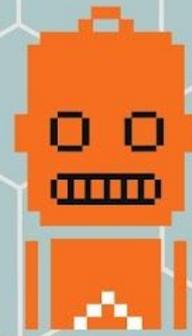


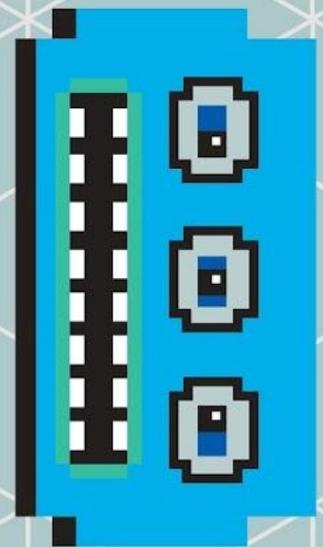
<CDATA[ />>



Dresden 17. bis 19. Juni

JUGEND HACKT

OST



# How to “Jugend hackt Ost”



## Was ist Jugend hackt?

Jugend hackt ist ein Programm, welches von der Open Knowledge Foundation Deutschland und mediale pfade ins Leben gerufen wurde. An einem Wochenende können technikbegeisterte Jugendliche zwischen 12 und 18 Jahren gemeinsam Ideen und Projekte entwickeln, um damit ihre Vision einer besseren Welt praktisch umzusetzen. Jugend hackt Ost - als eine von mehreren Regionalveranstaltungen - fand vom 17. bis 19. Juni 2016 in den Räumen der Fakultät Informatik an der TU Dresden statt. 48 Teilnehmer/innen setzten dabei insgesamt zwölf Projekte um. Der Prozess umfasste die Ideenfindung, Umsetzung und abschließende Präsentation der entstandenen Prototypen vor Publikum. Während des gesamten Zeitraums konnten die Jugendlichen eigenverantwortlich ihre Ideen und Projekte umsetzen und wurden dabei von ehrenamtlichen Mentor/innen tatkräftig unterstützt.

Dieses Dokument liefert einen groben Überblick über die Organisation der Veranstaltung und bezieht sich stark auf das 2016 erschienene [Handbuch Jugend-Hackathon](#), welches von Maria Reimer (OKF DE), Paula Glaser (OKF DE) und Daniel Seitz (mediale pfade) entwickelt wurde. Für tiefere und umfassendere Einblicke in das Veranstaltungsformat raten wir zur Lektüre dieses Handbuchs.

## Team

Im Idealfall setzt sich das Team um eine Jugend hackt Veranstaltung aus drei verschiedenen Rollen zusammen: das Organisationsteam, (medien-)pädagogische Betreuer und Mentor/innen.

Das Organisationsteam befasst sich mit allen Aufgaben, die rund um die Organisation der Veranstaltung an sich anfallen. Fundraising und Öffentlichkeitsarbeit fallen ebenso darunter wie die Akquise von Teilnehmer/innen, die Suche nach einem Veranstaltungsort, die Kommunikation und Absprache mit Partner vor Ort und nicht zuletzt auch die Durchführung der Veranstaltung selbst. In diesem Zusammenhang hat sich eine Planungsphase von etwa sechs Monaten als hilfreich erwiesen.

Das (medien-)pädagogische Team besteht aus Fachleuten, die Lernprozesse und Beziehungen zwischen Mentor/innen und Teilnehmenden planen und gestalten können.

Ebenfalls ist es für die Schulung der Mentor/innen im Vorfeld der Veranstaltung zuständig und hat während des Hackathons stets einen Blick auf die Teilnehmer/innen und berät die Mentor/innen in pädagogischen Fragen.

Die wichtigste Säule einer Jugend hackt Veranstaltung stellen die Mentor/innen dar. Die Mentor/innen stehen den Jugendlichen mit Rat und Tat zur Seite. Daher ist ein breites Wissensspektrum über Programmiersprachen und Hardware unter den Mentor/innen hilfreich. Die Mentor/innen können sich zum einen vorab für eine Teilnahme an Jugend hackt bewerben oder werden in den meisten Fällen vom Organisationsteam gezielt angesprochen. Geeignete Mentor/innen findet man z.B. im Umfeld des Chaos Computer Clubs, wo sich zivilgesellschaftliches Engagement und hohe Technikkompetenz vereinen. Weiter gibt es in zahlreichen Städten die „OK Labs“ der Open Knowledge Foundation Deutschland oder andere Hackspaces und Meetups zum Thema. Im Vorfeld der Veranstaltung findet eine obligatorische pädagogische Schulung der Mentor/innen durch das medienpädagogische Team statt, welches auf die Veranstaltung und den Umgang mit den Jugendlichen gezielt vorbereiten soll.

## Teilnehmer/innen

Jugend hackt richtet sich an technikbegeisterte Jugendliche zwischen 12 und 18 Jahren, die Spaß am Programmieren und Basteln haben, neugierig sind und gerne Neues lernen wollen. Obwohl die Teilnehmer/innen bereits erste Kenntnisse im Bereich der Programmierung haben sollten, erwarten wir bei der Veranstaltung keine Profis. Daher können die Teilnehmer ganz unkompliziert auf der Jugend hackt Webseite anhand einer [Liste](#), bestehend aus mehreren „weichen Kriterien“, feststellen, ob sie für Jugend hackt geeignet sind. Darüber hinaus finden sich auf dieser Seite auch weiterführende Links zu verschiedenen Angeboten und Tutorials, die die Jugendlichen nutzen können, um sich auf eine Teilnahme vorzubereiten.

Wir sind bestrebt allen Jugendlichen unabhängig ihres sozialen und ökonomischen Hintergrunds eine Teilnahme an Jugend hackt zu ermöglichen. Daher ist die Teilnahme inklusive Übernachtung und Verpflegung generell kostenlos. Es fällt nur eine kleine Verpflegungspauschale an. Darüber hinaus erstatten wir auf Wunsch die Reisekosten und können für die Zeit des Wochenendes Leihlaptops zur Verfügung stellen, sollten die Teilnehmenden über keinen eigenen verfügen.

## Veranstaltungsort

Die Veranstaltungsräumlichkeiten müssen den vielfältigen Ansprüchen des Hackathons gerecht werden. Mehrere Kriterien spielen in die Entscheidung für einen Ort hinein: der Platzbedarf, die technischen Gegebenheiten vor Ort sowie Übernachtungsmöglichkeiten

Der Platzbedarf ist für eine Veranstaltung mit etwa 50 Teilnehmenden nicht zu unterschätzen. Generell haben wir positive Erfahrungen mit einer Mischung von einem großen und mehreren kleinen Räumen gemacht.

Ein großer Raum dient dazu, die gemeinsamen Phasen, wie Begrüßung, Arbeitsfläche und öffentliche Abschlusspräsentation durchführen zu können. Dieser Raum sollte auch über entsprechende Präsentationsmöglichkeiten, wie Mikrofone und Beamertechnik verfügen.

Entsprechend der angebotenen Themenschwerpunkte hat sich eine ebenso große Anzahl von kleineren Arbeitsräumen bewährt. Hier können sich die Teilnehmer/innen während des Brainstormings zusammenfinden und sich ungestört mit einem Schwerpunktthema befassen. Außerdem können in diesen kleineren Räumen über das Wochenende Lightning-Talks angeboten werden, ohne die anderen Teilnehmer/innen im großen Raum zu stören. Ebenfalls sollten ein evtl. Bereich für das Catering sowie entsprechende Rückzugs- bzw. Chillout-Möglichkeiten bei der Raumsuche mitgedacht werden.

Die technischen Gegebenheiten vor Ort beziehen sich vor allem auf die Internetanbindung. Eine enge Zusammenarbeit mit den Netzwerkverantwortlichen vor Ort ist ratsam. Generell bietet sich dabei folgende Checkliste an:

- mindestens 50 MBit Bandbreite,
- ausreichend Accesspoints (mit ca. 3 Geräten pro Teilnehmer/in rechnen),
- der Zugang sollte am besten frei und ohne Passwort möglich sein,
- sowohl WLAN, als auch LAN-Zugänge anbieten,
- Raspberry Pis benötigen beispielsweise einen LAN-Anschluss, wenn keine WLAN-Sticks vorhanden sind.

Je nach Größe des Einzugsgebietes muss den Jugendlichen beim mehrtägigen Veranstaltungsformat außerdem eine Übernachtungsmöglichkeit geboten werden. Sollte das nicht direkt am Veranstaltungsort möglich sein, gilt es auch hier, die Wege möglichst kurz zu halten. Hilfreich ist es zudem, Wegbeschreibungen auszuhändigen oder sogar Beschilderungen anzubringen. Bei einer Übernachtung empfiehlt es sich, eine Nachtwache oder zumindest eine Ansprechperson vor Ort zu benennen, die auf nächtliche Notfälle reagieren kann.

## Raumgestaltung

Der Hackathon soll den Jugendlichen ein positives Gefühl vermitteln. Dieses wird zu einem großen Teil auch durch die Raumgestaltung transportiert. Die Teilnehmer/innen sollen Lust am Ausprobieren, Anpassen und Verändern haben. Keinesfalls sollen die Räumlichkeiten zu

steril oder schulisch wirken. Erreicht wird dies über verschiedene vorgefertigte Dekorationselemente, Lichtinstallationen oder gemütliche Sitzgelegenheiten in Form von Sitzsäcken oder Sofas. Auch bieten sich Freizeitmöglichkeiten zum Entspannen, wie eine nahe Grünfläche für Outdoor-Aktivitäten, Tischkicker und/oder Billard an. Gleichzeitig ist Jugend hackt aber auch ein geschützter Raum für die Jugendlichen, was eine Kontrolle der Ein- und Ausgänge unerlässlich macht.

## Material- und Technikbedarf

Über die Jahre hat sich gezeigt, dass die Anzahl an Projekten, die Hardware nutzen, stetig zugenommen hat. Daher sollte dieser Punkt keinesfalls unterschätzt werden. An Material braucht es vor allem Büromaterial für die Brainstormingphase, Laptops zum Ausleihen, Verkabelung, sowie allererlei Material für Hardwarebasteleien.

- Pro Themenraum einen oder mehrere Flipcharts, Stifte, Klebezettel
- eventuelle Leihlaptops, die von den Jugendlichen bei ihrer Anmeldung bereits angefordert werden können oder generell als Backup dienen, falls es technische Probleme während der Veranstaltung gibt.
- reichlich Kabelvorräte und Steckdosenplätze, da die Teilnehmer/innen bzw. Gruppen in der Regel mehrere Geräte gleichzeitig mit Strom versorgen müssen
- reichhaltiges Hardwareangebot für Basteleien:
  - Raspberry Pis und Arduinos samt vielfältigem Sortiment aus Sensoren und ähnlichem Zubehör
  - Makey Makeys
  - Sensebox
  - mehrere Lötstationen
  - Verbrauchsmaterial
  - Breadboards u.ä.
  - 3D Drucker und Lasercutter
  - sonstige technische Gimmicks

## Daten

Daten sind der Rohstoff aller Softwareprojekte, die auf dem Jugend-Hackathon entstehen können, und auch der meisten Hardwareprojekte. Sie müssen von den Organisatoren vorab maschinenlesbar aufbereitet werden. Dazu gehören die meisten gängigen Tabellenformate. Je feiner die Granularität der vorliegenden Daten, desto besser. Feine Granularität bedeutet, dass die Daten kleinteilig beschrieben sind, in so vielen Zellen wie möglich. Neben der Maschinenlesbarkeit ist die Nutzbarkeit das wichtigste Kriterium für Datensätze. Damit

ist die Lizenzierung des Datensatzes gemeint, die seine Wieder- und Weiterverwendbarkeit regelt. Gängig sind CC-, also Creative-Commons-Lizenzen.

Es ist die Hauptaufgabe des Organisationsteams, möglichst viele offene, interessante Daten zu den in der Konzeptionsphase für jugendrelevant erklärten Themenschwerpunkten ausfindig zu machen und, wo notwendig, zum Hackathon aufzubereiten. Eine kuratierte Liste an relevanten und interessanten Datensätzen – etwa durch Plakate auf der Veranstaltung oder eine Übersicht auf der Veranstaltungswebsite – ist einer unkommentierten Liste von Datensätzen unbedingt vorzuziehen. Hier bietet sich vorab auch eine sehr enge Zusammenarbeit mit den Mentor/innen an. Eine Aufbereitung der entsprechenden Datensätze in Form von Plakaten, die in die jeweiligen Brainstorming-Räume gehängt werden, hat sich ebenfalls als praktisch erwiesen.

## Ablaufplan

Im Folgenden findet sich ein grober Ablaufplan für den Hackathon. Eine ausführliche Beschreibung der einzelnen Phasen kann dem [Handbuch Jugend-Hackathon](#) entnommen werden.

### TAG 1

Phase	Zeitraumen	Beschreibung
Ankommen	1 bis 2h	Begrüßung der Teilnehmenden, Kennenlern- und Auflockerungsrunde, Vorstellung des Formats und Gesamtablaufs
Einführung	0,5 bis 1h	Begrüßung der Teilnehmenden, Kennenlern- und Auflockerungsrunde, Vorstellung des Formats und des Gesamtablaufs
Inputs	0,5 bis 1h	Kurze Inputvorträge zu wichtigen Tools oder Daten und thematischen Schwerpunkten
Abendessen	1h	

Brainstorming	2 bis 3h	Kennenlernen, Spielen, Betrachtung der Brainstormingplakate
Freies Spiel	3 bis 4h	Kennenlernen und Ideenfindung in Gruppen, Gestaltung von Brainstormingplakaten

## TAG 2

Frühstück	0,5 bis 1h	
Begrüßung	0,5h	Vorstellung des Ablaufs und Anmoderation der Gruppenfindung
Gruppenfindung	1 bis 2h	Projektteams bilden sich, Mentor/innen teilen sich Projektgruppen zu
Coden	2 bis 3h	Arbeit an den Projekten mit Unterstützung der Mentor/innen
Mittagessen	1h	Auch variabel handhabbar, um Arbeitsflow nicht zu stören (z.B. Fingerfood)
Coden	4 bis 6h	Arbeit an den Projekten mit Unterstützung der Mentor/innen
Parallel: Lightning Talks	2 bis 4h	Kurze Vorträge oder Workshops zu verschiedenen Themen, die optional von den Teilnehmenden besucht werden können
Abendessen	1h	
Coden	3 bis 4h	Nach Alter und Bedürfnissen können auch

		unterschiedliche Schlafenszeiten angeboten werden
--	--	---

### **TAG 3**

Frühstück	0,5 bis 1h	
Begrüßung	0,5h	Vorstellung des Ablaufs und Anmoderation der Präsentationsübung
Präsentation üben	2 bis 3h	Je nach Anzahl der Gruppen, Länge der Präsentationen und Übungen festlegen
Parallel: Letzter Schliff	2 bis 3h	Fertigstellung der Präsentationen und Projekte
Abschlusspräsentation	2 bis 2,5h	Moderierte Vorstellung der Projekte, evtl. Jurysitzung und Preisverleihung
Verabschiedung	0,5 bis 1h	Verabschiedung und Abreise