




Youth Hackathon 2020 - Checkliste für Lehrer*innen

Vor dem Kick-off-Workshop

- Infrastruktur-Check**
 - PC-Raum (bzw. Informatiksaal) ist verfügbar (mindestens halb so viele PCs wie Schüler*innen sollten vorhanden sein)
 - schnelles Internet vorhanden
 - Browser: *Firefox* (<https://www.mozilla.org/de/firefox/new/>) oder *Google Chrome* (<https://www.google.com/chrome/>) ist installiert
 - bei App Design Workshop: Adblocker für die Website www.thunkable.com deaktivieren
- Termin** für den 4-stündigen Kick-off-Workshop mit Netzwerkpartner festlegen
- evtl. auch gleich **weitere/n Termin/e** (z.B. Feedback-Runde, Online-Konferenz, Q&A-Session ...) mit dem Netzwerkpartner festlegen
- Accounts anlegen:**
 - Schüler/innen der Sek.II: die Teams (2er bis 4er-Teams) legen sich Accounts selbst an: <https://x.thunkable.com/signup> - nur ein Account pro Team notwendig!
 - Schüler/innen der Sek.I: Lehrer/in legt pro 2er-Team einen Account an: <https://scratch.mit.edu/join> (evtl. mit Teacher-Account: <https://scratch.mit.edu/educators/register>)
 - Sicherstellen, dass die Accounts funktionieren
 - Evtl. einmal gemeinsam mit den Schüler*innen einloggen
- Teams festlegen** - App Design: 2er bis 4er-Teams, Game Design: 2er-Teams (ein Account pro Team)
- Lehrkraft registrieren**
 - Registrieren unter <https://www.youthhackathon.com/registrierung-lehrerin/>
 - Falls die Schule **noch nicht angelegt** ist, auch gleich die Schule mit anlegen:

Meine Schule scheint nicht auf und ich möchte sie anschließend anlegen.

Ja 

Nein
- Schüler*innen ab 14 registrieren**
 - Schüler*innen mit 14J oder älter registrieren sich unter <https://www.youthhackathon.com/registrierung-schulerin/>
 - Schüler*innen, die noch nicht 14 sind, registrieren sich nicht
 - hier brauchen beim Einreichen der Projekte lediglich die **Vornamen** der Schüler*innen angegeben werden
 - die **Lehrkraft** wird im Falle einer Nominierung verständigt
- Einen Blick auf die **Lernkarten** werfen:
 - <https://www.youthhackathon.com/youthhackathon-educational-resources/>
- Den **1. April 2020** reservieren: Nominierte Teams werden zum 4GAMECHANGERS Festival eingeladen. (Begrenztes Ticket-Kontingent.)



Youth Hackathon 2020 - Checkliste für Lehrer*innen

Während des Workshops

- Darauf achten, dass die Projekte **„Gesundheit und Wohlergehen“** (SDG) zum Thema haben
- Schüler*innen beim Entwickeln - wenn möglich - unterstützen
- Schüler*innen dabei unterstützen den Fokus zu halten
 - einfache Features
 - Features müssen nicht vollständig funktionieren, auch **Prototyping** (z.B. Button ohne Funktion) ist OK!
 - erst ein Feature umsetzen, dann das nächste
 - nicht zu viel auf einmal
 - googlen, Tutorials lesen und einander helfen ist erwünscht!
- Sollte Projekt am Ende des Workshops fertig sein, dann einreichen unter <https://www.youthhackathon.com/projekt-einreichen/>
- Schüler*innen ermutigen, ihre Ergebnisse zu präsentieren
 - insbesondere Mädchen ermutigen, zu präsentieren!

Nach dem Workshop

- Projekt einreichen unter <https://www.youthhackathon.com/projekt-einreichen/> (Einreichfrist: **28.02.2020**)
- Evtl. Open Hours, Feedback-Termin, Online-Fragestunde mit dem Netzwerkpartner
- Beim Einreichen muss auf Folgendes geachtet werden:
 - Zuordnung zum YouthHackathon 2019/2020
 - Zuordnung zur richtigen Schule
 - Sprechender Projektname
 - Kategorien: **Game Design** (Scratch) | **App Design** (Thunkable, gilt auch für Apps, die Spiele sind!)
 - Level: **Rookies** (Sek.I), **Professionals** (Sek.II oder Sek.I mit Programmiererfahrung), Kurzbeschreibung (Beschreibung des Projektes, wird mitbewertet!)
 - Screenshot** (z.B. mit Snipping Tool machen, ist auf jedem Windows-PC installiert, oder am Mac mit dem Shortcut CMD+Shift+4)
 - Link zum Projekt**
 - Scratch: Link zur **veröffentlichten** (!) Projekt-Seite, z.B. <https://scratch.mit.edu/projects/286216951/>
 - Thunkable: Generierter Link zum Projekt (darf erst erstellt werden, wenn das Projekt abgeschlossen ist), z.B. <https://x.thunkable.com/copy/fda6bfdea40012b206bf7bc5568c3c42>
 - Unbedingt alle Team-Mitglieder hinzufügen**
 - 14J oder älter: Schüler/innen müssen sich vorher **registrieren**, bevor sie sich hinzufügen können