. B. einen Ständer, einen Haken oder eine Schachtel). Wer könnte es gebrauchen? Wie würde es deren Leben erleichtern? Planen Sie Ihre Idee zuerst und bauen Sie sie dann aus den Reststücken."

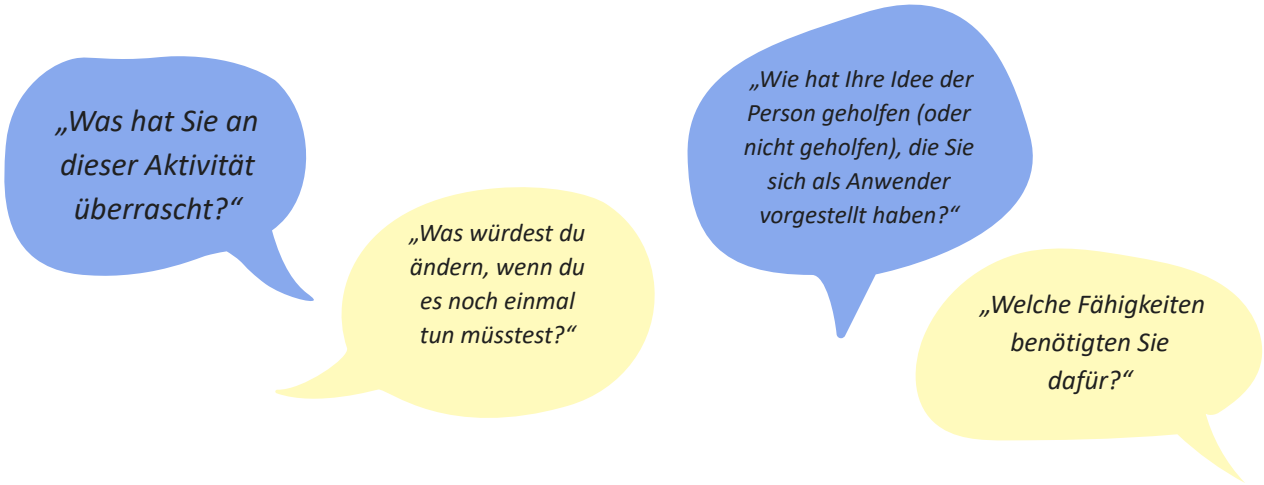
EINBEZIEHUNG VON REFLEXIONSSITZUNGEN (REFLEXIVE BEOBACHTUNG)

Nachdem die Studierenden den ersten Schritt, die konkrete Erfahrung, abgeschlossen haben, folgt die reflektierende Beobachtung. Diese Reflexion hilft den Studierenden, auf ihr Vorgehen zurückzublicken, zu erkennen, was funktioniert hat (oder nicht), und ihre Erfahrungen in echtes Lernen umzuwandeln. (Wijnen-Meijer et al., 2022).

Im Rahmen eines EDUckathons kann dieser Schritt wie eine kurze, aber fokussierte Reflexionsphase aussehen. Zum Beispiel:

Die Schülerinnen und Schüler sitzen in ihren Teams zusammen und besprechen, was sie gerade gemacht haben: Was lief gut? Was war schwierig? Wie hat ihr Team zusammengearbeitet? Sie können kurze Notizen machen oder Skizzen anfertigen, um ihre Beobachtungen und Eindrücke festzuhalten. (Schulmaterial Lipnice, 2018, S. 16)

Eine Lehrkraft oder ein Moderator kann die Reflexion anregen, indem er offene Fragen stellt wie:



Dieses einfache Debriefing kann in 15–20 Minuten durchgeführt werden und hilft den Schülern, ihre Handlungen klarer zu erkennen und daraus zu lernen.

Abgesehen davon könnte es auch nützlich sein:

- Zeigen Sie kurze Videoclips oder Fotos ihrer Arbeiten und bitten Sie sie, über ihre Beobachtungen zu sprechen.
- Ermöglichen Sie ihnen, ihre Lösung mit anderen zu vergleichen – zum Beispiel, indem sie herumgehen und sich die Prototypen oder Pläne anderer Teams ansehen.
- Lassen Sie die Schüler ihre eigene Arbeit anhand einiger Kriterien bewerten: wie nützlich sie war, wie gut die Zusammenarbeit funktionierte und wie kreativ ihre Lösung war.

Die Reflexion ist am nützlichsten, wenn sie Folgendes beinhaltet:

Ein geschützter Raum für ehrlichen Austausch (ohne Wertung – nur zum Lernen).

Der Fokus liegt sowohl auf dem Was als auch auf dem Warum.

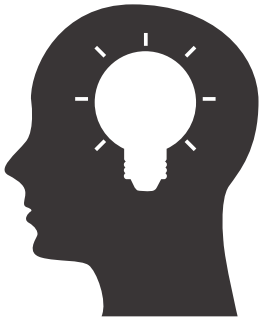
Eine Gelegenheit, das Erreichte mit zukünftigen Verbesserungen in Verbindung zu bringen – „Was werden Sie beim nächsten Mal anders machen?“

In dieser Reflexionsphase geht es nicht um Bewertung. Vielmehr soll sie den Schülern helfen, ihren eigenen Lernprozess zu erkennen. Sie schlägt eine Brücke zwischen dem Spaß am praktischen Tun und dem tieferen Nachdenken, das für Verbesserungen beim nächsten Mal notwendig ist. (Schulmaterial Lipnice, 2018)

FÖRDERUNG ABSTRAKTER KONZEPTUALISIERUNG (ERKENNTNISSE)

Nachdem die Schüler die Aufgabe erledigt (konkrete Erfahrung) und eine Reflexion angefertigt haben (reflektierende Beobachtung), geht es im nächsten Schritt darum, ihnen zu helfen, das Erlebte zu verstehen, indem sie Muster, Lehren und Prinzipien herausarbeiten. Die Schüler beginnen, ihre Erfahrungen und Reflexionen in übergreifende Lehren oder Prinzipien umzuwandeln. In diesem Moment stellen sie sich die Frage:

- **„Was haben wir gelernt?“**
- **„Warum hat es funktioniert (oder nicht funktioniert)?“**
- **„Wie können wir dieses Wissen auch anderswo anwenden?“**



Dieser Schritt wandelt eine Aktivität und die damit verbundene Erfahrung in ein tieferes Verständnis um.

Im Rahmen eines EDUckathons kann diese Phase durch angeleitete Aktivitäten umgesetzt werden, die den Teams helfen, Erkenntnisse aus ihrem Projekt zu gewinnen und diese mit übergeordneten Ideen wie Arbeitsplatzpraktiken, technischen Konzepten oder sozialen Kompetenzen zu verknüpfen. (Passarelli & Kolb, 2012)



Quelle: Canva

Praktische Strategien:

Die Schüler notieren oder besprechen wichtige Erkenntnisse, beispielsweise was zum Erfolg ihrer Lösung beigetragen hat oder wie sich die Teamarbeit auf ihr Ergebnis ausgewirkt hat.

Die Schüler erstellen ein Poster oder eine Folie mit dem Titel „Lessons Learned“, in der sie darlegen, welche Fähigkeiten oder Methoden sich bewährt haben.

Die Studierenden beantworten Leitfragen, wie zum Beispiel:

- *„Welche Fähigkeiten haben Sie entwickelt?“*
- *„Wie lässt sich das auf Ihre zukünftige Tätigkeit übertragen?“*
- *„Was würdest du beim nächsten Mal anders machen?“*

Diese Fragen helfen ihnen, ihr Projekt mit realen Kenntnissen zu verknüpfen.

FÖRDERUNG AKTIVEN EXPERIMENTIERENS (ANWENDUNG VON WISSEN)

In der letzten Phase wenden die Schüler das in den vorherigen Schritten Gelernte auf neue oder verbesserte Weise an. Hier werden Ideen erprobt, Pläne geschmiedet und das Gelernte in die Praxis umgesetzt.

Diese Phase entspricht den Phasen „Testen“ und „Implementieren“ des Design-Thinking-Prozesses, in denen Lernende ihre Lösung in realen oder simulierten Kontexten anwenden und sie anhand von Feedback anpassen. Beide Modelle betonen das Lernen durch erneutes Ausprobieren mit einer neuen Denkweise.

Praktische Wege zur Umsetzung dieser Phase:

Ideen zur Verbesserung
Nach der Reflexionsphase erhalten die Teams Zeit, ihre ursprüngliche Idee zu verbessern oder anzupassen. Beispielsweise optimiert ein Maschinenbauteam seine Werkzeugkonstruktion, indem es sie vereinfacht und bessere Materialien auswählt.

Anwendung auf eine neue Situation
Die Studierenden wenden das Gelernte auf eine etwas andere Herausforderung an. Beispielsweise passt ein Business-Team, das ein Produktdisplay für Teenager entwickelt hat, dieses nun für ältere Kunden an und optimiert dabei Layout und Botschaft.

Plan für den Einsatz in der Praxis
Die Studierenden beschreiben oder präsentieren, wie sie ihre Idee im Berufsalltag oder im Praktikum anwenden würden. Beispielsweise erläutern Studierende im Gesundheitswesen, wie ihr visueller Tagesplaner mit echten Patienten genutzt werden könnte und welche Anpassungen gegebenenfalls nötig wären.



Quelle: Canva

Diese Aktivitäten helfen dabei, von isolierten Erfahrungen zu übertragbarem Wissen und dessen Anwendung in der Praxis zu gelangen. Sie bestärken zudem die Idee, dass Lernen nicht nur bedeutet, etwas einmal richtig zu machen, sondern auch, kontinuierlich zu testen, anzupassen und sich weiterzuentwickeln. Gleichzeitig lernen die Lernenden, dass Scheitern zum Lernprozess dazugehört und dass es darauf ankommt, das Gelernte immer wieder anzuwenden und sich stetig zu verbessern.

GLIEDERUNG EINER AKTIVITÄT/EINES WORKSHOPS

Datum: .....

Zeit: 9:00 - 16:00 Uhr

Standort: .....

MODERATOREN

- .....
- .....
- .....

AGENDA	ZEIT	ANMERKUNGEN
BEGRÜSSUNG UND EINFÜHRUNG • Ziele, Regeln und erwartete Ergebnisse skizzieren • Eisbrecher-Übung zur Stärkung des Teamvertrauens	09:00 – 09:15	
TEAMBILDUNG & HERAUSFORDERUNGSBESPRECHUNG • Aufteilung der Schüler in kleine Teams (4-5 pro Team) • Die praktische berufliche Herausforderung vorstellen • Kurze Fragen und Antworten zur Klärung	09:15 – 09:45	
DESIGN & PROTOTYPING (CONCRETE EXPERIENCE) • Die Teams definieren zunächst die Nutzerbedürfnisse und formulieren das Problem neu, dann entwerfen und bauen sie aktiv Lösungsprototypen. • Die Moderatoren geben Anleitung, ohne zu belehren.	09:45 – 11:00	Gamifizierung: Einführung von Teamrollen, Fortschrittstafeln, Hinweiskarten und Zeitherausforderungen zur Steigerung des Engagements)
PAUSE	11:15 – 11:45	
REFLEXIONSSITZUNG (REFLEXIVE BEOBACHTUNG) • Die Teams diskutieren ihre Erfahrungen • Gezielte Fragen des Moderators: „Was lief gut?“; „Was würden Sie ändern?“; „Wie hat die Teamarbeit geholfen/behindert?“ • Optional: Kurzer Rundgang durch die Galerie, um die Lösungen anderer Teams kennenzulernen.	11:45 – 12:15	
ABSTRAKTE KONZEPTUALISIERUNG • Jedes Team identifiziert die wichtigsten Erkenntnisse. • Erstellen Sie ein Poster oder eine Präsentation mit den wichtigsten Erkenntnissen: • Welche Fähigkeiten/Methoden haben sich bewährt? Inwiefern lässt sich dies auf die reale Praxis am Arbeitsplatz übertragen?	12:15 – 14:15	
MITTAGESSEN	14:15 – 14:30	
AKTIVE EXPERIMENTIER- / VERBESSERUNGSPHASE • Die Teams verfeinern ihre Lösung auf Grundlage von Reflexionen und passen sie an den Benutzerkontext an. • Die Moderatoren ermutigen dazu, Annahmen zu überprüfen und die Kreativität zu fördern.	13:00 – 14:15	Gamifizierung: Hinweiskarten oder Zeitherausforderungen, um Schwung aufzubauen
LETZTE VORBEREITUNGEN FÜR DIE PRÄSENTATIONEN • Die Teams finalisieren ihre Lösungspräsentation, Prototypen und Visualisierungen.	14:15 – 14:30	
TEAMPRÄSENTATIONEN & FEEDBACK • Jedes Team präsentiert seine Lösung (5 Minuten pro Team). • Feedback von Gleichaltrigen und Moderatoren mittels angeleiteter positiver Kritik: • „Eine Stärke, ein Verbesserungsvorschlag“	14:30 – 15:30	
ABSCHLIESSENDE REFLEXION & SCHLUSSWORT • Gruppenreflexion: Wichtigste Erkenntnisse für zukünftiges Lernen/Arbeiten sowie persönliche Eindrücke und Gefühle zum Tag • Verteilung der Leistungsabzeichen • Schlussbemerkungen und gegebenenfalls nächste Schritte	15:30 – 16:00	

4. ROLLEN UND VERANTWORTLICHKEITEN

Für die Vorbereitung und Durchführung eines erfolgreichen EDUckathons müssen verschiedene Rollen erfüllt werden. Der Erfolg eines EDUckathons hängt vom klaren Verständnis und der konsequenten Umsetzung dieser Rollen ab – von der Gesamtplanung durch die Organisatoren über die aktive Einbindung der Teilnehmer bis hin zu den wertvollen Einblicken der Branchenexperten.

In den folgenden Abschnitten werden wir die verschiedenen Rollen im Zusammenhang mit einem EDUckathon und ihre jeweiligen Verantwortlichkeiten genauer betrachten. Je nach Größe und Umfeld des EDUckathons können Personen gleichzeitig verschiedene Rollen übernehmen.

4.1 ORGANISATOREN

Die Organisatoren sind die Architekten eines EDUckathons und verantwortlich für die Gesamtvision, Planung und Durchführung der Veranstaltung. Ihre Rolle ist vielschichtig und umfasst strategische, logistische und werbliche Aspekte, um allen Teilnehmenden ein erfolgreiches und wirkungsvolles Erlebnis zu ermöglichen. Sie sind die treibende Kraft hinter der Umsetzung des EDUckathons in eine konkrete und bereichernde Lernmöglichkeit.



Quelle: Canva

<u>Zu ihren Hauptaufgaben gehören:</u>



Definition der Ziele

Die Organisatoren definieren die Kernziele und -themen des EDUckathons und stimmen sie mit den übergeordneten Bildungszielen der Teilnehmenden ab. Dazu gehört die Festlegung der angestrebten Lernergebnisse sowie der spezifischen Herausforderungen oder Themen, die behandelt werden sollen. Sie stellen sicher, dass der Zweck des EDUckathons klar ist und zur Weiterbildung und Umschulung in relevanten Bereichen beiträgt.



Ressourcenplanung und -management

Dies umfasst die Sicherstellung der Finanzierung, die Suche und Buchung eines geeigneten Veranstaltungsortes sowie die Verwaltung des Gesamtbudgets. Die Organisatoren sind dafür verantwortlich, die Ressourcen effizient einzusetzen, um alle Aspekte der Veranstaltung abzudecken – von Material und Technik bis hin zu Personal und Catering.

Teammanagement

Die Organisatoren stellen das Kernteam für den EDUckathon zusammen und leiten es. Dazu gehört die Zuweisung von Aufgaben an Mitorganisatoren, Moderatoren, Mentoren und weitere Unterstützungskräfte. Effektive Kommunikationswege gewährleisten eine reibungslose Zusammenarbeit aller Teammitglieder.

Agendaerstellung

Während Moderatoren und Mentoren zum Lernerlebnis beitragen, überwachen die Organisatoren die Entwicklung von Struktur, Zeitplan und zentralen Lernmodulen des EDUckathons. Sie stellen sicher, dass die Inhalte relevant, ansprechend und förderlich für das Erreichen der definierten Lernziele sind.

Förderung

Wenn die Teilnehmer nicht von Anfang an festgelegt sind (beispielsweise wenn der EDUckathon nur mit Lehrkräften einer einzigen Schule durchgeführt wird), müssen die Organisatoren eine umfassende Marketingstrategie entwickeln und umsetzen, um Teilnehmer zu gewinnen. Dazu gehört die Erstellung von Werbematerialien, die Nutzung verschiedener Kommunikationskanäle und die Hervorhebung der besonderen Vorteile einer Teilnahme an einem EDUckathon.

Einbindung von Interessengruppen und Branchenexperten

Die Organisatoren knüpfen und pflegen Beziehungen zu wichtigen Interessengruppen, darunter Bildungseinrichtungen, Industriepartner und Sponsoren. Diese Partnerschaften sind entscheidend, um Ressourcen zu sichern, Expertenwissen zu gewinnen und die langfristige Nachhaltigkeit und Wirkung des EDUckathons zu gewährleisten.[1]

Logistik

Am Veranstaltungstag übernehmen die Organisatoren alle operativen Aspekte, darunter Registrierung, technische Einrichtung, Teilnehmerbetreuung und Problemlösung. Sie sorgen für einen reibungslosen Ablauf und ein positives Erlebnis für alle Beteiligten.

Auswertung

Nach der Veranstaltung sind die Organisatoren dafür verantwortlich, Feedback von Teilnehmenden, Moderatoren und Mentoren einzuholen. Diese Daten dienen dazu, den Erfolg des EDUckathons im Hinblick auf seine Ziele zu evaluieren und Verbesserungspotenziale für zukünftige Durchführungen zu identifizieren. Sie analysieren die Auswirkungen auf die Lernergebnisse und die Kompetenzentwicklung (siehe Kapitel 7).

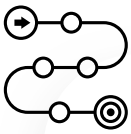
1. Wie man einen Hackathon organisiert. Was ich bei der Organisation meines eigenen gelernt habe... | von Tereza Tizkova | Medium. (https://tereza-tizkova.medium.com/how-to-organize-a-hackathon-58b97c721682)

4.2 MODERATOREN

Moderatoren spielen eine zentrale Rolle, indem sie die Teilnehmenden durch den EDUckathon-Prozess begleiten und so ein produktives und motivierendes Lernerlebnis gewährleisten. Im Gegensatz zu Mentoren, die Expertenwissen vermitteln, konzentrieren sich Moderatoren auf den Prozess selbst und fördern Zusammenarbeit, Problemlösungskompetenz und die Einhaltung der EDUckathon-Struktur. Sie ermöglichen aktives Lernen und eine positive Gruppendynamik.

Moderatoren benötigen fundierte und umfassende Kenntnisse des Design Thinking, die sie anwenden können.

Zu ihren Hauptaufgaben gehören:



Prozessleitfaden

Die Moderatoren begleiten die Teilnehmenden durch jede Phase des EDUckathons, von der Ideenfindung und Problemdefinition bis hin zur Prototypentwicklung und Präsentation. Sie stellen sicher, dass die Teilnehmenden die Methoden (z. B. die Schritte des Design Thinking) verstehen und ihre Lernziele innerhalb des vorgegebenen Zeitrahmens erreichen.



Förderung von Zusammenarbeit und Teamarbeit

Eine zentrale Aufgabe von Moderatoren ist es, effektive Kommunikation und Zusammenarbeit innerhalb von Teams zu fördern. Sie helfen, Konflikte zu lösen, gewährleisten gleichberechtigte Teilhabe und schaffen ein inklusives Umfeld, in dem alle Stimmen gehört und wertgeschätzt werden. Sie fördern ein starkes Gemeinschaftsgefühl.



Problemlösungsunterstützung (prozessorientiert)

Moderatoren liefern zwar keine direkten Lösungen, helfen Teams aber dabei, Hindernisse zu überwinden, indem sie gezielte Fragen stellen, alternative Lösungsansätze vorschlagen und kritisches Denken fördern. Sie befähigen die Teilnehmer, ihre eigenen Lösungen zu finden, anstatt sie ihnen direkt vorzugeben.[2]



Zeitmanagement

Die Moderatoren unterstützen die Teams dabei, ihre Zeit effektiv zu nutzen und sicherzustellen, dass sie die verschiedenen Phasen des EDUckathons planmäßig durchlaufen. Sie geben freundliche Erinnerungen und helfen bei der Priorisierung der Aufgaben, um die Fristen einzuhalten.

2 LearnServe Virtual Hackathon – Beschreibung der Rolle des studentischen Moderators. (https://learn-serve.org/assets/2020/04/2020-Hackathon-Facilitator-Role-Description-3.pdf)

Engagement und Motivation aufrechterhalten

Die Moderatoren sind dafür verantwortlich, während der gesamten Veranstaltung eine positive Atmosphäre aufrechtzuerhalten. Sie motivieren die Teilnehmer, feiern kleine Erfolge und passen die Aktivitäten an, um das Engagement hoch zu halten, insbesondere während intensiver Arbeitsphasen.[3]

Feedbacksammlung (prozessorientiert)

Sie sammeln informelles Feedback zum Ablauf des EDUckathons und den Erfahrungen der Teilnehmenden und leiten die Erkenntnisse an die Organisatoren weiter, um kontinuierliche Verbesserungen zu ermöglichen. Dazu gehört die Beobachtung der Gruppendynamik und die Identifizierung gemeinsamer Herausforderungen.



Quelle: Canva

3. Wie veranstaltet man einen Hackathon? – Beeshake. (https://beeshake.com/en/animer-un-hackathon/)

4.3 MENTOREN

Mentoren sind Fachexperten, die den teilnehmenden Teams Anleitung, technische Unterstützung und fachspezifisches Wissen bieten. Ihre Aufgabe ist es, die Lernerfahrung zu bereichern, indem sie praktische Ratschläge geben, Erkenntnisse teilen und die Teilnehmer bei der Bewältigung komplexer Herausforderungen im Zusammenhang mit ihren Projekten unterstützen. Mentoren sind entscheidend, um die Kluft zwischen theoretischem Wissen und praktischer Anwendung zu überbrücken.

Zu ihren Hauptaufgaben gehören:



Fachliche Beratung und technischer Support

Mentoren bieten Fachwissen und technische Expertise, die für das Thema des EDUckathons und die Projekte der Teilnehmer relevant sind. Dies kann die Beratung zu spezifischen Technologien, Gestaltungsprinzipien oder Problemlösungsansätzen umfassen. Sie helfen den Teams, ihre Ideen zu verfeinern und realisierbare Lösungen zu entwickeln.[4]



Problemlösungsunterstützung (inhaltsorientiert)

Im Gegensatz zu Moderatoren, die sich auf den Prozess konzentrieren, geben Mentoren direkten Input zum Inhalt der Projekte. Sie helfen Teams bei der Behebung technischer Probleme, schlagen Ressourcen vor und bieten konstruktive Kritik, um die Qualität und Umsetzbarkeit ihrer Lösungen zu verbessern.



Wissenstransfer

Mentoren teilen ihre praktischen Erfahrungen und bewährten Methoden und vermitteln wertvolle Einblicke, die über das hinausgehen, was man aus Lehrbüchern lernen kann. Sie dienen als Quelle der Inspiration und praktischen Weisheit und helfen den Teilnehmern, ein tieferes Verständnis des Themas zu entwickeln.



Förderung von Innovation und Kreativität

Mentoren fordern Teams heraus, kreativ zu denken und innovative Lösungen zu entwickeln. Sie geben Feedback, das neue Ideen anregt und den Teilnehmern hilft, die Grenzen ihrer ursprünglichen Konzepte zu erweitern.

4 Der vollständige Leitfaden zur Organisation eines erfolgreichen Hackathons | HackerEarth. (https://www.hackerearth.com/community-hackathons/resources/e-books/guide-toorganize-Hackathon/)

Feedback und Bewertung (projektorientiert)

Die Mentoren geben konkretes Feedback zum Fortschritt und zur Qualität der Projekte der Teams. Sie helfen bei der Bewertung der Machbarkeit, Originalität und des potenziellen Einflusses der Lösungen und tragen so zur Gesamtbewertung der Lernergebnisse bei.



Quelle: Canva

4.4 TEILNEHMER (LERNENDE UND LEHRENDE)

Die Lehrkräfte und Ausbilder sind die Hauptzielgruppe eines EDUckathons. Sie spielen eine Doppelrolle, da sie sowohl die Inhalte erstellen als auch nutzen, die während der Veranstaltung entwickelt werden. Die Teilnehmenden erzielen aktiv Ergebnisse für den eigenen Gebrauch (und natürlich auch für ihre Kolleginnen und Kollegen sowie weitere Beteiligte).

Ihr Engagement, ihre Kreativität und ihre Lernbereitschaft sind unerlässlich für den Erfolg der Veranstaltung und für das Erreichen ihrer persönlichen Weiterbildungs- und Umschulungsziele.

Zu ihren Hauptaufgaben gehören:

Aktive Beteiligung und Lernen

Von den Teilnehmenden wird erwartet, dass sie sich aktiv an allen EDUckathon-Aktivitäten beteiligen, darunter Workshops, Brainstorming-Sitzungen und Teamarbeit. Sie sollen proaktiv nach Wissen suchen, Fragen stellen und neue Konzepte auf ihre Aufgaben und Herausforderungen anwenden. Das primäre Ergebnis von EDUckathons für die Teilnehmenden sind Lernerfolge.

Gemeinsame Teamarbeit

Effektives Arbeiten im Team ist unerlässlich. Die Teilnehmenden müssen konstruktiv zum Erfolg ihres Teams beitragen, Ideen austauschen, unterschiedliche Perspektiven berücksichtigen und gemeinsam auf die Erreichung gemeinsamer Ziele hinarbeiten. Sie werden ermutigt, den kooperativen Gemeinschaftsgeist der EDUckathons zu leben.

Problemlösung und Innovation

Die Organisatoren stellen das Kernteam für den EDUckathon zusammen und leiten es. Dazu gehört die Zuweisung von Aufgaben an Mitorganisatoren, Moderatoren, Mentoren und weitere Unterstützungskräfte. Effektive Kommunikationswege gewährleisten eine reibungslose Zusammenarbeit aller Teammitglieder.

Feedback-Integration

Die Teilnehmenden sollten offen für Feedback von Moderatoren, Mentoren und anderen Teilnehmenden sein und bereit, ihre Ideen und Lösungen auf Grundlage dieses Feedbacks weiterzuentwickeln. Dieser iterative Prozess ist der Schlüssel zum Lernen und zur Verbesserung.

Zeitmanagement und Selbststeuerung

Aufgrund der zeitlichen Begrenzung von EDUckathons sind die Teilnehmer selbst dafür verantwortlich, ihre Zeit effektiv zu managen, Aufgaben zu priorisieren und innerhalb ihrer Teams autonom zu arbeiten, um die Fristen einzuhalten.

Dokumentation und Präsentation

Die Teilnehmer sind in der Regel verpflichtet, ihren Fortschritt, ihre Lösungen und ihren Lernprozess zu dokumentieren. Sie präsentieren außerdem ihre Abschlussprojekte oder Prototypen und erläutern dabei ihre Ideen, die Herausforderungen, denen sie begegneten, und die entwickelten Lösungen.



Quelle: Canva

4.4 BRANCHENEXPERTEN UND INTERESSENGRUPPEN

Branchenexperten bringen praxisnahe Erkenntnisse und Praxisbezug in die EDUckathons ein. Durch ihre Beteiligung wird sichergestellt, dass die behandelten Herausforderungen und entwickelten Lösungen auf aktuellen Branchenbedürfnissen und -trends basieren. Sie bilden ein wichtiges Bindeglied zwischen akademischem Lernen und beruflicher Praxis und bereichern so die Erfahrung für alle Teilnehmenden.

Zu ihren Hauptaufgaben gehören:

Bereitstellung von realen Kontexten und Herausforderungen

Branchenexperten können dazu beitragen, relevante und wirkungsvolle Herausforderungen für den EDUckathon zu definieren und so sicherzustellen, dass die behandelten Probleme die tatsächlichen Bedürfnisse und Chancen der Branche widerspiegeln. Sie können Fallstudien und praxisnahe Szenarien vorstellen, die die Teilnehmer inspirieren.

Austausch domänenspezifischen Wissens

Experten bieten tiefgreifende Einblicke in ihre jeweiligen Fachgebiete und versorgen die Teilnehmer mit wertvollen Informationen zu Best Practices der Branche, neuen Technologien und Marktanforderungen. Dieses Wissen ist entscheidend für die Entwicklung von Lösungen, die nicht nur innovativ, sondern auch praktikabel und relevant sind.

Teilnehmer inspirieren und motivieren

Indem sie ihre Erfahrungen und ihre Leidenschaft für ihr Fachgebiet teilen, können Branchenexperten die Teilnehmer inspirieren und motivieren und ihnen die praktische Anwendung und die Auswirkungen der von ihnen entwickelten Fähigkeiten aufzeigen.



Quelle: Canva

5. PLANUNG UND VORBEREITUNG

Der Erfolg eines EDUckathons hängt nicht nur von seiner kreativen Energie oder seinem pädagogischen Konzept ab, sondern auch von der Qualität und Zielstrebigkeit seiner Planung und Vorbereitung. Kapitel 5 dient Organisatoren als umfassender Leitfaden, um alle Komponenten strategisch vorzubereiten. Dieses Kapitel führt die Leser durch einen strukturierten und praxisorientierten Ansatz zur Konzeption eines pädagogisch fundierten und logistisch realisierbaren EDUckathons, der auf die spezifischen Bedürfnisse des Berufsbildungssektors zugeschnitten ist.



Quelle: Canva

5.1 ZIELE UND VORGABEN DEFINIEREN

Der Erfolg eines EDUckathons hängt von der Klarheit und Relevanz seiner Ziele ab. Bevor sich Organisatoren mit Logistik oder Inhalten befassen, müssen sie definieren, was der EDUckathon – sowohl pädagogisch als auch organisatorisch – erreichen soll. Klare, messbare Ziele tragen dazu bei, dass die Veranstaltung zielgerichtet ist, pädagogisch fundiert ist und den Bedürfnissen der Berufsbildungsgemeinschaft entspricht (Converse et al., 2024). EDUckathons fördern aktives, erfahrungsorientiertes und problembasiertes Lernen. Im Gegensatz zum traditionellen Unterricht binden sie die Lernenden mithilfe von Design Thinking in reale Herausforderungen ein. Die Hauptziele sollten die Entwicklung von Kompetenzen wie Kreativität, Teamfähigkeit, kritischem Denken und selbstgesteuertem Lernen fördern und gleichzeitig mit den Prioritäten der Berufsbildung wie Beschäftigungsfähigkeit, digitalen Kompetenzen und Inklusion übereinstimmen (Converse et al., 2024).

Ziele lassen sich auf drei Ebenen betrachten (Kong, 2021): individuell, gruppenbezogen und institutionell. Einzelpersonen sollen praktische Fähigkeiten erwerben, beispielsweise Design Thinking anwenden oder Prototypen entwickeln. Gruppen sollen ihre Teamarbeit und ihre Fähigkeit zur kollaborativen Problemlösung verbessern. Auf institutioneller Ebene können Ziele die Weiterentwicklung von Lehrplänen, den Aufbau von Industriepartnerschaften oder die Erprobung neuer Lehransätze umfassen. Die SMART-Kriterien – spezifisch, messbar, erreichbar, relevant und terminiert – helfen bei der Formulierung effektiver Ziele. Beispiel: „Am Ende des zweitägigen EDUckathons präsentiert jedes Team einem Gremium einen funktionsfähigen Prototyp zur Evaluation.“ Dies definiert ein klares, terminiertes Ergebnis, das mit praktischem Lernen verknüpft ist.

Es ist wichtig, die Ziele mit den pädagogischen Modellen des Leitfadens abzustimmen, darunter Design Thinking, erfahrungsorientiertes Lernen, Andragogik oder Gamifizierung. Gemäß Kolbs Lernzyklus sollten die Ziele beispielsweise Phasen wie Reflexion und Iteration umfassen und nicht nur die Aufgabenerfüllung. Ein Beispiel hierfür wäre: „Die Teilnehmenden werden an einer angeleiteten Reflexion teilnehmen, um die Teamarbeit zu verbessern."

und ihre Lösungen weiterentwickeln." Inklusion sollte auch die Zielsetzung leiten. Lernende in der beruflichen Bildung haben oft unterschiedliche Hintergründe, ein unterschiedliches Selbstvertrauen und verschiedene Erfahrungen. Ziele sollten Barrierefreiheit gewährleisten und die Teilnahme an Rollen fördern, die den Stärken jedes Lernenden entsprechen – wie z. B. Präsentieren, Entwerfen oder Prototyping (Oh, 2019).



Quelle: Canva

Die Betonung digitaler Kompetenzen und Teamarbeit fördert zudem wichtige übergreifende Fähigkeiten. Zu den Zielen der Organisation können die Erprobung neuer Methoden, die Intensivierung der interinstitutionellen Zusammenarbeit oder die Einbindung von Industriepartnern gehören (Oh, 2019). Diese sollten mit der übergeordneten Mission der Institution übereinstimmen. Ein Beispiel: „Feedback zu Themen der grünen Innovation sammeln, um zukünftige Berufsbildungslehrpläne zu optimieren." Schließlich ist die Integration der Wirkungsanalyse entscheidend. Fragen Sie frühzeitig: „Wie wird der Erfolg gemessen?" Definieren Sie Kennzahlen wie die Anzahl der Prototypen, das Feedback der Teilnehmenden, den Kompetenzzuwachs oder die kontinuierliche Betreuung durch Mentor:innen (Orr et al., 2022). Die Verknüpfung der Evaluation mit den Zielen gewährleistet Relevanz und trägt zur Verbesserung zukünftiger EDUckathons bei.

5.2 IDENTIFIZIERUNG DER ZIELGRUPPE UND DER RELEVANTEN INTERESSENGRUPPEN

Ein gut konzipierter EDUckathon beginnt mit einem klaren Verständnis der Beteiligten und ihrer Beweggründe. Die Identifizierung der richtigen Zielgruppe und der relevanten Stakeholder ist nicht nur ein administrativer Schritt, sondern eine strategische und pädagogische Entscheidung. Die Teilnehmenden bilden den Kern des Projekts, während die Stakeholder die notwendige Unterstützung und Struktur für den Erfolg bereitstellen (Green & Torres, 2024). Die sorgfältige Auswahl und Einbindung beider Gruppen gewährleistet einen inklusiven, dynamischen und wirkungsvollen EDUckathon.

Die **Zielgruppe** umfasst in der Regel **Berufsschüler, Erwachsene in Weiterbildung oder Fachkräfte der beruflichen Aus- und Weiterbildung**. Je nach Zielsetzung des EDUckathons können die Teilnehmenden Berufsanfänger oder erfahrene Praktiker sein. In manchen Fällen nehmen auch **Ausbilder** teil, die lernen, EDUckathons in ihren eigenen Unterricht zu integrieren. Unabhängig von ihrem Hintergrund müssen die Teilnehmenden bereit sein, sich **aktiv an kollaborativen, dynamischen und problemlösungsorientierten Aktivitäten zu beteiligen** (Green & Torres, 2024).



Quelle: Canva

Die Vielfalt der Teilnehmenden – über Fachrichtungen, Erfahrungsniveaus und Bildungseinrichtungen hinweg – bereichert die Erfahrung durch unterschiedliche Perspektiven (Haque et al., 2022). Organisatoren müssen sicherstellen, dass diese Vielfalt durch sorgfältige Planung in Bezug auf Sprache, digitalen Zugang und Gruppendynamik gefördert wird, um ein wirklich inklusives Umfeld zu schaffen. Auch die Teamgröße ist ein wichtiger Faktor. Obwohl EDUckathons sowohl kleine als auch große Gruppen umfassen können, eignen sich Teams von 4 bis 6 Teilnehmenden am besten, um die Zusammenarbeit zu fördern, Aufgaben zu verteilen und konstruktives Feedback zu ermöglichen (Haque et al., 2022).

Neben den Teilnehmenden sind weitere wichtige **Akteure** wie **Lehrende, Moderatoren, Mentoren, institutionelle Führungskräfte sowie Partner aus Wirtschaft und Gesellschaft** unerlässlich. Sie leisten ihren Beitrag durch **Beratung, Fachwissen, Ressourcen** und langfristige Unterstützung. **Moderatoren** begleiten den Lernprozess, ohne ihn zu dominieren. Sie benötigen fundierte Kenntnisse in **Design Thinking, Gruppendynamik und aktiven Lernstrategien**. Eine angemessene Schulung ist unerlässlich, insbesondere für diejenigen, die mit diesem Format noch nicht vertraut sind.

Mentoren vermitteln Fachwissen und praxisnahe Einblicke. Sie können aus Unternehmen, NGOs, Alumni-Netzwerken oder anderen Sektoren stammen und geben Feedback, stellen kritische Fragen und tragen zur Entwicklung praktikabler Lösungen bei. Führungskräfte der Institutionen unterstützen den EDUckathon, indem sie ihn mit strategischen Zielen in Einklang bringen, Zugang zu Ressourcen ermöglichen und ihn in die Lehrpläne integrieren (Oyetade, Zuva & Harmse, 2024). Ihr Engagement stärkt zudem das institutionelle Bekenntnis zu Innovation.

Branchenakteure stellen den Bezug des EDUckathons zur Praxis her. Sie helfen bei der Definition von Herausforderungen, bieten Mentoring an und ermöglichen Praktika oder zukünftige Kooperationen. Ihre Präsenz trägt dazu bei, die Lücke zwischen Ausbildung und Berufseinstieg zu schließen. Gemeinnützige Organisationen und öffentliche Einrichtungen bereichern EDUckathons durch die Einbringung lokaler oder bürgerschaftlicher Herausforderungen, was der Veranstaltung mehr Tiefe, gesellschaftlichen Wert und öffentliche Aufmerksamkeit verleiht (Oyetade, Zuva & Harmse, 2024).



Quelle: Canva

Eine **Bedarfs- und Interessensanalyse** hilft dabei, die Ziele und Angebote der einzelnen Gruppen in Einklang zu bringen. Studierende suchen möglicherweise nach praktischen Erfahrungen, während Partner nach Ideen oder Talenten Ausschau halten. Die Abstimmung der Erwartungen stärkt das Engagement und die Nachhaltigkeit. Eine klare **Kommunikation** ist dabei entscheidend: **Verständliche Werbematerialien, Rollenbeschreibungen und Einarbeitungsleitfäden** stellen sicher, dass alle Teilnehmenden und Stakeholder die Ziele verstehen und wissen, wie sie effektiv mitwirken können (UNESCO, 2017).

Schließlich fördert die Pflege der **Beziehungen nach der Veranstaltung** eine langfristige Innovationskultur (UNESCO, 2017). Folgemaßnahmen wie das Teilen von Ergebnissen, Feedback und Zukunftsplänen tragen dazu bei, dass die Beteiligten weiterhin engagiert bleiben und bereit sind, zukünftige EDUckathons zu unterstützen. Diese kontinuierliche Zusammenarbeit macht einmalige Veranstaltungen zu einem Teil eines nachhaltigen, sich stetig weiterentwickelnden Ökosystems für die berufliche Aus- und Weiterbildung.



Quelle: Canva

5.3 FESTLEGUNG EINES ZEITPLANS UND VON MEILENSTEINEN

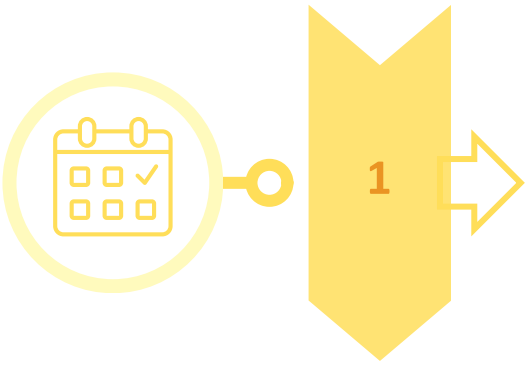
Ein erfolgreicher EDUckathon erfordert eine **sorgfältige Planung** und die Festlegung klarer Meilensteine. Auch wenn die Veranstaltung selbst nur wenige Stunden oder Tage dauert, erstrecken sich Planung, Vorbereitung und Nachbereitung oft über mehrere Wochen. Ein gut strukturierter Zeitplan gewährleistet, dass Inhalte, Logistik und die Einbindung der Teilnehmenden effizient und termingerecht abgeschlossen werden (Resch, Freudhofmayer & Martínez-Usarralde, 2025). Ohne ihn besteht die Gefahr, dass selbst gut konzipierte Veranstaltungen aufgrund von Verzögerungen oder mangelnder Koordination scheitern.

Der Prozess beginnt mit der Festlegung der **Gesamtdauer** des EDUckathons – von der ersten Idee bis zur abschließenden Reflexion (Resch, Freudhofmayer & Martínez-Usarralde, 2025). Ein typischer Planungszeitraum beträgt **8–12 Wochen**, wobei dies von Umfang und Komplexität der Veranstaltung abhängt. Der EDUckathon selbst kann ein oder mehrere Tage dauern, die Vorbereitungsphase ist jedoch deutlich länger und erfordert die Koordination verschiedener Teams und Stakeholder.

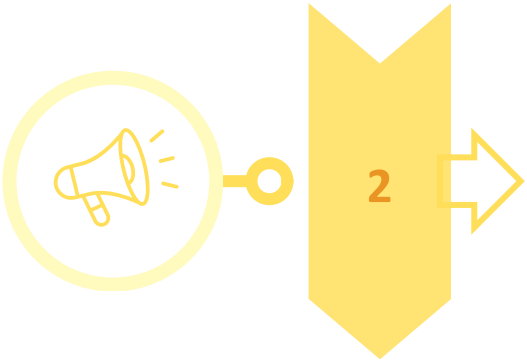
Der Zeitplan umfasst üblicherweise drei Phasen: **Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung** (Schulten & Chounta, 2024). Jede Phase beinhaltet spezifische Ergebnisse, deren Fortschritt mithilfe von Tools wie Gantt-Diagrammen, Planungsboards oder Meilenstein-Trackern transparent dargestellt und abgestimmt werden kann.



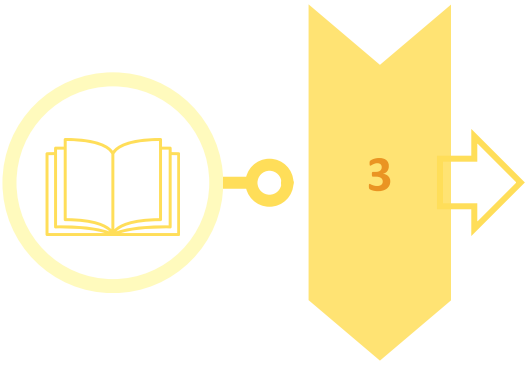
VORBEREITUNG VOR DER VERANSTALTUNG



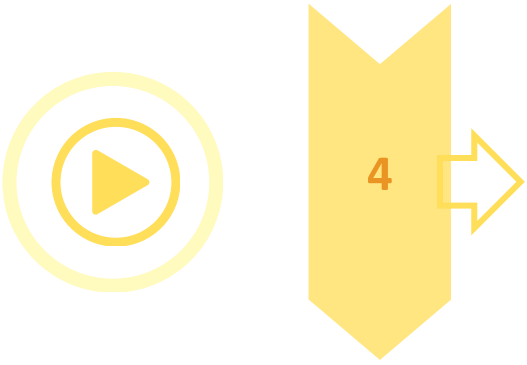
In der **Vorbereitungsphase** definieren die Organisatoren das Veranstaltungskonzept, einschließlich Thema, Ziele, Format (Präsenzveranstaltung, online oder hybrid) und Zielgruppe. Zu den ersten Meilensteinen gehören die Zusammenstellung des Planungsteams, die Rollenverteilung und die Festlegung von Datum und Veranstaltungsort/Plattform. Wichtige logistische Schritte wie die Erstellung von Materialien, die Teilnehmerakquise und die Bestätigung der Beteiligten müssen mit Fristen und klar definierten Verantwortlichkeiten terminiert werden.



Die **Teilnehmerrekrutierung** beginnt üblicherweise 4–6 Wochen vor der Veranstaltung und umfasst Meilensteine wie den Start der Registrierung, die Teambildung und die Bereitstellung von Informationsmaterialien. Parallel dazu sollte die Einbindung der Stakeholder voranschreiten – Mentoren, Moderatoren und Branchenpartner werden informiert.



Einige Wochen zuvor sollten die Organisatoren alle **Lerninhalte, Toolkits und Moderationsleitfäden** finalisieren. Diese Ressourcen – wie Reflexionsbögen, Aufgabenstellungen oder Prototyping-Vorlagen – sind für einen reibungslosen Ablauf der Veranstaltung unerlässlich und sollten rechtzeitig fertiggestellt werden.



Ein wichtiger Meilenstein ist die **Vorbereitungssimulation**, in der das Team den gesamten Ablauf des EDUckathons durchspielt. So lassen sich Logistik, Zeitplanung, digitale Tools und die Teamkoordination testen. Bei virtuellen Formaten ist es besonders wichtig, Breakout-Räume, Bildschirmfreigabe und andere Plattformfunktionen zu prüfen.

EREIGNISAUSFÜHRUNG

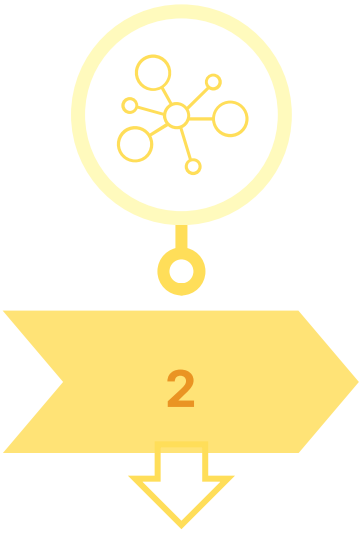
Die Durchführungsphase der Veranstaltung erfordert ein detailliertes Zeitmanagement. Eine klare Agenda sollte die Teilnehmenden durch Phasen wie Ideenfindung, Prototyping, Reflexion und Präsentation führen. Meilensteine wie die Einreichung von Lösungsvorschlägen oder regelmäßige Team-Meetings tragen dazu bei, den Fortschritt aufrechtzuerhalten und strukturiertes Feedback zu ermöglichen.



Quelle: Canva

NACHBEREITUNG DER VERANSTALTUNG





Die Nachbereitung der Veranstaltung ist unerlässlich. Innerhalb weniger Tage sollten die Organisatoren das **Feedback der Teilnehmenden** einholen, sich mit den Moderatoren austauschen und die Ergebnisse auswerten. Dies kann mithilfe von Umfragen, zusammenfassenden Berichten oder der Dokumentation der wichtigsten Erkenntnisse erfolgen. Schnelles Handeln gewährleistet, dass die Erkenntnisse aktuell und nutzbar sind.

Die Weitergabe der Ergebnisse an die **breitere Öffentlichkeit** ist ein weiterer Meilenstein (Milićević et al., 2024). Dies kann beispielsweise durch Dankesschreiben, öffentliche Berichte oder Präsentationen geschehen, die die Wirkung des EDUckathons verstärken und die Grundlage für zukünftige Durchführungen schaffen. Planen Sie die Nachhaltigkeit ein, etwa durch Folgeveranstaltungen oder eine zweite Auflage mit optimierten Prozessen (Milićević et al., 2024). Regelmäßige Treffen – wöchentlich oder zweiwöchentlich – helfen in allen Phasen, den Fortschritt zu überwachen, Hindernisse zu beseitigen und die Motivation im Team hochzuhalten. Der Einsatz kollaborativer Tools wie gemeinsam genutzter Tabellen oder Projektboards verbessert die Transparenz, insbesondere in institutionenübergreifenden Kontexten.

5.4 BUDGETIERUNG UND RESSOURCENZUWEISUNG

Eine effektive Budgetplanung ist entscheidend für einen reibungslosen und wirkungsvollen EDUckathon. Auch wenn die Veranstaltung selbst kurz ist, hängt ihr Erfolg von einer sorgfältigen Finanz- und Materialplanung ab. Ohne ein klares und realistisches Budget können selbst die besten Konzepte durch Verzögerungen oder verpasste Gelegenheiten scheitern (Surendran et al., 2023; Resch et al., 2025). Dieser Abschnitt beschreibt, wie Ressourcen effizient organisiert und zugeteilt werden können, um den EDUckathon-Prozess zu unterstützen.



Die **Budgetplanung** beginnt mit dem Verständnis von Umfang und Reichweite der Veranstaltung. Faktoren wie die Teilnehmerzahl, die Veranstaltungsdauer, das Durchführungsformat (Präsenz, virtuell, hybrid) und die Komplexität der Aktivitäten beeinflussen den Finanzbedarf. Ein kleiner, lokaler EDUckathon benötigt weniger Ressourcen als eine große Hybridveranstaltung mit externen Mentoren und Prototyping (Oyetade et al., 2024).

Zu den wichtigsten **Kostenkategorien** gehören: Gebühren für Veranstaltungsort/Plattform, Honorare für die Moderatoren, Teilnehmermaterialien, digitale Tools, Prototyping-Materialien, Catering, Marketing, Transport und Rücklagen. Weitere potenzielle Kosten können audiovisuelle Unterstützung, Internet-Upgrades oder barrierefreie Dienstleistungen wie Übersetzungen oder Mobilitätshilfen umfassen (Milićević et al., 2024).

Bei **Präsenzveranstaltungen** wird das Budget maßgeblich von der physischen Infrastruktur abhängen: Raummiete, Materialkosten und die Schaffung geeigneter Lernumgebungen. Prototyping-Artikel wie Marker, Papier, Haftnotizen und 3D-Werkzeuge sollten einzeln aufgeführt und anhand des erwarteten Verbrauchs kalkuliert werden. Kosteneinsparungen lassen sich beispielsweise durch Großeinkäufe, das Ausleihen von Materialien von Partnern oder die Wiederverwendung von Materialien erzielen.

Bei **virtuellen oder hybriden Formaten** verlagert sich der Fokus auf die digitale Infrastruktur – Videokonferenz-Tools, Kollaborationsplattformen und technischen Support. Einige Plattformen sind möglicherweise über institutionellen Zugang kostenlos, Organisatoren müssen jedoch Stabilität und Benutzerfreundlichkeit in unterschiedlichen Nutzerumgebungen gewährleisten (Oh, 2019).

- **Personalressourcen** sind ein weiterer wichtiger Faktor. Während interne Mitarbeiter einige Aufgaben übernehmen können, benötigen andere – wie externe Moderatoren, Gastredner oder Mentoren – möglicherweise Honorare. Die Budgetierung von Schulungs- und Vorbereitungszeit gewährleistet eine qualitativ hochwertige Durchführung und einen reibungslosen Ablauf (Green & Torres, 2024).

- **Teilnehmerbezogene Kosten** – wie Willkommenspakete, Zertifikate, Mahlzeiten oder Transport – belasten ebenfalls das Budget. Inklusive Planung erfordert die Berücksichtigung von Barrierefreiheit, einschließlich Ernährungsbedürfnissen, physischem Zugang und Hilfsmitteln, damit sich alle Lernenden unterstützt fühlen.



Quelle: Canva

Ein detaillierter **Budgetplan** sollte die geschätzten und tatsächlichen Kosten jedes Postens, die Finanzierungsquelle und das zuständige Teammitglied erfassen. Die Einteilung in logische Kategorien erleichtert die Verwaltung und Überprüfung. Als Faustregel gilt: 30 % für Logistik, 20 % für Moderation und 15 % für Material, mit 5–10 % als Reserve.

Zur Finanzierung können Organisatoren **interne Ressourcen, Fördermittel, Sponsoring und Sachspenden** kombinieren. Beispielsweise könnte ein lokales Unternehmen Material spenden und im Gegenzug Werbepräsenz erhalten. Gut vorbereitete Veranstaltungskonzepte oder -vorschläge können helfen, solche Partnerschaften zu sichern (Kong, 2021).

Die Ressourcenverteilung sollte wertorientiert sein. Jede Ausgabe sollte dem Lernerlebnis und den Veranstaltungszielen dienen. Beispielsweise kann die Investition in eine qualifizierte Moderation oder Dokumentation eine nachhaltigere Wirkung erzielen als nicht unbedingt notwendige Dinge wie Dekoration. Transparenz ist ebenfalls entscheidend. Ein gemeinsames Budget sorgt dafür, dass alle Teammitglieder auf dem gleichen Stand sind und informiert bleiben. In manchen Fällen schafft die Offenlegung von Budgetteilen gegenüber Stakeholdern Vertrauen und fördert die Zusammenarbeit (Schulten & Chounta, 2024).

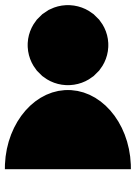


Quelle: Canva

Nach der Veranstaltung sollten die Organisatoren das Budget evaluieren – geplante und tatsächliche Kosten vergleichen, die Wirkung messen und Verbesserungspotenziale identifizieren. Diese Reflexion trägt zur Optimierung zukünftiger EDUckathons bei, schärft die Budgetierungskompetenzen und fördert das institutionelle Lernen.

5.5 WAHL DES VERANSTALTUNGSORTES ODER DER PLATTFORM (PRÄSENZVERANSTALTUNG VS. VIRTUELLE VERANSTALTUNG)

Die Wahl des richtigen **Veranstaltungsortes** oder der passenden **Plattform** ist entscheidend für den Erfolg eines EDUckathons. Die gewählte Umgebung – ob **physisch, virtuell oder hybrid** – sollte zentrale EDUckathon-Prinzipien wie Zusammenarbeit, Kreativität, Reflexion und praxisorientiertes Lernen unterstützen (Schulten & Chounta, 2024). Diese Entscheidung muss mit den pädagogischen Zielen, den Bedürfnissen der Teilnehmenden und den verfügbaren Ressourcen übereinstimmen.



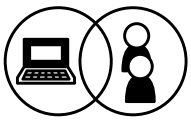
Bei **Präsenz-EDUckathons** beeinflusst der Veranstaltungsort Energie, Arbeitsfluss und Engagement. Ideale Räumlichkeiten sind flexibel, offen und kollaborativ gestaltet und bieten Tageslicht, bewegliche Möbel, beschreibbare Oberflächen und Rückzugsbereiche. Als Optionen eignen sich Klassenzimmer, Labore, Coworking-Spaces oder auch Gemeindezentren, sofern sie grundlegende Kriterien erfüllen: Barrierefreiheit, technische Ausstattung und Eignung für Teamarbeit und Prototyping (Green & Torres, 2024).

Die **räumliche Gestaltung** muss die gleichzeitige Arbeit mehrerer Teams ermöglichen und über dedizierte **Arbeitsbereiche**, gemeinsam genutzte Tools sowie Bereiche für **ungestörtes Nachdenken** oder **Gruppenpräsentationen** verfügen. Eine stabile **Internetverbindung**, t**echnische Ausstattung** und **barrierefreie Einrichtungen** wie Toiletten oder Verpflegungsmöglichkeiten sind unerlässlich. Aspekte wie die Anbindung an den **öffentlichen Nahverkehr**, die Einhaltung von **Sicherheitsbestimmungen** und die Möglichkeit der **mehrtägigen Nutzung** sollten ebenfalls bei der Wahl des Veranstaltungsortes berücksichtigt werden (Surendran et al., 2023).



Bei **virtuellen EDUckathons** dient die Plattform als Veranstaltungsort. Sie muss eine kollaborative und immersive Umgebung schaffen. Ein robustes Setup umfasst Videokonferenz-Tools (z. B. Zoom, Teams), digitale Whiteboards (z. B. Miro, Jamboard), Dateiaustauschsysteme und Messaging-Plattformen. Die Tools sollten benutzerfreundlich, stabil und geräteübergreifend kompatibel sein (Oh, 2019).

Um eine reibungslose virtuelle Teilnahme zu gewährleisten, müssen Organisatoren Orientierungsmaterialien, technischen Support und klare Navigationsanweisungen bereitstellen. Funktionen wie Breakout-Räume, Echtzeit-Zusammenarbeit und einfacher Zugriff reduzieren Reibungsverluste und fördern die Konzentration der Teams. Um digitaler Ermüdung vorzubeugen, sollten Online-Veranstaltungen kürzere Sitzungen, regelmäßige Pausen und interaktive Elemente wie Umfragen oder visuelle Dashboards beinhalten (Haque et al., 2022).



Hybride EDUckathons kombinieren Präsenzveranstaltungen mit Online-Zugang und bieten so Flexibilität und eine breitere Beteiligung. Sie ermöglichen die Einbindung von Mentoren aus der Ferne, internationale Teilnehmende und ein intensiveres Engagement. Allerdings erfordern sie eine solide technische Infrastruktur und eine durchdachte Integration, um eine Fragmentierung zwischen Präsenz- und Online-Gruppen zu vermeiden. Tools wie gemeinsame Arbeitsbereiche, gemeinsame Herausforderungen und gemeinsam moderierte Sessions fördern Zusammenhalt und Chancengleichheit.

Die Wahl des passenden Formats – Präsenz, virtuell oder hybrid – hängt von Faktoren wie dem **Standort der Teilnehmenden, dem Budget, der verfügbaren Technologie und den Lernzielen** ab. So profitiert beispielsweise die Entwicklung physischer Prototypen von Präsenzveranstaltungen, während globale Zusammenarbeit online besser gelingt. Hybridmodelle bieten Flexibilität, erfordern jedoch aufgrund der Komplexität einen höheren Planungsaufwand (Milićević et al., 2024).



Quelle: Canva

Unabhängig vom Format muss die gewählte **Lernumgebung** lernerzentriert sein und ein Gefühl von Sicherheit, Zugehörigkeit und Engagement fördern. In physischen Räumlichkeiten bieten sich Inspirationswände, Poster oder farblich gekennzeichnete Bereiche an. Digitale Räume lassen sich durch die Integration visueller Metaphern, eines einheitlichen Brandings und interaktiver Layouts charakterisieren und eine intuitive Benutzerführung gewährleisten.

Schließlich spielt die **Moderation** eine entscheidende Rolle. Selbst die beste Veranstaltungsumgebung oder Plattform kann ohne kompetente Moderatoren nicht erfolgreich sein. Diese müssen Raum, Tools und Gruppendynamik managen, sei es durch Umstellen von Möbeln oder die Durchführung von Online-Gruppensitzungen. Ihre Fähigkeit, Interaktion zu fördern und sich an veränderte Bedürfnisse anzupassen, verbessert das Lernerlebnis erheblich (Converse et al., 2024).

5.6 RECHTLICHE UND ETHISCHE ÜBERLEGUNGEN

Rechtliche und ethische Aspekte sind unerlässlich für ein sicheres, inklusives und verantwortungsvolles EDUckathon-Erlebnis. Obwohl die Veranstaltung oft dynamisch und kreativ ist, umfasst sie Teilnehmende, digitale Werkzeuge, die Erstellung von Inhalten und mitunter sensible Daten – all dies erfordert von Anfang an die Beachtung rechtlicher Verpflichtungen und ethischer Verantwortlichkeiten (Surendran et al., 2023; Green & Torres, 2024).



Eine der wichtigsten Sorgen betrifft den **Datenschutz**. Bei EDUckathons können personenbezogene Daten wie Namen, Kontaktdaten, Mediendaten und Leistungsdaten erfasst werden. Veranstalter müssen die geltenden Bestimmungen einhalten, indem sie eine informierte Einwilligung einholen, klar darlegen, welche Daten erhoben werden, wie diese verwendet werden und sicherstellen, dass die Teilnehmenden jederzeit ihre Einwilligung widerrufen können. Dies gilt auch für Fotos und Videos – vor der Veröffentlichung muss eine Genehmigung eingeholt werden (Oh, 2019).

Geistiges Eigentum ist ein weiterer wichtiger Bereich. Die Teilnehmenden entwickeln häufig originelle Ideen und Prototypen. Die Organisatoren sollten die Eigentumsverhältnisse im Vorfeld klar definieren. In vielen Fällen ist es angemessen, den Teilnehmenden die Rechte zu lassen. Bei einer bedeutenden Beteiligung von Institutionen oder Partnern sollten jedoch gemeinsame Vereinbarungen oder Lizenzen getroffen und transparent kommuniziert werden (Haque et al., 2022).

Sicherheit und Wohlbefinden – sowohl **physisch** als auch **psychisch** – sind von entscheidender Bedeutung. Bei Präsenzveranstaltungen bedeutet dies die Einhaltung der Sicherheitsstandards des Veranstaltungsortes, die Durchführung von Risikobewertungen und die Gewährleistung der Barrierefreiheit. In virtuellen Umgebungen verlagert sich der Fokus auf digitale Sicherheit und respektvolles Online-Verhalten. Klare Meldewege und geschulte Moderatoren tragen zur Aufrechterhaltung einer sicheren Umgebung bei (Milićević et al., 2024).

Inklusion und Nichtdiskriminierung sind zentrale ethische Prinzipien. EDUckathons sollten für alle zugänglich sein, unabhängig von Geschlecht, Alter, Herkunft, Behinderung oder digitalem Zugang. Dies beinhaltet alternative Teilnahmemöglichkeiten, die Achtung kultureller Normen und die Schulung von Mitarbeitenden im Umgang mit Vorurteilen und Ausgrenzung. Adaptive Ressourcen fördern die gleichberechtigte Teilhabe (Converse et al., 2024).



Quelle: Canva

Transparenz und Fairness sind unerlässlich. Alle Erwartungen, Rollen und Bewertungskriterien müssen klar kommuniziert werden. Falls der EDUckathon eine Jurybewertung oder Preisverleihung beinhaltet, muss das Verfahren fair und nachvollziehbar sein. Ebenso sollten externe Partner – wie Sponsoren oder Mentoren – ihre Rollen und Interessen offenlegen, um Interessenkonflikte zu vermeiden.

Auch wenn ein gewisser Wettbewerb vorgesehen ist, legt das EDUckathon-Modell den Schwerpunkt auf Zusammenarbeit, Lernen und persönliche Weiterentwicklung. Organisatoren sollten unnötigen Druck vermeiden und stattdessen Kreativität, Engagement und Durchhaltevermögen anerkennen. Die Teilnehmenden sollten sich sicher fühlen, zu experimentieren, Fehler zu machen und zu reflektieren – alles als Teil des Lernprozesses.

Ethische Moderation spielt eine zentrale Rolle. Moderatoren müssen respektvolles Verhalten vorleben, Teams in schwierigen Situationen unterstützen und das Wohlbefinden – insbesondere von vulnerablen Gruppen – schützen. Mentoren sollten anleiten, ohne zu dominieren, und die Selbstständigkeit und das Selbstvertrauen der Lernenden fördern.



Neben den Teilnehmenden tragen EDUckathons eine ethische Verantwortung gegenüber Gesellschaft und Umwelt. Die Veranstaltungsthemen sollten sich authentisch mit realen Herausforderungen wie Nachhaltigkeit oder Inklusion auseinandersetzen. Für die Erstellung physischer Prototypen sollten sichere und umweltfreundliche Materialien verwendet werden, und die Organisatoren sollten ein Abfallmanagement planen (Schulten & Chounta, 2024).

Rechtmäßige und ethische Vorgehensweisen müssen dokumentiert und regelmäßig überprüft werden. Dazu gehören die Aufbewahrung von Einverständniserklärungen, die Erstellung eines Verhaltenskodex, die Benennung einer Beschwerdestelle und die Reflexion ethischer Dilemmata in Nachbesprechungen von Veranstaltungen. Die Integration ethischer Grundsätze in den gesamten EDUckathon schafft Vertrauen und Sicherheit und stärkt dessen pädagogische Integrität.

6. DURCHFÜHRUNG DES EDUCKATHONS

Der Auftakt gibt den Ton an und weckt die Erwartungen für den gesamten EDUckathon. Ein dynamischer Start fördert Vertrauen, regt die Kreativität an und bringt die Teilnehmer auf die Ziele der Veranstaltung in Einklang.

ZWECK DES AUFTAKTS:

- Die Teilnehmer motivieren und gemeinsame Begeisterung wecken
- Den EDUckathon-Prozess erläutern
- Erwartungen an Zusammenarbeit und Respekt festlegen
- Psychologische Sicherheit schaffen



Quelle: Canva

6.1 BEGRÜSSUNGSNACHRICHT

Die Begrüßungsnachricht bildet den emotionalen und motivierenden Auftakt des EDUckathons. Sie trägt dazu bei, dass sich die Teilnehmer einbezogen, inspiriert und bereit zur aktiven Teilnahme fühlen.

ZWECK:

- Energie spenden und inspirieren
- Relevanz für die berufliche Bildung und die Beschäftigungsfähigkeit vermitteln
- Betonen Sie die Auswirkungen in der realen Welt
- Schaffen Sie eine Atmosphäre der Inklusion und Kreativität

Tipps für die Zustellung:



- Sei enthusiastisch und authentisch.
- Sprechen Sie natürlich, nicht vom Blatt ablesen.
- Verwenden Sie inklusive Sprache
- Gruppenexpertise anerkennen
- Gemeinsame Kreation fördern

EFFEKTIVE BEGRÜSSUNGSSTRUKTUR:

01 **Herzliche Grüße**
Kurz und freundlich; die Vielfalt und den Wert der Teilnehmer anerkennen.
Beispiel: „Guten Morgen! Wir freuen uns, eine so vielfältige Gruppe begrüßen zu dürfen, die bereit ist, gemeinsam Innovationen voranzutreiben."

02 **Zweck und Relevanz**
Verknüpfen Sie den EDUckathon mit praktischen Ergebnissen in der beruflichen Bildung.
Beispiel: „Ihre heutigen Ideen könnten die Art und Weise beeinflussen, wie wir Lernende auf reale Berufe vorbereiten."

03 **Halten Sie es kurz**
Bleiben Sie unter fünf Minuten. Verwenden Sie eine klare und ansprechende Sprache.

04 **Machen Sie es persönlich**
Teilen Sie eine kurze Geschichte oder ein Zeugnis, das die Wirkung veranschaulicht.
Beispiel: „Ein Teilnehmer entdeckte letztes Jahr seine Kreativität – am Ende hatte er einen Prototyp und das Selbstvertrauen, ihn zu präsentieren."

6.2 ÜBERBLICK ÜBER DEN ABLAUF DES EDUCKATHONS

Die Teilnehmer müssen wissen, was sie erwartet. Ein klarer Überblick schafft Vertrauen und hilft ihnen, sich auf die kreative Arbeit zu konzentrieren.

HAUPTZIELE:

- Visualisieren Sie die Ereignisstruktur
- Jede Phase des Design Thinking verstehen
- Pausen und Übergänge einplanen
- Wissen, wann man Feedback und Mentoring erwarten kann

UNTERSTÜTZENDE TOOLS:

- Phasenplakate
- Fortschrittstafeln oder Kanban-Wände
- Gemeinsame Online-Whiteboards (Miro, Mural)
- Countdown-Uhren oder digitale Timer

VORSCHLAG FÜR DIE TAGESORDNUNG (1-TAGES-FORMAT):

PHASE	DAUER	FOKUS
Beginnen	30 Minuten	Willkommen, Orientierung
Empathie	60 Minuten	Nutzerforschung, Bedarfsanalyse
Definieren	45 Minuten	Reframe-Herausforderung (HMW-Fragen)
Ideen entwickeln	60 Minuten	Brainstorming, beste Ideen auswählen
Prototyp	75 Minuten	Mock-ups, Modelle, Storyboards
Prüfen	60 Minuten	Feedback von Kollegen oder Mentoren
Pitching	30–45 Minuten	Präsentationen, Teamreflexion
Zusammenfassung	15 Minuten	Abschluss, Feedback, Zertifikate

Tipp für die Moderation:

- Verwenden Sie für jede Phase eine farbcodierte visuelle Anleitung – dies hilft den Teilnehmern, sich während der gesamten Veranstaltung zu orientieren.



Quelle: Canva

6.3 TEAMVORSTELLUNGSAKTIVITÄTEN

Die Teilnehmer müssen wissen, was sie erwartet. Ein klarer Überblick schafft Vertrauen und hilft ihnen, sich auf die kreative Arbeit zu konzentrieren.

ZIELE:

- Brechen Sie das Eis und bauen Sie Vertrauen auf.
- Förderung von Inklusion und Teamidentität
- Fördern Sie eine offene Kommunikation

Tipp für den Moderator:



- Wählen Sie eine Aktivität, die zur Stimmung Ihrer Gruppe passt.
- Nutzen Sie diese Aktivitäten zur Unterstützung der Teambildung.
- Fördern Sie die Kreativität und belohnen Sie die Teilnahme (z. B. mit Aufklebern oder kleinen Belohnungen).

VORGESCHLAGENE AKTIVITÄTEN (15–20 MINUTEN):

01 **Zwei Wahrheiten und ein Prototyp**
Nennen Sie zwei wahre Fakten und eine Idee für einen Prototyp.

02 **Schnellnetzwerke**
Die Paare werden alle 3 Minuten rotiert, wobei lustige Anregungen gegeben werden.

03 **Emoji-Stimmungscheck**
Wähle ein Emoji, um zu beschreiben, wie du dich fühlst, und erkläre, warum.

6.4 TOOLKIT-VERTEILUNG

Toolkits helfen den Teilnehmern, den EDUckathon selbstbewusst und selbstständig zu absolvieren. Sie können physisch oder digital sein.

DAS TOOLKIT SOLLTE FOLGENDES BEINHALTEN:

- Phasenbögen für Design Thinking (1 pro Phase)
- Poster mit Teamrollen (Moderator, Zeitnehmer, Protokollführer usw.)
- Aufgabenbeschreibung (Problemzusammenfassung und Kontext)
- Aktivitätsvorlagen (z. B. Empathie-Map, „Wie könnten wir?“, Prototyp-Arbeitsblatt)
- Reflexionsinstrumente (Karten oder Anregungen für Feedback und Tagebucheinträge)
- Mentoren-Kontaktliste (wen man fragen kann und wann)

FORMATE:

Persönliche Treffen: Ordner oder Klemmbretter pro Team

Online: Gemeinsame Ordner (Google Drive), kollaborative Whiteboards, Notion

Tipp für die Moderation:



- Besprechen Sie den Inhalt des Toolkits während der Einarbeitung. Betonen Sie, dass es sich um flexible Werkzeuge und nicht um starre Anweisungen handelt.

6.5 ORIENTIERUNGSHILFEN UND TRACKING

Eine übersichtliche Fortschrittsanzeige hilft den Teilnehmern, während der gesamten Veranstaltung konzentriert und selbstsicher zu bleiben.

WICHTIGSTE WERKZEUGE:

- Visuelle Ablaufdiagramme der Design-Thinking-Phasen
- Teamboards (digital oder physisch) mit:
- Prototyp-Uploads
- Fortschrittschecklisten
- Mentor-/Peer-Feedback-Raum
- Timer und Countdowns (per Projektion oder App)



Tipp für die Moderation:

- Einführung von Tracking-Tools während des Kickoffs
- Überprüfen Sie die Teamboards während der Übergänge.
- Verwenden Sie einheitliche Farbkennzeichnungen und Symbole, um Verwirrung zu vermeiden.



BONUS:
„Team-Hauptquartier"-Räume oder digitale Räume tragen zur Schaffung einer studioähnlichen Atmosphäre bei.

6.6 MENTORING UND ANLEITUNG

Mentoren bieten fachspezifische Unterstützung, während Moderatoren den Gesamtprozess begleiten. Mentoring sollte zeitnah erfolgen, die Teilnehmenden befähigen und auf Reflexion – nicht auf die Bereitstellung von Lösungen – ausgerichtet sein.

MENTORROLLEN:

- **Fachliche Mentoren:** Branchenrelevanz
- Prozessmentoren: Leitfaden für Design Thinking
- **Mentoren für Soft Skills:** Kommunikation und Zusammenarbeit
- **Peer-Mentoren:** Erfahrene Teilnehmer teilen ihre Erkenntnisse

SCHLÜSSELTECHNIKEN:

- Stellen Sie offene Fragen
- Verwenden Sie Beispiele aus der realen Welt.
- Unterstützungsiteration: „Was wäre eine kleine Sache, die Sie als Nächstes testen könnten?"

MENTORING NACH PHASEN:

PHASE	MENTORROLLE
Empathie	Benutzerbedürfnisse klären
Definieren	Die Herausforderung verfeinern
Ideen entwickeln	Neue Denkansätze anstoßen, Grenzen überwinden
Prototyp	Machbarkeit prüfen, Vorschläge unterbreiten
Prüfen	Integration von Unterstützungsfeedback

6.7 ZEIT- UND RESSOURCENMANAGEMENT

Effektives Zeit- und Ressourcenmanagement fördert Konzentration und Kreativität. EDUckathons funktionieren am besten mit einer angemessenen Struktur.

BEISPIELHAFTE ZEITBLÖCKE:

PHASE	ZEIT
Empathie	60 Minuten
Definieren	45 Minuten
Ideen entwickeln	60 Minuten
Prototyp	75 Minuten
Prüfen	60 Minuten



Tipps zum Zeitmanagement:

- Teilen Sie von Anfang an eine visuelle Agenda.
- Nutzen Sie Countdowns und Phasen-Check-ins.
- Teamzeitnehmer zuweisen
- Planen Sie kurze Energiepausen ein.

Tipp für die Moderation: Erstellen Sie im Voraus Team-Kits. Beschriften und farbcodieren Sie diese, um die Verteilung zu erleichtern.

RESSOURCENPLANUNG:

Materialien: Schablonen, Marker, Haftnotizen, Prototypenmaterialien

Digitale Tools: Miro/Mural, Google Drive, Trello, Zoom

Technischer Support: Weisen Sie jemandem Hilfe bei WLAN, Anmeldungen usw. zu.

6.8 UMGANG MIT HERAUSFORDERUNGEN UND KONFLIKTEN

Konflikte und kreative Blockaden sind normal. Die Moderation sollte sich auf Prävention, respektvolle Konfliktlösung und das Wohlbefinden des Teams konzentrieren.

HÄUFIGE HERAUSFORDERUNGEN:

- Ungleiche Teilhabe
- Kreative Erschöpfung
- Zeitdruck
- Technische Probleme
- Kulturelle oder sprachliche Barrieren

PRÄVENTIVE STRATEGIEN:

- Legen Sie von Anfang an Teamregeln fest.
- Nutzen Sie Check-ins und Reflexionspausen.
- Fördern Sie kurze Pausen und Ruhezonen.

KONFLIKTBEWÄLTIGUNGSSCHRITTE:

- **Dialog unter Gleichberechtigten –** „Können wir diese Idee gemeinsam noch einmal aufgreifen?“
- **Unterstützung durch den Moderator –** Mediation mit offenen Fragen
- **Mentorhilfe –** Bei ungelösten Problemen

BEI KREATIVEN BLOCKADEN:

- Fragen Sie: „Was würde Ihr Nutzer dazu sagen?“
- Versuchen Sie ein Brainstorming nach dem Motto „Die schlechteste Idee gewinnt“.
- Nutzen Sie zufällige Eingabeaufforderungen oder das Feedback eines Mentors.

SICHERHEIT UND WOHLBEFINDEN:

- Benennen Sie eine Ansprechperson für emotionale Sicherheit.
- Bieten Sie bei virtuellen Veranstaltungen ruhige Bereiche oder Zeit ohne Kamera an.
- Wahren Sie die Vertraulichkeit und gestatten Sie vorübergehende Pausen.



Quelle: Canva

6.9 ERLEICHTERUNG DES KOLBSCHEN LERNZYKLUS

Das Kolb-Modell (Erfahrung → Reflexion → Lernen → Anwenden) trägt dazu bei, tiefergehendes Lernen in EDUckathon-Aktivitäten zu integrieren.

KOLB-ETAPPE	EDUCKATHON-AKTIVITÄTSBEISPIEL
Betonerfahrung	Prototyping, Stakeholder-Interviews
Reflektierende Beobachtung	Gruppennachbesprechungen, Feedbackrunden
Abstrakte Konzeptualisierung	Erkenntnismapping, Poster zum Teamlernen
Aktives Experimentieren	Rollenspiele, Kurzpräsentationen, Aktionspläne

MASSNAHMEN DER MODERATION:

- Lassen Sie Raum für Versuch und Irrtum.
- Planen Sie kurze Reflexionszeiten ein.
- Synthese vor Konzeptvermittlung fördern
- Unterstützung bei Tests und Präsentationen in der letzten Phase

7. BEURTEILUNG UND BEWERTUNG



Bewertung und Evaluation sind wesentliche Bestandteile jeder Bildungsinitiative, und EDUckathons bilden da keine Ausnahme. Dieses Kapitel beschreibt die wichtigsten Bereiche und Methoden zur Bewertung des Erfolgs von EDUckathons und der von den Teilnehmenden erzielten Lernergebnisse.

Da EDUckathons sowohl für Lehrer/Ausbilder als auch für Lernende in der beruflichen Bildung konzipiert sind, müssen bei der Bewertung und Beurteilung die unterschiedlichen Ziele und Lernergebnisse berücksichtigt werden.

7.1 MESSUNG DER LERNERGEBNISSE

Die Messung von Lernergebnissen in EDUckathons geht über traditionelle Prüfungen hinaus. Sie konzentriert sich auf die praktische Anwendung von Wissen und die Entwicklung neuer Fähigkeiten. Das primäre Ergebnis eines EDUckathons ist der Lernerfolg der Teilnehmenden, unabhängig davon, ob es sich um Fachkräfte der beruflichen Bildung oder Lernende handelt. Daher sollte die Bewertung so gestaltet sein, dass sie diesen einzigartigen Aspekt erfasst.



Quelle: Canva

Vor- und Nachbereitungsanalysen

Die Durchführung von Umfragen oder kurzen Quizzen vor und nach dem EDUckathon kann helfen, den Wissenszuwachs und das gestiegene Selbstvertrauen der Teilnehmenden in bestimmten Bereichen zu messen. Diese Tests sollten auf die Ziele und Themen des EDUckathons abgestimmt sein.

Projektbasierte Evaluierung

Wenn EDUckathons für Berufsschüler die Entwicklung von Lösungen oder Prototypen beinhalten, dienen Qualität, Innovation und Machbarkeit dieser Projekte als direkte Indikatoren für den Lernerfolg. Die Bewertungskriterien sollten klar definiert und den Teilnehmenden von Anfang an mitgeteilt werden. Dies kann Beurteilungsraster umfassen, die das Problemverständnis, die Kreativität der Lösungen, die technische Umsetzung und die Präsentationsfähigkeiten bewerten.

Selbsteinschätzung und Peer-Review

Die Teilnehmer werden ermutigt, über ihren eigenen Lernprozess zu reflektieren und ihren Kommilitonen konstruktives Feedback zu geben. Dies kann ein tieferes Verständnis des Lernstoffs fördern und selbstgesteuertes Lernen unterstützen. Dies entspricht den andragogischen Strategien, die bei der Konzeption von EDUckathons im Vordergrund stehen.

Portfolios und Lerntagebücher

Die Teilnehmer sollten motiviert werden, ein Portfolio ihrer Arbeiten zu führen, das erste Ideen, Iterationen und finale Lösungen umfasst, sowie ein Lerntagebuch, in dem sie ihre Herausforderungen, Erkenntnisse und ihre Kompetenzentwicklung dokumentieren. Dies ermöglicht einen umfassenden Überblick über ihren Fortschritt.

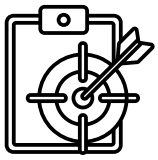
7.2 BEWERTUNG DES ERFOLGS DES EDUCKATHONS

Die Bewertung des Gesamterfolgs eines EDUckathons umfasst die Beurteilung verschiedener Aspekte, die über die individuellen Lernergebnisse hinausgehen. Dazu gehören die Effektivität der Veranstaltungsorganisation und deren Auswirkungen auf die Teilnehmenden. Diese Bewertung hilft, Bereiche für weitere Verbesserungen zu identifizieren.



Teilnehmerzufriedenheit und -engagement

Mithilfe von Umfragen und Feedbackformularen lässt sich die Zufriedenheit der Teilnehmenden mit Struktur, Inhalten, Moderation, Mentoring und dem Gesamterlebnis des EDUckathons messen. Hohe Zufriedenheit korreliert häufig mit positiven Lernerfahrungen.



Zielerreichung

Beurteilen Sie, ob der EDUckathon seine formulierten Ziele erreicht hat, wie beispielsweise die Förderung von Kreativität, die Weiterentwicklung von Kompetenzen oder die Bewältigung spezifischer Herausforderungen im Bereich der beruflichen Aus- und Weiterbildung. Dies kann durch qualitative Erkenntnisse aus Fokusgruppen und Interviews erfolgen.



Langfristige Auswirkungen

Die langfristigen Auswirkungen eines EDUckathons lassen sich zwar nicht unmittelbar messen, aber durch Nachbefragungen der Teilnehmer kann ermittelt werden, ob sie die erlernten Fähigkeiten in ihrem Berufsleben angewendet haben oder ob die Erfahrung zu beruflichen Aufstiegen oder neuen Initiativen geführt hat.

7.3 EINHOLUNG VON FEEDBACK VON DEN TEILNEHMERN

Die systematische Erfassung von Feedback der Teilnehmenden ist unerlässlich, um ihre Erfahrungen zu verstehen, Stärken zu erkennen und Verbesserungspotenziale aufzudecken. Um umfassende Erkenntnisse zu gewinnen, sollten verschiedene Methoden eingesetzt werden.

Hier können verschiedene Methoden angewendet werden, die sich bei anderen Veranstaltungen und Aktivitäten als wirksam erwiesen haben.

Umfragen nach der Veranstaltung

Umfassende Umfragen, die unmittelbar nach dem EDUckathon durchgeführt werden, können die Wahrnehmungen der Teilnehmer zu verschiedenen Aspekten erfassen, darunter die Relevanz der Inhalte, die Effektivität der Moderatoren und Mentoren, die logistischen Vorkehrungen und die allgemeine Zufriedenheit.
Diese Umfragen beinhalten sowohl quantitative (Bewertungsskalen) als auch qualitative (offene Fragen) Elemente.



Quelle: Canva

Fokusgruppen

Kleine, moderierte Gespräche mit einer repräsentativen Gruppe von Teilnehmenden können tiefere qualitative Einblicke in deren Erfahrungen, Herausforderungen und Vorschläge ermöglichen. Dadurch lassen sich Nuancen erfassen, die in Umfragen möglicherweise nicht sichtbar werden.



Quelle: Canva

Interviews

Einzelinterviews mit ausgewählten Teilnehmenden ermöglichen tiefgreifende Einblicke in ihren Lernprozess, die Auswirkungen des EDUckathons auf ihre Kompetenzen und ihre Empfehlungen für zukünftige Veranstaltungen. Dies ist besonders hilfreich, um aussagekräftige Erfahrungsberichte zu sammeln.

Beobachtung

Moderatoren und Organisatoren können während des gesamten EDUckathons das Engagement der Teilnehmer, die Teamdynamik und die Problemlösungsansätze beobachten. Dies liefert Echtzeitdaten zur Wirksamkeit der Aktivitäten und Maßnahmen.

Digitale Feedback-Plattformen

Anonyme Feedbackkanäle können die Teilnehmer dazu ermutigen, ehrliche Meinungen und Vorschläge ohne Zögern mitzuteilen. Es stehen verschiedene Plattformen zur Verfügung.[5]

5 https://www.proprofssurvey.com/blog/best-anonymous-feedback-tools/%20(assessed%2004/08/2025)

7.4 KONTINUIERLICHE VERBESSERUNG UND ITERATION

Bewertung und Evaluation dienen nicht nur der nachträglichen Beurteilung von Ereignissen, sondern sind integraler Bestandteil des kontinuierlichen Verbesserungsprozesses. Die aus Feedback und Evaluation gewonnenen Erkenntnisse sollten direkt in die Planung und Gestaltung zukünftiger EDUckathons einfließen, um sicherzustellen, dass jede Durchführung effektiver und wirkungsvoller ist als die vorherige.

Die entscheidenden Schritte für diesen Prozess sind:

Datenanalyse und Berichtswesen

Analysieren Sie systematisch alle gesammelten Feedback- und Bewertungsdaten. Erstellen Sie umfassende Berichte, die die wichtigsten Erkenntnisse, Erfolge, Herausforderungen und umsetzbaren Handlungsempfehlungen hervorheben.

Stakeholder-Review-Meetings

Organisieren Sie Treffen mit Organisatoren, Moderatoren, Mentoren und anderen wichtigen Beteiligten, um die Ergebnisse der Evaluation zu besprechen. Moderieren Sie Diskussionen, um die Daten zu interpretieren und gemeinsam Verbesserungspotenziale zu identifizieren.

Aktionsplanung

Entwickeln Sie auf Grundlage der Auswertung einen konkreten Aktionsplan zur Umsetzung von Änderungen in zukünftigen EDUckathons. Dies könnte die Optimierung des Curriculums, die Anpassung des Zeitplans, die Modifizierung der Moderationstechniken oder die Verbesserung der Werbestrategien umfassen.

Pilotprogramme optimiert

Bei bedeutenden Änderungen empfiehlt es sich, neue Ansätze zunächst in kleinerem Rahmen zu erproben, bevor sie vollständig implementiert werden. Dies ermöglicht eine weitere Optimierung und minimiert Risiken.



Quelle: Canva

7.5 BEURTEILUNG DES ERFAHRUNGSBASIERTEN LERNENS

Erfahrungsorientiertes Lernen legt Wert auf praktisches Lernen und dessen Anwendung. Die Bewertung erfahrungsorientierten Lernens erfordert Methoden, die den dynamischen Prozess des Lernens durch Handeln erfassen und sich an Kolbs Zyklus des erfahrungsorientierten Lernens (Konkrete Erfahrung, Reflektierende Beobachtung, Abstrakte Konzeptualisierung, Aktives Experimentieren) orientieren.



Quelle: Canva

Jede Phase des Kolbschen Zyklus kann separat ausgewertet werden.

01

Tatsächliche Erfahrung

Die Bewertung in dieser ersten Phase konzentriert sich auf die aktive Beteiligung der Teilnehmenden an den EDUckathon-Aktivitäten. Dies lässt sich anhand ihrer Teilnahme an Brainstorming-Sitzungen, der Konzeptionierung oder Diskussionen beobachten. Auch die Dokumentation ihrer direkten Beteiligung kann als Nachweis dienen.

02

Reflektierende Beobachtung

In dieser Phase **reflektieren die Teilnehmenden ihre Erfahrungen**. Die Auswertung erfolgt hierbei anhand von **Lerntagebüchern**. Die Teilnehmenden dokumentieren ihre Gedanken, Gefühle und Beobachtungen während des EDUckathons und reflektieren, was gut lief, welchen Herausforderungen sie begegneten und was sie gelernt haben.

03

Abstrakte Konzeptualisierung

Hier **verarbeiten die Teilnehmenden ihre Erfahrungen**, indem sie **neue Ideen** entwickeln oder bestehende modifizieren. Die Evaluation kann **Concept Mapping** umfassen, bei dem die Teilnehmenden ihr Verständnis von Schlüsselkonzepten vor und nach dem EDUckathon visuell darstellen.

Problemlösungsübungen, bei denen den Teilnehmern neue, verwandte Probleme vorgelegt werden, um zu sehen, wie sie die erlernten abstrakten Konzepte anwenden können, sind ebenfalls eine Option.

04

Aktives Experimentieren

In dieser letzten Phase **wenden die Teilnehmer ihr neues Wissen und ihre Fähigkeiten** in neuen Situationen an. Dies kann durch die Präsentation der im Rahmen des EDUckathons erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten bewertet werden.

8. WERKZEUGE, VORLAGEN UND RESSOURCEN

8.1. PLANUNGSCHECKLISTE

8.2. BEISPIELHAFTE TAGESORDNUNGEN

8.3. FEEDBACKFORMULARE

8.4. PROTOTYPING-VORLAGEN

8.5. BUDGETVORLAGEN

8.6. DIGITALE WERKZEUGE FÜR DIE ZUSAMMENARBEIT

8.7. PROTOTYPING-MATERIALIEN

8.8. INSTRUMENTE DES ERFAHRUNGSORIENTIERTEN LERNENS

8.1. PLANUNGSCHECKLISTE

Diese Vorlage integriert Elemente aus verschiedenen Kapiteln, darunter Rollen, Verantwortlichkeiten, praktische Überlegungen und Bewertung.

Diese Checkliste soll Ihnen helfen, einen erfolgreichen EDUckathon zu planen und durchzuführen, indem sie die im EDUckathons GUIDE beschriebenen Prinzipien und Phasen berücksichtigt.

Projektname:

_____

Datum der Veranstaltung:

_____

Ort (Präsenz/Virtuell/Hybrid):

_____

Organisiert von:

_____

Hauptorganisator:

_____

1 PHASE

KONZEPTENTWICKLUNG & ERSTE PLANUNG (KAPITEL 1 & 5.1, 5.2)

1.1 Ziele und Vorgaben definieren

- Den Hauptzweck des EDUckathons klar darlegen (z. B. Weiterbildung, Umschulung, innovative Berufsbildungsangebote).
- Festlegen messbarer Lernziele für die Teilnehmer (Lernende und/oder Lehrende).
- Ermitteln Sie den spezifischen Problem-/Herausforderungsbereich im Bereich der beruflichen Bildung, mit dem sich der EDUckathon befassen wird.

1.2 Identifizierung der Zielteilnehmer und Interessengruppen

- Definieren Sie die primäre Zielgruppe (z. B. Berufsschüler, Berufsschullehrer, Branchenexperten).
- Identifizieren Sie die wichtigsten Interessengruppen (z. B. Branchenexperten, lokale Unternehmen, Gemeindeorganisationen).

1.3 Das EDUckathon-Konzept verstehen

- Sicherstellen, dass das Verständnis dafür verstanden wurde, wie sich EDUckathons von traditionellen Hackathons unterscheiden (Fokus auf Lernergebnisse).
- oÜberblick über die konzeptionellen Rahmen: Design Thinking, Erfahrungsorientiertes Lernen (Kolb-Zyklus), Gamifizierung, Andragogik.

ENTWURF & STRUKTUR (KAPITEL 2, 3)

2.1 Integration des konzeptionellen Rahmens

2 PHASE

- Design Thinking: Planen Sie, wie jede der fünf Phasen (Empathie, Definition, Ideenfindung, Prototyping, Test) in den EDUckathon-Zeitplan integriert werden kann.
- Erfahrungsorientiertes Lernen (Kolb-Zyklus): Aktivitäten zur Unterstützung von konkreter Erfahrung, reflektierender Beobachtung, abstrakter Konzeptualisierung und aktivem Experimentieren gestalten.
- Gamifizierung/Spielbasiertes Lernen: Erwägen Sie die Einbindung von Elementen wie Fortschrittsverfolgung, Erfolgsabzeichen, Hinweiskarten oder zeitlich begrenzten Herausforderungen, um das Engagement zu steigern.
- Andragogik: Sicherstellen, dass die Aktivitäten den Prinzipien des Erwachsenenlernens entsprechen (selbstgesteuertes Lernen, Nutzung von Erfahrung, problemorientiertes, aktives Lernen, intrinsische Motivation).

2.2 Prozess & Struktur

- Ermitteln Sie die Gesamtstruktur und den Ablauf des EDUckathons.
- Umfang & Dauer: Legen Sie die Dauer der Veranstaltung fest (z. B. 2,5 Stunden, 1 Tag, mehrtägig).
- Themen & Herausforderungen: Konkrete, überschaubare und sinnvolle berufliche Herausforderungen für die Teilnehmer definieren.
- Sicherstellen, dass die Herausforderungen für den Berufsbildungssektor und potenzielle realweltliche Szenarien relevant sind.

2.3 Gestaltung spezifischer Aktivitäten

- Beschreiben Sie konkrete Aktivitäten für jede Phase des Design Thinking (z. B. Empathie-Mapping, Brainstorming-Sitzungen, Low-Fidelity-Prototyping).
- Planen Sie strukturierte Reflexionssitzungen ein (Nachbesprechungsfragen, individuelle/Teamreflexion).
- Aktivitäten zur Gestaltung abstrakter Konzeptualisierung (Identifizierung von gewonnenen Erkenntnissen, Zuordnung zu übergeordneten Prinzipien).
- Planen Sie aktive Experimentier-/Verbesserungsphasen ein (Verfeinerung der Lösungen, Anwendung auf neue Szenarien).

3 PHASE

ROLLEN UND VERANTWORTLICHKEITEN (KAPITEL 4)

3.1 Personal identifizieren und rekrutieren

- Organisatoren: Aufgabenverteilung für die Gesamtkoordination, Logistik, Kommunikation und das Budget.
- Moderatoren: Rekrutierung und Schulung von Moderatoren (Berufsbildungslehrern), die Teams anleiten, ohne Vorträge zu halten.
- Mentoren: Identifizieren Sie Fachexperten oder Branchenprofis, die Ihnen mit Rat und Tat zur Seite stehen können.
- Branchenexperten/Interessengruppen: Sicherstellung der Beteiligung für praxisnahe Perspektiven und Feedback.

3.2 Einweisung und Schulung

- Führen Sie Briefingsitzungen für alle Rollen (Organisatoren, Moderatoren, Mentoren) über ihre Verantwortlichkeiten und die EDUckathon-Methodik durch.
- Den Moderatoren sollten Ressourcen zu Design Thinking, Kolbs Zyklus und effektiven Nachbesprechungstechniken zur Verfügung gestellt werden.

PLANUNG & VORBEREITUNG (KAPITEL 5)

4 PHASE

4.1 Zeitplan und Meilensteine festlegen

- Erstellen Sie einen detaillierten Zeitplan für alle Planungsaktivitäten im Vorfeld der Veranstaltung.
- Wichtige Meilensteine festlegen (z. B. Definition der Herausforderung, Rekrutierung von Teilnehmern, Buchung des Veranstaltungsortes, Vorbereitung des Materials).

4.2 Budgetierung und Ressourcenzuweisung

- Erstellen Sie ein umfassendes Budget, das die Kosten für den Veranstaltungsort, Materialien, Erfrischungen und Personal umfasst.
- Stellen Sie die notwendigen Ressourcen bereit (z. B. Werkzeuge, Vorlagen, Prototyping-Materialien).

4.3 Wahl des Veranstaltungsortes/der Plattform

- Wählen Sie je nach Veranstaltungsart (Präsenzveranstaltung, virtuelle Veranstaltung, Hybridveranstaltung) einen geeigneten Veranstaltungsort (Klassenzimmer, Workshopraum, Innovationslabor, Online-Plattform).
- Stellen Sie sicher, dass der Veranstaltungsort für kollaborative und aktive Lernaktivitäten geeignet ist.

4.4 Rechtliche und ethische Überlegungen

- Berücksichtigen Sie alle notwendigen rechtlichen oder ethischen Aspekte (z. B. Einwilligung der Teilnehmer, Datenschutz, geistiges Eigentum).

5 PHASE

DURCHFÜHRUNG (KAPITEL 6)

5.1 Vorbereitungen vor der Veranstaltung

- Bereiten Sie alle notwendigen Materialien, Geräte und digitalen Werkzeuge vor.
- Gestalten Sie den Veranstaltungsraum (physisch oder virtuell) so, dass die Zusammenarbeit erleichtert wird.

5.2 Während der Veranstaltung

- Auftakt & Orientierung: Beginnen Sie mit klaren Zielen, Regeln und Kennenlernspielen.
- Förderung der Zusammenarbeit: Teamarbeit und kreative Problemlösung aktiv unterstützen.
- Mentoring & Anleitung: Sicherstellen, dass Mentoren und Moderatoren zeitnahe und konstruktive Unterstützung leisten.
- Zeit- und Ressourcenmanagement: Halten Sie den Zeitplan der Veranstaltung ein und verwalten Sie die Ressourcen effektiv.
- Umgang mit Herausforderungen/Konflikten: Halten Sie einen Plan bereit, um unerwartete Probleme oder Teamkonflikte zu bewältigen.
- Förderung des Lernzyklus nach Kolb: Die Teilnehmer werden durch praktische Erfahrungen, Reflexion, Konzeptualisierung und aktives Experimentieren geführt.

6

BEURTEILUNG & BEWERTUNG (KAPITEL 7)

6.1 Messung der Lernergebnisse

- Methoden zur Beurteilung planen, ob die Teilnehmer die definierten Lernziele erreicht haben.

PHASE

- Bewerten Sie jede Phase des Kolb-Zyklus: Konkrete Erfahrung (z. B. Qualität der Prototypen), Reflektierende Beobachtung (z. B. Tiefe der Nachbesprechungen), Abstrakte Konzeptualisierung (z. B. Klarheit der gewonnenen Erkenntnisse), Aktives Experimentieren (z. B. Anwendbarkeit der verfeinerten Lösungen).

6.2 Bewertung des Veranstaltungserfolgs

- Kriterien zur Bewertung des Gesamterfolgs des EDUckathons festlegen (z. B. Zufriedenheit der Teilnehmer, Innovationsgrad der Lösungen, Feedback von Interessengruppen).

6.3 Feedbacksammlung

- Bereiten Sie Feedbackformulare für Teilnehmer, Moderatoren und Mentoren vor.
- Planen Sie Nachbesprechungen mit den Organisatoren und Schlüsselpersonen ein, um Erkenntnisse zu gewinnen.

6.4 Kontinuierliche Verbesserung

- Analysieren Sie das Feedback, um Verbesserungspotenzial für zukünftige EDUckathons zu identifizieren.

7 PHASE

WERKZEUGE, VORLAGEN & RESSOURCEN (KAPITEL 8)

7.1 Erforderliche Dokumente vorbereiten

- Abschließende Veranstaltungsagenda.
- Planungscheckliste (diese Vorlage).
- Teilnehmer-Willkommenspaket/Informationen.
- Leitfäden für Moderatoren/Mentoren.
- Beispielhafte Tagesordnungen: (Als Grundlage dient der bereitgestellte 1-tägige EDUckathon-Zeitplan).
- Feedbackformulare: Entwurfsformulare für Teilnehmer, Moderatoren und Mentoren.
- Prototyping-Vorlagen: Bereitstellung von Vorlagen oder Richtlinien für die Lösungsentwicklung.
- Budgetvorlagen: Zur Finanzverfolgung verwenden.
- Digitale Werkzeuge: Werkzeuge für die Zusammenarbeit identifizieren und vorbereiten (z. B. Online-Whiteboards, Kommunikationsplattformen).
- Prototyping-Materialien: Liste und Beschaffung der benötigten physischen Materialien.
- Instrumente für erfahrungsorientiertes Lernen:
  - Reflexionsjournale (falls zutreffend).
  - Leitfäden für die Nachbesprechung mit offenen Fragen.
  - Kolbs Zyklus-Aktivitätsvorlagen, um die Abdeckung aller Phasen sicherzustellen.

8 PHASE

AKTIVITÄTEN NACH DER VERANSTALTUNG (KAPITEL 9 & 10)

8.1 Dokumentation

- Ergebnisse, Lösungen und wichtigste Erkenntnisse der Veranstaltung zusammenfassen.
- Erstelle ein Glossar der verwendeten Begriffe für den Leitfaden.

8.2 Verbreitung und Nachbereitung

8.2. BEISPIELHAFTE TAGESORDNUNGEN

Diese Beispiel-Agenden sind flexibel gestaltet und können an die jeweiligen Lernziele, die Zielgruppe (Berufsschüler oder Berufsfachkräfte) und die Komplexität der Herausforderungen angepasst werden. Sie integrieren die zentralen Konzepte des Design Thinking, des erfahrungsorientierten Lernens (Kolb-Zyklus), der Gamifizierung und der Andragogik.

KURZES, FOKUSSIERTES EDUCKATHON-PROGRAMM (2,5 - 3 STUNDEN)

Diese Agenda eignet sich ideal für eine Einführungsveranstaltung, einen kurzen Problemlösungs-Sprint oder bei Zeitmangel. Sie konzentriert sich auf einen effizienten Design-Thinking-Prozess und behandelt die wichtigsten Aspekte des erfahrungsorientierten Lernens.

Zielgruppe: Berufsschüler oder Berufstätige (Einführungsniveau)
Herausforderungstyp: Einzelnes, klar definiertes und eng gefasstes Problem
Schwerpunkt: Schnelle Ideenfindung und Low-Fidelity-Prototyping, sofortige Anwendung der Konzepte.

Zeit	Aktivität	Beschreibung	Konzeptionelle Rahmen	Materialien/Werkzeuge
0:00 - 0:15	Begrüßung und Einführung	Stellen Sie kurz das Konzept, die Ziele und die Herausforderung des EDUckathons vor. Kennenlernaktivität	Andragogik	Präsentationsfolien, Whiteboard/Flipchart
0:15 - 0:45	Empathie entwickeln und definieren	Einführung in die Herausforderung. Die Teams untersuchen das Problem aus der Perspektive des Nutzers. Definieren Sie die Kernproblemstellung.	Design Thinking (Empathie, Definition), Andragogik	Aufgabenstellung, Vorlage für Empathie-Mapping, Nutzer-Personas
0:45 - 1:30	Ideenfindung & Prototyping (Low-Fidelity)	Lösungsfindung im Brainstorming. Teams wählen vielversprechende Ideen aus und erstellen schnelle, einfache Prototypen (z. B. Skizzen, Storyboards, einfache Modelle).	Design Thinking (Ideenfindung, Prototyping), Erfahrungsorientiertes Lernen (konkrete Erfahrung), Gamifizierung (optional: zeitlich begrenzte Herausforderung)	Brainstorming-Techniken, Ideenvorlagen, Prototyping-Materialien (Papier, Stifte, Haftnotizen)
1:30 - 2:00	Test & Feedback	Die Teams präsentieren ihre Prototypen und erhalten Feedback von anderen Teams, Moderatoren oder Mentoren.	Design Thinking (Test), Erfahrungsorientiertes Lernen (Reflexive Beobachtung)	Richtlinien für die Präsentation
2:00 - 2:30	Reflektieren & Konzipieren	Strukturierte Reflexion über den Prozess und die gewonnenen Erkenntnisse. Die Teams identifizieren die wichtigsten Erkenntnisse und stellen Verbindungen zu den übergeordneten Prinzipien der beruflichen Bildung her.	Erfahrungsorientiertes Lernen (Reflexive Beobachtung, Abstrakte Konzeptualisierung), Andragogik	Nachbesprechungsfragen, Reflexionsvorlagen
2:30 - 2:45	Aktives Experimentieren & Zusammenfassung	Besprechen Sie mögliche nächste Schritte zur Verfeinerung der Lösungen oder zur Anwendung der gewonnenen Erkenntnisse. Fassen Sie die wichtigsten Ergebnisse zusammen und danken Sie den Teilnehmenden.	Erfahrungsorientiertes Lernen (aktives Experimentieren), Andragogik	Vorlage für die Aktionsplanung

1-DAY EDUCKATHON AGENDA (6 - 8 HOURS)

This agenda allows for a more in-depth exploration of the Design Thinking process and a fuller integration of experiential learning cycles. It can accommodate more complex challenges and a larger target audience.

Target: VET Students or Professionals
Challenge Type: Moderately complex VET problem
Key Focus: Comprehensive Design Thinking process, multiple cycles of experiential learning, development of more refined prototypes.

Time	Activity	Description	Conceptual Frameworks	Materials/Tools
0:00 - 0:30	Welcome, Introduction, and Icebreaker	Introduce the EDUckathon, its objectives, the day's agenda, and the challenge. Facilitate an icebreaker to build team rapport.	Andragogy	Presentation slides, Whiteboard/Flip chart
0:30 - 1:30	Empathize	Teams delve into understanding the challenge from the perspective of users, stakeholders, and the VET context. Conduct interviews, observations, or analyze existing data.	Design Thinking (Empathize), Andragogy	Challenge brief, Research guidelines, Interview protocols, Empathy mapping template
1:30 - 2:30	Define	Teams synthesize their empathy findings to identify key insights and define a clear, actionable problem statement.	Design Thinking (Define), Experiential Learning (Reflective Observation, Abstract Conceptualization)	Synthesis techniques, Problem framing templates
2:30 - 3:30	Ideate	Teams brainstorm a wide range of potential solutions to the defined problem statement. Encourage creative and "out-of-the-box" thinking.	Design Thinking (Ideate), Experiential Learning (Concrete Experience), Gamification (optional: ideation games)	Brainstorming techniques (e.g., sticky notes, mind mapping), Ideation templates

TAGESPROGRAMM DES EDUCKATHONS (6 - 8 STUNDEN)

Diese Agenda ermöglicht eine tiefergehende Auseinandersetzung mit dem Design-Thinking-Prozess und eine umfassendere Integration erfahrungsorientierter Lernzyklen. Sie kann komplexere Herausforderungen bewältigen und eine größere Zielgruppe ansprechen.

Zielgruppe: Berufsschüler oder Berufstätige Herausforderungstyp: Mittelkomplexes Berufsbildungsproblem Schwerpunkt: Umfassender Design-Thinking-Prozess, mehrere Zyklen erfahrungsorientierten Lernens, Entwicklung verfeinerter Prototypen.

Zeit	Aktivität	Beschreibung	Konzeptionelle Rahmen	Materialien/Werkzeuge
0:00 - 0:30	Begrüßung, Einführung und Eisbrecher	Stellen Sie den EDUckathon, seine Ziele, die Tagesordnung und die Herausforderung vor. Leiten Sie ein Kennenlernspiel, um den Teamzusammenhalt zu stärken.	Andragogik	Präsentationsfolien, Whiteboard/Flipchart
0:30 - 1:30	Empathie	Die Teams setzen sich intensiv mit der Herausforderung auseinander, indem sie die Perspektive von Nutzern, Interessengruppen und des Berufsbildungskontexts beleuchten. Dazu führen sie Interviews und Beobachtungen durch oder analysieren vorhandene Daten.	Design Thinking (Empathie), Andragogik	Aufgabenstellung, Forschungsleitfaden, Interviewprotokolle, Vorlage für Empathie-Mapping
1:30 - 2:30	Definieren	Die Teams fassen ihre Erkenntnisse zur Empathie zusammen, um wichtige Einsichten zu gewinnen und eine klare, umsetzbare Problemstellung zu definieren.	Design Thinking (Definition), Erfahrungsorientiertes Lernen (Reflexive Beobachtung, Abstrakte Konzeptualisierung)	Synthesetechniken, Vorlagen zur Problemformulierung
		Die Teams erarbeiten		

Zeit	Aktivität	Beschreibung	Konzeptionelle Rahmen	Materialien/Werkzeuge
3:30 - 4:30	Prototyp	Die Teams wählen die vielversprechendsten Ideen aus und entwickeln Prototypen. Diese können von einfachen Skizzen bis hin zu mittelgenauen digitalen Modellen und Rollenspielen reichen.	Design Thinking (Prototyp), Erfahrungsorientiertes Lernen (Konkrete Erfahrung)	Prototyping-Materialien (physisch und digital), Prototyping-Richtlinien
4:30 - 5:30	Prüfen	Teams testen ihre Prototypen mit Zielnutzern oder Stakeholdern, um Feedback zu erhalten. Dies kann die Präsentation des Prototyps und die Beobachtung der Nutzerinteraktion umfassen.	Design Thinking (Test), Erfahrungsorientiertes Lernen (Reflexive Beobachtung)	Testszenarien, Feedbackformulare, Beobachtungsrichtlinien
5:30 - 6:30	Reflektieren, Konzipieren und aktiv experimentieren	Strukturierte Reflexion über den gesamten Design-Thinking-Prozess und das erhaltene Feedback. Die Teams identifizieren die gewonnenen Erkenntnisse, verfeinern ihre Lösungen auf Grundlage des Feedbacks und diskutieren, wie diese Erkenntnisse in anderen Berufsbildungskontexten angewendet werden können.	Erfahrungsorientiertes Lernen (Reflexive Beobachtung, Abstrakte Konzeptualisierung, Aktives Experimentieren), Andragogik	Nachbesprechungsfragen, Reflexionsvorlagen, Aktionsplanungsvorlage
6:30 - 7:00	Präsentationen und Zusammenfassung	Die Teams präsentieren ihre finalen, optimierten Lösungen und die wichtigsten Erkenntnisse. Fassen Sie die Ergebnisse des Tages zusammen, danken Sie den Teilnehmenden und besprechen Sie mögliche nächste Schritte (z. B. Weiterentwicklung, Implementierung).	Andragogik	Richtlinien für die Präsentation

TAGESORDNUNG DES MEHRTÄGIGEN EDUCKATHONS (2+ TAGE)

Ein mehrtägiger EDUckathon ermöglicht ein tieferes Eintauchen in komplexe Herausforderungen der beruflichen Bildung, umfangreichere Forschungs- und Empathiearbeit, mehrere Zyklen von Prototyping und Tests sowie das Potenzial zur Entwicklung robusterer und umsetzbarerer Lösungen.

Zielgruppe: Berufsbildungsfachkräfte oder fortgeschrittene Studierende
Herausforderungstyp: Komplexes, vielschichtiges Berufsbildungsproblem
Schwerpunkt: Tiefgehender Design-Thinking-Prozess, mehrere Iterationen des erfahrungsorientierten Lernens, Entwicklung verfeinerter und potenziell umsetzbarer Lösungen.

Tag 1: Empathie entwickeln und definieren

Zeit	Aktivität	Beschreibung	Konzeptionelle Rahmen	Materialien/Werkzeuge
Morgen	Begrüßung, Einführung und Teambildung	Stellen Sie den EDUckathon, seine übergeordneten Ziele, die mehrtägige Agenda und die komplexe Herausforderung der beruflichen Bildung vor. Unterstützen Sie die Teambildung und das Kennenlernen.	Andragogik	Präsentationsfolien, Whiteboard/Flipchart, Teambuilding-Aktivitäten
Später Vormittag - Nachmittag	Tiefgründiges Einfühlen	Die Teams führen umfangreiche Recherchen, Interviews, Beobachtungen und Datenanalysen durch, um ein tiefes Verständnis der Herausforderung aus allen relevanten Perspektiven (Nutzer, Interessengruppen, Berufsbildungssystem) zu gewinnen.	Design Thinking (Empathie), Andragogik	Aufgabenstellung, umfassende Forschungsrichtlinien, Interviewleitfäden, Datenanalyse-Tools, Vorlagen für Empathie-Mapping
Später Nachmittag	Definieren	Die Teams werten ihre umfassenden Erkenntnisse zur Empathie aus, um zentrale Einsichten, Muster und unerfüllte Bedürfnisse zu identifizieren. Sie arbeiten daran, eine klare, überzeugende und handlungsorientierte Problemstellung zu formulieren, die den Kern der Herausforderung erfasst.	Design Thinking (Definition), Erfahrungsorientiertes Lernen (Reflexive Beobachtung, Abstrakte Konzeptualisierung)	Synthesetechniken, Werkzeuge zur Erkenntnisclusterung, Vorlagen zur Problemformulierung
Abend	Reflexion und Planung für Tag 2	Die Teams reflektieren die Erkenntnisse des Tages und planen ihre Vorgehensweise für die Phasen Ideenfindung und Prototypentwicklung am zweiten Tag.	Erfahrungsorientiertes Lernen (Reflexive Beobachtung, Abstrakte Konzeptualisierung), Andragogik	Nachbesprechungsfragen, Reflexionsvorlagen, Aktionsplanungsvorlage

Tag 2 (oder Folgetage): Ideenfindung, Prototyping, Testen und Verfeinern

Zeit	Aktivität	Beschreibung	Konzeptionelle Rahmen	Materialien/Werkzeuge
Morgen	Ideen entwickeln	Die Teams führen intensive Brainstorming-Sitzungen durch, um eine breite Palette potenzieller Lösungen für die definierte Problemstellung zu entwickeln. Unterschiedliche Perspektiven und unkonventionelle Ideen werden gefördert.	Design Thinking (Ideenfindung), Erfahrungsorientiertes Lernen (konkrete Erfahrung), Gamifizierung (optional: fortgeschrittene Ideenfindungs-techniken)	Fortgeschrittene Brainstorming-Techniken, Ideenvorlagen, visuelle Denkwerkzeuge
Später Vormittag – Früher Nachmittag	Prototyp (Runde 1)	Die Teams wählen ihre besten Ideen aus und entwickeln erste Prototypen. Diese können je nach Herausforderung von geringer bis mittlerer Detailgenauigkeit sein (z. B. physische Modelle, digitale Wireframes, Rollenspiele, Prozesslandkarten).	Design Thinking (Prototyp), Erfahrungsorientiertes Lernen (Konkrete Erfahrung)	Materialien für die Prototypentwicklung (Bastelarbeiten, digitale Werkzeuge, Modellierungs-software), Richtlinien für die Prototypentwicklung
Nachmittag	Testen und Feedback einholen	Teams testen ihre Prototypen mit Nutzern, Kollegen oder Experten. Sie beobachten die Interaktionen und sammeln strukturiertes Feedback für die Weiterentwicklung.	Design Thinking (Test), Erfahrungsorientiertes Lernen (Reflexive Beobachtung)	Testszenarien, Feedbackformulare, Beobachtungs-checklisten
Später Nachmittag	Verfeinern und Iterieren (Prototyp-Runde 2)	Auf Basis von Feedback verfeinern oder ändern die Teams ihre Lösungen. Der Schwerpunkt liegt auf Iteration, Machbarkeit und Umsetzungspotenzial.	Design Thinking (Prototyp, Test), Erfahrungsorientiertes Lernen (Aktives Experimentieren)	Aktualisierte Prototyping-Tools, Vorlagen zur Iterationsverfolgung
Abend	Reflexion und Vorbereitung auf die Abschluss-präsentationen	Die Teams reflektieren das Feedback und den Lernprozess, finalisieren ihre Lösungen für die Präsentation und bereiten wichtige Erkenntnisse und visuelles Material vor.	Erfahrungsorientiertes Lernen (Reflexive Beobachtung, Abstrakte Konzeptualisierung), Andragogik	Reflexionsvorlagen, Präsentationsdesign-Tools

8.3. FEEDBACKFORMULARE

UMFRAGE VOR DER VERANSTALTUNG FÜR EDUCKATHON-TEILNEHMER

Anleitung: Bitte beantworten Sie die folgenden Fragen nach bestem Wissen und Gewissen. Ihr Feedback ist uns wichtig, um Ihre Erwartungen zu verstehen und den EDUckathon optimal auf Ihre Bedürfnisse abzustimmen.

Teil 1: Teilnehmerprofil

Vollständiger Name: _____

E-Mail-Adresse: _____

Organisation/Institution: _____

Ihre Rolle/Position: _____

Teil 2: Erfahrungen und Erwartungen

Wie würden Sie Ihr aktuelles Verständnis der Design-Thinking-Prinzipien einschätzen?

- ☐ Keine Vorkenntnisse erforderlich
- ☐ Mittleres Verständnis
- ☐ Grundlegendes Verständnis
- ☐ Fortgeschrittenes Verständnis

Haben Sie schon einmal an einem Hackathon oder einer ähnlichen Intensivworkshop-Veranstaltung teilgenommen?

- ☐ Ja
- ☐ NEIN

Falls ja, beschreiben Sie bitte kurz das Ereignis und Ihre Rolle dabei.

_____

_____

Was sind Ihre Hauptmotivationen für die Teilnahme an diesem EDUckathon? (Mehrfachauswahl möglich)

- ☐ Um neue Lehr- und Ausbildungsmethoden kennenzulernen.
- ☐ Neue Fähigkeiten für die Gestaltung von Berufsbildungsprogrammen entwickeln.
- ☐ Um sich mit anderen Fachkräften der beruflichen Bildung zu vernetzen.
- ☐ Um Lösungen für konkrete Herausforderungen in meiner Arbeit zu finden.
- ☐ Sonstige (bitte angeben):

Welche konkreten Fähigkeiten oder Kenntnisse erhoffen Sie sich von diesem EDUckathon zu erwerben?

_____

_____

Was sind die größten Herausforderungen, denen Sie derzeit in Ihrer Arbeit im Bereich der beruflichen Bildung begegnen?

_____

_____

Teil 3: Logistische Informationen

Haben Sie irgendwelche Ernährungseinschränkungen oder Allergien?

_____

Benötigen Sie besondere Vorkehrungen, um uneingeschränkt an der Veranstaltung teilnehmen zu können?

_____

Vielen Dank für Ihre Zeit! Wir freuen uns darauf, Sie beim EDUckathon zu sehen.

EDUCKATHON LERNJOURNAL

Dieses Lerntagebuch soll Ihnen helfen, Ihre Erfahrungen, Lernerfolge und Erkenntnisse während des EDUckathons zu reflektieren. Nehmen Sie sich jeden Tag Zeit, die folgenden Abschnitte auszufüllen.

TAG [TAGESNUMMER]: [DATUM]
1. WICHTIGSTE AKTIVITÄTEN UND BEHANDELTE THEMEN • An welchen Hauptaktivitäten haben Sie heute teilgenommen? • Welche Schlüsselthemen oder Konzepte wurden eingeführt oder diskutiert?
2. WAS ICH HEUTE GELERNT HABE • Welche neuen Kenntnisse oder Fähigkeiten haben Sie erworben? • Gab es irgendwelche überraschenden Erkenntnisse oder Aha-Momente?
3. HERAUSFORDERUNGEN UND FRAGEN • Welchen Herausforderungen sind Sie begegnet? • Welche Fragen haben Sie noch?
4. BEWERBUNG & WEITERE SCHRITTE • Wie können Sie das heute Gelernte in Ihrer Arbeit oder Ihrem Studium anwenden? • Welche nächsten Schritte ergeben sich aus den heutigen Erkenntnissen?
5. REFLEXION & GEFÜHLE • Wie beurteilen Sie Ihre heutigen Fortschritte? • Was war am eindrucksvollsten oder einprägsamsten?

GESAMTREFLEXION (NACH DEM EDUCKATHON)
1. WICHTIGSTE ERKENNTNISSE • Was sind die wichtigsten Erkenntnisse, die Sie aus diesem EDUckathon mitnehmen werden?
2. AUSWIRKUNGEN AUF DIE PRAXIS • Wie stellen Sie sich die Anwendung der in Ihrer beruflichen Praxis erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten vor?
3. VERBESSERUNGSVORSCHLÄGE • Welche Vorschläge haben Sie zur Verbesserung zukünftiger EDUckathons?
4. WEITERE ANMERKUNGEN • Haben Sie sonst noch Gedanken oder Anmerkungen, die Sie mitteilen möchten?

EDUCKATHON PEER REVIEW VORLAGE

Anleitung: Bitte nutzen Sie diese Vorlage, um Ihren Kommilitonen konstruktives Feedback zu geben. Ihre ehrliche und durchdachte Rückmeldung ist entscheidend für deren Lernprozess und Weiterentwicklung.

1. Informationen zum Rezensenten

Ihr Name: _____

Ihr Teamname: _____

2. Projekt/Team, das überprüft wird

Projekttitel: _____

Teamname: _____

3. Bewertungskriterien (Bewertung auf einer Skala von 1-5, wobei 1 = Deutlicher Verbesserungsbedarf, 5 = Ausgezeichnet)

3.1 Problemdefinition und -verständnis

- Klarheit der behandelten Problemstellung: 1 2 3 4 5
- Nachweis des Verständnisses der Zielgruppe/Nutzer: 1 2 3 4 5

3.2 Innovation und Kreativität

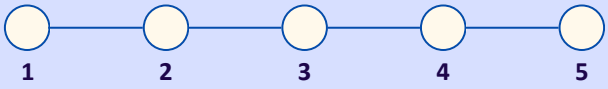
- Originalität der Lösung/Idee: 1 2 3 4 5
- Kreativität in Herangehensweise und Gestaltung: 1 2 3 4 5

3.3. Machbarkeit und Praktikabilität

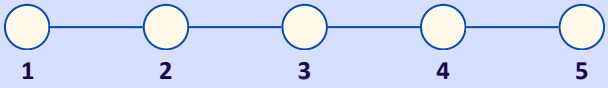
- Realismus und Praktikabilität der vorgeschlagenen Lösung: 1 2 3 4 5
- Berücksichtigung von Ressourcen und Einschränkungen: 1 2 3 4 5

3.4. Präsentation & Kommunikation

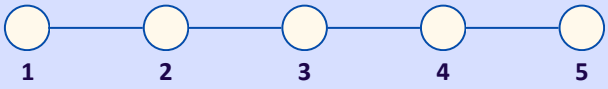
- Klarheit und Kohärenz der Präsentation:



- Wirksamkeit bei der Übermittlung der Botschaft:



- Einbindung des Publikums:



4. Stärken

Was waren die größten Stärken des Projekts/der Präsentation? (z. B. klare Problemstellung, innovative Lösung, überzeugende Präsentationsfähigkeiten)

5. Verbesserungspotenzial

Welche Aspekte könnten verbessert werden? (z. B. Problemdefinition, Lösungsentwicklung, Verständlichkeit der Präsentation)

6. Gesamtfeedback & Empfehlungen

Welchen Gesamteindruck haben Sie von dem Projekt?

Welche konkreten Empfehlungen haben Sie für das Team, um seine Idee oder Präsentation weiterzuentwickeln?

Vielen Dank für Ihr wertvolles Feedback!

UMFRAGE ZUR TEILNEHMERZUFRIEDENHEIT

Anleitung: Ihre Meinung ist uns wichtig! Bitte nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um diese Umfrage zu Ihren Erfahrungen auszufüllen.



1. GESAMTZUFRIEDENHEIT

Wie zufrieden sind Sie mit Ihrer Gesamterfahrung?

- [ ] Sehr zufrieden
- [ ] Befriedigt
- [ ] Neutral
- [ ] Unzufrieden
- [ ] Sehr unzufrieden

2. INHALTE UND AKTIVITÄTEN

Wie relevant war der Inhalt für Ihre Bedürfnisse?

- [ ] Sehr relevant
- [ ] Relevant
- [ ] Neutral
- [ ] Irrelevant
- [ ] Völlig irrelevant

Wie ansprechend waren die Aktivitäten?

- [ ] Sehr fesselnd
- [ ] fesselnd
- [ ] Neutral
- [ ] Nicht engagiert
- [ ] Sehr uninteressant

Haben Sie neue Kenntnisse oder Fähigkeiten erworben?

- [ ] Ja, deutlich.
- [ ] Ja, mäßig.
- [ ] Ja, ein bisschen.
- [ ] Nein

3. MODERATION/UNTERSTÜTZUNG

Wie effektiv war das Moderatoren-/Unterstützungsteam?

- ☐ Sehr effektiv
- ☐ Wirksam
- ☐ Neutral
- ☐ Unwirksam
- ☐ Sehr ineffektiv

Wurden Ihre Fragen ausreichend beantwortet?

- ☐ Stets
- ☐ Die meiste Zeit
- ☐ Manchmal
- ☐ Selten
- ☐ Niemals

4. LOGISTIK UND ORGANISATION

Wie würden Sie die Organisation der Veranstaltung bewerten?

- ☐ Exzellent
- ☐ Gut
- ☐ Ausreichend
- ☐ Schlecht

Waren die Einrichtungen ausreichend?

- ☐ Exzellent
- ☐ Gut
- ☐ Ausreichend
- ☐ Schlecht

5. EMPFEHLUNGEN UND KOMMENTARE

Welche Verbesserungsvorschläge haben Sie? Würden Sie diese Art von Aktivität anderen empfehlen?

- ☐ Ja, definitiv.
- ☐ Ja, wahrscheinlich.
- ☐ Nicht sicher
- ☐ Nein, wahrscheinlich nicht.
- ☐ Nein, definitiv nicht.

Vielen Dank für Ihr Feedback!

GIBT ES WEITERE ANMERKUNGEN?

_____

UMFRAGE NACH DER VERANSTALTUNG FÜR DIE TEILNEHMER DES EDUCKATHONS

Anleitung: Vielen Dank für Ihre Teilnahme am EDUckathon! Ihr Feedback ist uns sehr wichtig, um zukünftige Veranstaltungen zu verbessern. Bitte nehmen Sie sich ein paar Minuten Zeit, um diese Umfrage auszufüllen.



Teil 1: Allgemeines Feedback

Wie würden Sie insgesamt Ihre Erfahrung beim EDUckathon bewerten?

- ☐ Exzellent
- ☐ Gut
- ☐ Ausreichend
- ☐ Schlecht

Was war für Sie der wertvollste Aspekt des EDUckathons?

_____

_____

Was war für Sie der am wenigsten wertvolle Aspekt des EDUckathons?

_____

_____

Inwieweit hat der EDUckathon Ihre Erwartungen erfüllt?

- ☐ Die Erwartungen wurden übertroffen.
- ☐ Erwartungen erfüllt
- ☐ Erwartungen teilweise erfüllt
- ☐ Erfüllte die Erwartungen nicht.



Teil 2: Inhalte und Lernen

Wie relevant waren die im Rahmen des EDUckathons präsentierten Inhalte für Ihre Arbeit im Bereich der beruflichen Bildung?

- ☐ Sehr relevant
- ☐ Etwas relevant
- ☐ Mäßig relevant
- ☐ Nicht relevant

Haben Sie neue Fähigkeiten oder Kenntnisse im Bereich Design Thinking und der Gestaltung von Berufsbildungsprogrammen erworben?

- ☐ Ja, deutlich.
- ☐ Ja, ein bisschen.
- ☐ Ja, mäßig.
- ☐ Nein

Welche konkreten Sitzungen oder Aktivitäten empfanden Sie als besonders hilfreich für Ihren Lernprozess?

_____

_____

Welche Themen oder Bereiche hätten Sie gerne ausführlicher behandelt?

_____

_____

Teil 3: Logistik und Organisation

Wie würden Sie die Organisation und Logistik des EDUckathons bewerten (z. B. Veranstaltungsort, Zeitplan, Materialien)?

- ☐ Exzellent
- ☐ Ausreichend
- ☐ Gut
- ☐ Schlecht

Waren die Kursleiter/Mentoren hilfreich und unterstützend?

- ☐ Stets
- ☐ Die meiste Zeit
- ☐ Manchmal
- ☐ Selten
- ☐ Niemals

Haben Sie Vorschläge zur Verbesserung der logistischen Aspekte zukünftiger EDUckathons?

_____

_____

Teil 4: Auswirkungen und zukünftige Anwendung

Wie planen Sie, die im Rahmen dieses EDUckathons erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten in Ihrer Arbeit anzuwenden?

_____

_____

Würden Sie Ihren Kollegen die Teilnahme an einem EDUckathon empfehlen?

- ☐ Ja, definitiv.
- ☐ Ja, wahrscheinlich.
- ☐ Nicht sicher
- ☐ Nein, wahrscheinlich nicht.
- ☐ Nein, definitiv nicht.

Haben Sie weitere Anmerkungen oder Feedback?

_____

_____

Vielen Dank für Ihr wertvolles Feedback!

8.4. PROTOTYPING-VORLAGEN

Ziel: Die Vorlagen sollen den Teilnehmern helfen, ihre Prototypen während EDUckathons zu entwerfen, zu bauen und zu dokumentieren. Sie führen den Prozess von der Idee bis zur konkreten Lösung.

Prototypübersicht

Teamname: _____

Prototyp-Titel: _____

Datum: _____

1. Problemstellung

- Welches Nutzerproblem oder -bedürfnis adressiert dieser Prototyp?

_____

_____

2. Zielgruppe

- Wer wird diese Lösung nutzen?

_____

- Wichtigste Nutzerbedürfnisse:
  1. _____
  2. _____
  3. _____

3. Prototypenkonzept

- Kurzbeschreibung Ihrer Lösung:

_____

- Skizzen-/Storyboard-/Diagrammbereich: [Zeichnung einfügen oder Bilder anhängen]

_____

4. Prototypentyp

- [ ] Papiermodell
- [ ] Storyboard
- [ ] Rollenspiel / Simulation
- [ ] Physikalisches Modell
- [ ] Digitales Modell
- [ ] Andere: _____

_____

5. Verwendete Materialien

- Alle verwendeten Materialien, Werkzeuge oder Software auflisten:

_____

_____

6. Testplan

- Wer wird es testen? _____
- Wie wird es getestet? _____
- Welches Feedback wünschen Sie sich? _____

7. Wichtigste Erkenntnisse und nächste Schritte

- Wichtigste Erkenntnisse aus der Prototypentwicklung:

_____

- Verbesserungen für die nächste Version:

_____

8.5. BUDGETVORLAGE
FÜR AUSBILDER / PÄDAGOGEN

Datum: .....

Budgetzeitraum:.....

Standort: .....

Hergestellt von:

Budgetaufschlüsselung

HINWEISE FÜR LEHRKRÄFTE

Tipps



- Vergleichen Sie stets die **geschätzten** mit den **tatsächlichen** Kosten.
- Planen Sie mindestens **5–10 % als Reserve** für unvorhergesehene Ausgaben ein.
- **Sachspenden** erfassen (z. B. gespendete Werkzeuge, ehrenamtliche Ausbilder).
- Nutzen Sie dies sowohl als **Planungsinstrument** als auch als **Evaluierungsinstrument** nach der Schulung.

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	GESCHÄTZTE KOSTEN	TATSÄCHLICHE KOSTEN	ANMERKUNGEN / BEMERKUNGEN
Schulungsmaterialien und Zubehör	Arbeitshefte, Handouts, Schreibwaren, Verbrauchsmaterialien, digitale Ressourcen			
Ausrüstung und Werkzeuge	Maschinen, Geräte oder VET-spezifische Werkzeuge, die für die Ausbildung benötigt werden			
Trainergebühren / Honorar	Zahlungen an Trainer, Moderatoren und Gastdozenten			
Veranstaltungsort & Einrichtungen	Zahlungen an Trainer, Moderatoren und Gastdozenten			
Reisen & Transport	Exkursionen, Reisekostenerstattung für Trainer/Teilnehmer			
Catering / Erfrischungen	Exkursionen, Reisekostenerstattung für Trainer/Teilnehmer			
Lizenzen / Software	Zugang zu Software, Apps und Online-Plattformen für die berufliche Weiterbildung			
Bewertung und Zertifizierung	Prüfungsmaterialien, Zertifikate, Akkreditierungsgebühren			
Sonstiges / Eventualverbindlichkeiten	Notfallkosten, unvorhergesehene Ausgaben			

ZUSAMMENFASSUNG

- **Geschätztes Gesamtbudget:** .....
- **Tatsächliches Gesamtbudget:**.....
- **Varianz (±):** .....

VORLAGE FÜR BUDGETVERFOLGUNG UND -ÜBERWACHUNG

Ausbildungsprogramm / Kurs:.....

Trainer / Ausbilder: .....

Standort / Institution: .....

Budgetzeitraum: Von.....Bis.....

Ausgabenprotokolltabelle

DATUM	AUSGABEN-POSTEN	GESCHÄTZTE KOSTEN (€)	TATSÄCHLICHE KOSTEN (€)	DIFFERENZ (±)	ZAHLUNGS-METHODE	ANMERKUNGEN
01.09.2025	Handzettel drucken	Materialien und Zubehör	50	-3	Kasse	Im örtlichen Geschäft bezahlt.
02.09.2025	Honorar für Gasttrainer	Trainergebühren	200	0	Banküberweisung	Rechnung Nr. 123
03.09.2025	Schutzausrüstung für die Werkstatt	Ausrüstung und Werkzeuge	315	+15	Kreditkarte	Zusätzliche Handschuhe erforderlich
...	...	...	...	...	...	...

Budgetüberwachungs-Dashboard

- **Geschätztes Gesamtbudget: €** .....
- **Tatsächliche Gesamtausgaben: €** .....
- **Varianz (±): €** .....

Tracking-Einblicke:

- Prozentualer Anteil des bisher ausgegebenen Budgets: .....%
- Kategorien mit übermäßigen Ausgaben: .....
- Kategorien unter Budget: .....
- Restguthaben: € .....

Reflexionsnotizen des Trainers
Welche Ausgabenbereiche entsprachen den Erwartungen?
Wo entstanden unerwartete Kosten?
Welche Strategien könnten die Kosteneffizienz in zukünftigen Sitzungen verbessern?

Dieses Modell ist anders, weil es dynamisch ist:

- Erfasst die **täglichen/wöchentlichen** Ausgaben (nicht nur statische Planung).
- Nützlich für die **Berichterstattung an Geldgeber**, die **Bewertung der Kosteneffizienz** und die **Reflexion über das Finanzmanagement**.

8.6. DIGITALE WERKZEUGE FÜR DIE ZUSAMMENARBEIT

Programm / Kurs: .....

Trainer / Ausbilder: .....

Institution / Ausbildungszentrum: .....

Nutzungszeitraum: Von.....Bis.....

Werkzeugauswahl- und Planungstabelle

KATEGORIE	WERKZEUGNAME	ZWECK / ANWENDUNGSFALL	ZUGRIFFSMETHODE	KOSTEN (€)	ANMERKUNGEN
Kommunikation	Microsoft Teams	Videoanrufe, Chat und Dateiaustausch	Web/App	In Office365 enthalten	Lässt sich in Outlook integrieren
Projekt-management	Trello / Asana	Aufgabenverteilung, Fortschritts-verfolgung, Fristerinnerungen	Web/App	Kostenlos / Pro	Verwendung für Gruppenprojekte
Zusammenarbeit & Dokumente	Google Workspace	Gemeinsam genutzte Dokumente, Tabellen-kalkulationen, Präsentationen	Web	Kostenlos / Bildung	Bis zu 15 GB freier Festplattenspeicher
Brainstorming & Ideen	Miro / Jamboard	Digitales Whiteboard für Gruppen-Brainstorming	Web/App	Kostenlos / Bildung	Ideal für Design Thinking
Dateispeicherung und -freigabe	OneDrive / Dropbox	Sichere Dokumenten-speicherung und -freigabe	Web/App	Hängt vom Tarif ab.	Backup-Schulungsmaterialien
Bewertung & Feedback	Mentimeter / Kahoot	Interaktive Quizze, Umfragen, Einbindung der Lernenden	Web/App	Kostenlos / Bildung	Nützlich für Reflexionssitzungen
Terminplanung	Google Kalender	Planungssitzungen, Erinnerungen, Abstimmung mit den Lernenden	Web/App	Frei	Mit Gmail verknüpfen
Kollaborationsforen	Moodle / Edmodo	Kursdiskussionen, Frage- und Antwortforen, Ressourcenaustausch	Web/App	Kostenlos / Offen	Funktioniert gut im Blended Learning

Umsetzungsplan

- **Leitender Trainer / Digitalkoordinator:** .....
- **Schulungsbedarf:** (z. B. Kommunikation, Teamarbeit, Dateiaustausch, Projektverfolgung)
- **Berücksichtigung der Zugänglichkeit für Lernende:** (Geräte, Konnektivität, digitale Kompetenz)
- **Sicherheits-/Datenschutzhinweise:** .....

Überwachungs- und Feedbackbereich

VERWENDETES WERKZEUG	FEEDBACK DER LERNENDEN (1–5)	TRAINERFEEDBACK (1–5)	AUFGETRETENE PROBLEME	VORGESCHLAGENE VERBESSERUNGEN
Teams	4	5	Einige Anmeldeprobleme	Bieten Sie eine Schritt-für-Schritt-Anleitung an.
Trello	5	4	Keiner	Mehr Schulungen für Lernende
Kahoot	5	5	Benötigt stabiles WLAN.	Quizze vor dem Download

Schlussbemerkungen



Tipps für Trainer/Pädagogen:

- Vor der vollständigen Einführung sollten die Werkzeuge stets in einer Pilotphase getestet werden.
- Stellen Sie sicher, dass die Tools mobilfreundlich sind, da viele Lernende auf Smartphones angewiesen sind.
- Wählen Sie Tools, die auch offline genutzt werden können, wenn die Internetverbindung eingeschränkt ist.
- Sammeln Sie regelmäßig Feedback von den Lernenden, um die Nutzung des Tools anzupassen.

8.7. PROTOTYPENMATERIAL

Ziel: Bereitstellung einer Checkliste mit physischen und digitalen Materialien, die das praktische Prototyping während EDUckathons unterstützen können.

Grundlegende physikalische Materialien

- [ ] Papier (A4, Flipchart-Blätter, Karton)
- [ ] Haftnotizen (verschiedene Farben)
- [ ] Filzstifte, Kugelschreiber, Bleistifte
- [ ] Klebeband, Klebstoff, Schere
- [ ] Wertstoffe (Flaschen, Kartons, Stoffe usw.)

Kreativ- und Bastelbedarf

- [ ] Buntes Papier und Post-its
- [ ] Schnur, Gummibänder, Klammern
- [ ] Ton, Knete oder Modellierschaum
- [ ] Kleine Requisiten (Spielzeug, Figuren usw.)

Werkzeuge für digitale Prototypen

- [ ] Canva / Figma (Mock-ups, Storyboards)
- [ ] Miro / Jamboard (kollaborative Whiteboards)
- [ ] PowerPoint / Google Slides (Konzeptdemos)
- [ ] Simulationssoftware (falls verfügbar)

Technische / Spezialwerkzeuge

- [ ] Grundlegende Werkstattwerkzeuge (Schraubendreher, Zangen, Lineale)
- [ ] Laptops oder Tablets für Design-/digitale Mock-ups
- [ ] Beamer oder Großbildschirm für Präsentationen

8.8. INSTRUMENTE DES ERFAHRUNGSORIENTIERTEN LERNENS

Erfahrungsorientiertes Lernen steht im Mittelpunkt von EDUckathons. Um den Prozess gezielter und strukturierter zu gestalten, können Moderatoren einfache Hilfsmittel bereitstellen, die den Teilnehmenden helfen, ihre Erfahrungen zu reflektieren, sie mit der Theorie zu verknüpfen und sie in neuen Kontexten anzuwenden. Dieser Abschnitt stellt drei praktische Hilfsmittel vor: **Reflexionstagebücher, Leitfäden für die Nachbesprechung und Vorlagen für Aktivitäten nach Kolb.**

REFLEXIONSJOURNAL ZUM EDUCKATHON

„Ob wir uns auf problematische oder positive Erfahrungen konzentrieren, die Reflexion darüber bietet uns Möglichkeiten für Wachstum und Entwicklung."
- Barbara Bassot, Das reflektierende Tagebuch

Was ist Reflexion? Warum sollte man sie in einem EDUckathon durchführen?

Reflexion bedeutet mehr als nur zurückzublicken auf Vergangenes – es geht darum, Erfahrungen zu verstehen, Lehren daraus zu ziehen und diese auf zukünftige Herausforderungen anzuwenden. Bei EDUckathons stellt Reflexion sicher, dass die Teilnehmenden nicht einfach nur eine Aktivität absolvieren, sondern diese Aktivität in sinnvolles Lernen verwandeln, das sowohl die berufliche als auch die persönliche Entwicklung stärkt.

Zu den wichtigsten Gründen, sich während eines EDUckathons mit Reflexion auseinanderzusetzen, gehören (Skerrow, o. J.):

Betrachtung des Lernprozesses: Die Teilnehmer reflektieren, wie sie gelernt haben, mit dem Ziel, ihren Lernprozess zu verbessern und die erlernten Fähigkeiten auf schulische, Ausbildungs- oder Arbeitsplatzkontexte zu übertragen.

Erfahrungen kritisch reflektieren: Sie analysieren spezifische Ereignisse oder Verhaltensweisen, wie z. B. Teamarbeit, Herausforderungen oder Ergebnisse ihrer Bemühungen.

Theoriebildung aus der Praxis: Die Teilnehmer verknüpfen Beobachtungen mit übergeordneten Konzepten, indem sie bestehende Theorien anwenden oder eigene Erkenntnisse gewinnen.

Unterstützung der persönlichen und beruflichen Weiterentwicklung: Reflexion fördert das Selbstbewusstsein, stärkt die Teamfähigkeit und bereitet optimal auf den Arbeitsmarkt vor.

Verbesserung der Entscheidungsfindung: Der Rückblick auf Erfahrungen hilft den Teilnehmern, bessere Entscheidungen zu treffen und mit Unsicherheiten in zukünftigen EDUckathons oder realen Arbeitssituationen umzugehen.

REFLEXIONSJOURNAL ZUM EDUCKATHON

EMOTIONALER CHECK-IN:



Datum: _____

Name: _____

Das Reflexionsjournal hilft Ihnen dabei, festzuhalten, was Sie getan, was Sie gelernt und wie Sie es zukünftig anwenden können. Nutzen Sie es nach jeder wichtigen Phase (z. B. Ideenfindung, Prototyping, Testen). Nehmen Sie sich 5–10 Minuten Zeit, um Ihre Gedanken aufzuschreiben.

TAGESHIGHLIGHTS

Mein schönster Moment heute:

_____

Etwas, worauf ich stolz bin: _____

Eine Fähigkeit, die ich gut eingesetzt habe:

Notizen:

_____

Wichtigste Erkenntnisse und Ideen
(Ein Raum, um kreative Gedanken oder unerwartete Erkenntnisse festzuhalten und später zu erforschen)

WAS HAT HEUTE GUT FUNKTIONIERT?

(Teamwork-Momente, erfolgreiche Lösungen)

WELCHEN HERAUSFORDERUNGEN MUSSTE ICH MICH STELLEN?

(Hindernisse, Probleme in der Teamarbeit, Dinge, die nicht wie geplant verlaufen sind)

WIE KANN ICH DIESES WISSEN BEIM NÄCHSTEN MAL ANWENDEN?

(Änderungen, die ich vornehmen würde, Strategien, die ich bei zukünftigen Aufgaben oder in der realen Arbeit ausprobieren könnte)

EDUCKATHON-NACHBESPRECHUNGSLEITFADEN

Ziel: Teams dabei zu unterstützen, über ihren Lernprozess nachzudenken, Erfahrungen mit praktischen Fähigkeiten zu verknüpfen und sich auf zukünftige Anwendungen vorzubereiten (Collard, 2015).

01

DIE SZENE VORBEREITEN

- Die Teilnehmer werden in einem Kreis oder in kleinen Gruppen zusammengebracht.
- Erinnern Sie sie daran: „Dies ist keine Bewertung, sondern ein geschützter Raum zum Austausch und voneinander Lernen."
- Verwenden Sie einen kurzen Energiespender (z. B. „ein Wort, das Ihre aktuelle Stimmung beschreibt").

02

DER REFLEXIONSFLUSS (WAS – UND WAS – UND JETZT?)

1. WAS? (Konkrete Erfahrung)

- Konzentriere dich auf die Fakten: Was ist passiert? Was hast du getan?
- Was war die heutige Herausforderung oder Aufgabe?
- Was fiel bei der Aktivität besonders auf?
- 📝Tipp für Moderatoren: Verwenden Sie Haftnotizen oder ein digitales Whiteboard, auf dem jeder Teilnehmer einen wichtigen Moment notiert.

2. Und was nun? (Reflexive Beobachtung & Abstrakte Konzeptualisierung)

- Den Sinn in den Mittelpunkt stellen: Warum ist es wichtig? Was haben wir gelernt?
- Was lief gut und warum?
- Welchen Herausforderungen oder Konflikten sahen wir uns gegenüber und wie sind wir damit umgegangen?
- Kreative Option: Verwenden Sie „Reflexionskarten" mit Symbolen (z. B. Dixit-Karten).

3. UND JETZT? (Aktives Experimentieren)

- Fokus auf zukünftige Anwendung: Wie werden wir diese Erkenntnisse nutzen?
- Was würden wir anders machen, wenn wir die Aktivität wiederholen müssten?
- Wie können wir die heutigen Erkenntnisse in unserer Ausbildung, unserem Studium oder unseren zukünftigen Berufen anwenden?
- Welchen konkreten Schritt werden wir als Team/Einzelperson nach dem EDUckathon unternehmen?
- 🎨 Kreative Option: Jedes Team soll einen „Lernfahrplan" erstellen.

— eine kleine Skizze, die zeigt, wie sie die heutigen Erkenntnisse in Zukunft nutzen werden.

03

ABSCHLUSS DER NACHBESPRECHUNG

- Bitten Sie jeden Teilnehmer, seine wichtigste Erkenntnis in einem Wort zusammenzufassen (z. B. Selbstvertrauen, Kreativität, Teamarbeit).
- Optional können zur spielerischen Feier auch Leistungsabzeichen (z. B. „Kreativer Denker", „Teamplayer", „Problemlöser") verteilt werden.

Hinweise für den Moderator:

- Die Dauer sollte je nach Gruppengröße 15–30 Minuten betragen.
- Interagieren statt belehren: Stellen Sie den Teilnehmern offene Fragen, anstatt ihnen vorzuschreiben, was sie denken sollen.
- Bleiben Sie neutral: Reagieren Sie ohne zu urteilen (sagen Sie zum Beispiel statt „Tolle Antwort!" eher „Vielen Dank fürs Teilen").

EDUCKHATON KOLB-ZYKLUS-REFLEXIONSVORLAGE

Datum: **Name:** **Aktivität/Phase:**

Der Kolbsche Zyklus des erfahrungsorientierten Lernens umfasst vier Phasen.
Nutzen Sie diese Vorlage, um zu reflektieren und Ihre Lernerfahrungen übertragbar zu machen.

1 KONKRETE ERFAHRUNG: WAS HABEN WIR GETAN?

Beschreiben Sie die heutige Aktivität oder Herausforderung:

Welche Maßnahmen hat unser Team ergriffen?

Welche Rolle spielte ich in diesem Prozess?

2 REFLEKTIERENDE BEOBACHTUNG: WAS IST PASSIERT UND WIE HAT ES SICH ANGEFÜHLT?

Was hat gut funktioniert?

Was war die Herausforderung?

Wie habe(n) ich/wir mich/uns während dieser Aktivität gefühlt?

3 ABSTRAKTE KONZEPTUALISIERUNG: WAS HABEN WIR GELERNT?

Welche Erkenntnisse oder Lehren kann ich daraus ziehen?

Welche Fähigkeiten habe ich eingesetzt oder entwickelt?

Wie hängt das mit der beruflichen Praxis zusammen?
Reale Arbeitssituationen?

4 AKTIVES EXPERIMENTIEREN: WIE WERDE ICH DAS ANWENDEN?

Was würde ich beim nächsten Mal anders machen?

Wie kann ich das Gelernte in Zukunft anwenden?

Eine konkrete Maßnahme, die ich ergreifen werde:

9. ANHÄNGE

9.1 GLOSSAR DER BEGRIFFE

1. Andragogik: Eine Theorie des Erwachsenenlernens, die Selbststeuerung, persönliche Erfahrung, Problemlösung und intrinsische Motivation betont.

2. Konzeptualisierung: Der Prozess der Bildung von Ideen, Theorien oder Prinzipien auf der Grundlage von Reflexion und Analyse, oft im Anschluss an praktische Erfahrungen.

3. Konvergent: Ein Denkprozess, der sich darauf konzentriert, die Optionen einzugrenzen, die vielversprechendsten Ideen auszuwählen und zu verfeinern (wie z. B. Prototyping).

4. Nachbesprechung: Eine strukturierte Reflexionssitzung nach einer Aktivität, in der die Teilnehmer besprechen, was passiert ist, was sie gelernt haben und wie sie sich verbessern können.

5. Design Thinking: Eine kreative, strukturierte Methode zur Problemlösung, die sich auf die Bedürfnisse der Nutzer konzentriert und Phasen wie Empathie, Definition, Ideenfindung, Prototyping und Test umfasst.

6. Divergentes Denken: Ein Denkprozess, der dazu anregt, viele verschiedene Ideen zu generieren und mehrere Möglichkeiten zu erkunden, ohne sofort ein Urteil zu fällen.

7. EDUckathon: Eine teambasierte Bildungsveranstaltung, inspiriert von Hackathons, bei der die Teilnehmer Design Thinking einsetzen, um reale Herausforderungen in der beruflichen Bildung und Ausbildung (VET) zu lösen.

8. Empathie: Die erste Phase des Design Thinking, die sich darauf konzentriert, die Bedürfnisse, Herausforderungen und Emotionen der Nutzer durch Beobachtung, Interviews und Kartierung zu verstehen.

9. Erfahrungsorientiertes Lernen: Eine Lehrmethode des „Lernens durch Tun“, bei der die Lernenden Wissen durch direkte Erfahrung, Reflexion und Anwendung erlangen.

10. Fokusgruppen: Kleine, moderierte Diskussionsgruppen, die dazu dienen, Erkenntnisse, Perspektiven oder Feedback von Teilnehmern zu einem bestimmten Thema oder einer bestimmten Herausforderung zu sammeln.

11. Spielbasiertes Lernen (GBL): Ein Ansatz, bei dem Lernende aktiv Wissen und Fähigkeiten erwerben, indem sie in einer Lernspielumgebung spielen oder arbeiten.

12. Gamifizierung: Die Verwendung von Spielelementen wie Punkten, Abzeichen oder Ranglisten in spielfremden Kontexten, um das Engagement und die Motivation zu steigern.

13. Hackathon: Eine intensive, zeitlich begrenzte Veranstaltung, bei der die Teilnehmer zusammenarbeiten, um innovative Lösungen zu entwickeln, in der Regel in den Bereichen Technologie oder Design.

14. Heutagogik: Ein lernerzentrierter Ansatz, der über die Andragogik hinausgeht und sich auf selbstbestimmtes Lernen konzentriert, bei dem die Lernenden ihre eigenen Ziele und Wege definieren.

15. Ideenfindung: Eine Design-Thinking-Phase, in der die Teilnehmer durch Brainstorming, Mindmapping oder andere kreative Techniken eine breite Palette von Ideen generieren.

16. Iteration: Der Prozess der Verfeinerung von Ideen oder Lösungen durch wiederholte Zyklen von Testen, Feedback und Verbesserung.

17. Stakeholder: Eine Einzelperson, Gruppe oder Organisation, die ein Interesse an einem Projekt, einer Aktivität oder einem Ergebnis hat oder Einfluss darauf ausüben kann.

18. Team-Hauptsitz: Spezielle physische oder virtuelle Räume, in denen Teams zusammenarbeiten, um Ideen zu sammeln, sich auszutauschen und Lösungen zu entwickeln.

19. Transversale Kompetenzen: Übertragbare Fähigkeiten wie Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Problemlösungskompetenz und Anpassungsfähigkeit, die in verschiedenen Berufen und Kontexten von Nutzen sind.

20. Berufsbildung (VET): Bildungs- und Ausbildungsprogramme, die Lernende durch die Kombination von praktischem und theoretischem Lernen auf bestimmte Berufe, Tätigkeiten oder Karrieren vorbereiten.

10. LITERATURVERZEICHNIS

10.1 LITERATURVERZEICHNIS

2020 hackathon facilitator role description. (n.d.). https://learn-serve.org/assets/2020/04/2020-Hackathon-Facilitator-Role-Description-3.pdf

Affia-Jomants, A. O., Gama, K., Herbsleb, J. D., & Nolte, A. (2020). How to organize an in-person, online, or hybrid hackathon: A revised planning kit. *arXiv*. http://arxiv.org/abs/2008.08025

Bell, K. (2018). *Game on! Gamification, gameful design, and the rise of the gamer educator.* [Unpublished manuscript].

Brevik, B., & Kaiser, F. (2023). Challenges and helpful conditions for vocational teachers in Europe: Findings from the "VETteach" project. *Zenodo*. https://doi.org/10.5281/zenodo.7808346

Brightidea. (2025). *What is a hackathon?* Retrieved April 24, 2025 from https://www.brightidea.com/guide/hackathon/what-is-a-hackathon/

Brookfield, S. D. (2013). *The skillful teacher: On technique, trust, and responsiveness in the classroom* (3rd ed.). Jossey-Bass.

Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society*. Harvard Business Press.

Converse, B. A., Roberts, A. R., Hennecke, M., & Fishbach, A. (2024). On the experience of goals: Differentiating goal-generic value from goal-specific value. *Social and Personality Psychology Compass, 18(9)*, Article e70006. https://doi.org/10.1111/spc3.70006

Cornell, J. (2025, September 16). 10 best anonymous feedback tools for genuine insights. *ProProfs Survey Blog*. https://www.proprofssurvey.com/blog/best-anonymous-feedback-tools/

Design Thinking Manual. (2024). *Design thinking for vocational education and training.* Erasmus+ VETdesign Project [Internal document].

EdForGood. (2025). *EDUckathon project.* Retrieved April 24, 2025 from https://www.edforgood.org/projets/educkathon/

European Commission. (2015). *Improving the effectiveness of training: A toolkit for trainers.* Cedefop.

European Training Foundation. (2021). *Learning connects: How the pandemic is shaping the future of VET*. https://www.etf.europa.eu

Filatro, A., & dos Santos Garcia, M. S. (2021). Game design for adult learning: Blending smart pedagogy and an andragogic view. In L. Daniela (Ed.), *Smart pedagogy of game-based learning* (pp. 179–194). Springer Nature Switzerland AG. https://doi.org/10.1007/978-3-030-76986-4_12

Green, K., & Torres, K. (2024). Creating innovative educational hackathons as a means for international institutions to collaborate while also assisting NGOs. *Proceedings of the International Conference on Education and Development*, 1–6. https://doi.org/10.22492/issn.2759-1182.2024.1

HackerEarth. (n.d.). The Complete Guide to organizing a successful hackathon. *The complete guide to organizing a successful hackathon*. https://resources.hackerearth.com/the-complete-guide-to-organizing-a-successful-hackathon

Halupa, C. M. (2015). Pedagogy, andragogy, and heutagogy. In C. M. Halupa (Ed.), *Transformative curriculum design in health sciences education* (pp. 143–158). IGI Global. https://doi.org/10.4018/978-1-4666-8571-0.ch005

Haque, R., Salmani, A., Raessinejad, N., & Moshirpour, M. (2022). Effectiveness of hackathons in software engineering education. In 2022 *IEEE Frontiers in Education Conference* (FIE) (pp. 1–8). IEEE. https://doi.org/10.1109/FIE56618.2022.9962527

IDEO. (2015). *The field guide to human-centered design.* IDEO.org. https://www.designkit.org

Knowles, M. S., Holton, E. F., III, & Swanson, R. A. (2015). *The adult learner: The definitive classic in adult education and human resource development* (8th ed.). Routledge.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development.* Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Kong, Y. (2021). The role of experiential learning on students' motivation and classroom engagement. *Frontiers in Psychology*, 12, 771272. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.771272

Lark Suite. (2025). *Online educational hackathons: What they are and how to host one*. https://www.larksuite.com/en_us/topics/education/online-educational-hackathons

Lionaite, M. (2020). *Hackathons as a tool for learning in the framework of UNESCO learning cities* (Master's thesis, Stockholm University). DiVA. https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1512603/FULLTEXT01.pdf

Main, P. (2022). *Kolb's learning cycle.* Structural Learning. Retrieved April 24, 2025 from https://www.structural-learning.com/post/kolbs-learning-cycle

McLeod, S. A. (2017). Kolb's learning styles and experiential learning cycle. *Simply Psychology*. https://www.simplypsychology.org/learning-kolb.html

Merriam, S. B. (2001). Andragogy and self-directed learning: Pillars of adult learning theory. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 2001(89), 3–14. https://doi.org/10.1002/ace.3

Milićević, A., Despotović-Zrakić, M., Stojanović, D., Suvajdžić, M., & Labus, A. (2024). Academic performance indicators for the hackathon learning approach: The case of the blockchain hackathon. *Journal of Innovation & Knowledge*, 9(3), 100501. https://doi.org/10.1016/j.jik.2024.100501

National Centre for Vocational Education Research. (2020). *Workforce-ready: Challenges and opportunities for VET*. ERIC. Retrieved April 24, 2025 from https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED606353.pdf

Northern Illinois University. (2025). *Experiential learning.* Center for Innovative Teaching and Learning. Retrieved April 24, 2025 from https://www.niu.edu/citl/resources/guides/instructional-guide/experiential-learning.shtml

O'Bannon, T., & McFadden, C. (2008). Model of experiential andragogy: Development of a non-traditional experiential learning program model. *Journal of Unconventional Parks, Tourism & Recreation Research*, 1(1), 23–28. https://juptrr.asp.radford.edu/volume_1/experiential_andragogy.pdf

Oh, L.-B. (2019). Goal setting and self-regulated experiential learning in a paired internship program. In *Proceedings of the ACM Conference on Global Computing Education* (p. 239). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/3300115.3312516

Orr, R. B., Csikari, M. M., Freeman, S., & Rodriguez, M. C. (2022). Writing and using learning objectives. CBE—*Life Sciences Education,* 21(3), fe3. https://doi.org/10.1187/cbe.22-04-0073

Oyetade, K., Zuva, T., & Harmse, A. (2024). Evaluation of the impact of hackathons in education. *Cogent Education*, 11(1), 2392420. https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2392420

Passarelli, A. M., & Kolb, D. A. (2012). Using experiential learning theory to promote student learning and development in programs of education abroad. *Learning from Experience*. Retrieved June 2, 2025 from https://learningfromexperience.com/downloads/research-library/using-experiential-learning-theory-to-promote-student-learning-and-development-in-programs-of-education-abroad.pdf

Qasim, S. H., Ansari, A. B., & Ahmad, F. A. (2024). Gamification and game-based learning: Future of education. *International Journal of Humanities and Social Science Research*, 10(5), 23–25. https://www.researchgate.net/publication/384688987

Resch, K., Freudhofmayer, S., & Martínez-Usarralde, M.-J. (2025). A promising methodology: Assessing the pedagogical value of hackathons. *Active Learning in Higher Education.* Advance online publication. https://doi.org/10.1177/14697874251330793

Schlögl, P., Stopper, J., & Schmölz, A. (2018). *The future of vocational education and training in Europe: Conference summary.* Austrian Federal Ministry of Education, Science and Research. https://www.bmwet.gv.at/dam/jcr:861c9139-2475-40f7-9290-3a3865e83e2e/Future%20of%20VET_AT%20Presidency%20Conference_Summary.pdf

Schulten, C., & Chounta, I. A. (2024). How do we learn in and from hackathons? A systematic literature review. *Education and Information Technologies,* 29, 20103–20134. https://doi.org/10.1007/s10639-024-12668-1

St. Clair, R. (2024). Andragogy: Past and present potential. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 2024(184), 7–8. https://doi.org/10.1002/ace.20546

Surendran, S., Mack, K., Bingham, N. M., Edwards, N., Frost-Schenk, J., Keshishi, N., Matos, F., Moldoveanu, J., Walsh, R., & Bodman-Smith, K. (2023). The use of extracurricular hackathons to promote and enhance students' academic and employability skills. *International Journal of Educational Research Open,* 5, 100307. https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2023.100307

Szymanska, I., Sesti, T., Motley, H., & Puia, G. (2020). The effects of hackathons on the entrepreneurial skillset and perceived self-efficacy as factors shaping entrepreneurial intentions. *Administrative Sciences,* 10(3), 73. https://doi.org/10.3390/admsci10030073

Tizkova, T. (2024). How to organize a Hackathon. *Medium*. https://tereza-tizkova.medium.com/how-to-organize-a-hackathon-58b97c721682

UNESCO. (2017). *Education for sustainable development goals: Learning objectives.* UNESCO Publishing.

Vacation School Lipnice. (2018). *Experiential learning handouts for instructors.* Retrieved June 2, 2025 https://psl.cz/ke-stazeni/

Vanhée, L., Danielsson, K., Enqvist, L., Grill, K., & Borit, M. (2024). Hack it with EDUCHIC! Educational hackathons and interdisciplinary challenges: Definitions, principles, and pedagogical guidelines. *European Journal of Education*, 59(3), 435–448. https://doi.org/10.1111/ejed.12658

Wijnen-Meijer, M., Brandhuber, T., Schneider, A., & Berberat, P. O. (2022). Implementing Kolb's experiential learning cycle by linking real experience, case-based discussion, and simulation. *Journal of Medical Education and Curricular Development*, 9, 238212052210915. https://doi.org/10.1177/23821205221091511