

## Anmeldung & Teilnahme:

Seien Sie am 15. und 16. Oktober dabei und gestalten Sie in kleinen Teams von Fachleuten und Pädagog\*innen die Lehr-Lern-Werkzeuge von Morgen! Die Teilnahme ist kostenlos, doch die Plätze sind begrenzt.

Direkt anmelden können Sie sich über eventbrite, wir haben hier den Anmeldelink auf lesbare Länge gekürzt:

**<http://tiny.cc/anmeldung-5werkzeuge-hack>**

Sie bekommen nach Ablauf der Anmeldefrist Ihre Teilnahme-Unterlagen mit genauem Anfahrtsweg und Inhalten der Veranstaltung zugesandt.

**Anmeldeschluss ist der 03.10.2021**

Bitte beachten Sie, dass wir als Veranstaltung des Wintersemesters '21/'22 an der PH Ludwigsburg die **aktuellen Hygieneregeln strikt einhalten** müssen. Es können also nur Personen teilnehmen, die nachgewiesenermaßen geimpft, getestet oder genesen sind. Die aktuellen Hygieneregeln der PH Ludwigsburg finden sie auf [www.ph-ludwigsburg.de](http://www.ph-ludwigsburg.de)

Aktuelle Informationen und Downloads finden Sie auf [www.maked-digital.de/hackathon](http://www.maked-digital.de/hackathon). Für persönliche Fragen oder Anregungen kontaktieren Sie uns bitte unter: **[makerspace@ph-ludwigsburg.de](mailto:makerspace@ph-ludwigsburg.de)**



Didaktischer  
Hackathon  
15. & 16. Oktober '21  
PH Ludwigsburg



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

Das Verbundprojekt "MakEd\_digital - Ein pädagogisch-didaktischer Makerspace zur Förderung digitalisierungsbezogener Kompetenzen" wird im Rahmen der gemeinsamen "Qualitätsinitiative Lehrerbildung" von Bund und Ländern aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert.

[www.maked-digital.de/hackathon](http://www.maked-digital.de/hackathon)



## Was ist ein Hackathon?

Entstanden im Umfeld der freien Programmiererszene, sind Hackathons frei ausgeschriebene, kostenlose Treffen, oft über ein Wochenende mit freier Verpflegung. Dabei wird, gemeinsam und in kleinen Teams, versucht, für vorgegebene Probleme in kurzer Zeit Lösungsmodelle zu entwickeln, die möglichst nahe an einer Betriebsfertigkeit sind.

Während die Veranstalter\*innen von den Impulsen dieser Modelle profitieren, ist der Gewinn für die Teilnehmenden der Austausch mit Gleichgesinnten ohne die Zwänge von Arbeit oder Status aber mit dem sportlichen Antrieb der schnell voranschreitenden Zeit.

So kommt es zu einem dynamischen, lösungsorientierten Designprozess, der ebenso frei wie informiert ist, und in seiner Mischung aus Lernen, Ausprobieren und informell-fachlichem Austausch derzeit immer beliebter wird.

## ... und ein didaktischer Hackathon?

Das Projekt MakEd\_digital zielt im Projektverbund der PSE darauf ab, mit den Methoden des Making, also der gemeinsamen Entwicklung und Reflexion digitaler Medien und Werkzeuge, die digitalisierungsbezogenen Kompetenzen zukünftiger Lehrer\*innen in Lehr- und Lernprozessen zu stärken.

Doch die gelingende Integration digitalisierungsbezogener Inhalte und Arbeitsweisen in fachwissenschaftliche, fachdidaktische und bildungswissenschaftliche Veranstaltungen benötigt mehr als nur deklaratives Wissen. Gefragt sind hier auch konkrete Lehr-Lern-Module, die Wissen, Ziele und (digitale) Werkzeuge praxistauglich miteinander verbinden.

Ziel dieses Hackathons ist die Entwicklung solcher digital geprägter Lehr-Lernmodule. Die Veranstaltung findet mit Unterstützung und in Zusammenarbeit der Verbundpartner Universität Stuttgart, ABK Stuttgart und HMDK Stuttgart statt.



## Gesucht: Fünf Werkzeuge der digitalen Lehre

Da der Hackathon als kreative „Problemlösekonferenz“ geplant ist, benötigt er Probleme. Wie ist das zu verstehen? MakEd\_digital soll digitalisierungsbezogene Kompetenzen fördern. Um diesen Kompetenzbegriff zu schärfen, haben wir eine Umfrage eingerichtet, in der wir Sie als Praktiker\*in fragen, welche Probleme von Digitalität in Lehr-Lernsettings Sie kennen bzw. gerne ändern würden.

Unter der Webadresse:

<https://www.umfrageonline.com/s/med-hackathon-content> können Sie uns Herausforderungen aber auch Wünsche frei und anonym schildern. Es sind nur acht offene Fragen - Ihre Antworten ermöglichen dem Organisationsteam daraus fünf Problemstellungen zu formen, oder eben **Fünf Werkzeuge für das Lernen von morgen** zu entwickeln.



## Praktischer Ablauf

Der Hackathon findet an zwei Tagen in insgesamt fünf Räumen statt. Er beginnt am Freitag um 9:00 im Raum 1A 101, im neuen Gebäude der PH Ludwigsburg zwischen Mensa und Hauptgebäude.

Am Freitagmorgen lernen Sie die Räumlichkeiten und den Makerspace in Ludwigsburg kennen, außerdem werden Teams gebildet und Aufgaben verlost. Der Nachmittag gehört der Teamarbeit, am Abend haben wir für Sie - falls Sie möchten - ein kleines Get-together vorbereitet.

Am Samstag starten wir um 9:30. Morgens wird noch gemeinsam entworfen, nach dem Mittagessen geht es zu Präsentation und Prämierung der gestalteten Entwürfe. Alle Teilnehmenden bzw. Teams erhalten nachfolgend eine Dokumentation der Veranstaltung.

Wir würden uns freuen, Sie bei diesem Event dabei zu haben!

[www.maked-digital.de/hackathon](http://www.maked-digital.de/hackathon)