



youth
<hackathon/>

Unsere
gemeinsame
digitale
Zukunft

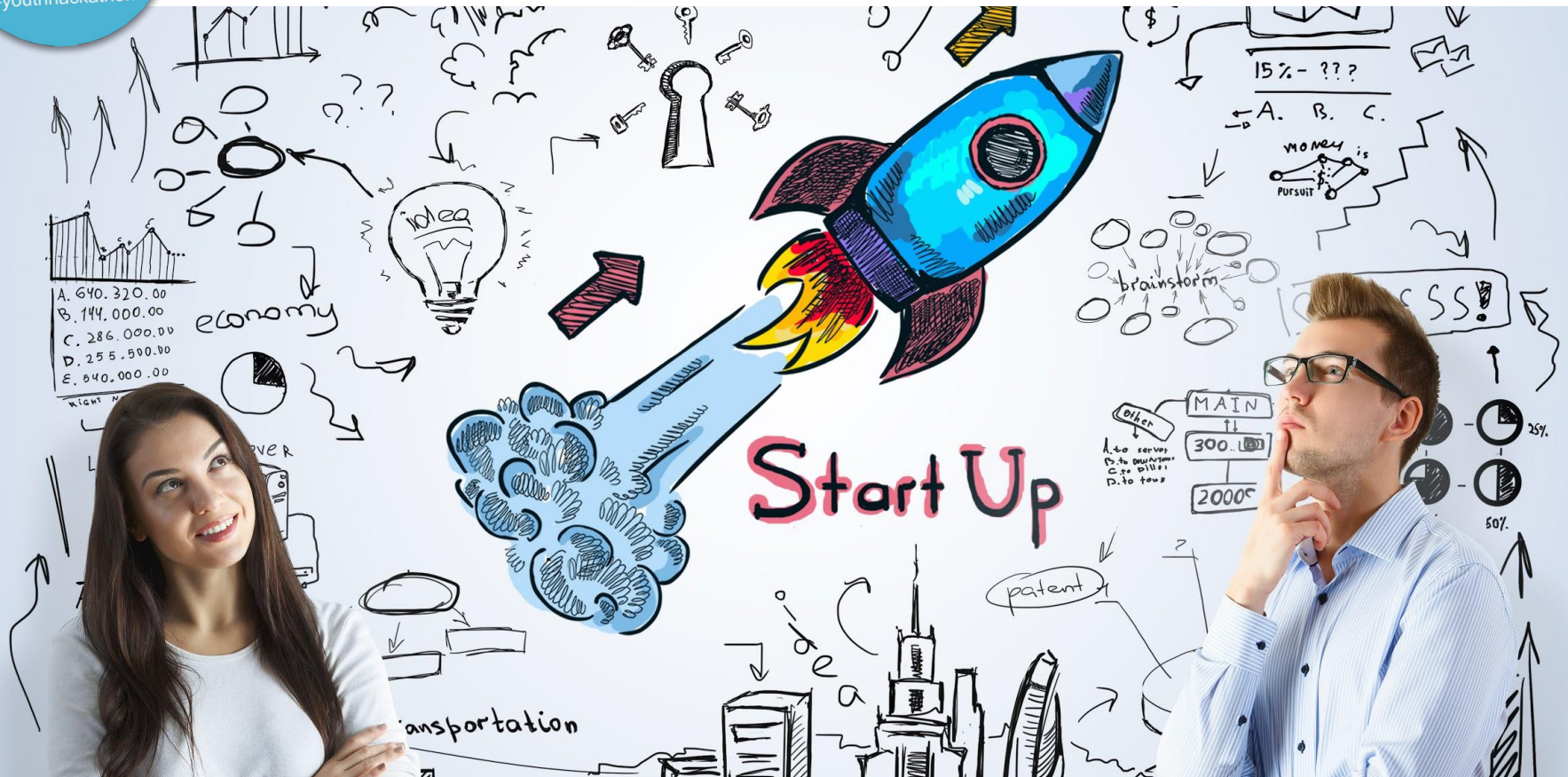
DISCOVER

www.youthhackathon.com

#youthhackathon

Im Klassenzimmer von heute entsteht Österreich von morgen

youth
<hackathon/>



Unsere gemeinsame digitale Zukunft



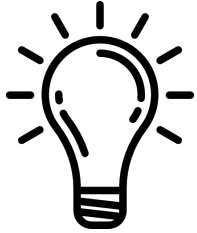
Chancenreiche Zukunft & Wettbewerbsfähigkeit im globalen Kontext



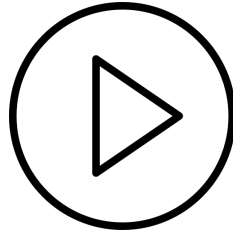
youth
<hackathon/>

Die Kompetenzen des 21. Jahrhunderts

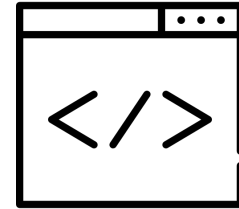
WORLD
ECONOMIC
FORUM



**Lern- &
Innovations-
kompetenz**



**Medien-
kompetenz**



**Digitale
Kompetenzen**

3

MONATE

22

KLASSEN

50

PROJEKTE

450

SCHÜLER(INNEN)

Game- & App-Design





Rückblick auf den Youth Hackathon 2018



6

SCHULEN

22

KLASSEN

450

JUGENDLICHE

Youth Hackathon 2018

Game Design Workshops



Youth Hackathon 2018

Game Design Workshops



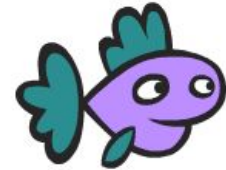
Name für mein Spiel:

Designed von:

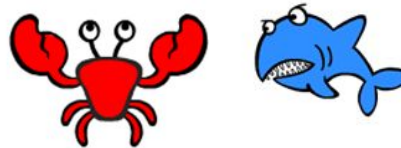
Das Spielziel:



Dein Avata



Die Challenge/Die Gegner:



Die Hintergrundgeschichte:

Once upon a time....

Youth Hackathon 2018

Game Design Workshops

Youth Hackathon – Scratch

Steuerung für den Avatar über



Was finde ich hier?

Hier findest du eine Anleitung wie du eine Figur in Scratch kannst, dass sie sich mit den 4 Pfeiltasten nach oben, steuern lässt, sobald das Spiel gestartet wird.

Programmieranleitung:



- Benötigte Prog
- Start Ere
 - Wiederh
 - „Falls =>
 - Bedingun
 - Richtung
 - Bewegung

Youth Hackathon – Scratch Tutorial

Spielziel: Sachen zum Einsammeln

Was finde ich hier?

Hier findest du eine Anleitung wie du eine Figur in Scratch so programmieren kannst, dass sie zufällig an einer Position erscheint und bleibt, bis sie von einer anderen Figur berührt wird, sobald das Spiel gestartet wird. Sobald sie berührt wurde, erscheint sie an einer anderen Stelle.

Programmieranleitung:



Benötigte Programmierbefehle:

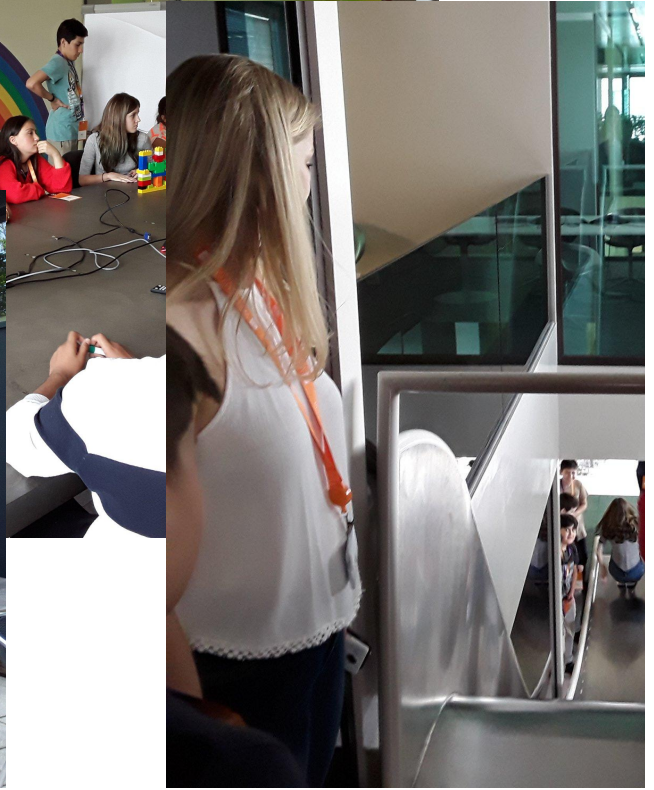
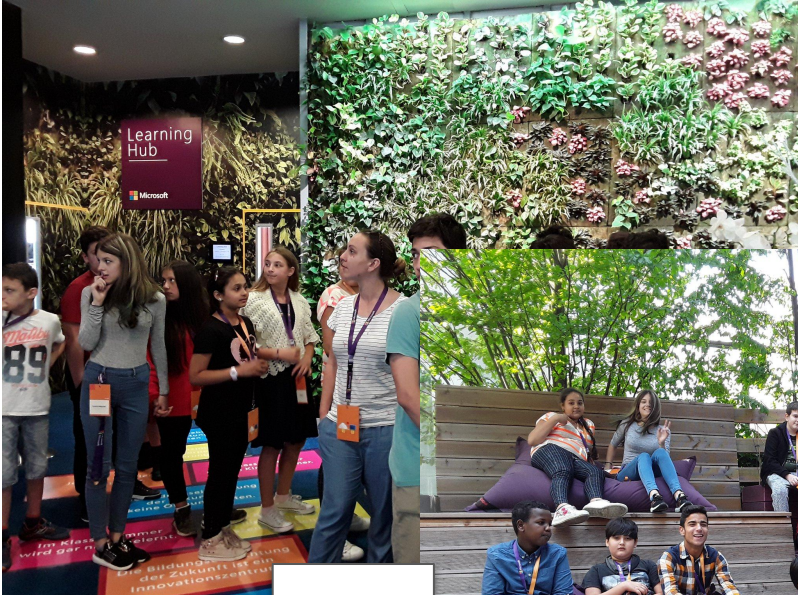
- Start Ereignis (grüne Flagge)
- Wiederhole fortlaufend Schleife
- Zeige dich
- Zu zufälliger Position gehen
- „Warte bis“ Bedingung
- Bedingung „wird berührt“



Youth Hackathon 2018 - Exkursionen



Youth Hackathon 2018 - Exkursionen



Rückblick auf den Youth Hackathon 2018

youth
<hackathon/>

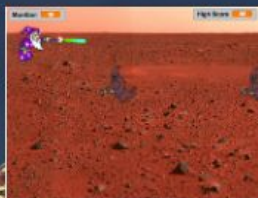
youth
<hackathon/>

[Home](#) [Workshops](#) [Exkursionen](#) [Wettbewerb](#) [Begleitforschung](#) [Unterrichtsmaterial](#) [Abschlussveranstaltung](#)

GEWINNER



SPIELE



Platz 1

Star Mars
Roda Roda Gasse



Platz 2

In der Nacht
GRG 10



Platz 3

Essen oder Sterben
WMS Leipzigerplatz

Youth Hackathon 2018 - Aus Sicht der Trainerinnen



Teresa Torzicky
(Physik)



Laura Gschwandter
(IT Linguistik)



Ines Losbichler
(Informatik)



Clara Gmeiner
(Architektur)



WORKSHOPS



EXKURSIONEN



BEGLEITFORSCHUNG



UNTERRICHTSMATERIAL

Unsere gemeinsame digitale Zukunft



Christoph Berger

*Kirchliche Pädagogische Hochschule
Wien/Krems, Rektor*



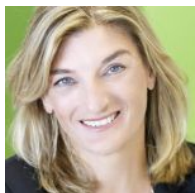
Markus Gull

Julius Raab Stiftung, Präsident



Patricia Neumann

IBM Österreich, Generaldirektorin



Dorothee Ritz

Microsoft, General Managerin



Michael Esterl

*Generalsekretär, Kabinettschef
Bundesministerin für Digitalisierung und
Wirtschaftsstandort*



Anna Steiger

Vizerektorin TU Wien

DANKE AN

 Bundesministerium
Digitalisierung und
Wirtschaftsstandort

 Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung



Ein Fonds der
Stadt Wien



Zusammenkommen ist ein **Beginn**,
Zusammenbleiben ist ein **Fortschritt**,
Zusammenarbeiten ist ein **Erfolg**.

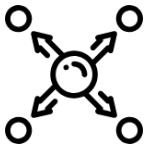
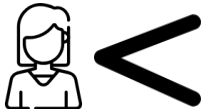
Henry Ford



Österreich als Digital Champion Nation



Heutige Herausforderungen



youth <hackathon/>



VISION BERUFSORIENTIERUNG

- Role Models - Lehrausgänge zu den Leitbetrieben
- Berufsbilder und Zukunftschancen
- Technische Bildung - Besuche an den HTLs, FHs, Unis

- Buchungsplattform für Lehrausgänge zu den Betrieben / Bildungsstätten
- Gewinnung von Kooperationspartnern aus der Wirtschaft



SKILL BILDUNG

- Online-Tutorials für Lehrer/innen und Schüler/innen
- Unterrichtsmaterial - Open Educational Resources (OER)

- Qualitätsgesicherte Konzepte und Inhalte, sofort umsetzbar, ohne Zusatzaufwand
- Community Plattform für Volunteers, Trainer
- Fortbildungen an PHs
- Vernetzung mit den Bildungsdirektionen in den BL



SHARE BEWUSSTSEIN

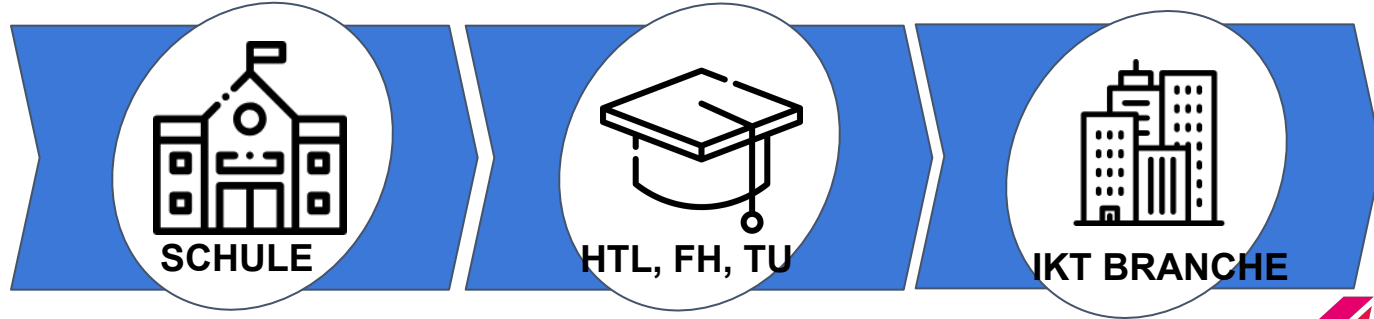
- YOUTH HACKATHON "Digital Champions League" mit regionalem und bundesweitem Wettbewerb

- Medienpartner (z.B. Pro7Sat1Puls4 4GAMECHANGERS)
- Regionale Medienpartner
- Vernetzung mit der regionalen Wirtschaft/Politik

Youth Hackathon Platform



Zielsetzung - Vernetzung



Zielgruppe - SchülerInnen





youth
<hackathon/>

SPIELE



Platz 1

Star Mars
Roda Roda Gasse



Platz 2

In der Nacht
GRG 10



Platz 3

Essen oder Sterben
WMS Leipzigerplatz



Station 2

Teacher's Corner



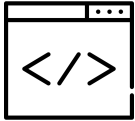
Station 3

Spiele ausprobieren

you**th**
<hackathon/>

Station 1

Zukunft des Youth
Hackathon



Station 4

Coding&AI4all



Station 5

3D-Druck kinderleicht



youth
<hackathon/>



 **MakerBot**

 **DaVinciLab.at**

Makeblock
Hello World!

