

# ABLAUF - HACKYDAYS

## TEIL 1 - Barrieren verstehen und erleben - Gestaltungsphase

Uhrzeit	Dauer	Thema	Bemerkung
8:30-8:40	10 min	<b>Vorstellungsrunde</b>	Tagesablauf vorstellen
8:40 - 8:50	10 min	<b>Warm up in der Klasse:</b> <a href="#">Rücken an Rücken</a>	Rücken an Rücken erzählen sich die Schüler*innen in zwei Gruppen welche Erfahrungen sie schon mit Behinderungen gemacht haben
8:50 - 9:25	35 min	<b>Das Thema greifbar machen</b>	Was heißt Inklusion ? Was ist eine Barriere? Warum sind Barrierefreiheit und Inklusion so wichtig? → Präsentation mit Bildern, Fragen an die Schüler*innen, Rückfragen
9:25-9:40	15 min	Pause	
9:40 - 10:00	20 min	<b>Einleitung der Empathy Tools / Hilfsmittel</b>	z.B. Rollstühle, Sehbinden und Taststöcke
10:00 - 10:20	20 min	<b>Rollen und Aufgaben vorstellen</b>	Architekt Journalist
10:20 - 10:30	10 min	<b>Gruppen bilden</b>	freiwillig Gruppen bilden, oder z.B. abzählen
10:30-10:45	15 min	<b>gemeinsam Rollen im Team besprechen</b>	Rollen (Architekt und Journalist) in der Gruppe verteilen
10:45 - 12:00	75 min	<b>Erkundungstour in der Umgebung (Schule, Supermarkt, Kino, Straßenverkehr)</b>	
12:00 - 13:00	60 min	<b>MITTAGSPAUSE</b>	
13:00 - 13:10	10 min	<b>Warm up</b>	<a href="#">Danish Clapping Game</a>

13:10 - 13:30	20 min	<b>Synthese der Erlebnisse aus der Erkundungstour</b>	SuS arbeiten in Kleingruppen und notieren Situationen / Probleme, die sie während der Erkundungstour erlebt haben und wählen sich eine Problemsituation aus für die sie eine Lösung entwickeln möchten (z.B. Regalhöhe in Supermarkt aus Sicht einer Rollstuhlfahrerin)
13:30 - 13:45	15 min	<b>Vorstellen der Situation vor gesamter Klasse</b>	Gruppen stellen kurz (ca. 1 min pro Team) ihre Herausforderung vor, die sie bearbeiten möchten
13:45 - 14:00	15min	<b>Pause</b>	
14:00 - 14:30	30 min	<b>Persona entwickeln und erste Wünsche / Ideen formulieren</b>	Persona Template unterstützt bei der Erarbeitung Persona = eine fiktive Person, die stellvertretend für eine Personengruppe mit bestimmten Bedürfnissen steht
14:30 - 14:45	15 min	<b>Abschluss-Reflektion</b>	Was hat mir heute gefallen..., Was wünsche ich mir für Teil 2

## Teil 2 - Ideen entwickeln und Prototypen bauen

Zeit	Dauer	Thema	Bemerkung
8:30-8:45	15 min	<b>Begrüßung und Einführung Technologien</b>	Regeln zur Zusammenarbeit Ideengenerierung und Prototyping
8:45-9:00	15 min	<b>Warm-up Analoges Programmieren</b>	Kettenreaktionsspiel
8:45-9:25	25 min	<b>Technologie-dusche Einführung 5 min Selbstexploration mit Lernkarten</b>	Calliope Mini oder Makey Makey kennenlernen (mit Beispielen, Prototypen). Warum mit digitalen Werkzeugen?
9:25-9:40	15 min	<b>Hofpause</b>	
9:40 - 10.00	20 min	<b>Weiterführung Einführung Calliope</b>	Offene Fragen zur Technologie

10:00 - 10:25	25 min	<b>Brainstorming &amp; Ideenfindung</b>	Persona-Template nutzen, um gemeinsam Ideen zu entwickeln, im Team wird die Ideenskizze ausgefüllt
10:25 -12:00	95 min	<b>Prototyping (mit Bastelmaterial, Pappkarton, digitalen Werkzeugen)</b>	Aufbauend auf die Ideenskizze wird ein erster Prototyp in den jeweiligen Gruppen erarbeitet
12:00 - 130	60 min	<b>MITTAGSPAUSE</b>	
13:00 -13:10	10 min	<b>Finalisierung der Prototypen</b>	Gruppen bei Erarbeitung der Prototypen unterstützen
13:10- 13:20	10 min	<b>Aufräumen</b>	Gemeinsam Ordnung schaffen
13:20 - 13:30	10 min	<b>Vorbereitung Präsentation</b>	Gruppen bereiten Präsentation vor
13:30 - 14:00	30 min	<b>Präsentationen</b>	2 min Präsentation pro Gruppe Storytelling (Situation, Persona, Problem) Prototyp Vorstellen  +Feedback 1 min
14:00 - 14:15	15 min	<b>Pause</b>	
14:00 - 14:15	15 min	<b>Lern-Reflektion</b>	Feedback wird durch ein zweiteiliges Tafelbild mit folgenden Kategorien gesammelt: - Das hat mich überrascht... - Das werde ich in Zukunft tun...
14:15 - 14:30	5 min	<b>Verabschiedung</b>	Raum wieder ordnen und Verabschiedung